

Thilo
Manuel des éclais suisses



Thilo

Manuel des éclais suisses

pour:

patrouille:

adresse:

Edité par le Mouvement Scout de Suisse



Equipe de rédaction:

Jürg Boos / Tiger, Winterthur
Barbara Borer, Cormondrèche
Robert Hauser / Tele, Beringen
Christine Stähli / Chips, Zurich
Susanne Tobler / Sim, St-Gall
Beat Wittwer / Cibo, Domat Ems

Traduction:

Fabiène Gogniat Loos, Epalinges
Barbara Borer, Cormondrèche

Coordination:

Rolf Steiner / Plato, Zurich

Mise en page:

Mendelin+Partner, Kloten
Markus Mendelin

Illustrations:

Claude Hitz, Markus Mendelin, Matthias Schubiger

Photos:

Claude Cao, Oberuzwil
Christoph Hoigné, Berne

Impression:

Jordi AG, Belp

14^{ème} édition (réimpression de la 13^{ème})

© 2008 Mouvement Scout de Suisse

Référence: 2024.02.fr

Tirage: 600 (Réimpression 2014) 2020

En vente auprès de Scout & Sport, 3076 Worb SBB Bolligenstrasse 82, 3006
office@hajk.ch • www.hajk.ch Bern



Contenu

1. Le mouvement scout

Les éclais	8
La carrière scout	14
Ce qui nous unit à tous les scouts	17
Les origines du mouvement scout	23
Le mouvement scout en Suisse	27

2. Le monde dans lequel nous vivons

Le monde dans lequel je vis	36
Quelques réflexions critiques concernant notre quotidien	51
Nous et notre pays	56
Beaucoup d'hommes – beaucoup de pays – une seule terre	65

3. Technique scout

La carte	72
La boussole	83
Orientation dans le terrain	89
Croquis et reconnaissance	92
Exploration	96
Nœuds et cordages	97
Moyens de communication	102
Estimations et mensurations	115

4. Premiers secours

Santé	124
Premiers secours	126
Petites et grandes situations d'urgence	138

5. Nature et environnement

Dans la nature	150
Les plantes	151
Baies vénéneuses	164
Plantes et baies comestibles	165
Les plantes protégées	171
Les animaux	172



Les empreintes	185
La météorologie	189
Le ciel et les étoiles	195

6. Le camp

Vie de camp	206
Soin du matériel	210
Feux	221
Autour du feu de camp	222
La cuisine de camp	225
Nourriture, cuisson, repas	232
Excursions	236
A vélo	240
Autour de l'eau	243

7. Une foule d'idées

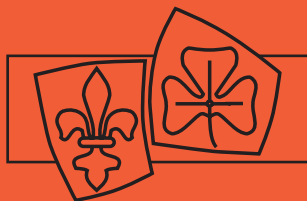
Jouer	246
Chanter, faire de la musique, danser	257
Faire du théâtre	269
Bricoler et créer	273

Annexe

Postface de l'équipe fédérale	289
Index	290



Le Mouvement Scout





Les éclais

■ La patrouille

Une grande partie de tes aventures va se passer avec ta patrouille. Avec ton chef, ta cheftaine de patrouille, et tes autres camarades, vous aurez un lien commun pour toutes sortes d'activités: la patrouille. Dans une troupe, il y a plusieurs patrouilles, mais chacune est distincte par son nom, ses traditions et surtout par les scouts qui en font partie. Le CP, la CP ne l'est pas devenu/e comme ça, d'un jour à l'autre, mais il/elle a aussi été «petit éclair». C'est pas à pas qu'il/elle est devenu/e responsable de sa petite unité. Toi aussi, tu vas rapidement t'habituer à la vie en patrouille, faire de nouvelles expériences, apprendre de nouvelles choses et tu vas assumer peu à peu des responsabilités.

Mais dans la patrouille, on a besoin de tout le monde, du plus petit au plus grand, c'est pourquoi chacun a une tâche à remplir et une responsabilité à assumer:

■ Le chef de patrouille (CP): est responsable de la cohésion de son équipe et du bon déroulement des activités de patrouille. C'est la personne qui fait le lien entre les chefs de troupe et les membres de la patrouille et avec les autres chefs de patrouille. C'est lui qui veille à ce que tous les scouts de sa patrouille soient bien intégrés et que chacun ait sa place.

■ Le sous-chef de patrouille (SCP): aide le chef de patrouille dans ses tâches et le remplace s'il est absent.

■ Le caissier: gère la fortune de la patrouille et veille à ce qu'elle soit utilisée à bon escient.

■ Le chroniqueur: tient le Livre d'or ou le journal de la patrouille, note les événements importants, s'occupe des éventuelles archives de la patrouille.

■ Le quartier-maître (ou QM): s'occupe du matériel de la patrouille, en camp et aux séances. Surveille que le matériel soit toujours en bon état et bien rangé, propose le rachat de nouveau matériel.

■ Le cuisinier: sait cuisiner des repas simples mais complets pour sa patrouille, sait aussi se débrouiller avec les moyens du bord, a quelques notions de nourriture équilibrée et saine.





■ Le boute-en-train: a toujours une idée de jeu simple, de chant pour entraîner les autres, connaît des gags à raconter. Tu trouveras des idées au chapitre «Une foule d'idées».

Tu peux certainement encore imaginer d'autres tâches et responsabilités, cela peut être différent dans chaque patrouille.

Peu à peu, tu vas accomplir d'autres tâches, toujours plus importantes, pour ta patrouille et tu deviendras peut-être un jour CP. Ce sera alors à toi de transmettre à d'autres tout ce que tu as appris et de les soutenir dans leurs efforts pour mener à bien ce que vous entreprendrez tous ensemble.

Pendant les séances, les patrouilles sont tantôt ensemble, tantôt séparées, en fonction des activités. Il y a aussi des séances pendant lesquelles les patrouilles font leurs propres activités. Mais la vraie vie de patrouille, ce sont les petits camps, soit des week-ends, soit des sorties de trois ou quatre jours. La patrouille est alors complètement indépendante, elle décide elle-même du lieu où elle va se rendre, quelles seront ses activités, comment elle va les entreprendre, etc. Et c'est à ce moment que tout le monde doit pouvoir compter sur tout le monde. C'est aussi dans des situations parfois un peu difficiles, où l'on apprend à bien se connaître, que tu sentiras l'esprit de la patrouille.

Tu l'as certainement remarqué, chaque patrouille porte un nom, souvent celui d'un animal, mais pas toujours. On ne se souvient plus de quand date ce nom et comment ou pourquoi on l'a choisi. Cet animal ou ce nom devient totem quand on en porte la silhouette sur un fanion. Ce fanion peut être très important pour la patrouille, car il sert aussi de témoin des événements vécus par la patrouille.

Chaque patrouille a ses traditions. Elles sont gardées dans le Livre d'or ou sont transmises de CP à CP. D'autres témoins des aventures vécues ensemble se retrouvent dans le coin de patrouille, espace dans le local réservé à chaque patrouille. Il y a là le fanion, des photos de la patrouille, des trophées gagnés lors de concours, et toutes sortes d'objets illustrant la vie de la patrouille.

■ La troupe

Plusieurs patrouilles, en général 3 à 4, forment une troupe. Cette troupe a ses chefs et cheftaines qui planifient et animent les activi-



tés et chacun y assume une part de responsabilité. Les activités principales sont les séances et les camps. Le programme des activités de la troupe est souvent établi par tous les scouts en un premier temps, puis par les chefs/taines en collaboration avec les CP. Les activités principales de la troupe sont les séances, qui ont lieu en général une fois par semaine, et surtout les camps. Le camp d'été ou d'automne est le point fort de



toute l'activité scout et on s'y prépare longtemps à l'avance. Tu trouveras d'autres informations sur les camps dans le chapitre «camps».

■ Le groupe

Le groupe scout réunit tous les scouts d'un quartier, d'une ville, d'une région, quel que soit leur âge. Le groupe a lui aussi un nom bien précis, qui montre d'où vient le scout qui en fait partie. Il peut y avoir plusieurs meutes et rondes, troupes, postes et clans dans un groupe. Le groupe est mené par un chef ou une cheftaine de groupe, aidé d'autres chefs et cheftaines. Les décisions importantes qui concernent tout le groupe sont prises en commun par tous les chefs et cheftaines lors d'un conseil de groupe. Les chefs et cheftaines d'un groupe peuvent souvent compter sur l'aide d'un comité de parents ou d'un comité de soutien.

■ Les branches

Nous avons parlé plus haut des meutes et des rondes. Si tu as été louveteau ou lutin, tu sais bien sûr de quoi il s'agit, voilà tout de même quelques explications:

■ *Les louveteaux* (garçons de 8 à 11 ans): leurs petits groupes s'appellent des sizaines et leur thème principal est Mowgli, le petit d'homme du «Livre de la Jungle», livre qui en raconte les aventures. Leurs principales activités sont jouer, faire des bricolages, chanter, écouter des histoires, découvrir la nature, etc. Ils participent aussi à des camps, soit seuls ou avec d'autres meutes de louveteaux, soit avec tout le groupe.



■ *Les lutins* (filles de 8 à 11 ans): comme pour les louveteaux, leurs petits groupes s'appellent des sizaines, mais elles vivent l'aventure de Tilly, une petite lutin. Sinon, leurs activités ressemblent à celles des louveteaux, et il arrive que lutins et louveteaux se retrouvent pour des séances ou des camps en commun.

La devise des lutins et louveteaux est «De notre mieux».

■ *Les éclaireurs et les éclaireuses* (11 à 15 ans): leurs petits groupes s'appellent des patrouilles et les activités sont souvent placées sous un thème choisi par tous et une grande fête ou un camp le terminent. Tu trouveras dans divers chapitres de ce livre des informations plus complètes en ce qui concerne la vie des éclaireurs et éclaireuses.

La devise des éclaireuses et éclaireurs est: Toujours prêts.

■ *Les pionniers* (garçons de 15 à 17 ans) et *les cordées* (filles de 14 à 16 ans): ils forment un poste composé de petits groupes que l'on appelle équipes. Ils choisissent ensemble les grands projets ou les aventures extraordinaires qu'ils ont envie de vivre. Ils se répartissent les tâches à accomplir et chacun est responsable que tout aille bien.

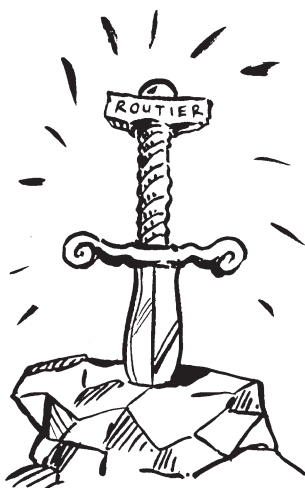


■ *Les routiers et les guides* (adolescents/tes dès 16 ou 17 ans): dans cette branche, la responsabilité est partagée entre tous les membres du clan pour tout ce qui est organisé. Ils planifient leurs activités eux-mêmes, les vivent et les évaluent ensuite ensemble. Un aspect important de la vie de routier/guide est le service communautaire. Ce sont souvent les chefs et les cheftaines des autres branches qui se réunissent ainsi dans un clan. Cela leur permet de vivre d'autres aventures en compagnie de jeunes de leur âge.

La devise des routiers et guides est: Servir.

Une fois par année, le Glaive Routier réunit des routiers et guides de toute la Suisse pour un grand concours et la Fête Folk Scoute permet à de nombreux musiciens et amateurs de musique scout de se retrouver.

■ *Les Scouts Malgré Tout*: le scoutisme est ouvert à tous, aussi aux handicapés. C'est pourquoi il existe des unités spéciales, qui accueillent ces enfants et ces jeunes et leur permettent de vivre l'aventure scout malgré leurs difficultés.



■ L'Association cantonale et le Mouvement Scout de Suisse

Tous les groupes scouts d'un canton forment ensemble une association cantonale. L'association cantonale est dirigée par l'équipe cantonale, qui se compose d'une cheftaine cantonale et d'un chef cantonal et d'autres membres, qui sont par exemple des spécialistes d'une branche et de la formation des chefs et cheftaines. Le comité cantonal soutient l'équipe cantonale, surtout en ce qui concerne les questions administratives. Il est dirigé par un président ou une présidente. La tâche principale de l'association cantonale est la coordination des activités scout dans le canton, la formation des chefs et cheftaines et la représentation du scoutisme auprès du public.



Les 23 associations cantonales forment ensemble le Mouvement Scout de Suisse (MSdS) avec plus de 60'000 membres (chiffre de 1993). Le MSdS est dirigé par l'Equipe fédérale et le Comité fédéral. L'Equipe fédérale, animée par la cheftaine suisse et le chef suisse est principalement responsable de questions d'animation, c'est-à-dire du programme des branches, de la formation, etc.

Le Comité fédéral, mené par la présidente et le président est responsable des finances, de questions juridiques et du Bureau du Matériel Scout. Le MSdS veille à maintenir une unité dans le scoutisme en Suisse, coordonne les activités cantonales et essaie de représenter les intérêts communs de tous les membres auprès du public.

La progression scout

Tu l'as certainement remarqué: les éclais qui sont déjà depuis plus longtemps que toi dans la patrouille ont une attitude différente face aux autres scouts. Ils aident les plus jeunes et deviennent responsables de ce qui se passe dans la patrouille. Ils ont franchi pour cela diverses étapes.

■ Les étapes

Nous distinguons trois étapes qui montrent que tu participes de plus en plus à la vie de la patrouille et que tu contribues à ce que tout soit amusant, intéressant, passionnant et instructif. Ton chef ou ta cheftaine de patrouille ou ton chef ou ta cheftaine de troupe pourront te dire comment on franchit une étape dans ta troupe.

■ 1ère étape: S'intégrer

Quand tu auras vécu quelques mois avec ta patrouille et que tu te seras bien familiarisé avec ses habitudes, il te sera facile de franchir la première étape. La manière peut être différente dans chaque troupe, renseigne-toi comment cela se passe chez vous.





En franchissant la première étape, tu peux aussi prononcer le premier engagement. Tu confirmes ainsi que tu veux vraiment t'intégrer dans ta patrouille.

■ 2ème étape: Participer

Après une bonne année chez les éclais et après avoir participé à un camp d'au moins une semaine, tu es prêt à franchir la deuxième étape. Tu peux maintenant te rendre utile presque partout dans ta patrouille. Tu peux aussi commencer à te familiariser avec une première spécialité.



■ 3ème étape: Partager

Après environ deux ans de vie active dans la patrouille tu peux, si tu remplis les autres conditions, franchir la 3ème étape. Ta collaboration dans la patrouille est devenue presque indispensable, on peut compter sur toi, et tu peux te perfectionner dans une deuxième spécialité.



Chacune de ces étapes est caractérisée par un insigne. Ces insignes se ressemblent, l'un est contenu dans l'autre. Les trois insignes représentent une rose des vents. Lors de la première étape, on n'en voit qu'un tiers, lors de la deuxième étape, deux tiers, et l'insigne de la troisième étape représente la rose des vents complète. Elle nous montre les quatre points cardinaux et est un symbole pour nous qui cherchons sans cesse dans notre vie à «éclairer» le chemin.

Ce symbole a souvent été utilisé par BiPi, le fondateur du scoutisme.

■ Les spécialités

Tu as certainement des intérêts et des capacités qui ne sont pas mis en valeur à l'école. Le scoutisme te permettra d'approfondir ces aptitudes spéciales et de te former comme spécialiste. Un bon nombre de ces spécialités sont particulièrement utiles pour la patrouille. Ton chef/ta cheftaine de troupe pourra t'expliquer les conditions qu'il faut remplir.



Les spécialités sont réparties en sept domaines: il y a un insigne qui représente chaque domaine. Voici les sept domaines et les spécialités qu'ils recouvrent:

■ *Sport:*

Course d'orientation, Cyclisme, Meneur de jeux sportifs, Natation

■ *Créativité:*

Monde sonore, Musicien, Travaux manuels

■ *Communication:*

Amitié internationale, Documentaliste, Photographe reporter, Télécommunications

■ *Nature:*

Notre environnement, Forêt

■ *Sciences:*

Astronomie, Electronique, Informatique, Météorologie

■ *Technique scoute:*

Aide secouriste, Cuisinier, Pionniérisme, Topographe

■ *Animation spirituelle*

Humaniste, Témoignage chrétien, Témoignage chrétien (engagé)

■ La Promesse

Alors que le premier engagement peut se faire déjà quelques semaines après ton entrée aux éclaireurs/éclaireuses, tu devrais être âgé/e d'environ 14/15 ans pour faire ta Promesse.

Ce qui nous unit à tous les scouts

■ La Loi et la Promesse

La Loi et la Promesse ont été données au scoutisme par son fondateur, Lord Robert Baden-Powell (abréviation en anglais: BiPi), dont nous reparlerons à la page 22, et sont les principes de base de la vie scoute.

La Loi scoute n'est pas une contrainte, on ne reçoit pas d'amende si on enfreint cette loi, comme par exemple dans la loi sur la circulation routière. Ce n'est pas non plus une restriction, mais un



La Loi

Scouts, nous voulons:

- Etre vrais
- Ecouter et respecter les autres
- Etre attentifs et aider autour de nous
- Partager
- Choisir de notre mieux et nous engager
- Protéger la nature et respecter la vie
- Affronter les difficultés avec confiance
- Nous réjouir de tout ce qui est beau

Cette loi nous lie à tous les scouts du monde. Dans le même esprit nous voulons en particulier





cadre pour la vie scout et la vie de tous les jours. La Loi est aussi la base commune à tous les scouts, elle leur permet d'atteindre ensemble les buts qu'ils se sont fixés. Par la Promesse, le scout s'engage à faire tout son possible pour mettre en pratique la Loi dans sa vie quotidienne.

■ Scouts, nous voulons

Nous sommes scouts, et ensemble, avec nos frères et sœurs du monde entier, nous voulons suivre cette loi. Tu n'es donc pas seul, d'autres scouts pensent à toi et te soutiennent dans tes efforts.

■ Etre vrais

Chacun peut avoir confiance en toi. Les autres savent qui tu es. Tu vis comme tu penses être, tu vis ce que tu crois. Dans un conflit, tu restes dans la vérité et tu écoutes ce que l'autre a à te dire. Tu ne fais du cinéma à personne, ni à toi-même, ni aux autres.

■ Ecouter et respecter les autres

Un scout est ouvert aux autres. Tu as tes propres convictions, mais tu respectes celles des autres. C'est dans le dialogue que tu trouveras l'enrichissement de la vie, non dans le silence et l'écrasement. Tu te respectes toi-même et l'autre a droit à ton respect.



■ Etre attentifs et aider autour de nous

Un scout est non seulement ouvert aux idées des autres, mais à la situation des autres.

Tu fais donc un effort pour que celui qui a besoin de toi puisse bénéficier de tes capacités. Mais tu fais aussi un effort pour que les possibilités d'aider se multiplient, en mettant à disposition tes connaissances.



■ Partager

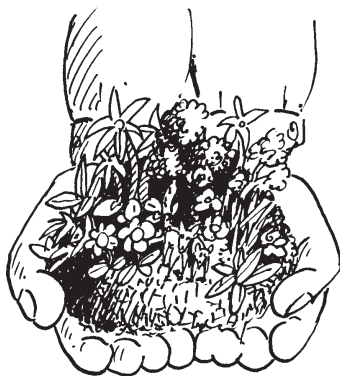
Etre ouvert, c'est aussi partager. Tu peux partager avec d'autres ta nourriture, ton argent ou tes jeux. Mais ce qui est plus important, c'est de partager ta bonne humeur et ta joie de vivre.

Partager aussi tes peurs, tes soucis ou ta tristesse avec les autres, ils en seront moins accablants.

■ Choisir de notre mieux et nous engager

Dans notre monde, il existe un nombre incalculable de possibilités. Tu ne peux les utiliser toutes. Ce n'est pas facile de faire des choix, mais tu es appelé à en faire à tout moment. Que ce soient des choses simples ou une nouvelle orientation de ta vie, tu dois t'engager et

assumer ensuite cette décision. Tu essaies toujours de faire ce que tu es capable de faire. Prendre ses responsabilités, c'est aussi dire «je ne le fais pas, parce que je n'en suis pas capable».



■ Protéger la nature et respecter la vie

Ce qui permet à l'homme de vivre sur terre, ce sont les plantes, les animaux et les minéraux. Ils peuvent être ta nourriture, mais ils sont surtout ton cadre,



ton environnement. Si tu veux vivre de manière équilibrée, tu dois en prendre soin, éviter de les détruire ou de les abîmer.

Tout homme a droit à la vie. Où qu'il soit dans le monde, proche ou lointain, chacun a droit à la même chance de vivre. Tu dois donc t'efforcer de faire tout ce qui est possible pour que chacun autour de toi ait une vie acceptable.

■ **Affronter les difficultés avec confiance**

Tout ne va pas toujours comme tu le voudrais. Tu rencontres souvent des obstacles devant toi. Mais tu ne te décourages pas. Tu cherches patiemment des solutions qui te permettront d'aller de l'avant.

■ **Nous réjouir de tout ce qui est beau**

Malgré les difficultés que tu rencontres, et même si tout te semble sombre et sans espoir, tu essaies de voir quelque chose de beau ou de bénéfique dans toutes les situations.

■ **Le premier engagement**

Tu as été accueilli dans une patrouille. Tu as pu observer durant quelques semaines les règles de vie de la troupe. Tu es en train d'apprendre ce que c'est qu'être scout. Le premier engagement te permettra de te sentir encore plus proche de tes nouveaux amis et de la grande aventure qu'est le scoutisme. Dès que tu te sens prêt/e, demande à un chef, une cheftaine ou à quelqu'un de la troupe de préparer avec toi le premier engagement.

■ **La promesse**

Tu te sens prêt à jouer pleinement le jeu des scouts. Tu connais tout le monde et tout le monde te connaît. Par la promesse, tu montres aux autres que tu acceptes les règles du jeu, que tu feras tout ce qui est possible pour participer pleinement à la vie de la troupe. Les autres scouts de la troupe seront les témoins de ta promesse, ils te mon-

Le premier engagement
Je veux m'engager pour mon groupe et vivre de mon mieux la Loi scout.
Je demande à Dieu et à vous tous/toutes de m'y aider
ou
Je demande à vous tous/toutes de m'y aider



trent ainsi leur amitié et leur soutien.

La promesse, c'est aussi un défi personnel. Il a donc été prévu que tu puisses rajouter quelque chose qui est très important pour toi, une chose à laquelle tu tiens particulièrement. Là aussi le fait de prendre cet engagement devant les autres te donnera du courage et de la force pour poursuivre ton but.

■ Notre salut

Tu as certainement remarqué que tout le monde se tutoie, mais cela ne signifie pas que nous ne nous respectons pas les uns les autres: cela montre que nous faisons tous partie d'une grande



20

La promesse

Avec l'aide de Dieu, avec votre aide et dans la joie

ou

Avec votre aide et dans la joie,

Je promets de faire tout mon possible pour:

- approfondir le sens de notre Loi scout,
- développer les valeurs Spirituelles de ma vie,
- m'engager dans chaque communauté où je vis

fraternité.

De plus, nous avons un salut qui permet de nous reconnaître: le salut scout se fait de la main droite. Les trois doigts du milieu sont tendus, ils rappellent les trois points de la Promesse scout. Le pouce passe par-dessus le petit doigt replié; ce qui signifie: le fort protège le faible.

Quand tu rencontres un autre scout, tu fais le salut scout avec la main droite et tu donnes la main gauche, car, dit-on, c'est celle du cœur.



■ Sois prêt pour la Bonne Action

Regarde autour de toi ... Ne vois-tu pas de très nombreuses petites choses que tu pourrais faire pour aider quelqu'un ou pour lui faire plaisir? Tu verras que faire chaque jour une Bonne Action (BA) peut t'apporter beaucoup de joie. L'idée de la BA vient de BiPi, le fondateur du scoutisme, et il l'a reprise d'anciens récits de chevalerie. C'est donc une très vieille idée, ne crois-tu pas qu'elle soit encore d'actualité aujourd'hui? Tu verras que ce n'est pas si difficile. BiPi nous a aussi donné une devise: «Toujours prêt/e». Garde donc tes yeux et ton cœur ouverts aux autres, sois prêt/e à les aider et bien sûr aussi à partager avec eux tes joies, tes plaisirs et tes jeux.

■ Les emblèmes

Si les scouts se reconnaissent dans le monde entier, c'est parce qu'ils portent des insignes qui se ressemblent. La base des insignes scouts est en effet partout la même. Il s'agit de la Fleur de Lys pour les garçons et du Trèfle pour les filles.



Fleur de lys et
Trèfle du MSdS
et internationaux

Ces deux insignes ont toujours représenté le scoutisme, depuis qu'il existe, et sont construits de la même façon:

Les trois feuilles rappellent les trois points de la promesse: vivre selon la loi scoutie jour après jour, développer les valeurs spirituelles de ta vie et devenir responsable dans chaque communauté où tu vis.

La veine centrale représente l'aiguille de la boussole, celle qui montre le nord et qui nous permet de toujours retrouver notre chemin.

■ Le totem

Certaines troupes pratiquent la totémisation. Il s'agit d'une sorte de baptême. Si tu la vis, elle deviendra un événement marquant de ta vie scoutie et tu en garderas de bons souvenirs. Tu y recevras un nom scout, choisi spécialement pour toi par tes chefs/cheftaines, ton/ta chef/cheftaine de patrouille et par les autres scouts de ta patrouille. Le totem doit rappeler une de tes qualités principales et te distinguer des autres.



■ L'uniforme

L'uniforme permet aussi aux scouts de se reconnaître, même s'il est parfois très différent d'un pays à l'autre. L'idée de l'uniforme vient de BiPi: lors du premier camp qu'il avait organisé sur l'île de Brownsea en 1907, les garçons étaient venus dans leurs habits de tous les jours, et à cette époque, la différence entre riches et pauvres était très visible. C'est pourquoi BiPi a eu l'idée de créer un uniforme qui devait effacer les différences apparentes.

Les origines du mouvement scout

■ La vie de Baden-Powell

Robert Stephenson Smyth Baden-Powell est né le 22 février 1857 à Londres. Dès son plus jeune âge, il a vécu de très nombreuses aventures avec ses frères, surtout en mer. Il n'a jamais été un très bon élève car il préférait observer les animaux dans la nature, jouer des pièces de théâtre, imiter ses professeurs, tout cela aux dépens des mathématiques, langues et autres matières du collège. Après avoir raté les examens pour entrer à l'université, il s'est présenté dans une école militaire où il a brillamment réussi. Agé d'à peine 20 ans, il est envoyé comme sous-lieutenant en Inde, qui était à cette époque une colonie britannique. C'est pendant ses loisirs qu'il s'intéressait plus particulièrement au travail des «éclaireurs», et qu'il se rendit compte de leur importance dans les opérations militaires. Baden-Powell était très apprécié de ses supérieurs, et à l'âge de 26 ans, il fut promu capitaine.

Son régiment fut ensuite déplacé en Afrique du Sud, où il eut l'occasion d'entrer en contact avec des «éclaireurs» indigènes pour lesquels il eut beaucoup d'admiration. Il se perfectionna ainsi dans l'art de l'approche et de l'exploration. C'est en Afrique qu'il eut pour la première fois la possibilité de former lui-même des patrouilles d'éclaireurs selon ses idées, mais toujours dans le cadre militaire.

L'événement qui rendit Baden-Powell célèbre dans tout l'empire britannique fut le sauvetage de la petite ville de Mafeking, durant la guerre des Boers. Avec beaucoup d'astuce et de courage communicatif, il réussit à sauver la ville qui était assiégée par des troupes



BiPi et sa femme, Lady Olave Baden-Powell, lors d'une visite en Suisse.

ennemies quatre fois plus nombreuses. Il prouva que – contrairement à ce que l'on pensait à cette époque – des jeunes étaient tout à fait capables de réussir une mission, pourvu qu'on leur fasse confiance. BiPi utilisa les jeunes pour transmettre des messages à pieds et à vélo.

A son retour en Angleterre, BiPi fut accueilli triomphalement. Mais malgré ce succès et ses promotions, Baden-Powell abandonna sa carrière militaire.

Il constata qu'un petit livre qu'il avait écrit pour des éclaireurs militaires avait un immense succès auprès des garçons britanniques. Et il recevait toujours plus de lettres de garçons lui demandant des conseils.

■ Les débuts du scoutisme

«A la fin de ma carrière militaire», dit BiPi, «je me mis à l'œuvre pour transformer ce qui était un art d'apprendre aux hommes à faire la guerre, en un art d'apprendre aux jeunes à faire la paix; le scoutisme n'a rien de commun avec les principes militaires.»



C'est alors qu'il organisa le premier camp pour des garçons sur l'île de Brownsea en 1907. Il put y tester ses idées d'éducation par le jeu, d'indépendance et de confiance. Après l'immense succès de ce camp, BiPi comprit que la demande des garçons était tellement grande que le mouvement ne pourrait plus être arrêté. Sur les conseils de ses amis, il se mit à écrire un livre pour les jeunes, «Scouting for Boys», traduit en français sous le titre «Eclaireurs», qui eut lui aussi un immense succès. Des groupes de scouts se créaient partout en Angleterre. Les filles s'intéressaient aussi au scoutisme, et dès 1909, elles furent accueillies dans le mouvement sous le nom de «guides».

En 1912, Baden-Powell se maria avec Olave Saint Claire Soames, qui devint Chef-guide mondiale.

Le mouvement prit vite beaucoup d'importance, et bientôt il y eut des scouts dans de nombreux pays du monde. Le Jamboree de 1920 réunit pour la première fois des scouts de 21 pays. BiPi fut nommé «World Chief» (Chef scout mondial). Et ce n'était qu'un début ... Aujourd'hui, il y a plus de 25 millions de scouts dans plus de 150 pays du monde entier.

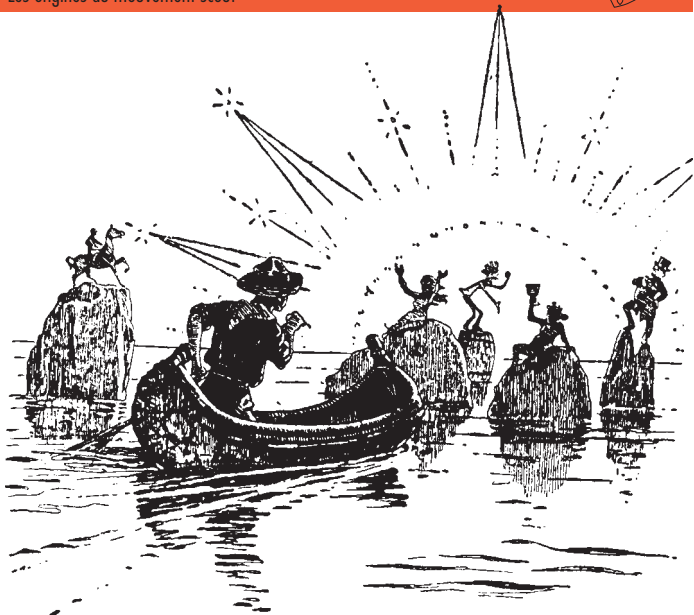
■ Le dernier message

BiPi et son épouse passaient beaucoup de leur temps à parcourir le monde pour soutenir le scoutisme dans son essor. Quand ils le pouvaient, ils participaient personnellement aux cérémonies de création du mouvement dans un nouveau pays. A la fin de sa vie tellement remplie, BiPi s'était retiré au Kenya, et c'est de là qu'il fit parvenir aux scouts du monde entier son dernier message.

«Ceci est juste un petit mot d'adieu, pour vous rappeler, quand j'aurai disparu, que vous devez tâcher dans la vie d'être heureux et de rendre les autres heureux. Que cela paraît facile et agréable, n'est-ce pas? C'est tout d'abord par la bonne action quotidienne que vous apprendrez à apporter le bonheur aux autres. La meilleure manière d'atteindre le bonheur est de le répandre autour de vous.

J'ai eu une vie très heureuse, et j'aimerais qu'on puisse en dire autant de chacun de vous. Je crois que Dieu vous a placés dans ce monde pour y être heureux et jouir de la vie. Ce n'est ni la richesse, ni le succès, ni l'indulgence envers soi-même qui créent le bonheur.

L'étude de la nature vous apprendra que Dieu a créé des choses belles et merveilleuses afin que vous en jouissiez. Contentez-vous



BiPi était aussi un très bon dessinateur. Voici une illustration tirée de son livre «La route du succès».

de ce que vous avez et faites-en le meilleur usage possible. Regardez le beau côté des choses plutôt que le côté sombre. Essayez de laisser ce monde un peu meilleur qu'il ne l'était quand vous y êtes venus et quand l'heure de la mort approchera, vous pourrez mourir heureux en pensant que vous n'avez pas perdu votre temps et que vous avez fait «de votre mieux». Soyez prêts à vivre heureux et à mourir heureux. Soyez toujours fidèles à votre promesse, même quand vous serez adultes.

Que Dieu vous aide.

*Votre ami
Baden-Powell»*

BiPi mourut le 8 janvier 1941 au Kenya où il est enterré. Lady Baden-Powell continua son rôle de lien entre les éclaireuses du monde entier. Elle est décédée le 25 juin 1978 en Angleterre.



Le mouvement scout en Suisse

■ Historique

Le Mouvement Scout de Suisse est né en 1987, de la fusion de la Fédération des Eclaireuses Suisses (FESes) fondée en 1919 et de la Fédération des Eclaireurs Suisses (FES) fondée en 1913. Ces deux fédérations se sont réunies pour mettre en commun leurs forces de travail, leurs idées et pour répondre à un courant très fort dans les groupes. Chaque lutin, louveteau, éclaireuse, éclaireur, cordée, pionnier, guide et routier fait partie du MSdS, qui compte environ 60'000 membres, et est la plus grande association de jeunes de Suisse.

Les groupes catholiques du MSdS forment l'«Association des scouts catholiques», présente surtout en Suisse alémanique et abrégée VKP. Ils portent une croix potencée comme signe distinctif.

Les anciens scouts sont réunis au plan suisse dans l'association des «Anciens Scouts de Suisse».

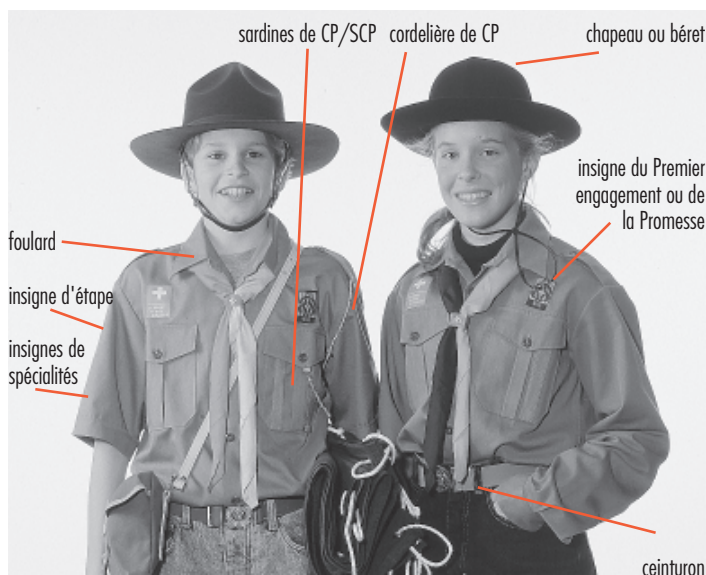
Les camps fédéraux réunissent des scouts venus de toute la Suisse et leur permettent de vivre une aventure extraordinaire. En 1994, le camp fédéral «cunstrast» a rassemblé plus de 22'000 scouts de toute la Suisse dans 11 sous-camps autour du Napf. Quant au camp fédéral de 1980, il a été le premier camp fédéral organisé par les deux fédérations suisses. Il a réuni plus de 20'000 scouts dans la région Berne-Vaud-Fribourg. Avant ce camp, la FES avait organisé des camps fédéraux à Berne (1925), à Genève (1932), à Zurich (1938), à Trevano (1948), à Saignelégier (1956) et au Domleschg (1966). La FESes, quant à elle, avait organisé des camps au Gotthard (1949), dans le Goms (1957) et dans la vallée de Blenio (1969).

Le MSdS dispose d'un terrain de camp exceptionnel et de maisons au Val Calanca, dans les Grisons. Un camp au Val Calanca, c'est l'occasion de vivre quelque chose d'inhabituel dans une vallée un peu retirée, d'apprendre à connaître la vie des paysans de montagne qui y habitent, de rencontrer d'autres scouts.



Camp fédéral de 1994, dans la région du Napf.





■ Notre uniforme

Notre uniforme se compose principalement d'une chemise, d'un foulard, d'un ceinturon et d'un bérêt ou chapeau. Pour marquer la progression scoute, la couleur de l'uniforme est différente pour chaque branche: lutins et louveteaux: bleu clair; éclaireuses et éclaireurs: kaki; cordées et pionniers: rouge; guides, routiers, cheftaines et chefs: vert foncé.

Sur l'uniforme, il y a aussi de la place pour les insignes qui marquent les étapes parcourues dans la vie scoute, tels les insignes de promesse, de progression et de spécialités.

La couleur du foulard est en général la même pour tout le groupe, parfois aussi pour une troupe.

■ Le domaine international

Au niveau mondial, il existe une association qui réunit toutes les éclaireuses du monde, et une autre association pour les garçons. Il s'agit de l'Association Mondiale des Guides et Eclaireuses (AMGE)



et de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS). L'AMGE a son siège à Londres, l'OMMS à Genève. Le Mouvement Scout de Suisse, en tant qu'association fusionnée, fait partie des deux associations mondiales.

Les associations membres de l'AMGE et de l'OMMS se réunissent tous les trois ans pour des Conférences mondiales séparées, mais où certains sujets sont les mêmes. On y discute avant tout de l'avenir du scoutisme en général.

C'est aussi lors des Conférences mondiales que sont fixés les lieux et dates des grands camps internationaux que sont les Jamborees et les Moots.

■ Le Jamboree

C'est le nom que BiPi lui-même a donné à la première grande rencontre internationale de scouts à Londres en 1920, qui a réuni 8000 scouts de 21 pays. Des Jamborees ont ensuite eu lieu tous les 4 ans, avec une interruption pendant la deuxième guerre mondiale. Aujourd'hui, les Jamborees sont destinés à des scouts entre 14 et 18 ans.

■ Le Moot

Ce mot vient de l'anglais et signifie assemblée du peuple. Le Moot réunit des scouts de 18 à 25 ans venant eux aussi du monde entier. En 1992, le 9e Moot mondial a eu lieu à Kandersteg en Suisse.

■ Le Jamboree sur les ondes (JSLO)

Chaque année, le 3e week-end d'octobre, a lieu le Jamboree sur les ondes, qui fait entrer en contact des scouts de différents pays à l'aide de radioamateurs.

■ Le Thinking Day, le jour de St-Georges

Pour les éclaireuses, la date de naissance de Lady BiPi et de BiPi, c'est-à-dire le 22 février, est l'occasion de réfléchir plus profondément au sens du scoutisme et d'entreprendre une action de solidarité avec les éclaireuses du monde entier.

Les éclaireurs fêtent eux le 23 avril le jour de St-Georges, qui est devenu le patron des éclaireurs du monde entier après avoir été celui des chevaliers du Moyen-Age pour son courage lors de son combat contre le dragon.



Insignes du Mouvement Scout de Suisse



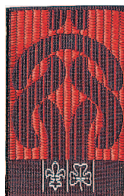
Premier engagement



Promesse



Promesse lutin/louveteau



Promesse cordée/pionnier



Promesse routier/responsable



Première étape



Deuxième étape



Troisième étape



Croix de Jérusalem



Sardine CP



Cordelière de CP



Cordelières de responsable*

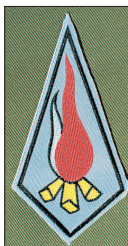


Insigne de responsable

* Cordelières: *jaune*: adjoint/e du/de la RU; *orange*: resp. d'unité; *rouge*: resp. de branche dans le groupe, adjoint/e du RG; *violet*: responsable du groupe; *bleu*: collaborateur/trice dans l'association cantonale ou dans la fédération.



Insigne suisse (MSdS)



Scouts malgré tout (SMT)



Veillée routier



Insignes de spécialité:

Relation à soi



cuisine



art



musique



théâtre



dessin

Relation aux choses



carte / boussole



météo



nature



pionnier



environnement

Relation à son corps



jeux



sport



survie dans la nature



vélo



activités aquatiques



hiver

Relation à Dieu, spirituelle



animation spirituelle



astronomie



culture / international



cérémonie / traditions

Relation aux autres



informatique



photo



journalisme



premiers secours



transmissions

Associations mondiales



Association mondiale des Guides et des Eclaireuses AMGE



Organisation mondiale du Mouvement Scout OMMS



Le centre scout international de Kandersteg.

■ Les centres internationaux

Un des quatre centres internationaux de l'AMGE se trouve en Suisse, à Adelboden (il s'appelle «Our Chalet», «Notre chalet») et le centre mondial de l'OMMS se trouve à Kandersteg (c'est le Centre scout international). Chaque été, des scouts du monde entier viennent camper en Suisse, découvrir notre pays et nouer des contacts avec d'autres scouts. Les scouts suisses peuvent aussi participer à ces camps.

■ Les contacts internationaux

A part la participation à des camps à Adelboden ou à Kandersteg, les scouts suisses peuvent organiser eux-mêmes des camps à l'étranger, dans des camps internationaux ou pour eux seuls. Ces camps sont des événements inoubliables dans la vie de chaque scout, mais demandent une grande préparation.

Il y a aussi possibilité d'échanger de la correspondance avec des scouts à l'étranger. Le secrétariat du MSdS, à Berne, dispose toujours d'adresses de correspondants dans de nombreux autres pays.



Une autre façon d'apprendre à connaître la vie d'autres scouts est de participer à un projet international de solidarité. De tels projets sont parfois lancés par le MSdS pour collaborer au développement d'un pays moins favorisé que le nôtre. Ils peuvent être organisés par une troupe, un groupe ou une association cantonale.



«Notre Chalet» à Adelboden.





Le monde dans lequel nous vivons





Le monde dans lequel je vis

Qui suis-je?

Voilà une question toute simple, à laquelle il est pourtant si difficile de répondre! Je connais la couleur de mes yeux, ma date de naissance, ma pointure, on peut tout noter dans un tableau:

Nom: _____

Prénom: _____

Totem: _____

Date de naissance: _____

Couleur des yeux: _____

Couleur des cheveux: _____

Poids: _____

Taille: _____

Pointure: _____

C'est déjà tout? Peut-on te décrire par quelques chiffres et lettres? N'y a-t-il pas autre chose? Des choses que tu es seul(e) à connaître ou que l'on ne peut pas exprimer par des mots?

Certains jours, des questions se bousculent dans ta tête: je vais aux éclais – est-ce que je m'y plais? Pourquoi aimerais-je parfois avoir un autre âge – encore une fois 8 ans ou déjà 14, 16 ou même 20 ans? J'ai mes petits secrets personnels. Est-ce que les autres me connaissent comme je suis vraiment? J'ai de temps en temps mauvaise conscience. Pourquoi ma musique préférée me plaît-elle autant?

Beaucoup de pensées de ce genre te préoccupent. Bien sûr, pas quand tu t'amuses à la piscine, ce n'est pas le moment pour méditer. Mais le soir au lit, avant de t'endormir, quand tu viens de terminer le chapitre d'un livre?



Note pendant quelques jours quand et pourquoi tu éprouves les sentiments suivants: envie d'agir, plaisir, sympathie, joie, tristesse, colère, rage, solitude...

Vois-tu d'autres choses que la couleur de tes yeux ou ta peinture qui font partie de ta personnalité? Tes humeurs et tes sentiments font aussi partie de toi. Et ceci touche toute personne humaine, même si certaines (les adultes surtout) ne le montrent pas souvent. On ne peut décrire les humeurs et sentiments aussi facilement que la taille. Et ils changent souvent: ce n'est pas la même chose si vous amusez entre éclais à jouer sous la pluie, ou si une certaine mélancolie te surprend sur le chemin de l'école.

Si tu regardes tes notes concernant tes humeurs et sentiments, tu réaliseras ce qui a de l'influence sur toi dans ton environnement. Beaucoup de personnes auxquelles tu as à faire seront certainement nommées! Ce n'est pas différent pour les éclais. Tu sais peut-être ce que c'est que d'être lutin ou louveteau. Mais maintenant, tu es dans une troupe d'éclais, et tu dois t'y faire une place. Tu apprendras aussi à mieux te connaître toi-même, par les aventures et discussions que tu auras avec tes nouveaux camarades. Et par le fait que tu sois, toi précisément, arrivé dans leur groupe, tu les aides aussi à mieux se comprendre!



Moi – toi – nous – les autres

Que tu le veuilles ou non, tu es toujours en contact avec les «autres»:

- ◆ dans ta famille, avec tes parents et tes frères et sœurs;
- ◆ à l'école, avec les maîtres et maîtresses, les camarades de classe, les élèves plus jeunes ou plus âgés, le concierge;
- ◆ sur le chemin de l'école et lors des loisirs, avec le conducteur du bus, la personne au guichet de la poste, les vendeurs et vendeuses, les passants pressés;
- ◆ et maintenant aussi aux éclais avec les cheftaines et chefs, ton meilleur ami, ta meilleure amie...

Une telle liste ne saurait être complète!

Ceux que tu connais le mieux, ce sont probablement tes parents et tes frères et sœurs, toutes les personnes qui vivent au même endroit que toi, qui mangent à la même table, regardent la télévision ensemble et se partagent la salle de bains. Avec eux, on peut discuter, se disputer, on se donne réciproquement des conseils ou on se console. La vie communautaire n'est pas toujours harmonieuse, les conflits apparaissent dans les familles les plus unies. Il n'est pas grave d'avoir des avis divergents; ce qui est important, c'est d'écouter les autres, d'essayer de les comprendre et d'exprimer ouvertement ses arguments. Ceci est valable pour toutes les personnes concernées! Les adultes ne sont pas toujours faciles à comprendre, et ne disent peut-être pas tout ce qu'ils savent. Cela part souvent d'un bon sentiment, pour ne pas te faire peur ou t'effrayer.

Chaque famille est différente. Peut-être pourras-tu une fois dormir chez un ou une camarade, et voir ainsi comment cela «fonctionne» chez eux. Ou bien peut-être ferez-vous carrément un «échange de famille» pour quelques jours – chacun vivant dans la famille de l'autre!

Tu vas presque tous les jours à l'école et passes ton temps avec enseignants et camarades de classe. Un certain nombre de personnes différentes sont réunies là et apprennent quelque chose ensemble! Même si on ne t'a jamais demandé si tu voulais aller à l'école, tu dois t'entendre avec tout le monde.

Parmi tes camarades d'école, il y en a certains avec lesquels tu partages aussi tes loisirs en dehors de l'école, en jouant, bricolant, se promenant, échangeant des secrets... ce sont de bons copains et copines.



J'aimerais avoir un ami

**J'aimerais avoir un ami fidèle
qui ne se vante pas
et ne fasse pas de grands discours.
Et pas non plus un ami
qui pense d'abord à lui.
J'aimerais avoir un ami
qui m'aime vraiment
et auquel je puisse confier mes secrets.
Mon ami pourrait aussi être une fille
mais pas une lunatique!
Je dois pouvoir lui faire confiance
elle ne doit jamais me trahir.**

Carol, 10 ans, Angleterre.

*tiré du livre «Lehrerhandbuch
Lebenskunde, Kt. Zürich»*



Essaie une fois de te mettre à la place de tes maîtres et maîtresses. Beaucoup d'entre eux exercent leur métier avec conviction, d'autres n'aiment peut-être pas aller à l'école – et cela se sent. Mais la vie en commun en salle de classe est de toute façon plus agréable si chacun y met du sien, accomplit sa tâche et exprime ouvertement son avis lors de divergences. Et quand règne une bonne ambiance en classe, apprendre devient plus facile, et devient peut-être même un plaisir!

Jusqu'à maintenant, tu as passé tes vacances dans ta famille, ou vous êtes partis, avec tes parents et tes frères et sœurs, à la montagne, au bord d'un lac ou de la mer, ou à un autre endroit où vous avez vécu un séjour formidable. Tu as peut-être visité de la parenté



vivant ailleurs, et tu as fait de nombreuses nouvelles découvertes avec des cousins et cousines de ton âge. En hiver, tu as peut-être déjà été au camp de ski de l'école, et tu as appris à connaître tes enseignants et tes camarades de classe sous un tout autre jour. Maintenant que tu es aux éclais, tes parents te laissent partir au camp, où tu vis de nou-

velles aventures avec les autres éclais, et découvres des régions inconnues. Vous remarquez ensemble que l'on obtient beaucoup plus en groupe que chacun pour soi. D'innombrables amitiés sont nées d'un effort accompli en commun ou d'une bonne discussion autour du feu de camp!



De la tête aux pieds

Selon notre Loi, nous voulons «écouter et respecter». Pour pouvoir respecter, il faut comprendre, et pas seulement en ce qui concerne la nature, tes parents, tes amis ou le fonctionnement d'une bicyclette – mais surtout ce qui se passe tous les jours en toi-même.

N'es-tu qu'un assemblage d'eau, de graisse et de protéines, une «machine avec une âme»? Ton corps peut-être comparé à une machine. Mais le jeu entre les os, les muscles, les tendons, la circulation sanguine, les nerfs, le cerveau et tous les autres organes est bien plus compliqué, délicat et complet que dans une machine. Ton corps a besoin de maintenance, d'attention et de mouvement s'il veut rester en forme, ainsi que de nourriture adaptée pour remplir ses diverses fonctions. Tu trouveras quelques conseils à ce sujet dans le chapitre Santé.





■ Les sens

Les rayons du soleil te caressent le dos, des odeurs de grillade te font venir l'eau à la bouche, tu frissonnes quand tu ne retrouves pas ton chemin dans le brouillard: tes sens te permettent d'éprouver des milliers de sensations. Sans les sens, tu ne ressentirais ni chaud ni froid, ni faim ni soif, ni le haut ni le bas. Tu connais certainement les cinq sens qui te permettent d'approcher ton environnement:

L'ouïe est un organe très sensible. Tu peux lui causer des dégâts en écoutant de la musique trop fort, ou la développer si tu joues d'un instrument. Tu sais toujours où est le haut et le bas, grâce à ton sens de l'équilibre, qui se trouve aussi dans l'oreille.

Les yeux: Les yeux sont très importants. Traverser une ville avec tous ses gens, ses voitures, ses poteaux, ses seuils, ses trous est très difficile quand on ne voit pas. C'est pour cela qu'un chien ou une canne doivent remplacer «les yeux» d'un aveugle. Tu peux développer ton sens de l'observation: observe un paysage pendant quelques instants et dessine-le ensuite de mémoire, avec le plus de détails possibles.

42

Le toucher: un aveugle voit le monde avec les mains. Son sens du toucher est beaucoup plus développé que le nôtre, car nos yeux remplissent une grande partie de cette fonction. Ta peau enregistre la moindre pression sur tout ton corps. Cette sensibilité n'est pas égale sur tout le corps: prends deux crayons et touche le dos d'un ou d'une camarade en laissant un grand espace entre les deux, puis tu réduis peu à peu la distance. On ne pourra bientôt plus déterminer s'il s'agit d'une ou de deux pointes.

Le goût: comment pourrait-il mieux être entraîné qu'en faisant la cuisine? As-tu remarqué que ta langue réagit à différents endroits au salé, au sucré et à l'acide!

L'odorat: Tu as certainement déjà senti des herbes aromatiques. Ou tu reconnais l'odeur du pain frais de la boulangerie. Nous sentons bien sûr aussi des odeurs désagréables (stations d'épuration, nourriture pourrie, gaz d'échappement).

Et le sixième sens? C'est la capacité mystérieuse de prévoir des choses et des événements qui auront lieu dans le futur.



■ Et si un des sens manque ou est dérangé?

Tu as déjà remarqué qu'il existe des enfants et des adultes qui ne peuvent entendre, et pourtant ils te comprennent. Mets-toi devant un miroir et prononce distinctement l'alphabet. Vois-tu comme ta bouche prend une autre forme pour chaque son? C'est ainsi que les sourds peuvent lire sur les lèvres ce que tu dis. Il est donc important de leur parler clairement et de se trouver en face d'eux.

- Essaie de lire sur les lèvres. Un camarade se trouve derrière une porte en verre, et tu essaies de comprendre ce qu'il dit et d'y répondre.

Si tu fais les expériences suivantes, tu verras comme il est difficile de ne pas voir:

- Ferme les yeux et touche tous les objets qui se trouvent autour de toi. Tu les percevras d'une manière toute différente que lorsque tu les vois.

- Vous échangez des objets entre vous en essayant de deviner de quoi il s'agit. Notez ensuite ce dont vous vous souvenez (jeu de kim au toucher).

- Pèle une pomme de terre les yeux bandés.

- Verse de l'eau dans un verre et essaie de savoir quand il est plein en fonction du bruit.

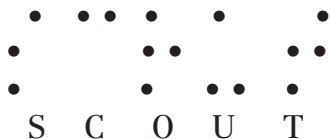


- Garde les yeux fermés pendant que quelqu'un te guide dans la forêt ou dans la maison. Tu réaliseras la confiance que doit avoir un aveugle dans la personne qui l'accompagne.





Les faibles de la vue et aveugles peuvent lire des lettres, à condition qu'elles soient écrites en braille.



Les points à eux seuls ne suffisent pas, pour pouvoir être sentis avec les doigts, ils doivent être en relief. C'est pour cela que l'on utilise une machine à écrire spéciale ou un petit appareil que les aveugles ont toujours à portée de la main pour prendre des notes.



● Il existe des emblèmes pour reconnaître les handicapés et indiquer des installations spéciales: aveugle...



● N'aie pas peur du contact avec des handicapés.

Connais-tu les Scouts Malgré Tout (SMT)? Cela vaut la peine de découvrir tout ce que tu peux entreprendre avec des enfants handicapés: une piste en ville avec un groupe de SMT, un camp auquel vous invitez des scouts handicapés... et tu verras qu'ils aiment jouer comme toi, que ce sont aussi des scouts enthousiastes!

■ Je grandis

Alors qu'actuellement tu es une fille ou un garçon, tu vas devenir durant ta vie scoute une jeune femme ou un jeune homme. Le temps de ce passage, appelé en langage spécialisé la puberté, n'est pas toujours facile, ni pour toi, ni pour les personnes de ton entourage!

Ton corps se développe, il grandit, devient plus puissant, tu deviens lentement femme ou homme. Tu réalises des exploits sportifs, tu as du plaisir à te mesurer aux autres. Mais tu te sens parfois aussi fatigué et sans



énergie. Ceci a des conséquences sur ton humeur: un jour, tu es de bonne humeur, plein d'énergie et prêt à entreprendre des tas de choses, le lendemain, tout le monde semble s'être ligué contre toi, tu aimerais fuir sur une île déserte ou au moins dans ta chambre et écouter ta musique préférée couché sur ton lit...

Tu n'es pas le seul à vivre ce temps de passage, tes collègues passent aussi par là. Et mieux on connaît quelqu'un, plus il est facile de lui confier ses problèmes et ce qui te touche personnellement. Essaie! Et finalement, tous les adultes sont passés par là et peuvent te donner des réponses à tes questions. Parle avec quelqu'un en qui tu as confiance: parents, maître ou maîtresse, chef ou cheftaine scouts.

Fumer, boire de l'alcool ou prendre d'autres drogues font aussi partie du monde des adultes que tu vas apprendre à connaître. Tu sais certainement que ces substances sont nocives, et ton corps te sera reconnaissant de ne pas le charger de ces substances pendant ton développement. Il faut parfois du courage pour dire non quand tout le monde participe. Mais si tu le fais, tu t'aides toi-même, et peut-être aussi certains autres, qui n'auraient pas eu le courage de dire clairement non. Personne n'a le droit de te forcer contre ta volonté. Et c'est aussi valable dans une telle situation: mieux vaut



en parler avec quelqu'un que d'essayer d'oublier ses problèmes de façon artificielle.

Autour de nous

■ Nature et environnement

L'homme est une partie de la nature. Pendant des milliers d'années, il a utilisé ses capacités intellectuelles pour asservir la nature. Le résultat: un style de vie assez agréable pour beaucoup de personnes, mais bien éloigné de la nature. Malgré toute notre intelligence, la nature ne doit pas cesser de nous étonner. As-tu déjà observé un flocon de neige, sa forme parfaite d'étoile à six branches? Ou l'éclosion d'un bourgeon au printemps – le fait que du bois qui semblait mort reprenne vie est comme un miracle. Malgré tous les moyens techniques, l'homme reste soumis à la nature: rien ne nous protège absolument contre les avalanches ou contre la foudre. Une tempête avec du vent et de la pluie peut suffire à dérégler complètement le trafic routier ou ferroviaire.

Et pourtant – plus nous sommes d'habitants sur la terre et plus nous voulons vivre confortablement – plus les conséquences pour la nature sont considérables. L'air que nous lui prenons lui est rendu sous forme de gaz d'échappements et de fumées, l'eau nous sert à rincer les toilettes et chacun de nous produit une montagne de choses inutiles ou inutilisables qui se retrouvent dans la nature sous forme de déchets. Depuis un certain temps, nous souffrons même avec la nature, lorsque l'air que nous respirons dans une ville ou le long d'une route à grande circulation est si pollué qu'il nous fait tousser.

Tu t'intéresses certainement à toutes ces interactions. Il t'arrive peut-être de rêver d'un coin de nature encore intacte, comme une clairière ou une île, où tu pourrais, seul ou avec tes meilleurs amis, vivre loin des problèmes actuels et découvrir la nature. Avec ton groupe scout, vous allez souvent être dans la nature, essaie d'y vivre, d'apprendre à la connaître et à la respecter.

■ La technique

Des objets créés par la main de l'homme ont un côté fascinant. Peut-être aimes-tu bricoler, démonter des appareils anciens ou



défectueux, pour essayer de comprendre comment ça marche – il arrive que tous ces éléments disparates redonnent une nouvelle machine, quelque chose d’utile inventé de toutes pièces. Chaque appareil ou outil que nous utilisons aujourd’hui, de la pelle à la cuisinière, du stylo à l’avion a dû être inventé une fois par des personnes ingénieuses. Tant l’artisan dans son atelier que l’usine bien organisée, où beaucoup de personnes travaillent ensemble, ont contribué à toutes ces découvertes. Tu auras peut-être une fois l’occasion d’assister à leur travail. Pose des questions si quelque chose t’intéresse spécialement.

■ Les médias

La lecture te fait découvrir un nouveau monde. T’es-t-il déjà arrivé d’oublier complètement l’heure en lisant un livre? Il est fascinant comme cet alignement de lettres sur le papier peut stimuler notre imagination. Nous croyons vivre dans l’histoire racontée, traverser le Far West avec Winnetou ou appartenir à la bande de Zora la Rousse! Si tu lis les journaux, tu sais ce qui se passe dans les environs, comme aux pays lointains – même s’il y a malheureusement



Protection de l'environnement à la maison et dans le local écolais

■ Essaie de produire le moins de déchets possible, en pensant aux emballages lors des achats et en triant les déchets. C'est-à-dire que l'aluminium, les boîtes de conserves, le papier, le verre, les piles et les déchets compostables doivent être triés et éliminés de façon adéquate.

■ Economise aussi de l'énergie en n'utilisant pas d'appareils électriques à la cuisine, en éteignant la lumière quand tu sors d'une pièce, en n'aérant que deux ou trois fois par jour ta chambre, fenêtres grandes ouvertes.



■ Economise l'eau. Ferme le robinet pendant que tu te brosses les dents. Une douche utilise moins d'eau qu'un bain. Ne fais pas la vaisselle sous l'eau courante.

■ Ne jette pas des déchets solides ou difficilement solubles dans les canalisations (WC ou évier) mais dans la poubelle. Des produits détergeants, huileux, inflammables ou des poisons (peinture, solvants) ne doivent pas non plus aller dans les canalisations. Les produits dangereux doivent être ramenés là où on les a achetés.



beaucoup de mauvaises nouvelles d'accidents, de guerres et de catastrophes naturelles. En plus des informations, la radio et la télévision apportent aussi des émissions divertissantes. Choisis-tu toi-même les émissions que tu veux voir et écouter? Comment les choisis-tu?

■ La musique

Aimes-tu écouter de la musique? Quels chanteuses, chanteurs, groupes ou instruments préfères-tu? On dit que la musique ne connaît pas de frontières – c'est probablement vrai quand on pense à tout ce que l'on peut exprimer ainsi sans paroles, et que tout le monde peut comprendre. Si tu joues toi-même d'un instrument, tu ne dois pas forcément te mesurer aux artistes les plus doués. Il est important d'y trouver du plaisir! Dans ton groupe scout, vous pouvez peut-être répéter ensemble un morceau, bricoler vous-mêmes des instruments, et vous présenter à la soirée récréative, ou simplement à jouer pour le plaisir!

Le sens de la vie



Tous les hommes sont nés sur cette terre sans qu'on leur ait demandé leur avis auparavant. Il est donc normal que tous les hommes se posent la question de savoir pourquoi ils sont sur la terre. Il n'existe pas de réponse définitive et valable à tout jamais.

Peut-être la religion enseignée à l'école t'a-t-elle déjà fait réfléchir, peut-être suis-tu un enseignement religieux pour préparer ta communion ou ta confirmation. Peut-être as-tu noué, en priant et en cherchant à obtenir des réponses à tes questions, une relation toute particulière avec Dieu. Peut-être trouves-tu tout cela romantique, ou mièvre, aussi peu crédible que la légende de l'enfant Jésus apportant les cadeaux de Noël. Ce n'est pas simple – chaque personne a le droit d'avoir son avis, et c'est normal. Car dans ce domaine si personnel, chacun doit



décider ce qui est important et juste pour lui. Naturellement, on peut et doit en discuter ensemble, mais il faut toujours respecter l'avis des autres, sans essayer de s'imposer ou de se moquer.

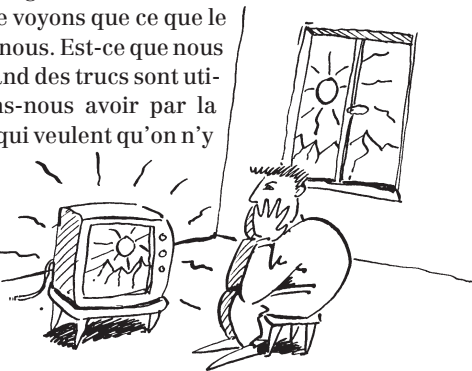
Réfléchis de temps en temps à ce qui est important dans ta vie, ce pour quoi tu aimerais t'engager. Est-ce pour la justice, car tu as vécu une injustice? Et comment réagis-tu quand tu es «du bon côté»? Ce qui est sûr, c'est que la vie en société n'est possible que si chacun respecte quelques règles fondamentales. Les expériences faites dans le groupe scout t'aideront peut-être à découvrir ces règles; la Loi et la Promesse scoutes peuvent aussi t'y aider. Des moments de tranquillité – tels autour d'un feu qui s'éteint, quand tout est silencieux, par exemple – peuvent t'aider à réfléchir sur toi et le monde, ou favoriser une discussion approfondie entre amis.



Quelques réflexions critiques concernant notre quotidien

■ La télévision

Nous rendons-nous toujours compte que ce que nous voyons à l'écran n'est qu'une image de la réalité? Même dans les émissions d'information, nous ne voyons que ce que le reporter a choisi pour nous. Est-ce que nous réalisons toujours quand des trucs sont utilisés, ou nous laissons-nous avoir par la fierté des techniciens qui veulent qu'on n'y voie rien? Est-ce que le chanteur de rock chanterait aussi bien sur la place du village, ou s'agit-il d'une savante mise en scène de studio? Essaie de voir si le son et le mouvement des lèvres correspondent exactement. Est-ce que la publicité tient toujours ce qu'elle promet? Ne serait-il pas quelquefois plus raisonnable d'entreprendre soi-même un tour à vélo que de suivre les minauderies et les efforts des coureurs du Tour de Suisse à la télévision?



■ La violence

A longue échéance, la violence en lieu et place de paroles n'a jamais aidé à résoudre des problèmes, elle en crée de nouveaux, et souvent plus importants! Nous le savons tous – alors pourquoi nous battons-nous avec un camarade de classe à la récréation? Quel sentiment éprouvons-nous quand nous réussissons à humilier quelqu'un en exprimant un avis divergent? Que se passe-t-il en nous quand nous nous moquons à tel point d'un camarade de jeu qui nous a fait perdre la victoire qu'il s'effondre en larmes? Pourquoi tant de personnes sont-elles fascinées par la violence dans les films et ne pensent pas que des balles tirées peuvent faire souffrir, rendre



Le temps roule en voiture

de Erich Kästner
(1899–1956)

Les villes grandissent.
Et les cours montent.
Quand quelqu'un a de l'argent, on lui fait crédit.
Les comptes parlent.
Les bilans sont muets.
Les hommes excluent.
Les hommes font la grève.
La terre tourne. Et nous aussi.

Le temps roule en voiture. Personne ne sait conduire.
La vie n'est qu'un court arrêt.
Les ministres parlent de baisser les impôts.
Qui sait s'ils parlent sérieusement.
La terre tourne mais ne se casse pas.

Les acheteurs achètent.
Les marchands font de la pub.
L'argent circule, comme si c'était son devoir.
Les usines grandissent.
Et les usines meurent.
Ce qui était vrai hier est en miettes aujourd'hui.
La terre tourne.
Et on ne voit rien.

infirmes ou même tuer quelqu'un? Ne devrions-nous pas essayer d'éviter la violence, de rechercher le dialogue d'homme à homme, de mieux comprendre les autres?

■ Les étrangers

Que ressens-tu quand tu voyages en train ou en bus avec beaucoup de personnes de couleur différente ou parlant une langue que tu ne comprends pas? Il y a toujours eu en Suisse de très nombreuses personnes d'origine étrangère. Elles viennent chez nous pour différentes raisons: comme touristes, travailleurs ou réfugiés. Peux-tu imaginer les raisons qui peuvent pousser une famille à quitter sa patrie, à abandonner beaucoup de choses, à voyager peut-être des milliers de kilomètres, pour tout recommencer à zéro dans un pays étranger et dans des conditions difficiles? Essaie d'en savoir plus. Y a-t-il des enfants étrangers dans votre groupe scout? Invitez-les à faire partie de la patrouille. Chaque homme est content de trouver un accueil à l'étranger.

■ La circulation

Une promenade en voiture est très agréable – mais qu'il est donc désagréable de devoir at-



tendre un long moment au passage pour piétons jusqu'à ce qu'une voiture s'arrête. La circulation routière a pris une ampleur qui crée des problèmes de pollution, de bruit et de nombreux accidents. Qui habite près d'un aéroport connaît en plus le bruit et la saleté des avions. Tout le monde doit contribuer à diminuer le trafic, mais ce n'est pas toujours facile:

■ Tes parents ne peuvent atteindre leur lieu de travail que difficilement ou même pas du tout à pied, en train, tram ou bus.

■ Il est moins fatigant de transporter un lourd sac à dos pour le camp dans la voiture des parents que de le porter sur son dos jusqu'à la gare.

■ Certains camarades ont un vélomoteur dès 14 ans – un simple vélo ne suffit plus.

Ces arguments sont-ils vraiment si solides? Comment contribues-tu à diminuer les problèmes de la circulation? Que faites-vous dans votre groupe scout?

■ Des distances courtes peuvent être faites à pied ou à vélo

■ Renseignez-vous comment utiliser le train, le tram ou le bus et consultez les horaires. Vous verrez tout ce qu'il est possible de faire.





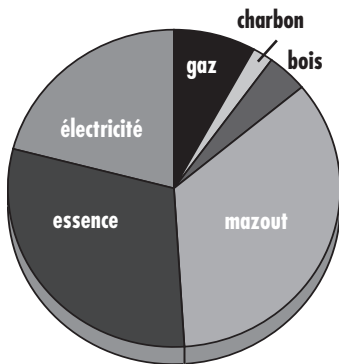
■ Et le sac à dos si lourd: n'est-il pas utile de s'y habituer déjà sur le chemin de la gare, et pas seulement au camp? Si vous pensez que la voiture est vraiment indispensable, remplissez-la complètement (en emportant aussi les bagages des voisins, p.ex.).

■ Les loisirs

Heureusement que chaque minute n'est pas occupée par l'école ou les devoirs! En plus des scouts, tu fais peut-être un sport, du bricolage, tu prends des leçons de musique ou tu sors simplement avec des amis, pour discuter et jouer dans la rue. Choisis ce qui te plaît, mais essaie de comprendre que tes parents ne peuvent pas accéder à tous tes désirs. Ne prévois pas trop de choses! Tes loisirs doivent rester du temps libre – l'horaire c'est pour l'école. Encore une chose: la piscine couverte est devenue une banalité aujourd'hui, mais cela consomme énormément d'énergie! Quels sports se pratiquent à quelle saison, sans que l'on doive créer un environnement artificiel?

■ L'énergie

L'homme ne peut plus vivre sans des apports d'énergie pour chauffer, refroidir, mettre en mouvement, éclairer, etc. Déjà les hommes des cavernes utilisaient le feu (énergie du bois) pour préparer leurs repas. Connaiss-tu les sources d'énergie utilisées aujourd'hui? Toutes ont un impact plus ou moins grand sur l'environnement – visible déjà aujourd'hui ou peut-être seulement dans des années!



Il est donc très important d'économiser l'énergie, et nous devons tous y contribuer. Renseigne-toi comment on peut économiser et établis une liste de ce que tu peux faire!



■ L'alimentation

Pour la plupart d'entre nous, les repas quotidiens autour d'une table bien mise sont une évidence, nous ne nous demandons même plus d'où vient notre nourriture. Nous savons que les fruits et baies poussent sur des arbres et arbustes – mais savons-nous comment se font des spaghettis? Nous souvenons-nous que le jambon est en fait une partie d'un cochon, qui a passé de l'étable à l'abattoir puis à la boucherie? Quels sont les travaux qui doivent être faits à la ferme depuis les semailles jusqu'aux récoltes – et quand les paysans ont-ils droit à des vacances? Quelle organisation faut-il pour qu'un grand choix de légumes arrivent frais dans les magasins? Tout doit être coordonné pour que nous puissions manger agréablement et à notre faim. Cela ne vaut-il pas la peine d'acheter et de cuisiner raisonnablement et en fonction des saisons? Tu trouveras des conseils dans le chapitre «Le camp», sous Alimentation, Cuisiner, Manger.

■ «Pas le temps»

Tu connais certainement ces mots. Beaucoup de gens vivent aujourd'hui un stress permanent, dans leur métier, pour faire les commissions ou le ménage, même pendant les loisirs. Pourquoi avons-nous toujours peur de manquer quelque chose? Sommes-nous obligés de vouloir toujours en faire plus?





Nous et notre pays

■ Ta rue, ton village, ta ville

Imagine-toi être un étranger, et voir ton village, ton quartier, pour la première fois. Tu t'intéresserais à savoir ce qui se passe dans ce village, à ce qu'il faudrait voir, à ce qui ferait que ce village «marche». Il est très intéressant d'étudier les environs de l'endroit où l'on vit.

■ Quelles curiosités connais-tu dans les environs?

■ Essaie de savoir quelles manifestations auront lieu dans les prochaines semaines: expositions, théâtre, cinéma, concerts, galeries d'art et cours. Ces offres pourront peut-être être intégrées dans le programme scout.

■ Les coutumes populaires permettaient et permettent toujours à la population d'un village de vivre ensemble des événements joyeux. Avec ton groupe, vous pouvez aider à conserver ces traditions, à les faire revivre ou à les adapter à notre époque. Tu peux soutenir aussi d'autres manifestations dans ton village ou ton quartier: tu t'occupes d'un stand, tu chronométrés les temps lors de joutes, tu aides à la garderie, etc.

■ Renseigne-toi pour savoir qui est responsable du collège, des routes, des places de sport ou des parcs à vélos dans ta commune.

■ Un conseiller communal, un pasteur, un membre de l'association des commerçants ou un représentant d'une grande entreprise sera certainement d'accord de répondre à vos questions. Demandez-lui ce qu'il pense de la jeunesse et ce qu'il veut faire pour elle. Dites-lui ce que vous espérez, et ce que vous voulez faire de votre côté.

La participation, ça s'apprend. Tu peux t'exercer très tôt dans la collaboration, la discussion et l'entreprise personnelle: en montant avec tes camarades un théâtre de marionnettes ou une piste photographique pour les enfants de ton village, de ton quartier, en installant une place de jeu, en organisant un service de commissions et de ménage pour des personnes isolées et âgées, en soignant les plantes et autres installations d'un parc, en faisant de la musique sur la place principale... tu auras certainement encore d'autres idées!



■ Ton canton

Connais-tu bien ton canton? Il y a plusieurs possibilités pour apprendre à mieux le connaître:

■ Interroge d'autres personnes: tes parents, tes enseignants, les chefs et cheftaines.

■ Tu peux emprunter à la bibliothèque des livres sur ton canton.

■ Tu peux demander des informations et des prospectus à l'office du tourisme.

■ Vous pouvez entreprendre une excursion pour visiter le chef-lieu de votre canton et y découvrir les bâtiments principaux. Vous trouverez peut-être quelqu'un qui vous les montrera et vous expliquera leur rôle.

■ Tu peux visiter seul ou avec ton groupe le musée régional de ton canton.

■ Tu peux inviter quelqu'un d'un autre canton ou un étranger et lui montrer ton canton.

■ Vous pouvez faire une excursion en patrouille sur la montagne la plus haute, vers un lac ou un point de vue, etc.

■ Vous pouvez rendre visite à un paysan ou à un artisan dont le métier est typique pour votre canton et l'interroger sur son métier, ou visiter une usine importante.

Tu auras certainement encore d'autres idées!

■ Beaucoup de cantons – un pays

20 cantons et 6 demi-cantons, chacun étant en fait un Etat avec sa propre histoire et ses traditions, forment ensemble l'Etat confédéral de la Suisse. En 1291, les vallées d'Uri et de Schwyz et les communes d'Unterwald se sont liées en une «union sacrée», et peu à peu, d'autres cantons s'y sont rajoutés pour former la Confédération helvétique.

Pendant les siècles de son histoire, la Confédération a toujours cherché à administrer et à organiser seule ses affaires intérieures, et à rester indépendante face à l'extérieur. Cela parce que les personnes qui habitent notre Etat ont toujours su montrer leur intérêt à sa bonne marche et ont été prêtes à s'investir pour le bien de la communauté.



Il y a quatre langues officielles en Suisse: l'allemand, le français, l'italien et le romanche. Tu peux voir sur la carte quelle langue est parlée à quel endroit.

En Suisse allemande, la langue parlée est le dialecte, qui peut être très différent d'un canton à l'autre. Les cantons romands ne connaissent pas vraiment de dialecte, mais il y a tout de même des expressions typiques qui sont restées dans la langue d'aujourd'hui et qui ont leur origine dans le patois régional.

■ Essaie de trouver quelques mots, et leur signification, utilisés seulement dans ton canton.

■ Peux-tu imiter «l'accent» d'un autre canton?

■ Apprends à cuisiner une vraie polenta tessinoise ou une autre spécialité régionale.

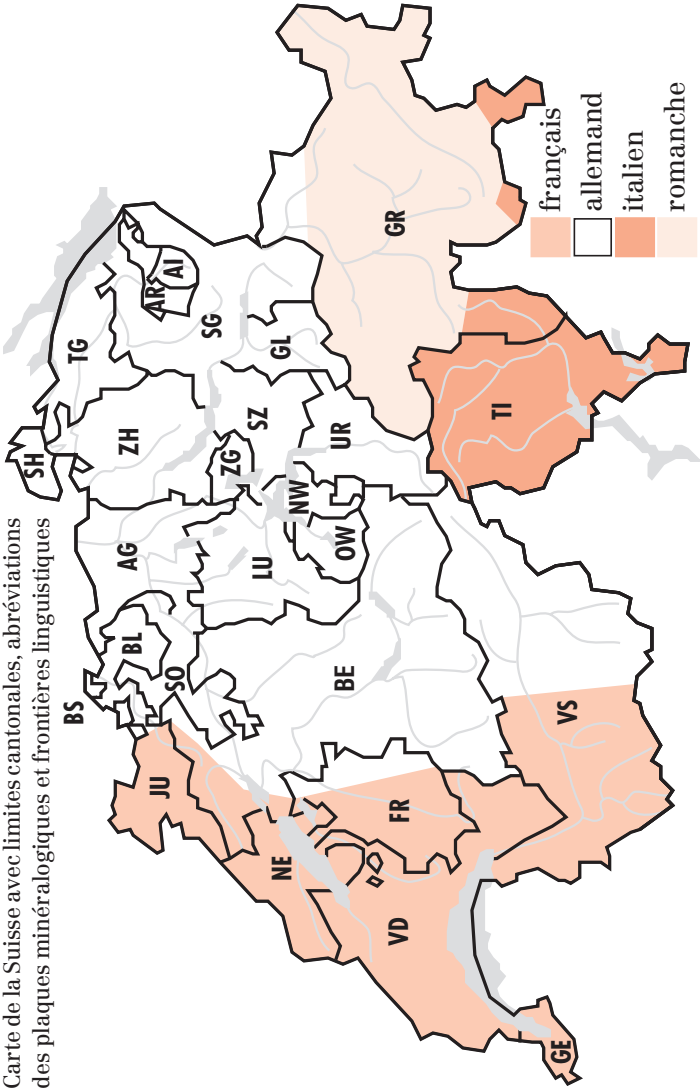
■ Y a-t-il encore d'autres différences entre les cantons?

Connais-tu l'écusson de ton canton? Dessine-le et colorie-le.

Canton	Superficie en km ²	Population 2000 ds Conf.	Entrée
ZH Zurich	1 729	1 211 647	1351
BE Berne	6 049	943 696	1353
LU Lucerne	1 492	347 209	1332
UR Uri	1 076	35 246	1291
SZ Schwyz	908	130 232	1291
OW Obwald	491	32 414	1291
NW Nidwald	276	38 000	1291
GL Glaris	684	38 546	1352
ZG Zoug	239	99 388	1352
FR Fribourg	1 670	236 339	1481
SO Soleure	791	244 015	1481
BS Bâle-Ville	37	187 667	1501
BL Bâle-Campagne	428	260 036	1501
SH Schaffhouse	298	73 305	1501
AR Appenzell Rh. Ext.	243	53 515	1513
AI Appenzell Rh. Int.	172	15 021	1513
SG Saint-Gall	2 014	449 399	1803
GR Grisons	7 106	186 744	1803
AG Argovie	1 405	544 306	1803
TG Turgovie	1 013	227 306	1803
TI Tessin	2 811	310 215	1803
VD Vaud	3 219	620 294	1803
VS Valais	5 226	276 170	1815
NE Neuchâtel	797	165 731	1815
GE Genève	282	408 820	1815
JU Jura	837	68 794	1979
Suisse	41 293	7 204 055	



Carte de la Suisse avec limites cantonales, abréviations des plaques minéralogiques et frontières linguistiques



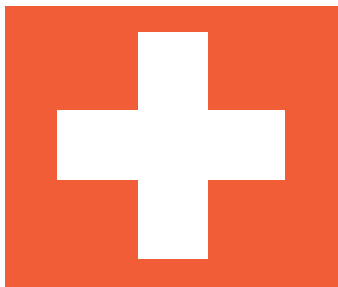


■ L'organisation actuelle de la Suisse

Notre Constitution fédérale précise que l'Etat ne peut intervenir que dans des domaines déterminés par elle. Les cantons et communes sont responsables de tous les autres domaines. L'Etat maintient la sécurité intérieure et extérieure du pays; il est responsable des relations avec les autres pays. Il est aussi responsable des douanes, de la poste et du téléphone, de la monnaie et de l'organisation militaire. Il édicte des lois valables pour tous les cantons, et surveille les voies de communication, les forêts, la chasse et l'utilisation des eaux. Il prend des mesures en faveur de l'économie et de l'agriculture.

L'Etat et les cantons sont des républiques démocratiques à démocratie directe. Cela signifie, à la différence de beaucoup d'autres pays, que les décisions ne sont pas uniquement prises par un parlement élu une seule fois, mais par tous les citoyens et citoyennes (lors de votations). Le peuple et les états (cantons), l'Assemblée fédérale, le Conseil fédéral et le Tribunal fédéral sont les organes de l'Etat.

Le pouvoir est réparti de la façon suivante: l'Assemblée fédérale établit les lois (pouvoir



Le Conseil fédéral est composé de sept conseillers fédéraux: ils forment le gouvernement

- chacun est le chef d'un département
- ils sont à la tête de l'administration

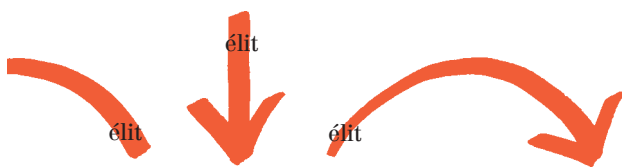
L'**administration** comprend des dizaines de milliers de fonctionnaires fédéraux dans les différents domaines, qui travaillent en grande partie à Berne:

- ils préparent les lois
- ils appliquent les décisions de l'Assemblée fédérale



Le peuple est constitué de tous les citoyennes et citoyens suisses dès 18 ans ayant le droit de vote:

- ils élisent les Conseillers nationaux et aux Etats
- ils peuvent demander une modification de la Constitution
- ils votent sur les modifications de la Constitution, et sur les lois quand ils le demandent
- ils paient des impôts; en contrepartie, l'Etat fournit des prestations (politique extérieure, postes, voies de communication, etc.) et maintient l'ordre et la paix
- les hommes font du service militaire



L'Assemblée fédérale est constituée de deux conseils:

- Les représentantes et représentants du peuple (au total 200) forment le Conseil national
- Les représentantes et représentants des cantons (deux par canton, au total 46) forment le Conseil des Etats

Les parlementaires se retrouvent quatre fois par année durant 3 ou 4 semaines à Berne pour:

- élire les Conseillers fédéraux et les juges fédéraux
- discuter des lois et de la Constitution
- fixer les sommes que l'Etat perçoit et comment il les utilise

Le Tribunal fédéral est constitué de 39 juges fédéraux. Ils travaillent à Lausanne et Lucerne:

- ils veillent à ce que les lois et la Constitution soient appliquées de manière correcte, et surtout à ce que les droits des citoyens soient défendus.



législatif), le Conseil fédéral les applique (pouvoir exécutif) et le Tribunal fédéral les juge (pouvoir judiciaire), c'est ce qu'on appelle la séparation des pouvoirs. Les différentes autorités se complètent et contrôlent le travail des autres, afin que personne n'ait trop de pouvoir. En effet, si une personne peut faire beaucoup de choses sans devoir en référer à d'autres, la tentation d'abuser de ce pouvoir devient très forte.

Le droit des citoyens de récolter des signatures pour exprimer leur avis est caractéristique de la démocratie suisse: 50'000 électeurs/électrices ou 8 cantons peuvent demander qu'une votation populaire soit organisée sur des lois édictées par le Parlement (référendum); 100'000 électeurs/électrices peuvent demander une modification de la Constitution par voie d'initiative populaire, ce qui entraîne aussi un référendum.

Les cantons et les communes sont organisés de manière semblable, seules les désignations sont un peu différentes. L'Etat, les cantons et les communes collaborent aujourd'hui dans de nombreux domaines. Lorsque les cantons doivent remplir une obligation, ils le font souvent de 26 manières différentes, ce qui peut rendre les choses bien compliquées – peut-être as-tu vécu les différences qui existent dans le domaine scolaire lorsque ta famille a déménagé dans un autre canton? Peut-être un nouvel élève dans ta classe vit-il la même chose?

Malgré tous ces problèmes, il s'est souvent avéré utile que les cantons soient relativement indépendants (fédéralisme):

- Des personnes de langues et de traditions diverses, avec des besoins différents vivent en Suisse. Le fédéralisme permet de maintenir cette pluralité.

- Beaucoup de problèmes sont plus facilement résolus par la commune ou par le canton. Cela permet de tenir compte de la situation et des désirs spécifiques.

- Plus une communauté est petite, plus les gens s'y sentent à l'aise. On apprend à se connaître plus facilement dans un canton ou une commune que dans un Etat. On voit mieux l'ensemble d'un problème qui nous touche de près, on en discute ensemble. Chaque citoyen et citoyenne se sentent ainsi concernés et responsables.



■ Tes droits, tes devoirs

Les citoyens et citoyennes suisses ayant le droit de vote forment donc le «peuple» au sens juridique. Mais les décisions prises par le gouvernement, le parlement, l'administration et les citoyens touchent tous les habitants de notre pays, les enfants, les adolescents et les étrangers y compris.

Donc à ton âge aussi tu dois respecter les lois, tu as des droits et des devoirs. Il est évident que les lois de la circulation routière sont aussi valables pour toi (tu les as peut-être apprises à l'école et tu as fait un examen de cycliste). Tu dois suivre huit ou neuf ans de scolarité obligatoire, mais tu as le droit fondamental d'aller à l'école. Tu dois obéir à tes parents, et eux sont responsables de ta santé et de ton éducation. Ils doivent tenir compte de tes intérêts et te laisser une certaine liberté dans la façon d'organiser ta vie en fonction de ta maturité. Cela veut dire que tu peux donner ton avis sur des questions importantes, sur ta formation, que tu peux choisir tes amitiés ou tes occupations de loisirs. Tes économies sont gérés par les parents. Dans les limites de ton argent de poche, tu peux signer des contrats (de vente). Tes parents décident aussi de

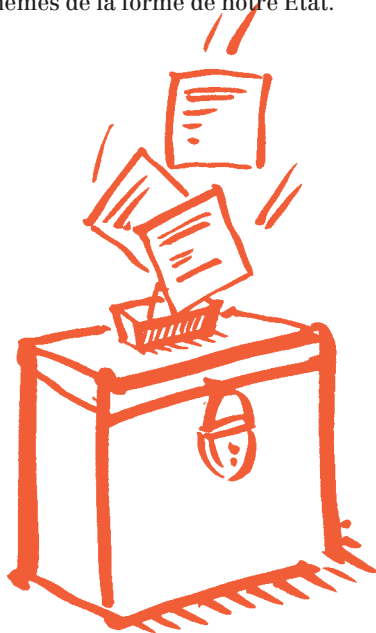
Dans différents cantons ont encore lieu des assemblées populaires ou corporations.





ton domicile. A dix-huit ans révolus pour les filles, et vingt ans pour les garçons, tu peux te marier, à seize ans tu peux choisir ta religion.

En échange des devoirs de payer des impôts et de faire du service militaire (pour les hommes), l'Etat nous garantit la liberté de domicile, de croyance et de conscience, ainsi que la liberté de presse, celle de créer des associations, d'établir un commerce ou une industrie. Avec les droits politiques d'élection et de votation, nous décidons nous-mêmes de la forme de notre Etat.





Beaucoup d'hommes – beaucoup de pays – une seule terre



Pierre vit à Lausanne et est âgé de treize ans. Comme les autres enfants, il doit faire certaines tâches ménagères: la vaisselle le mercredi, aider à la cuisine le jeudi quand son père a une séance ou est en voyage.



Anna vit en Engadine. Ses parents sont paysans. Quand on fait les foin en été, elle doit aussi manier le

râteau et la fourche, pour aider à sécher et à rentrer le foin. A la maison, elle est responsable des lapins: elle les nourrit et nettoie les clapiers.



Akelo vit au Kenya et est âgé de quatorze ans. Depuis une année, il fait partie du «Moran»: dans son clan il est d'usage que les grands garçons et les jeunes hommes soient responsables du troupeau. Ils se déplacent avec les bêtes, les font paître, les protègent des bêtes sauvages ou des voleurs.

José Lise est âgée de 12 ans. Elle vit dans un petit village dans le nord-est du Brésil, à Maraçao. Elle raconte: «Mon père est malade. Nous n'avons pas de champs. Je me lève à cinq heu-



res et demie. Je bois un café. Ensuite je vais aux champs. J'y travaille toute la journée. En un jour, je fais une «Conta» (env. 6 hectares). Je reçois 1500 «Cruzeiros» (à peine 1 franc). Ils essaient de moins payer les enfants, même si nous travaillons autant que les adultes. Le travail est très pénible. Parfois, quand les champs sont très éloignés, j'y reste toute la journée. A cinq heures et demie du soir je rentre. Je mange. A sept heures, je vais à l'école jusqu'à neuf heures. Ensuite je rentre dormir. Si nous protestons à cause du salaire, les surveillants se fâchent. Ils disent que nous sommes paresseux. Et qu'ils vont nous chasser et trouver d'autres travailleurs.»

Martha de Lima, Pérou, raconte:
«J'ai commencé de travailler à l'âge de huit ans. A Lima, j'ai travaillé dans une maison où je gagnais 500 soles par mois. J'y étais très mal traitée. On me battait tout le temps. J'étais toujours la «cho-

la», la «bruta», la fille bête et maladroite qui ne savait pas cuisiner. J'ai vraiment été maltraitée; nous ne recevions à manger que ce qu'ils ne voulaient pas. Nous dormions par terre avec les chiens, comme des animaux; ou même pire: leur mépris était si fort, qu'ils ne laissaient pas leurs enfants jouer avec nous, mais ils jouaient pourtant avec les chiens.»

Cesar du Mozambique, Afrique, raconte:

«C'était à l'aube. Je dormais dans ma chambre avec mon frère, lorsque nous avons entendu un grand craquement qui a fait trembler toute la maison. Nous avons tout de suite compris que c'était une attaque des rebelles. Nous nous sommes levés et sommes sortis. Il y avait déjà d'autres personnes du village dehors. Nous avons couru vers le lac tout proche... Au bout d'un moment, les rebelles nous avaient retrouvés et ils nous ont encerclés.

Certains d'entre nous ont essayé de plonger dans l'eau. Après quelque temps, leur chef a dit aux rebelles d'arrêter de tirer. Ils se sont approchés de nous, leurs armes pointées dans notre direction. Si on essayait de fuir, on nous tirait dessus. Il faisait encore nuit. Le commandant a ordonné que nous devions porter les choses qu'ils



avaient volées. Nous avons tout chargé. Celui qui se plaignait de la fatigue était abattu tout de suite. Nous avons marché environ 30 kilomètres jusqu'à leur base. Nous avons vécu pendant un mois et demi là-bas, avant de réussir à fuir, mon frère, quel-ques autres personnes et moi. Nous avons marché pendant trois jours, car nous ne connaissions pas le chemin du retour. Nous avons fini par retrouver notre village.»

Ricardo de Lima a noué autour de son bras quatre bouts de tissu rouge. Il est huit heures du matin. Les autres sont déjà là. Ricardo, Julio, Henrique, Michelangelo et Carlos attendent au bord de leur carrefour que les feux passent au rouge. Dès

que les voitures doivent s'arrêter, les garçons se précipitent, agitent leurs foulards et demandent aux automobilistes s'ils peuvent nettoyer les vitres. Rapides comme l'éclair, ils enlèvent la fine poussière qui recouvre les pare-brise, se couchent sur le capot pour atteindre le milieu de la vitre, font le tour de la voiture pour nettoyer l'autre côté de la vitre. Le feu passe au vert, les garçons encaissent. Les voitures sont déjà reparties. Ricardo saute de la voiture qui roule, en tenant fermement les pièces de monnaie dans sa main et rejoint le bord de la route pour une petite pause, jusqu'à ce que le feu soit de nouveau rouge. De nouveau les voitures arrivent. Les enfants observent attentivement les feux. Maintenant! Allons-y, demander, nettoyer, encaisser, sauter, courir, attendre.



Nous ne vivons pas sur une île. On ne peut pas fermer les yeux sur ce qui se passe autour de nous. Il y a les problèmes d'environnement, la faim, la misère, les guerres... – ces quelques récits d'enfants en âge de faire du scoutisme sont éloquentes.

Tu ne peux ni ne dois porter tous les soucis de ce monde sur tes épaules. Mais tu peux contribuer à ce qu'il y ait plus de compréhension et d'entraide dans ton entourage. Ton attitude a toujours des conséquences, que tu agisses ou non.

■ Garde les yeux et les oreilles ouverts, informe-toi: que se passe-t-il dans le monde, et pourquoi?

■ Comment l'enfant étranger vit-il dans ton voisinage? Quels sont ses problèmes? Comment et quand fait-il la fête? Qu'aime-t-il manger? Saisis ces occasions pour nouer de nouvelles amitiés.

■ Ou aimerais-tu entrer en contact par lettre avec des scouts étrangers? Demande à ton chef ou ta cheftaine de rechercher une adresse dans un journal scout ou par l'intermédiaire du secrétariat international à Berne.

Dans beaucoup de pays, le mouvement scout aide à l'éducation et à la formation de jeunes et d'adultes. Ici aussi vous avez l'occasion de vous rendre utile dans les communautés auxquelles vous





appartenez. Le scoutisme n'y est donc pas uniquement une organisation de loisirs.

C'est ce que raconte le récit d'Opare et d'Ankrah d'Inde:

Je rentrais du marché, et j'ai découvert mon ami Opare assis tristement au bord de la route. «Eh, Opare, qu'est-ce qui se passe?»

Il m'a raconté qu'il se faisait du souci pour son jeune frère malade. «Il n'est pas le seul. Quelques-uns de mes amis sont aussi malades. L'infirmière dit que c'est parce qu'ils ont bu de l'eau sale, si cette eau est sale, c'est parce que les gens n'utilisent pas les latrines. Et si cela continue ainsi, il y aura encore beaucoup plus de malades. Je me fais du souci, parce que je ne sais pas quoi faire.»

J'ai dit: «Opare, nous avons eu le même problème l'année passée dans notre village. Je vais te raconter ce que nous avons fait. Un jour, l'infirmière a visité notre village et nous a expliqué pourquoi il fallait construire des latrines: nos excréments contiennent des germes qui nous rendent malades quand ils se trouvent dans les eaux. Mais ça n'intéressait personne au village, et j'étais plutôt découragé. J'ai raconté cette histoire à mes camarades scouts et aussi à Amissah, notre chef. Ils étaient très intéressés, Amissah avait lu un livre qui racontait comment des scouts participaient au développement de leurs villages, et il pensait que nous pourrions peut-être construire des latrines. Nous étions enthousiastes et voulions nous mettre immédiatement au travail.

Mais Amissah nous a expliqué que ce n'était pas la même chose de construire des latrines et de faire comprendre aux gens pourquoi il faut les construire.

Nous avons donc essayé de nous informer sur tout ce qui concerne la pollution des eaux par les excréments et comment on peut en devenir malade. L'infirmière nous a volontiers tout expliqué et a insisté sur le fait que des latrines bien construites constituaient un véritable progrès. Mais nous ne savions toujours pas comment et de quoi était faite une latrine.

Nous avons visité le centre de développement rural avec Amissah, où on nous a expliqué ce qu'étaient des latrines, et comment les construire simplement.

Amissah nous a rappelé qu'il était nécessaire maintenant d'encourager la population du village à aussi apprendre ce que nous savions – car si les habitants ne croient pas à la nécessité des latrines, ils ne vont pas les utiliser.



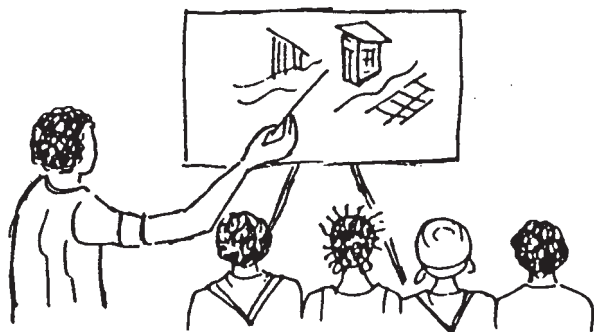
Nous avons donc parlé avec nos parents, notre parenté, nos amis, mais surtout avec les autorités de la commune. Ce n'était même pas si difficile. L'infirmière et l'employé communal nous ont aidé à déterminer le nombre de latrines et nous ont donné un plan de construction simple. Nous avons aussi appris que des matériaux qui sont sur place et peu chers peuvent très bien être utilisés: le bambou, le bois, le sable et le ciment. Tu vois, Opare, le prix d'une latrine n'est rien comparé au fait d'être malade!

Les gens du village étaient impressionnés de l'intérêt que nous leur montrions.

Nous avons décidé où construire les latrines. Les responsables du village ont acheté du bois et du ciment, tandis que nous nous sommes occupés du sable et du gravier. Nous avons aussi aidé à la construction des latrines.

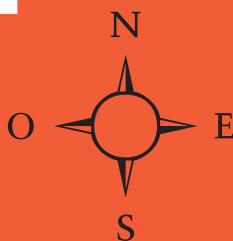
Le travail fini, nous étions très fiers de notre œuvre, et aussi de la façon dont les habitants du village nous avaient aidés. Cela nous était égal si ce n'était pas une «vraie» activité scout – nous étions heureux que les gens le reconnaissent comme leur projet. Tout le monde avait participé d'une façon ou d'une autre au projet, et les latrines sont utilisées. Je suis sûr, Opare, que cela restera ainsi.»

Opare dit: «Ankrah, tu m'as donné une très bonne idée. Je vais demander à mon père et à mon oncle de vous inviter dans notre village, toi et Amissah, pour venir nous expliquer ce que les scouts peuvent faire – comme tu viens de me l'expliquer maintenant!»





Technique scoute





La carte

Une carte topographique, c'est certainement le meilleur outil d'orientation dans le terrain qui existe. Elle donne, de manière claire et pratique, des informations sur la forme du terrain, les agglomérations, les cours d'eau, les voies de communication et sur plein d'autres choses. Il est évident que le terrain ne peut être rendu de manière tout à fait fidèle. La carte topographique est seulement une représentation simplifiée, et à échelle réduite, de la surface de la terre. Le chapitre suivant explique comment lire une carte, comment en tirer un maximum d'informations utiles.

Lorsque tu travailles avec une carte nationale, tu dois être conscient d'avoir entre les mains un outil de très grande qualité. Protège ta carte de l'humidité, plie-la toujours selon les plis et n'écris dessus qu'au crayon gris. Ce n'est que grâce à ces précautions élémentaires qu'une carte pourra te rendre service pendant de longues années.

■ L'échelle

L'échelle indique dans quelles proportions on a réduit les dimensions du terrain pour les rendre lisibles sur la carte. Une échelle de 1:25'000, signifie qu'un tronçon dessiné sur la carte est représenté 25'000 fois plus petit que dans la réalité.

L'échelle de nos cartes nationales est toujours indiquée sur la page de couverture, de même que sur le bord inférieur de la carte (avec une échelle comparative). Les scouts utilisent surtout les cartes à l'échelle 1:25'000 (page de couverture brune), mais aussi celles à l'échelle 1:50'000 (vertes) et 1:100'000 (rouges).

On peut mesurer très simplement les distances avec une règle spéciale, qu'on peut se fabriquer facilement. Pour permettre cette mesure avec une simple règle ou avec du papier quadrillé (à carreaux de 4 mm), les valeurs doivent être tout d'abord converties. La table suivante devrait t'y aider:

Les échelles des cartes topographiques

	1 mm	4 mm	1 cm	... sur la carte
correspondent à				
1:25 000	25 m	100 m	250 m	...sur le terrain
1:50 000	50 m	200 m	500 m	...sur le terrain
1:100 000	100 m	400 m	1 km	...sur le terrain



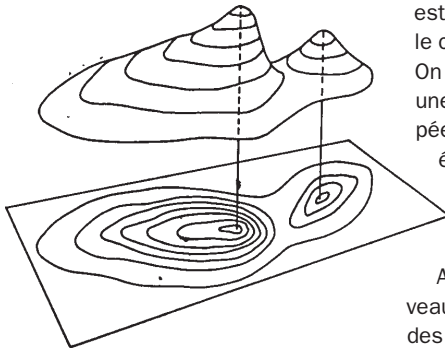
■ Représentation du terrain

Comment peut-on représenter sur une carte plane le relief mouvementé de la planète? Sur nos cartes nationales, des courbes de niveau ainsi qu'un léger ombrage donnent une bonne idée du relief du terrain.

Les *courbes de niveau* sont des lignes supposées du terrain, et tous les points d'une même courbe de niveau ont la même altitude. La Pierre du Niton, en rade de Genève, située à 373,6 mètres au-dessus du niveau de la mer, sert de point de référence à tous les calculs d'altitude en Suisse.

Sur une carte, la distance verticale séparant deux courbes de niveau est toujours la même. On appelle cette distance *équidistance*.

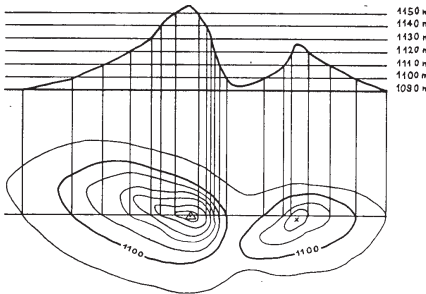
On peut ainsi se représenter une colline qui aurait été découpée en tranches de la même épaisseur. Les lignes de découpe représentent les courbes de niveau sur une carte.



Une colline est découpée en tranches de la même épaisseur. Les lignes de découpe représentent les courbes de niveau.

Ainsi, plus les courbes de niveau sont rapprochées les unes des autres, plus la pente est raide; si elles sont assez éloignées les unes des autres, cela signifie que le terrain est en pente douce. On le voit bien sur l'illustration en bas, à gauche. Les courbes de niveau ne peuvent jamais se croiser!

On trouve sur nos cartes nationales les équidistances suivantes:



Profil du relief selon les courbes de niveau représentées sur la carte.

1:25 000	10 m
(dans les Alpes 20 m)	
1:50 000	20 m
1:100 000	50 m

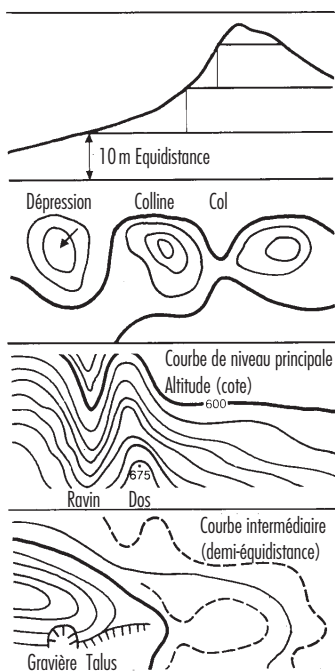


L'équidistance en vigueur est d'ailleurs toujours indiquée au centre du bas de la carte.

Les courbes de niveau sont imprimées sur les cartes dans des couleurs différentes, selon qu'il s'agisse de prés, de champs et de forêts



La course d'orientation exige endurance, sens de l'orientation et connaissance des techniques de la carte et de la boussole.



(brunes), de rochers (noires), ou de glaciers, de lacs ou de fleuves (bleues).

En règle générale, chaque cinquième ou dixième courbe de niveau est un peu plus épaisse que les autres et son altitude est indiquée (cote d'altitude).

Si le terrain entre deux courbes de niveau est relativement plat, on peut voir apparaître parfois une courbe de niveau intermédiaire, à petits traits ou pointillée, qui rend la moitié ou le quart de l'équidistance normale.

Si le terrain est particulièrement abrupt (falaises), le relief est indiqué par des hachures. Les hachures ont un effet un peu plus plastique que les courbes de niveau, mais ne peuvent être utilisées pour évaluer une hauteur.

L'ombrage donne aux formes de terrain représentées sur la carte

une image encore plus plastique. On utilise pour ce faire un éclairage oblique du nord-ouest. Les ombres sont alors reportées du côté sud-est dans des tons gris-violet.

■ Signatures

On ne reporte pas seulement sur une carte le relief du terrain, mais aussi toutes les formes et les objets qu'on peut y trouver, comme les maisons, routes, voies de chemin de fer, fleuves, forêts, etc. Pour des raisons de place, on ne représente bien sûr pas tous les détails. De même, il n'est pas possible de dessiner toutes les choses importantes, ni à l'échelle exacte. Pour permettre une représentation simplifiée, on utilise des signes, appelés signatures, qu'on détermine exactement pour chaque type de carte. Tu trouveras les signatures les plus utilisées dans les pages suivantes.



Routes, chemins

		1 : 25 000	1 : 50 000	1 : 100 000
Autoroute (chaussées séparées)				
Embranchement	en construction			
Aire de repos				
Place de stationnement				
Semi-autoroute (voies non séparées)				
Sortie / Entrée	en construction			
Route de transit importante	Route d'importance régionale			
Route de 1re cl., largeur 6 m au min.	Pont important			
Route de 2e cl., largeur 4m au min.	Pont important			
Route de quartier, largeur 4m au min.	Pont important			
Route de 3e cl., largeur 2,8 m au min.	Pont couvert			
4e cl., chemin carrossable 1,8 m au min.	Pont			
5e cl., chemin rural, chemin forestier, piste cyclable	Passerelle			
6e cl., sentier	Bac pour les personnes, avec câble sans câble			
Traces de sentier	sur glacier			
Barrière				
Grand giratoire	Grand parking			
Croisements, passages à niveau				
Passages inférieurs				
Passages supérieurs				
Tunnels	Puits de ventilation			
Galeries				
Chemin de parc	Piste pour chars d'assaut			
Route historique				
Aérodrome, piste en dur				
piste en gazon				

Limites

Limite d'Etat, repères avec leur numéro			
Limite de canton, bornes			
Limite de district, bornes			
Limite de commune, bornes			
Limite de parc national ou de parc naturel régional			

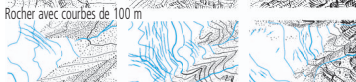


Chemins de fer

		1 : 25 000	1 : 50 000	1 : 100 000
Gare	Halle de quais			
Halte avec voies de garage				
Halte sans voies de garage				
Chemin de fer à voie normale multiple	Pont			
Chemin de fer à voie normale unique	Pont			
Chemin de fer à voie étroite multiple	Pont			
Chemin de fer à voie étroite unique, à crémaillère, funiculaire	Pont			
Ligne avec desserte ferroviaire, marchandises				
Chemin de fer historique, voie hors service	Pont			
Chemin de fer sur route avec halte	Pont			
Voie industrielle	Pont			
Tunnels				
Galeries				
Téléphérique, télécabine, télésiège avec station intermédiaire	Pylône			
Téléphérique pour matériel et entreprise	Pylône			
Téléski				

Terrain

Courbes de niveau	Terrain productif, pierrier / éboulis, glacier / lac	10 m (Jura, Plateau) 20 m (Alpes)	20m	50 m
Courbes directrices	Terrain productif, pierrier / éboulis, glacier / lac	100 m	200 m	200 m
Courbes intermédiaires	Terrain productif, pierrier / éboulis, glacier / lac	5 m/10 m	10 m	25 m
Dépression	Doline			
Talus	Talus de pierre			
Déblai	Remblai			
Glissement de terrain	Gravière			
Glaisière	Carrière			
Rocher	Pierrier			
Glacier	Moraine			





Symboles individuels

1 : 25000

1 : 50000

1 : 100000

Maison	Ruine			
Auberge isolée	Tour			
Serre	Réservoirs (hydrocarbures, gaz)			
Jardins familiaux	Monument			
Eglise	Chapelle			
Cimetière	Oratoire, Croix			
Tour de refroidissement	Eolienne			
Cheminée marquante	Château			
Tour d'observation	Station radio			
Grand émetteur radio et TV	Petit émetteur radio et TV			
Place de camping	Piste de luge			
Terrain de sport	Stade			
Stand de tir				
Hippodrome				
Délimitation d'une aire	Terrain de golf			
Tremplin	Mur sec			
Mur Pare-avalanches				
Caverne, grotte	Bloc de rocher			

Points trigonométriques, indications altimétriques

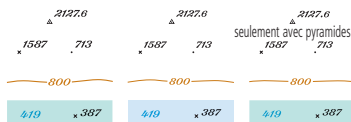
Points de triangulation 1^{er} – 3^e ordre et MN95

Points cotés

Courbe cotée

Cote de niveau du lac

Cote de fond du lac



Végétation

Forêt, limite franche

Limite imprécise

Forêt clairsemée

Arbre isolé, groupe d'arbres

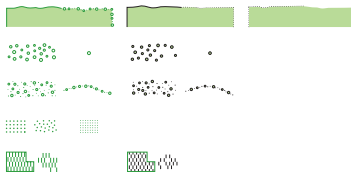
Buissons

Haie

Verger

Pépinière

Vignes





Hydrographie

		1 : 25 000	1 : 50 000	1 : 100 000
Source	Ruisseau			
Cascade				
Ravine	Endiguement			
Rivière, ancien lit	Endiguements, barrage			
Marais	Tourbière			
Lac, rive naturelle	Rive marécageuse			
Port, quai	Bac pour autos			
Débarcadère	Niveau moyen			
		419	419	419
Barrage	Cote du fond			
	Cote du niveau maximum	869 x 827	869 x 827	869 x 827
		869	869	869
Lac à niveau très variable				
Conduite forcée	Conduite multiple			
Galerie hydraulique				
Bassin d'eau	Fontaine			
Citerne	Citerne couverte			
			Ch.	Ch.
Station d'épuration des eaux	Piscine publique			
Réservoir (eau)	Château d'eau			
Station de transformateurs électriques	Ligne électrique à haute tension avec pylône			

Symboles

Ce chapitre contient les symboles utilisés pour les cartes topographiques nationales aux échelles 1:25 000, 1:50 000 et 1:100 000. Les symboles utilisés sur les autres échelles sont directement expliqués sur les cartes. D'autres symboles peuvent encore figurer sur d'anciennes cartes; ces discordances seront corrigées lors des mises à jour. A l'échelle 1: 25 000, les régions françaises et allemandes figurant sur nos cartes sont des copies directes des cartes de ces pays limitrophes.

Les cartes nationales suisses

sont les cartes topographiques officielles de notre pays. Elles sont publiées et mises à jour par l'Office fédéral de topographie aux échelles 1:25 000, 1:50 000, 1:100 000, 1:200 000, 1:500 000 et 1:1 Mio.

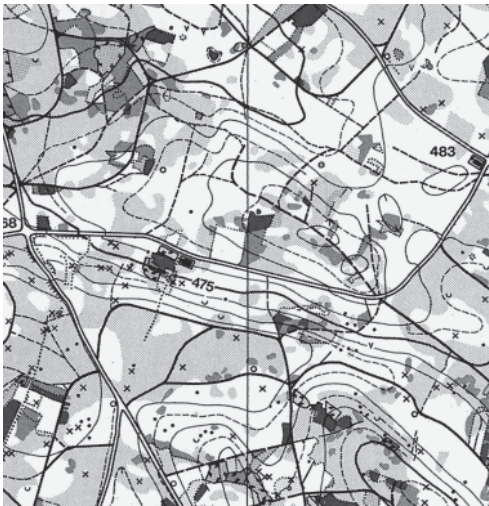
Les cartes nationales couvrent l'ensemble du territoire à toutes les échelles. Des assemblages existent aux échelles 1:25 000, 1:50 000 et 1:100 000 pour des régions constituant un ensemble du point de vue géographique. Les cartes sont livrables pliées ou à plat.

Office fédéral de topographie
www.swisstopo.ch

swisstopo

Autorisation du 6.12.2004





■ **Carte de course d'orientation (CO)**

Pour la course d'orientation, on a développé une carte spéciale, parfaitement adaptée à la course en forêt. La représentation est la même dans le monde entier. Si on compare une carte de CO à une carte nationale, on trouvera les différences suivantes:

Carte CO: 1:15'000



Carte topo 1:25'000

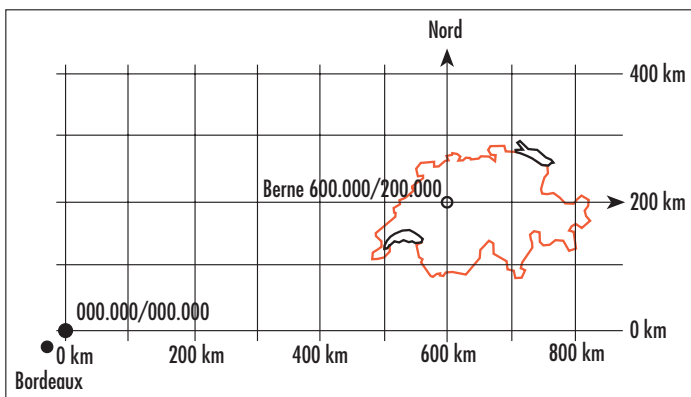
■ La carte de CO est faite sur une échelle plus grande, pour que le terrain soit plus détaillé. Les échelles les plus utilisées pour les cartes de CO sont 1:15'000 et 1:10'000.

■ Les signatures ont d'autres couleurs pour représenter les surfaces. Les plus grandes zones, sur une carte d'orientation, sont en général des forêts. C'est la raison pour laquelle les forêts sont laissées en blanc, et les zones de forêt particulièrement denses sont représentées en vert. Les lacs et cours d'eau

sont en bleu, comme d'habitude, et les autres surfaces (champs, localités) sont colorées en jaune.

■ L'équidistance est plus petite, la plupart du temps de 5 mètres.

■ Il existe aussi d'autres signatures.



Le système suisse des coordonnées kilométriques

■ Coordonnées

Les coordonnées sont des chiffres qui donnent la situation exacte d'un point. Afin de pouvoir déterminer exactement chaque point situé en Suisse, on a créé un réseau de coordonnées, formé par des lignes théoriques verticales et horizontales. La distance entre ces lignes de coordonnées représente un kilomètre, on parle donc de réseau kilométrique. Ce réseau est imprimé directement sur les cartes nationales, avec les valeurs kilométriques correspondantes.

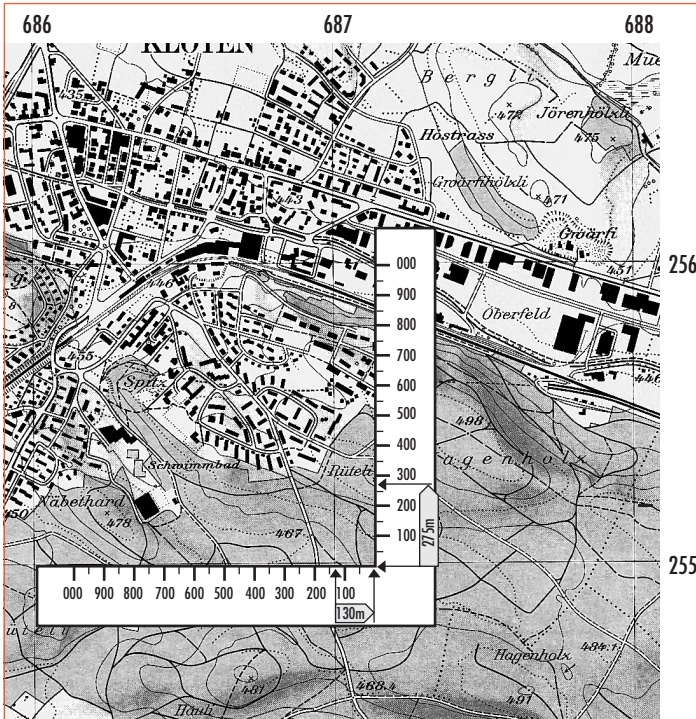
On compte les lignes horizontales (ordonnées) de l'ouest vers l'est (donc vers la droite). Elles montrent une valeur horizontale qui se situe entre 400 et 900 km.

On compte les lignes verticales (abscisses) du sud vers le nord, et elles représentent une valeur verticale qui se situe entre 0 et 300 km.

La position d'un point dans ce réseau de coordonnées est donné exactement avec une valeur verticale et une valeur horizontale. Le point zéro du réseau kilométrique suisse a été choisi dans la région de Bordeaux, en France, pour qu'ainsi, en Suisse, la valeur horizontale soit toujours plus grande que la valeur verticale. On ne peut donc pas les mélanger. Il existe un point fixe en Suisse, qui est l'ancien observatoire astronomique de Berne, situé aux coordonnées 600.000/200.000 (600km/200km).



Détermination d'un point: En règle générale, le point que l'on recherche ne se situe pas exactement au croisement de deux lignes kilométriques, mais quelque part au milieu du réseau quadrillé. Sur l'extrait de carte (ci-dessous) il s'agit de déterminer le point d'altitude 491, Ruetli. D'après les données indiquées sur la carte, on peut voir tout de suite que les coordonnées horizontales sont toutes de 687 et les verticales de 255. Il faut encore mesurer avec une règle la distance existant entre le point donné et ces lignes kilométriques. Sur cet exemple, on mesure encore 130 mètres vers la droite et 275 mètres vers le haut. Ces valeurs sont notées après la valeur kilométrique correspondante. On obtient ainsi le groupe de chiffre 687.130/255.275. Le point recherché se situe donc à 687 kilomètres et 130 mètres à l'est du point zéro et à 255 kilomètres et 275 mètres au nord de ce même point.





La boussole

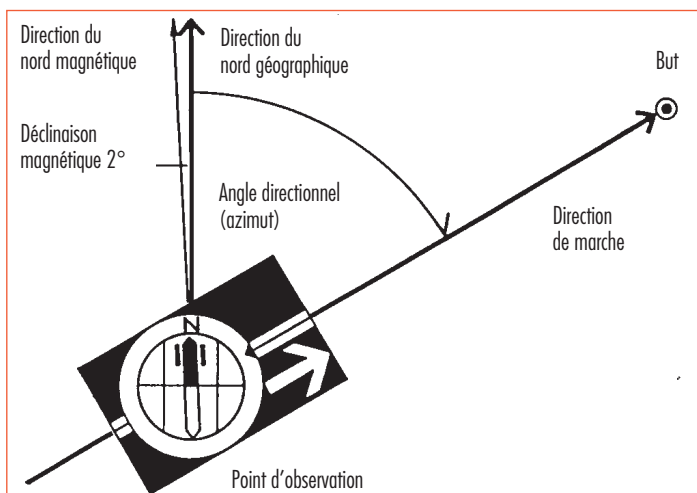
■ Quelques notions

La boussole est un appareil qui permet de déterminer les points cardinaux. C'est un moyen d'orientation très important, voire même indispensable dans un terrain inconnu, sans chemin ou dans de mauvaises conditions de visibilité (brouillard, nuit, obstacles).

La partie la plus importante d'une boussole est son aiguille aimantée, montée sur un axe. Cette aiguille aimantée (très souvent marquée en rouge) a la propriété de se tourner toujours vers le nord. Quand on a pu déterminer le nord (N) avec la boussole, on peut facilement déterminer les autres points cardinaux, qui sont situés à 90° les uns des autres, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre: l'est (E), le sud (S) et l'ouest (O).

La boussole permet également de déterminer un angle de marche ou de visée. On a besoin pour ce faire de mesurer l'azimut. L'azimut est l'angle déterminé par le nord géographique et un point qu'on s'est fixé comme but, mesuré selon le sens des aiguilles d'une montre.

Malheureusement, l'aiguille de la boussole n'est pas attirée par le nord géographique, mais par le nord magnétique. Le nord magnétique se



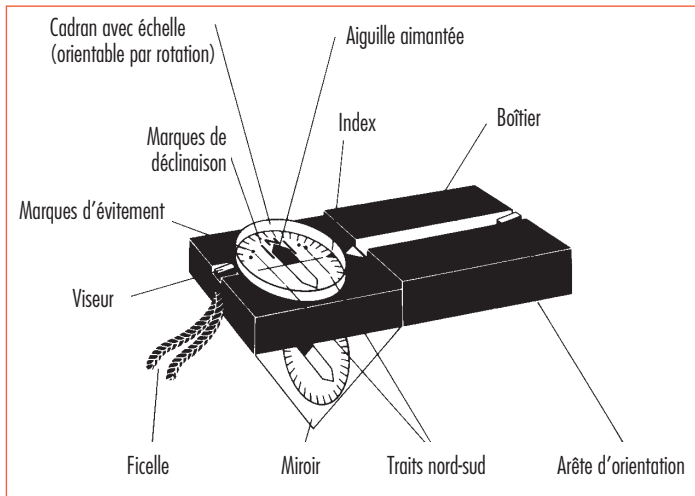


situé un peu plus à l'ouest. On appelle déclinaison magnétique l'angle qui marque la différence entre les deux pôles. En Suisse, il est environ de 2 degrés, mais diminue un petit peu chaque année. Sur la plupart des boussoles, on a tenu compte de cette déclinaison, il n'y a donc pas besoin de s'en soucier lors du calcul d'un azimut.

Attention: l'aiguille de la boussole peut être déviée par la présence de lignes électriques ou la proximité d'objets en fer: elle montre alors une mauvaise direction. Tiens donc ta boussole éloignée de telles influences!

■ Différents types de boussoles

Les scouts utilisent essentiellement les boussoles de marche Recta. C'est pourquoi les explications suivantes sont basées sur les caractéristiques de ce modèle. Mais les données sont en général les mêmes pour d'autres types de boussoles. L'illustration suivante montre les composants les plus importantes de la boussole Recta.







Les différents modèles de boussole se distinguent essentiellement par leurs divisions du cadran. Tu rencontreras les graduations suivantes:

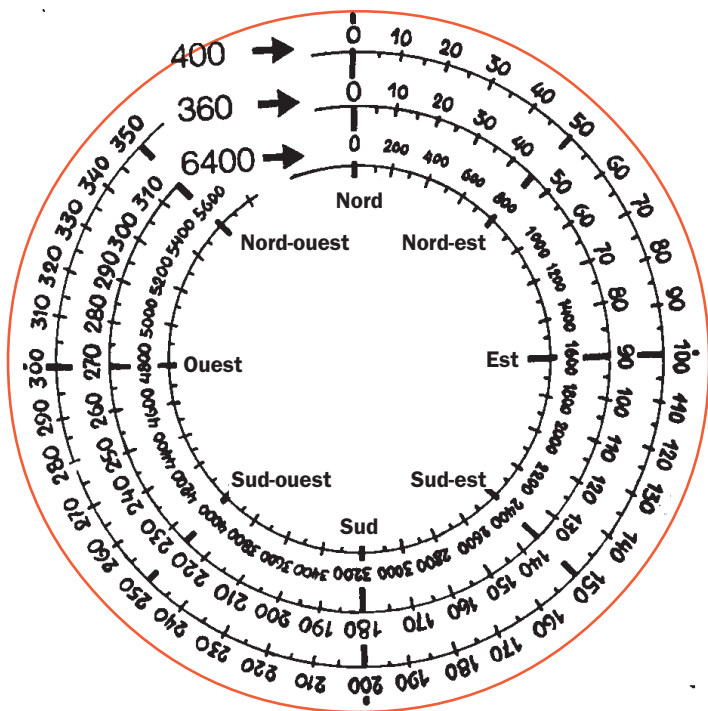
360°: degrés, division traditionnelle

400°: grades; un angle droit = 100°

6400A‰: «pour-mille» d'artillerie, division militaire.

Les boussoles Recta sont divisées soit en 6400A‰, soit en 360°. Tu peux facilement transformer ces différentes graduations par une règle de trois ou au moyen du disque représenté ci-dessous.

■ Exercice pratique:



Disque de conversion avec les trois types de graduation

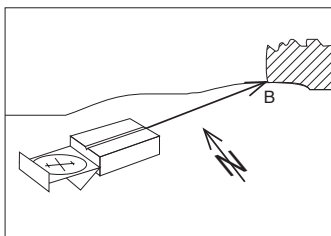


a) *Premier exercice pratique: report d'un azimuth sur la carte.*

Depuis le point A où tu te trouves, tu aperçois un point B, que tu aimerais déterminer sur ta carte.

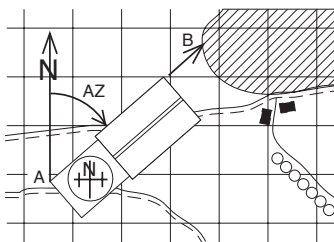
■ *Opération 1: Détermination de l'azimut sur le terrain.*

Vis le point B à travers le viseur (encoche sur la boussole), en tenant la boussole devant toi, à hauteur de poitrine. Tourne ensuite le cadran de la boussole jusqu'à ce que la pointe colorée de l'aiguille se trouve entre les deux traits lumineux marquant le nord (tu peux le contrôler en observant la position de l'aiguille dans le miroir). Tu peux maintenant lire l'angle de marche (azimut) correspondant à l'index (pointe noire solidaire du boîtier).



■ *Opération 2: Report de l'azimut sur la carte.*

Garde le cadran de la boussole tel qu'il était à la fin de l'opération 1. Détermine sur la carte le point A où tu te trouves et pose la boussole sur la carte de sorte qu'un de ses angles inférieurs (du côté de la ficelle) se trouve exactement sur ce point A (et pas dans l'autre sens, sinon tout sera inversé de 180° ! Imagine simplement que tu as toujours la ficelle autour du cou, cela t'aidera). Tourne maintenant la boussole (après avoir rangé le miroir) autour de ton point A jusqu'à ce que le quadrillage et l'indication du nord de la carte correspondent à ceux de la boussole (Il ne faut pas tenir compte ici de la position de l'aiguille magnétique). Le point B recherché se trouve maintenant sur le côté de la boussole ou dans son prolongement en ligne droite. En reportant sur cette ligne droite la distance évaluée jusqu'au point B, tu en trouveras l'emplacement sur la carte.



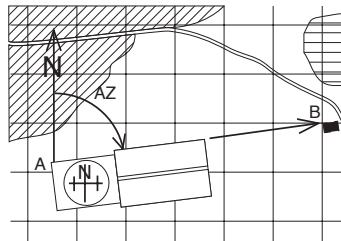


b) Deuxième exercice pratique: recherche sur le terrain d'un point déterminé sur la carte

Tu aimerais déterminer un azimuth depuis ton point A vers un point B, situé dans un terrain inconnu ou que tu ne vois pas. Tu connais sur la carte la position de ces deux points.

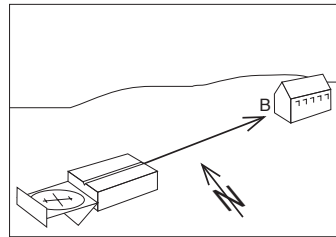
■ *Opération 1: Détermination de l'azimut sur la carte*

Pose ta boussole sur la carte le long d'une ligne imaginaire reliant le point A au point B. Le viseur de la boussole se trouve ainsi parallèle à cette ligne (la ficelle doit se trouver du côté du point A, sinon tu auras une erreur de 180°). Tourne maintenant le cadran de la boussole jusqu'à ce que le nord et le réseau quadrillé de la carte correspondent à ceux du cadran (à ce stade, ne t'occupe pas de la position de l'aiguille). Tu peux alors lire l'azimut sur le cadran, en face de l'index.



■ *Opération 2: Report de l'azimut sur le terrain*

Garde le cadran de la boussole tel qu'il était à la fin de l'opération 1. Tiens la boussole devant toi, à hauteur de poitrine, et tourne lentement sur toi-même, jusqu'à ce que l'aiguille rouge se trouve entre les deux repères lumineux (tu peux contrôler l'opération en observant la position de l'aiguille dans le miroir). Le viseur est maintenant pointé dans la direction du point B recherché.





Orientation dans le terrain

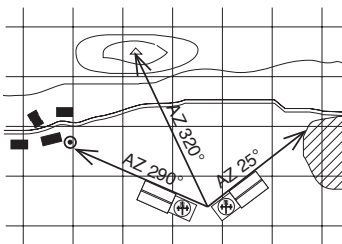
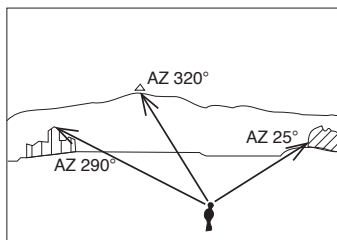
Avec carte et boussole

■ Comparaison carte-terrain

Orienté d'abord la carte vers le nord. Pour ce faire, positionne le cadran de la boussole sur l'azimut zéro et pose la boussole, le bord parallèle aux lignes de coordonnées verticales (ainsi le nord du cadran correspond au nord de la carte). Tourne ensuite doucement la carte (la boussole restant posée dessus), jusqu'à ce que la pointe magnétique de l'aiguille se trouve entre les deux repères lumineux. La carte est alors correctement orientée par rapport au terrain. Essaie ensuite de te repérer en comparant les points caractéristiques du paysage avec ceux notés sur la carte (forêts, sommets, collines, tours, lignes à haute tension, etc.).

■ Détermination d'un point par recoupement

Tu as repéré sur la carte deux ou plusieurs points visibles dans le terrain, mais tu ne sais pas exactement où tu te trouves actuellement. D'après le premier «exercice pratique», calcule les azimuts des points que tu vois et reporte-les sur la carte. Pour ce faire, tu dois poser la boussole sur la carte, aux points connus et la tourner jusqu'à ce que le nord et le réseau de la carte correspondent à ceux du cadran. Tu tires alors une ligne le long du côté de la boussole et tu la prolonges dans la direction de la ficelle. Répète la même opération pour le deuxième point (et éventuellement les autres). L'endroit où tu te trouves se situe à l'intersection des lignes.





■ Moyens naturels

■ Indices dans le terrain

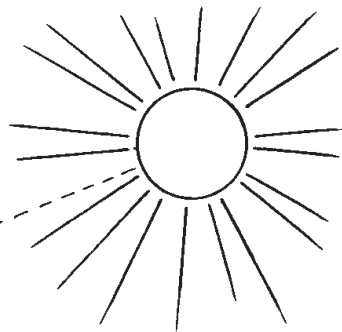
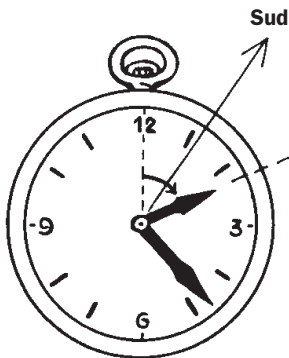
◆ De la mousse pousse au pied des arbres, des falaises et des maisons, du côté exposé aux intempéries. En Suisse, ce côté est généralement le côté ouest.

◆ Le bois utilisé dans la construction de maison est plus foncé du côté exposé au soleil, soit vers le sud.

◆ Les anciennes églises sont généralement orientées vers l'est. L'autel se trouve du côté est de l'église.

■ Montre et soleil

Tiens ta montre horizontalement, en dirigeant l'aiguille des heures vers le soleil. Prends ensuite la bissectrice de l'angle formé par cette petite aiguille et midi. Elle indique à peu près le sud. Cette méthode est très pratique, mais assez imprécise. Elle ne fonctionne vraiment



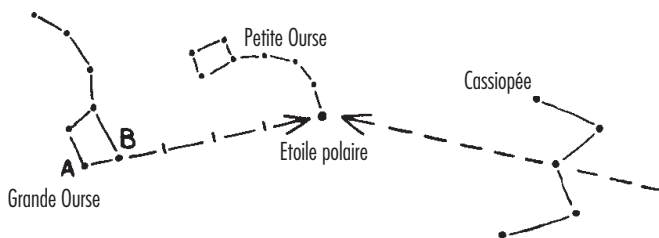
que quand la montre indique l'heure solaire. En été, il faut donc retarder la montre d'une heure.

■ Détermination du nord avec l'étoile polaire

L'étoile polaire indique avec précision la direction du nord. Il suffit de trouver l'étoile polaire dans le ciel pour connaître le nord. Afin de trouver cette étoile peu visible, il faut d'abord trouver la constellation de la Grande Ourse (en forme de grande casserole) ou celle de Cassiopée, qui forme un «W». Si tu prolonges environ 5 fois le segment AB de la Grande Ourse (voir illustration), tu trouveras l'étoile polaire. Tu vois aussi sur



l'illustration comment déterminer la position de l'étoile polaire d'après Cassiopée.





Croquis et reconnaissance

Faire un croquis

■ Le croquis

Le croquis est un dessin tracé à la main, qui représente de manière simple un paysage ou un terrain. Il sert à rendre un rapport plus clair, à indiquer clairement un point ou un trajet. Un croquis remplit son objectif si l'on y trouve des informations qui ne se voient pas sur la carte ou si une simple description ne suffirait pas à en donner une bonne idée. Le croquis est ainsi une représentation personnelle d'un terrain, sur lequel on pourra, par exemple, représenter les constructions du prochain camp d'été. Selon le but poursuivi, on dessine un croquis panoramique, topographique ou de cheminement.

Le mieux, pour faire un croquis, est d'utiliser un crayon pas trop dur, et du papier quadrillé. Les traits devront être nets et précis. Ne pas tracer des droites faites de nombreux petits traits. L'encre ou le stylo à bille sont difficiles à effacer et ne conviennent donc pas très bien. N'utiliser des crayons de couleur que pour faire ressortir les choses importantes.

Chaque croquis doit contenir les indications suivantes:

◆ *Le titre*, qui dit ce que le croquis représente (lors d'un croquis panoramique, donner une indication sur la position du dessinateur).

◆ *L'échelle* sera donnée par un tronçon de comparaison, incorporé au dessin même.

◆ *Les objets importants* seront nommés explicitement par leur nom.

◆ *L'indication du nord* permettra d'orienter le croquis par rapport au terrain.

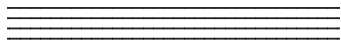
- *Le nom de l'auteur*, de même que la date et l'heure du dessin, figureront au bas du croquis.

■ Hachures de base

Pour représenter le terrain, on utilise les hachures suivantes, qui sont valables pour tous les types de croquis:



Hachures diagonales pour les forêts, buissons, arbres



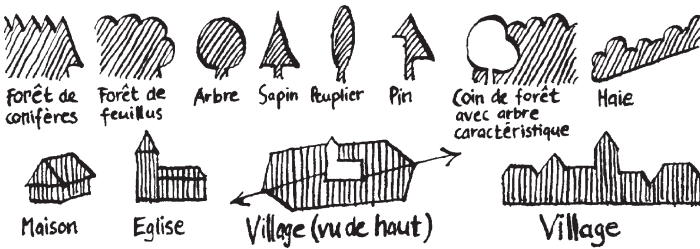
Hachures horizontales pour les lacs et les cours d'eau



Hachures verticales pour les bâtiments et les habitations.



Signatures pour le croquis panoramique:

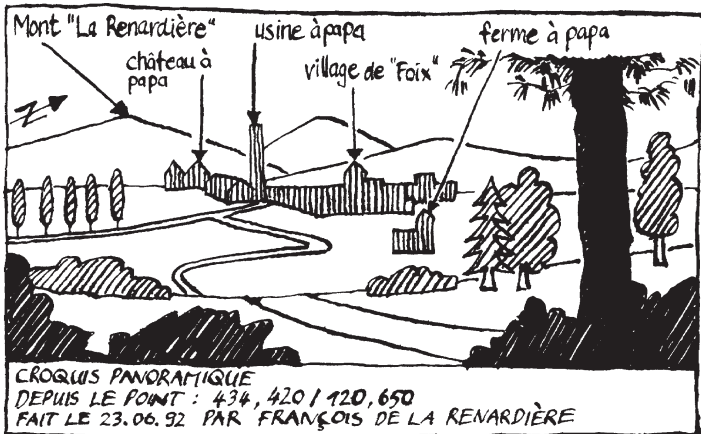


Les autres terrains comme les vignes, les champs, les places, ne seront pas hachurés. Tu trouveras d'autres indications quant aux signatures dans les explications pour chaque type de croquis.

■ Le croquis panoramique

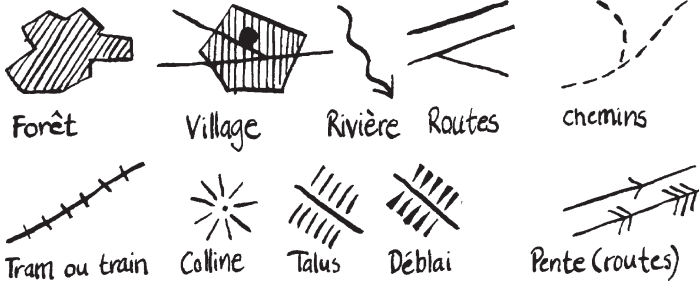
Le croquis panoramique est une vue dessinée du terrain. Dessine d'abord en traits légers les grandes lignes du paysage, en faisant

attention à une juste répartition sur ta feuille. Note ensuite les détails importants comme les forêts, routes, maisons, lieu de camp, etc., au moyen de signatures simplifiées (voir illustration). Les traits formant les objets et le paysage seront de plus en plus légers en fonction de leur éloignement. On finira en indiquant éventuellement les noms des lieux-dits, localités, emplacement du camp, etc.





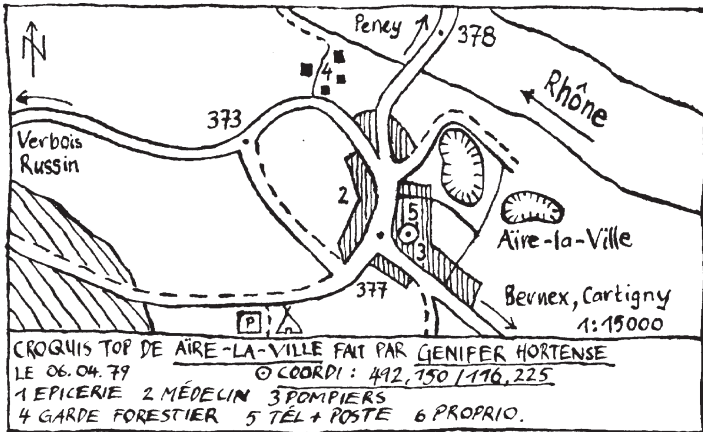
Signatures pour croquis topographique et de cheminement

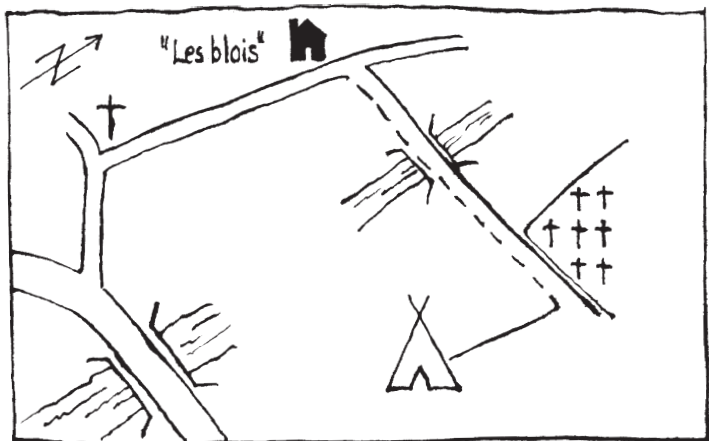


Le croquis topographique

Le croquis topographique est en fait une carte dessinée à la main. Ce ne doit pas être simplement une représentation fidèle de la carte topographique, il s'agit plutôt de reporter sur le croquis les détails qu'on ne trouve pas sur une carte normale. Sur un croquis topo d'un village on peut par exemple repor-

ter des détails importants pour un camp établi à proximité: magasins, poste, maison de commune, église, gare, etc. Lors d'une reconnaissance, on peut faire un croquis topo du terrain de camp afin de pouvoir y disposer les constructions prévues. Il existe aussi pour les croquis topo des signatures simplifiées.





■ Le croquis de cheminement

Le croquis de cheminement est semblable à un croquis topographique, mais son but est de décrire une route à suivre. On utilisera un croquis de cheminement si l'on n'a pas de carte nationale de l'endroit en question ou si celle-ci est trop peu détaillée. A la différence du croquis topo, on ne dessine ici que les détails qui se situent directement à droite ou à gauche de la route à suivre. Les signatures sont les mêmes que pour le croquis topo.





Exploration

L'exploration est l'activité de base originelle des éclaireurs. Baden-Powell écrivit son livre «Aids to scouting» d'abord à l'intention des espions militaires. Il découvrit plus tard que la société pouvait aussi avoir besoin d'éclaireurs de paix, d'hommes qui seraient prêts (et compétents) pour découvrir de nouveaux cadres de vies ou de nouveaux territoires. Il n'est pas nécessaire pour ce faire d'aller dans la jungle ou la brousse. En tenant ses sens en éveil, on peut découvrir un tas de choses intéressantes dans son propre environnement. La tâche d'un raid de patrouille ou d'une marche d'exploration pourrait être de faire l'inventaire des chemins, routes, localités, maisons, coutumes et industries d'une région. Il y a là d'immenses possibilités d'exploitations pour nos techniques scoutes: orientation, nature, observation, établissement de croquis, pionniérisme, transmission, etc.

Les événements et les expériences vécus lors d'une exploration seront en général notés dans un bref rapport, exposant les résultats des tâches imposées et ceux des projets personnels. On peut parfois se contenter d'établir un tableau de marche sur lequel on aura reporté les dates, lieux, distances et les mots-clés désignant les tâches effectuées. Le rapport du raid d'une patrouille peut aussi devenir un album de souvenirs colorés et vivants si on le complète de photos, dessins, histoires et de tous les objets récoltés pendant le raid.





Nœuds et cordages

■ Les cordes

Un pont enjambant un ruisseau, une grande tente de séjour, une tour d'observation: ce ne sont qu'une petite partie des aménagements de camp pour la construction desquels il faut avoir de bonnes connaissances de base dans l'art des cordages et des nœuds. Avant de commencer à faire le premier nœud, il faut choisir la corde qui sera la plus adéquate. On distingue plusieurs sortes de cordes avec des propriétés différentes, selon le matériau dont elles sont faites et leur fabrication. Les cordes en matière synthétique sont

ainsi plus solides que les cordes en chanvre, mais moins résistantes au frottement. Les cordes «torsadées» ont une plus grande résistance à la traction que les cordes tressées de même matériau. Les indications suivantes devraient t'aider dans le choix de la bonne corde.

La vie d'une personne peut dépendre de l'état d'une corde. De plus, c'est un matériel relativement onéreux. Il convient donc de les traiter avec soin, de les soigner et de les contrôler régulièrement. Les cordes doivent être entreposées sèches, propres et enrou-

Propriétés	Chanvre torsadé	Polypropylène	Nylon
Utilisation	technique pionnier	ponts de corde tendeurs	alpinisme rappel
Résistance à la pourriture	mauvaise	très bonne	bonne
Résistance à la chaleur	très hautes températures	80 °C (frottement)	100 °C
Résistance à la rupture par 10 mm de Ø	800 kg	1400 kg	2000 kg
Élongation	faible	forte	très forte
Résistance au frottement et aux arêtes	peu sensible	très sensible	sensible
Attention	corde raccourcit quand elle est humide et se détend en séchant	ne jamais utiliser pour faire du rappel ou une tyrolienne (faible résistance à la chaleur)	ne pas utiliser pour des ponts de corde (sensible aux tensions prolongées; élongation)



lées. On ne piétine jamais des cordes et on les protège des arêtes aiguës qui pourraient les couper.

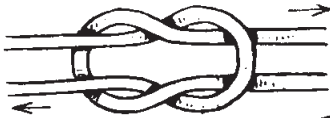
Attention: une corde est aussi solide que l'est son point le plus faible!

■ Nœuds

Tout travail de pionniérisme exige à la base une bonne connaissance des nœuds. Il ne suffit pourtant pas de connaître beaucoup de nœuds; il faut aussi connaître leur emploi particulier. Pour s'exercer, des cordes ou des cordelettes conviennent mieux que de petites ficelles. Exerce-toi directement sur un objet réel: le nœud de batelier sur un poteau, le nœud de demi-clé sur un tronc.... Peux-tu également faire un nœud les yeux bandés?

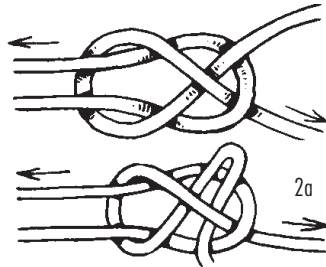
■ Nœuds de jonction:

1. *Nœud plat*. Joins deux cordes de même grosseur. Comme son



nom l'indique, il est plat et peut ainsi servir à nouer deux bandes de pansement (ne blesse pas).

2. *Nœud de tisserand*. Joins deux cordes de différentes grosseurs. Peut être formé à partir du nœud plat. La corde la plus grosse



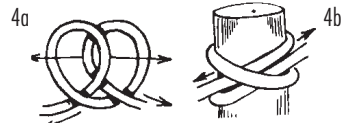
forme un œil. Peut aussi être utilisé avec une boucle qui permet de le défaire plus facilement (2a).

3. *Nœud de pêcheur*. Joins deux cordes de différente ou de même grosseur.



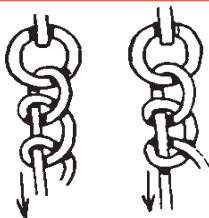
■ Nœuds d'amarrage

4. *Nœud d'amarre*. Résiste très bien à une traction sur un des

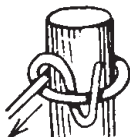


bouts ou les deux à la fois. Peut être préparé à l'avance pour être enfilé sur un poteau (4a) ou fait directement sur un objet (un arbre p. ex.) (4b).

5. *Nœud d'amarrage par demi-clés*. Pour attacher la corde à un objet assez mince (anneau, parapet, petit arbre).



6. *Nœud de charpentier*. Sert à soulever on à tirer un tronc, une pontre, une pierre. La trac-

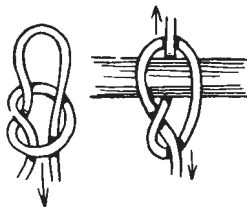


tion ne doit être exercée que sur un des bouts de la corde (ponts de corde).

7. *Tête d'alouette*. Utilisable seulement si la traction est identique sur les deux extrémités de la corde.



8. *Nœud coulant (nœud de paquet ou de galère)*. Utilisé essentiellement pour faire une échelle de corde ou pour un paquet postal.



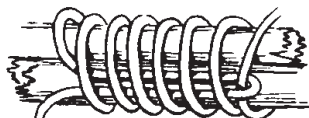
9. *Nœud de tendeur (nœud de charretier)*. Utilise le nœud de 8 pour tendre une corde. Le passant doit être plus gros du côté où l'on tire. Glisser un bout de bois dans le nœud, sinon on aura de la peine à le défaire.



■ Brélagés

Les brélagés servent à lier deux poutrelles ou perches. Ils doivent toujours être faits soigneusement et être bien tendus.

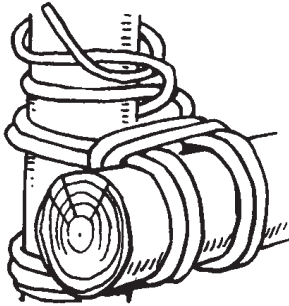
1. *Brélage parallèle*. Sert à rallonger une perche ou à attacher ensemble deux morceaux cassés.



Faire d'abord un nœud coulant (boucle) puis enrouler la corde solidement autour des deux perches, en ayant soin de la garder toujours bien tendue. Pour finir, passer le bout de la corde dans le nœud coulant et le tirer jusqu'au milieu. De cette manière, les deux extrémités de la corde sont liées ensemble.



2. **Brélage carré.** S'utilise pour joindre deux perches se croisant à angle droit. On commence par un nœud d'amarre sur la perche verticale, au-dessus de la poutre horizontale. La corde est ensuite passée autour des deux poutres dans



un mouvement circulaire. On finit par passer la corde entre les perches en serrant pour solidifier le nœud et on noue les deux extrémités de la corde au moyen d'un nœud plat.

Echelle de corde et pont de corde

■ Echelle de corde

Lors de la construction d'une échelle de corde, les échelons seront attachés à droite et à gauche par un nœud coulant. Le nœud coulant convient mieux que le nœud d'amarre parce qu'on peut faire coulisser légèrement les échelons, et qu'en cas de rupture, l'échelon est plus facile à rempla-

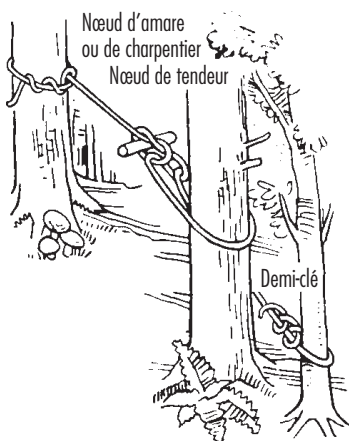
cer (il faut juste veiller à ce que la partie complexe du nœud soit en bas).

■ Pont de corde

Les ponts de corde sont particulièrement adaptés au franchissement rapide d'un obstacle (ravin, ruisseau, etc.) Le pont peut être très vite enlevé après utilisation. Il ne faut utiliser pour les ponts de corde que des cordes irréprochables. Plus une corde est tendue, moins elle résiste à la traction. Des anneaux de métal ou des mousquetons placés aux points de circulation (par. ex. pour tendre la corde) réduisent l'effet de frottement (surtout important pour les cordes en polypropylène).

Les ponts faits d'une seule corde ne doivent être utilisés que sur une distance très courte (max. 10 m). On accroche une jambe à la corde, laissant l'autre pendre comme un balancier, on tire sur les bras pour se hisser et on se déplace ainsi. Une des extrémités de la corde sera assurée à un arbre par un nœud d'amarre ou une demi-clé. L'autre extrémité le sera au moyen d'un nœud de tendeur. Afin de pouvoir par la suite défaire plus facilement le nœud coulant, il est important de glisser dans le nœud un morceau de bois qu'on pourra enlever ensuite facilement en le cassant.

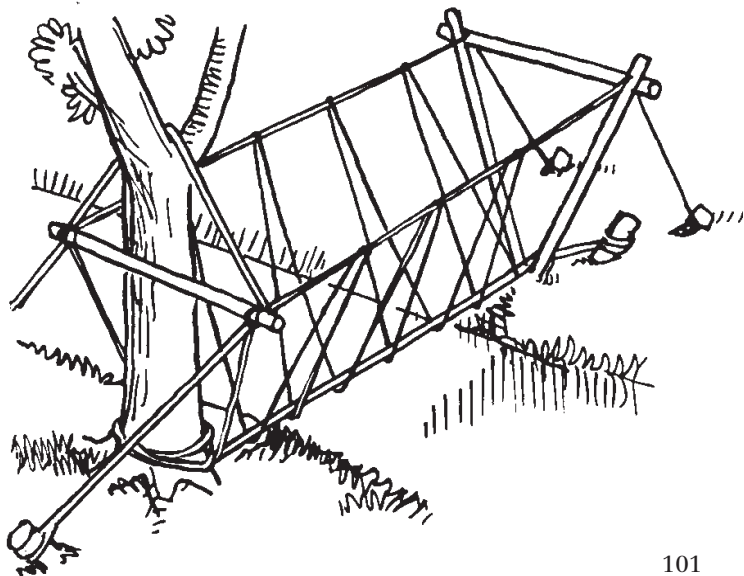
Ponts avec deux cordes: les deux cordes sont attachées comme décrit plus haut. La corde la plus solide servira comme corde



de soutien, la moins solide comme corde pour se tenir. La deuxième doit être accrochée environ 1,5 m en-dessus de la première.

Ponts à trois cordes (pont de singe) Deux cordes servent de rampe, la troisième de soutien. Les cordes-balustrades et la corde de soutien seront reliées en V par des cordes plus fines. S'il n'y a des arbres que d'un côté de la rivière, on peut construire un pont comme sur l'illustration ci-dessous.

Tu trouveras d'autres règles et d'autres exemples d'utilisations de cordes dans le chapitre «Camp».





Moyens de communication

Communiquer, c'est transmettre des informations. Le moyen le plus direct est sans conteste la parole, chose qui nous est aujourd'hui possible, sur de grandes distances, grâce aux moyens techniques que sont le téléphone ou la radio. Quand un tel contact oral n'est pas possible, nous devons nous tourner vers d'autres moyens de communication et utiliser des signaux. Les signaux sont des signes et des symboles ayant une signification bien déterminée et qui sont soit visibles (de nature optique), soit audibles (de nature acoustique). La communication établie au moyen de tels signaux porte le nom de «signalisation».

Il existe aujourd'hui un nombre important de systèmes de signes dont nous n'évoquerons ici qu'une petite partie: signes d'écritures, langage des sourds, signaux de circulation, images, signaux d'appel, signes de piste, etc.

Il y a aussi toute une série de manières de communiquer avec ces signaux: lettres, fanions, panneaux, lumière, sifflets, clairons, tam-tam.

Le choix du langage de communication adéquat dépend des cir-

constances et bien entendu des connaissances de l'utilisateur. Mais il est clair que pour réussir une telle communication, l'expéditeur et le destinataire doivent tous deux maîtriser le langage choisi.

Le système morse est le plus employé pour la transmission sur de grandes distances, car il convient aussi bien aux systèmes de communications optiques et acoustiques que télégraphiques (fil) et électromagnétiques (ondes). C'est pourquoi les scouts utilisent beaucoup ce système qui est décrit en détail dans les pages suivantes.

■ Signalisation morse

En 1857, l'américain Samuel Morse inventa un système de signes composé de traits et de points, qui introduisit une véritable révolution dans les moyens de communication. Chaque lettre de l'alphabet, chaque chiffre, de même que la ponctuation et les signaux de service, tous étaient formés d'une combinaison de traits et de points. Ces points et ces traits pouvaient également être reproduits par des sons courts ou longs ou des impulsions (lumière, électricité), raison pour laquelle le système morse eut une grande importance dans la télégraphie, et ceci dès son invention.



■ Les signaux morses

Les lettres sont composées au maximum de quatre signes (points ou traits). Les lettres les plus utilisées sont en règle générale courtes et simples. Le moyen le plus simple de les apprendre est de retenir les mots-clefs qui leur correspondent, qu'on sépare en syllabes. L'initiale de ces mots est celle de la lettre correspondante et une syllabe contenant un O représenté

sent un trait, les autres syllabes un point.

Dans le système morse, de même que dans d'autres moyens de communication, on ne fait pas de différence entre majuscules et minuscules.

Les nombres: Les dix chiffres de base comptent chacun 5 points ou traits. Les chiffres de 1 à 5 commencent par un point, ceux de 6 à 9, ainsi que le Ø (zéro), par un trait.

a	=	. -	Ar-nold
b	=	- . . .	Bo-na-par-te
c	=	-	Con-tem-po-rain
d	=	- . .	Do-ci-le
e	=	.	Eh !
f	=	. . - .	Fa-ran-do-le
g	=	- - .	Gon-do-le
h	=	Hi-la-ri-té
i	=	. .	I-ci
j	=	. - - -	Ja-blo-no-vo
k	=	- . -	Koh-i-nor
l	=	. - . .	Li-mo-na-de
m	=	- -	Mo-to
n	=	- .	No-ra
o	=	- - -	O-par-to
p	=	. - - .	Phi-lo-so-phe
q	=	- - . -	Q'o-ko-ri-ko
r	=	. - .	Ra-mo-neur
s	=	. . .	Sar-di-ne
t	=	-	Thon
u	=	. - -	U-ni-on
v	=	. . - -	Val-pa-rai-so
w	=	. - - -	Wa-gon-post'
x	=	- - . .	Xo-de-ri-do
y	=	- - - -	Yo-ki-mo-no
z	=	- - . . .	Zo-ra-as-tre
ch	=	- - - - -	Cho-co-bon-bon

1	=	. - - - -
2	=	. . - - -
3	=	. . . - -
4	= -
5	=
6	=	-
7	=	- - . . .
8	=	- - - . .
9	=	- - - - .
Ø	=	- - - - -

Pour différencier le chiffre zéro de la lettre O, on l'écrira Ø.

Les *signes de ponctuation* comportent tous six signes (points ou traits). Ils représentent en fait un groupe de deux ou trois lettres. On n'utilise les signes de ponctuation que s'ils sont nécessaires à la compréhension du texte.

Point (.)	=	. - . - . -	=	AAA
Virgule (,)	=	- - - . - -	=	MIM
Interrogation (?)	=	. - . - . -	=	IMI
Double point (:)	=	- - - . - .	=	OS
Trait d'union (-)	=	- . - . - .	=	BA
Parenthèse ()	=	- . - . - .	=	KK



Le signe correspondant aux parenthèses () doit être donné avant et après le texte entre parenthèse.

■ Les signaux de service

On utilise surtout les signaux de service pour commencer et mettre un terme au contact, de même que pour quitter le texte ou une partie de celui-ci. Voici les signaux les plus utilisés (voir aussi p. 106):

◆ Appel

Lancer le signal jusqu'à ce que l'autre y réponde de la même manière.

au son et avec signaux lumineux:

· · · · / · · · · / · · · · (h, h, h, etc.).

fanions: cercles avec un bras vers la droite

◆ Fin de mot

au son et avec signaux lumineux:

· · / · · (donnés rapidement)

avec fanions: tenir les deux fanions l'un au-dessus de l'autre, devant soi.

◆ Lettre ou mot compris

= · E

◆ Lettre ou mot pas compris

= - T

◆ Fin de la transmission

= · · · · AR (all right)

◆ Erreur

= · · · · · ·

puis répétition de la lettre ou du mot faux.

■ Clé-morse

Il est très facile de déchiffrer les signaux morse au moyen de la clé représentée ci-contre. Chaque lettre, chaque chiffre et chaque signe y a sa place. Les lignes pointillées qui y mènent représentent des points, les lignes en petits traits, des traits. Si tu reçois par exemple le signal · - ·, suis sur la clé-morse d'abord la ligne pointillée, puis la ligne en petits traits et encore la ligne pointillée. Tu trouves alors la lettre «f».

Le morse devient plus rapide et plus intéressant quand on connaît les signes par cœur et qu'il n'est pas nécessaire de regarder à chaque fois dans un livre. Tu apprendras naturellement le morse en le pratiquant souvent et en situation réelle. Pourquoi ne pas échanger avec d'autres scouts des lettres écrites en morse?

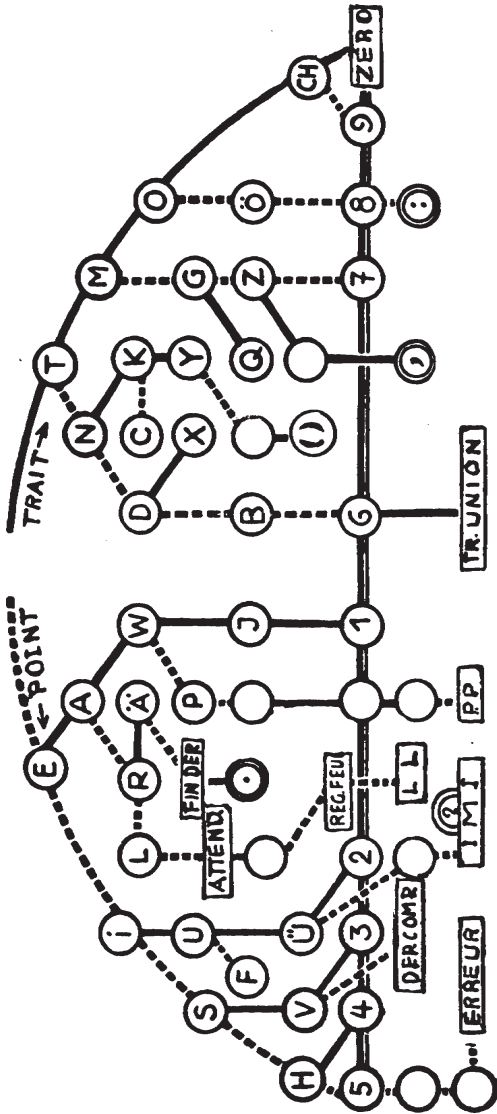
```

- · - · // · / · · · / - // · / - · //
· · · · / - - - / · · · / - - - / · / - /
- · / - // - - - / · · · // - - - / - · //
- · · / · / · · · · - / · · / · / - / - //
· · · · / - - - / · · · / - - - / · / · · · /
- - - / - · / - //

```




Clé-morse





Un poste de transmission

■ Emplacement et moyen de signalisation

Pour la transmission d'un message en plein air, le choix d'un emplacement approprié est très important. Si on opte pour des moyens optiques (fanions, lumière), il est évident que le poste d'émission et le poste de réception doivent bien se voir. De plus, le moyen de signalisation doit bien ressortir du milieu naturel. Sur un arrière-fond plutôt foncé, on préférera des fanions clairs, et vice-versa. Si on opte pour un signal lumineux, il faut veiller à ce qu'aucune source de lumière étrangère ne puisse déranger la signalisation. De même, si on désire soustraire une information à des yeux étrangers, il vaut mieux ne pas se placer au sommet d'une colline pour la transmettre.

Le choix du moyen de transmission dépendra de votre emplacement, des conditions de visibilité et du matériel à disposition. Voici une liste des différents moyens de

signalisation et de leur rayon de portée:

Moyen de transmission	Rayon de portée
De jour	
Fanions morse	1-2 km
chapeaux, drapeaux	300 m
héliographe (miroir à soleil)	jusqu'à 20 km
De nuit	
projecteur morse	jusqu'à 20 km
lampe de poche	1 km
De jour et de nuit	
sifflet	jusqu'à 500 m
appareil morse	selon la longueur du câble

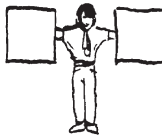
Si on utilise comme moyen de transmission des fanions ou des chapeaux, chaque signe (trait ou point) sera montré env. 2-3 secondes, les signes d'une même lettre se suivant assez rapidement. Les pauses entre les lettres seront environ deux fois plus longues qu'un signe (env. 4-5 secondes), ou jusqu'à ce qu'on reçoive quittance de la lettre. La transmission avec des fanions se présente comme suit:



Position de base



Point



Trait



Appel



Fin de mot



En cas de transmission lumineuse ou acoustique, on donne un signal très court pour un point, et un signal 5 fois plus long pour un trait. La pause entre deux lettres a la même durée qu'un trait.

■ Organisation d'un poste

Une station de transmission se compose en règle générale de trois personnes: le signaleur, l'observateur et le secrétaire. Seul le signaleur doit être visible. La répartition des tâches est décrite plus bas.

■ Transmission d'une dépêche

Une nouvelle, qui doit être transmise par morse, peut aussi être appelée «dépêche». La dépêche doit être aussi courte et simple que possible, il faut laisser de côté les mots inutiles et utiliser au maximum les abréviations connues.

Quand on désire transmettre une dépêche, on commence par

appeler la station réceptrice, jusqu'à ce que celle-ci réponde de la même façon (cercles avec un fanion ou plusieurs fois quatre points de suite). On peut alors commencer la transmission proprement dite. Le secrétaire de la station émettrice dicte au signaleur les lettres une à une. L'observateur de la station réceptrice dicte à son secrétaire les lettres reçues. Le signaleur de la station réceptrice quitte alors, selon ce qu'on aura convenu à l'avance, après chaque lettre ou seulement chaque mot, soit «compris» (.), soit «pas compris» (-). Les chiffres seront quittancés en les répétant. L'observateur de la station émettrice dit «bon» ou «compris» quand l'autre station a compris. Si celle-ci n'a pas compris, la dernière lettre envoyée (ou le dernier mot) doit être à nouveau transmis. A la fin de la transmission, on envoie (AR).

Répartition des tâches lors d'une transmission

	<i>poste d'émission</i>	<i>poste de réception</i>
Signaleur	signale	donne «compris», «pas compris», etc.
Observateur	Observe les mouvements de la station de réception et quitte si celle-ci a compris ou non.	observe et dicte
Secrétaire	dicte	écrit et «traduit»



Si la station jusqu'alors réceptrice désire, elle aussi, transmettre un message (par exemple une réponse), elle commence à envoyer le signal d'appel, devenant ainsi la station émettrice.

Si la station émettrice transmet un faux signe, elle doit immédiatement émettre le signal «erreur» (8 points). Après quittance de la station réceptrice, le signe exact peut être envoyé. Lors d'un exercice de transmission de longue haleine, il est recommandé de noter les dépêches reçues et envoyées dans un «journal de station».

Messages secrets

■ L'art du code

Coder un message, c'est le rendre incompréhensible pour une tierce personne. On code un texte quelconque en lui faisant subir quelques modifications bien précises, connues seulement par l'expéditeur et le destinataire et qui seront difficiles à découvrir par toute autre personne (par exemple un adversaire lors d'un jeu). On peut par exemple mélanger les lettres et les mots, utiliser une langue ou une écriture propre, ou même combiner différents codes entre eux. Dans le codage, on ne fait pas de différence entre les majuscules et les minuscules, on

ne marque pas les accents, et i sera utilisé pour j. On obtient ainsi un alphabet de 25 lettres. Tu trouveras dans les pages suivantes toute une série de possibilités pour coder tes messages.

■ *Déplacement des lettres*: on déplace l'alphabet à partir d'une lettre: remplace chaque lettre par celle qui se trouve un certain nombre de position dans l'alphabet plus loin ou plus en avant. Par exemple: déplacement de deux positions vers l'arrière:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
cdefghijklmnopqrstuvwxyzab

a devient c, b devient d, c devient e, ..., z devient b. «Thilo» deviendrait ainsi : «VKLNQ».

■ *Codage par retrait, insertion, remplacement ou échange de lettres*:

- On écrit le texte à l'envers: ELPMEXE TEC EMMOC

- On enlève chaque troisième lettre ou chaque troisième mot, etc. et on place les lettres ou les mots tracés à la fin du message, dans l'ordre où ils viennent: CEA DNN CEI LOEC

- On ajoute après chaque lettre une autre lettre choisie au hasard, ou après chaque mot un autre mot. CE EDSGTA ANIJSKIK QTUOER LOED TYEFXJTGEA APOPSAARUAHIETW.



■ **A l'aide d'une grille:** On écrit le message horizontalement dans une grille de, par exemple, 25 cases et on transmet ensuite ce message en le lisant verticalement. Les cases vides seront remplies par n'importe quelle lettre. «Vu ici main noire attention» devient: «VMOTIUAITOIIRENCNENGINATT»

V	U	I	C	I
M	A	I	N	N
O	I	R	E	A
T	T	E	N	T
I	O	N	G	T

■ **Réseau de coordonnées:** l'alphabet est reporté dans une grille de 25 cases. Chaque ligne et colonne est désignée ensuite par une lettre différente. Chaque lettre de la grille peut ainsi être désignée par une combinaison très précise de deux lettres. Le mot coordonnée devient, selon la grille illustrée ici:

«KIMOMONEKOMOMIMIKUKU»

	A	E	I	O	U
K	A	B	C	D	E
L	F	G	H	I	K
M	L	M	N	O	P
N	Q	R	S	T	U
R	V	W	X	X	Z

■ **Code de chiffres:** on numérote les lettres et on ne transmet que des chiffres, par exemple: a = 01, b = 02, c = 03, ..., z = 25.

Le mot «scout» devient alors: «1903152120»

■ On peut aussi utiliser l'écriture *morse* pour coder des messages. Voici quelques variantes:

- Toutes les méthodes décrites plus haut pourraient être encore codées en morse.

- Changement des points en traits et des traits en points. «Morse» devient:

.. / ... / - - - / - - - / - / - / -

- Lier les signes morses, comme en sténographie. Pour le mot «secret», cela donne:



- Image morse. Le message est «caché» dans une image.



■ **Hiéroglyphes:** Chaque lettre a une place bien précise dans un des tableaux. Elle est ensuite re-

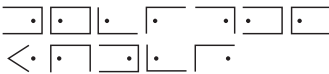


présentée schématiquement par la place qu'elle occupe dans le tableau.

AB	CD	EF
GH	IK	LM
NO	PQ	RS



Le mot «hiéroglyphes» donne le hiéroglyphe suivant:



■ **Mots couvertures:** Les mots désignant des lieux, des noms, des moments et des activités seront remplacés par d'autres mots (convenus à l'avance). Le terrain de camp s'appellera par exemple «lune», un messenger s'appellera «Yéti», transmettre deviendra «chanter». Seules les personnes au courant comprendront qu'un messenger apportera au camp un message à une heure X, en interceptant le message «Le yéti chantera sur la lune une heure avant l'heure prévue».

■ Décodage

Les messages codés devront être décodés par le destinataire. Cela n'est pas difficile si l'on connaît la clé utilisée. Mais c'est aussi passionnant de jouer au détective pour essayer de découvrir un code secret inconnu.

Si le message est assez simplement codé, on peut se baser sur la fréquence de certaines lettres pour trouver la clé. En français, les lettres E, S et T sont les plus fréquentes et sont assez vite reconnaissables dans le texte.

De plus, les articles sont assez facilement reconnaissables: «le, la, l', les». Peut-être parviendras-tu à trouver une solution parmi les différentes méthodes de codage décrites plus haut. Fais bien attention au fait qu'un même message peut être chiffré de plusieurs façons, par exemple, de l'écriture morse combinée avec un alphabet à l'envers et des signes inversés (traits au lieu de points). Des messages ainsi codés sont plus difficiles à déchiffrer. De toute manière, pour ce faire, on a d'abord besoin d'une bonne dose de tranquillité et de patience. Si cela ne suffit pas, on peut toujours essayer de se procurer la clé du code en faisant de l'espionnage!

■ Encres invisibles

Depuis la nuit des temps, on utilise de l'encre invisible pour écrire des documents secrets et des serments. Il existe un certain nombre d'encres invisibles faciles à utiliser, par exemple du jus de citron, d'orange ou d'oignon, des solutions de sel ou de sucre, du petit lait, du blanc d'œuf dilué dans de

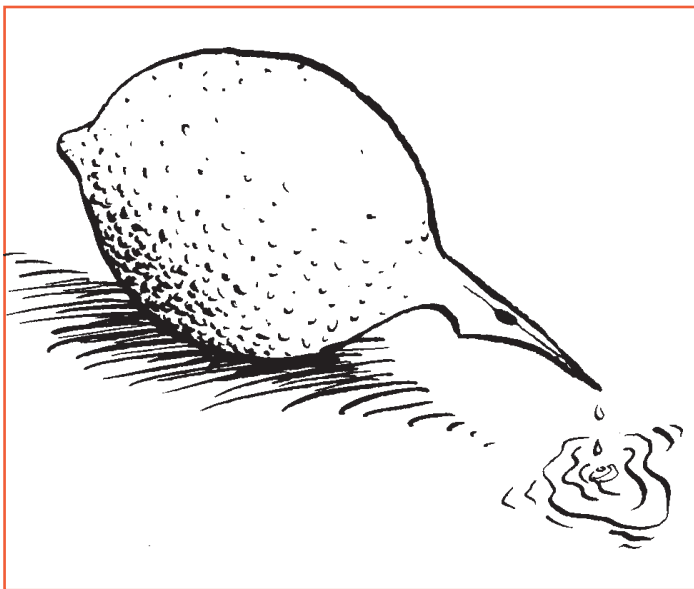


l'eau, de l'urine. Ces encres deviennent invisibles une fois sèches, puis à nouveau visibles si on les réchauffe (tenir la feuille côté écriture au-dessus d'une source de chaleur, comme une bougie par exemple).

Avec une solution d'acide tannique (tannin dilué dans de l'eau), l'écriture devient noire si on la ba-

digeonne d'une solution de chlorure de fer.

Il existe encore de nombreuses sortes d'encres invisibles. Les pharmaciens et les droguistes pourront te donner encore plus de conseils et surtout te mettre en garde quant à l'utilisation de produits toxiques.

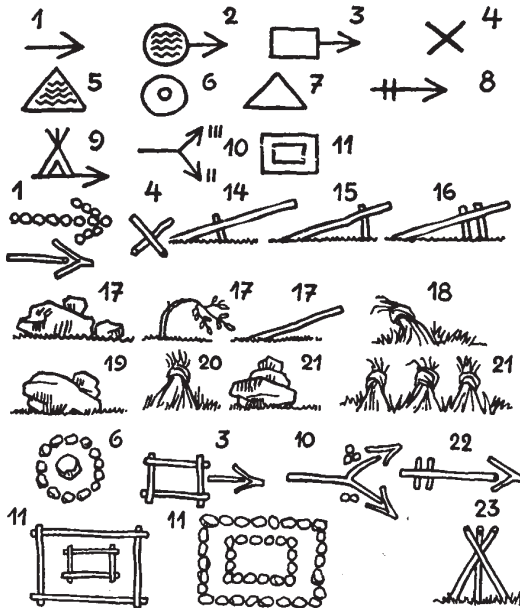




Signes de piste

Un moyen particulier de laisser des messages codés dans la nature est d'utiliser les signes de piste. Pour communiquer avec des scouts qui te suivent, tu disposeras les signes de piste de manière très discrète dans la nature, de sorte qu'ils ne puissent être reconnus comme tels par des yeux inexercés. De tels signaux peuvent être faits avec des pierres, du bois, de la sciure, dessinés sur le sol ou des pierres, ou faits en nouant des herbes. Il est important de toujours utiliser des moyens naturels. Des confettis ou des petits bouts de papier ne conviennent pas (vent).

Tu trouveras ci-dessous quelques signes de piste et possibilités d'utilisation.



1. Direction. 2. Eau potable. 3. Lettre cachée. 4. Mauvaise direction. 5. Eau non potable. 6. Rentré au foyer. 7. Danger. 8. Obstacle à franchir. 9. Direction du camp. 10. Patrouille séparée en 2 et 3. 11. Attendre ici. 14. Suis près. 15. Suis absent. 16. Suis à 2 km d'ici. 17. Tourner à droite. 18. Tourner à gauche. 19. Direction. 20. Attention. 21. Danger. 22. Obstacles. 23. Bivouac.



Transmission radio

La transmission par ondes radio est un moyen de communication utile et moderne. Aux scouts aussi, on utilise de plus en plus des talkie-walkie. Ils rendent possible une communication verbale sur de longues distances, sans que soient nécessaires un contact visuel ou la pose d'un câble. Voici quelques conseils pour l'utilisation de tels appareils :

- Pour l'utilisation légale d'un talkie-walkie, il est nécessaire d'avoir une autorisation (concession) des PTT.

- Chaque opérateur radio a un nom spécial, par lequel il sera appelé et avec lequel il s'annoncera.

- Chaque appareil radio dispose de plusieurs canaux. Il est préférable de déterminer à l'avance avec ses partenaires sur quel canal on communiquera.

- Pour parler, il faut appuyer sur le bouton d'émission. Tant qu'on appuie sur celui-ci, on ne peut recevoir aucune transmission, c'est pourquoi il faut le relâcher sitôt qu'on a fini de parler.

■ Quelques règles

Lorsque tu communique par ondes radio, tu peux être entendu par n'importe qui, sans même le savoir. C'est pourquoi il est important de ne pas lancer d'appel au

secours inconsidéré lors d'un jeu, car une autre personne à l'écoute pourrait le prendre comme un véritable appel de détresse et lancer une colonne de secours, ce qui pourrait te coûter assez cher par la suite. Il ne faut pas non plus occuper un canal pour dire des choses inutiles, car tu risques de perturber un autre contact radio important.

Le dialogue suivant montre un dialogue radio entre la station « Saturne » et la station « Comète » :





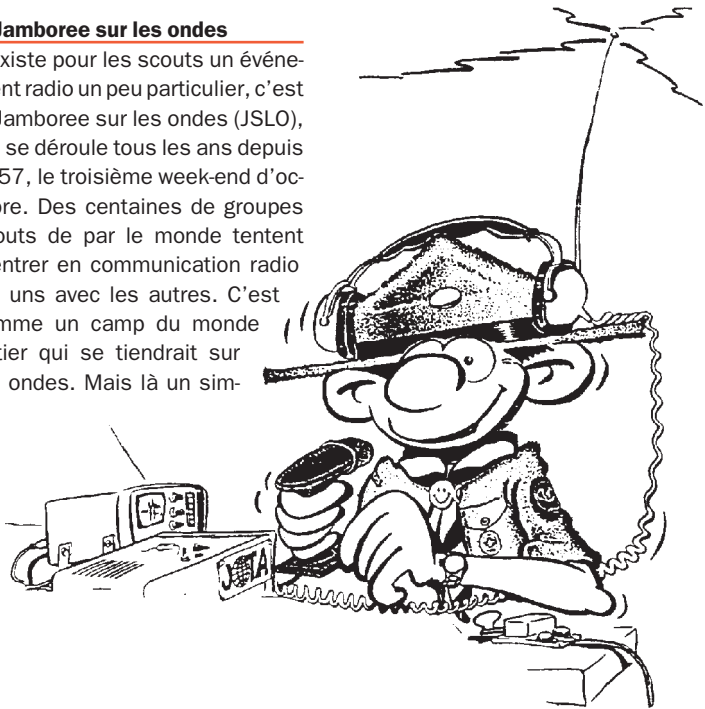
On termine toujours en disant «Répondez». Le partenaire confirme alors en disant «compris» ou «pas compris».

C'est la station qui a commencé le dialogue qui y mettra fin. Si on veut éviter que quelqu'un d'autre ne comprenne le message, on peut coder la conversation en utilisant des chiffres ou des mots à la place d'autres. Il est clair qu'alors toutes les stations doivent connaître le code.

ple talkie-walkie ne suffit plus, on doit faire appel à un radio-amateur expérimenté, possédant une station radio à ondes courtes. Peut-être auras-tu une fois l'occasion de participer à un JSLO. Demande à ton chef ou à ta cheftaine.

■ Jamboree sur les ondes

Il existe pour les scouts un événement radio un peu particulier, c'est le Jamboree sur les ondes (JSLO), qui se déroule tous les ans depuis 1957, le troisième week-end d'octobre. Des centaines de groupes scouts de par le monde tentent d'entrer en communication radio les uns avec les autres. C'est comme un camp du monde entier qui se tiendrait sur les ondes. Mais là un sim-



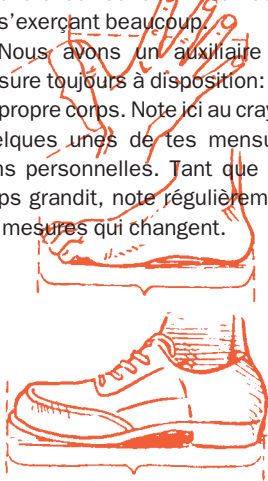


Estimations et mensurations

Nous pouvons estimer ou mesurer la distance (éloignement), la longueur, la hauteur, la largeur, la profondeur, la vitesse, le volume, le nombre ou le poids d'une multitude de choses. Quand nous faisons des mesures, nous avons à disposition des appareils et nous voulons avoir une idée très exacte de la grandeur mesurée.

Mais il existe aussi des situations où de tels appareils ne sont pas à disposition ou qu'on manque de temps pour effectuer la mesure en question. Dans ce cas, nous devons nous contenter d'une estimation. Le résultat en est bien sûr moins précis. Mais on peut améliorer son sens de l'estimation en s'exerçant beaucoup.

Nous avons un auxiliaire de mesure toujours à disposition: notre propre corps. Note ici au crayon quelques unes de tes mensurations personnelles. Tant que ton corps grandit, note régulièrement les mesures qui changent.



Mes mensurations

personnelles:

Taille:

Taille,

bras levé:

Envergure des

bras écartés:

Envergure de la main,

doigts écartés:

Longueur

du pied:

Longueur du pied

avec une chaussure:

Quelle partie de

mon corps mesure:



1 cm

10 cm

1 m

Longueur d'un

pas moyen:

Pour 100 m, je fais

_____ pas (établis ce chiffre en faisant la moyenne de plusieurs observations).

Mon poids:

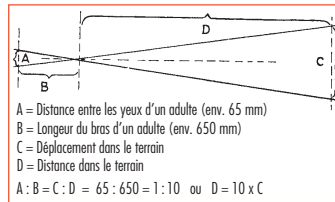


■ Estimation de distances:

Les conditions de visibilité peuvent beaucoup influencer sur l'estimation des distances. On a tendance à surévaluer la distance en cas de brouillard, au crépuscule, à contre-jour, avec un arrière-plan sombre ou si on estime depuis un sommet en regardant vers la vallée. On a par contre tendance à sous-évaluer une distance par temps clair, s'il y a des points très clairs dans le paysage, après la pluie, avec un arrière-fond clair, ou en regardant depuis la vallée vers un sommet.

■ par encadrement: on estime la distance à son maximum (par ex. 1500 m), puis à son minimum possible (par ex. 1000 m), et on prend en compte la moyenne: 1250 m.

■ par comparaison: un bassin de natation mesure 25 ou 50 mètres, les distances de course habi-



Un œil moyen distingue:

à 60 m		la séparation des yeux
à 150 m		la ligne des yeux
à 300 m		l'ovale des visages, les croisillons des fenêtres
à 700 m		des hommes distincts les uns des autres
à 800-900 m		le mouvement des jambes
à 1200 m		des arbres isolés, des poteaux indicateurs
à 1500 m		des hommes en groupe, des voitures
à 4-5 km		une cheminée sur une maison
à 7-8 km		une maison ordinaire
à 12-15 km		de gros bâtiments (église, château, usine, etc.)

tuelles sont de 80 et 100 mètres, 300 mètres est la longueur d'un stand de tir.

■ Par compartimentation: on évalue d'abord une distance facile et courte (par exemple 100 mètres) et on la reporte ensuite plusieurs fois dans le paysage.

■ Le son parcourt 333 mètres à la seconde, soit un kilomètre en trois secondes. Si on entend le tonnerre quatre secondes après avoir vu



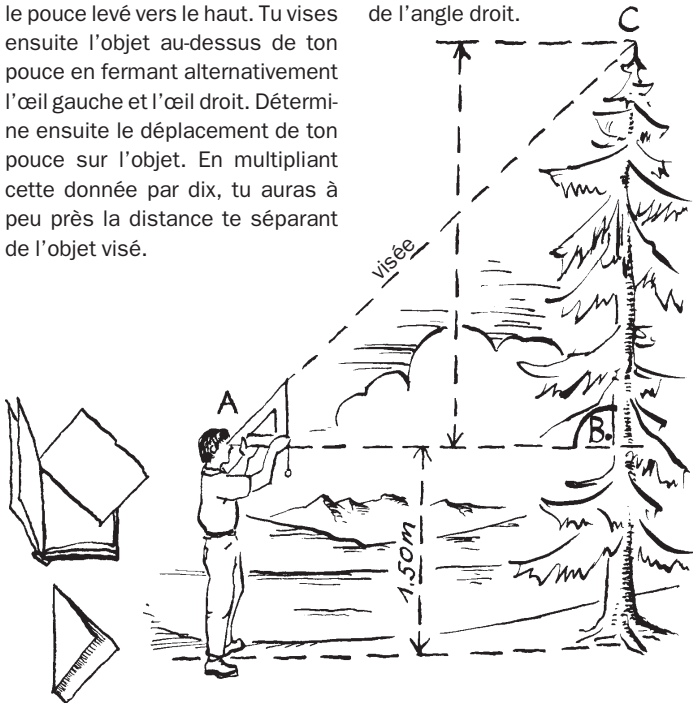
l'éclair, on peut estimer que la foudre est tombée à env. $1\frac{1}{3}$ kilomètre. Si l'écho met trois secondes à nous parvenir de la falaise opposée, on peut estimer que celle-ci se trouve à 500 mètres (Le son a parcouru deux fois la distance: à l'aller (voix) et au retour (écho): il a donc fait 1000 mètres).

■ Le saut du pouce: tu tends un bras dans la direction de l'objet choisi (par exemple une maison), le pouce levé vers le haut. Tu vises ensuite l'objet au-dessus de ton pouce en fermant alternativement l'œil gauche et l'œil droit. Détermine ensuite le déplacement de ton pouce sur l'objet. En multipliant cette donnée par dix, tu auras à peu près la distance te séparant de l'objet visé.

■ Mesures de hauteur

■ Prends un triangle rectange en bois ou en carton, attache un plomb (ficelle avec une pierre) au coin d'un des angles obtus. Tiens le triangle à hauteur de tes yeux et vise le long du grand côté la pointe de l'objet (par exemple un arbre).

Attention: il faut veiller à ce que le triangle soit bien droit, c'est-à-dire que la ficelle soit bien verticale, plaquée le long d'un des côtés de l'angle droit.



$AB = 8 \text{ m}$, AB et BC ont même grandeur

Hauteur de l'arbre = $BC + 1,50 \text{ m} = AB + 1,50 \text{ m} = 9 \text{ m}$



La hauteur de l'arbre = distance qui sépare l'observateur du pied de l'arbre + la hauteur des yeux de l'observateur.

■ Comparaison avec d'autres hauteurs connues:

On prend en compte la hauteur moyenne de

un sapin adulte en plaine	30 mètres
dans les Alpes	20 mètres
un poirier adulte	10 mètres
un poteau de ligne téléphonique	6–10 mètres
un poteau de ligne électrique d'un train	8–10 mètres
un étage d'un immeuble	2,5–3 mètres
un être humain adulte	1,6–1,8 mètres

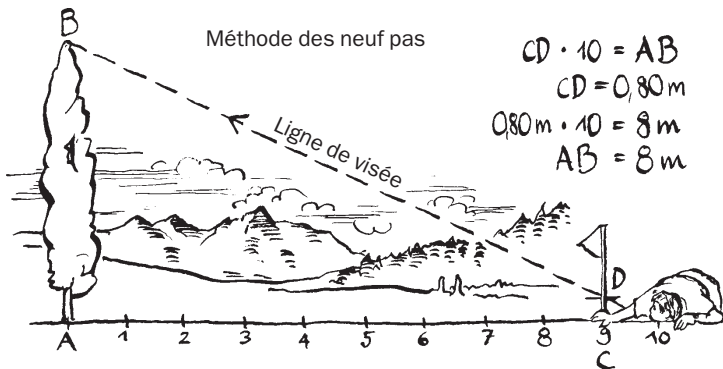
■ Méthode des neuf pas: tu te places à neuf pas de l'arbre, tu plantes là un piquet, tu te places encore un pas en arrière, et couché par terre, tu vises la pointe de l'arbre par le piquet. La hauteur du piquet (à l'endroit visé) est dix fois plus petite que l'arbre lui-même.

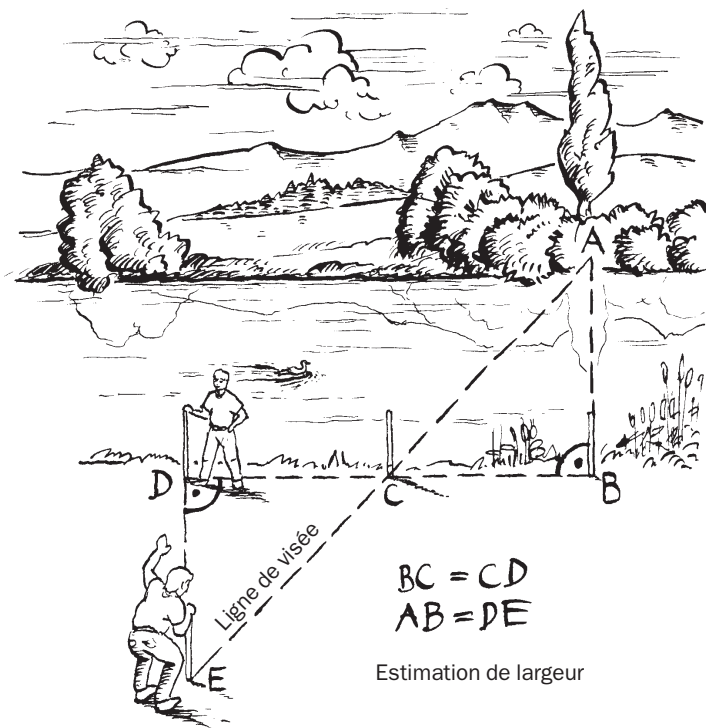
■ Estimations de largeur: on peut déterminer la largeur d'un fleuve d'après le moyen expliqué sur l'illustration p. 119. Détermine un point fixe (A) de l'autre côté du fleuve, et place un piquet (B) sur ta propre rive, à la même hauteur. A angle droit de la largeur du fleuve (AB), tu places à une même distance les piquets C et D. De D, tu vas à angle droit dans la nature, jusqu'à ce que tu puisses voir les piquets C et A sur une seule ligne. La distance qui sépare ton point d'observation E du point D est la même que la largeur du fleuve.

■ Estimation de profondeur

La profondeur d'une gorge ou la hauteur d'une tour seront estimées par le temps de chute d'un objet:

Nombre de secondes x nombre de secondes x 5 = profondeur en mètres





Estimation de largeur

Si le temps de chute est de quatre secondes, la profondeur est donc de $4 \times 4 \times 5 = 80$ mètres.

Le résultat peut être amélioré si on prend la moyenne de plusieurs mesures. On évitera aussi des erreurs si la montre chronomètre est utilisée par la personne qui lâche l'objet. Attention aux accidents: assurez-vous d'abord que personne ne peut recevoir sur la tête les objets que vous lâchez!

■ Vitesse du courant

Lancer un objet flottant (branche) dans l'eau et mesurer le parcours accompli en six secondes (sans obstacles, naturellement). Le résultat obtenu sera multiplié par 600 pour obtenir la distance parcourue en mètres par heure. Exemple: la branche parcourt 20 mètres en six secondes. $20 \text{ fois } 6000 = 12'000 \text{ m/h}$. Ici aussi il serait préférable de prendre la moyenne de plusieurs mesures.



■ Poids, quantités, volumes

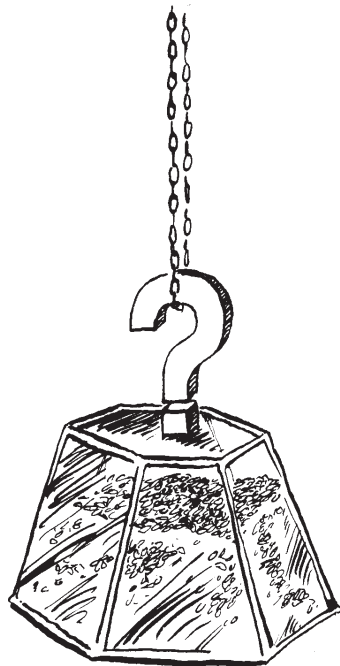
Pour estimer des poids, des quantités ou des volumes, il est préférable de comparer avec des données connues. Tu seras à même d'obtenir des résultats plus ou moins précis par un exercice régulier.

Poids: exerce-toi avec des objets courants. Tiens l'objet à estimer dans une main et compare-le avec un objet dont tu connais le poids, dans l'autre main. Après avoir fait une estimation, vérifie avec une balance. Le poids de la plupart des denrées alimentaires est indiqué sur le paquet. Ils sont aussi bien utiles en camp pour comparer des mesures. Un litre d'eau pèse exactement 1 kilogramme.

Quantités: exerce-toi à séparer une chose à la main en une partie et à estimer à l'œil une quantité de farine, riz, haricots en deux, trois, cinq parties de même grandeur. Nous avons 300 g de farine, de sucre ou de riz? Quelle quantité d'un de ces produits peut-on mettre dans un récipient donné? On peut, par exemple, mettre environ 200 grammes de sucre ou de riz dans une grosse tasse (env. $2\frac{1}{2}$ dl), mais seulement 150 grammes de farine.

Volumes: tu auras surtout besoin de mesurer ou d'estimer des volumes pour déterminer la conte-

nance d'un récipient, par exemple pour faire la cuisine. Le mieux est de commencer à t'exercer avec différents récipients. Estime combien de litres ils peuvent contenir et vérifie ensuite avec de l'eau et une mesure. Avoir un œil exercé à ce genre de mesure t'aidera beaucoup à la cuisine de camp, surtout lorsqu'aucune mesure ne sera à disposition. D'autre part, des briques de lait vides, des boîtes ou des bouteilles peuvent aussi rendre de grands services en tant que récipients de mesure.

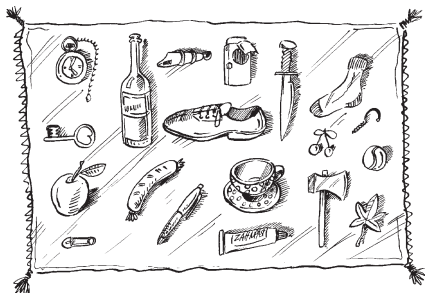




■ Observer

Le jeu de Kim

Kim était un jeune hindou – ainsi que nous le raconte Rudyard Kipling – qui rendit de précieux services à son pays grâce à son sens de l'observation. Kim avait découvert cette qualité particulière en jouant un jour avec un autre enfant au jeu des pierres:



«En quoi consiste le jeu?» demanda Kim. «Quand tu auras compté et manié toutes les pierres et que tu seras sûr de pouvoir te les rappeler toutes, je les cacherai sous ce papier, et il faudra que tu en dises le compte à Lurgan Sahib. J'écrirai le mien.» Quinze pierres s'étaient sur le plateau.

«C'est facile», dit Kim au bout d'une minute. L'enfant glissa le papier sur les bijoux scintillants et se mit à griffonner dans un petit carnet.

«Il y a sous le papier cinq pierres bleues – une grosse, une moins grosse et trois petites», dit Kim, tout d'un trait. «Il y a quatre pierres vertes, l'une avec un trou; il y a une pierre jaune, on peut voir au travers, et une en forme de tuyau de pipe. Il y a deux pierres rouges, et... et... j'en ai compté quinze mais j'en ai oublié deux. Non! Donne-moi le temps. L'une était en ivoire, petite et brunâtre, et... et... donne-moi le temps....» «Une, deux...»

Lurgan Sahib compta jusqu'à dix: Kim secoua la tête. «Ecoute mon compte!» éclata l'autre enfant avec un rire triomphant. «D'abord il y a deux saphirs avec des crapauds. Il y a une turquoise du Turkestan, unie avec des veines noires, et il y en a deux gravées, une avec le nom de Dieu en or, et, sur l'autre, qui est fendue en travers, car elle sort d'une vieille bague, je ne peux pas lire les lettres. Nous avons maintenant en tout cinq pierres bleues. Il y a quatre émeraudes: mais il y en a une percée en deux endroits et une autre un peu rayée. Il y a ensuite un morceau de vieil



ambre verdâtre pour une pipe, et une topaze d'Europe taillée. Il y a un rubis de Birmanie sans un défaut et il y a un rubis balais, pas net. Il y a un ivoire ciselé de Chine représentant un rat qui hume un œuf; et il y a enfin – ah! ah! – une boule de cristal aussi grosse qu'une fève, montée dans une feuille d'or.»

«C'est ton maître, il t'a battu», dit Lurgan Sahib en souriant. «Huh! Il savait les noms des pierres», dit Kim devenant pourpre. «Essayez encore! Avec des choses ordinaires que lui et moi connaissons tous deux.»

Ils entassèrent de nouveau sur le plateau des bibelots divers ramassés dans la boutique, dans la cuisine même; et chaque fois l'enfant gagna, à l'émerveillement de Kim. «Il faut apprendre avant d'enseigner. Est-ce ton maître?» demanda Lurgan Sahib. «Je te l'accorde. Mais comment fait-on?» «En le refaisant, et encore, un grand nombre de fois, jusqu'à ce qu'on y arrive parfaitement, car cela en vaut la peine.»

■ Exercices d'observation:

Toi aussi tu peux t'exercer à observer, et les occasions ne manquent pas au camp, dans la rue, à la maison. Pendant l'observation, mets tes sens à contribution: pas seulement la vue, mais aussi l'ouïe, le toucher, l'odorat, le goût. Si tu observes bien le monde qui t'entoure, tu découvriras des choses dont tu n'aurais pas soupçonné l'existence. Etre un bon observateur devrait être une exigence de base de tout bon scout. Ce n'est pas seulement utile pour la vie dans la nature, mais aussi pour la vie de tous les jours, avec ses semblables. Voici quelques conseils pour affûter tes sens, seul, ou avec des amis:

- Faites en patrouille un concours de jeu de Kim. Essayez aussi des variantes du jeu de Kim: sentir des objets, les toucher, ou les reconnaître au bruit qu'ils font.
- Essaie de donner une description d'une personne que tu viens d'apercevoir. Variantes: une chambre, un véhicule, un chemin.
- Reconnais-tu les membres de ta famille au bruit de leurs pas, ou à leur manière d'ouvrir la porte?
- Essaie de faire deviner le nom d'une personne à tes amis en leur décrivant sa manière de se tenir et ses gestes.
- Essaie de reconstituer un événement sur la base de divers indices.
- Nomme les plantes, les animaux, les véhicules ou les magasins qui se trouvent sur un trajet déterminé que tu viens de parcourir.
- Te souviens-tu de ce qu'il y a sur la première page de ce Thilo?



Premiers secours





Santé

La santé est ainsi définie par l'OMS (Organisation mondiale de la santé), un organisme de l'ONU:

«La santé est un état de bien-être complet: corporel, mental et social; elle n'est pas seulement l'absence de maladie.»

Ce n'est pas parce que quelqu'un n'a pas de fièvre qu'on peut dire qu'il est en bonne santé. Si quelqu'un par exemple n'a pas de maison, de famille ou qu'il souffre de malnutrition, on ne peut prétendre qu'il soit en bonne santé, car son champ social ou son bien-être corporel est détérioré. C'est pourquoi il est important qu'il y ait dans notre pays des institutions qui aident les personnes en difficulté (hôpitaux, homes pour personnes âgées, assurances, homes pour enfants, organisation de la Main tendue, etc.)

Tu peux toi-même influencer beaucoup sur la santé de ton propre corps. Voici quelques conseils:

- Dormir à des heures régulières et suffisamment.
- Sortir une fois par jour au grand air, si possible en faisant un peu d'exercice. Il vaut bien mieux faire chaque jour un peu pour sa forme que beaucoup, une fois par semaine.
- Ta nourriture doit être équilibrée, variée et riche en vitamines.
- Boire chaque jour 2 litres de liquide.
- Se laver les dents deux fois par jour.
- Se laver les mains plusieurs fois par jour, en tous les cas avant de manger.
- Se laver chaque jour en entier.
- Dormir la fenêtre ouverte.

Chaque jour l'être humain est, de manière consciente ou non, en contact avec des poisons de toute sorte. L'air et l'eau sont, en certains endroits et à certaines périodes, si fortement pollués que le simple fait de respirer peut amener des maladies des voies respiratoires et que boire de l'eau peut provoquer des maladies et des empoisonnements. En Suisse, il y a des lacs dans lesquels on n'ose plus se baigner à cause de la pollution de l'eau. La nourriture peut aussi être dangereuse pour l'homme de manière visible (traces de nourriture sur le pain, légumes gâtés, poisson avarié, etc.). Mais il y



a aussi des poisons plus pernicieux dans la nourriture, car non décelables à l'œil nu: insecticides, désherbants, etc. C'est pourquoi il est très important de laver les fruits et les légumes avant de les manger.

Tous les jours nous rencontrons dans notre société des poisons comme l'alcool et le tabac (nicotine), que l'on appelle produits de luxe. Mais il existe aussi des poisons (hachich, héroïne, crack, tablettes, etc.), dont la consommation, au contraire de l'alcool et du tabac, est interdite. Tous sont des poisons qui rendent l'être humain dépendant et qui, avec le temps, peuvent causer de graves dommages à la santé, pouvant même conduire à la mort. Il est très important de connaître les problèmes posés à notre société par la consommation de ces poisons et drogues et de ne pas essayer de les occulter ou de les minimiser. Informe-toi plus complètement sur les effets qu'ils ont sur la santé et sur les suites sociales qui en découlent, par exemple auprès de tes instituteurs ou de tes professeurs.





Premiers secours

Un accident

Un accident peut survenir pendant une activité scout, ou tu pourrais en être témoin dans la rue ou à la maison. Voici les principes de base à respecter en pareille situation:

1. Observer

Que s'est-il passé? Observe bien la situation.

Si ta présence n'est pas nécessaire, quitte l'endroit de l'accident et ne te mêle pas aux curieux qui accourent généralement en pareil cas.

2. Réfléchir

Evalue les risques éventuels encourus par les secouristes et les blessés

Réfléchir tranquillement, pour agir ensuite plus efficacement!

3. Agir

– Se protéger soi-même.

– Empêcher que d'autres accidents n'aient lieu.

Rendre le lieu de l'accident sûr

– Renvoyer les curieux ou leur demander de l'aide.

– Prodiquer les premiers secours.

(Transporter les blessés hors de la zone dangereuse.)

Juger de l'état général des blessés (selon la règle RRSS – voir p. 127)

R Répond-il?

R Respire-t-il?

S Saigne-t-il?

S Son pouls est-il normal?

4. Donner l'alarme

Police (Tél. 117) ou ambulance (Tél 144):

qui ? Nom et prénom de la personne qui appelle

quoi ? Que s'est-il passé ?

quand ? Heure de l'accident

où ? Lieu précis de l'accident

combien? Nombre de personnes blessées. Type de leurs blessures

autres? Autres informations importantes



RRSS et premiers soins

Les questions suivantes aident à juger de l'état d'un blessé:

- R Répond-il?
- R Respire-t-il?
- S Saigne-t-il?
- S Son pouls est-il normal?

Répond-il? (R1)

Oui: Questionne-le pour savoir ce qui ne va pas. Pense aux situations possibles:

- insolation, coup de chaleur
- blessure à la colonne vertébrale
- envie de tousser, difficultés respiratoires: surélever le haut du corps

Il y a danger que le patient ait subi un choc ou qu'il perde connaissance. Il faut le surveiller constamment.

→ Continuer l'examen en S1, S2.

Non: → R2

Respire-t-il? (R2)

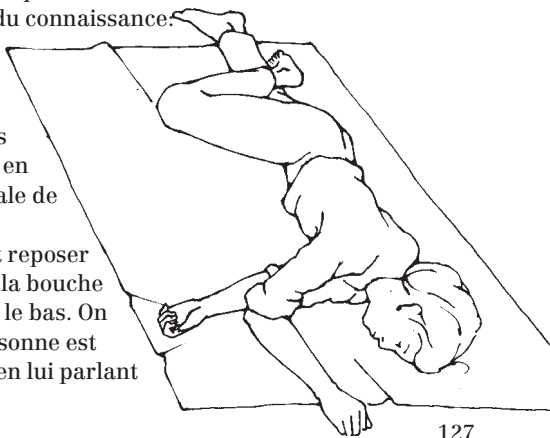
Oui: Il respire. A-t-il perdu connaissance?

Non: Il n'a pas perdu connaissance.

→ S1

Oui: Mettre immédiatement la personne sans connaissance en position latérale de sécurité

Attention: la tête doit reposer derrière le bras plié, la bouche ouverte tournée vers le bas. On peut juger si une personne est inconsciente ou non en lui parlant ou en la pinçant.

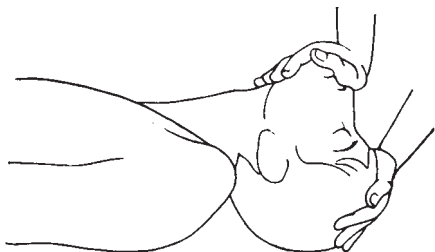




Le patient ne doit en aucun cas être secoué, car cela pourrait aggraver ses blessures. En mettant le blessé en position latérale, on empêche l'obstruction de ses voies respiratoires par avalement de la langue ou par vomissement. Le risque est grand en cas d'inconscience, que le patient ait perdu tout ou une partie de ses réflexes de toux et de déglutition. Ne rien donner à boire à des personnes inconscientes!

→ continue l'examen en S1, S2

Non: Il ne respire pas. Faire immédiatement la respiration artificielle bouche-nez.



a) Mets le blessé sur le dos. Pose une main sur le front de la personne inconsciente, l'autre sous son menton et renverse doucement sa tête vers l'arrière. De cette manière, si le patient a avalé sa langue, celle-ci n'obstrue pas les voies respiratoires.

b) Inspire profondément et envoie ce flux d'air dans le nez du blessé, la bouche largement ouverte. Si le nez est bouché, insuffle l'air dans la bouche légèrement ouverte. Si le blessé est un enfant,

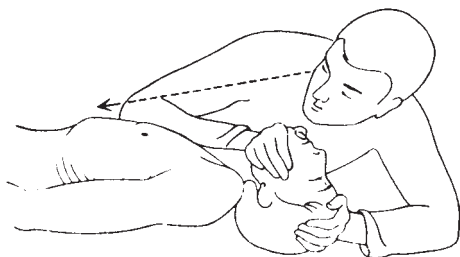
on insuffle à la fois par le nez et la bouche.



c) Inspire à nouveau profondément et observe en même temps si le patient expire de l'air (abaissement du thorax, bruit de respiration). Continuer l'insufflation (10

à 12 fois par minute) jusqu'à ce que le blessé se mette à respirer de lui-même ou qu'un médecin ait constaté le décès.

Pour éviter un contact direct avec une personne qui semble morte, on peut poser sur son nez et sa bouche un mouchoir en tissu



ou un morceau d'étoffe fine.

Si quelque chose gêne l'insufflation d'air ou que les voies respiratoires sont visiblement obstruées (vomissures, terre, boue, dentier), tourner la tête du blessé

vers le côté, ouvrir la bouche (attention à ne pas se faire mordre) et la nettoyer avec un doigt enveloppé dans un mouchoir.

→ Continue l'examen en S1, S2

Saigne-t-il? (S1)

Non: Il ne saigne apparemment pas -> S2

Oui: Il saigne visiblement

■ Le sang perle:

pansement rapide stérile

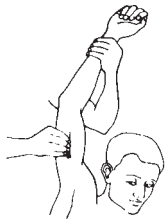
■ Le sang s'écoule régulièrement:

coucher le blessé confortablement à plat, surélever le membre blessé, faire un pansement compressif directement sur la plaie. Ne jamais mettre de garrot.

■ Saignement du nez, de la bouche ou de l'oreille:

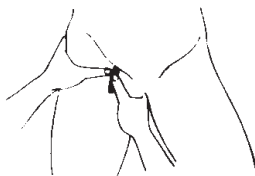
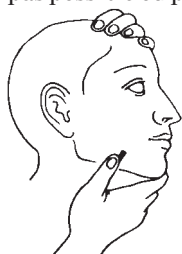
Pense à une fracture du crâne et mets le blessé en position latérale.

■ Le sang jaillit en saccades: coucher le blessé confortablement à plat, surélever le membre blessé, faire une compression avec le doigt sur l'artère qui saigne (compresser l'artère contre l'os qui se trouve derrière).



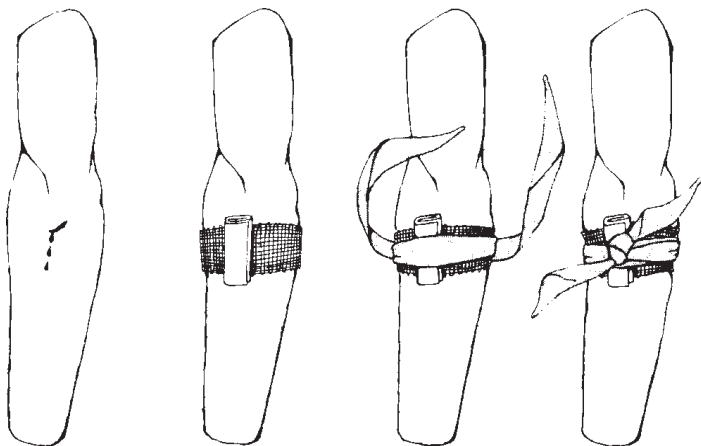


Lors d'une bonne compression digitale, le pouls dans l'artère en question n'est plus décelable de l'extérieur. Si cette mesure n'est pas possible ou pas efficace, faire une compression avec le doigt ou



le poing directement sur la plaie (par exemple avec une compresse)

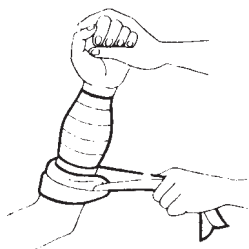
Poser un pansement compressif: poser un objet épais sur la compresse (par exemple un mouchoir plié en quatre, un caillou plat, un morceau de bois, etc.) et entourer d'un foulard ou d'une bande élastique. Poser un deuxième panse-



ment compressif sur le premier, pour accentuer la pression à l'endroit blessé. Surélever le membre blessé.

Si les mesures prises jusque là sont inefficaces (seulement en de très rares cas):

Poser un garrot: un garrot n'est que très rarement nécessaire, dans des situations très particulières, quand les autres méthodes n'ont pas arrêté l'hémorragie de manière satisfaisante. Le garrot est dangereux et peut entraîner des dommages; il ne doit jamais



être laissé plus d'une heure. Après avoir posé le garrot, il faut alerter un médecin le plus vite possible. Le garrot doit être posé à environ une largeur de main de la blessure, en direction du cœur, mais jamais sur une articulation. Entourer avec une bande, des bretelles, un bas nylon, etc.

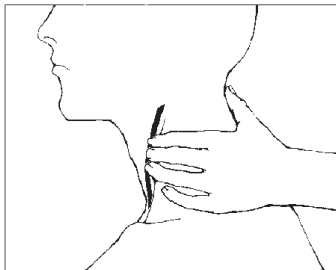
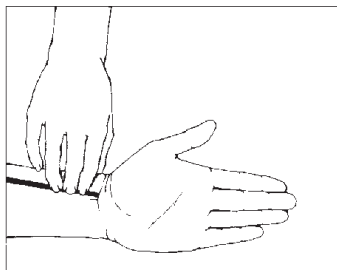
Garrot avec un foulard: plier le foulard en deux et le passer autour du membre, ayant ainsi deux pointes d'un côté et une sorte de boucle de l'autre. Passer les deux bouts à travers la boucle et tirer, jusqu'à ce que l'hémorragie s'arrête. Passer alors les deux bouts de chaque côté du membre et nouer.

Garrot avec un foulard: plier le foulard en deux et le passer autour du membre, ayant ainsi deux pointes d'un côté et une sorte de boucle de l'autre. Passer les deux bouts à travers la boucle et tirer, jusqu'à ce que l'hémorragie s'arrête. Passer alors les deux bouts de chaque côté du membre et nouer.

Son pouls est-il normal? (S2)

Où peux-tu percevoir le pouls?

Normalement, on doit percevoir 60 à 80 coups à la minute, même plus pour les enfants.



Non: Le pouls est faible et rapide, le patient est pâle, il a des sueurs froides → état de choc

Le haut du corps à plat, surélever les jambes.

Si le patient est inconscient → position latérale de sécurité.



Bandages et transports de blessés

■ Bandages

Les bandages permettent de:

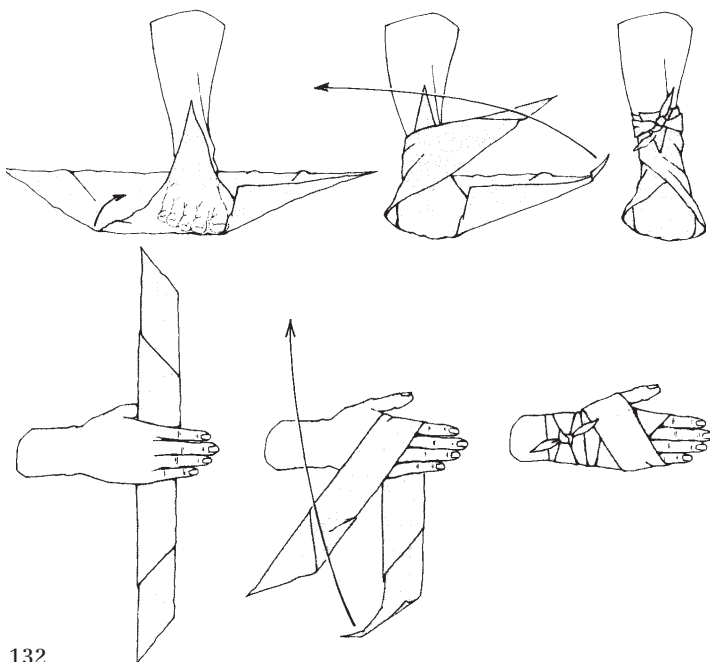
- calmer l'hémorragie
- protéger la blessure des salissures
- absorber le pus de la blessure
- immobiliser la blessure et calmer la douleur
- immobiliser ou fixer un membre blessé.

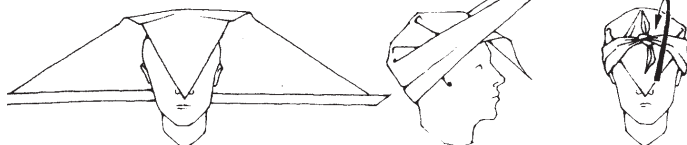
Pour protéger un membre démis ou immobiliser un membre cassé, on utilise, à la place de gaze, une bande élastique ou un triangle en tissu.

Exemple de différents bandages et leur utilisation:

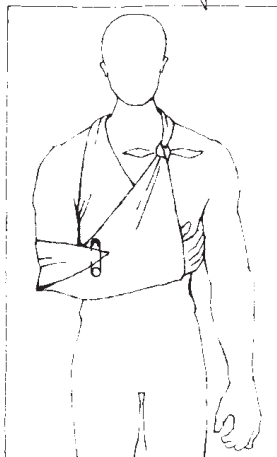
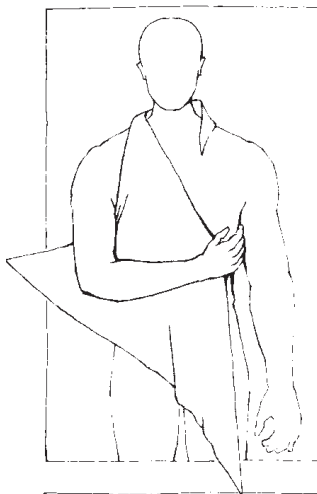
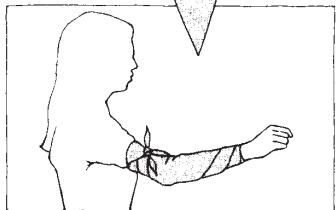
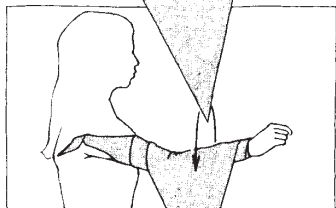
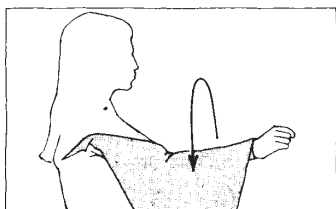
- Bandages avec un triangle de tissu (foulard scout!)

Pansement protecteur pour une main ou un pied.





Pansement protecteur pour la tête

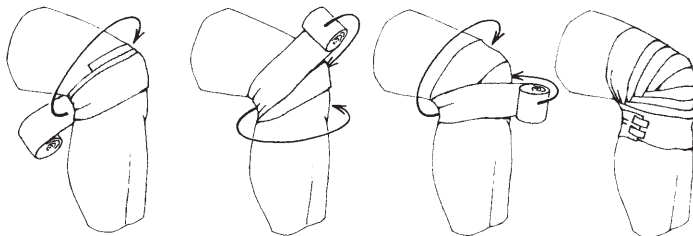


Pansement protecteur pour un bras

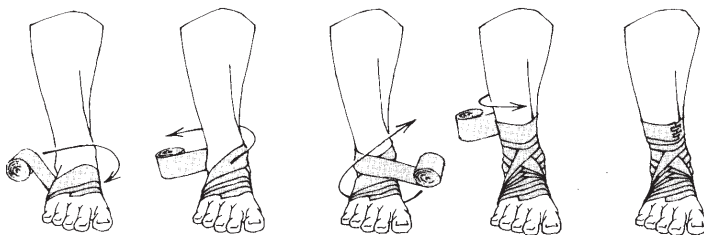
Mise d'un bras en écharpe



■ Bandages avec une bande élastique



Bandage en tortue pour un genou, un talon ou un coude

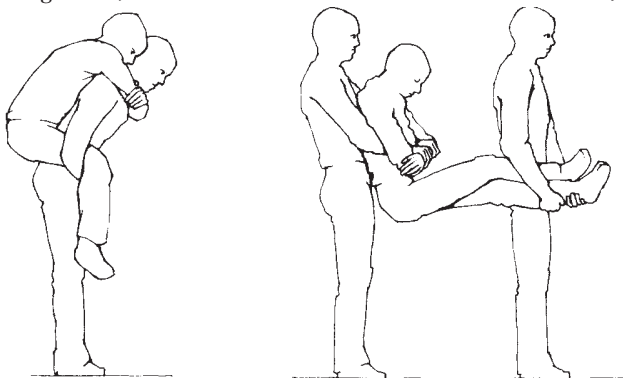


Bandage du cou-de-pied

■ Transport de blessé

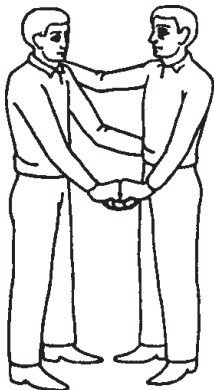
Seul ou à deux

(Image de gauche, blessures à la tête ou aux membres inférieurs)





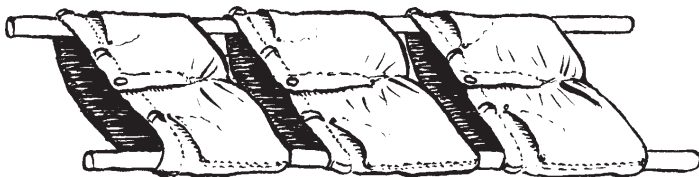
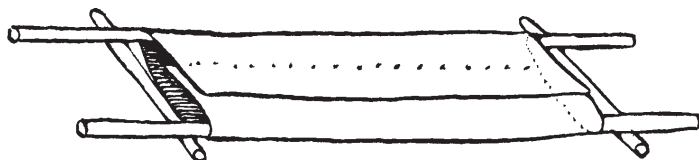
*Chaise à porteur
(blessures à la tête, au siège ou aux membres inférieurs)
Chaise à porteur avec un anneau*



Un foulard roulé serré et noué fortement peut très bien servir d'anneau

■ **brancard improvisé**

*avec un carré de tente ou une couverture
avec des shorts, des pantalons, une veste....*





Trousse de secours

■ Dans la poche de l'uniforme:

Tous les éclais devraient avoir dans leur poche des pansements rapides, une petite bouteille de désinfectant (Desogen ou Merfen) et quelques épingles de sûreté.

■ La pharmacie de patrouille

Elle devrait contenir:

1. pansements rapides, du sparadrap
2. compresses de gaze stériles
3. bandes de gaze
4. bandes élastiques
5. triangle en tissu
6. du désinfectant
7. produit anti-moustique
8. sulfate d'aluminium (par ex. Euceta)
9. évent. médicament contre les douleurs (par ex. Panadol pour enfants)
10. ciseaux et bruxelles
11. agrafes pour bandes élastiques
12. épingles de sûreté
13. gants en caoutchouc (pour se protéger soi-même quand on soigne une blessure)
14. petit aide-mémoire en cas d'urgence avec numéros de téléphone
15. papier et crayons
16. menue monnaie pour téléphoner.





Signaux de détresse

■ Le signal de détresse en montagne

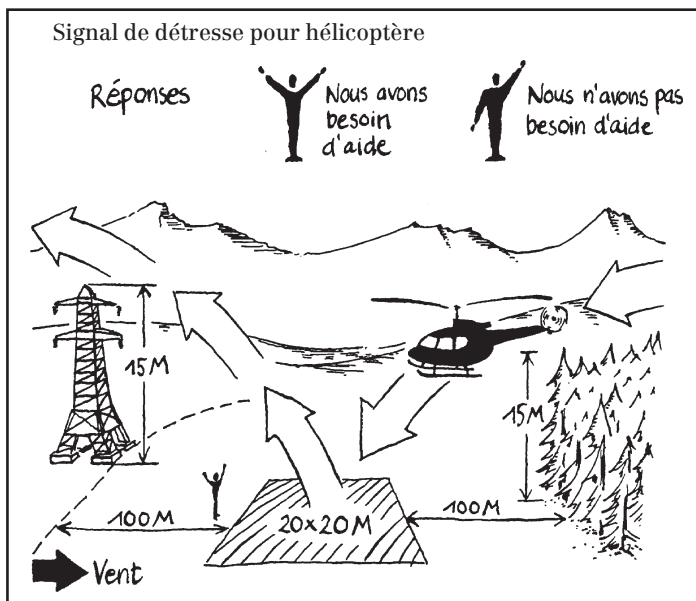
Donner, en l'espace d'une minute, six fois un signal à choix, par exemple en agitant des vêtements, appelant, faisant des signaux avec une lampe de poche. Attendre une minute, puis recommencer, etc.

Réponse à ce signal de détresse: donner trois signaux identiques en l'espace d'une minute, attendre une minute, puis recommencer, etc. Il s'agit là du signal de détresse officiel du Club alpin suisse (CAS).

■ Le signal de détresse international

«Save our souls» = «sauvez nos âmes», abrégé en S-O-S et transmis en morse: $\dots/---/\dots$.

Il est clair qu'il ne faut utiliser ces deux signaux de détresse que dans des cas graves.





Petites et grandes situations d'urgence

Blessures sans plaie ouverte

■ **Contusion (bleus)**

Que s'est-il passé? En cas de coup ou de chute, une enflure douloureuse se développe sous la peau, et se traduit par un saignement intérieur.

Que faire? Immobiliser le membre en question (immobilisation, fixation voir pp. 132–134), compresses d'eau froide, évent. application de sulfate d'aluminium (Euceta).

■ **Foulures ou entorses**

Que s'est-il passé? Un mouvement exagéré ou inhabituel d'une articulation peut faire se déplacer ou se déchirer les ligaments qui tiennent les os ensemble. La douleur et l'enflure sont causées par l'expansion de sang suite à la blessure.

Que faire? Immobiliser le membre blessé (immobilisation, fixation voir pp. 132–134) et le surélever, refroidir.

■ **Luxation**

Que s'est-il passé? Suite à une chute, un coup ou un mouvement inhabituel, l'os se déboîte. L'articulation se déforme et on ne peut plus la bouger.

138

Que faire? Le membre doit être immobilisé dans la position qui engendre le moins de douleur (immobilisation, fixation voir pp. 132–134). Attention: ne pas chercher à remettre l'articulation en place (danger de blessure). Appeler immédiatement un médecin ou conduire le blessé à l'hôpital.

■ **Fracture**

Que s'est-il passé? Une fracture peut survenir suite à un coup ou à une chute. Le membre cassé peut paraître raccourci ou déformé. Le plus petit mouvement engendre une douleur aiguë vers la cassure. Dans les cas les plus graves, l'os peut être visible; on parle alors de «fracture ouverte».

Que faire? Immobiliser le membre, sans en changer la forme (immobilisation, fixation voir pp. 132–134). En cas de fracture importante (jambes, bassin, crâne, colonne vertébrale), laisser le blessé sans le bouger sur les lieux de l'accident (ne pas enlever les chaussures, laisser le patient dans la position où il est tombé), et attendre l'arrivée du médecin. Protéger le blessé du froid et de l'humidité.



■ Fracture du crâne

Que s'est-il passé? Suite à un coup sur la tête, le crâne peut se fracturer. Le blessé peut alors perdre connaissance, du liquide peut couler du nez ou des oreilles (en partie du sang, en partie un liquide clair appelé «liqueur»).

Que faire? Transport immédiat à l'hôpital. Si la personne est inconsciente, la mettre en position latérale (voir p. 127).

■ Commotion cérébrale

Que s'est-il passé? Une commotion cérébrale arrive parfois suite à une chute ou à un coup violent reçu sur la tête. Le blessé ressent de très forts maux de tête, il peut avoir envie de vo-

mir, être pris de vertige et même perdre connaissance. Vertiges et malaises peuvent aussi survenir plus tard, raison pour laquelle le blessé doit s'allonger, même s'il se sent bien sur le moment.

Que faire? Amener le blessé chez un médecin.

■ Blessures avec plaies ouvertes:

■ Piqûre d'insectes

Que faire? Afin de prévenir l'enflure et de calmer la démangeaison, utiliser une pommade (sulfate d'aluminium, calcium, etc.) ou un produit spécial anti-moustique.

Attention: certaines personnes réagissent très violemment aux piqûres d'insectes (abeille, guêpe, frelon). Si une de ces personnes est piquée, il faut l'amener immédiatement à l'hôpital ou auprès du médecin le plus proche. Cela vaut aussi pour des piqûres dans la bouche, sur la langue ou dans la gorge, car il y a alors risque d'étouffement à cause de l'enflure,





même chez les personnes qui ne sont pas allergiques.

■ Coupures

Que faire? Désinfecter la plaie (p. ex. avec du Desogen). Continuer les soins, voir bandages, pp. 132-134.

Attention: Des coupures causées par des objets rouillés (clou, fil de fer barbelé), doivent être immédiatement montrées au médecin, même si elles sont de petite dimension (danger de tétanos ou d'empoisonnement du sang).

140

■ Ecorchures

Que faire? Désinfecter la plaie et ne mettre qu'un pansement léger. Le mieux serait de laisser la blessure sécher à l'air, s'il n'y a pas risque d'infection.

■ Saignement du nez

Que faire? Le blessé doit se tenir la tête droite, sinon le sang coule dans la gorge.

Poser des compresses froides sur le front et sur la nuque. Si ces mesures ne stoppent pas le saignement, pincer les ailes du nez entre le pouce et l'index. Si le saignement ne s'ar-

rête toujours pas au bout de 20 minutes, montrer le malade au médecin.

■ Cloques

Que faire? Désinfecter les cloques ouvertes et les laisser sécher; ne percer une cloque que si l'on doit, par exemple, continuer à marcher, s'il y a danger d'infection ou si la cloque contient du sang.

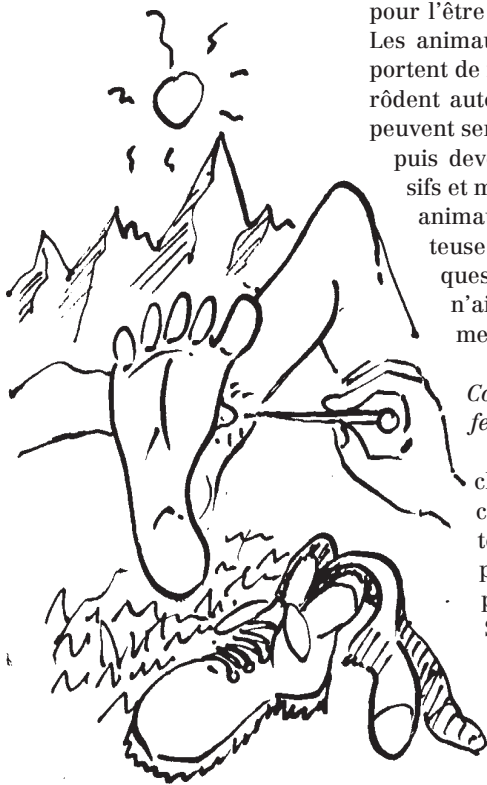
Si tu perces la cloque, utilise une aiguille désinfectée.



Plaies purulentes

■ Plaies enflammées

Que faire? Désinfecter régulièrement et soigneusement la plaie et la panser proprement. Faire attention à ce qu'aucune saleté ne soit en contact avec la plaie. En cas de fièvre, montrer immédiatement à un médecin.



■ Rage et morsure d'animaux

Qu'est-ce que la rage?

La rage n'atteint que rarement la Suisse. Elle se propage comme une épidémie parmi les animaux en liberté (surtout les renards). Elle peut être transmise à des animaux domestiques ou à des hommes par morsure. La maladie conduit, quand elle apparaît, à la mort, pour l'être humain également. Les animaux enrégés se comportent de manière étrange: ils rôdent autour des habitations, peuvent sembler très familiers, puis devenir soudain agressifs et mordre. La salive des animaux malades est porteuse de la rage déjà quelques jours avant qu'ils n'aient ce comportement bizarre.

Comment éviter l'infection?

■ Ne pas approcher un animal au comportement douteux ou bizarre et ne pas se laisser lécher par de tels animaux. Se méfier particulièrement des animaux sauvages qui s'approchent avec une confiance peu naturelle.



■ Ne pas toucher des animaux morts.

■ Chasser tout animal agressif. On y parvient en agitant un bâton dans lequel l'animal pourra éventuellement mordre.

■ Signaler au poste de police le plus proche, ou à un vétérinaire, tout animal suspecté porteur de rage, qu'il soit vivant, mort ou mourant, en indiquant précisément où on peut le trouver.

Que faire?

Toutes les morsures d'animaux doivent être montrées au plus vite à un médecin, en raison du grand danger d'infection.

■ Nettoyer la plaie avec du savon, rincer à l'eau puis appliquer un produit désinfectant (Desogen, Merfen, etc.).

■ Mettre un pansement protecteur.

■ Emmener au plus vite auprès d'un médecin. Celui-ci décidera de l'opportunité de prendre d'autres mesures (vacin).

Brûlures et gelures

■ Brûlures

Que s'est-il passé? On classe les brûlures en trois degrés, selon leur gravité:

1^{er} degré:

la peau est rouge, comme après un coup de soleil

2^e degré:

la peau est rouge, avec par endroits des cloques, qui peuvent aussi éclater.

3^e degré:

La peau, et éventuellement les tissus plus profonds, sont rouges à noirs.

Que faire?

■ Si quelqu'un brûle: éteindre le feu en l'étouffant sous des couvertures sèches, en roulant le blessé à terre ou avec de l'eau.

■ Toute brûlure doit être refroidie en la laissant au moins 15 minutes sous l'eau courante froide (ne pas essayer d'enlever des morceaux de vêtements, aller par exemple sous la douche avec ses chaussettes).

■ Recouvrir la brûlure d'un linge ou d'un pansement propre (ne pas percer les cloques).

■ Toute personne qui s'est brûlée devrait recevoir suffisamment à boire. Aller immédiatement chez le médecin en



cas de brûlures étendues du 2^e degré ou pour toute brûlure du 3^e degré. Les brûlures du 1^{er} degré peuvent être enduites d'un peu de pommade, mais pas les brûlures ouvertes.

■ Hypothermie et gelures

Que s'est-il passé? En cas de protection insuffisante contre le froid, les mains, les pieds, le nez, les oreilles et les joues sont moins bien alimentés en sang et donc très sensibles. Les gelures se distinguent par des douleurs, la perte de sensibilité dans la partie du corps atteinte, en une rougeur qui tourne en pâleur et parfois en cloques.

Un refroidissement général, qui peut arriver si l'on est pris dans une avalanche, après une chute dans l'eau froide ou par épuisement, est reconnaissable aux symptômes suivants: froid, chair de poule et tremblement, fatigue, indifférence, douleurs dans les muscles et les membres et, dans des cas graves, perte de connaissance.

Comment éviter ces dommages causés par le froid?

■ se changer quand on porte des vêtements humides.

■ porter des vêtements chauds et lâches. Plusieurs couches minces (du papier journal convient très bien) isolent beau-

coup mieux qu'une seule couche épaisse.

■ faire des mouvements vigoureux.

■ se surveiller mutuellement, se tenir éveillé.

■ masser en direction du cœur les parties du corps qui semblent en danger et bouger beaucoup.

■ ne pas fumer, ni boire de l'alcool.

Que faire?

■ refroidissement général: Protéger du froid, de l'humidité, du vent; réchauffer de l'intérieur vers l'extérieur, en faisant avaler des boissons chaudes, réchauffer progressivement depuis l'extérieur: mettre des vêtements supplémentaires, réchauffer à une température intérieure normale (un réchauffement trop rapide peut mettre la vie en danger).

■ gelures localisées: bouger le membre gelé, réchauffer dans un bain chaud (pas plus de 42 °C) pendant environ une demi-heure, ne pas percer les cloques; dans les cas graves (la partie du corps atteinte est insensible, pâle et dure), il faut d'abord traiter comme un refroidissement général.



Insolation et coup de soleil

■ Insolation

Que s'est-il passé? Une exposition directe au soleil, sans protection de la tête, peut amener des maux de tête, des vertiges, des bourdonnements d'oreilles, et dans des cas graves le sujet peut délirer, avoir de la fièvre, des malaises, des vomissements, et même perdre connaissance. Il y a alors danger de mort.

Comment se protéger? En cas de longue exposition au soleil, il faut toujours porter un chapeau et boire suffisamment. Faire particulièrement attention en montagne.

Que faire?

■ amener le patient à l'ombre, dégrafer ses vêtements.

■ surélever la tête et le haut du corps; si le patient est inconscient, le mettre en position latérale.

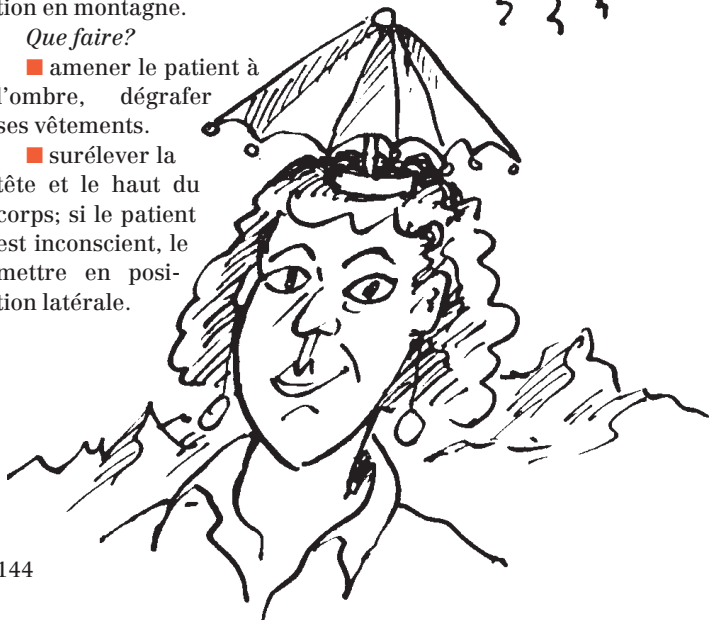
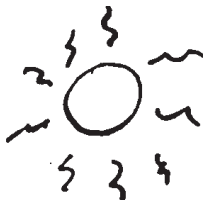
■ refroidir le patient en le baignant, en lui appliquant des compresses froides, en lui faisant de l'air.

■ lui donner beaucoup à boire (seulement si le patient est conscient).

■ le surveiller.

■ Coup de chaleur

Que s'est-il passé? Le coup de chaleur est une hausse dangereuse de la température du





corps, au-delà de 40 °C. Il peut être produit par une surproduction de chaleur, par exemple lors d'un gros effort corporel, accompagné d'un dégagement de chaleur. Il se traduit par une figure rouge, une peau sèche et très chaude, un pouls rapide, un état confus, des vertiges, éventuellement une perte de connaissance.

Que faire? voir sous «insolation».

Fièvre

Que s'est-il passé?

La fièvre est en général le signe que le corps livre un combat contre l'agent d'une maladie; elle accompagne ainsi la plupart des maladies (maladies infectieuses).

On parle de fièvre quand la température du corps se situe aux alentours de 38 °C et au-dessus.

Que faire?

Si le malade se sent faible, il doit se coucher et dormir (ne pas donner de médicaments au début). Donner beaucoup à boire, mais peu à manger. Si la fièvre persiste ou monte, appeler un médecin.

Dérangements intestinaux, maux de ventres

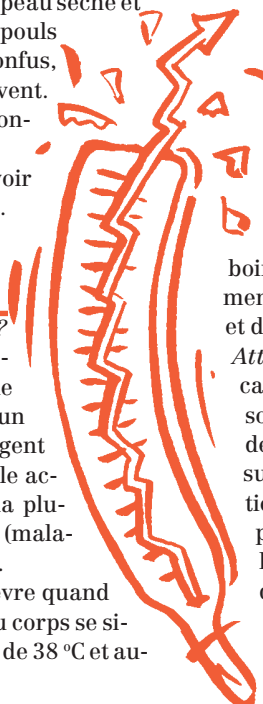
Que s'est-il passé? Il peut y avoir plusieurs causes, par exemple un grand effort, un estomac trop rempli, une inflammation de l'appendice, ou ce peut être le signe d'un autre dérangement (commotion cérébrale).

Que faire? Laisser le malade se reposer, ne lui donner pendant un certain temps rien à boire, ni à manger. Commencer ensuite avec du thé et des biscottes.

Attention: quand dans un camp plusieurs scouts souffrent de diarrhée ou de vomissements, on doit suspecter une intoxication alimentaire ou une pollution de l'eau de boisson. Appelez un médecin et réfléchissez à ce que vous avez mangé ou bu au cours des 12 dernières heures.

■ Diarrhée

Que s'est-il passé? La diarrhée est le résultat d'une irritation de l'intestin, causée, par exemple, par un aliment particulier, l'agent d'une maladie ou de la nourriture avariée.





Que faire? Boire beaucoup (thé noir) et se nourrir légèrement: pas de graisse, pas de fruits, hormis des bananes et des pommes râpées. En cas de persistance, consulter un médecin.

■ Constipation

Que s'est-il passé? La constipation survient par manque de mouvement, en cas d'alimentation peu équilibrée (pas assez de fruits et de légumes) ou par manque de liquides.

Que faire? Boire beaucoup, donner beaucoup de fruits et de légumes à manger.

■ Maux de ventre

Que s'est-il passé? Les maux de ventre peuvent avoir plusieurs causes, comme un trop-plein de l'estomac, une inflammation de l'appendice...

Que faire? En cas de maux légers ou peu durables, laisser le malade tranquille. En cas de fortes douleurs convulsives et très localisées, appeler un médecin.

Refroidissement, grippe

■ Refroidissement

Que s'est-il passé? Un refroidissement peut se traduire par un rhume, des maux de gorge, des douleurs dans les oreilles, de la toux et de la fièvre.

Que faire? En cas de fièvre, se reposer et dormir suffisamment; lors de forts maux de gorge, se gargariser avec de l'eau salée chaude ou du thé de camomille; lors de douleurs dans les oreilles et de forte toux persistante, consulter un médecin.

■ Grippe

Que s'est-il passé? Aux symptômes du refroidissement s'ajoutent des maux de tête, des douleurs dans les membres, toujours accompagnés de fièvre.

Que faire? Repos au lit, en cas de forte fièvre persistante, consulter un médecin.

■ Maux de tête

Que faire? Se coucher, éventuellement dans une pièce sombre et calme, un linge froid sur le front.



Intoxications

■ Intoxication aux gaz et à la fumée

Comment cela arrive-t-il?

- on a laissé tourner un moteur dans une pièce fermée
- on a utilisé un foyer ouvert, un brûleur à gaz ou à méta dans une pièce fermée, mal aérée
- robinet de gaz ouvert, conduites cassées

Quels en sont les symptômes?

- maux de tête, vertiges, malaises, vomissements
- engourdissement, perte de connaissance
- coloration rouge-cerise de la peau en présence de monoxyde de carbone
- difficultés respiratoires

Que faire?

- amener au plus vite les accidentés à l'air libre
- contrôle de la perte de conscience, de la respiration, du pouls (RRSS)
- si nécessaire: respiration artificielle
- appeler un médecin

■ Ingurgitation de poison ou d'objets en contenant

Comment cela arrive-t-il?

- on mange des plats avariés ou des plantes vénéneuses

- on se trompe de médicament

Que faire?

- faire vomir (par exemple avec de l'eau salée)
 - emmener immédiatement à l'hôpital ou appeler un médecin
 - le centre de toxicologie de Zurich conseille jour et nuit
- Numéro de téléphone:*
044 251 51 51
- toujours conserver l'objet qui a provoqué l'empoisonnement

Blessure des yeux, du nez, des oreilles

■ Blessure des yeux

Que faire?

- à chaque suspicion de blessure de l'œil ou de la paupière, le patient doit être immédiatement amené chez le médecin. Pour le transport, poser un gros pansement recouvrant stérile, sans appuyer. Mais pour que l'œil soit réellement mis au repos, il faut aussi couvrir l'œil sain!
- en cas de blessure des yeux par des produits acides ou basiques (vinaigre, lessive, etc.), laver immédiatement à l'eau courante.

■ Corps étranger dans l'œil

Que faire?

- Essayer de l'enlever délicatement avec le coin d'un mou-



choir propre en le poussant en direction du nez. Si l'objet ne peut être enlevé ainsi, appeler un médecin.

■ Corps étranger dans le nez ou l'oreille

Que faire?

Les corps étrangers dans le nez ne doivent être enlevés que par un médecin, pour autant qu'on n'arrive pas à les faire sortir en se mouchant.

Les corps étrangers dans l'oreille ne doivent eux aussi être retirés que par un médecin. Les insectes peuvent toutefois être

retirés sans dommage en faisant couler quelques gouttes d'eau dans l'oreille, tête penchée.

■ Electrocutions

Que faire?

Couper immédiatement le courant. Si ce n'est pas possible: ne pas toucher le blessé! Eloigner l'accidenté du courant électrique en le tirant avec des objets non-conducteurs d'électricité (bois bien sec, papier).

Prendre immédiatement les mesures de sauvetage RRSS (p. 127). Alerter immédiatement un médecin.





Nature et environnement





Dans la nature



«Tant que vous ne connaissez pas la nature, vous ne serez pas de vrais éclaireurs. Il y a toujours quelque chose de nouveau à découvrir, admirer et aimer.»
Baden-Powell

Tous les scouts connaissent la nature comme terrain de défoulement et de jeu. La nature est le plus important terrain d'activités des scouts. Nous voulons aussi apprendre à connaître la nature, vivre avec elle et la respecter. Comme le dit notre Loi: nous voulons protéger la nature et respecter la vie.

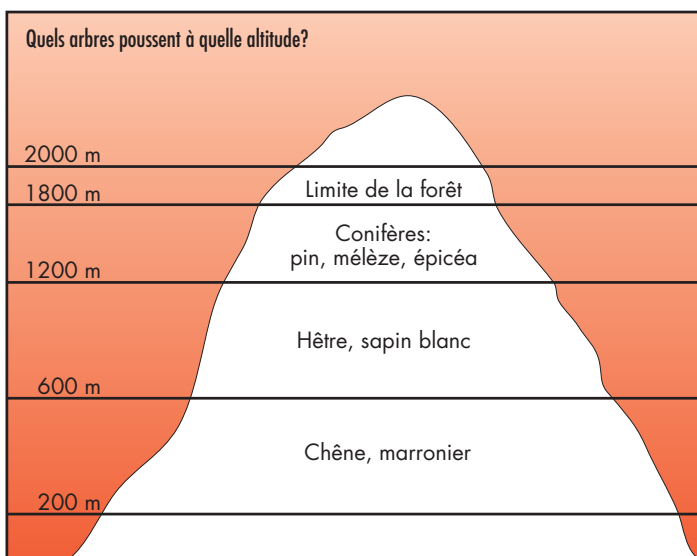
Que votre passage dans la nature pendant les séances devienne ainsi l'occasion de la découvrir. Gardez les yeux ouverts, soyez attentifs et essayez d'apprendre à connaître les plantes et les animaux et de comprendre les liaisons qui existent. Pensez aussi aux dégâts que l'activité humaine peut causer. Il vous est certainement possible de faire quelque chose pour la protection de la nature et de l'environnement dans votre commune, ou tout simplement chez vous à la maison.



Les plantes

Chaque plante pousse à un endroit bien précis. Différents éléments jouent un rôle important: la lumière, l'humidité du terrain, la température, la teneur en humus de la terre, la nature du terrain, le climat, l'altitude et les saisons.

C'est pourquoi la renoncule pousse plutôt dans des terrains marécageux ou au bord des cours d'eau, alors que la marguerite pousse dans des prés secs.



La forêt

La forêt est l'espace de vie des plantes et animaux les plus divers, qui ont de nombreux liens entre eux. La forêt a un cycle de vie particulier. Au début poussent avant tout des plantes (fougères) qui forment une couche épaisse, de laquelle se développe ensuite une couche de buissons (arbustes, arbres jeunes ou petits). Maintenant, des arbres à feuilles et à aiguilles dépassent cette couche, et forment de nouveaux étages: Le tronc et la couronne. Comme la



La couronne

Le tronc

Les buissons

L'herbe

La terre

Les racines

Le sol minéral



couche de couronne ne laisse passer que peu de lumière jusqu'au sol, la couche d'herbes et d'arbustes disparaît peu à peu. On ne trouve alors cette végétation qu'en bordure de forêt ou dans des clairières. Les arbres vieillissent et finissent par mourir, la lumière peut de nouveau arriver jusqu'au sol, et le cycle de vie de la forêt ainsi recommencer.

On distingue différents étages dans une forêt:

■ **La couronne:** Les différents phénomènes naturels ont besoin de lumière, d'eau et de nourriture. L'épaisseur de la couronne est donc très importante pour les étages inférieurs, car c'est elle qui détermine la quantité de lumière et d'eau qui atteindra le sol. La couronne est l'espace de vie d'animaux, tels les écureuils, les martres, les insectes, les passereaux, les oiseaux de proie et de beaucoup d'autres espèces.

■ **Le tronc:** Cet étage se compose avant tout d'écorce et de bois. Des plantes y vivent, telles les clématites, les lierres, les mousses et les lichens. L'écorce sert de logement à des larves d'insectes, à des sitelles ou des pics.

■ **Les buissons:** L'épaisseur de cet étage dépend de la quantité de lumière. Dans les clairières et à l'orée des bois, de nombreux buissons se développent le mieux. Ils constituent un milieu vital très important pour les oiseaux (qui y font leurs nids), les mammifères (lapins, chevreuils) et les insectes.

■ **L'herbe:** C'est à ce niveau que l'on trouve les plantes à fleurs, les fougères, les prêles et les herbes. Les espèces présentes donnent des indications sur la nature du sol (calcaire ou riche en humus, etc.).

■ **La terre:** C'est à cet étage que l'on trouve les plantes qui ont besoin de peu de lumière. Les mousses, champignons et lichens poussent sur des restes de végétaux et d'animaux en train de pourrir. Au printemps, quand les arbres n'ont pas encore de feuilles, on y trouve surtout des aspérules, des anémones et du trèfle. De nombreux petits animaux vivent dans la terre: fourmis, scarabées, escargots, cloportes, araignées, vers et mille-pattes.

■ **Les racines:** Les plantes enfoncent leurs racines dans le sol. C'est ainsi qu'elles trouvent de l'eau et de la nourriture. Une vie intense se développe à cet étage. Des millions de petits organismes peuplent un mètre carré de surface du sol: vers de terre, rotifères,



escargots, insectes, larves, araignées et cloportes. C'est aussi l'habitat des souris, de la taupe ou du blaireau.

■ Les fonctions de la forêt

La forêt remplit des fonctions très importantes:

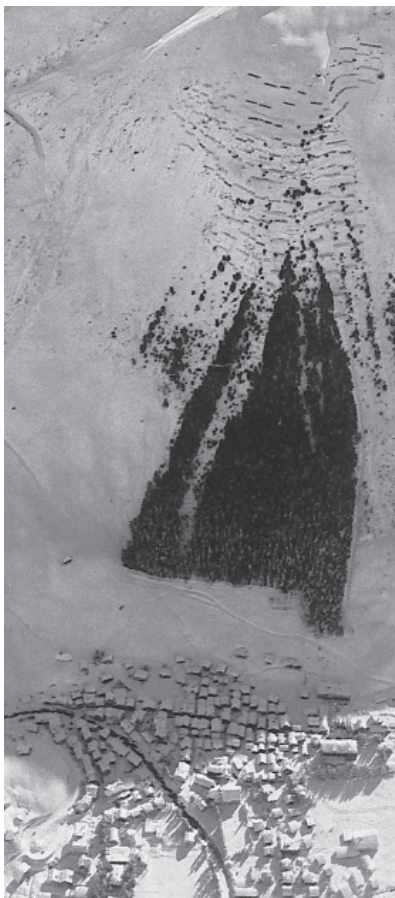
■ Elle régularise les quantités d'eau. Lors de précipitations, seuls 40% de l'eau atteignent le sol, le reste est retenu par la couronne. Le sol de la forêt est léger, l'eau peut pénétrer facilement et ne ruissèle pas, comme cela arrive sur des surfaces dures et nues. La forêt nous protège des inondations et de la sécheresse.

■ Elle évite l'érosion, car les racines maintiennent la terre. La pluie ne peut pas ruisseler sur la surface, et la forêt protège les vallées alpines de glissements de terrain et d'avalanches.

■ Dans la forêt, les plantes et les animaux vivent en harmonie.

■ La forêt représente un refuge pour des espèces de plantes et d'animaux menacés.

■ La forêt est un lieu de détente pour les hommes.



Forêt de protection contre les avalanches



Arbres et buissons

■ Les conifères

■ *Épicéa* ①:

Aiguilles persistantes et entourant la tige. Pives pendantes. Racines plates. Ecorce rouge-brun, en écailles fines. Habitat: régions avec beaucoup de précipitations, dans les Alpes, jusqu'à 2000 m.

◆ Bois de feu: donne peu de braises, beaucoup de fumée, petits rameaux bons pour allumer le feu.

■ *Sapin blanc* ②:

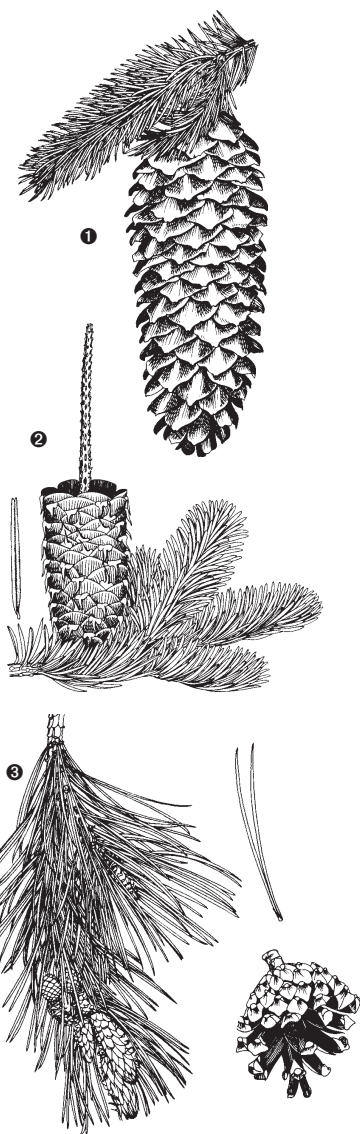
Aiguilles persistantes, plates, ne piquant pas. Pives dressées, ne tombent pas. Blanchâtres dessous, implantées comme un peigne de chaque côté du rameau. Racine pivotante. Ecorce lisse, gris-blanchâtre. Habitat: principalement dans les Alpes, jusqu'à 1800 m, importante espèce de sylviculture.

◆ braises moyennes, peu de fumée.

■ *Pin* ③:

Aiguilles persistantes. Longues pives pendantes. Longues aiguilles pointues, groupées par deux. Ecorce brun-rouge clair, avec de profondes crevasses et des plaques. Habitat: terrains sablonneux, endroits secs en montagne.

◆ pour faire partir un feu.





■ **Arole ①:**

Aiguilles persistantes. Ecorce gris-vert. Aiguilles groupées par cinq. Graines des pives mangeables (noix d'arole). Peut atteindre l'âge de 600 ans. Habitat: Alpes, jusqu'à 1600 m.

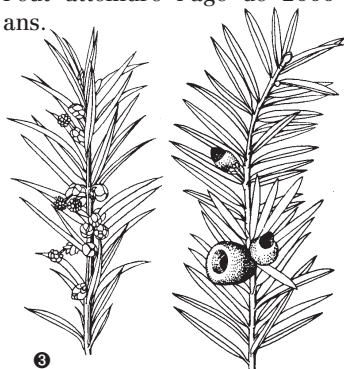
■ **Mélèze ②:**

Aiguilles qui tombent en hiver. Ecorce vert-gris-brun. Aiguilles souples, au début vert clair, puis plus foncées, jaunes en automne, tombent en hiver. Pives. Habitat: à l'origine dans les Alpes, plus répandu aujourd'hui.

◆ odeur agréable à la combustion.

■ **If ③:**

Aiguilles persistantes. Ecorce rougeâtre. Aiguilles aplaties de chaque côté de la tige. Baies rouges, toxiques. Habitat: supporte l'ombre, dans les Alpes. Peut atteindre l'âge de 2000 ans.





Arbres feuillus et arbustes

■ *Hêtre*:

Tronc gris-argent. Bois dur, légèrement rougeâtre, très résistant dans l'eau. Le fruit triangulaire (faîne) est mangeable. Habitat: arbre important en plaine, en montagne jusqu'à la limite des forêts de conifères.

◆ bonnes braises, très bon bois pour la cuisine.

■ *Charme* ❶:

Jusqu'à 900 m. Bois rougeâtre et dur. Tronc argenté. Habitat: comme buisson, gardant ses feuilles mortes jusqu'au printemps. Plaines et régions vallonnées.

◆ bonnes braises, très bon bois pour la cuisine.

Chêne:

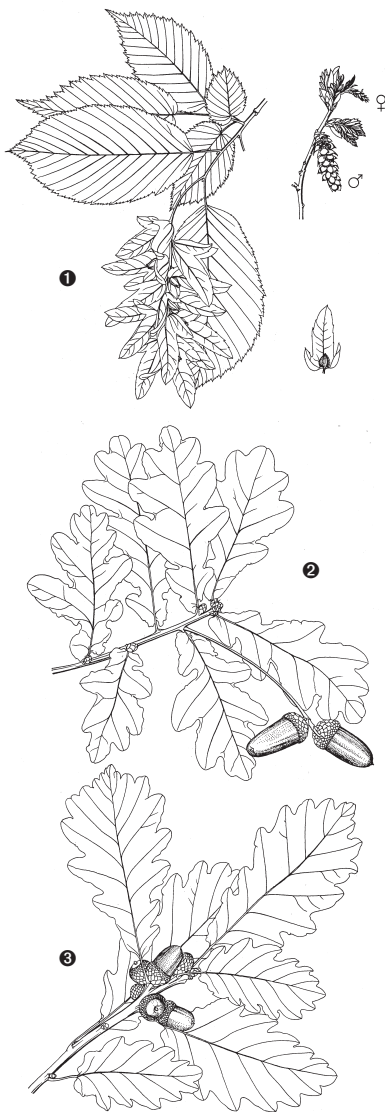
■ *Chêne rouvre* ❷:

Feuilles lobées irrégulièrement. Glands avec long pédoncule. Habitat: terrains humides.

■ *Chêne blanc* ❸:

Feuilles lobées régulièrement. Glands sans pédoncule. Habitat: terrains secs.

Peut atteindre l'âge de 600 ans. Ecorce utilisée pour le tannage. Bois gris-jaune, dur, très solide et lourd quand il est sec.





■ **Frêne ①:**

Endroits marécageux. Bois blanc-jaunâtre, dur et flexible. Bourgeons noirs.

◆ facilement inflammable, bonne braise

■ **Aulne ②:**

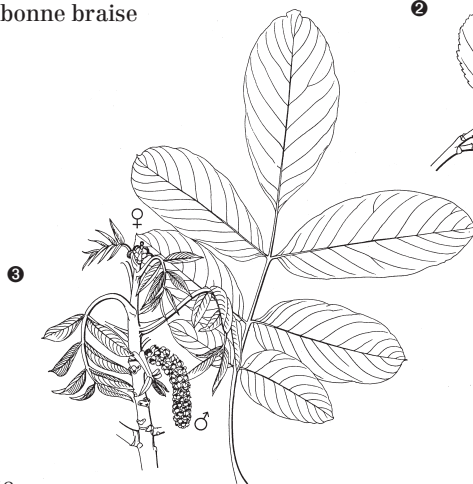
Feuilles rondes à ovales, les feuilles jeunes sont collantes. Ecorce brun-vert. Bois blanc-rouge, tendre. Chatons mâles allongés, chatons femelles en forme de petite pive. Habitat: terrains très humides.

◆ mauvais bois de chauffage

■ **Noyer ③:**

Ecorce gris-argent avec de profondes crevasses. Feuilles allongées à ovales, à l'odeur âcre quand on les frotte. Bois dur, brunâtre. Habitat: endroits ensoleillés, à l'abri du gel.

◆ bonne braise





■ *Erable sycomore* ①:

Ecorce gris-jaune, lisse, s'enlève par plaques. Feuille à 5 lobes, foncée sur le dessus, claire dessous. Bois blanc dur. Samares (fruits) à ailes légèrement écartées. Habitat: endroits ensoleillés, sol riche, forêts de montagne jusqu'à 1800 m.

◆ bois très utile

■ *Erable plane* ②:

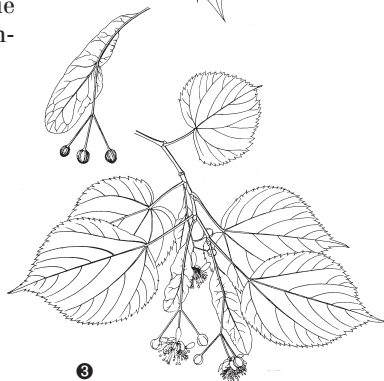
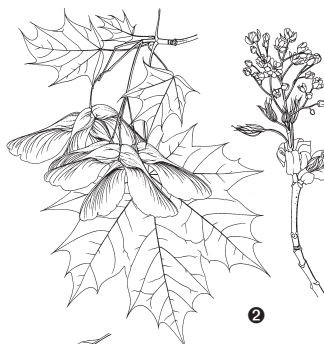
Ecorce rouge-brun, lisse, avec des crevasses. Samares à ailes très écartées. Habitat: forêts mixtes.

◆ bonnes braises

Tilleul:

■ *A grandes feuilles* ③:

Grandes feuilles, de la même couleur des deux côtés, couvertes d'un fin duvet en dessous. Fruits à paroi dure et à côtes saillantes. Bois blanc-jaunâtre, très tendre, se coupe et se plie aisément. Habitat: Europe centrale et méridionale.





■ **Tilleul à petites feuilles ①:**

Feuilles plus petites, dessous plus claires, duvet brun-rougeâtre le long des nervures. Bois comme ci-dessus.

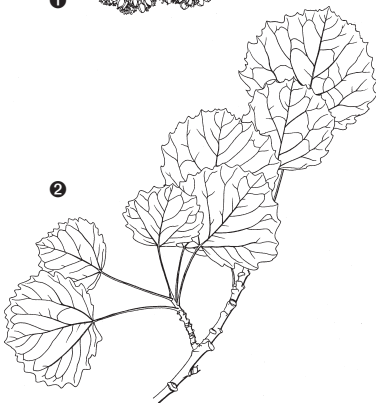
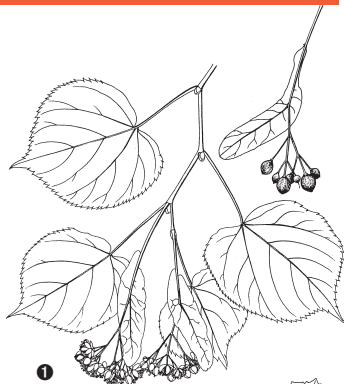
■ **Peuplier ②:**

Ecorce verdâtre, lisse. Bois sans cœur, tendre, se fend aisément. Chatons. Feuilles sur longues tiges, tremblent au moindre vent. Habitat: a besoin de beaucoup de lumière, en bordure de forêt. Diverses espèces: peuplier noir, blanc, d'Italie.

■ **Chataîgnier ③:**

Ecorce gris-brun. Feuille ovale se terminant par une pointe. Bois dur, peu utilisé.

◆ brûle mal, étincelles!





■ **Bouleau ①:**

Ecorce blanche, s'écaillant en copeaux. Feuille ovale. Samares. Habitat: terrains humides.

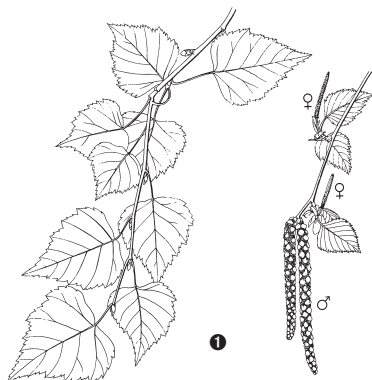
◆ bon bois de feu, sans étincelles, brûle même mouillé.

■ **Noisetier ②:**

Ecorce brun brillant. Feuille ovale. Fruit (noisette) d'un goût agréable et nourrissant. Chatons. Habitat: endroits avec beaucoup de précipitations.

■ **Saule blanc ③:**

Ecorce brun-gris. Feuille longue et pointue. Chatons. Habitat: près des cours d'eau.



①



②



③



■ **Viorne ❶:**
(Boule de neige).

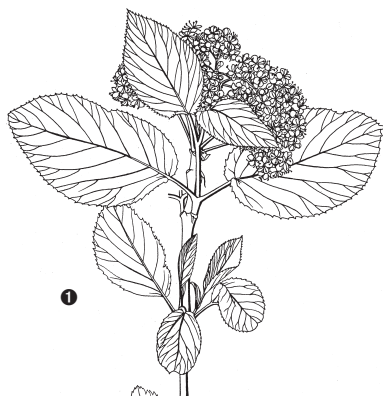
Fleurs blanc-jaune en ombelles. Feuilles ovales, dessous gris-blanc. Baies d'abord rouges puis noires, très vénéneuses. Habitat: pentes rocheuses, bordures de forêts, taillis.

■ **Aubépine ❷:**

Fleur rougeâtre ou blanche. Baies comestibles (farineuses). Bois très dur (manches d'outils). Epines. Ecorce gris clair, lisse. Habitat: bordures de forêts, chemins et haies.

■ **Sureau noir ❸:**

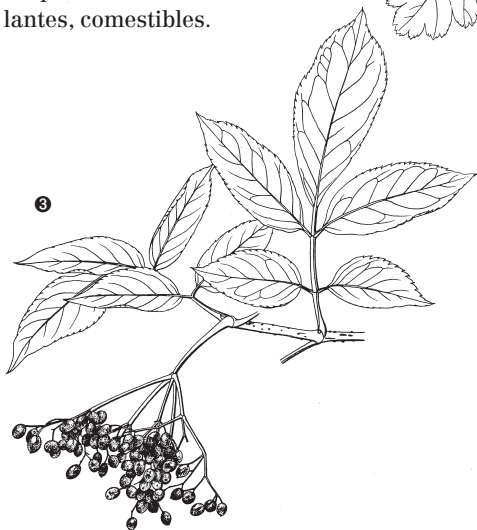
Fleurs jaune-blanc en ombelles, dégageant une forte odeur (juin, juillet). Feuille ovale, pointue. Baies noires, brillantes, comestibles.



❶



❷



❸



■ *Sorbier des oiseleurs* ①:

Ecorce gris-clair, lisse. Feuille oblongue. Fleurs blanches en ombelles. Baies rouges très amères. Bois dur, rougeâtre. Habitat: presque partout en Europe.

◆ bon bois de chauffage.

■ *Genévrier* ②:

Aiguilles persistantes, dures, piquantes et courtes. Ecorce gris-brun, lisse, peut s'écailler. Fruit résineux, sec, très aromatique. Bois très résineux, brûle en dégageant une odeur (contre les insectes). Habitat: landes sableuses et rocheuses.

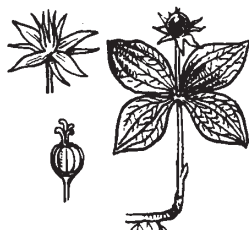




Baies vénéneuses



Goutet, Pied de veau:
Baies rouges, feuilles tache-
tées de brun.



Parisette à quatre feuilles
Une baie noire.



Belladone



If
La chair rouge du fruit
est comestible, sont vé-
néneux le noyau très
dur et les aiguilles.



Jusquiame



Morelle douce-amère



Fusain, Bonnet de prêtre
Capsule à enveloppe orangée.



Plantes et baies comestibles

Avant de récolter et de manger des plantes et baies sauvages, il est important de vous les faire montrer par votre chef ou cheftaine. Ne récoltez jamais toutes les plantes et baies que vous trouvez en un endroit. Laissez-en pour les animaux et pour que les plantes ne finissent pas par disparaître de l'endroit.

■ Baies comestibles

Compote, confiture: Sureau noir, sureau rouge, fraise, myrtille, airelle, cynorrhodon (fleur), cerise (sauvage), framboise, argousier orange/jaune, mûre, baie du sorbier (**à ne jamais manger crue!**), épine vinette, cœur de pigeon, prunelle (après le gel).

Epice: Genévrier noir (dans la choucroute), pavot (graines)

Sirop: Cassis, raisinets, sureau (baies ou fruits)



Genévrier noir



Cynorrhodon



Epine vinette



Argousier



Cœur de pigeon



Prunelle



Légumes sauvages

<i>Nom</i>	<i>Habitat</i>	<i>Récolte</i>	<i>Utilisation</i>
Ortie	jardins, clôtures, décharges	mai–juillet	salade, épice, épinards
Dent-de-lion	prés, bords de chemins	printemps–automne	salade, légume, soupe (feuilles ou racines)
Achillée mille-feuille	prairies sèches	printemps, début été	salade, épice
Feuilles et fleurs de pâquerette	prairies	mai–août	soupe, salade
Cresson de fontaine	sources, rivières	toute l'année	salade, légume, épice
Feuilles de plantain	prairies sèches	avril–mai	salade, épinards
Ail des ours	forêts humides, ombrageuses	mai–juin	épice (ouvre l'appétit), salade
Trèfle	champs	avril–septembre	légume, salade, épice
Feuilles ou racines de barbe de chèvre	prairies engraisées	mai–juin	légume, salade
Feuilles de cardamine des prés	prairies	mars–avril	salade, légume
Feuilles de tussilage	terrains vagues, bords de chemins	avril–mai	soupe, épinards, thé
Racine de panais	prairies	automne	légume
Epilobe	bords de ruisseaux et rivières, fossés	mai–juin	salade: feuilles; légume: feuilles et tige
Carotte sauvage (racine)	prairies, talus	printemps ou automne	légume
Bardane (feuilles ou racines)	terrains vagues	feuilles au printemps, racines en automne	légume ou sauces

Tu ne devrais cueillir que des plantes jeunes et fraîches. La meilleure saison est donc le printemps. Ne cueille pas de plantes le long de chemins ou de routes. Récolte les plantes par temps sec uniquement. Ne jamais arracher les plantes, mais les couper soigneusement. Les herbes séchées seront conservées dans des sacs en tissu.



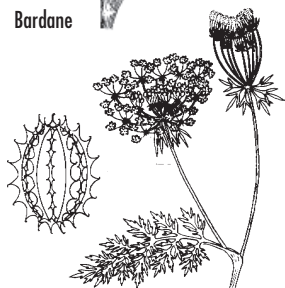
Bardane



Plantain



Cardamine des prés



Carotte sauvage



Panais



Achillée mille-feuille



Barbe de chèvre



Cresson de fontaine



■ Préparation de salades:

N'utilise que des plantes jeunes et tendres. La salade aura meilleur goût ainsi. On peut facilement mélanger plusieurs plantes sauvages. Pour être plus sûr, on peut aussi ajouter une salade du jardin.

■ Préparation de légumes et épinards:

Il y a plusieurs façons de les préparer. On peut cuire les plantes coupées en morceaux dans de l'eau (changer deux fois l'eau pour éliminer le goût amer). Ou alors on peut faire revenir les morceaux de plante dans un peu d'huile et avec des oignons, saler, poivrer et affiner le tout, à la fin, avec un peu de crème.

■ Préparation de légumes et sauces avec des racines:

En général: laver et peler les racines. Il suffit de simplement frotter la peau (carottes). Dans d'autres cas, plonger d'abord la racine pendant 5 minutes dans de l'eau bouillante, puis enlever la peau (barbe de chèvre, bardane).

Sauces: Cuire les racines dans de l'eau jusqu'à ce qu'elles soient tendres. Passer au mixer. Saler, poivrer puis affiner avec un peu de crème.

Légumes: (il y a nombreuses recettes différentes)

◆ Cuire la racine de dent-de-lion comme des pommes de terre.

◆ Faire une potée avec du panais, de la carotte sauvage et du céleri.

◆ La racine de barbe de chèvre se mange comme une asperge accompagnée d'une omelette aux herbes sauvages.

■ Préparation de sirop:

Laver les fruits et les couper en morceaux. Couvrir les fruits d'eau, porter à ébullition, laisser reposer 10 minutes puis filtrer à travers un linge. Ajouter un kilo de sucre et le jus d'un citron par litre de jus de fruit. Cuire jusqu'à consistance d'un sirop.

◆ Préparation de thé:

Avec les fleurs de: tilleul, dent-de-lion, sureau, vraie camomille

Avec des herbes: menthe, mélisse, feuilles de fraise, mûre, myrtille et framboise.

Tu trouveras d'autres recettes dans:

François Guplan: *Vivre en pleine nature*



Plantes médicinales

<i>Nom</i>	<i>Partie utilisée</i>	<i>Utilisation</i>
Vraie camomille	fleurs	Thé: en boisson lors de problèmes d'estomac, en compresse sur des plaies
Menthe	feuilles	Thé: maux d'estomac
Tilleul	fleurs	Thé: refroidissement, fièvre
Tussilage	feuilles	Thé: toux, enrrouement
Mélisse	feuilles	Thé: refroidissement, maux d'estomac
Vraie sauge	feuilles	Gargarisation en cas de maux de dents, gorge et cou
Aspérule	feuilles	Thé: tranquillisant et somnifère
Thym	feuilles	Thé: toux
Mauve	feuilles	Décoction pour laver des plaies infectées
Alchémille commune	fleurs et feuilles	Thé: diarrhée



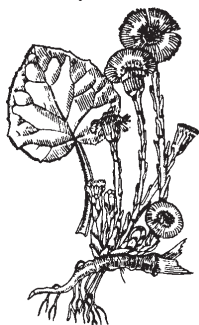
Pâquerette



Mauve



Vraie camomille



Tussilage



Vraie sauge



Aspérule



Les céréales



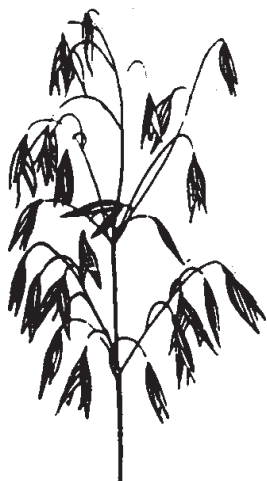
Blé d'hiver



Blé d'été



Seigle



Avoine



Épeautre



Maïs



■ Les champignons

Il existe un très grand nombre de champignons. Ils enrichissent nos forêts. Ils sont le signe de la bonne santé des forêts. Par des récoltes ou des destructions en masse, on met en danger leur reproduction et on intervient dans l'équilibre biologique de la forêt. Les points suivants sont donc très importants:

- ◆ N'allez cueillir des champignons qu'avec un expert
- ◆ Ne cueillez que des champignons facilement reconnaissables, qui ne peuvent pas se confondre avec des champignons vénéneux
- ◆ **Faites toujours contrôler vos champignons!**
- ◆ Laissez sur place les champignons vieux ou abimés
- ◆ Laissez quelques champignons sur place
- ◆ Laissez sur place, sans les abîmer, les champignons non comestibles
- ◆ **Attention:** respectez les réglementations locales sur la cueillette. Dans plusieurs communes, la période de récolte ainsi que la quantité sont limitées. Vous obtiendrez des informations auprès du bureau communal.

Les plantes protégées

Beaucoup de plantes à fleurs sont devenues très rares dans nos champs à cause des engrais et de l'exploitation des terres. Les plantes mentionnées ci-après doivent être protégées, car elles sont souvent cueillies ou arrachées à cause de leur beauté. Il ne s'agit pas que de protéger la plante, mais tout un milieu naturel.

Contribuez à ce que ces plantes continuent d'exister dans leur milieu naturel. Laissez les fleurs dans les champs, elles y vivront plus longtemps que dans un vase et réjouiront d'autres personnes.

Les plantes protégées ne doivent être ni cueillies, ni arrachées ou transplantées. La liste qui suit n'est pas complète (choix). Tu obtiendras plus d'informations auprès de la Ligue Suisse pour la Protection de la Nature (LSPN).

Ancolie des Alpes, chardon bleu, sainbois, lauréole, anémone pulsatille, lis rouge, iris, orchis, pulsatille, gentiane, toutes les sortes d'orchidées, pivoine, nénuphar, drosère (insectivoire), lis martagon.



Les animaux

Les mammifères

■ Observer les mammifères

Nous voulons connaître nos mammifères non seulement en lisant des livres, mais aussi en les observant dans la nature. Mais beaucoup de ces animaux sont difficiles à observer, car ils fuient très vite et ne sont actifs que la nuit. Si vous voulez vraiment voir des animaux, observez les règles suivantes:

- ◆ Portez des habits sombres
- ◆ Marchez face au vent, pour que les animaux ne vous sentent pas
- ◆ Ne parlez et ne chuchotez pas. Essayez d'éviter le moindre bruit en marchant
- ◆ Ne faites pas de mouvements brusques
- ◆ Vous aurez plus de succès si vous êtes accompagnés par une personne qui a de l'expérience.

■ Le hérisson

Dos couvert de nombreux piquants. Corps plutôt massif.



172

Grandeur: 22–28 cm. Actif au crépuscule et la nuit. Mange des vers, des insectes, des souris et des fruits. Hiberne en hiver. Vit dans des buissons, en lisière de forêt, dans des jardins.

■ La taupe

Pelage noir, soyeux. Corps cylindrique. Très petits yeux ca-



chés dans la fourrure. Pattes de devant comme des pelles. Grandeur: 11–15 cm. Vit sous la terre. Rejette des tas de terre (taupinière). Mange des vers, des insectes, des petits vertébrés. Vit dans les jardins, les champs et les forêts.

■ La musaraigne (8 espèces en Suisse)

Museau long et pointu: comme une trompe. Pelage doux, brun

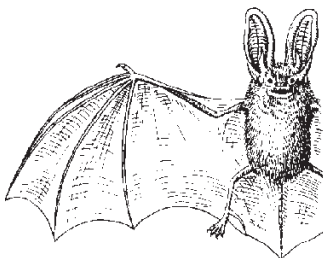


à gris. Grandeur: 5–10 cm. Mange des vers et des insectes. Vit presque partout, dans les maisons, les champs et l'eau.



■ La chauve-souris (21 espèces en Suisse)

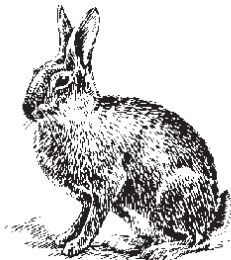
Grande membrane s'étendant entre les quatre doigts allongés,



les bras, les jambes et la queue et formant comme deux ailes. Le pouce est court, avec une griffe. Pelage brun foncé à gris. Grandeur: 3-8 cm. Active au crépuscule et la nuit. Se repose la journée, accrochée par les pattes de derrière, la tête en bas, dans des greniers, des arbres creux ou des grottes. Hiberne.

■ Le lièvre

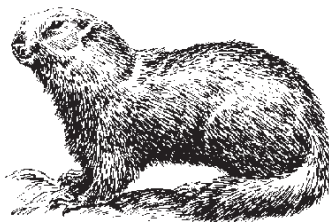
Pelage jaune-brun. Extrémité des oreilles et dessus de la queue noirs. Installe son gîte à



même le sol, dans des renfoncements. Oreilles au moins aussi longues que la tête, longues jambes puissantes, peut se mettre debout pour intimider un ennemi potentiel. Grandeur: 48-68 cm. Mange des plantes (herbes, trèfles, choux, carottes). Vit dans les champs, prairies, forêts.

■ La marmotte

Corps massif, noir-brun, avec des oreilles et des jambes cour-



tes. Emet un sifflement strident en cas de danger et disparaît dans son terrier. Active le jour. Hiberne. Grandeur: 50-57 cm. Herbivore. Vit sur des pentes ensoleillées, bien exposées, dans les Alpes (entre 1000 et 2700 m).

■ L'écureuil

Longue queue bouffante et touffes de poils à l'extrémité des oreilles, surtout en hiver. Orteils avec de longs ongles recourbés pour grimper et sauter. Pelage rouge-brun. Diurne.



N'hiberne pas. Mange des noix, des pives, des bourgeons et des œufs d'oiseaux. Vit dans les forêts, les parcs et les jardins.

■ Le mulot

Pelage brunâtre, queue sans poils, petites oreilles, museau



aplati. Creuse des galeries et des grottes souterraines. Grandeur: 9–12 cm. Mange avant tout des plantes. Vit dans les champs, les jardins, les prairies.

■ Le chamois

Pointes des cornes recourbées vers l'arrière. Pelage brun fon-

174

cé, tête (avec bandes latérales noires) et derrière (miroir)



blancs. Grimpe et saute très bien. Les sauts peuvent atteindre 7–8 m de longueur. Diurne. Se nourrit d'herbe, de feuilles, de petites branches. Vit dans la montagne jusqu'à 3000 m, sur des terrains abruptes et rocailleux.

■ Le bouquetin

Pelage gris-brun. Grandes cornes lourdes, annelées devant chez les mâles, plus petites chez les femelles. Diurne, vit en pe-





tits troupeaux. Grimpe et saute très bien. Cri d'alarme. Mange des plantes. Vit dans les Alpes au-dessus de la limite des arbres.

■ Le chevreuil

Pelage brun-rouge en été, gris-brun en hiver. Vit seul ou en



groupe en été, en troupeau de 15 à 20 bêtes en hiver. Le mâle porte de petites cornes qu'il perd en hiver. Contrairement aux cerfs, les chevreuils n'ont pas de queue. Mange des feuilles, de l'herbe et des glands. Vit dans les forêts, les champs avec beaucoup de buissons et les prairies.

■ Le cerf

Pelage brun-rouge en été, gris-brun en hiver. Petite queue tenue en l'air lors de la fuite, faisant apparaître le dessous blanc, en guise de signal. Les

mâles ont des bois qu'ils perdent chaque année. Le cerf brâ-



me pendant la période de reproduction. Actif au crépuscule et la nuit. Herbivore. Vit dans les grandes forêts et en plaine jusqu'à la limite de la forêt.

■ Le renard

Pelage brun-rouge. Dessous de la tête, poitrine et extrémité de la queue blancs. Actif au crépuscule et la nuit. Vit seul ou en famille dans une tanière. Mange des souris, des baies, des insectes, de la volaille. Vit dans la forêt et les buissons.





■ Le blaireau

Pelage brun-gris, tête rayée blanc et noir. Il creuse un terrier avec des galeries longues et compliquées. Actif au crépuscule et la nuit. Vit en couple. Activité ralentie en hiver, mais n'hiberne pas à proprement parler. Omnivore. Vit dans les forêts et les buissons.



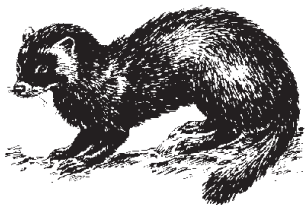
■ La martre

Pelage brun, tache blanche au cou. Active au crépuscule et la nuit. Grimpe et saute très bien. Mange des oiseaux, de la volaille, des souris, des insectes et des baies. Vit dans des carrières et en lisière de forêt.



■ Le putois

Pelage brun foncé, brun clair sur les côtés. Visage et oreilles avec des taches blanches. Actif au crépuscule et la nuit. A des



glandes odorifères. Mange des souris, des grenouilles, des poissons. Vit dans les champs et les forêts, près de cours d'eau. Peut s'installer dans les greniers en hiver.

■ L'hermine

Pelage brun sur le dessus du corps, blanc sur le dessous, complètement blanc en hiver.

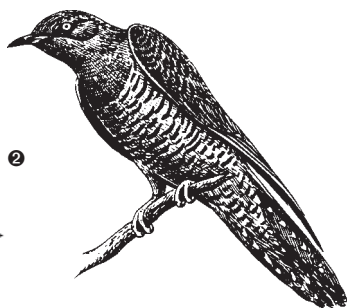
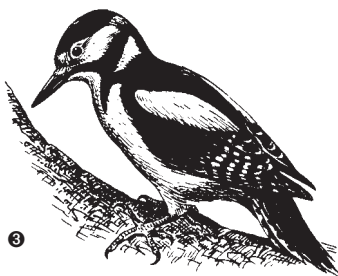
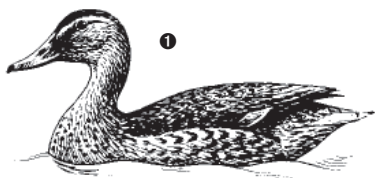


Corps très fin, lui permet de se glisser partout. Diurne. Grimpe bien. Mange de petits oiseaux, des souris, des lapins. Vit dans les forêts, les champs et les parcs.



Les oiseaux

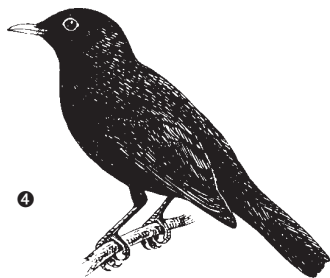
Environ 190 espèces d'oiseaux nichent en Suisse. Les familles les plus répandues et les plus connues chez nous sont les oiseaux aquatiques (canards ❶, cygnes), les rapaces (buses, faucons, aigles, vautours), les coucous ❷, les hiboux, les pics ❸ et les passereaux. Les passereaux, qui regroupent tous les oiseaux chanteurs d'Europe, forment la plus grande classe.



■ Ecouter et observer des passereaux

Si tu te promènes tôt le matin en forêt au printemps, tu seras accueilli(e) par une multitude de chants d'oiseaux. Il faut beaucoup de temps et de patience pour reconnaître un oiseau d'après son chant. N'apprends d'abord à reconnaître que quelques oiseaux, et choisis des espèces bien répandues (merle ❹, mésange ❺, pinson ❻, moineau, bergeronnette hoche-queue ❼, rouge-queue). Tu trouveras en librairie des cassettes et des disques de chants

d'oiseaux qui pourront t'aider, ainsi que des guides. Ne choisis pas les minutes juste avant et après l'aube pour écouter les oiseaux, car tu entendras trop de chants en même temps pour pouvoir en reconnaître un. Cela sera plus facile un peu plus tard dans la matinée ou le soir, lorsqu'il fait encore clair. Tu peux aussi observer les oiseaux avec des jumelles. Les journées ensoleillées et chaudes d'avril à juin sont la meilleure période (nidification) pour une excursion. Sois



4



5



6



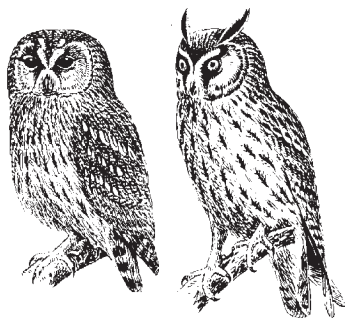
7

prudent lorsque tu observes des oiseaux en train de couver. Si les oiseaux sont dérangés, ils quittent le nid et les petits meurent.

*Un livre qui peut t'aider:
H. Peterson, Oiseaux d'Europe,
éd. Delachaux et Niestlé.*

■ Hiboux et chouettes

Les hiboux sont des oiseaux exclusivement nocturnes, ils ont une ouïe très fine et une vue très développée, qui leur permettent de voir les moindres détails même la nuit. Leurs ailes sont recouvertes d'un fin duvet, ce



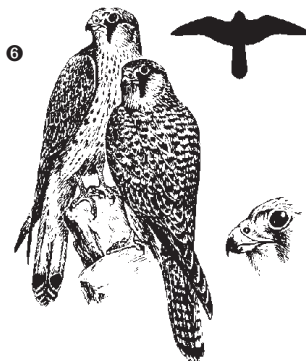
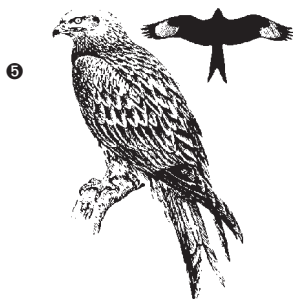
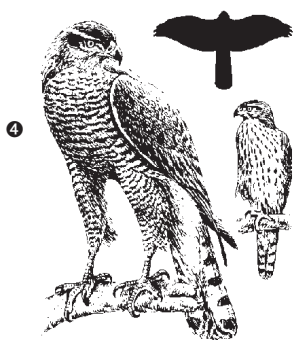
qui leur permet de voler sans un bruit. Leur couleur ainsi que les aigrettes (ce ne sont pas des oreilles) leur servent de camouflage. Au crépuscule et la nuit, ils chassent avant tout des souris qu'ils avalent entières. Les hiboux sont protégés. La chouette hulotte et le hibou pe-



tit-duc sont les espèces les plus répandues, rare est le hibou grand-duc.

■ Les rapaces

Les rapaces en vol sont difficiles à déterminer. Observez surtout la silhouette de vol, la longueur des ailes et de la queue et la position des ailes. Les rapaces sont en voie d'extinction, car on a longtemps pensé qu'ils étaient nuisibles, et on les a pourchassés. On sait aujourd'hui qu'ils contribuent à maintenir l'équilibre naturel (car ils mangent une grande quantité de petits, etc.). Tous les rapaces sont protégés. Le milan noir, le milan rouge ⑤, la buse ③, l'autour ④, l'épervier, le faucon pèlerin, le faucon crécerelle ⑥ sont les plus répandus. Rares sont le vautour et l'aigle.





Les reptiles

On connaît 14 espèces de reptiles en Suisse. L'observation et la détermination sont difficiles, car les animaux sont très rapides quand il fait chaud, ils réagissent instantanément à tout mouvement ou toute vibration du sol. Tous les reptiles et amphibiens sont protégés en Suisse.

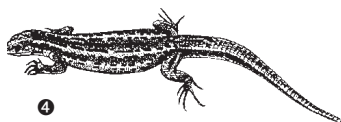
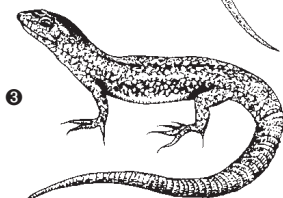
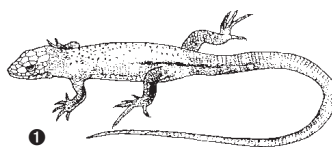
■ Les lézards

L'orvet: paupières mobiles. Tête longue et étroite ressemblant à celle d'un lézard. Habitat: haies, prairies, jardins. Se cache sous les pierres et les racines. Se nourrit de vers de terre et d'escargots.

Lézard des souches ②: corps relativement massif, courte queue épaisse. Habite dans des plaines et terrains cultivés ensoleillés, dégagés (non humides), à condition d'y trouver des abris. Couleur gris-brun, avec une bande dorsale brune. Le mâle a les flancs verts au printemps et en été.

Lézard des murailles ③: corps mince, avec une longue queue, dessin foncé «comme un filet». Vit dans des murs avec beaucoup de trous pour se cacher. Mange des insectes, des araignées et des vers.

180



Lézard vivipare ④: Couleur gris-vert ou rouge-brun avec bandes latérales brunes bien visibles. Petite tête étroite. En adaptation à un milieu plus froid, la femelle du lézard ne pond pas d'œuf, mais garde les petits à l'intérieur de son corps jusqu'à ce qu'ils soient complètement développés. Habitat: endroits humides et ensoleillés dans des forêts et des plaines (du sud jusqu'en altitude).

Lézard vert ①: Gros lézard avec une longue queue. Dessus



du corps vert foncé à jaune-vert. Très peureux et rapide. Vit en Valais et dans le sud de la Suisse. Se nourrit d'insectes et de petits lézards.

Les serpents

A l'opposé des orvets, les serpents ont les yeux fixes, ils ne peuvent pas fermer leurs paupières. Les mouvements de langue des serpents ne sont pas un signe d'agressivité, mais servent à explorer le terrain. Le serpent peut ainsi «sentir» des odeurs.

Les serpents n'ont pas d'oreille externe, mais sentent la moindre vibration du terrain, des pas, par exemple, même quand ils sont encore très loin. Un serpent ne mord un humain que s'il est surpris et ne trouve pas d'issue pour s'échapper.

Toutes les morsures de serpents ne sont pas venimeuses. Tous les serpents, sauf la couleuvre d'Esculape, ont des glandes à venin, mais seules la vipère aspic et la vipère péliade ont un canal qui conduit de la glande jusque dans la dent creuse par laquelle le poison entre dans la plaie lors de la morsure. Les couleuvres n'ont pas de dents et sont inoffensives. On

reconnaît une vipère à sa pupille verticale, sa tête anguleuse et à ses nombreuses rangées d'écaillés entre la bouche et les yeux. Les serpents non veni-



meux ont des pupilles rondes, une tête ronde et une seule rangée d'écaillés entre la bouche et les yeux.

■ Couleuvre à collier:

Près des cours d'eau (flaques, étangs). Couleur grise, deux taches jaunes en forme de demi-



lune derrière la tête. Sait nager. Se nourrit de grenouilles et de poissons. Peut atteindre 1,5 m de long.

Autres espèces de couleuvres: couleuvre coronelle, d'Esculape, verte et jaune et vipérine.

■ Vipère aspic (venimeuse):

Vit dans des endroits secs et caillouteux (pas en plaine). Des-





sin de zigzag sur le dos, tête anguleuse avec une bouche relevée devant, pointue. Longueur: environ 60 cm.

■ Vipère péliade (venimeuse):

Dessin de zigzag noir sur le corps brun, tête anguleuse et



plate. Vit dans des prairies humides, des lisières de forêts ou des clairières (pas en plaine). Peut atteindre 80 cm de long.

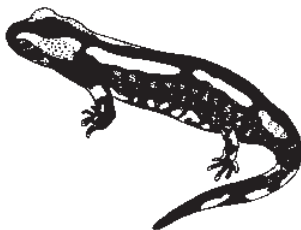
Les amphibiens

La transformation de la larve (animal aquatique) en triton ou en grenouille (animal terrestre) est caractéristique des amphibiens. Comme les adultes ne vivent plus très près de l'eau, ils entreprennent souvent de longs déplacements pour frayer. C'est à ce moment qu'ils sont le plus en danger à cause de la civilisation (routes à traverser, étangs asséchés, etc.). C'est pour cela que toutes les espèces d'amphibiens (tritons, salamandres, grenouilles et crapauds) sont protégées en Suisse.

La meilleure saison pour observer des amphibiens est le

printemps, quand les animaux se réunissent auprès de mares et d'étangs pour frayer. Comme les amphibiens sont des animaux essentiellement nocturnes, c'est au crépuscule que vous aurez le plus de chances de voir aussi des espèces relativement rares.

La peau des amphibiens est protégée des champignons par une sécrétion. Cette sécrétion déclenche des infections douloureuses en contact avec le nez, les yeux ou la bouche d'un être humain. Il faut donc toujours soigneusement se laver les mains après avoir touché un crapaud ou une salamandre.



■ La salamandre:

Queue ronde. Pas de pattes palmées. Couleur noir brillant, avec des taches ou des bandes jaunes.

■ Le crapaud commun:

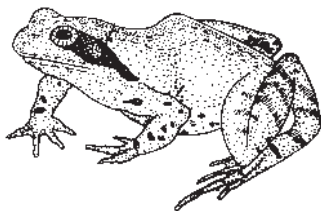
Le corps est gris ou brun. Ne se trouve dans l'eau que pour frayer, sinon dans les jardins,



les champs et les forêts. Actif la nuit, se cache le jour dans des trous.

■ La grenouille verte:

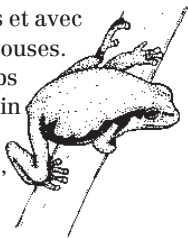
Museau aplati. Seules les pattes arrière sont palmées. Dessus du



corps brun avec des taches foncées et une grande tache foncée sur les tempes.

■ La rainette:

Bouts des doigts et des orteils épaissis et avec de petites ventouses. Dessus du corps verdâtre. Dessin brun noir, entouré de jaune, sur le côté.



Les insectes et les araignées

■ Les insectes

On a compté environ 18'000 espèces d'insectes en Suisse. Ceci dépasse de loin la diversité de toutes les autres espèces animales. On trouve des insectes dans tous les milieux vitaux imaginables, même dans l'eau douce, où certaines larves d'insectes se développent et où certains insectes passent même toute leur vie. La séparation du corps en trois parties (tête, tronc et arrière-train) est caractéristique des insectes. Sur la tête, on trouve deux antennes très sensibles (sens de l'odorat et du toucher). Les insectes ont des yeux à facettes, constitués d'un nombre plus ou moins grand d'yeux. En plus de leurs six pattes, les insectes ont deux paires d'ailes sur le tronc.

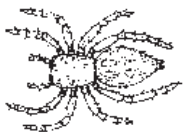
Les insectes, comme les amphibiens, se transforment graduellement. L'exemple le plus connu est sans doute la transformation de la chenille en papillon. Essaie d'observer cette transformation en emportant chez toi une chenille et en la nourrissant jusqu'à ce qu'elle se transforme. Renseigne-toi au préalable pour savoir ce que mange ta chenille, car elle a be-



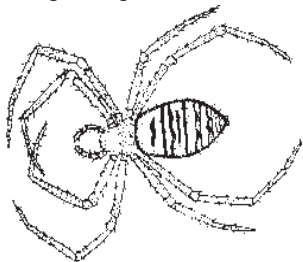
soin d'une nourriture spécifique en fonction de son espèce. Quand le papillon est éclos, laissez-le partir rapidement, car il ne survivrait pas longtemps en cage.

■ Les araignées

Il y a environ 800 espèces d'araignées chez nous.



Leur corps est séparé en deux parties reliées par une petite tige très flexible. Sur la partie de devant du corps, on trouve quatre paires de pattes pour marcher ain-



si que deux pattes tactiles. On trouve aussi sur cette partie une pince à poison avec laquelle la plupart des araignées tuent leur proie. L'efficacité du poison est fonction de la proie (inoffensif pour l'homme). Sur la partie arrière du corps, on trouve les glandes de fabrication des fils avec lesquels les araignées tissent leurs toiles. Beaucoup

184

d'araignées laissent un fil derrière elles même quand elles se déplacent ou se «laissent tomber». Suspendues à un fil plus ou moins long, les araignées peuvent se laisser porter par le vent et parcourir ainsi d'assez longues distances. Mais surtout, cette fonction de tissage leur permet de construire une toile qui sert à attraper les proies.

Animaux protégés

En Suisse, deux lois sont valables en ce qui concerne la protection des animaux: la «Loi fédérale sur la chasse et la protection des oiseaux» depuis le 10 juin 1925 et la «Loi fédérale sur la protection de la nature et de l'environnement» du 1er juillet 1966. Quand des animaux sont protégés, cela signifie qu'ils ne doivent être ni attrapés, ni enfermés, ni tués. Si leur espace vital est détruit, on doit le remplacer. Sont protégés:

Mammifères:

Le hérisson, le bouquetin, le lynx, l'hermine, le putois, le castor, la loutre, l'écureuil.

Oiseaux:

Les rapaces, les hiboux, les chouettes et d'autres espèces.

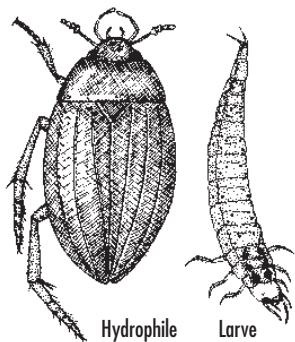
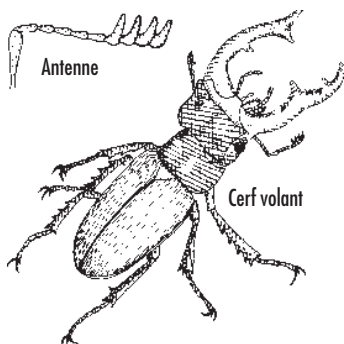
Tous les reptiles et amphi-



biens: Le lézard, l'orvet, tous les serpents, les tritons, les salamandres, les grenouilles, les crapauds.

Coléoptères et insectes:

Le flambé, l'apollon, le cerf volant, la fourmi de bois, le dorcadion, la mante religieuse, le machaon, la carte géographique, l'aurore, le grand mars changeant, le petit sylvain.



Les empreintes

■ **Crottes**



Renard



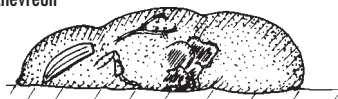
Martre et chat



Daim



Chevreuil



Blaireau



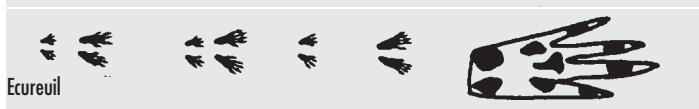
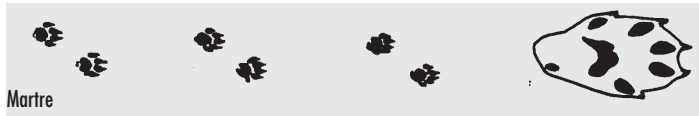
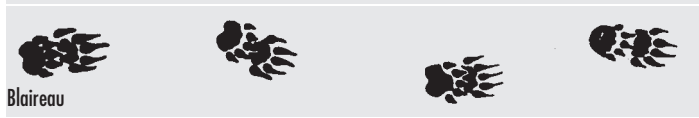
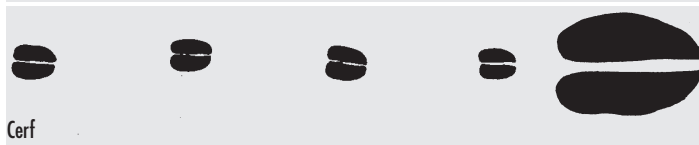
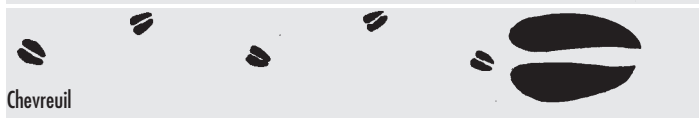
Lièvre



Musaraigne



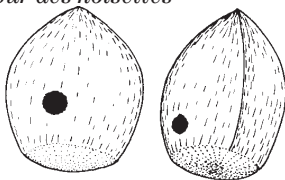
■ Empreintes et traces



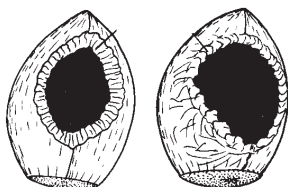


■ Traces de repas

Sur des noixettes

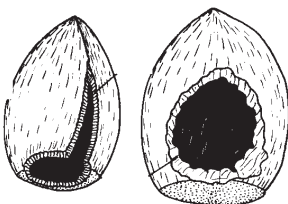


Ecureuil



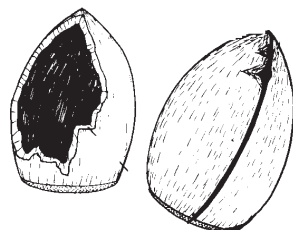
Compagnon gris-roux

Mulot sylvestre



Mulot fauve

Muscardin



Ecureuil

Pic

Sur des pives



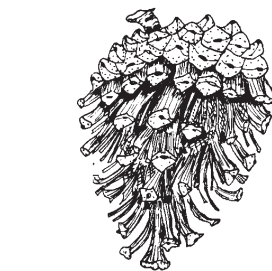
Ecureuil



Bec croisé des sapins



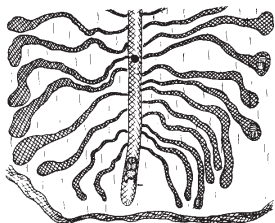
Souris



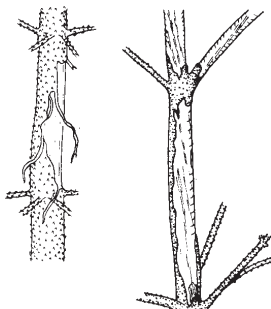
Pic épeiche



Sur des arbres



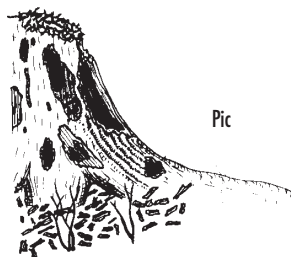
Bostryche



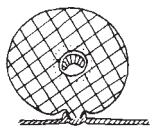
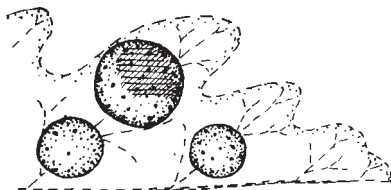
Cerf



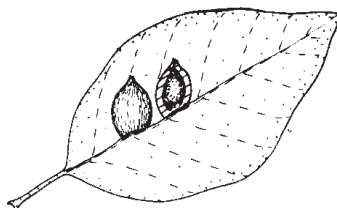
Ecureuil



Traces sur des feuilles



Boules rondes (galle du chêne) qui contiennent une larve de guêpe du chêne.



Boules ovales se terminant en pointe (galle du hêtre) dues aussi à la pique d'un insecte.



La météorologie

L'air

■ L'humidité de l'air

Tu as certainement déjà senti de l'air «sec» ou «humide», ou tu as vu des vitres couvertes de buée ou remarqué que tes lèvres étaient sèches. L'air ne peut absorber qu'une certaine quantité d'humidité. Cette quantité dépend de la température. On ne voit vraiment l'humidité de l'air que lorsque l'air est saturé d'humidité (point de saturation) et qu'il y a formation de nuages et de brouillard ou qu'il y a des précipitations (condensation). Moins l'air est saturé, plus il prend de l'humidité dans l'environnement: tu as plus rapidement soif quand il fait froid ou quand il y a des vents secs et chauds. Quand l'humidité de l'air et la température sont très élevées, la transpiration est désagréable, parce que la peau est moite et ne se rafraîchit plus.

L'humidité de l'air est mesurée à l'aide d'un hygromètre.

■ La pression atmosphérique

La pression est mesurée à l'aide d'un baromètre. Le fait que la pression monte ou descende, ainsi que la vitesse à laquelle elle bouge est significatif des changements de temps. Le baromètre mesure le poids de la colonne d'air se trouvant à la verticale d'un point d'observation. L'air froid est plus lourd que l'air chaud. Il en résulte des différences de pression qui sont générées par les différentes températures de la surface de la terre. L'air «essaie» de régulariser les différences entre basses et hautes pressions – il en résulte des vents. La pression atmosphérique diminue en altitude (le baromètre baisse d'une unité de mesure tous les 8 mètres). C'est selon ce principe que l'on mesure les altitudes. Cela n'a rien à voir avec la météo.

■ La température

La température est mesurée à l'aide d'un thermomètre. Evolution typique de la température pendant une journée: température basse pendant la nuit (minimum juste avant le lever du soleil), tempé-




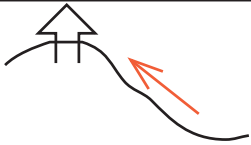
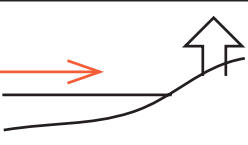

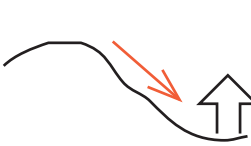
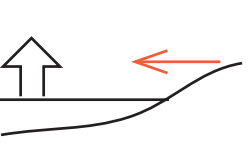


rature élevée la journée. On remarque aussi des variations annuelles, il fait froid en hiver et chaud en été.

Des différences de température entre la terre ferme et les océans font apparaître des différences de pression (voir plus haut). Il y a aussi une relation entre la température et l'humidité de l'air (voir premier paragraphe). On ne peut donc juger de l'évolution d'une situation météorologique seulement en fonction de la température. En général, on peut quand même dire qu'en été, une baisse de la température annonce du mauvais temps, alors qu'en hiver, cette même baisse annonce plutôt du beau temps.

Les vents

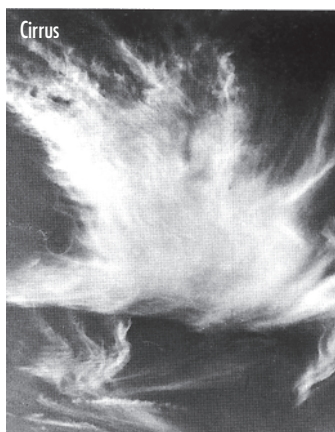
L'air passe d'une zone de haute pression à une zone de basse pression. Nous désignons ces courants d'air par le terme de «vent». Le vent est d'autant plus fort que l'écart de pression entre les deux zones est grand et qu'elles sont proches. Les différences de pression et la configuration géographique sont déterminantes pour la force et l'orientation de vents locaux. Des courants atmosphériques importants sont aussi déterminés et influencés par la rotation de la terre. Pour l'hémisphère nord: l'air tourne dans le sens des aiguilles d'une montre pour sortir d'une haute pression et tourne dans le sens contraire pour entrer dans une dépression.

La direction du vent	vallée – montagne	lac – terre
 de jour		
 de nuit		



Les nuages

Lorsque l'air humide monte, il se refroidit. Quand il a atteint son point de saturation, il libère de petites gouttes d'eau qui forment des nuages. Lorsque l'air redescend, les nuages se déchirent. La forme des nuages dépend de la température, des mouvements de l'air et de l'altitude à laquelle les gouttes d'eau se forment.





■ Le brouillard et le givre

Le brouillard est en fait une sorte de nuage qui se forme à la surface de la terre. Les voiles et nuées blancs apparaissent surtout pendant la saison froide en soirée, pendant la nuit et le matin tout près de la surface de la terre. S'il y a du brouillard quand la température est en-dessous de zéro degré, il se forme du givre. Pour qu'il puisse y avoir formation de brouillard, il faut que de l'air humide et chaud se mélange avec de l'air plus froid, ou que de l'air très humide arrive sur un sol très froid. Il se produit alors un refroidissement qui provoque la condensation de la vapeur d'eau se trouvant dans l'air. On peut avoir du brouillard en raison du mélange de deux masses d'air après des chutes de pluie au-dessus de forêts, alors qu'un brouillard stagnant à même le sol se forme après de longues nuits claires et sans vent.

Précipitations, éclairs, tonnerre et éclairs de chaleur

■ La pluie

L'air contient de la vapeur d'eau. Le refroidissement de l'air entraîne la liquéfaction de cette vapeur; elle se condense (l'air ne peut absorber qu'une certaine quantité d'eau à une certaine température). La vapeur d'eau condensée tombe des nuages sous forme de précipitations (p.ex. la pluie).

■ La neige

Lorsque la température du sol est proche de zéro ou en-dessous, les précipitations tombent sous forme de neige. Les cristaux de neige ont toujours six branches. Plusieurs de ces cristaux forment un flocon de neige.

■ Le grésil

Précipitations sous forme de petites boules de glace opaques, tombant lors d'averses, par exemple lors d'orages.

■ La grêle

Lorsque la grandeur de la boule de glace dépasse 5 mm, on parle de grêle. On a déjà pu observer des grêlons de la grandeur d'un œuf de



poule. Le diamètre des grêlons augmente lors de leur chute à travers les différentes masses d'air. La grêle se forme lors d'orages.

■ Les éclairs

Autour des nuages d'orage se forment des champs électriques puissants, ce qui génère de fortes tensions entre les nuages ou entre les nuages et le sol. Un éclair se forme lorsque cette tension se décharge brusquement. L'endroit où l'éclair va tomber est dû au hasard. Des surfaces mouillées, des arbres isolés, des bâtiments élevés et des poteaux électriques sont cependant plus souvent touchés. On est bien à l'abri dans un bâtiment ou dans une voiture. Si on ne trouve pas d'abri, la meilleure solution est de s'accroupir et de garder les deux pieds serrés.

■ Le tonnerre

La forte pression créée par l'éclair se répand comme une vague, et l'on entend le tonnerre. La vitesse de diffusion permet de situer l'éloignement de l'orage. Plus le tonnerre vient rapidement après l'éclair, plus le centre de l'orage est proche.



■ Les éclairs de chaleur

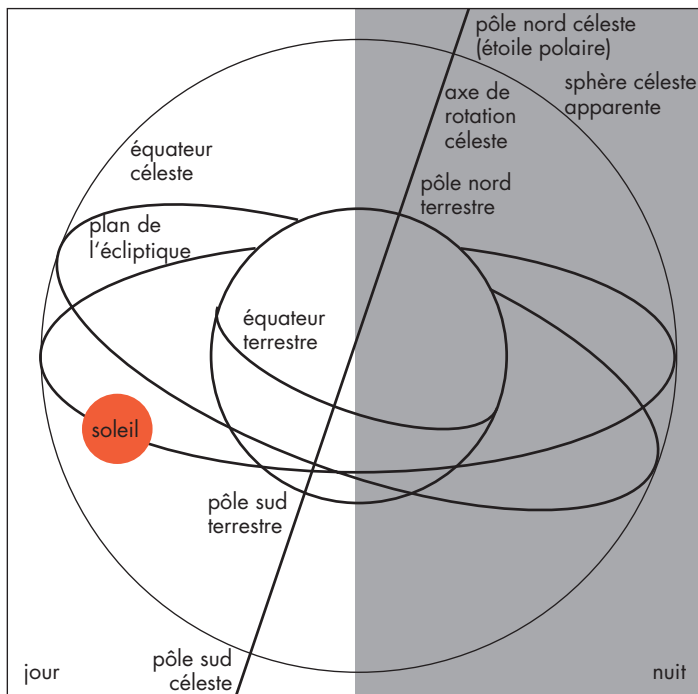
Lorsque l'orage est très éloigné, les éclairs apparaissent dans le ciel comme des éclairs de chaleur. On n'entend plus le tonnerre.



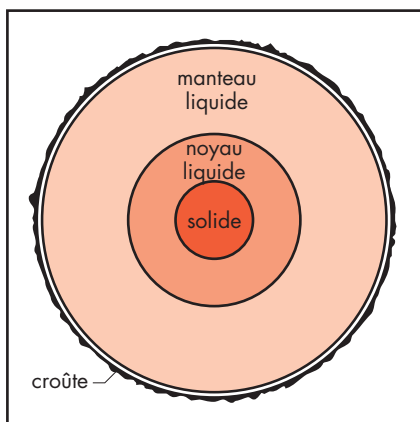
Le ciel et les étoiles

■ La terre

La terre tourne autour du soleil en 364 jours $\frac{1}{4}$ et parcourt une ellipse (pas un cercle). Ce n'est cependant pas le seul mouvement de la terre. Elle tourne aussi sur elle-même, ce qui permet l'alternance entre le jour et la nuit.

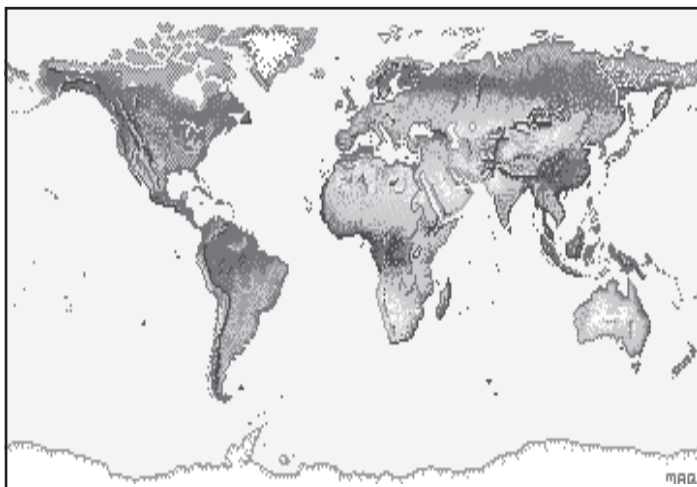


La position de l'axe terrestre par rapport au soleil détermine les saisons. Lorsque le pôle nord est incliné vers le soleil, c'est l'été sur l'hémisphère nord, l'hiver sur l'hémisphère sud, et inversement quand le pôle sud est incliné vers le soleil. Au début de janvier, la terre passe très près du soleil, ce qui atténue un peu le froid, et au



début de juillet, la terre passe par le point le plus éloigné du soleil, ce qui atténue un peu la chaleur. En été, le soleil est plus haut dans le ciel qu'en hiver, et d'avantage de rayons touchent chaque mètre carré de la surface terrestre. A environ 6350 m sous tes pieds se trouve le centre de la terre. Le noyau de la terre est dur et flotte dans une couche liquide

et incandescente. Cette couche est entourée du manteau terrestre, liquide épais, lui-même recouvert de la croûte terrestre. L'épaisseur de la croûte terrestre peut atteindre 25 à 40 km sous les continents, 50 à 60 km sous les Alpes et 5 à 10 km sous les océans. En comparaison avec une pomme, la croûte terrestre est aussi épaisse que la pelure. Le forage le plus profond effectué est de



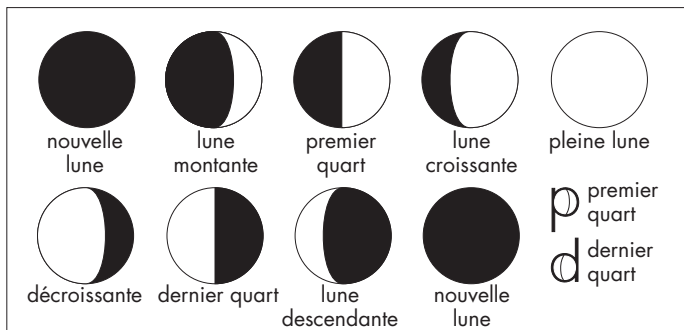


12 km (sur la presqu'île de Kola, en Russie), les connaissances sur l'intérieur de la terre sont donc bien modestes.

Les mers recouvrent la majorité de la surface terrestre, soit environ 71%. La terre ferme se répartit en cinq continents, l'Europe et l'Asie, l'Afrique, l'Amérique du Nord et du Sud, l'Océanie et l'Antarctique.

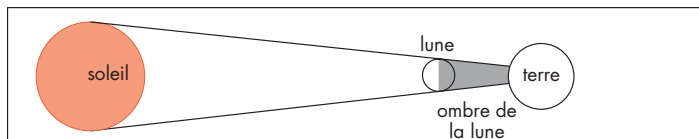
■ La lune

La lune met environ un mois pour faire le tour de la terre. Lors d'une rotation complète autour de la terre, la lune tourne une seule fois sur elle-même, ce qui explique pourquoi on voit toujours la même face.

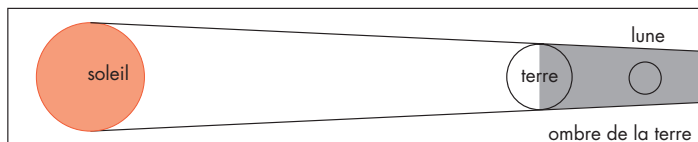


L'apparition de la lune est une des choses les plus impressionnantes qui soient pour l'homme: la transformation d'un quartier de lune en demi-lune puis en pleine lune, et de nouveau en demi-lune et en quartier, pour finalement disparaître (nouvelle lune).

La force d'attraction de la lune, ainsi que ses mouvements, génèrent les marées hautes et basses. A marée basse, les eaux des mers se retirent, à marée haute, elles remontent. On peut observer deux marées hautes et deux marées basses en une journée. L'effet des



éclipse solaire



éclipse lunaire

marées peut être de quelques centimètres (Mer Baltique) ou de près de 13 mètres (Côte atlantique, Saint Malo, France).

Il se produit une éclipse solaire quand la lune sombre passe devant le soleil et le cache, partiellement ou totalement.

On peut observer une éclipse lunaire quand la pleine lune est en face du soleil et se trouve dans l'ombre de la terre.

■ Le soleil

Pas de vie sans soleil. Il est notre source de vie et de lumière. Le soleil est une immense boule de feu, et une étoile comme beaucoup d'autres. Entre la terre et le soleil, il y a 150 millions de kilomètres.

La lumière et la chaleur dégagées par le soleil sont dues à de gigantesques explosions, qui peuvent atteindre des températures de 14 millions de degrés celsius.

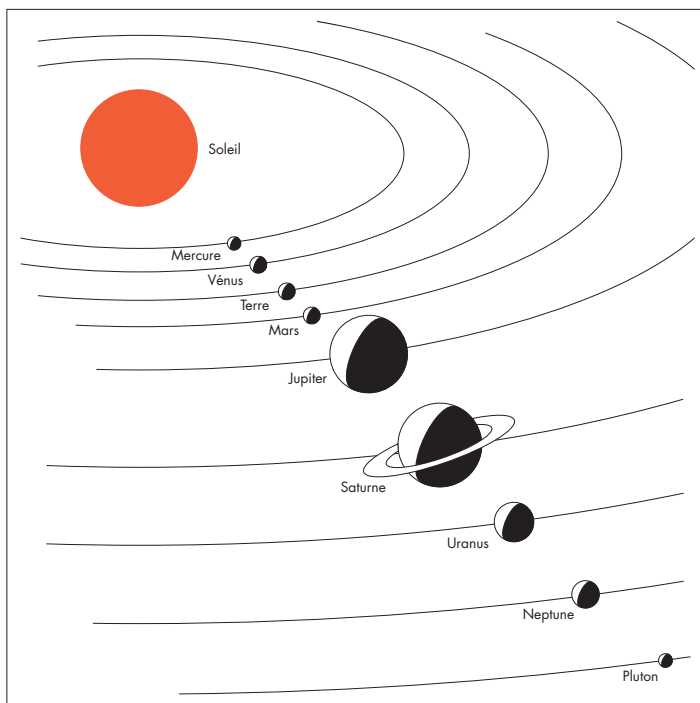
Le soleil fait partie d'un ensemble beaucoup plus grand. Le soleil est l'une des 100 milliards d'étoiles qui forment la voie lactée. A l'œil nu, l'homme ne peut voir qu'environ 6000 étoiles. Le système solaire se compose du soleil, des planètes (certaines avec leurs lunes) qui tournent autour du soleil, de milliers d'astéroïdes et comètes, et de milliards de météorites.

■ Les planètes

Les planètes tournent autour du soleil comme la terre. A l'opposé des étoiles, elles n'ont pas de lumière propre, mais elles reflètent la lumière du soleil.

Les **astéroïdes** se trouvent entre Mars et Jupiter. Ce sont des résidus rocheux qui forment une ceinture autour du soleil, à une distance de 300 à 500 millions de kilomètres.

Les **comètes** sont les plus petits corps célestes, les vagabonds du ciel. Elles se composent essentiellement de fer et de gaz. Lorsqu'elles s'approchent de la terre, elles deviennent étoiles filantes. Outre



la comète de Halley, elles ont toutes un temps de révolution plus grand qu'un siècle. Elles ne vivent pas très longtemps.

■ Les étoiles

Les étoiles dégagent leur propre lumière, comme le soleil. Lors de nuits claires, on les croirait comme suspendues immobiles dans le ciel, alors qu'elles se déplacent à une très grande vitesse. Cette illusion optique est due à l'éloignement de ces soleils. Les étoiles naissent, croissent et meurent (elles explosent ou implosent).



Cartes célestes:

Les noms des constellations trouvent leur origine dans la mythologie grècque.

Essie de trouver dans le ciel nocturne des points de repère pour retrouver plus facilement les constellations. L'étoile polaire (la plus brillante), p.ex., se trouve au bout de la manche «poêle» que forme la Petite Ourse. Si tu prolongues l'axe de la terre, direction nord, tu la retrouves aussi. Autour d'elle tournent toutes les étoiles.

Dans le petit cercle «circumpolaire» sont les constellations qui ne descendent jamais au-dessous de l'horizon et qui sont de ce fait entièrement visibles toute l'année: La Petite Ourse, la Grande Ourse, cassiopée...

Sur le petit cercle circulent les constellations entièrement ou partiellement visibles suivant les saisons: Persée, le Cocher, le Bouvier, la Lyre, Pégase...

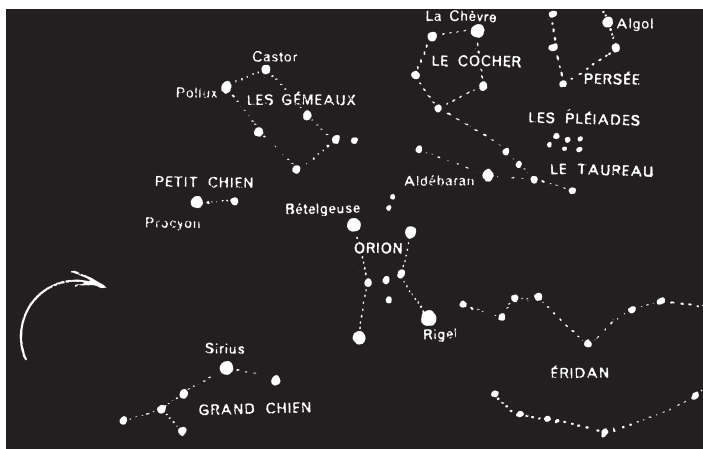
Les constellations près du grand cercle et au-delà passent de l'Est à l'Ouest par le Sud; elles ne sont visibles qu'une partie de l'année: Orion, le Lion, la Vierge, l'Aigle... Les petites cartes sur les pages 202 et 203 t'aideront à repérer ces constellations (15 janvier, 15 avril, 15 juin, 15 octobre).

Signes du zodiaque:

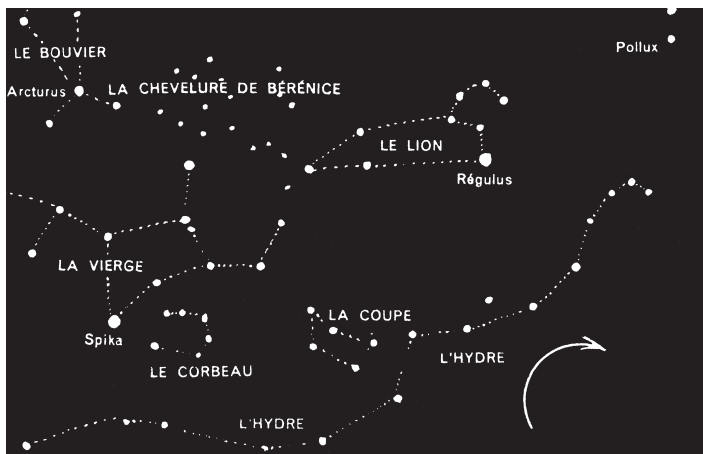
Les noms des douze constellations du zodiaque sont: bélier, taureau, gémeaux, cancer, lion, vierge, balance, scorpion, sagittaire, capricorne, verseau, poissons.



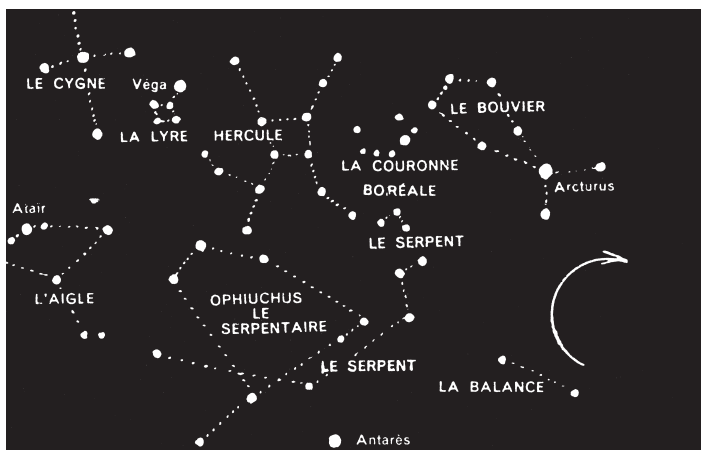
Ciel étoilé, vu de l'hémisphère nord, le 15 juin



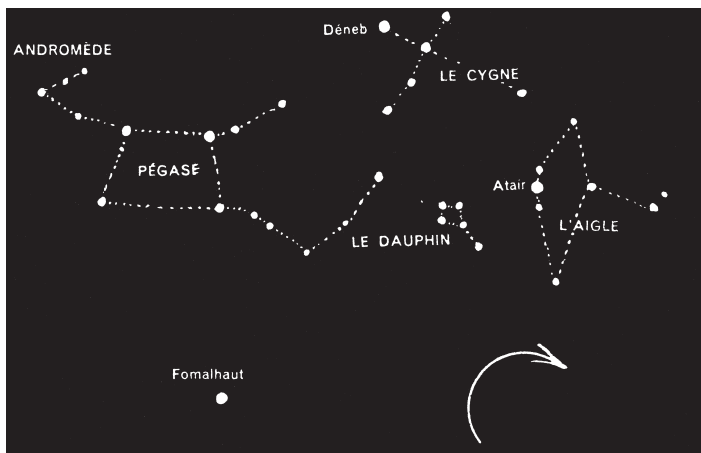
janvier



avril



juin



octobre





Le camp





Vie de camp

Le camp est un événement très particulier de l'année scout. Vous allez vivre ensemble beaucoup d'aventures passionnantes. Tu sauras bientôt faire beaucoup de choses avec des moyens bien plus modestes qu'à la maison.

Au cours de ta carrière scout, tu auras l'occasion de vivre des camps très différents. Du camp d'été sous tente au milieu d'un champ, au camp d'automne en cabane en passant par un camp itinérant. A chaque endroit où vous planterez vos tentes, tout sera à nouveau différent. Une fois vous camperez dans une vallée écartée, une autre fois au bord d'un lac ou dans un pâturage jurassien. Tu feras connaissance avec la Suisse allemande, le Tessin, la partie romanche du canton des Grisons. Peut-être même partirez-vous une fois à l'étranger.

■ Thème et programme

Au cœur du programme de camp il y a un thème. Il vous accompagnera durant toute la durée du camp et formera une sorte de fil rouge pour vos activités et vos aventures. Vous pourrez vous déplacer de village en village en présentant un spectacle de cirque sous une tente pyramide, vous pourrez écumer les lacs sur des radeaux comme de vrais pirates ou être des habitants des Alpes, des détectives, des explorateurs, des indiens, des sorciers, des musiciens, des tziganes et bien d'autres choses encore.

■ Construire ensemble le camp

La première grande activité du camp, juste après le voyage, c'est la construction du village de tente ou l'installation dans la cabane. Pour le montage du camp, il est important que tous travaillent ensemble et s'entraident. Ce n'est que comme ça que les sacs, la nourriture et le matériel pourront être mis au plus vite à l'abri du mauvais temps. Plus tard, il s'agira de s'installer sérieusement: vous pourrez le faire très confortablement avec des moyens simples, que vous aurez peut-être en partie inventé vous-mêmes.

■ Découvrir un nouveau monde

Sur le terrain de camp et dans les environs immédiats, il y a des tas de



choses nouvelles, inconnues et inhabituelles à découvrir: d'autres plantes et animaux, un paysage nouveau et des villages, des hommes qui parlent une autre langue. Et les pierres, la terre? Observer, s'informer et découvrir ne sont pas seulement des activités passionnantes, mais permettent surtout de te sentir à l'aise dans ce nouvel environnement.

■ Ensemble en toutes circonstances

Il n'y a pas d'autre endroit où tu auras pareille occasion de vivre avec tes copains et tes copines. Marcher ensemble sur les mêmes chemins, jouer, participer à des concours passionnants, s'asseoir ensemble autour du feu de camp, cuisiner, manger, chanter et plein d'autres choses encore. Mais être continuellement ensemble peut aussi être parfois pénible à la longue. Au camp on apprend à connaître les bons ou les mauvais côtés de soi comme des autres. Toutes ces expériences de camp vous rapprocheront, feront de vous un groupe soudé. A la fin du camp, tu ne sauras peut-être plus très bien lequel de ces sentiments l'emportera: la joie de rentrer à la maison ou l'envie de prolonger le camp.



■ Avant le camp

Le fait de te sentir à l'aise au camp dépendra en partie de ton équipement. Si tu te rends compte juste avant de partir que tes chaussures de marche sont devenues trop petites, ou lorsqu'il pleut que tu as laissé ton ciré à la maison, c'est déjà trop tard. Pour t'aider à ne rien laisser au hasard, tu trouveras l'essentiel pour ta préparation de camp dans les quelques pages suivantes. Ton chef ou ta cheftaine pourront certainement te donner encore d'autres tuyaux.

■ Habillement

Il n'est pas toujours très simple de s'habiller correctement pour une séance scoutie ou un camp. Pas vraiment parce qu'il y est difficile d'être à la mode, mais bien parce qu'on ne sait jamais quel type de temps il va faire. Aux scouts, il n'y a pas de mauvais temps: il n'y a que des scouts insuffisamment équipés.

Pour le voyage jusqu'au lieu de camp, de même que pendant les déplacements en patrouille ou en groupe, tu porteras l'uniforme. Au camp même, il est surtout important de porter des vêtements dans lesquels tu te sens à l'aise, qui ne te serrent pas. Ils devront être adaptés à vos activités, robustes et facilement accommodables.

■ Equipement pour une séance

La «sacochette» appartient elle aussi à l'équipement de base pour une séance (en plus de l'uniforme, d'un imperméable et des chaussures de marche). La «sacochette» elle-même est disponible au Bureau du Matériel scout. Les sacs-à-pain de l'armée sont plus gros et plus solides.

■ La sacochette contient:

- ✓ crayon gris
- ✓ crayons de couleur bleu et rouge
- ✓ gomme
- ✓ petite règle ou équerre
- ✓ un bloc de feuilles quadrillées
- ✓ cartes ou plans de ville
- ✓ évent. une boussole
- ✓ 25 mètres de ficelle
- ✓ allumettes
- ✓ un couteau de poche (évent. attaché avec une chaîne et glissé dans la poche du pantalon)
- ✓ Thilo
- ✓ carnet de chant
- ✓ sparadrap, produit désinfectant
- ✓ pansements rapides

Pour une séance de nuit, il faudra y ajouter une lampe de poche et un brassard réfléchissant (pour des questions de sécurité).



■ «Trousse de dépannage»

Moins nécessaire pour une séance, la trousse de dépannage s'impose au camp. On peut utiliser pour ce faire une caissette en plastique ou une boîte à cigares (qu'on peut obtenir gratuitement dans les magasins de cigares).

■ Contenu de la trousse de dépannage

(voir chapitre 4:

«Premiers secours»):

- ✓ sparadraps
- ✓ désinfectant (Desogen, etc.)
- ✓ assortiments de pansements rapides
- ✓ évent. médicaments
- ✓ petits ciseaux
- ✓ épingles de sûreté
- ✓ aiguilles à coudre
- ✓ fil
- ✓ boutons de rechange
- ✓ lacets de rechange

■ Faire son sac pour le camp

Il faut pas mal d'expérience pour établir la liste de l'équipement nécessaire pour partir en camp. Si tu as des doutes, questionne ton chef ou ta cheftaine. Si tu dois acheter de l'équipement neuf, ils pourront certainement te donner d'excellents conseils.

Avant de commencer à faire ton sac, étale devant toi tout ce que tu comptes emporter. Tu auras ainsi une meilleure vue d'ensemble.

Contrôle d'après la liste d'équipement que tu as reçue de la maîtrise de camp s'il manque quelque chose



se et si tout est bien marqué à ton nom. Forme ensuite des petits tas d'objets, que tu emballeras dans des sacs en plastique et mettras ensuite dans ton sac à dos. Ainsi tout sera protégé de l'humidité et il te sera plus facile d'avoir de l'ordre.

Fais bien attention en faisant ton sac de placer les objets lourds à la hauteur des sangles des épaules et le plus près possible du dos. Tout ce qui doit être attaché à l'extérieur du sac devra être parfaitement bien fixé pour que, lors d'une marche, tu ne sois pas dérangé par le tangage du tout (chaussures, etc.).



■ Soins du matériel

Combien de temps tes chaussures résisteront-elles à l'humidité? Ton sac de couchage sera-t-il aussi chaud que la première fois? Le thé de ta gourde aura-t-il un arrière-goût? Tout cela dépendra directement des soins que tu apporteras à ton matériel. Des objets bien entretenus durent plus longtemps et remplissent mieux leur rôle que du matériel négligé. A l'achat de ton matériel, demande comment il faut le soigner. Voici quelques règles importantes:

■ *Sac de couchage*: bien le laisser sécher avant de le ranger. Ne jamais le ranger roulé, car ainsi le remplissage perd son pouvoir protecteur. Un sac de couchage en duvet ne doit être lavé que très rarement et toujours avec une lessive spéciale.

■ *Chaussures*: ne laisse jamais des chaussures en cuir sécher à proximité d'un radiateur ou du feu. Bourre tes chaussures humides de papier journal pour les sécher. Bien broser ou même laver les chaussures après usage. Cirer les chaussures en cuir.

■ *Couteau de poche*: un couteau de poche bien aiguisé est moins dangereux qu'un couteau émoussé (on a moins besoin de faire des efforts pour couper quelque chose); seulement l'ouvrir ou le refermer est plus dangereux! Tu

peux aiguiser ton couteau avec une pierre à aiguiser (demande conseil à un vendeur spécialisé). Ces couteaux doivent être à l'épreuve de la rouille.

■ Aiguisage d'un couteau

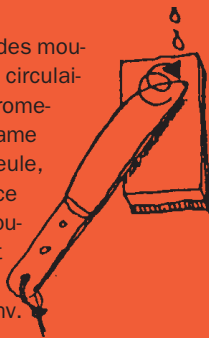
1. La pierre à aiguiser (meule) doit être humidifiée avec de l'eau (pas d'huile).

2. Le couteau doit être tenu de façon à ce que la partie en diagonale de la lame regarde vers le bas (Il y a là une petite fente qui permet d'ouvrir la lame et souvent aussi un poinçon du fabricant).

3. Faire des mouvements circulaires en promenant la lame sur la meule, jusqu'à ce que le couteau soit bien aiguisé (env. 30 fois)

4. Pour finir il faut éliminer l'arête que l'aiguisage a formé: promener le couteau (la partie en diagonale de la lame est tournée cette fois vers le haut) encore deux à trois fois sur la meule.

5. Huiler légèrement la charnière du couteau.





■ Matériel de camp

Passer une nuit de pluie sous tente peut être très confortable. Eten-
du dans un sac de couchage bien
doublé, on entend les gouttes
de pluie s'écraser sur la toile de
tente et le vent faire du bruit dans
les arbres. Mais c'est beaucoup
moins romantique quand la tente
n'est pas étanche et que tu reçois
des gouttes sur le nez ou quand le
vent parvient à déchirer la toile de
tente déjà bien usée. Le succès du
camp dépend beaucoup de l'état
du matériel. Sois soigneux avec le
matériel de camp et participe à
son entretien. Votre chef ou votre
cheftaine vous expliqueront com-
ment on doit utiliser correctement
le matériel. La meilleure des ten-
tes ne sert à rien si elle n'est pas
tendue correctement.

■ Tentes

Les tentes scouts tradition-
nelles sont des tentes à double
toit. La tente intérieure protège du
vent et aide à garder moustiques
et saleté à l'extérieur. La pluie ruis-
selle sur la toile extérieure (ou dou-
ble-toit). La couche d'air entre la
tente intérieure et extérieure isole
quelque peu contre la chaleur ou le
froid.

*Quelques conseils pour le mon-
tage d'une tente.*

- Ne pas planter la tente dans
un creux (pluie!)
- A proximité d'une rivière, être
attentif aux risques de crues.
- Avant de monter la tente, dé-
barrasser le sol des racines, pier-
res et branches qui s'y trouvent.
- Couvrir éventuellement le sol
de paille ou de feuillage sec.



■ L'entrée de la tente ne doit pas se trouver du côté mauvais temps (ouest), ou la protéger par une abside ou un avant-toit.

■ Le tapis de sol doit être tendu en diagonale (voir illustration).



■ Les sardines et les clous doivent être à angle droit par rapport aux tendeurs et non plantées verticalement dans le sol.

■ Les tendeurs doivent se situer à peu près au milieu de la cordelette, afin de pouvoir facilement par la suite tendre ou détendre la toile.

■ La tente doit être dès le début correctement montée et bien tendue. Il vaut mieux tout recommen-

cer, plutôt que de vouloir apporter des corrections après coup.

■ Cas spéciaux:

■ En cas de pluie, monter d'abord la tente extérieure, pour garder la tente intérieure sèche.

■ Bien enterrer les sardines dans la neige ou le sable et tasser autour.

Soins:

■ Avant le camp, monter les tentes à la maison ou au local et vérifier que tout est en bon état et qu'il ne manque rien.

■ Emporter au camp du matériel de rechange (piquets, ficelles, sardines, etc.).

■ De retour à la maison, étendre immédiatement les tentes mouillées pour les sécher.

■ Unités de tente

Les unités de tentes sont des morceaux de tissu solide, carrés, triangulaires ou hexagonaux. La plupart du temps, ils peuvent être boutonnés les uns avec les autres. Avec un peu de fantaisie, on peut faire les tentes les plus folles, des hamacs, des labyrinthes, des tunnels, des balançoires, des manteaux contre la pluie, des radeaux et bien d'autres choses encore. Aux scouts, tu rencontreras surtout les unités de tente carrées, utilisées par l'armée (carrés de tente).



Quelques points qu'il te faudra observer pour conserver longtemps les carrés et les garder imperméables:

■ On perd très facilement le carré ou un des éléments qui l'accompagne: piquets de tente (3 pièces), sardines (3 pièces), sachet de tente et cordelette. C'est la raison pour laquelle il faudrait ranger soigneusement tout ce qui n'est pas utilisé dans le sachet de tente et accrocher celui-ci à un tendeur.

■ Seul le côté extérieur du carré est étanche. On reconnaît le côté intérieur aux passants pour la cordelette.

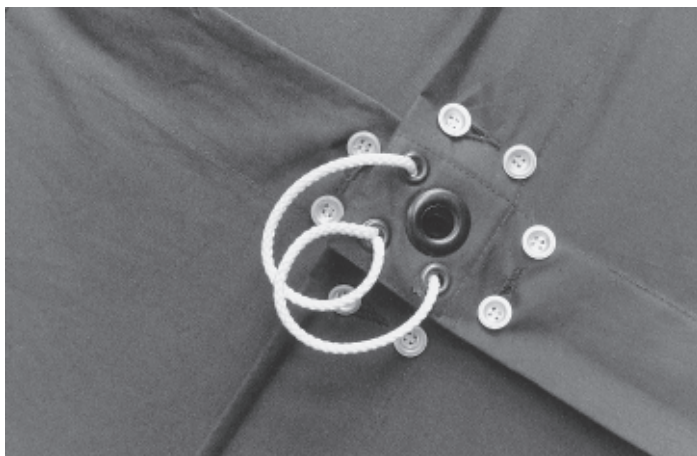
■ Pour construire une tente, il faut veiller à ce que la couture médiane du carré soit verticale, pour que l'eau puisse ruisseler le long de celle-ci.

■ Si vous boutonnez vos carrés à double (c'est-à-dire en boutonnant les deux rangées de boutons), toute la construction gagnera en stabilité. Attention à ne pas tirer sur les boutons pour défaire les carrés, on risque d'arracher les boutons.

■ Il suffit de bien secouer les carrés sales.

■ Il faut bien sécher les carrés avant de les ranger, sinon ils pourissent.

Il ne tient qu'à toi maintenant de finir de construire le camp, avec ces carrés.





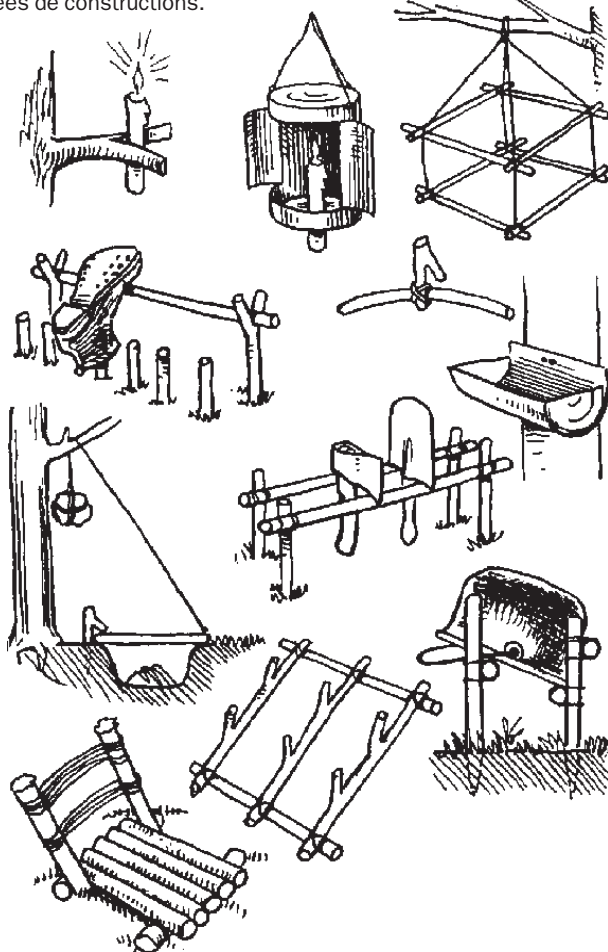
■ Exemples d'utilisation de carrés de tente

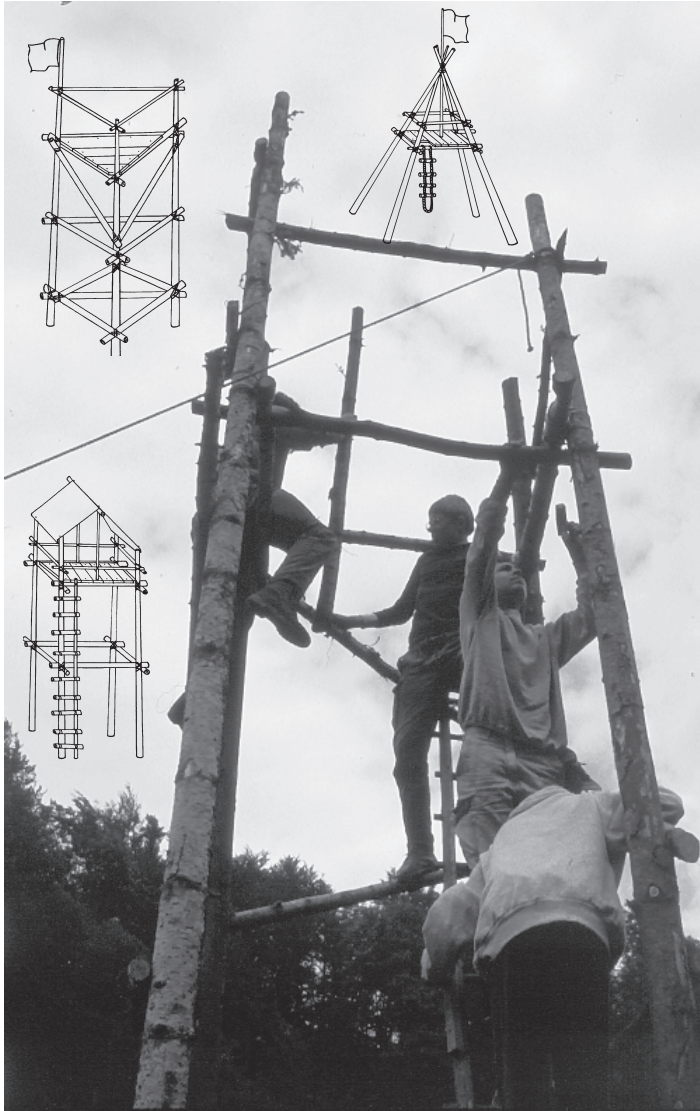




Constructions de camp

La bonne tenue d'un camp se voit dans la construction de la cuisine, du réfectoire, des douches, des lavoirs, des panneaux, de l'éclairage, des étagères à souliers, etc. Les différentes constructions doivent se fondre dans le paysage et correspondre à l'équipement dont on dispose. Avec un peu d'expérience, vous réussirez certainement à trouver de nouvelles idées de constructions.







■ Outils

Pour certaines séances, mais surtout pour le camp, vous aurez besoin d'outils appropriés. Faites bien attention à acheter des outils solides et durables. Réparez (ou faites réparer) immédiatement le matériel endommagé, pour des raisons de sécurité.

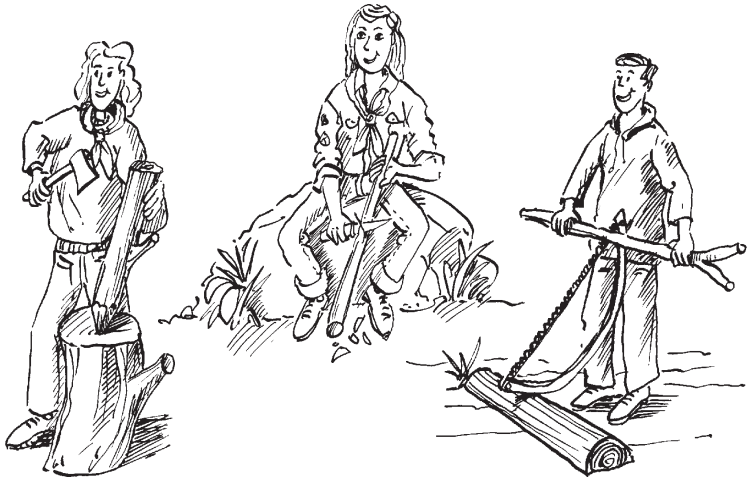
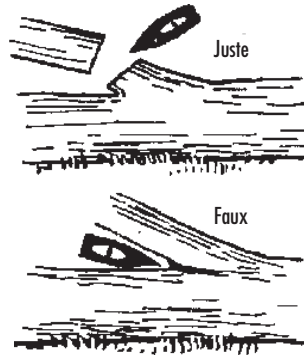
Pour reconnaître en tout temps son propre matériel et celui de la patrouille, il faut le marquer bien visiblement. Marquer donc tous les outils du nom de la patrouille ou de ton propre nom.

Pour conserver longtemps tes outils, efforce-toi de bien les entretenir, et de les utiliser correctement au camp.

■ Utilisation correcte de certains outils

Quand tu utilises un outil, veille particulièrement à ta sécurité et à celle de tes camarades!

Ebranchage: les branches doivent toujours être coupées au-dessus de leur point de naissance.

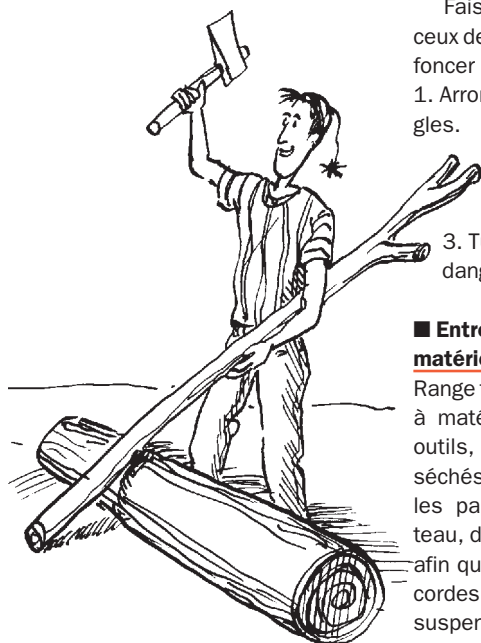






Fais attention à tes doigts et à ceux des autres, quand tu veux enfoncer un poteau.

1. Arrondis quelque peu les angles.
2. Attache une cordelette autour du poteau au moyen du nœud d'amarre.
3. Tu peux alors travailler sans danger, comme sur la photo.

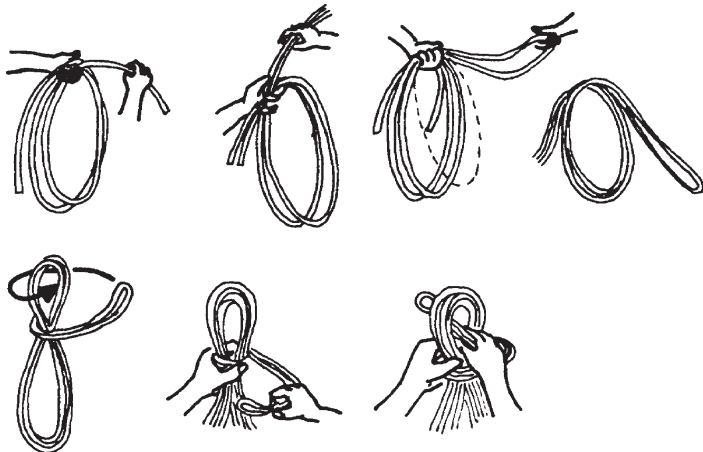


■ **Entretien et entreposage du matériel:**

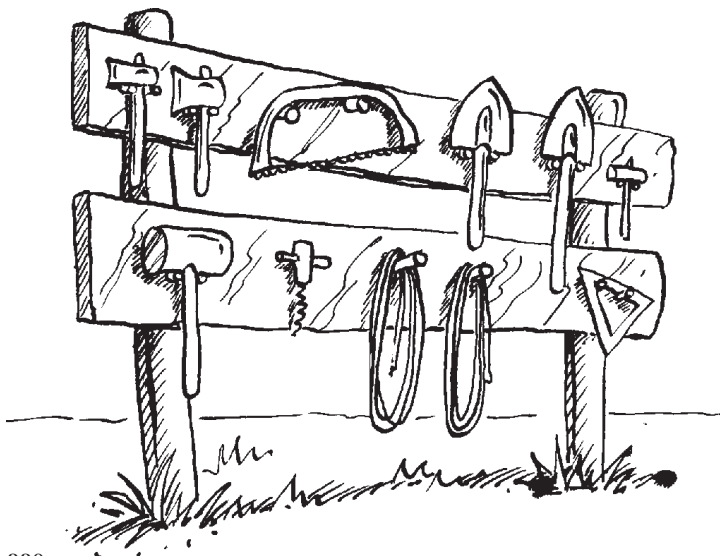
Range tous les outils dans la tente à matériel ou dans la caisse à outils, après les avoir nettoyés et séchés. Il faut légèrement graisser les parties métalliques du marteau, de la hache, de la scie, etc., afin qu'elles ne rouillent pas. Les cordes et cordelettes doivent être suspendues.



Voici comment une corde doit être roulée:



Avoir de l'ordre dans la tente à matériel te permettra de garder une bonne vue d'ensemble sur tout le matériel.





Feux

Les scouts, garçons et filles, considèrent le feu différemment en fonction de leur âge. C'est une grande fierté pour les plus jeunes de construire seul un foyer et de l'allumer. Les plus âgés sont contents quand ils ont réussi à allumer un feu sans papier ou à le faire démarrer sous une pluie battante. Il existe différentes manières de faire un feu, que ce soit pour griller des saucisses et cuire du thé, pour la cuisine de camp, pour se réchauffer pendant une nuit de bivouac, pour cuire du pain ou de la terre glaise, pour faire des signaux sur une hauteur ou pour une veillée.

■ L'art de faire un feu

Le choix du bois pour faire un feu est important. Chaque sorte de



bois ne brûle pas de la même manière. Le bois des conifères brûle plus rapidement et donne moins de chaleur que le bois des feuillus. Utilise donc des brindilles de sapin pour faire démarrer ton feu, puis alimente-le avec des branches de feuillus. Aie toujours à côté du foyer un gros tas de bois le plus sec possible. Il brûle bien mieux que le bois vert et produit moins de fumée. On pose ensuite les branches comme pour former un tipi indien: tout dessous: du papier, au-dessus: des petites branches, puis des plus grosses. Le bois ne doit pas être disposé de manière trop dense, car il risque d'étouffer le feu.

■ Faire du feu sous la pluie

Il faut d'abord rechercher du bois sec. On trouve assez souvent dans la partie inférieure des conifères des branches mortes (les arracher soigneusement). Ces branches conviennent mieux que le bois mort tombé par terre, car celui-ci est souvent déjà humide, voire mouillé. Pose quelques branches un peu plus épaisses sur le sol, de manière à ne pas construire ton foyer sur un sol détrempé. Essaie de protéger au mieux le feu de la pluie pendant que tu l'allumes, en



tenant par exemple par-dessus un comet en plastique. Plus tard, quand le feu aura bien pris, l'eau de pluie ne le gênera que très peu et cette protection sera inutile.

Ce à quoi tu dois encore veiller

Tous les endroits ne sont pas appropriés à l'érection d'un foyer. Pour éviter des dommages importants, il faut veiller à ces quelques points:

■ Choisis l'emplacement de ton feu de telle manière qu'il n'y ait pas à proximité de troncs, de racines ou de branches basses qui pourraient prendre feu. Garde une distance minimale de sécurité d'au moins trois mètres par rapport à eux (également par rapport à une habitation et une tente).

■ Eloigne de l'emplacement du feu et des environs immédiats tout ce qui pourrait prendre feu facilement (feuilles mortes, petites brindilles, etc.).

■ Va chercher quelques grosses pierres et pose-les en cercle autour du foyer. On diminue ainsi le risque que le feu ne se propage plus loin, sans qu'on s'en rende compte.

■ Au printemps (après la fonte des neiges), pendant de longues périodes de sécheresse ou quand le fœhn souffle, il existe dans certaines parties de la Suisse un réel danger d'incendie de forêt. Dans

de telles situations, il est strictement interdit de faire des feux dans la nature. Ces interdictions sont tout à fait sensées et doivent être respectées. Il existe aussi dans certains cantons des lois qui interdisent en tout temps de faire des feux à ciel ouvert.

■ Avant de partir, éteint complètement le feu. Eteindre le feu en le piétinant et en posant quelques pierres dessus ne suffit absolument pas, car les braises peuvent couvrir sous les pierres. Et soudain des flammes peuvent réapparaître. Répands donc de l'eau sur le feu, jusqu'à ce que tu sois sûr qu'il n'y ait plus aucune braise. Tu finiras en ramenant les pierres où tu les as trouvées et en enlevant tous les débris qui traînent dans les environs.

Autour du feu de camp

Le feu de camp produit une ambiance très particulière, très joyeuse, presque festive. Quand on s'assied ensemble autour d'un immense feu, au milieu de la forêt, sous un ciel étoilé, avec une tasse de thé bien chaud, qu'on chante, qu'on joue, qu'on écoute, le sentiment de faire partie d'une communauté est très fort.

Différents feux de camp

Il y a différents types de feux de camp. Ton unité a certainement



ses propres traditions. Peut-être aussi votre feu de camp est-il très différent d'une fois à l'autre.

Une fois c'est un grand feu, autour duquel sont invités les parents, la population du coin, etc. et auprès duquel les patrouilles ou quelques éclais présentent leurs productions.

Une autre fois c'est un petit feu autour duquel on s'assied pour chanter, réciter, jouer et discuter sans programme particulier.

Peut-être fêterez-vous le point culminant du thème, la fin du camp ou d'une épreuve, ou la remise des insignes de progression autour du feu de camp.

Une autre fois encore, l'ambiance sera feutrée et sérieuse pour une célébration religieuse ou une cérémonie de promesses.

Jeux et productions

On chante bien entendu beaucoup autour du feu de camp (avec ou sans guitare). Vous interprétez vos chansons préférées, en apprenez peut être une nouvelle, variez un peu avec des bans ou des chants mimés. Peut-être chercherez-vous à vous réchauffer en faisant une danse ou une « bataille de réchauffe ». Vers la fin de la soirée, tout devient plus tranquille et, après une dernière chanson, chacun regagne tranquillement sa tente.

Il existe maintes possibilités

différentes pour des jeux et des productions entre les chants. Le mieux serait que tout tourne autour d'un thème. Sans thème, on arrive à une soirée très mosaïque (ce qui par ailleurs peut aussi être un thème!).

Voici quelques idées:

- Diverses formes de théâtre, p. ex. le jeu des métiers mimés, des charades, des sketches, un défilé de mode, des gags, un match d'improvisation.

- Quelques jeux très courts.

- Ballades, numéros de cabaret, poèmes ou sketch. Il existe certainement au camp des personnes ou des situations cocasses à singer.

- Un questionnaire sur le camp ou le thème. Les données peuvent être aussi dessinées (Pictionnary) ou jouées (mimes).

- Inventer ses propres histoires à suspens ou qui font bouger comme des histoires de fantôme ou le jeu de la diligence ou le jeu de la course de chevaux.

- Former un chœur et se produire avec tous les participants (on peut par exemple reprendre le nom de tous les chefs et cheftaines et les moduler sur des tons et des rythmes différents).

- Dessiner une histoire sur du papier d'emballage et la sous-titrer avec des bruitages et de la musique.



■ Inventer une pièce radiophonique et l'enregistrer (avoir un bon cassetophone et des piles!).

■ Plus tous les jeux amusants qu'on peut faire en soirée. Pour en connaître différentes sortes, il te

faudra participer à bien des camps pour en acquérir l'expérience (camps scouts, camps de ski, école à la montagne, camps de musique, etc.).



La cuisine de camp

La cuisine de camp est un des éléments les plus importants du camp. La cuisine doit être pratique, avoir un toit bien imperméable et les étagères nécessaires.

Pour son installation, observe les points suivants:

- Ne pas la monter dans un creux, sinon, en cas de pluie les cuistots seront dans l'eau.

- Ne pas la construire trop près des arbres (dommages causés par la chaleur).

- Prévoir suffisamment de place pour le foyer, les ustensiles, le bois, etc.

■ Appartient à la cuisine:

- Un foyer surélevé, prévu suffisamment grand (suivant la grandeur du camp), fait avec des barres à feu ou un trépied.

- Une table pour préparer, poser des choses, etc. Une caisse à matériel convient très bien. On a ainsi, en un seul meuble, une table et une armoire.

- Une étagère pour la vaisselle, les épices, les allumettes (à conserver dans un bocal en verre qui ferme bien), louches, casseroles, poêles et sacs à poubelle.

- Un endroit où conserver le bois de cuisson au sec.

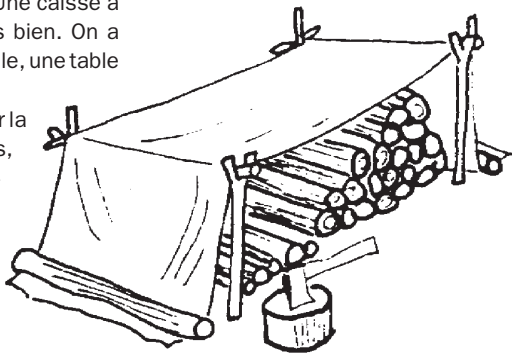
A proximité immédiate, il doit y avoir:

- la table à laver la vaisselle, la poubelle, le trou à eau, l'étendage pour les linges.

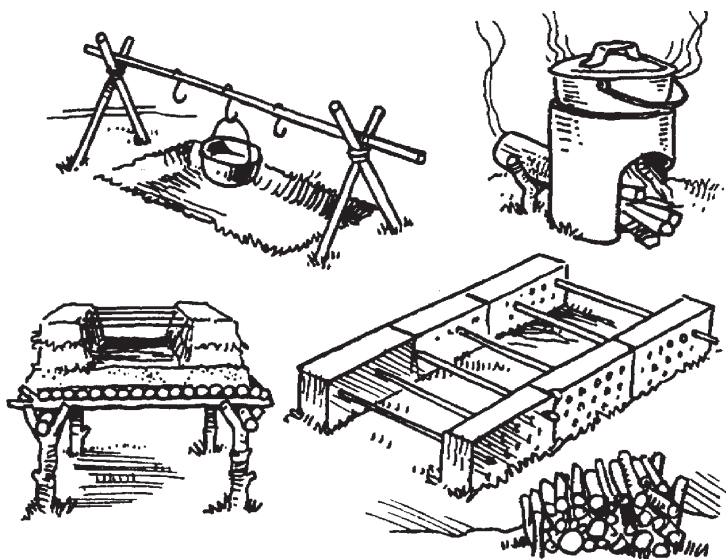
Avec un peu de fantaisie et des idées, tu peux installer une cuisine confortable et agréable, de sorte qu'elle devienne un peu un lieu de rencontre.

■ Construction du foyer

Il faut d'abord établir quelle est la direction dominante du vent; ensuite tu peux orienter ton foyer. Le vent doit souffler sur le foyer depuis le devant, pour que les cuisiniers ne soient pas incommodés par la fumée (des pierres plates ou des petits murs permettent de garder la chaleur). Sur un foyer enter-







ré, tu peux chauffer 2 à 3 casseroles avec un seul feu. Le fond des casseroles doit être à environ 15 cm du sol, sinon le feu n'a pas assez de place. Les casseroles pleines doivent pouvoir être retirées du feu sans difficulté. Pour un camp de durée assez longue, il est préférable de surélever le foyer, car on cuisine mieux debout qu'acroupi.

■ Le foyer polynésien:

Creuse un trou de 30 cm de profondeur, du diamètre de la casserole. Pose sur le trou une grille faite avec des branches et allume le feu par-dessus. Quand la grille brûle,

le feu tout entier tombe dans le trou. On l'entretient en déposant le long de la paroi du trou des branches de plus en plus grosses. La casserole est suspendue au-dessus du feu. Dès qu'il y a suffisamment de braises, on peut poser la casserole directement dans le trou, en disposant encore du bois tout autour. Avantage de ce foyer: il brûle longtemps, sans déperdition de chaleur. Le foyer polynésien peut aussi servir de four, si tu recouvres le couvercle de la marmite de braises rougeoyantes ou si tu recouvres le trou d'une grille et de tuiles de gazon.



■ Fours

On peut utiliser comme four des boîtes métalliques de diverses grosseurs. Des boîtes de conserve vides de 1 kg permettent déjà de cuire des petits gâteaux. Les boîtes doivent être insérées dans une construction de terre ou de ciment.

Le couvercle de la boîte servira de porte, fixé par le haut avec un fil de fer, de sorte qu'on puisse l'ouvrir facilement.

Sous la boîte, il faut laisser de la place pour le feu. Cet endroit doit être presque aussi large et avoir env. 15 cm. de hauteur. Derrière, il faut veiller à faire une cheminée pour l'évacuation de la fumée (avec de vieux tuyaux ou des boîtes de conserves mises bout à bout, etc.) Le foyer doit avoir du tirage.

Il faut préchauffer pendant au moins un quart d'heure, avant d'enfourner quelque chose à cuire. Si tu n'as pas de deuxième tôle pour faire un double fond, il suffit de mettre une couche de pierre sur laquelle on posera la plaque à gâteau. Si tu ne mets pas une deuxième tôle ou une pierre, ton gâteau ou ton pain brûlera au lieu de cuire.

Le feu doit aussi brûler gentiment devant le four, de sorte que la partie extérieure soit aussi chaude.

Prépare dans ton four des mets

qui demandent une cuisson courte! Tomates farcies ou pommes au sucre, pizza, petits gâteaux ou petites tartes aux fruits. Faire des cakes pour toute la troupe demande beaucoup de temps et de patience!

■ Fosse filtrante

Pour ne pas jeter les eaux usées simplement dans le champ ou les buissons, installez une fosse filtrante. Vous y verserez l'eau de vaisselle, les eaux de cuisson, le vieux thé, etc. Veillez à ne rien verser dans le trou qui puisse polluer le sol.

■ Déchets

Trie les déchets selon les critères suivants:

■ Nourriture pour cochons ou poules. Renseigne-toi au village pour savoir qui pourrait utiliser ces restes et qu'est-ce qu'on peut donner à manger aux animaux.

■ Papier, carton peuvent être brûlés au fur et à mesure.

■ L'aluminium, le verre, les boîtes en fer-blanc et les piles seront rassemblés et déposés dans les lieux de ramassage adéquats.

■ Rassemble les autres déchets dans des sacs poubelles. Renseigne-toi pour savoir où et quand a lieu le ramassage. Ferme bien les sacs et conserve-les si possible en hauteur, de sorte que



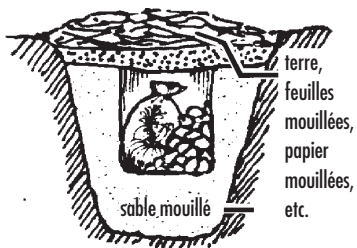
les animaux ne puissent les atteindre et les déchirer.

Le garde-manger

Il n'est guère nécessaire en Suisse de garder la nourriture hors de portée des ours, des renards et des sangliers. Par contre la nourriture, quand on la conserve trop longtemps ou de manière peu appropriée, peut se gâter et provoquer malaises et maladies chez les éclais. Il s'agit donc d'empêcher que la nourriture ne pourrisse ou ne se gâte.

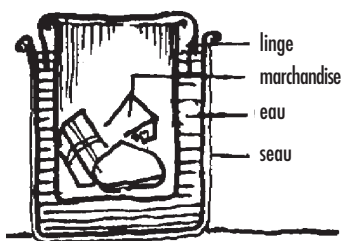
Dans un camp sous tente, on ne dispose ni de frigo ni de congélateur, mais d'autres solutions s'offrent à nous.

Frigo dans le sol: l'installer si possible à l'ombre, la couverture



en terre doit être d'au moins 50 cm.

Seau rafraîchissant: la nourriture est disposée dans un récipient, lui-même mis à tremper dans un seau rempli d'eau, et recouvert d'un linge humide, dont les bords

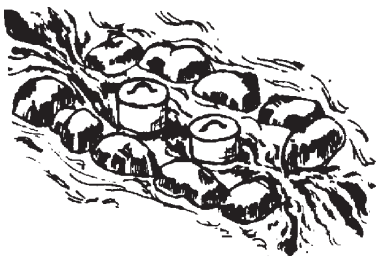


devraient tremper dans l'eau du seau.

Frigo à évaporation: Emballer les marchandises à tenir au frais dans des linges toujours humides. Le vent et la température extérieure devraient provoquer une grande évaporation.

Frigo dans une rivière ou un lac: Rafraîchir la nourriture à la température du lac ou de la rivière dans un récipient imperméable en le plongeant dans l'eau. Si le haut du récipient n'est pas recouvert d'eau, la température sera encore plus fraîche grâce à l'évaporation (recouvrir avec un linge humide).

■ Conservation des denrées alimentaires les plus importantes:





■ **Pain:** à protéger de l'humidité, conserver éventuellement dans un sac en toile.

■ **Viande:** se gâte très vite. Ne conserver que très peu de temps, et toujours au frais. Un emballage sous vide permet de conserver la viande un peu plus longtemps. Le mieux est de l'acheter fraîche et de la consommer immédiatement.

■ **Poisson:** se gâte encore plus vite que la viande: à consommer donc immédiatement.

■ **Saucisses:** les saucisses fumées ou séchées se conservent relativement longtemps à l'air sec. Toutes les autres saucisses (cervelas, saucisses à rôtir,...) sont à traiter comme de la viande fraîche.

■ **Lait:** se gâte en quelques heures par temps chaud. Le lait frais doit donc être conservé au frais, si possible cuit. Le lait UHT (longue conservation) se conserve sans réfrigération; mais une bri-

que entamée se gâte aussi vite que le lait frais.

■ **Fromage:** à conserver le plus au frais possible.

■ **Œufs:** se conservent mieux s'ils sont cuits. Sinon, à garder au frais.

■ **Graisses:** à garder au frais, le beurre à rôtir peut aussi être conservé plus longtemps sans réfrigération.

■ **Salades:** à manger fraîches, elles ne se conservent pas.

■ **Légumes:** les conserver le plus possible dans la pénombre, mais il vaut mieux les manger frais.

■ **Farine, flocons, céréales:** conservés dans des boîtes et au sec, ces produits se gardent plus longtemps.

■ **Sucre, sel:** conserver au sec. Protéger le sucre des fourmis (boîte).







Nourriture, cuisson, repas



La bonne ambiance au camp dépend en grande partie des repas. Il existe cependant des différences entre les personnes: l'une se contentera d'ouvrir une boîte de conserve, l'autre engloutira une galette de pain mou et la troisième se réglera devant un copieux buffet au petit déjeuner.

Il n'est pourtant pas difficile de cuisiner bien et simplement. Un bon cuisinier a d'abord besoin d'une cuisine organisée et bien équipée (voir construction de cuisine). Le meilleur des repas peut prendre des allures de catastrophe s'il faut le manger à la hâte ou dans un environnement peu agréa-

ble. Autrement dit: un repas est aussi bon que l'ambiance qui règne pendant qu'on mange. A ce sujet, voici quelques suggestions:

- On commence chaque repas ensemble: en lançant un cri, un chant, une prière ou en faisant un jeu.

- Chaque patrouille met la table à tour de rôle et la décore selon le thème du camp, avec des fleurs, des feuilles et des branches.

- Manger avec des services qu'on a confectionné soi-même rend le repas encore meilleur. Qui sait manger avec des baguettes?



■ Manger

Pour que notre corps grandisse et se régénère, pour que nous restions en bonne santé et en forme pour les travaux physiques et intellectuels, les repas doivent être aussi variés et équilibrés que possible. Équilibré, cela signifie qu'on ne doit pas manger que des tartines beurrées, sinon le corps ne reçoit pas tous les éléments dont il a besoin pour bien fonctionner. Trop manger est aussi peu sain que de faire exagérément du régime. En une journée, tu dois veiller à manger une nourriture composée de chacun des quatre éléments suivants :

- Éléments constructeurs (dans les produits laitiers, viande, œufs, et légumineuses).

- Éléments minéraux et vitamines (dans les légumes et les fruits).

- Éléments de fonctionnement (dans le beurre, l'huile, les graisses, les céréales et les pommes de terre).

- Éléments de ballast (dans les céréales complètes, les fruits, les légumes et les légumineuses).

■ Boire

L'eau est très importante pour le corps humain. Près de 60% du poids du corps humain est constitué d'eau. Même lors d'une perte minime d'eau (1-5%), apparais-

sent déjà une sensation de soif, de gêne, de malaise, une peau sèche, un pouls accéléré et même des malaises plus importants. La perte d'eau provient de la sueur et de l'urine. Elle est particulièrement importante lors de travaux physiquement pénibles, lors d'exercices sportifs ou en cas de grosses chaleurs et de sécheresse. Cette eau perdue doit être reprise régulièrement sous forme liquide, en buvant environ 1,5 à 2 litres d'eau par jour.

■ Règles générales pour l'établissement d'un plan de menus.

- Lors de l'élaboration de ton plan, pense à l'époque de l'année et oriente-toi selon les possibilités de cuisson, l'âge des participants, le programme du camp (fêtes, excursions, jeux de nuit, ...), les possibilités d'achat (où et avec quel moyen de transport), le budget.

- Il suffit de prévoir deux fois de la viande au cours d'une semaine. Notre besoin en protéines peut aussi être couvert avec des pommes de terre, des légumineuses, les produits laitiers et le fromage.

- N'oublie pas d'inclure à chaque repas des légumes, de la salade ou des fruits.

- Pense aussi aux dix heures et aux quatre heures: fruits et légumes sont à préférer et à manger



crus. On peut aussi donner une fois du pain, du chocolat et une pomme, en cas de gros effort physique surtout.

■ Le raffinement dans la préparation est de rigueur: les épices comme le persil, la ciboulette, le thym, le poivre, le sel, les condiments, le paprika, etc. appartiennent à l'équipement de base de la cuisine.

Poids et mesure

100 g sont égaux à :

sucré : 5 cuillères à soupe
bien remplies (cas)

semoule: 5 cas

sel: 5 cas

riz: 4-5 cas

farine: 6 cas

1 kg = 8-10 pommes
de terre

7-8 pommes

1 verre = env. 1,5 dl.

Quantités par personne:

1 portion est égale à:

Cacao 2-3 dl

Pain 100 g

Viande 70-100 g

Légumineuses 70-80 g

Pâtes 80-100 g

Riz, orge, semoule 70 g

Pommes de terre 250 g

Légumes frais 150 g

Fruits: 200 g

Lait 5 dl/jour

Fromage 50-70 g

■ Planification du temps de cuisson et de préparation:

Pour vraiment réussir un repas et pouvoir le poser sur la table à l'heure, observe bien les points suivants:

■ Bien lire les recettes à l'avance.

■ A part le temps de cuisson, planifier aussi du temps pour la préparation et pour mettre la table.

■ Surveiller les mets durant la cuisson.

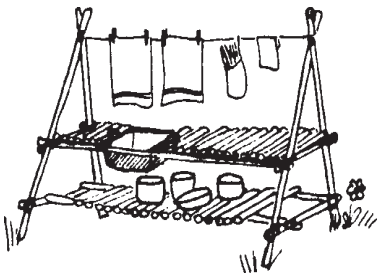
■ Commencer assez tôt à faire le feu.

■ Avoir en suffisance une bonne provision de bois et d'eau.

■ Organiser la vaisselle avant le repas déjà en mettant à chauffer une casserole pleine d'eau pour la vaisselle dès que tu as terminé la cuisson.

■ Avoir toujours du thé à disposition.

Le vaisselier pourrait être organisé ainsi dans un camp sous tente:





■ Cuisine Robinson

Pour changer un peu, un tas de mets différents peuvent être préparés de manière plus simple. Le plus important dans la cuisine Robinson, c'est d'avoir de bonnes braises. Aie la patience d'attendre d'avoir des braises, sinon ton repas risque de brûler. Autant que faire se peut, évite d'utiliser du papier d'aluminium.

Brochette tzigane: Piquer sur une baguette de bois vert des morceaux de viande coupés en morceaux (salés et enduits d'huile ou de beurre), de même que des tranches de lard, des rondelles d'oignons, des tranches de citron et de tomates.

Faux cordons-bleus: Couper un cervelas en deux, tartiner l'intérieur de moutarde, mettre une tranche de fromage entre-deux, entourer le tout de tranches de lard et

piquer sur une baguette de bois vert.

Faux ange: Couper du vieux pain, sans la croûte, en carrés, tremper rapidement dans du lait condensé sucré et enduire de noisettes ou de noix de coco râpée. Rôtir rapidement sur une baguette de bois.

Pain en serpent: Bien mélanger $\frac{1}{2}$ paquet de poudre à lever, 150 g de farine et un peu de sel. Ajouter peu à peu de l'eau ou du lait jusqu'à obtenir une pâte bien homogène et qui ne colle pas. La laisser reposer à couvert dans un endroit chaud. Pendant ce temps préparer un bâton et le passer rapidement dans les braises chaudes. Former la pâte en saucisse et enrouler en spirale autour du bâton. Faire cuire env. 30 min au-dessus des braises, en tournant régulièrement.



Excursions

■ Marche à pied

Marcher est le moyen de déplacement le plus naturel pour l'homme. A vélo ou en voiture, nous ne pouvons déjà plus apprécier tout ce qui s'offre à nous. A pied, tu as assez de temps pour tout observer, tu te rends bien compte des distances et des dénivellations, tu entends ce qui se passe autour de toi.

Chez les scouts, tu iras souvent à pied. Mais on ne fera pas que marcher. Cuisiner, bivouaquer, s'orienter, surmonter les difficultés qu'on rencontre, etc., tout cela fait aussi partie de la marche à pied. Marcher, cela veut aussi dire apprendre à mieux connaître son corps, ses capacités et ses limites.

■ Equipement

Un bon équipement, adapté, est une condition primordiale pour une excursion réussie et sans accident. Lors de la préparation de l'excursion, il faut penser au matériel: ce qui est indispensable, ce qui serait vraiment utile, et ce qui est inutile.

■ Prends garde à ce que ton sac soit le plus léger possible. Répartissez-vous le matériel de patrouille, selon les forces de chacun

236

(pas de fausse fierté!).

■ Ton équipement doit tout d'abord être pratique et utile, pas forcément à la dernière mode ou hors de prix (le matériel le plus cher n'est pas forcément le plus approprié).

■ N'emporte en excursion, ni un sac trop petit, ni un sac trop grand. Il doit avoir une armature intérieure, de larges sangles d'épaules rembourrées et une ceinture ventrale.

■ Pour de grandes expéditions, il est important de prévoir une protection contre la pluie pour le sac (en cas d'urgence, un sac poubelle peut faire l'affaire). De toute façon, tout ce qui ne doit pas être mouillé doit être emballé dans des sacs en plastique.

■ En plus des chaussures de marche, des vêtements et de l'approvisionnement, voici ce que tu dois emporter pour un tour d'une journée:

◆ Bonne protection contre la pluie (ciré), si possible pour les jambes et le sac.

◆ Protection contre le soleil. Indispensable en montagne: crème solaire, lunettes de soleil (évent. lunettes de glacier), chapeau.

◆ Pharmacie de poche

◆ Sacoche scout



◆ Carte d'excursion 1:25'000 (évent. 1:50'000)

◆ Mouchoirs en papier

◆ Sac en plastique pour les déchets

◆ Argent

◆ Pièce d'identité

◆ Numéro de téléphone en cas d'urgence

◆ Event. linge de rechange.

■ Pour arriver sur tes pieds....

Si tes pieds sont à l'aise dans tes chaussures, une excursion te paraîtra plus courte. Pour des excursions plus longues ou pour des tours en montagne, tu auras besoin de chaussures de marche ou de trekking. Celles-ci doivent envelopper la cheville, pour que le pied ne puisse se tordre latéralement. Elles doivent avoir une bonne semelle en caoutchouc profilé, et un bon support plantaire. Le dessus doit être fait dans une matière robuste et imperméable à l'eau, mais doit laisser sortir la transpiration (cuir). Lors de l'achat, il faut essayer les chaussures avec deux paires de chaussettes (sur le pied, une chaussette fine en coton et par-dessus une chaussette épaisse en laine). Les doigts de pied doivent avoir de la place pour bouger, mais pas trop, de sorte que lors de la descente ils ne se cognent pas sur le devant de la chaussure.

Afin d'éviter les cloques, il faut «rôder» les chaussures de marche. Le mieux serait de les porter aux séances du samedi. Pour être sûr d'éviter des cloques, tu peux coller un pansement sur les points sensibles de ton pied.

■ Habillement

Quand tu es en route avec les scouts, tu portes bien sûr la chemise d'uniforme, non seulement parce qu'elle est pratique, mais parce qu'elle renforce le sentiment d'appartenance au même mouvement et qu'elle ouvre souvent bien des portes. En cas de besoin, le foulard pourra te servir de couvre-chef, pour mettre un bras en écharpe ou faire un jeu.

Par-dessus la chemise, habille-toi selon le principe des pelures d'oignons: porte plusieurs vêtements légers superposés. Les couches d'air entre les diverses pièces de vêtement forment une excellente isolation. Ne renonce jamais à un bon imperméable et à des pantalons longs. Les jeans ne conviennent pas bien, car ils sont lourds et raides, et s'il venait à pleuvoir, ils absorberaient beaucoup d'eau.

■ Subsistance

Ne pars jamais sans emporter quelque chose à boire et à manger. En randonnée, on utilise beau-



coup d'énergie et on perd énormément d'eau. Il faut remédier aux deux en se nourrissant régulièrement de petites quantités, même si tu penses n'avoir pas faim. Il faut boire souvent et suffisamment. Il est tout à fait faux de dire qu'il faut se retenir de boire. Ton corps perd beaucoup de liquide, surtout par la transpiration, qu'il faut lui redonner. Sans apport d'énergie et de liquide, tes forces t'abandonneront rapidement. Ce que tu manges et bois ne joue pas un très grand rôle. L'important est que ça te plaise.

Mais: ne bois jamais l'eau d'un ruisseau ou d'un lac, même si elle semble propre. De nos jours, on ne peut jamais être sûr de ne pas avoir des maux d'estomac.

■ En excursion

■ Ne partez jamais seul(e)s. En route également, il faut faire atten-

tion à ce que personne ne s'éloigne du groupe.

■ Adaptez le rythme de marche au plus faible. Faites régulièrement des pauses et tenez compte de l'âge des participants. Les plus jeunes ont besoin de haltes fréquentes et courtes. Les plus âgés ont besoin de moins de pauses, mais elles doivent être un peu plus longues. Utilisez les pauses pour reprendre des forces.

■ Emportez tous les déchets.

■ Restez si possible sur des sentiers marqués. Si vous vous trompez complètement de chemin, il vaut mieux rebrousser chemin.

■ Les sentiers de tourisme pédestre, marqués en jaune, sont bien adaptés aux scouts, de même que les sentiers de montagne, marqués d'une bande blanche-rouge-blanche, s'ils ont été reconnus à l'avance et sous la direc-





tion d'une personne compétente.

L'escalade, la traversée de glacier et la randonnée sur des crêtes sont dangereuses et ne doivent être entreprises que sous la direction d'une personne compétente (guide de montagne).

■ Le temps change très rapidement en montagne. Rebroussez chemin avant d'être pris dans un brouillard dense ou dans un orage.

■ Respectez les plantes, les animaux et les autres personnes:

■ Dans la mesure du possible, ne cueillez pas de plantes, en tous les cas pas des plantes protégées.

■ Ne nourrissez pas les animaux sauvages. Ne les effrayez pas dans leur milieu naturel.

■ Ne faites pas de bruit inutile, ni en forêt, ni près d'habitations.

■ Ne marchez pas dans une herbe haute, ni dans un champ ou un jardin. Si, exceptionnellement, il ne pouvait en être autrement, avancez en colonne par un.

■ En montagne, faites attention à ne pas faire rouler de pierres. Si cela arrivait quand même, criez pour avertir les personnes qui pourraient se trouver plus bas!

■ Chants et bans entretiennent une bonne ambiance et ainsi le chemin paraît plus court!

■ Dans le trafic routier

En tant que piéton, tu es très vulnérable dans le trafic routier. Respekte donc les règles, sois prudent et abandonne éventuellement ton droit à la priorité, si tu vois qu'un plus fort (voiture, camion), n'a pas d'égard pour toi.

■ Emprunte toujours les trot-



toirs ou les chemins pour piétons.

■ Sur une route sans trottoir, chemine à gauche, pour voir arriver le danger. De nuit, ou par mauvais temps (pluie, brouillard), rends-toi visible avec une lampe de poche.

■ Sur un passage piéton, tu as en principe la priorité, mais fais quand même attention et montre aux automobilistes ton intention de traverser, pour qu'ils puissent freiner à temps.

■ Une colonne de piétons se déplace en groupe, sur le côté droit de la route. De nuit, le premier et le dernier au moins doivent porter une lampe et un brassard réfléchissant au bras ou à la jambe.



A vélo

Le vélo fait partie intégrante du scoutisme, presque autant que le couteau de poche. Que ce soit pour atteindre une cabane scoutée éloignée, pour faciliter les transports, pour retourner chercher à la maison quelque chose qu'on a oublié, ou pour un camp de Pentecôte, la bicyclette rend de grands services. Bien entendu, tu connais bien ton vélo et tu y es à l'aise. Tu connais aussi les principaux signaux routiers. Voici néanmoins quelques conseils pour circuler à vélo :

■ Respecte les règles de la circulation et sois surtout très prudent. Les véhicules motorisés sont les plus forts!

■ Respecte en général la priorité de droite. Son non-respect entraîne bien souvent un accident.

■ Fais des signes clairs de la main lorsque tu désires changer de direction.

■ Adapte ton rythme aux conditions. Fais particulièrement attention quand tu circules sur une forte pente, en cas de pluie, de neige ou de glace, en traversant des voies de chemin de fer, sur des routes principales étroites.

■ Ne te laisse pas pousser sur le côté par de gros camions. Circule plutôt à environ un mètre du bord de la route, jusqu'à ce qu'il y ait assez de place pour te dépasser.

■ Nettoie régulièrement ton





vélo et contrôle souvent les parties importantes, en tous les cas avant de partir en excursion.

■ Un vélo en ordre pour circuler

1. Le phare avant. Il doit éclairer la route sur 20 mètres.
2. Les freins avant et arrière.
3. La sonnette. D'autres signaux avertisseurs ne sont pas autorisés.
4. Le phare arrière, muni d'un catadioptré (œil de chat). Regarde s'il fonctionne réellement.
5. La plaque de vélo.
6. L'anti-vol. Il doit immobiliser une des roues ou bien la direction. Tu dois bloquer ton vélo, même si tu ne le laisses que pour une très courte période.
7. Les catadioptrés sur les pédales. Les pédales doivent avoir

des catadioptrés, pour être bien vu dans l'obscurité.

8. Les garde-boues et les pneus. Les garde-boues doivent être bien fixés. Le profil des pneus est-il encore bon? Les pneus sont-ils suffisamment gonflés?

■ Excursion à vélo

Si tu circules à vélo avec ta patrouille ou ta troupe, ou si vous faites un camp à vélo, il est important que ton chef ou ta cheftaine connaisse ton degré d'entraînement. En effet, les distances et les montées doivent être adaptées au plus faible et il vaut mieux éviter les pannes avant qu'elles ne se produisent. Pour le cas où il arriverait quand même quelque chose, ayez toujours du matériel de réparation avec vous. Le mieux serait même



que tu saches comment réparer une chambre à air ou changer un pneu.

■ Quelques règles et conseils:

■ Sur des routes à grand trafic, circulez en petits groupes proches les uns derrière les autres.

■ Convenez d'un point de ralliement pour le cas où vous vous perdriez ou qu'il faudrait attendre quelqu'un à cause d'une panne.

■ Ne circulez pas trop près les uns des autres, sinon, lors d'un arrêt brutal, il pourrait y avoir des dégâts.

■ Emporte toujours le moins de bagage possible, et attache-le solidement au porte-bagage ou utilise des sacoches-vélo mieux appropriées. Les objets accrochés au vélo ne doivent pas avoir une largeur supérieure à 1 m; ils ne doivent pas te gêner pour pédaler

ou indiquer un changement de direction avec le bras.

■ A vélo, emporte toujours quelque chose à manger et à boire. Fais de temps en temps des pauses et profite-en pour reprendre des forces.

■ Habille-toi selon le principe des pelures d'oignon. Sur de longs trajets, ne porte jamais de pantalons courts, sinon tes jambes se blesseront à force de frotter continuellement contre la selle. Après la randonnée, le mieux est de changer tes vêtements trempés de sueur.

■ Et n'oublie pas de te protéger avec une crème solaire et un chapeau. Le vent peut donner une impression de fraîcheur, mais n'empêche pas le soleil de taper très fort.

■ Un casque protégera ta tête en cas de chute ou d'accident.





Autour de l'eau

Que tu sois à pied ou à vélo, ou si la journée est tout simplement torride, un bain dans une eau bien fraîche sera le bienvenu. Pour éviter des surprises désagréables, respecte les règles suivantes:

■ Ne saute jamais directement dans l'eau si tu as très chaud. Le corps doit s'habituer peu à peu à la différence de température.

■ Dans l'eau, bouge un maximum. Sors de l'eau dès que tu commences à avoir froid et pas seulement quand tu es bleu et que tu grelottes de tout ton corps!

■ Ne va pas te baigner quand tu as l'estomac plein (attendre env. 2 heures après un repas).

■ Ne va pas nager seul(e) dans des eaux non surveillées. Ne t'éloigne pas de la rive. Une crampe peut tout à coup survenir. Bateaux et barques surviennent souvent soudainement. Pour nager sur des longues distances, il faut se faire accompagner par un bateau.

■ Un matelas pneumatique ou une bouée ne sont pas appropriés en eau profonde: ils n'offrent pas de réelle sécurité.

■ Attention au courant et aux fonds inconnus. Ne saute jamais dans une eau trouble ou peu profonde.

■ Ne te mets pas en danger inutilement, ni toi, ni les autres.

■ Attention: lors d'un orage, de tranquilles petits ruisseaux peuvent très rapidement se transformer en torrents furieux, ou former des remous dangereux et peu fiables.

■ Les bains de soleil ont aussi leur perfidie. Au début, ne t'expose directement aux rayons du soleil que pour de courtes périodes, en ayant mis de la crème solaire. Ensuite, même quand tu es déjà bien habitué, tiens-toi le plus souvent possible à l'ombre ou porte un T-shirt et un chapeau. Dans l'eau, tu n'es pas protégé du soleil!

Randonnées sur l'eau:

■ Faire une randonnée en ra-deau, en barque ou en canoë, cela s'apprend. Sur une rivière, il y a des dangers bien spécifiques. Si tu es débutant, écoute les conseils de personnes expérimentées.

■ Porte toujours un gilet de sauvetage.

■ Ne circule pas là où d'autres se baignent.

■ S'il y a des vagues, ne t'éloigne pas du bord.

■ En cas d'avis de tempête, il faut au plus vite retourner à terre.



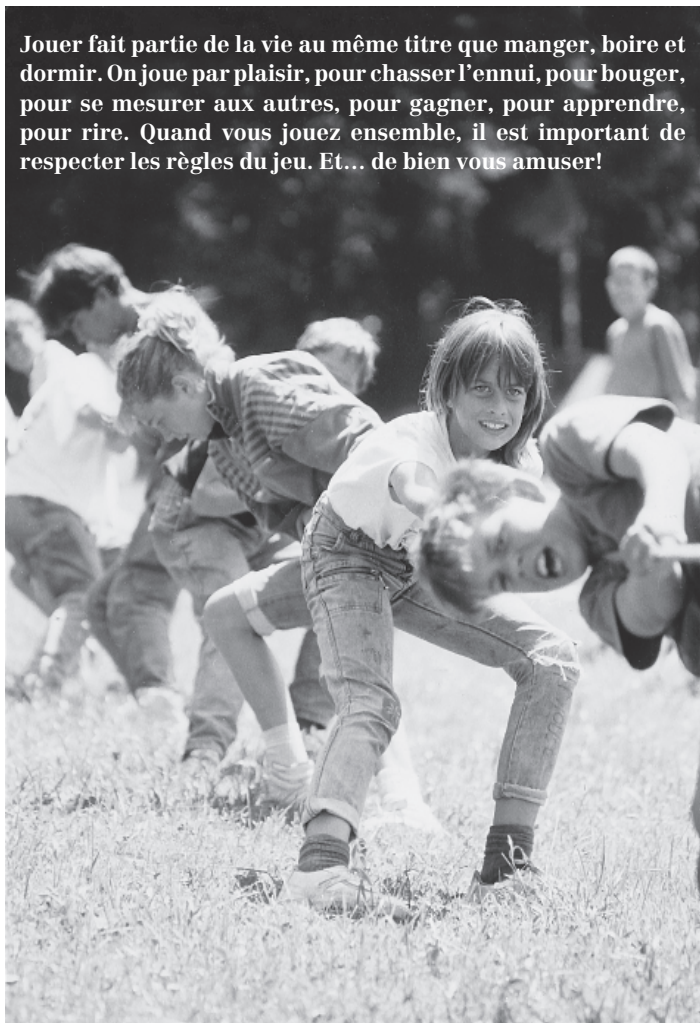


Une foule d'idées



Jouer

Jouer fait partie de la vie au même titre que manger, boire et dormir. On joue par plaisir, pour chasser l'ennui, pour bouger, pour se mesurer aux autres, pour gagner, pour apprendre, pour rire. Quand vous jouez ensemble, il est important de respecter les règles du jeu. Et... de bien vous amuser!

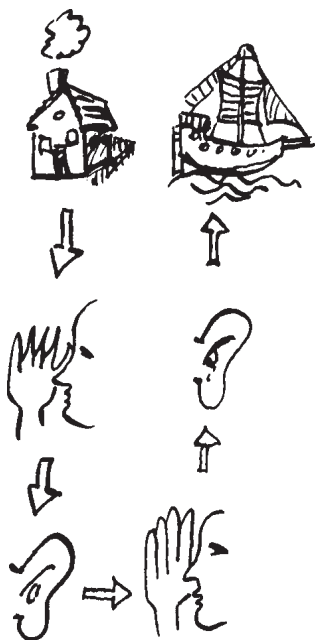


En attendant

Tu arrives une demi-heure trop tôt à la gare, avec ta patrouille. Il pleut, tout le monde s'ennuie. Stop! Pour ces cas-là, il existe toute une série de jeux qui vous feront paraître le temps moins long (et qui distrairont peut-être aussi d'autres voyageurs):

■ Le télégramme chuchoté

Faire passer un long mot (ou une phrase) d'oreille à oreille. Le dernier dit tout haut ce qu'il a reçu.



Le télégramme

Tout le monde se met en cercle, se donne la main, sauf une personne, qui se tient au milieu. Un des joueurs dit: «J'envoie un télégramme à Poulain». Par une légère pression de la main, le télégramme passe alors d'une personne à l'autre, jusqu'au récepteur qui dit: «Reçu!». La personne qui est au milieu doit essayer de voir quand le télégramme passe et par où. Celui qui s'est fait attraper doit aller au milieu.

■ Dans mon sac à dos

En cercle. Le premier commence: «Dans mon sac à dos, je mets... un mouchoir.» Le deuxième joueur doit répéter tout ce qui a été dit avant et ajouter un autre objet, et ainsi de suite. Celui qui oublie quelque chose est éliminé.

■ Le sept fatal

Assis en cercle, on se numérote. Tous les chiffres avec un sept ou un multiple de sept doivent être remplacés par «Hop». Quand il y a une faute, soit on recommence, soit la personne est éliminée. Variante 1: changer de sens à chaque «Hop». Variante 2: «Ping-pong». Chaque chiffre contenant un 3 (ou étant un multiple de trois) est remplacé par «ping», chaque chiffre avec un 4 (ou étant un multiple de 4) devient «pong». 12 se dit donc «ping-pong».



■ Pierre appelle Paul

Assis en cercle. Un des joueurs est Pierre, son voisin Paul, puis les autres joueurs se numérotent: 1, 2, 3, On s'appelle à tour de rôle, dans un rythme donné par le claquement des mains. D'abord on tape les mains sur les cuisses, puis les deux mains l'une contre l'autre, et enfin, en pliant les coudes, on claque des doigts à hauteur du visage à droite et on dit son numéro, puis on claque des doigts à gauche, en disant le nom (Pierre, Paul) ou le numéro d'un autre joueur. Celui qui perd le rythme ou se trompe doit aller à la fin (les autres se décalent) ou est éliminé.



main vers un des joueurs. Le lapin visé doit aussitôt placer ses deux mains à hauteur de ses oreilles et les bouger. Son voisin de gauche doit faire de même avec sa main droite et son voisin de droite avec sa main gauche. Les joueurs qui se trompent sont éliminés, mais gardent leur place, en mettant leurs mains derrière le dos. Le gagnant est le dernier en place.

■ Le chasseur et les lapins

Assis en cercle. Une personne au centre est le chasseur, les autres sont les lapins. Le chasseur au centre du cercle tend brusquement la



■ Les légumes

Tous en cercle, chacun se donne un nom de légume. On appelle un légume, qui en appelle un autre, etc. Une personne se trouve au milieu du cercle et doit essayer de frapper le légume appelé sur la tête avec un



rouleau de papier journal ou un foulard avant qu'il n'ait réussi à appeler un autre légume. Celui qui est touché doit aller au milieu. On peut aussi se donner d'autres noms (totems, villes, animaux, etc.).

■ Les détectives

Les joueurs sont assis sur deux lignes, face à face. Pendant quelques minutes, chacun observe très soigneusement la personne assise en face de lui. Après un moment, chacun se tourne et change un petit détail à son habillement. A un signal donné, tout le monde se retourne en même temps et il faut découvrir ce qui a changé chez l'autre.

Jeux de mouvement, sans matériel

Outre les différents jeux de cache ou de courante traditionnels, tu trouveras ici quelques idées de jeux que tu ne connais peut-être pas encore.

■ Le chat et les souris nouvelle formule (dans la forêt)

Une personne (le chat) doit essayer d'attraper les autres (les souris). Les souris sont en sécurité quand elles touchent un arbre. Le jeu peut être passionnant, car il ne peut y avoir qu'une seule



souris par arbre. Si une deuxième personne arrive vers l'arbre et crie «Pars!», la première doit s'en aller, sans se faire attraper par le chat.

■ Les statues

Une ou deux personnes essaient de transformer toutes les autres





en statues. Toute personne touchée doit s'arrêter instantanément de bouger, jambes écartées. Elle peut être délivrée si une autre personne passe entre ses jambes. Combien de temps cela peut-il prendre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que des statues?

■ Vu!

Un jeu à jouer dans l'obscurité. Celui qui attrape porte un bonnet bien visible. Les autres se cachent dans un territoire délimité. Dès que celui qui porte le bonnet voit quelqu'un, il dit «je t'ai vu», et cela suffit. C'est l'autre qui doit mettre le bonnet. Le jeu devient très intéressant si on change souvent de cachette, en restant le plus possible près de celui qui porte le bonnet.

■ Goofie

Tous les joueurs ont les yeux fermés et essaient de trouver Goofie. Ils tendent une main devant eux en marchant jusqu'à ce qu'ils attrapent quelqu'un d'autre; ils demandent alors «Goofie?». Si l'autre répond la même chose, c'est que ce n'est pas la bonne personne. Car Goofie ne répond jamais. Mais il peut voir. Quand quelqu'un a trouvé Goofie (qui a été désigné après le début du jeu par le meneur), il peut ouvrir les yeux et il donne la main à Goofie. La chaîne de «Goofies» grandit ainsi jusqu'à ce que tout le monde se donne la main à la fin du jeu.

■ Le clin d'œil

Les joueurs forment un cercle deux par deux, l'un se tenant derrière



l'autre. Un joueur est seul. Il doit essayer d'attirer un autre joueur en lui faisant un clin d'œil. Le joueur ainsi «appelé» doit courir vers lui avant que son coéquipier (qui n'a pas le droit d'avancer) n'ait eu le temps de le ceinturer. Le joueur ainsi abandonné doit essayer d'attirer une autre personne en lui faisant un clin d'œil.

Jeux de mouvement, avec matériel

Peux-tu t'imaginer un camp sans ballon? Tu connais certainement beaucoup de jeux de balle. Ou es-tu de ceux qui jouent toujours au foot et à la balle assise? Essaie donc un des jeux suivants:

■ Le cheval et le cavalier

Vous formez un cercle, deux par deux: un cheval et un cavalier, le cavalier accroché à la taille du cheval. Les chevaux se passent une balle. Si la balle tombe par terre, tous les cavaliers lâchent immédiatement leur cheval et s'en vont le plus loin possible. Un cheval ramasse la balle et crie «stop!». Les cavaliers doivent alors s'arrêter. Si un cheval arrive à toucher un cavalier avec la balle, les rôles sont inversés, et on recommence.



■ Indiacca

L'indiacca est une sorte de grand volant qu'on frappe avec les mains. On joue en cercle ou par-dessus une corde. Si vous ne pouvez pas en acheter, fabriquez-en un vous-mêmes.

■ «La planche»

Tout le monde est équipé d'une petite planchette (du genre de celles qu'on utilise en cuisine pour découper les aliments). On joue alors au ping-pong ou au badminton avec une balle de ping-pong, une petite balle en mousse ou un indiacca.

■ La balle réflexe

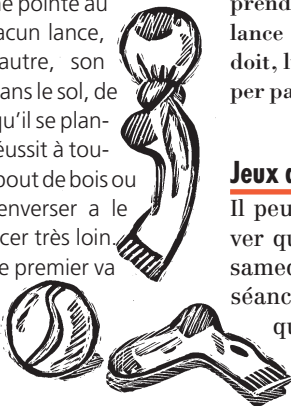
Tout le monde est en cercle, les mains derrière le dos. Chacun possède trois vies. Une personne est au milieu et lance la balle aux autres. Celui qui ne l'attrape pas perd une



vie. Mais celui qui est au milieu peut aussi « provoquer » les autres, en faisant semblant de leur lancer la balle. Si la personne du cercle bouge les bras alors qu'on ne lui lance pas la balle, elle perd aussi une vie.

■ Les bâtons

Chacun se taille un bâton d'environ 20 cm avec une pointe au bout. Puis chacun lance, l'un après l'autre, son bout de bois dans le sol, de manière à ce qu'il se plante. Celui qui réussit à toucher un autre bout de bois ou même à le renverser a le droit de le lancer très loin. Pendant que le premier va chercher son bout de bois, le deuxième



lance et plante le sien le plus de fois possible dans la terre, en comptant ainsi les points obtenus.

■ L'étoile filante

L'étoile filante est un objet volant très particulier. On met une balle de tennis dans une vieille chaussette et on ferme par un nœud. On prend l'étoile par la queue et on la lance à quelqu'un d'autre qui doit, lui aussi, essayer de l'attraper par la queue.

Jeux d'intérieur

Il peut malheureusement arriver qu'il pleuve au camp ou le samedi après-midi pendant la séance, mais que vous ayez quand même envie de vous amuser.

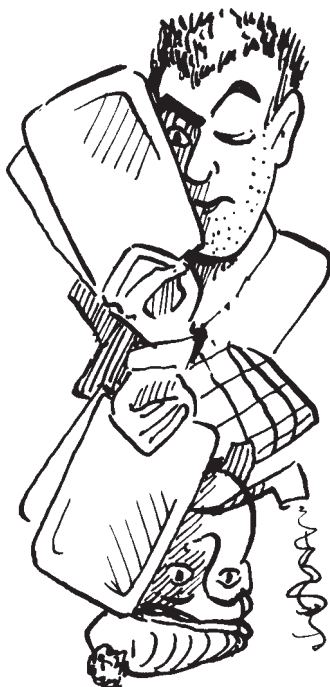
On peut organiser tous les jeux mentionnés dans le paragraphe «En attendant». Voici quelques autres idées de jeux qui demandent un peu de matériel, et quelques jeux que vous pourrez jouer à deux ou en petits groupes.

■ La salade de fruits

Les joueurs sont assis en cercle sur des chaises et chacun se donne un nom de fruit. Une personne se tient debout au milieu du cercle, elle a les yeux bandés et elle nomme deux fruits. Les joueurs concernés doivent échanger leurs places immédiatement, sans être touchés par la personne du milieu. Si elle dit «Salade de fruits», tous les joueurs doivent changer de place. La personne qui est touchée doit aller au milieu.

■ L'anneau sur la ficelle

Les joueurs sont assis en cercle et tiennent avec les deux mains une ficelle qui est nouée au bout. Un anneau, qui va passer de main en main, est suspendu à cette ficelle. Un joueur se tient au milieu et il va devoir deviner où se trouve l'anneau. Pour rendre le jeu plus difficile, les autres bougent sans arrêt leurs mains de gauche à droite en essayant de tromper la personne qui est au milieu.



■ L'assassin

Les joueurs sont assis en cercle. Chacun reçoit une carte de jeu qu'il doit regarder sans la montrer aux autres. Tout le monde pose ensuite la carte retournée par terre devant lui. Celui qui a l'as de pique est l'assassin. Il essaie d'«assassiner» les autres en clignant de l'œil. Celui qui a «reçu» le clignement est mort et doit retourner sa carte, il ne joue plus. Tout le monde essaie de trouver qui est l'assassin.



■ «Devinez c'est gagné»

Une forme de pantomime. 2 groupes jouent l'un contre l'autre. Chaque personne note un mot sur un billet qui est plié en deux. Tous les billets d'un groupe sont distribués à l'autre groupe. L'un après l'autre, les mots sont représentés par des pantomimes. Tout le monde essaie de découvrir le mot. Le groupe qui trouve le mot reçoit un point. Au début, on choisira des mots simples, tels des métiers, p. ex. Avec un peu d'habitude, on peut choisir des mots toujours plus difficiles, tels que porte-parapluie, lever du soleil, etc. Variante: le même jeu, mais au lieu de faire des mimes, on dessine sur une grande feuille de papier accrochée au mur.

■ Le quatuor ou les bouchons

Assis autour d'une table. Chaque joueur reçoit 4 cartes de jeu, une seule personne en reçoit 5. On se passe une carte l'un après l'autre, en essayant d'en avoir 4 de la même couleur. Le premier qui a le quatuor pose ses cartes retournées sur la table. Les autres doivent immédiatement poser leurs cartes. Le dernier qui les pose a un gage fixé à l'avance. Comme variante, on pose des bouchons (un de moins que le nombre de joueurs) au milieu de la table. Le premier qui a un quatuor prend un

bouchon, les autres doivent l'imiter immédiatement. Celui qui n'a pas de bouchon reçoit une tache sur le nez faite avec un bouchon noirci.

■ Le 21

Vous avez besoin de deux dés, d'un récipient pour lancer les dés et d'une petite surface plane. Tout le monde est assis en cercle. Un joueur lance les dés, regarde sous le gobelet le nombre qu'il a fait et le dit à son voisin, en lui passant le gobelet toujours retourné. C'est au voisin de jouer. Il regarde ce qu'il a fait et passe le gobelet à son voisin, mais il doit annoncer un chiffre plus élevé que le joueur précédent, même s'il doit mentir pour cela. Chaque personne qui reçoit le gobelet a le droit de le soulever pour vérifier ce qu'a dit l'autre. Si le chiffre annoncé n'est pas juste, le joueur précédent reçoit un point négatif. Mais s'il n'avait pas menti, c'est le joueur qui soulève le gobelet qui reçoit un mauvais point. Il est permis d'annoncer moins de points que ceux que l'on a fait. Valeur des lancés: 31-32-41-42-43-51-52-53-54-61-62-63-64-65-11 (paire de un)-22 (paire de deux)-33-44-55-66-21.

Le 21 est imbattable. Celui qui croit l'autre lorsqu'il dit avoir fait un 21 passe le gobelet au suivant. Si quelqu'un retourne le gobelet et voit que le 21 a menti, tout le mon-

de reçoit un point négatif, même ceux qui ont transmis le gobelet sans le retourner. Si le 21 fait un tour complet sans que le gobelet ne soit retourné, c'est le joueur qui l'a reçu en premier qui doit le soulever.

■ Cinq à la suite

Un jeu pour 2 à 4 joueurs. On dessine un terrain de jeu sur du papier quadrillé. Chaque joueur a sa propre couleur ou son propre signe. L'un après l'autre, chaque joueur fait son signe ou une croix avec sa couleur dans un des carreaux. Le but est d'aligner cinq fois son signe ou sa couleur à la suite (verticalement, horizontalement ou en diagonale).

■ Les ponts

A nouveau un jeu pour 2 à 4 joueurs. On note péle-mêle les chiffres de 2 à 50 environ sur une feuille. Chaque joueur a une couleur. Il s'agit de relier les chiffres l'un après l'autre par un trait droit en ordre croissant, sans toucher une autre ligne ou un autre chiffre. Si cela arrive tout de même, on dessine un point à cet endroit: ce point sert de pont, mais donne un point négatif. On peut passer par dessus ses ponts avec sa propre couleur. La personne qui a le moins de ponts a gagné.



Jeux dans l'eau

Un après-midi à la piscine peut parfois être un peu long. Mais il existe de très nombreux jeux que vous pouvez faire dans l'eau, sans avoir besoin de beaucoup de matériel. Le plus facile est de simplement transposer des jeux de terre ferme en adaptant les règles, telles les jeux de courses, par exemple. Laissez courir votre fantaisie. Voici quelques exemples:

■ Le chat et les souris

La règle de base se trouve à la page 249. En lieu et place d'arbres, vous prenez des planches pour nager. Celui qui tient une de ces planches ne peut pas être attrapé.



■ Le combat des chevaliers

Chacun s'assied sur une planche de natation en s'agex, qu'il tient serrée entre les jambes. Il s'agit de faire tomber les autres. Si vous utilisez plusieurs planches à la fois, il devient de plus en plus difficile de garder l'équilibre.

■ Les estafettes

Vous trouverez certainement encore d'autres idées pour des concours individuels ou en patrouille. Voici quelques possibilités:

- Faire avancer une balle de ping-pong en soufflant devant soi, tout en nageant
- Avancer assis sur une planche de natation, en «ramant» avec les bras

- Faire tenir quelque chose sur la tête, et nager
- Nager à deux

■ Feuille-caillou-ciseaux

Deux équipes se font face au milieu du petit bassin. Chaque équipe décide en secret d'un signe (et d'un signe de remplacement) commun. Tout le monde dit ensemble «feuille-caillou-ciseaux» et montre ensuite ensemble le signe décidé en commun. Le groupe qui perd doit immédiatement essayer d'atteindre le bord du bassin derrière lui, alors qu'il est poursuivi par le groupe qui a gagné. Si quelqu'un est attrapé, il devient joueur dans l'autre équipe. (Les ciseaux, formé par deux doigts écartés, sont plus forts que la feuille, représentée par la main étendue à plat. La feuille est plus forte que le caillou, formé par le poing fermé, qui, lui, est plus fort que les ciseaux. Deux signes identiques s'annulent).

■ Concours de sauts

Un concours de sauts est toujours très drôle, quand chacun fait plusieurs sauts dans l'eau, jugé par un jury selon différents critères. Il faut donc un jury qui donne des points pour chaque saut. Par exemple, qui fera le saut qui gicle le plus ou le moins, qui sautera le plus haut, le plus loin, le plus acrobatique, etc.

Chanter, faire de la musique, danser

Chanter est une chose merveilleuse, lors d'excursions, quand on fait la vaisselle ou autour du feu de camp. Il arrive que l'on ne chante pas, parce que personne ne veut entonner, personne ne connaît tes chansons ou ne veut les chanter, ou simplement parce qu'on n'a plus de souffle dans une montée, ou qu'on vient de se disputer.



Un chant devrait monter spontanément, mais on peut un tout petit peu l'y aider:

- Continue à chanter, même si ce chant t'ennuie.
- Surmonte ton appréhension, entonne un chant facile, que chacun puisse chanter ou chantonner.
- L'accompagnement à la guitare, c'est super, mais on peut aussi s'accompagner avec des casseroles ou avec deux petites cuillères serrées entre les doigts pour donner du rythme. Accompagner un chant avec une flûte, un violon ou un autre instrument est aussi très beau.
- Essaie d'apprendre aux autres une chanson apprise à l'école. Ou alors, trouve les partitions et les paroles d'une chanson qui te



plaît bien. Tu peux aussi essayer de noter les paroles en écoutant plusieurs fois la cassette ou le disque.

■ Fabrique-toi un chansonnier, dans lequel tu notes toutes les nouvelles chansons que tu entends, lors d'une journée cantonale, au camp, lors d'une rencontre avec une autre troupe ou à l'école.

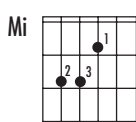
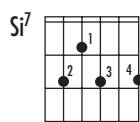
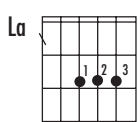
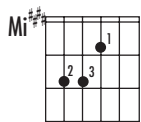
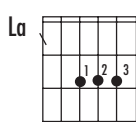
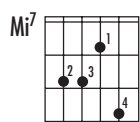
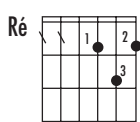
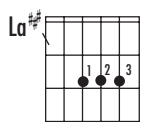
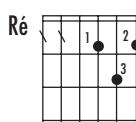
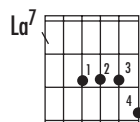
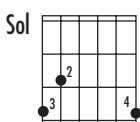
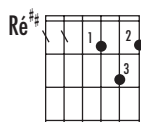
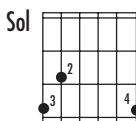
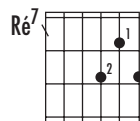
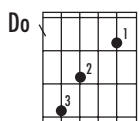
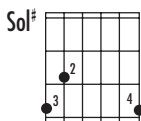
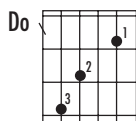
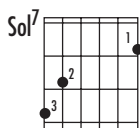
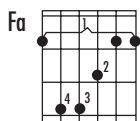
Avec une guitare ou un ukulele

Peut-être as-tu une guitare à la maison, ou peut-être y a-t-il un vieil instrument dans votre local ? Aimerais-tu apprendre à accompagner un chant ? C'est plus facile si quelqu'un te montre les accords. Pour l'accompagnement simple d'une chanson, trois accords peuvent suffire. Les accords d'accompagnement sont mentionnés pour chaque chanson dans la plupart des chansonniers. Avec un peu d'entraînement, tu entendras toi-même quand il faut changer d'accord. On appelle cadence les trois accords d'une même tonalité (1ère, 4ème, 5ème et 1ère note d'une gamme). Tu ne trouveras ici que les cadences qui ne demandent pas d'accords barrés difficiles. Les cordes sont accordées dans cet ordre: mi-la-ré-sol-si-mi.

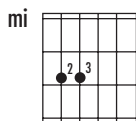
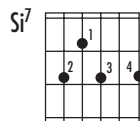
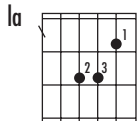
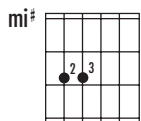
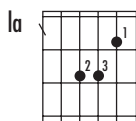
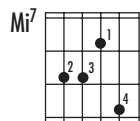
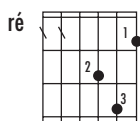
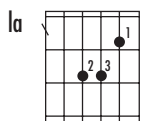
L'ukulele est plus maniable, moins cher et plus facile à apprendre que la guitare. Mais son son est moins plein. Voici aussi les accords les plus importants pour l'ukulele. Les cordes sont accordées dans l'ordre suivant: sol-do-mi-la.



Guitare: accords majeurs

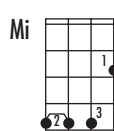
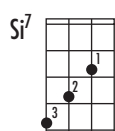
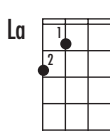
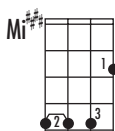
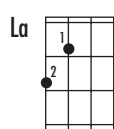
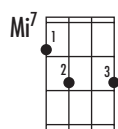
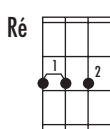
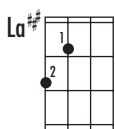
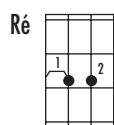
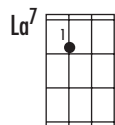
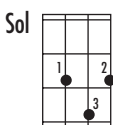
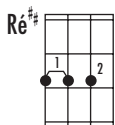
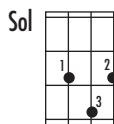
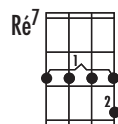
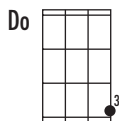
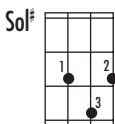
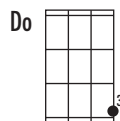
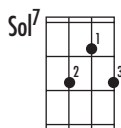
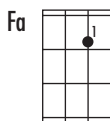
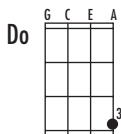


Accords mineurs

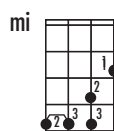
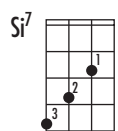
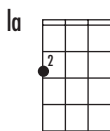
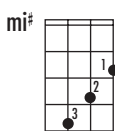
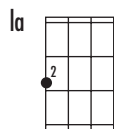
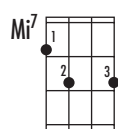
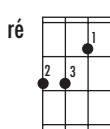
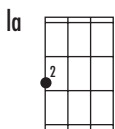




Ukulele: accords majeurs



Accords mineurs

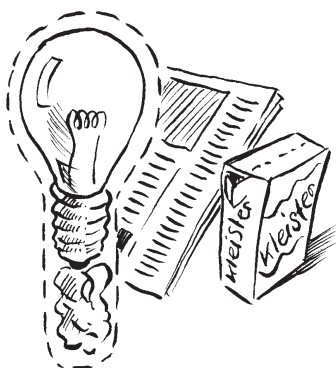


Instruments «maison»

As-tu déjà entendu de la musique d'Afrique ou d'Amérique du Sud ? On y fait souvent de la musique avec des instruments rythmiques très simples. Certains de ces instruments peuvent facilement être fabriqués soi-même. Cela te plairait-il, non seulement de chanter, mais aussi d'accompagner toi-même un chant ?

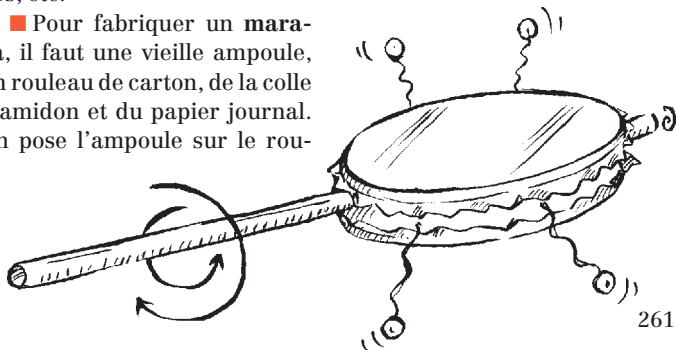
Dans une cuisine ou dans le reste de la maison, on trouve beaucoup d'objets que même ceux qui ne sont pas doués pour la musique arriveront à utiliser, sans pour autant les abîmer: des couvercles de casseroles, des cuillères, des coupe-œufs, des râpes à rôtis ou à bircher, des spatules, des cuillères à glace, du papier chiffonné, des sacs à ordures, des verres et des boîtes remplis de cailloux, restes de bois, briques de verre, coquillages, capsules ou trombones, etc.

■ Pour fabriquer un **mara-ca**, il faut une vieille ampoule, un rouleau de carton, de la colle d'amidon et du papier journal. On pose l'ampoule sur le rou-



leau de carton et on recouvre le tout de nombreuses couches de papier mâché (bandes de papier journal trempées dans la colle d'amidon, sur une épaisseur d'environ 1 cm). Quand la boule est sèche (au bout de quelques jours), casser l'ampoule avec un marteau. Tu verras que ton maraca fait du bruit. Ne pas oublier de le peindre joliment.

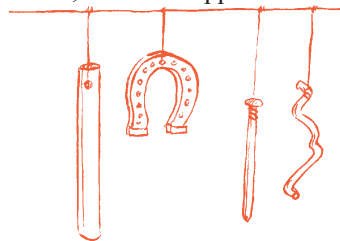
■ Un **tambour chinois** qu'on tourne rapidement entre les deux mains donne un rythme très particulier. Sa fabrication



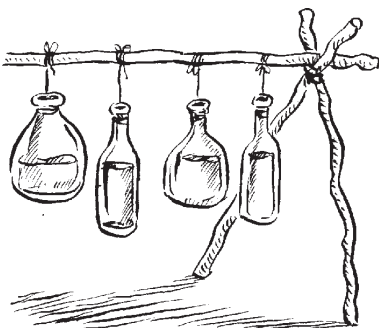


n'est pas très difficile. Tu prends une boîte à fromages ou un rouleau de carton comme caisse de résonance. Tu fermes les deux côtés avec du papier parchemin. Avant de coller, tu fais des trous pour le bâton et les ficelles, au bout desquelles tu attaches une perle en bois (voir illustration). Le papier parchemin doit être très bien tendu. Il est collé puis fixé avec un large ruban adhésif.

■ On peut aussi fabriquer une sorte de **triangle** très facilement. Tu suspends de vieux fers à cheval (maréchal-ferrant), des clous de différentes grandeurs (forgeron ou charpentier), d'autres métaux (récupération) et tu les frappes.



■ Tu peux aussi suspendre plusieurs **bouteilles ou verres** et les remplir d'eau. Plus il y a d'eau dans la bouteille, plus le son est grave. Les grandes bouteilles vont mieux que les petites. Au lieu de frapper ces bouteilles avec un autre objet, tu peux aussi souffler dedans, ce



qui te donnera un son ressemblant à de l'orgue.

■ Les **objets qu'on râcle** sont de bons instruments rythmiques. Tu fais une série d'entailles de la même profondeur sur une planchette en bois ou sur un bout de bambou. Tu les frottes ensuite avec une baguette en bois. Au lieu de faire des entailles, tu peux aussi coller différents matériaux (papier de verre, carton ondulé, clous, grillage, bouts de fer-blanc d'une boîte de conserve, etc.) sur la planchette et les frotter avec une baguette en bois ou en métal. Il ne faut bien sûr pas oublier la vieille planche à laver de grand-mère. Passe un dé à coudre en métal sur chaque doigt, et ton accompagnement ne passera pas inaperçu.

Pour tous ces instruments, il est important d'oser se lancer et d'essayer. Pense à des boîtes de fromages, des élastiques, de



vieilles cordes de violons, des vases à fleurs, des pinces à linge, des anneaux pour les rideaux, des ballons, des sonnettes pour les vélos, des chapeaux de roues, des boîtes de conserve, des arrosoirs, des bidons, des entonnoirs, des tuyaux, etc. Presque chaque chose peut émettre un son. Si vous ne savez pas encore ce que vous allez présenter lors de la prochaine soirée des parents ou autour du feu de camp, voilà l'idée! Ces concerts «monstrueux» feront certainement plaisir aux gens qui se promènent le samedi après-midi en ville, et pas seulement en période de fête ou de carnaval.

Danses, chansons de gestes, chœurs

Danser ensemble est une des choses les plus agréables dans la vie en communauté.

Peut-être apprendrez-vous une fois une danse populaire simple avec votre chef/taine de troupe? Cette danse deviendra peut-être la danse du camp ou celle que vous présenterez lors de la soirée des parents. Une fois que vous y aurez pris goût, vous pourrez acquérir tout un répertoire. Peut-être inventerez-vous vos propres danses ?

Au lieu de la musique en «conserve», vous pouvez très bien jouer vous-mêmes votre musique pour danser, soit avec de simples instruments rythmiques, soit en chantant tous ensemble une chanson, soit en créant un groupe de musique qui vous accompagnera.















■ Aram tsam tsam est une chanson habituellement accompagnée de gestes à la façon africaine:

Aram tsam tsam, aram tsam tsam, gouli gouli gouli gouli ram tsam tsam (bis)

Aravi, aravi, gouli gouli gouli gouli gouli ram tsam tsam (bis)

A-  accroupi, les bras levés	ram  baisser les bras pour se frapper les cuisses	tsam  se frapper une 2 ^e fois,	tsam  puis une 3 ^e fois les cuisses	gou-  se frapper la poitrine avec le poing droit
li (4 fois)  se frapper la poitrine avec le poing gauche	ram  se frapper à nouveau les cuisses	tsam  (2 fois) même geste	 Aravi...  lever les bras, puis se prosterner vers le sol	



A - ram tsam tsam, A - ram tsam tsam, gou- li



gou- li gou- li gou- li gou- li ram tsam tsam, tsam.



A - ra- vi, a- ra- vi, gou- li gou- li gou- li gou- li



ram tsam tsam, tsam. A - ram tsam tsam, a -



ram tsam tsam, gou- li gou- li gou- li gou- li ram tsam tsam.

■ Il y a encore d'autres chansons de gestes, telles

- ◆ Tiaïai
- ◆ Edouard, mon très cher ami
Edouard
- ◆ Bonjour ma cousine
- ◆ If you're happy
- ◆ Dans mon pays d'Espagne
- ◆ La polenta
- ◆ Mon papa ne veut pas
- ◆ Le picoulet
- ◆ L'araignée Topsy
- ◆ On met le pied en avant
- ◆ La bataille de réchauffette
- ◆ Le serpent

Sauras-tu...?

«Sauras-tu passer, ceci deri, dera,

sauras-tu, passer ceci sans te tromper?»

Vous vous asseyez en cercle, l'un près de l'autre, chacun ayant devant soi un objet (chaussure, cuillère, etc.) posé sur la table ou à même le sol. Au début du chant, chacun empoi-



gne son objet et le pose devant son voisin de gauche. Chacun reprend l'objet déposé devant lui par son voisin de droite et le pose devant son voisin de gauche et ainsi de suite, en cadence. Quand on arrive à «ceci sans te



Sau - ras - tu pas - ser ce - ci, de - ri, de - ra, sau - ras -



tu pas - ser ce - ci sans te trom - per?



tromper», il ne faut pas déposer l'objet, mais le garder dans la main, le remettre devant soi, le reposer vers le voisin de gauche et ensuite le déposer devant son voisin de droite, lequel vient de nous passer l'objet. On recommence à chanter, en changeant de sens. Celui qui se trompe ou laisse tomber son objet est éliminé et sort du cercle. Ou reçoit un gage et peut continuer à jouer.

Et voici une autre chanson du même style:

On met un pied devant

«On met un pied devant, on met un pied derrière et on secoue un petit peu. On fait un boogie-woogie, on fait un petit tour, et c'est toute la chanson.»

On se met en cercle et on fait les gestes décrits par les paroles de la chanson. On peut aussi en inventer d'autres.





Les bans

Les bans n'ont pas grand-chose à voir avec le chant ou la danse, mais certainement avec l'esprit de groupe et le plaisir d'être ensemble. Les scouts en connaissent pour chaque occasion, p. ex.:

■ pour dire merci: M-E-R-C-I, merci, merci, merci (3 fois, de plus en plus fort)

■ pour féliciter: B-R-A-V-O, bravo, bravo, bravo, ou BRRRRRRRR-RAVO

■ pour manger: Bo-bo-bo, na-na-na, pé-pé-pé, ti-ti-ti, ti-pé-na-bo, bon appétit

ou

Bon a-bon a... : ...ppétit Bonne di-bonne di... : ...gestion Bande d'a-bande d'a... : ...brutis

■ et pour toutes les occasions:

◆ Pistache, casse-noisette, pomme-de-terre, pelle et brouette, Biscôme, trotinette, bravo c'était chouette

◆ plus tous les bans qui sont de tradition dans votre troupe ou ceux que vous inventerez





Et pour finir, une version transmise par une éclairceuse norvégienne du ban bien connu: «Fli, fly». A vous de l'essayer tous ensemble.

II: Fli :II

II: Fli, fly :II

II: Fli, fly, flo :II

II: Bifstek :II

Tous: itchiguini, imminini, ou a amboulini, accaracca, bouccaraca, accaraca you!

Faire du théâtre



C'est en faisant du théâtre, déguisé avec des habits et des foulards, des perruques et du maquillage, portant un masque, utilisant des accessoires et des trucs, faisant des bruits et de la musique, et surtout avec beaucoup d'imagination, que tu peux te glisser dans toutes sortes de personnages, que tu peux vivre les aventures les plus folles et en même temps réjouir un nombreux public.

Le théâtre de situation

Toute situation est bonne pour jouer du théâtre. Tu peux improviser, simplement en imitant

une personne ou en t'imaginant dans une situation particulière. Faire du théâtre est contagieux, et tu seras certainement vite accompagné. Ensemble, vous pourrez vous produire sans complexes, avec ou sans paroles. Vous pouvez bien sûr avoir décidé à l'avance quel personnage et quelles situations vous allez jouer, où vous vous trouvez, etc. Peut-être aurez-vous aussi reçu une consigne particulière de la part de votre chef taine.

La pantomime

Représenter quelque chose



sans paroles et si possible sans accessoires, c'est une pantomime. Pour être convaincant, tu dois t'imaginer très précisément les mouvements de la personne (gestuelle) et les expressions de son visage (mimique).

Pour t'entraîner à représenter de façon convaincante des scènes par la pantomime, commence par des gestes simples, quotidiens.

Portes et fenêtres: ouvrir, fermer, passer à travers

Outils (p. ex. pelle, marteau, ciseaux): comment les utilise-t-on ? Emploie tes deux mains.

Les déplacements: ramer, faire du ski, aller à vélo

Le mur: dessine une ligne blanche par terre; ce sera le pied du mur pour toi. Teste maintenant si le mur est solide,

regarde par-dessus, cache-toi derrière. Un autre joueur longe le mur comme un policier. Quand il te regarde, tu te caches derrière le mur, quand il regarde ailleurs, tu regardes par-dessus. Essaie de garder dans ton esprit la hauteur du mur, il doit devenir presque réel dans ta tête, pour que tu n'aies même pas l'idée de vouloir le traverser.

Tu peux ainsi essayer de jouer une quantité innombrable de scènes, toujours sans accessoires. Tu auras certainement beaucoup d'autres idées!

■ Jeux d'ombres

Il n'y a pas que le texte pour servir de fil conducteur aux pièces que vous jouerez, mais aussi le jeu des lumières. Tu peux créer



toutes sortes d'effets avec des ombres, claires ou sombres, très grandes ou très petites, en biais ou toutes droites.

L'installation est simple: une salle obscurcie, une source de lumière (p. ex. lampe de poche, spot, bougie, lanterne), un drap ou une grande surface recou-



verte de papier comme écran de projection. Pense à exécuter tous les mouvements calmement, lentement et sobrement.



Tu peux aussi faire un jeu d'ombres avec des marionnettes, derrière une petite scène. Ce genre de spectacle offre des possibilités et des effets tout différents. Tu peux découper les figures dans du carton et les décorer avec divers éléments. Tu auras du plaisir à faire tes propres expériences. On peut aussi fabriquer des décors avec des moyens très simples. Tu peux aussi jouer sur les couleurs, en tenant un bout de plastique coloré (fourres, p. ex.) devant la lumière. Si vous utilisez un projecteur de diapos, vous pouvez aussi dessiner vos propres diapositives. Cela vaut la peine de s'exercer un peu, pour obtenir les effets voulus et ne pas vous gêner réciproquement.

■ Jeux avec les mains

■ **Poupées à doigts:** peindre le visage directement sur le bout des doigts, ou passer un sac en papier pointu sur le majeur, faire deux trous pour les bras (pouce et auriculaire).

■ **Marionnettes:** fabriquer la tête avec de la farine de bricolage, du bois ou des boules en sagex; il est facile de jouer avec ces marionnettes, qu'on dispose ou non d'une scène.

■ **Poupées avec des bâtons (marottes):** la tête et les mains



sont soutenues et dirigées par-dessous au moyen d'un bâton.

■ **Poupées à fil:** il faut un peu d'entraînement pour en jouer. Les animaux et les personnes ne devraient ni «s'envoler», ni disparaître sous la scène. On peut faire des poupées simples avec un bout de tissu, en faisant un nœud pour la tête et deux nœuds pour les mains.

■ **Poupées racines** et autres figures avec des matériaux naturels: graver, peindre, habiller.

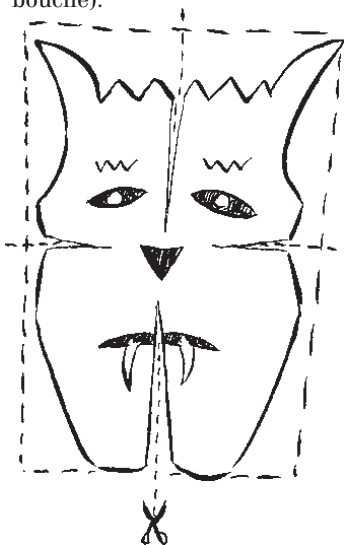
■ **Babibouchettes** (poupées chaussettes): avec de l'imagination et peu de matériel on peut faire des poupées qui peuvent même parler ou attraper des choses, avec les vieilles chaussettes de papa. Faire une entaille d'environ 6 cm au bout de la chaussette. Coudre dans l'entaille un bout de tissu, ce sera la bouche. Ajouter deux yeux sur le dessus (balles de ping pong ou boutons), décorer et l'animal imaginaire est prêt.

Les masques

Si tu ne veux pas qu'on te reconnaisse lors d'une fête, cache ton visage derrière un masque de sorcière ou de diable, d'oiseau ou de chat. La fabrication du masque est en elle-même très

intéressante. On peut fabriquer un masque très simple en recouvrant un ballon gonflable de plusieurs couches de papier mâché (bandes de papier journal trempées dans de la colle d'amidon). Si tu prends du papier blanc pour la dernière couche, tu pourras très facilement peindre ton masque, aussi avec des couleurs claires. Mais le masque doit d'abord sécher, pendant deux jours au minimum.

On peut fabriquer des masques avec bien d'autres matériaux, p. ex. du papier, du carton, des boîtes, des bandes plâtrées, etc. Il faut toujours bien les adapter au visage (nez, yeux, bouche).





Bricoler et créer

Il n'y a pas besoin de beaucoup de matériel ou d'instruments spéciaux pour bricoler. Il suffit de savoir manier quelques outils de base et de connaître les caractéristiques des matériaux à disposition. Les matériaux de récupération ou naturels, les chutes de bois ou de planches ne coûtent presque rien et sont faciles à trouver. Ton imagination et ton habileté feront le reste.

La façon de travailler

■ **Les habits:** une vieille chemise de ton papa ou un tablier protégera tes habits. Il est de toute façon conseillé de porter des habits usagés pour aller aux séances.

■ **La préparation:** prépare ta place de travail, en débarrassant d'abord tout ce dont tu n'auras pas besoin, et en protégeant le sol et la table le cas échéant. En plus du matériel dont tu auras besoin, prépare aussi un balai et des sacs poubelle.

■ **Organisation:** essaie de travailler en gardant un peu d'ordre, pour ne pas constamment égarer les outils.

■ **Les outils:** utilise les outils adaptés aux matériaux. Pense de temps en temps à leur donner les soins spéciaux dont ils ont besoin. Si tu prends des outils de la maison, inscris ton nom dessus.



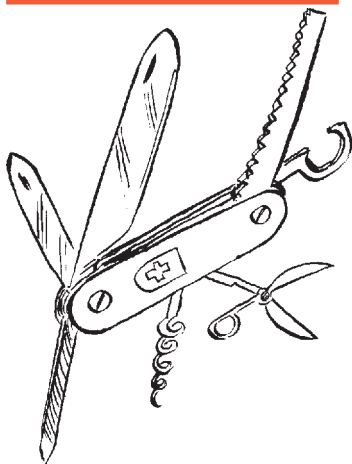


■ **Sois attentif:** fais attention de ne pas te mettre en danger (ni d'ailleurs les autres!) quand tu travailles. Commence à travailler prudemment quand tu ne connais pas la technique utilisée. Respecte les conseils d'utilisation et les normes de sécurité. N'utilise des appareils électriques qu'en présence d'une personne expérimentée.

■ **A la fin,** réjouissez-vous de votre œuvre! Mais n'oubliez pas de tout ranger dès que le travail est fini. Vous en aurez encore moins envie plus tard. Si votre œuvre n'est pas terminée, posez-la en un endroit sûr et remettez un peu d'ordre, même provisoirement, pour pouvoir continuer votre travail plein d'enthousiasme la prochaine fois. Cela vous évitera de retrouver des tubes de colle desséchés, des ciseaux rouillés ou des trognons de pomme pourris.



Les outils et autres moyens auxiliaires



■ **Le couteau de poche:** indispensable à chaque scout. Tu seras prêt à faire face à n'importe quelle situation avec un bon couteau de poche, contenant de préférence une scie et des ciseaux. Attention en refermant le couteau. Ne taille jamais des objets en tenant la lame tournée contre toi.

■ **Les ciseaux:** coupent proprement du papier, du carton et des textiles, à condition de ne pas avoir été utilisés pour autre chose. A propos, il existe aussi des ciseaux pour gauchers!

■ **Le cutter/couteau japonais:** pour couper proprement du papier, du carton, de la mo-

quette ou du liège – mais pas les doigts. Le tenir toujours bien verticalement, sinon on peut casser la lame ou couper la règle.

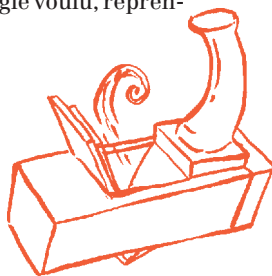
■ **La colle:** tu peux utiliser de la colle blanche pour coller presque n'importe quoi. Pour de grandes surfaces de papier: diluer la colle blanche avec un peu d'eau et étaler avec un pinceau large, ou utiliser de la colle de tapissier. Pour réparer du plastique ou de la porcelaine, utiliser de la colle à deux composants (p. ex. Araldit). Les bâtons de colle ne sont à conseiller que pour de petits travaux fins.



■ **La scie:** toujours bien fixer le morceau de bois dans un étau, ou le caler avec le pied, le genou ou l'autre main. Tenir la lame bien verticale. Faire des mouvements souples avec peu de pression. Au début, tirer deux ou trois fois la scie contre soi, pour faire une entaille de laquelle la lame ne pourra plus sortir. Toujours détendre la lame de la scie après usage.

■ **La scie à découper:** convient pour du contre-plaqué ou du carton épais, surtout pour des courbes. Bien fixer la lame.

Tenir toujours verticalement, l'arc doit être parallèle à l'avant-bras. Faire des mouvements montants et descendants sans pression. Ne pas exécuter les courbures avec l'arc (car ainsi la lame se tord), mais tourner la pièce en bois avec l'autre main. Pour les angles: arrêter de scier, tourner la pièce de bois à l'angle voulu, reprendre.



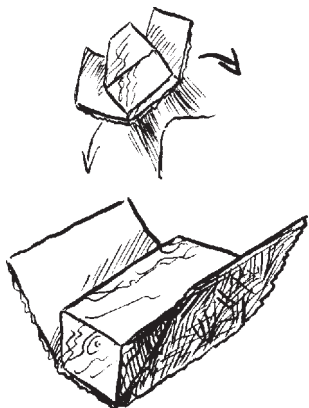
■ **Le rabot:** pour égaliser une surface en bois. Difficile à manier. Il faut des instructions précises et beaucoup d'expérience.

■ **La râpe et la lime:** pour limer des formes grossières dans du bois et pour éliminer des arêtes. Fixer si possible le bois dans un étau et tenir la râpe des deux mains. Il existe différents modèles pour différents usages.

■ **Le papier de verre (toile Emery):** avec des grains différents (petits numéros = gros grain, numéros élevés = grain fin), pour limer des surfaces en bois et éliminer des arêtes. Utili-



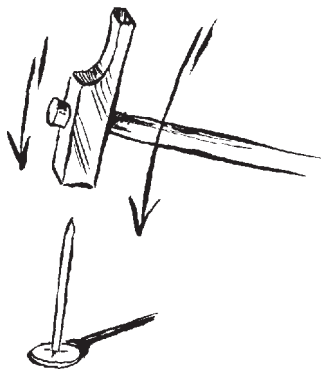
ser le papier enroulé autour des doigts pour les courbes. Pour les surfaces, fixer le papier de verre sur un bout de bois à prendre dans la main.



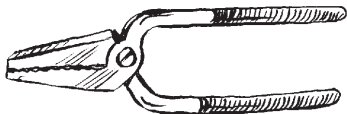
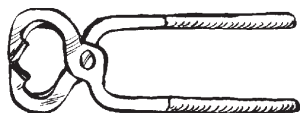
■ **Le marteau:** en métal pour les clous, en bois pour les instruments de gravure, en caoutchouc pour les sardines. Tenir le marteau par le bout du manche et frapper avec élan = meilleure transmission de la force.

■ **Les clous:** choisir la bonne grandeur. Éliminer les clous tordus. Aplatir les clous qui ressortent ou les plier, et enfoncer la pointe dans le bois. Le bois se fend quand on utilise des clous pointus, c'est pourquoi il faut écraser d'abord la pointe des clous avant de les utiliser. Utiliser le moins de clous possible pour des constructions de

camp, mais faire plutôt des bréglages. Rassembler les vieux



clous à la fin du camp et les déposer dans un poste de récupération des vieux métaux. Ne pas enfoncer de clous dans des murs en plâtre ou en pierre.



■ **La pince:** pour enlever des clous ou couper du fil de fer (ne pas utiliser les ciseaux). Une pince n'est pas un marteau!

■ **La pince à bec, ou pince plate:** pour courber du fil de fer et de petites pièces métalliques,

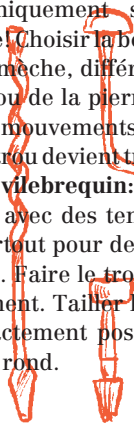


pour maintenir de petits objets.

■ **Les vis:** prendre un tournevis de la bonne grandeur. Préparer le trou avec la perceuse. Dans un mur de plâtre ou de pierre, préparer le trou avec la perceuse ou un poinçon, y glisser un tampon, puis fixer la vis.

■ **La perceuse:** il vaut la peine d'utiliser une perceuse électrique pour de grands travaux. Mais uniquement sous surveillance! Choisir la bonne grosseur de mèche, différente pour du bois ou de la pierre! Ne pas faire de mouvements latéraux, sinon le trou devient trop grand.

■ **Le vilebrequin:** Pour assembler avec des tenons. Convient surtout pour des meubles de camp. Faire le trou très soigneusement. Tailler le tenon le plus exactement possible et le limer en rond.



Matériaux et idées

■ Matériaux naturels

La plupart des matériaux que tu peux acheter dans les magasins proviennent de la nature. Ils sont nettoyés, traités pour devenir plus résistants, teints, rendus plus facilement utilisables, imités, etc. Tu trouveras certainement aussi intéressant de retrouver des matériaux originels et de concevoir et créer quelque chose avec ces matériaux-là. Tu peux utiliser du bois sous toutes ses formes, de la terre, de la boue, des pierres, du sable, des roseaux, des feuilles, des feuilles mortes, de la paille, des feuilles de maïs, des plumes, des bouts de laine, des fruits, des noix, des coquilles de noix et beaucoup d'autres choses. Ouvre tes yeux, touche avec tes mains et laisse venir les nouvelles idées.

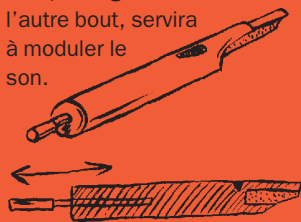
Voici quelques idées: marionnettes avec des branches de noisetier, poupées-racines, grande fresque avec divers matériaux, bonhommes de pierres, couleurs faites soi-même, poteries, collages.



Sifflet en bois d'osier

Matériel: branche d'osier, noisetier ou sureau \varnothing 1–2 cm, couteau de poche, scie.

Dans une branche de bruyère, on coupe un bout droit d'environ 10 cm. En tapant dessus avec le côté du couteau de poche, l'écorce se détache et on peut l'enlever en un seul morceau, ce qui donne un tube. Un petit bout de branche y est inséré pour servir d'embouchure, un plus grand morceau, à l'autre bout, servira à moduler le son.



■ Les matériaux de récupération

Regarde toujours à deux fois avant de jeter quelque chose. Même si nous faisons très attention à produire le moins de déchets possible, on trouve toujours une quantité incroyable de choses qui peuvent être transformées en petites merveilles sans beaucoup de matériel supplémentaire. Regarde à la maison, à la décharge, dans les arrière-cours d'usines, de cuisines industrielles, dans la

rivière et dans la forêt (malheureusement). Tu y trouveras des journaux, du papier, des restes de tissu et de laine, des bouteilles en verre et en plastique, des boîtes, des rouleaux de papier WC, des cartons d'œufs, du matériel d'emballage en sagex, des gobelets de yogourt, des berlingots de lait, diverses pièces en métal tels des capsules, des boîtes, des fils de fer, des chapeaux de roues, etc. Tout cela, avec ciseaux, couteau, colle, scotch et bien sûr du papier mâché, peut t'occuper pendant des années. Le papier mâché: des bouts de papier journal mis à tremper dans de l'eau don-

Un cochon grandeur nature

(un chien, un éléphant, un cheval de Troie,...)

Tu construis un échafaudage avec des planches, des branches, des boîtes ou du treillis, et tu fixes le tout avec du fil de fer, des clous ou de la ficelle. Tu remplis l'échafaudage avec du papier journal ou de la laine de bois. Tu recouvres le tout de plusieurs couches de papier mâché. Avec divers matériaux tu ajoutes les oreilles, la trompe ou la queue. Recouvrir encore une fois de colle d'amidon, laisser sécher, peindre avec de la dispersion et vernir.

ment, au bout d'une semaine, une pâte facile à travailler. Plus rapide: mettre à tremper des cartons d'œufs. Des bandes de papier journal trempées dans de la colle d'amidon, en plusieurs couches, donnent, une fois séchées, une surface dure.

■ Papier et carton

On peut presque tout faire avec du papier et du carton, à condition que cela ne doive pas être durable ou trop solide. Tu trouveras des papiers, de toutes les grandeurs et pas trop chers, dans une imprimerie. Il ne faut que rarement un papier spécial et donc cher. Le papier parchemin n'est pas indispensable, même pour faire un diplôme. Un document troué et au bord noirci fera aussi un grand effet. Le papier mouillé se déforme. Ne t'étonne pas si tes décors en carton se tordent quand tu les peins avec de la peinture à l'eau. Pour éviter cela, peins aussi le dos, ou recouvre entièrement les deux côtés de papier collé avec de la colle d'amidon ou de la colle blanche diluée. Possibilités: découpages, plis, masques, tableaux, collages, impression, cartonnage, reliure, papier mâché; on peut aussi fabriquer soi-même son papier.

Une petite lampe

comme décoration de table ou suspendue à une ficelle (quand il n'y a pas de vent)

Matériel:

- papier de couleur (demandes-en à l'école, car il est très cher dans les magasins)
- ciseaux, papier collant
- bougie à réchaud

Plie une feuille A5 (une demi A4) par le milieu. Fais des entailles depuis le pli jusqu'à environ 1,5 cm du bord. Déplie le papier et colle un des côtés étroits autour de la bougie de réchaud. Le modèle de base est terminé. Fais marcher ton imagination pour le décorer.





Les textiles

Les textiles (tissus, laine, coton, restes de tapis) sont indispensa-

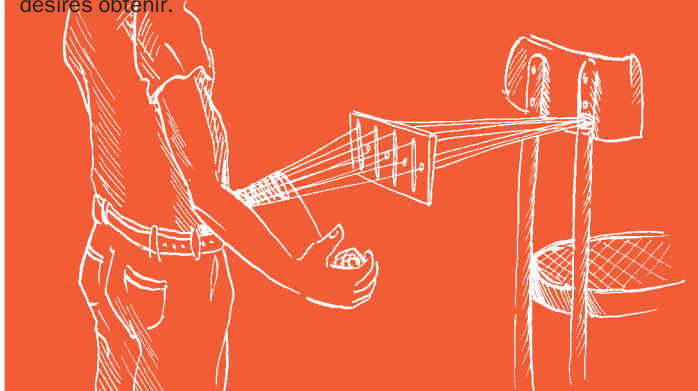
bles pour faire du théâtre (et dans le quotidien aussi). Tu trouveras certainement des

Tisser un bracelet

Matériel:

- 1 bout de carton fort d'environ 10 x 18 cm
- ciseaux ou cutter
- alène (grosse aiguille sans pointe) ou une aiguille à laine
- restes de laine et de coton

Avec le carton, tu vas fabriquer un peigne de tissage tout simple. Avec les ciseaux ou le cutter, tu fais quelques entailles tous les 5 mm environ. Fais un trou entre chaque entaille, au milieu. Passe une aiguille avec un fil de la bonne longueur (avec une bonne réserve) dans chaque trou et dans chaque entaille, attache tous les fils ensemble et fixe-les sur le dossier d'une chaise ou sur une ficelle attachée à un arbre. Attache aussi ensemble l'autre bout des fils, et fixe-les à ta ceinture, de telle manière que tu puisses tendre les fils, mais toujours attraper l'autre bout. Tu peux commencer à tisser avec une petite pelotte de laine. Si tu tires le peigne vers le haut, il se crée une «ligne», sorte de trou à travers lequel tu peux passer ta pelotte. Si tu pousses ensuite le peigne vers le bas, les autres fils forment une autre ligne, au travers de laquelle tu repasses la pelote dans l'autre sens. Tu peux faire un tissage plus ou moins serré en fonction de l'effet que tu désires obtenir.





restes de tissus et de laine à la maison ou chez tes grands-parents.

Avec de la laine ou du coton, on ne fait pas que tricoter (tu ne sais pas tricoter? – C'est une question d'honneur pour un bon scout!), ou crocheter ou broder, mais on peut aussi créer de superbes coiffures pour des masques, faire un nouveau cordon et un pompon pour ton flotteur, fabriquer un bracelet d'amitié ou d'indien, tisser des rubans pour mettre sur des chapeaux, ou une ceinture, ou un tableau, et encore beaucoup d'autres choses. Pour faire un tissage (un tapis par exemple), tu peux aussi utiliser des restes de tissus ou de la paille (pour faire une natte de camp).

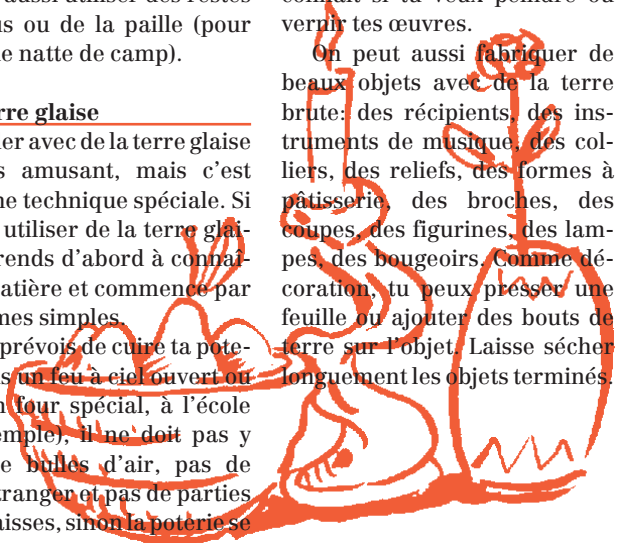
■ La terre glaise

Travailler avec de la terre glaise est très amusant, mais c'est aussi une technique spéciale. Si tu veux utiliser de la terre glaise, apprends d'abord à connaître la matière et commence par des formes simples.

Si tu prévois de cuire ta poterie (dans un feu à ciel ouvert ou dans un four spécial, à l'école par exemple), il ne doit pas y avoir de bulles d'air, pas de corps étranger et pas de parties trop épaisses, sinon la poterie se

fend. Le mieux est de travailler sur du papier journal que tu remplaces souvent, car la terre «transpire». Ne travaille pas avec de l'eau. Pour souder des morceaux ensemble, étale bien la terre humide ou utilise une pâte fine faite de terre et d'eau bien mélangés. Si la terre est devenue trop sèche, pétris-la en une boule, mouille-la et entoure-la d'un chiffon humide et d'un plastique. Elle devrait de nouveau être molle au bout de quelques jours. Tu peux aussi conserver de cette manière des travaux commencés, jusqu'à la prochaine fois. Demande des conseils à une personne qui s'y connaît si tu veux peindre ou vernir tes œuvres.

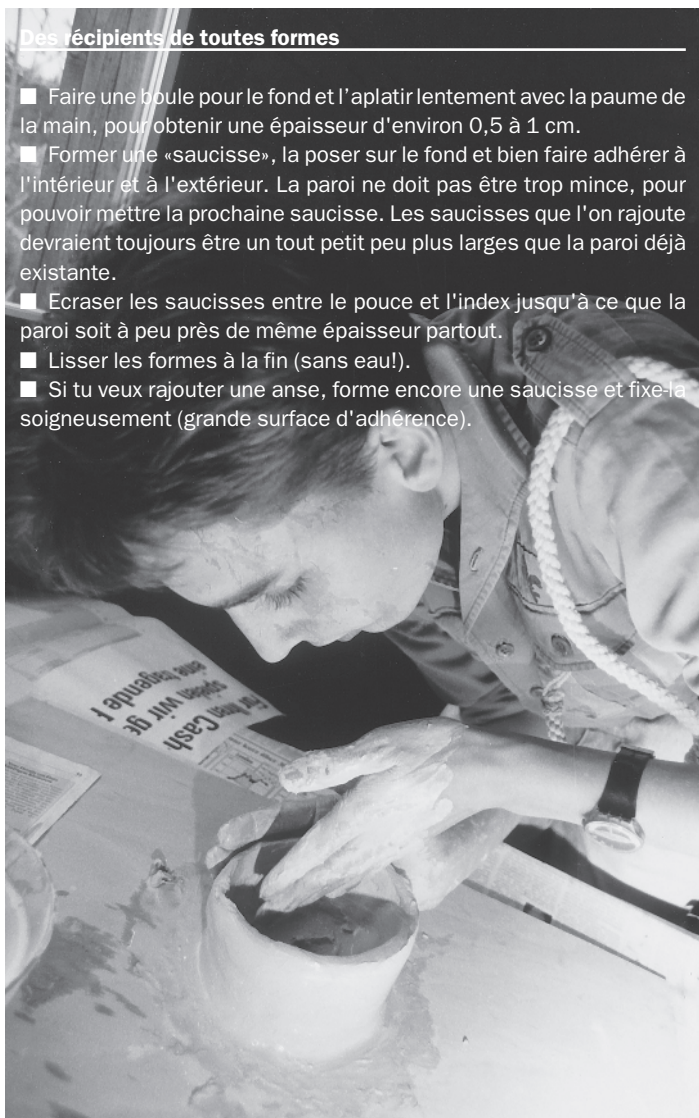
On peut aussi fabriquer de beaux objets avec de la terre brute: des récipients, des instruments de musique, des colliers, des reliefs, des formes à pâtisserie, des broches, des coupes, des figurines, des lampes, des bougeoirs. Comme décoration, tu peux presser une feuille ou ajouter des bouts de terre sur l'objet. Laisse sécher longuement les objets terminés.





Des récipients de toutes formes

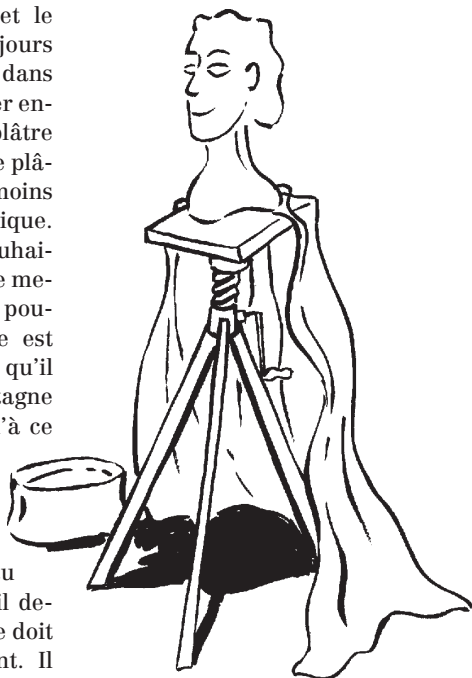
- Faire une boule pour le fond et l'aplatir lentement avec la paume de la main, pour obtenir une épaisseur d'environ 0,5 à 1 cm.
- Former une «saucisse», la poser sur le fond et bien faire adhérer à l'intérieur et à l'extérieur. La paroi ne doit pas être trop mince, pour pouvoir mettre la prochaine saucisse. Les saucisses que l'on rajoute devraient toujours être un tout petit peu plus larges que la paroi déjà existante.
- Ecraser les saucisses entre le pouce et l'index jusqu'à ce que la paroi soit à peu près de même épaisseur partout.
- Lisser les formes à la fin (sans eau!).
- Si tu veux rajouter une anse, forme encore une saucisse et fixe-la soigneusement (grande surface d'adhérence).



■ Le plâtre

Il est passionnant de faire des expériences avec du plâtre. Mais il faut travailler très soigneusement, sinon une fine couche de plâtre recouvrira tout dans ta chambre et même dans le reste de la maison. Mais que cela ne te retienne pas. Il est plus simple de travailler à l'air libre. Tu ne seras pas non plus tenté de te laver les mains ou de passer tes ustensiles sous le robinet. C'est strictement interdit! Car la poudre de plâtre peut se fixer dans l'écoulement et le boucher. Il faut donc toujours d'abord se laver les mains dans une écuelle d'eau et la vider ensuite dans la nature (le plâtre est un élément naturel). Le plâtre de construction est le moins cher et le plus économique. Pour obtenir la quantité souhaitée de plâtre, on prend une mesure d'eau et une autre de poudre de plâtre. La poudre est ajoutée à l'eau jusqu'à ce qu'il se forme une petite montagne au milieu. Attendre jusqu'à ce que la poudre de plâtre ait absorbé toute l'eau, bien remuer et battre ensuite pour éliminer les bulles d'air. Le plâtre attache au bout de 5 à 10 minutes, il devient chaud et dur. La pâte doit donc être travaillée avant. Il

faudra compter environ deux semaines jusqu'à ce que le plâtre soit complètement sec. Tu peux faire des moulages de traces, de mains ou de visage avec du plâtre, couler des plaques ou des formes, les peindre ou graver des images dedans. Tu peux aussi tailler une sculpture dans un bloc de plâtre, ou graver un timbre ou un moule pour faire une bougie en cire, etc. Les bandes de plâtre conviennent spécialement pour faire des masques (mais elles sont chères).



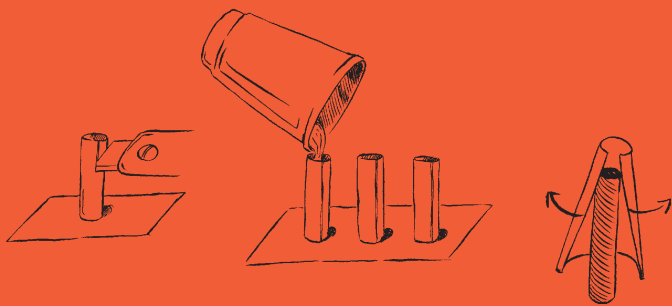


Craies de couleur

Matériel:

- Plâtre de construction
- Couleur en poudre ou tubes de couleur
- Quelques tuyaux en plastique dur, \varnothing environ 1 cm, longueur 3 à 4 cm (dans les magasins d'électricité)
- Cutter

Couper les tuyaux de la bonne longueur avec le cutter et ensuite les fendre dans le sens de la longueur. Poser les tuyaux sur une surface plane. Dissoudre soigneusement un peu de couleur avec de l'eau dans un gobelet de yoghourt. Ajouter de la poudre de plâtre et bien mélanger. Verser la pâte colorée dans les tuyaux (remuer évent. avec un petit bâtonnet pour faire sortir les bulles d'air). Laisser prendre et sécher. Ouvrir les tuyaux le long des fentes avec les deux pouces et faire glisser les bouts de plâtre coloré (craies). A tester lors de votre prochaine piste en ville!



La cire

Fais-tu partie de ceux qui aiment jouer avec des bougies allumées ou avec de la cire chaude ? La cire est un élément agréable au toucher et très malléable. Tu peux façonner toutes sortes de figurines avec de la

cire. Tu peux faire tomber des gouttes de cire d'une bougie allumée dans un récipient contenant de l'eau et «lire l'avenir» dans les formes mystérieuses qui se créent. Si tu passes avec un (vieux) fer à repasser sur un papier colorié avec des craies

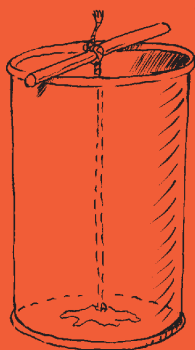


en cire (de Stockmar), tu obtiendras un merveilleux papier pour des cartes ou des petits cadeaux. Tu peux couler de la cire liquide dans une forme de plâtre gravée préalablement ou tirer des bougies. Si tu tremper des bandes de jute dans de la cire liquide et les fixes autour d'un bout de bois avec du fil de fer, tu obtiens de belles torches. La cire la moins chère sera celle d'anciennes bougies récupérées. Il faut éliminer les anciennes mèches et passer la cire à travers une passoire quand tu la

réutilises. La paraffine aussi est bon marché. La cire d'abeilles est plus chère. Il faut conserver les bougies coulées en cire d'abeille au moins une année avant de les utiliser, car sinon elles brûlent beaucoup trop rapidement. Fais toujours fondre la cire dans un bain-marie, car sinon elle devient trop chaude, et elle peut s'enflammer d'elle-même. La température idéale pour couler des bougies est d'environ 80 degrés, il ne doit donc pas y avoir la moindre fumée.

Couler des bougies

Verser la cire liquide dans une forme creuse (verre, boîte de conserve, rouleau de papier WC, gobelet de yoghourt). Il vaut mieux d'abord graisser un rouleau en carton avec de l'huile à salade. Fixe la mèche au fond du récipient avec un peu de cire ou perce un trou au fond du récipient et fais-y passer la mèche, que tu noues au bout. En haut, tu fais tenir la mèche au moyen d'un bout de bois ou d'une aiguille à tricoter posée en travers du récipient.



Quand tu verses la cire, la mèche doit être légèrement tendue. Si tu veux obtenir des couches de plusieurs couleurs, il faut chaque fois attendre qu'une croûte blanchâtre se soit formée sur la couche précédente.



Les couleurs et les teintures

Les couleurs amènent la variété, la gaieté et font la particularité de chaque objet. Tu connais certainement toutes les couleurs que tu peux utiliser sur du papier pour dessiner et peindre. Pour du tissu, il faut des couleurs à batik, des couleurs pour tissus ou des couleurs indélébiles pour l'impression sur du lino. Il faut toujours laver les tissus neufs, des T-shirts par exemple, avant de les peindre ou de les teindre. Il faut demander conseil à une personne du métier pour peindre des meubles ou des murs. Pour des impressions (sur du papier ou du tissu), il faut en plus de la couleur appropriée, un chablon, par exemple une pomme de terre gravée, un bouchon, un bloc de plâtre gravé, un bout de lino ou de bois gravé, une gomme (blanche, molle) travaillée avec un couteau fin, ou simplement tes mains, pieds, une feuille ou d'autres éléments de la nature. Si tout le monde veut avoir un même motif (p. ex. pour un T-shirt de camp), on peut aussi faire un chablon avec du carton ou avec une feuille de papier adhésif. Il faut ensuite «imprimer» le dessin à l'aide d'un pinceau tenu bien verticalement, par petites touches, ou en passant une

brosse à dents sur un tamis (faire d'abord un essai!). Il est toujours très intéressant de trouver les couleurs dans la nature et de les utiliser. La laine peut facilement être teinte avec différentes plantes et parties de plantes. Il est fascinant de voir que toutes les couleurs s'harmonisent toujours entre elles, parce qu'elles n'existent pas à l'état pur dans la nature, il y a toujours des nuances.

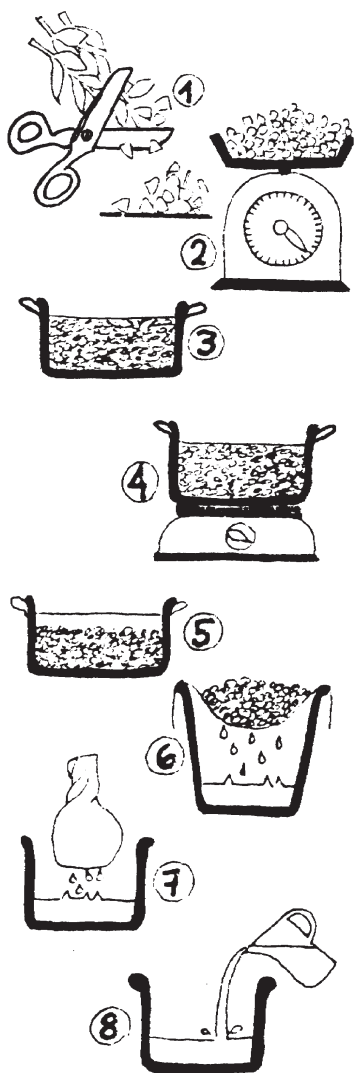
■ Teindre de la laine

(compliqué, mais ça en vaut la peine)

Règle d'or pour teindre de la laine: ne jamais la brusquer, c'est-à-dire ni froter, ni tirer, ni remuer, mais bouger doucement; ne pas tremper brusquement dans de l'eau chaude ou froide, mais laisser refroidir ou réchauffer doucement.

Tu peux utiliser de la laine non cardée et non filée, attachée en écheveaux, pour la teindre. Mais la laine ne doit plus contenir de graisse, sinon la couleur ne prend pas. Il faut donc laver la laine dans de l'eau tiède avec un produit de nettoyage fin avant de la teindre.

Un conseil: les maîtresses de couture s'y connaissent généralement bien.



■ Les recettes les plus simples

Pour 100 g de laine il faut environ 100 à 200 g de lichens ou d'autres plantes colorantes. On peut les utiliser mélangées ou triées, selon la couleur que l'on veut obtenir.

■ Fabrication de la «teinture»:

1. Couper les plantes en morceaux
2. Les peser
3. Faire tremper (pendant une nuit)
4. Faire cuire à feu doux pendant 1 heure
5. Refroidir
6. Filtrer à travers du tissu
7. Presser et poser les restes des plantes dans un bout de tissu dans le liquide
8. Rajouter un peu d'eau (attention: la casserole ne pourra plus jamais être utilisée pour cuire des aliments).

■ Teindre la laine:

9. Mouiller la laine dans l'eau tiède
10. Essorer, poser la laine dans la teinture, et faire chauffer doucement, laisser cuire au maximum pendant 1 heure à petit feu
11. Laisser refroidir (évent. toute la nuit)
12. Rincer soigneusement, jusqu'à ce que l'eau soit claire



13. Laver (pour éliminer tous les restes de teinture)

14. Rincer, ajouter un peu de vinaigre dans la dernière eau de rinçage.

De la même manière, on peut utiliser des écorces et des feuilles de châtaignes, des pelures d'oignons, des aiguilles de sapin blanc, du thé ou des écorces de noix.

On peut aussi utiliser la verdure des carottes ou les branches des tomates à la fin de la saison.

On peut même faire une teinture sans cuisson avec les écorces des noix (la partie verte, fraîche). Laisser simplement tremper la laine pendant la nuit dans l'eau.



Postface de l'équipe fédérale

Thilo? Au fond, qu'est ce que ce mot signifie? Pourquoi ce manuel s'appelle-t-il ainsi? Ernest Thilo, né à Riga en 1879, était l'un des pionniers du mouvement scout en Suisse. En 1912 déjà, il fondait un groupe scout dans la petite bourgade vaudoise de Moudon. En 1913, il fut actif dans la fondation de la Fédération des Eclaireurs Suisses, et appartint plus tard à son comité central (aujourd'hui équipe fédérale).

A l'époque, personne ne savait ce qu'était au juste la «technique scout». Ernest Thilo se mit à la tâche et rédigea le premier manuel dans ce domaine. Le livret obtint un franc succès et fut traduit en allemand. Jusqu'à sa mort, en 1962, Ernest Thilo réalisa 14 éditions allemandes et 9 éditions romandes de son «livret de l'éclaireur», livret que les éclaireurs appelèrent plus simplement «Thilo».

A un âge très avancé, Ernest Thilo s'adjoignit des chefs scouts expérimentés qui le tenaient au courant du développement du mouvement scout. Ainsi naquit la commission du Thilo, laquelle s'adjoignit une «patrouille romande de rédaction». Ses membres s'appelaient ironiquement «Thilosophes». Après 1962, cette commission s'occupa de 7 autres éditions allemandes, partiellement retravaillées et, en 1965, d'une édition romande, laquelle fut simplement réimprimée, jusqu'en 1987.

La présente 12^{ème} édition romande du Thilo est une réimpression de la 11^{ème}, laquelle avait été complètement réactualisée. La fusion des deux fédérations en 1987 a montré la nécessité de réunir les deux publications alors existantes («Pour toi, éclaireuse» et «Thilo») en un ouvrage commun. L'équipe de rédaction se composait de Barbara Borer, Jürg Boos/Tiger, Robert Hauser/Tele, Christine Stähli/Chips, Susanne Tobler/Sim et Beat Wittwer/Cibo. De nombreux autres chefs et cheftaines leur prêtèrent main forte. Nous tenons ici très chaleureusement tous ceux et toutes celles qui ont permis la parution de ce manuel. Nous sommes certains que le Thilo contribuera encore longtemps à la transmission des capacités et des connaissances, qui seules rendent possible l'aventure scout.

*Pour l'équipe fédérale: Regula Furrer/Suffo, cheftaine suisse
Rolf Steiner/Plato, chef suisse*

Index

A

Accident	126
Achillée mille-feuille	166
Aiguisage d'un couteau	210
Ail des ours	166
Air	189
Alchémille commune	169
AMGE	28
Amphibiens	182
Animaux protégés	184
Anneau sur la ficelle	253
Araignées	184
Aram tsam tsam	264
Argousier	165
Arole	156
Aspérule	169
Assassin	253
Assemblée fédérale	61
Association cantonale	13
Astéroïdes	198
Aubépine	162
Aulne	158
Avoine	170
Azimut	83

B

Babibouchettes	272
Baden-Powell	22
Baies comestibles	165
Baies vénéneuses	164
Bain	243
Balle réflexe	251
Bandage du cou-de-pied	134
Bandage en tortue pour un genou 134	
Bandages	132
Bans	267
Barbe de chèvre	166
Bardane	166
Baromètre	189
Basses	197
Bâtons	252
Belladone	164
BiPi	23

290

Blaireau	176, 185, 186
Blé	170
Blessure des yeux	147
Boire	233, 238
Boire de l'alcool	45
Bonne Action	21
Bonnet de prêtre	164
Bouche-nez	128
Boule de neige	162
Bouleau	161
Bouquetin	174
Boussole	83
Bouteilles	262
Brancard improvisé	135
Branches	11
Brélagés	99
Bricoler	273
Brouillard	193
Brownsea	24
Brûlures	142
Buissons	153
Bureau du Matériel Scout	14
Buse	179

C

Camp	206
Camps fédéraux	26
Canton	57
Cardamine des prés	166
Carotte sauvage	166
Carrés de tente	212
Carte	72
Carte de course d'orientation ..	80
Centres internationaux	32
Cerf	175, 186
Chaise à porteur	135
Chamois	174
Champignons	171
Chansons de gestes	263
Chanter	257
Charme	157
Chasseur et lapins	248
Chat	186
Chat et souris	249, 255
Chataïgnier	160

Chaussures	210, 236, 237	Coupures	140
Chauve-souris	173	Courbes de niveau	73
Chef de patrouille	8	Couronne	153
Chêne blanc	157	Couteau de poche	210
Chêne rouvre	157	CP	8
Cheval et le cavalier	251	Crapaud commun	182
Chevreuil	175, 185, 186	Créer	273
Choc	131	Cresson de fontaine	166
Chœurs	263	Croquis	92
Chouette hulotte	178	Croquis de cheminement	95
Chouettes	178	Croquis panoramique	93
Ciel	195	Croquis topographique	94
Cinq à la suite	255	Crottes	185
Circulation	52	Cuisine	225
Cire	284	Cuisine Robinson	235
Cirrus	192	Cuisson	232
Clé-morse	104, 105	Cumulo-nimbus	192
Clin d'œil	250	Cumulus	192
Cloques	140, 237	Cynorrhodon	165
Cœur de pigeon	165		
Combat des chevaliers	256	D	
Comètes	198	Daim	185
Commotion cérébrale	139	Danser	257
Compote	165	Danses	263
Compression avec le doigt	129	Déchets	228
Concours de sauts	256	Décodage	110
Confédération	57	Démocratie	60
Conférences mondiales	29	Dent-de-lion	166
Confiture	165	Dépêche	107
Conifères	155	Dérangements intestinaux	145
Conseil fédéral	60	Détectives	249
Conservation des denrées ali- mentaires	229	Devinez c'est gagné	254
Constipation	146	Devoirs	63
Constitution fédérale	60	Diarrhée	145
Construction du foyer	225	Droits	63
Constructions	215		
Contusion	138	E	
Coordonnées	81	Eau	243
Cordages	97	Échelle	72
Cordées	12	Éclairs	194
Cordes	97	Éclairs de chaleur	194
Corps étranger dans le nez ou l'oreille	148	Éclipse lunaire	198
Corps étranger dans l'œil	147	Éclipse solaire	198
Coton	280	École	38
Couleurs	286	Ecorchures	140
Couleur à collier	181	Écureuil	173, 186, 187, 188
Coup de chaleur	144	Electrocutions	148
		Empreintes	185, 186

Encres invisibles	110
Énergie	54
Entorses	138
Épeautre	170
Épervier	179
Épice	165
Épicéa	155
Épilobe	166
Épinards	168
Épine vinette	165
Équidistance	73
Équipement	236
Équipement pour une séance	208
Erable plane	159
Erable sycomore	159
Estafettes	256
Estimations	115
Étapes	14
Étoile filante	252
Étoiles	195, 199
Étrangers	52
Excursion	236, 238
Exploration	96

F

Familles	38
Fanion	10
Faucon crécerelle	179
Faucon pèlerin	179
Feu de camp	222
Feuille-caillou-ciseaux	256
Feux	221
Fièvre	145
Fleur de Lys	21
Fleurs de pâquerette	166
Fonctions	154
Forêt	151
Fosse filtrante	228
Foulures	138
Fours	228
Foyer	225
Foyer polynésien	227
Fracture	138
Fracture du crâne	139
Frêne	158
Frigo dans le sol	229
Fumer	45
Fusain	164

292

G

Garde-manger	229
Garrot	130, 131
Gelures	143
Genévrier	163, 165
Gitarren-Griffe	259
Givre	193
Goofie	250
Gouet	164
Grêle	193
Grenouille verte	183
Grésil	193
Grippe	146
Groupe	11
Guides	13
Guitare	258

H

Habillement	208, 237
Herbe	153
Hérisson	172
Hermine	176
Hêtre	157
Hibou petit-duc	178
Hiboux	178
Humidité de l'air	189
Hygromètre	189
Hypothermie	143

I

If	156
Indiaca	251
Ingurgitation de poison	147
Insectes	183
Insignes	30
Insolation	144
Instruments «maison»	261
Intoxication	
aux gaz	147
à la fumée	147

J

Jamboree	29
Jamboree sur les ondes ..	29, 114
Jeu de Kim	121
Jeux	223
Jeux dans l'eau	255

Jeux de mouvement	249	Menthe	169
Jeux de mouvement, avec matériel	251	Messages secrets	108
Jeux d'intérieur	252	Météorologie	189
Jeux d'ombres	270	Milan noir	179
Jouer	246	Milan rouge	179
Jour de St-Georges	29	Mise d'un bras en écharpe	133
JSLO	29	Moot	29
Jusquiame	164	Morelle douce-amère	164
		Morsure d'animaux	141
		Mouvement Scout de Suisse 13, 14, 26	
L		Moyen de signalisation	106
Laine	280	Moyens de communication	102
Le 21	254	MSdS	14
Légumes	168, 248	Mulot	174
Légumes sauvages	166	Musaraigne	172, 185
Lézard		Musique	257
Lézard des murailles	180		
Lézard des souches	180	N	
Lézard vert	180	Nature et environnement	46
Lézard vivipare	180	Neige	193
Lièvre	173, 185, 186	Nœuds	97, 98
Loi	16, 17	Noisetier	161
Louveteaux	11	Nourriture	232
Lune	197	Noyer	158
Lutins	12	Nuages	192
Luxation	138		
		O	
M		Oiseaux	177
Maïs	170	OMMS	29
Maîtres	40	On met un pied devant	266
Mammifères	172	Orientation	89
Manger	233	Ortie	166
Maraca	261	Orvet	180
Marée basse	197	Outils	217, 274
Marée haute	197		
Marionnettes	271	P	
Marmotte	173	Panais	166
Martre	176, 185, 186	Pansement compressif	130
Masques	272	Pansement protecteur	
Matériaux de récupération ...	278	pour la tête	133
Matériaux naturels	277	pour un bras	133
Maux de tête	146	pour une main ou un pied .	132
Maux de ventre	145, 146	Pantomime	269
Médias	47	Papier et carton	279
Mélèze	156	Papier mâché	278
Mélisse	169	Parisette à quatre feuilles	164
Mensurations	115		

Patrouille	8
Perdu connaissance	127
Peuplier	160
Pic	187, 188
Pied de veau	164
Pierre appelle Paul	248
Pin	155
Pionniers	12
Piqûre d'insectes	139
Plan de menus	233
Planche	251
Planètes	198
Plantain	166
Plantes médicinales	169
Plantes protégées	171
Plâtre	283
Pluie	193
Poids et mesure	234
Pont de corde	100
Ponts	255
Position latérale	127
Poste de transmission	106
Pouls	131
Poupées	
Poupées à doigts	271
Poupées à fil	272
Poupées avec des bâtons (marottes)	271
Poupées racines	272
Précipitations	193
Premier engagement	15, 19
Premiers secours	126
Premiers soins	127
Pression atmosphérique	189
Productions	223
Projet de solidarité	33
Promesse	16, 19, 20
Prunelle	165
Puberté	44
Putois	176

Q

Quatuor	254
---------------	-----

R

Racines	153
Rage	141
Rainette	183

294

Rapaces	179
Refroidissement	146
Règles de la circulation	240
Religion	49
Renard	175, 185, 186
Repas	232
Reptiles	180
Respiration	128
Restes de tapis	280
Routiers	13
RRSS	127

S

S-O-S	137
Sac	236
Sac à dos	247
Sac de couchage	210
Sac pour le camp	209
Sacoche	208
Saignement du nez	140
Salade de fruits	253
Salades	168
Salamandre	182
Salut	20
Sanglier	186
Santé	124
Sapin blanc	155
Sauces	168
Saule blanc	161
Sauras-tu passer	265
Scouts Malgré Tout	13, 44
SCP	8
Seigle	170
Sens	42
Sentiments	37
Sept fatal	247
Serpents	181
Signalisation morse	102
Signatures	75
Signaux de détresse	137
Signes de piste	112
Sirop	165, 168
SMT	44
Sorbier des oiseleurs	163
Sous-chef de patrouille	8
Spécialités	15
Statues	249
Stratus	192

Substance	237
Sureau noir	162

T

Tambour chinois	261
Taupa	172
Teintures	286
Télégramme chuchoté	247
Télévision	49, 51
Température	189
Tentes	211
Terre	153, 195
Terre glaise	281
Textiles	280
Thé	168
Théâtre	269
Théâtre de situation	269
Thinking Day	29
Thym	169
Tilleul	159, 160, 169
Tissus	280
Tonnerre	194
Traces	186
Traces de repas	187
Traditions	10
Trafic routier	239
Transmission radio	113
Transport de blessé	134
Trèfle	21, 166
Triangle	262
Tribunal fédéral	61
Tronc	153
Troupe	10
Trousse de dépannage	209
Trousse de secours	136
Tussilage	166, 169

U

Ukulele	258
Uniforme	22, 28
Unités de tente	212

V

Vautour	179
Vélo	240
Vents	191
Verres	262
Viorne	162

Vipère aspic	181
Vipère péliade	182
Voie lactée	198
Vraie camomille	169
Vraie sauge	169
Vu!	250

Photos: Andi Ammann, Zurich, page 207; Emanuel Ammon, Lucerne, 63; Andreas Blatter, Münsingen, 65 d., 66, 67; Claude Cao, Oberuzwil, 37, 45, 53, 95, 136, 148, 150, 209, 211, 212, 214 h. et b., 219, 239, 240, 241, 248, 263, 264, 267, 273, 282; Christoph Hoigné, Berne, 9, 39, 41, 44, 47, 65 h.; Markus Mendelin, Opfikon, 12, 28; Pfadi BiPi, Oberuzwil, 50, 74, 216, 224, 226, 232, 235, 238, 242, 246, 250, 255, 257, 269; Daniel Steinemann, Winterthour, 214 m. g., 230.
