

TON CARNET D'ETAPES...

Que tu viennes des louveteaux ou que tu découvres le scoutisme, te voici membre de l'unité branche verte des E.E.D.F

C'est une aventure passionnante qui s'offre à toi et que tu vivras dans la joie avec tes copains. Une aventure sérieuse qui, d'étape en étape, t'apprendras à vaincre la difficulté, à devenir celui ou celle en qui on a confiance.

Aidé de tes copains et de tes responsable tu vas faire l'apprentissage de technique nouvelles (camping, topographie, froissartage). Petit à petit, tu apporteras la preuve de tes progrès et tu obtiendras des étapes et des brevets.

Ce carnet d'étape t'appartient. Il est personnel et porte ton nom. C'est un guide qui te présente le scoutisme et te montre les étapes que comporte la vie d'une éclaireuse ou d'un éclaireur.

Observe ces épreuves de plus près. Certaines sont faciles et à ta portée, les autres demandent une qualification plus grande, une maîtrise plus assurée.

L'étape d'Aspirant te conduira à faire connaissance avec ton groupe, à t'y intégrer rapidement et à préparer ta promesse.

Seconde Classe, tu devras être en mesure de participer activement à la vie de ton équipage, et à y prendre une responsabilité.

Enfin, la Première Classe : des expériences et des connaissances solides, à mettre au service des autres. C'est être capable d'assumer plus de responsabilités, de prendre en charge l'animation de l'équipage.

INSIGNE



L'insigne des E.E.D.F. associe l'arc tendue des Eclaireurs de France au trèfle internationales Eclaireuses et Guides. Comme la flèche prête à partir Eclaireuses et Eclaireurs veulent être « Toujours Prêts »

Cet insigne est rose pour les lutins, jaune pour les louveteaux, vert pour les éclaireuses et éclaireurs, rouge pour les aînés et bleu pour les responsable « toutes branches »

Tu le porteras lorsque tu auras prononcé ta promesse, montrant ainsi que tu as choisi d'être Eclaireur ou Eclaireuse.

DEVISE

« TOUJOURS PRET » : à rendre joyeusement service,
à prendre une décision,
à découvrir et agir

SALUT



Les 25 millions de Scouts du monde entier se saluent ainsi. Les trois doigts levés rappellent les trois points de la promesse. De même, ils se serrent la main gauche, en signe de reconnaissance et d'amitié.

LA LOI

DE L'ECLARAISEUSE ET DE L'ECLAIREUR

L'ECLAIREUSE, L'ECLAIREUR

- est loyal(e),
- est propre, maîtrise ses paroles et ses actes,
- sourit, même dans les difficultés,
- aime le travail et l'effort, ne fait rien à moitié,
- se rend utile,
- sait obéir et agir en équipe,
- respecte le travail et le bien de tous,
- écoute les autres et respecte leurs convictions,
- pratique la fraternité scoute,
- aime et protège la nature et la vie.

LA PROMESSE

Tu choisiras l'une de ces deux formules, selon tes convictions personnelles.

- Je promets sur mon honneur de faire tous mes efforts pour
- Je promets sur mon honneur avec l'aide de Dieu de faire tous mes efforts pour

SERVIR MON PAYS ET L'AMITIE ENTRE LES HOMMES
RENDRE SERVICE EN TOUTE OCCASION
VIVRE NOTRE LOI

MA PROMESSE : DATE :

LIEU :

ASPIRANT

I° SCOUTISME 4/5

- Connaître et comprendre la Loi Scoute, s'efforcer de la vivre et de rendre service.
- Connaître les cinq associations du Scoutisme Français et leurs insignes.
- Connaître la signification du salut Scout et des insignes portés sur la tenue.
- Connaître l'organisation du Mouvement : Groupe, Nation, Région
- Connaître le chant « Ensemble ».

II° ACTIVITES 4/5

- Avoir une tenue impeccable pendant les activités.
- Savoir prendre le métro pour se rendre aux rendez-vous de l'unité
- Avoir participé à quatre activités.
- Connaître les signaux de rassemblement.
- Deux épreuves sportives au choix.

III° CONNAISSANCE 4/4

- Connaître le plan général de son quartier.
- Savoir où se trouvent :
Mairie, Police, Pompiers, Bureau de Poste, Hôpitaux, Pharmacie,
- Savoir prendre les transports en commun
- Connaître les numéros d'appel de police-secours et des pompiers.

IV TECHNIQUE

- Faire et utiliser à propos les nœuds :
Plat, de pêcheur, de bois, coulant, de batelier, de chaise, tête de bigue

V SECOURISME 3/4

- Savoir nettoyer et panser proprement une plaie superficielle.
- Savoir mettre un bras en écharpe.
- Savoir ce qu'il faut faire en cas d'accident pour : Protéger et éviter l'aggravation Alerter (qui et comment)
- Connaître et appliquer les règles d'hygiène personnelle.

VI OBSERVATION 2/3

- Connaître les principaux signes de piste conventionnels
- Réussir un jeu de Kim (3 minutes-16 objets sur 20)
- Une épreuve au choix

VII CAMP 3/4

- Savoir monter une tente.
- Savoir faire un feu.
- Savoir faire sa lessive.
- Veiller à la propreté de son coin d'équipage

VIII° EXPRESSION 3/4

- Savoir lancer un chant.
- Savoir le chant régional.
- Posséder un carnet de chants a jour.
- Elaborer avec son équipage un sketch de courte durée.

ASPIRANT le:

Le responsable d'unité :

Le degré d'Aspirant est vérifié et signé par le responsable.

Les Louvettes et les Louveteaux arrivant à l'unité passent l'Aspirant comme les autres nouveaux.

Les épreuves au choix doivent être acceptées par les responsables. Elles peuvent être choisies parmi, celles figurant sur un Livre des Brevets, quelle qu'en soit l'édition, ou imaginées et proposées par le candidat

SECONDE CLASSE

Condition :

Avoir obtenu le degré d'Aspirant.

1° CONNAISSANCE DU MOUVEMENT

Connaître l'histoire des débuts du Scoutisme, son développement ça France et dans le Monde, l'histoire du Mouvement E.E.D.F

II" SERVICE

- Assumera la satisfaction du Conseil d'Equipage une charge ou une responsabilité dans son équipage.
- Une épreuve au choix

III° SPORT 3/4

- Savoir nager 50 m.
- Avoir participer à une MCTie vélo.
- Courir 10 mn.
- Une épreuve au choix.

IV ORIENTATION 3 / 4

- Connaître 16 points de la Rosé des Vents.
- Trouver le Nord de jour et de nuit, suivre une direction donnée avec une boussole.
- Savoir orienter, lire et utiliser une carte I.G.N.
- Une épreuve au choix.

V° OBSERVATION

- Tracer et suivre sur 5000 m en terrain varié, une piste faite de signes conventionnels et de moyens naturels.
- Une épreuve au choix.

VI° SECOURISME ET SECURITE 4/6

- Savoir ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire dans les cas suivants :

Coupure, piqûre, brûlure, échatde, ampoule, saignement de nez, corps étranger dans l'œil, insolation, fracture, morsure de serpent.

- Savoir faire et utiliser 3 bandages, 3 écharpes et 3 emballages différents.

- Connaître la conduite à tenir en cas d'accident.

- Savoir faire un bilan :

Conscience, respiration, circulation.

- Savoir improviser un brancard et se conduire dans une équipe de brancardage.

- Connaître les principales dispositions du code de la Route relatives aux piétons.

VII° HABILETE MANUELLE 6/8

- Faire et utiliser à propos les nœuds :

Demi-clé, de Galère, d'Ancre, de Bois double, de Tendeur, de Chaise double, de Surliure.

- Tresser sa bague de foulard.

- Faire un mi-bois.

- Connaître les règles de sécurité du matériel de l'équipage

- Faire le brélage carré.

- Préparer un feu de bois en plein air, l'allumer en ne disposant que de trois allumettes :

- Sur ce feu, cuire son repas.

- Faire disparaître toute trace et remettre le terrain en état.

- Savoir coudre.

- Une épreuve au choix

VIII CAMP 3/5

- Faire son sac correctement.

- Avoir ses effets et ses objets personnels marqués.

- Utiliser des sacs de rangement par catégorie d'objets,

- Savoir utiliser et entretenir correctement le matériel de son

- Avoir participé à un camp d'été.

- Une épreuve au choix.

IX° NATURE 3/4

- Reconnaître 4 empreintes d'animaux.

- Reconnaître dans la nature au moins 10 arbres et 10 plantes utiles.

En connaître les utilisations.

- Se conduire convenablement dans la nature :

Respect des animaux et plantes, traces de feux et de campement, déchets et détritus.

- Une épreuve au choix.

X° EXPRESSION

- Animer une veillée pendant 10 mn.

- Organiser un jeu à la veillée.

Seconde Classe le :

Le responsable :

PREMIERE CLASSE

CONDITIONS ;

Avoir obtenu le degré de Seconde Classe et en posséder toute les connaissances

1° SERVICE

- Préparer un nouveau au degré d'Aspirant
- Assumer, dans le groupe ou l'association ou à l'extérieur, une entreprise ou un service exceptionnels.

11° SPORT 3/4

- Savoir nager 200 m.
- Démontrer une technique de sauvetage
- Expliquer et diriger un jeu sportif
- Une épreuve au choix.

III° OBSERVATION 1/2

- Estimer des poids, des distances, des quantités.
- Une épreuve AU choix.

IV ORIENTATION

- Lire et utiliser couramment les cartes I.G.N.
- Orienter une carte, situer sa position, faire un tour d'horizon.
- Déterminer un itinéraire et guider son équipage avec la carte.

V° SECOURISME 4/6

- Réviser complètement le secourisme de la Seconde Classe.
- Savoir appliquer les premiers soins en cas de :
Coupure profonde, brûlure, foulure, entorse, hémorragie externe, asphyxie, noyade, électrocution (respiration artificielle).
- Connaître la conduite à tenir en cas de :
Rupture de glace, enlèvement, morsure de serpent, incendie (ville et forêt), accident de la circulation.

- Savoir soulever, déplacer, transporter un malade ou un blessé et se conduire dans une équipe de brancardage.
- Savoir quand et comment mettre un blessé en position latérale de sécurité.
- Savoir donner l'alerte et les renseignements nécessaires à l'intervention des secours en cas de maladie ou d'accident (médecin, gendarmerie, police ou pompier).
- Une épreuve d'hygiène collective au choix.

VI° SECURITE

- Connaître les règles de sécurité applicables aux activités suivantes :
Déplacement sur route, de jour et de nuit. Voyage en train et en car
Camp fixe et camp volant

VII° HABILETE MANUELLE 3/5

- Savoir entretenir et utiliser une hachette, en respectant les règles de sécurité et les règlements forestiers.
- Abattre et ébrancher un arbre de faible diamètre.
- Tailler un piquet
- Equarrir un rondin
- Faire un travail simple de pionnier au choix.

VIII° NŒUDS 2/3

- Faire les brêlages :
Droit, carré, en croix, en diagonale, en tête de bigue.
- Faire les épissures :
En bout, en œillet, en raccord (droite)
- Une épreuve au choix

IX° SIGNALISATION

- Connaître et utiliser les signaux de procédure élémentaires.

X°CAMP 3/5

- Savoir choisir l'emplacement et diriger le montage des installations de camp de son équipage (tente et astuces).
- Connaître et utiliser les différents types de foyers, les précautions à prendre dans leur nettoyage, leur installation, leur surveillance, leur extinction.
- Savoir allumer et entretenir un feu en plein air quel que soit le temps
- Savoir établir des rations alimentaires équilibrées.
- Une épreuve au choix.

XI° NATURE

- Connaître les principaux règlements des Eaux et Forêt : Ramassages, coupes, feux, camping, pollution...
- Connaître les précautions nécessaires pour éviter les incendies de forêt.
- Savoir comment se comporter dans la lutte contre le feu : Broussailles, landes, taillis, forêt
- Savoir donner l'alerte et les renseignements nécessaires à l'intervention des secours en cas de maladie ou d'accident (médecin, gendarmerie, police ou pompier).
- Une épreuve au choix

.XII° EXPRESSION - Une épreuve au choix

XIII EXPLORATION (obligatoire)

Parcours d'environ 20 Km pour une explo à pied, effectuée en 24 heures, avec un co-équipier.

Faire sa nourriture : au moins un repas entièrement cuisiné par jour sans conserves. Couchage sous tente ou sous abri (hutte, grotte, grange...) ou bivouac à la belle étoile.

Itinéraire et mission définis à l'avance, proposés par le candidat ou par les responsables

Exemples : recherche d'un terrain de camp ou de sortie, découverte d'un terroir, reconnaissance d'un parcours, préparation d'une entreprise, ou d'un jeu, d'un camp volant ou tout autre but précis et utile.

Rapport d'exploration :

1° Croquis d'itinéraire

cartographie du parcours effectué - échelle et orientation déterminées - nomenclature précisée tous les points de l'itinéraire ayant trait à des observations particulières (sites, croquis, plan de détail...) ou à des arrêts (repas, bivouac...) y son reportés.

2° Compte-rendu de l'enquête qui fait l'objet de la mission.

3° Comptes rendus des observations diverses faites pendant l'exploration :

découverte occasionnelles, sites, monuments, curiosités, activités des villages traversés, folklore, histoire, faune et flore...

4° Documentation correspondant à ces comptes rendus et à la mission : photos, dessins, documents, cartes postales, plans, échantillons, herbiers, bandes son,...

5° Croquis panoramiques :

s'ils sont en rapport avec la mission ou correspondent à des observations annexes.

6° Levée topographique Procédé Guilwell :

D'un itinéraire précis, défini à l'avance, à l'exclusion d'un parcours sur route nationale, sur environ 2 Km.

Exemples : chemin de traverse, accès à un lieu de camp, raccourci, plan-guide...

7° Comptes-rendus divers : Relation anecdotique, horaire, budget, menus...

La présentation de cet ensemble : rapports et documents, est laissée au choix des candidats :

cahiers, dossiers, dépliants, expositions, film, bande magnéto...

Le délai de remise du rapport, en principe d'une semaine, peut être aménagé en fonction de la présentation à réaliser.

Les rapports d'exploration sont soumis, pour appréciation, à un jury composé de responsables et de C.E.

Les rapports sont conservés aux archives de l'unité.

Exploration le :

Itinéraire :

Première Classe le :

Signature :

Les épreuves de Première Classe sont vérifiées et acceptées uniquement par un spécialiste qualifié : matelotage, nature, bois, secourisme,... L'exploration ne peut-être validée que par le jury défini ci-dessus.

MAITRISE DE BREVETS

Tu possèdes trois brevets complets dans une même série, sauf pour la série « Amitié et Service », pour laquelle deux brevets suffisent.

Tu es qualifié pour aider tes camarades à faire leurs preuves dans cette spécialité.

MAITRISES	BREVETS	BREVETS TERMINES	DATE ET SIGNATURE
Maîtrise «CAMP»	Cuisine	<	<
	Topographie	<	<
	Transmission	<	<
Maîtrise «DECOUVERTE »	Matériel	<	<
	Tracking	<	<
	<Botanique	<	<
	Cosmographie	<	<
Maîtrise «SPORT»	Sport	<	<
	Cyclisme	<	< . . .
	Natation	<	<
Maîtrise « Amitié et Services »	Secourisme	<	<
	Pionnier		

La Maîtrise doit être signée par le responsable d'unité.

LES BREVETS

Les Eclaireuses et les Eclaireurs peuvent passer des Brevets dans une spécialisation de leur choix, selon leurs goûts, préférences ou aptitudes.

Ils ne doivent pas, pour autant, négliger la préparation des Etapes. Les spécialités correspondent aux catégories suivantes

1. **POSTES D'ACTION** :Secourisme, Cuisine, Topographie, Transmissions, Matériel, Secrétariat, Pionnier
2. **SERVICE** : Ami des Enfants, Pompier, Sauveteur,..
3. **ARTISAN** : Mains Habiles, Electricité, Couture,..
4. **SPORT** : Tous les sports
5. **COMMUNICATION** : Interprète, Radio, Reporter,...
6. **Expression** : Chant, Musique, Photo, Danse,...
7. **METIERS D'ART** : Céramiques Cuir,..
8. **NATURE** : Botanique, Cosmographie, Ami des Animaux...
9. **TECHNIQUES** : Tracking, Messenger,...

Toute spécialisation véritable peut-être retenue et faire l'objet d'un texte de Brevet à mettre au point avec les responsables d'unité. La liste des épreuves se trouve dans le classeur Brevet.

Le badge porté sur la manche ne peut-être rien d'autre que le signe d'une compétence véritable dans une spécialité que le porteur est toujours prêt à mettre au service des autres.

- Tu es Eclaireuse ou Eclaireur de « 1^{ère} Classe » ;
- Tu participes à la vie de ton équipage, depuis au moins un an ;
- Le conseil d'équipage, puis le conseil inter-équipages reconnaissent que tu as réalisé un important effort sur toi-même depuis ton entrée dans le Mouvement E.E.D.F ;
- Tu possèdes le brevet d'aide secouriste ;
- Tu possèdes une maîtrise ;
- Tu as participé à un camp avec des étrangers ou tu corresponds avec des jeunes vivant hors de France et tu es capable de présenter leurs pays à d'autres jeunes ;

il te faut :

- Animer avec ton équipage ou d'autre jeunes, une aventure de 4 à 5 jours. Vous en assumez seuls la totale responsabilité : programme, organisation financière et matérielle, réalisation ; un projet sera présenté avant la réalisation. Il donnera le programme, le budget, les dates. Après la réalisation il vous sera demandé un rapport pour l'unité, rapport utilisant des moyens audio-visuels ;
- Mener une enquête auprès de 30 jeunes - garçons ou filles - non éclaireurs (mais pas forcément non scouts) sur ce que représentent pour eux les E.E.D.F. pourquoi n'appartiennent-ils pas à ce mouvement ? En s'appuyant sur les résultats de l'enquête, une discussion aura lieu entre les responsables, le candidat pilote et peut-être les éclaireuses éclaireurs intéressés.

Des conclusions pratiques seront tirées pour mieux faire connaître notre Mouvement et le rendre plus attractif. Ces recherches pourront être communiquées au siège régional, puis au siège national.

Pilote Individuel le :

Signature :

PILOTE INDIVIDUEL