

étapes
ET
brevés

éclaircisseurs
et éclaircisseurs
de France



ÉDITIONS ARC TENDU

Les clés de la découverte,
G. ANSCIEAU, (Presses
d'Ile-de-France).

Collection « *Les Enfants
du monde* », (Nathan).

Collection « *Bibliothèque de
l'amitié* », (Hatier).

EXPRESSION

Jeux dramatiques,
BOURGES, (Arc Tendu).

*Comment construire et ani-
mer nos marionnettes,*
TEMPORAL, (Bourrellet).

*Chansonnier des Eclaireurs
et des Eclaireuses,*
W. LEMIT, (Arc Tendu).

Rick ki rack,
BLAS SANCHEZ, (Éditions
Choudens).

*Vents de chez nous. Le
petit chemin de mousse,*
P. AMIOT (Scarabée).

Feu de bois, J. BOYER.

Voies amies et Voix unies,
W. LEMIT.

ARTS ET TECHNIQUES

Un grand choix dans les
collections :

« *Le Scarabée* »,

« *Vie Active* »,

« *Père Castor* »,

« *Savoir Faire* ».

TABLE DES MATIÈRES

Eclaireuse, Eclaireur	5
Les Eclaireuses et Eclaireurs de France. Article I des statuts	10
Insigne, devise, salut	12
La loi de l'éclaireuse et de l'éclaireur	15
La promesse	17
Tenue	18
Ton équipement, ton unité	22
Le Scoutisme Français	24
Le Scoutisme International	27
Les étapes	32

TABLE DES BREVETS PAR SÉRIES

Série camp		
Amis des oiseaux	62	
Zoologie	63	
Entomologie	64	
Prospection	65	
Météorologie	66	
Cosmos	67	
Série sports		
Sport et santé	68	
Spécialités sportives	72	
Natation	73	
Sauveteur - Nageur	73	
Nautisme	74	
Montagne	76	
Cyclisme	78	
Jeux - Sports d'équipe	79	
Série découvertes		
Piste - Chasse	58	
Botanique	59	
Amis de la forêt	61	
Série camp		
Camp	47	
Constructions - Pionnier ..	48	
Matériel	50	
Cuisine	51	
Topographie - Orientation	52	
Exploration - Randonnée ..	54	
Intendance	56	
Sécurité - Codes	57	

Editions ARC TENDU

66, Chaussée-d'Antin, PARIS-9^e

Destinateur : IGOR ARNSTAM

Photographes : Ph. BATAILLON

M. BOSLE

H. GUERARD

S. FOURNIER

« ETAPES ET BREVETS » ainsi que les INSIGNES présentés dans cet ouvrage sont en vente dans les magasins LA HUTTE qui peuvent également vous fournir les livres cités en bibliographie.

Série amitié et service

Civisme	80
Aide secouriste	81
Guide	82
Hôte	83
Dépannage	84
Amis des enfants	85
Information	86
Interprète	87
Jeunesse du monde	88
Citoyens du monde	89
Scoutisme mondial	91

Série expression

Chants	93
Musique	94

Danse	95
Marionnettes	96
Jeux d'ombres	97
Meneur de jeu et veillées ..	98
Jeu dramatique	99
Décor et costumes	101
Son - Bruitage	102

Série Arts et Techniques

Arts du feu	104
Arts du bois	105
Mécanique	106
Bâtiment	107
Travaux de la terre	109
Mains habiles	110
Mode	113
Radio - Electricité	115
Photo - Cinéma	116

Photo-cinéma	116
Prospection	65
Radio-électricité	115
Sauveteur-nageur	73
Scoutisme mondial	91
Sécurité-codes	57
Son - bruitage	102
Spécialités sportives	72
Sport et santé	68
Topographie	52
Travaux de la terre	109*
Zoologie	63

Mains habiles	110
Marionnettes	96
Matériel	50
Mécanique	106
Meneur de jeu et veillées ..	98
Météorologie	66
Mode	113
Montagne	76
Musique	94
Natation	73
Nautisme	74
Piste-chasse	58

TABLE ALPHABETIQUE DES BREVETS

Aide-secouriste	81
Amis des enfants	85
Amis de la forêt	61
Amis des oiseaux	62
Arts du bois	105
Arts du feu	104
Bâtiment	107
Botanique	59
Camp	47
Chants	93
Citoyens du monde	89
Civisme	80
Constructions-pionnier ..	48
Cosmos	67
Cuisine	51
Cycliste	78
Danse	95
Décor et costumes	101
Dépannage	84
Entomologie	64
Exploration - Randonnée ..	54
Guide	82
Hôte	83
Information	86
Intendance	56
Interprète	87
Jeunesse du monde ..	88
Jeu dramatique	99
Jeux d'ombres	97
Jeux et sports d'équipe	79

SÉRIES DE BREVETS



CAMP
(rouge foncé)



DÉCOUVERTES
(bleu foncé)



SPORTS
(vert foncé)



AMITIÉ ET SERVICE
(rouge clair)



EXPRESSION
(bleu clair)



ARTS ET TECHNIQUES
(jaune)



Photo
BATAILLON

SÉRIE CAMP (rouge foncé)

CAMP



Signatures

- 1 - Faire son sac correctement. Avoir ses objets personnels marqués. Posséder et utiliser : sac à vaisselle, nécessaire de toilette, trousse de couture, nécessaire pour les chaussures.
- 2 - Camper ou bivouaquer pendant vingt nuits, non nécessairement consécutives, en donnant l'exemple de l'habileté, de la discipline, de l'hygiène personnelle, du respect de la nature.
- 3 - Faire du feu par tous les temps, en appliquant les règles du Code Forestier. (Voir administration départementale des Eaux et Forêts).
- 4 - Connaître et utiliser les bois à feu, et faire cuire correctement les repas en utilisant deux sortes de foyers dont un surélevé. Nettoyer les ustensiles et remettre le terrain en état.
- 5 - Tenir sa place dans un camp volant pédestre de 3 à 5 jours.
- 6 - Organiser matériellement le camp de son équipement :

 - Préparer et emballer le matériel.
 - Rechercher les emplacements des installations.
 - Diriger le montage de la tente.

- 7 - Diriger le montage d'une installation de camp (cuisine, salle à manger,...) en utilisant correctement la technique choisie.
- 8 - Réaliser seul une « astuce nouvelle » (rangement, hamac, garde-manger, marmite norvégienne, etc.) susceptible d'accroître le confort des campeurs.
- 9 - Camper en trappeur: équiper un bivouac par construction de hutte ou abri et pratiquer la cuisine sans ustensiles.

SIGNATURE :

DATE :

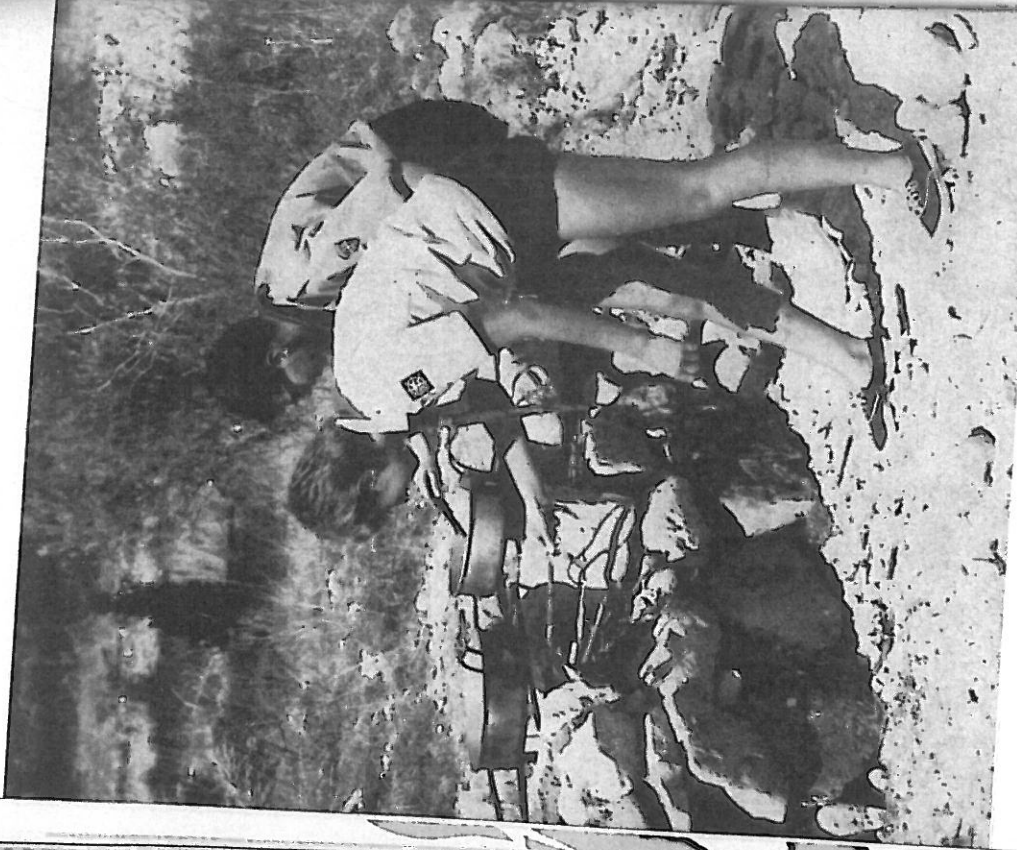


Photo BATAILLON



SÉRIE CAMP

CONSTRUCTIONS-PIONNIER

Signatures

- 1 - Avoir sa hachette sous gaine, l'entretenir et l'utiliser habituellement en respectant les règles de sécurité et les règlements forestiers.
- 2 - Construire et utiliser un établi de froissage et un râtelier à outils. Veiller à l'ordre des outils sur le chantier.
- 3 - Estimer la hauteur d'un arbre et son diamètre.
- 4 - Abattre un arbre de 10 à 20 cm de diamètre dans une direction donnée, l'ébrancher, le débiter pour un usage déterminé.
- 5 - En prenant la direction d'une petite équipe, et d'après un plan établi par soi et agréé par le responsable d'unité, construire au choix :
Un plongeoir d'au moins 2 m au-dessus du niveau de l'eau ;
ou : Une tour de signalisation ou observatoire d'au moins 5 m ;
ou : Une hutte sur pilotis en ne se servant que de branches, lianes, roseaux, mottes de terre (clous exclus) ;
ou : Un portique de camp, ou un portail de camp ;
ou : L'ameublement complet de son équipement pour le camp ;
ou : Un embarcadère ;
ou : Un portique d'éducation physique d'au moins 4 m de haut ;

48

SÉRIE CAMP

Signatures

- ou : Un radeau pour transporter 4 personnes et leur matériel ;
- ou : Un ouvrage en gabion utilisé au camp (salle à manger) ;
- ou : Un chalet en bois (planches et clous autorisés) d'au moins 4 m² au sol ;
- ou : Toute autre réalisation de pionnier, importante et utile.
- 6 - Faire correctement les trois épissures : d'arrêt, droite, en œillet.
- 7 - Utiliser couramment trois nœuds pour amarrer, tirer ou halier (cabestan, ancre, alouette, bois, chaise, etc.). Les enseigner aux jeunes de son équipage.

DATE :

SIGNATURE :

40

SÉRIE CAMP

MATÉRIEL



Signatures

- 1 - Monter couramment une tente. Utiliser un noueur de tendeur efficace, remplacer des tendeurs.
- 2 - Faire sécher et plier une tente. Nettoyer, compter et vérifier les accessoires avant de les ranger dans leurs sacs particuliers.
- 3 - Etre responsable de l'entretien et du rangement du matériel de l'équipage (outillage compris) pendant un trimestre et au moins 5 jours de camp. Utiliser correctement ce matériel.
- 4 - Marquer le matériel d'équipage, le préparer pour le camp et les sorties de façon que tous les tranchants soient protégés (gaines, protège-lames).
- 5 - Au retour d'un camp nettoyer, affûter, réparer, graisser et ranger le matériel de l'équipage.
- 6 - Tenir à jour le cahier d'inventaire du matériel de l'équipage (état, utilisation, prix notés en référence) pendant les périodes indiquées ci-dessus. Etre au courant des « nouveautés » pour moderniser l'équipement s'il y a lieu.
- 7 - Fournir le matériel (liste et prix) nécessaire à une entreprise de l'équipage, et permettant à tous ses membres d'y travailler efficacement.
- 8 - Faire des réparations importantes, ou bien aménager ou fabriquer du matériel (manche ou gaine d'outillage, auvent de tente, caisse ou trousse d'outillage, rangement de cordages ; « barbecue » pour l'équipage, etc.).

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE CAMP

CUISINE



Signatures

- 1 - D'une façon habituelle, allumer du feu et l'entretenir par n'importe quel temps, en respectant le terrain et les règlements forestiers.
- 2 - Expérimenter 4 genres de foyers (dont un poly-nésien) variant suivant le temps, le lieu, les matériaux. Utiliser les différentes essences de bois en tenant compte de leurs valeurs particulières.
- 3 - Rendre l'eau potable de trois façons différentes, la garder fraîche et à l'abri de toute contamination.
- 4 - Installer la cuisine de son équipage, foyer surélevé, évier, table de préparation des aliments.
- 5 - Diriger la cuisine de son équipage pour 4 repas au moins : établir les menus, s'organiser de telle sorte que chaque plat soit cuit à point, servi chaud et bien présenté ; découper correctement la viande. Les 4 menus auront permis de cuisiner : des légumes verts, du riz ou des pâtes, de la viande ou du poisson, un laitage ou un dessert.
- 6 - Construire et utiliser un four.
- 7 - Réussir 5 recettes de cuisine sans ustensiles (cuisine de trappeur : viande à la broche ou sous aluminium, ou à la ficelle, ou rôti Gilwell, volaille, œufs au citron, brochettes, pommes cuites, omelettes, poisson, pain ou galette, etc.).
- 8 - Posséder un carnet de proportions et de recettes, de préférence sous forme de fiches. Etalonner et noter :
 - contenance d'un « quart » ;
 - nombre de quarts dans une bona ;
 - poids d'une cuillerée à soupe de farine, de riz, de sucre.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE CAMP



TOPOGRAPHIE-ORIENTATION

Signatures

- 1 - S'orienter couramment sur le terrain avec une montre, une boussole.
Situer sans hésitation l'étoile polaire.
- 2 - Expliquer à ses camarades les signes de la carte IGN (Institut Géographique National). Connaître les différents types de cartes utilisées en France. Orienter la carte. Interpréter les courbes de niveau ou les hachures.
- 3 - Guider son équipage à la boussole en terrain varié sur une distance de 3 km au moins, de nuit comme de jour.
- 4 - Situer sur la carte l'endroit où l'on se trouve sur le terrain; en donner les coordonnées et identifier les principaux points du panorama d'après la carte.
- 5 - Au choix : Etablir un rapport topographique sur un terrain varié d'au moins 500/500 m utilisable pour un camp et comportant :
 - un levé topographique d'une échelle de l'ordre de 1/2000 situant le camp par rapport aux chemins d'accès;
 - un croquis panoramique situant dans le paysage le lieu du camp;ou : Etablir un rapport sur le cours d'une rivière et comportant :
 - un levé topographique d'une échelle de l'ordre de 1/2000 et portant sur un parcours de 2 km en plaine ou un dénivelé de 300 m en montagne;

SÉRIE CAMP

Signatures

- un croquis panoramique situant la rivière dans le paysage;
 - un profil d'ensemble et une ou deux coupes transversales de la vallée;
- ou : Etablir un rapport analogue au bord de la mer sur une portion de côte intéressante sur 2 ou 3 km (rivage et îles s'il y a lieu);
-
-
- ou : Construire un plan en relief (pâte à papier, gypse, plâtre, carton, contreplaqué) :
- d'un terrain de camp;
 - ou d'un lieu habituel de sorties;
 - ou de la commune.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE CAMP



EXPLORATION-RANDONNÉE

Signatures

1 - Au cours de sorties ordinaires, ou de sorties randonnées dans le cadre de l'équipage :

- réaliser un croquis panoramique intéressant et un croquis d'itinéraire (d'après la carte IGN);
- établir le relevé topographique du terrain de jeu ou de camp.

2 - Lors d'une exploration d'équipage, au choix :

Se charger d'une enquête sur un point précis (folklore, vie économique et sociale, etc.);

ou : Rémunir une documentation audio-visuelle (diapositives, film, enregistrement, etc.);

ou : Présenter le récit anecdotique illustré (croquis, photos);

ou : Présenter un travail topographique utile à l'exploration.

3 - En équipe de deux ou trois, tous candidats au brevet (1).

Faire dans une région inconnue, en couchant sous la tente ou en bivouaquant, et en préparant sa nourriture (à l'exception du pain), une exploration de 24 à 36 heures, sur une distance d'environ 20 km à pied ou 15 km en canot, ou 50 km à bicyclette. En montagne, la distance sera proportionnée aux changements d'altitude.

(1) Cette exploration peut être un entraînement à l'exploration de première classe. Elle peut aussi en tenir lieu si les consignes données pour l'exploration de première classe sont suivies au cours de cette exploration par un éclairé ou une éclairéuse voulant gagner cette étape.

SÉRIE CAMP

Signatures

Préparer soigneusement cette exploration à l'aide de cartes (itinéraire, gîte d'étape, programme). Le projet très précis aura été soumis à l'approbation du responsable. Ce projet sera du genre suivant :

Recherche d'un emplacement pour lancer un pont sur la rivière;

ou : Recherche d'un lieu de camp (eau, bois);

ou : Enquête sur la vie économique et sociale (habitat, activités humaines, problèmes sociaux : paysans, ouvriers, jeunes, etc.).

Au retour et dans les huit jours suivants, présenter un compte rendu d'exploration rédigé avec goût (croquis, photos, autres documents), un compte rendu d'enquête précis et concret, un compte rendu financier.

SIGNATURE :

DATE :

SÉRIE CAMP

INTENDANCE



Signatures

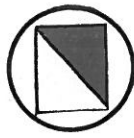
- 1 - Noter sur carnet ou sur fiches les proportions à utiliser par personne pour les différentes denrées composant les repas (viande, légumes, pommes de terre, riz, pâtes, etc.).
- 2 - Composer un menu équilibré pour un repas au camp ou en sortie.
- 3 - Faire l'intendance de son équipage pour les sorties pendant 3 mois : d'après les menus décidés en équipage, établir les quantités, faire les achats, tenir les comptes, calculer le prix de revient par personne.
- 4 - Au camp, pendant une semaine, assurer pour son équipage le rangement et la conservation des denrées en état de fraîcheur et de propreté.
- 5 - Aider au camp, pendant une semaine, l'intendant dans son travail : achats, distribution, comptes.
- 6 - Assurer de façon satisfaisante, pour son équipage, l'intendance d'un week-end (3 repas) ou d'un camp volant de 2 jours. Présenter auparavant les projets de menus, et ensuite les comptes corrects.
- 7 - Assurer en fin de camp d'unité, l'intendance du camp pendant deux jours : composition des menus, achats, distribution, comptes.
(Service préparé avec l'intendant du camp et contrôlé par lui).

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE CAMP

SÉCURITÉ-CODES



Signatures

- 1 - Posséder le brevet d'aide secouriste ou le préparer.
- 2 - Pendant un camp d'au moins 6 jours, être responsable du rangement des outils sur les chantiers et après usage. Utiliser les panoplies à outils.
- 3 - Veiller à la sécurité lors d'un grand jeu, d'un jeu de nuit, ou d'un feu de camp : itinéraires, reconnaissance préalable, consignes à donner, signalisation.
- 4 - Contrôler les feux de son équipage : solidité, surveillance, protection des abords, moyens d'extinction efficaces, nettoyage du lieu en fin de camp.
- 5 - Seul, ou en petite équipe, composer un panneau donnant les consignes de sécurité et de protection de la nature en fonction du lieu de camp et des activités (feux, point d'eau, terrain de jeu, bétail et cultures, forêt, intempéries, etc.). Respecter les consignes données, y intéresser ses camarades.
- 6 - Pour un camp volant, un camp de moins de 5 jours ou un week-end, écrire au maire de la commune (ou au propriétaire du terrain, ou aux « Eaux et Forêts ») pour demander l'autorisation de camper et les renseignements utiles (possibilité de faire du feu, de ramasser du bois, eau potable). Envoyer les lettres de remerciements après le camp.

DATE :

SIGNATURE :



PISTE - CHASSE

Signatures

- 1 - Au cours d'un jeu d'approche, profiter du terrain et de sa végétation pour surprendre le guetteur. Utiliser également les techniques du camouflage et d'approche silencieuse.
- 2 - Reconnaître, les yeux bandés, au goût et à l'odeur : 5 aliments ou plantes, au toucher : 5 substances, au son : 5 sons ou bruits courants.
- 3 - Sur une distance de 500 à 600 m, suivre à l'aide de traces de pas ou autres indices, la piste d'une perle déterminée.
- 4 - Identifier dans la nature au moins 6 traces d'animaux. Faire 6 moulages d'empreintes (oiseaux, animaux sauvages ou domestiques).
- 5 - Guetteur et observer 3 animaux ou oiseaux sauvages dans leur cadre naturel et en liberté. Noter toutes les observations. Prendre des photos pour l'un d'entre eux au moins.
- 6 - Au camp ou en sortie, lors d'une veille nocturne (2 h environ), seul ou sous la direction d'un garde forestier, observer des animaux sauvages de près. Noter leur comportement.
- 7 - Au choix : Guider son équipage dans un jeu de piste qui fasse intervenir traces, odeurs, sons, etc.; ou : Prendre la direction d'une équipe pour organiser un jeu et tracer la piste en utilisant traces, éléments naturels, odeurs, etc.; ou : Se constituer une documentation sur les jeux d'observation, d'approche ou de chasse; faire jouer plusieurs de ces jeux.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE DÉCOUVERTES

BOTANIQUE



Signatures

- 1 - Reconnaître dans la nature, quelle que soit la saison 10 arbres ou arbustes dont 3 conifères. En connaître l'utilisation et la valeur combustible.
- 2 - Constituer et utiliser un matériel d'herboriste : boîtes, dépliant, pincettes, loupe, presse.
- 3 - Identifier 5 plantes sauvages comestibles. Les récolter et préparer la partie comestible (tige, feuille, fruit, graine, racine) (1); ou : Identifier 3 champignons comestibles. Les récolter, les préparer (1); ou : Identifier 5 plantes médicinales ou aromatiques. Les récolter, les préparer ou les conserver; en noter les propriétés (1); ou : Identifier 3 plantes vénéneuses et 3 champignons vénéneux ou dangereux, les faire connaître à ses camarades (croquis et description précis).
- 4 - A l'aide de ses récoltes, faire une carte botanique pour un territoire donné : forêt, marais, montagne, bord de mer, campagne; ou : Choisir une plante caractéristique de sa région et la présenter sur panneaux de façon précise.

(1) Important : Faire toujours vérifier par une personne compétente (pharmacien par ex.) les plantes et les champignons récoltés, avant de les utiliser.

SÉRIE DÉCOUVERTES

BOTANIQUE (suite)

Signatures

5 - Cultiver une plante et l'observer : germination, croissance, floraison, fructification, reproduction. Réaliser sur panneaux la description de cette plante en présentant les divers stades de son développement par croquis, photos, photos-contact, échantillons séchés, etc. Noter et dater les observations faites. (Cultiver plusieurs échantillons de manière à multiplier les chances d'observation complète).

6 - Au camp, au local ou à la maison, utiliser les plantes sauvages ou des rameaux feuillus comme éléments décoratifs. Au choix : panneaux d'herbes collées, algues séchées, bouquets, pots et jardinières, photo contact.

DATE :

SIGNATURE :

60

SÉRIE DÉCOUVERTES

AMIS DE LA FORÊT



Signatures

1 - Se procurer auprès de l'Administration des Eaux et Forêts la réglementation concernant les forêts (coupe, feux, ramassage).

2 - Lors d'un camp ou week-end en forêt, prendre toutes les précautions nécessaires pour éviter un incendie. Prévoir les moyens de lutte en cas de feu.

3 - Reconnaître à la silhouette, au chant ou au vol trois oiseaux typiques des bois et forêts (coucou, pic-vert, pic-épeiche, chouette, cheveche, sitelle, mésange).

4 - Dans le cadre de la préparation d'un camp ou d'un week-end, se documenter sur la forêt qui sera proche : peuplement, administration, exploitation, etc. Présenter les résultats à son unité. Vérifier ensuite sur place, corriger et compléter.

5 - Présenter une collection de plantes sylvestres de sa région en indiquant leur utilisation éventuelle.

6 - Réaliser une enquête forestière : exploitation (taillis, futaie, abattage, scierie); reboisement d'une région; lutte contre la sécheresse et l'érosion.

7 - Réaliser sous forme de panneaux ou d'album, ou d'exposition une étude sur un arbre présentant :

- la silhouette (croquis, photos);
- l'écorce et le bois (2 coupes différentes);
- les bourgeons, la feuille, la fleur et le fruit;
- son utilisation (au camp, au village, dans l'industrie).

DATE :

SIGNATURE :

61

SÉRIE DÉCOUVERTES

AMIS DES OISEAUX



Signatures

- 1 - Reconnaître un oiseau et observer son rythme de vie dans la nature : nid, ponte, essor, habitudes, migration;
ou : Apprivoiser un oiseau, noter les observations faites.
- 2 - Identifier dans la nature 8 oiseaux d'après la silhouette, l'envol, le chant, le nid. Etablir une fiche d'observation pour deux d'entre eux (habitat, nid, œufs, nourriture). Collectionner plumes, nids (anciens).
- 3 - Reconnaître et imiter le chant ou le cri de 4 oiseaux, ou les enregistrer sur bande magnétique;
ou : Photographier un oiseau.
- 4 - Découvrir et identifier au moins 2 animaux nuisibles aux oiseaux (renard, martre, fouine, putois, loir, belette, faucon, épervier). Étudier leurs habitudes de chasse et leur mode de vie.
- 5 - Mener en petite équipe une activité d'observation d'oiseaux : utilisation des jumelles, enregistrement de chants, photos, découvertes d'oiseaux des marais, des bois, de montagne, d'oiseaux en hiver, etc. Présenter sa documentation;
ou : Organiser avec son équipage la protection d'oiseaux utiles : nourrissage hivernal, abris, nichoirs, protection contre les « nuisibles ».

DATE :

SIGNATURE :

62

SÉRIE DÉCOUVERTES

ZOOLOGIE



Signatures

- 1 - Constituer une collection de 15 à 20 pièces : dents de mammifères, vertèbres, cornes, empreintes moulées, plumes, etc.
- 2 - Visiter un zoo ou une ménagerie; se documenter sur un ou deux animaux.
- 3 - Posséder un élevage pendant plusieurs mois (poissons, mollusques, tritons, grenouilles, chat, lapin, insectes, etc.). Observer la vie de ces animaux, leurs habitudes, leur reproduction. Présenter un compte rendu écrit et illustré des observations faites.
- 4 - Identifier 5 animaux utiles (non domestiques), 5 animaux nuisibles. Connaître les moyens de lutte contre ces derniers.
- 5 - Naturaliser 2 animaux de petite taille,
ou : Reconstituer un squelette de petit animal.
- 6 - Découvrir et observer un animal; repérer son gîte ou son terrier. Faire un guet nocturne, un guet matinal et noter ses habitudes.

DATE :

SIGNATURE :

63

SÉRIE DÉCOUVERTES

ENTOMOLOGIE



Signatures

- 1 - Posséder (ou fabriquer) son matériel :
 - filet à papillons,
 - trouble-eau,
 - boîtes à capture,
 - flacons avec poison pour insectes,
 - étaioirs,
 - boîtes à collections.
- 2 - Montrer comment on peut tuer les insectes sans les faire souffrir et préserver une collection de l'humidité et des parasites.
- 3 - Identifier dans la nature 10 insectes différents. Commencer une collection.
- 4 - Observer 3 insectes nuisibles. Les présenter avec si possible chenille et chrysalide et un échantillon des dégâts causés. Indiquer les moyens de lutte utilisés contre ces insectes.
- 5 - Observer 3 insectes utiles. Les présenter avec soit un échantillon de leur travail, soit l'indication de leur utilité.
- 6 - Organiser pour son équipement ou quelques camarades une entreprise entomologique : chasse, exposition, inclusion sous plastique, protection de végétaux, etc.
ou : Posséder un vivarium et y élever au moins 3 insectes. Notes et croquis sur les observations faites.
- 7 - Faire un reportage sur un insecte qui vit en société (abeille, fourmi, termite) avec documentation et résultats d'observation;
ou : Présenter une collection d'insectes, montrant les 7 grandes familles d'insectes, avec plusieurs échantillons pour chaque famille.

DATE :

SIGNATURE :

64

SÉRIE DÉCOUVERTES

PROSPECTION



Signatures

- 1 - Reconnaître dans la nature les caractéristiques d'un terrain observé (argileux, sableux, marneux, calcaire...) et ses relations avec l'hydrographie, les cultures, les habitations.
- 2 - Constituer une collection de 10 roches ou minéraux et si possible de 3 fossiles (animaux ou végétaux). Les présenter en indiquant leur provenance précise, leur période géologique, et s'il y a lieu, leur utilité pratique.
- 3 - Conduire son équipement dans la découverte d'une carrière ou d'une grotte d'accès facile et non dangereux (visite préparée à l'avance, et accompagnée obligatoirement par un responsable).
ou : Participer avec une personne compétente à une entreprise de fouilles archéologiques.
- 4 - Au camp ou pour une entreprise, utiliser les ressources naturelles du sol : argile pour poterie, sable de rivière, pierres pour dallage ou construction.
ou : Découvrir et aménager une source.
- 5 - Repérer dans sa région ou aux environs d'un lieu de camp les carrières, sablières, éboulis, terrains marécageux, etc. En signaler les dangers : carte murale, ou dépliant illustré à diffuser aux équipages et aux unités, ou panneaux indicateurs pour la durée du camp.

DATE :

SIGNATURE :

65

SÉRIE DÉCOUVERTES

MÉTÉOROLOGIE



Signatures

- 1 - Noter tous les jours pendant un mois, même sans appareils, les observations sur le climat de sa région : gelées, observation des nuages, etc.
- 2 - Noter sous forme de graphiques les variations de température, minima et maxima, et de pression atmosphérique, durant une semaine.
- 3 - Se procurer auprès d'un poste de météorologie les cartes qui concernent la température, la pression avec les observations faites.
- 4 - Construire un hygromètre simple et l'utiliser.
- 5 - Au camp (de préférence en organisant une petite équipe météo) :
 - Recueillir les indications particulières au pays et les dictons locaux à propos du temps.
 - Tenir à jour les observations sur l'état du ciel : nature des nuages, leur altitude, leur signification.
 - Installer un poste météo avec thermomètre, girouette. Noter régulièrement les observations en utilisant graphiques et signes conventionnels. Faire chaque soir les prévisions du temps et comparer le lendemain avec le temps réel de la journée.

DATE :

SIGNATURE :

66

SÉRIE DÉCOUVERTES

COSMOS



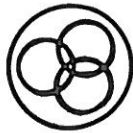
Signatures

- 1 - Situer le nord, par ciel clair, à un moment quelconque du jour ou de la nuit. Evaluer l'heure sans montre (le jour ; marge d'erreur + ou - 30 mn).
- 2 - Observer les phases de la lune au cours d'une lunaison.
- 3 - Construire un cadran solaire, l'utiliser, ou : Construire une lunette astronomique et observer la lune et 2 autres planètes (Vénus, Jupiter, Saturne, Mars) ;
ou : Construire une carte du ciel lumineuse et orientable et l'utiliser pour préparer une veillée d'observation des étoiles.
- 4 - Au cours de veillées d'observation des étoiles faire découvrir à ses camarades 8 à 10 constellations en se servant des alignements d'étoiles pour les retrouver. Désigner 7 étoiles principales parmi ces constellations.
- 5 - Identifier 3 planètes, observer le mouvement de l'une d'elles par rapport à celui des étoiles.
ou : Rechercher les dates des éclipses de lune ou de soleil visibles de sa région et observer le phénomène. Noter et présenter ses observations.
- 6 - Se documenter sur les réalisations spatiales (envoi de fusées, de satellites artificiels) ou visiter un observatoire et se renseigner sur ses activités. Présenter sa documentation.

DATE :

SIGNATURE :

67



SPORT ET SANTÉ

Signatures

- 1 - Respecter les règles élémentaires d'hygiène tant à la maison qu'au camp ;
 - propreté générale (corps et vêtements),
 - usage de la douche,
 - déshabillage complet au coucher.
- 2 - Passer le brevet sportif populaire correspondant à son âge ;

ou :

 - grimper à un arbre
 - sauter une barrière ou une haie de 0,90 m de haut
 - lancer un ruisseau de 2 m de large
 - lancer 3 pierres à 25 m
 - courir 60 m en moins de 10".
- 3 - Apprendre à nager (sauf impossibilité).
- 4 - Passer le Brevet de Sauveteur Scolaire ;

ou :

 - courir 50 m en moins de 9"
 - sauter 3,50 m en largeur avec élan (tremplin interdit)
 - sauter 1,10 m de hauteur avec élan (tremplin interdit)
 - relever un camarade du même poids que soi (tolérance 10 kg environ) puis le porter sans remise à terre pendant 30 m
 - lancer un cordage de 8 mm de diamètre minimum deux fois en moins de 30 secondes sur un portique ou un but placé à 4 m de haut (le cordage doit rester sur le but)
 - lancer un triangle de sauvetage muni d'un cordage de 25 m (2 fois en moins de 40") à moins de 2 m d'écartement d'un but placé à 8 m du bord.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE SPORTS

CONTROLE TON DÉVELOPPEMENT ET
TON ENTRAÎNEMENT SPORTIF EN NOTANT :

1. Tes mesures personnelles

AGE	POIDS	TAILLE	ENVERGURE
12 ans			
13 ans			
14 ans			
15 ans			
16 ans			

2. Tes performances (tableaux pages suivantes).

TABLEAU DES PERFORMANCES (Filles)

ÉCHELON	COURSE 60 m		SAUT EN HAUTEUR		GRIMPER (3 m) libre		POIDS			NATATION 50 m libre départ plongé	
	DATE		DATE		DATE		PLUS DE 14 ANS		TEMPS		DATE
							2 kg	3 kg	4 kg		
1 ^{er}	11"		0,85 m		2 m en 20"		4,20 m				
2 ^e	10"4		0,92 m		3 m en 18"		4,90 m		3,70 m		
3 ^e	9"9		1 m		3 m en 14"7		5,80 m		4,30 m		
4 ^e	9"4		1,08 m		3 m en 11"7		6,80 m		5,10 m		
5 ^e	9"		1,17 m		3 m en 9"3		8 m		6 m		
PERFORMANCES PARTICULIÈRES Note aussi la date.											

TABLEAU DES PERFORMANCES (Garçons)

ÉCHELON	Course 60 m		SAUT EN HAUTEUR		GRIMPER (2 x 3 m) libre		POIDS			NATATION 50 m libre départ plongé	
	DATE		DATE		DATE		PLUS DE 14 ANS		TEMPS		DATE
							3 kg	4 kg	5 kg	6 kg	
1 ^{er}	10"2		0,95 m		5 m en 30" ou 3 m en 17"2		4,60 m				
2 ^e	9"6		1,05 m		6 m en 25"		5,70 m		4,20 m		3,90 m
3 ^e	9"		1,17 m		6 m en 19"		7,10 m		5,30 m		4,80 m
4 ^e	8"5		1,31 m		6 m en 14"		8,90 m		6,60 m		6 m
5 ^e	8"		1,45 m		6 m en 10"7		11,10 m		8,20 m		7,50 m
PERFORMANCES PARTICULIÈRES Note aussi la date.											

SÉRIE SPORTS



SPÉCIALITÉS SPORTIVES

Signatures

HIPPISME — LANCER — ÉQUILIBRE — TIR — SPORTS DE COMBAT — PATINS — TENNIS — YOGA etc.

- 1 - Entretenir le matériel nécessaire à la pratique du sport choisi.
- 2 - Connaître et respecter les règles qui régissent ce sport et les techniques qui permettent de le pratiquer correctement.
- 3 - Respecter les mesures de sécurité appropriées (conditions médicales, assurance, mesures particulières).
- 4 - Réaliser dans le sport choisi des performances montrant une réelle maîtrise de ce sport.
- 5 - Initier un ou plusieurs camarades à la pratique du sport choisi.
ou : Participer à une démonstration, ou à une fête, ou à un match concernant ce sport.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE SPORTS NATATION



Signatures

● Sécurité
Se conformer à la réglementation des baignades (piscines - plages).

Ne pas se baigner seul, ou dans un endroit non aménagé.

- 1 - Nager 25 m en nage libre.
- 2 - Pratiquer dans un style convenable au moins 2 nages, brasse et crawl de préférence.
- 3 - Plonger ou sauter les pieds en avant d'une hauteur de 3 m. Nager 10 m sous l'eau.
- 4 - Plonger en départ et nager :
200 m style à volonté ;
50 m sur le dos.

DATE :

SIGNATURE :



SAUVETEUR - NAGEUR

Signatures

Dans un temps maximum de 1 minute 30 secondes :

- 1 - Plonger la tête en avant d'une hauteur de 1 m minimum.
- 2 - En nage libre accomplir un parcours de 25 mètres en surface, plonger ensuite en canard et rechercher à 2,50 m de fond une boîte lestée ou une pierre de 7 kilos.
- 3 - Revenir en surface, nager 25 mètres sur le dos en soutenant la pierre sur la poitrine.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE SPORTS

NAUTISME



Signatures

● Sécurité

Se conformer à la réglementation des baignades et des sports nautiques.

- 1 - Sauter à l'eau et nager 50 m tout habillé (chemise, short, chaussettes, chaussures).
- 2 - S'initier à la manœuvre d'une embarcation au choix :
 - barque
 - kayak
 - canoë
 - petit voilier.
- 3 - Ramer correctement dans une embarcation.
ou : Manœuvrer un canoë en pagaie double;
ou : Godiller;
ou : Barrer un voilier par faible brise.
- 4 - Aborder correctement un quai, un autre bateau en tenant compte du courant.
- 5 - Utiliser couramment : nœud plat, nœud de cabestan, nœud coulant, nœud de capucin, nœud de tisserand, nœud de galère, nœud d'ancre.
- 6 - Seul ou avec quelques camarades construire un radeau capable de porter au moins 2 personnes, ou une barque simple; l'utiliser, l'entretenir.
ou : Participer à une fête nautique : installations préparatoires et activités.

Signatures

7 - Recueillir les prévisions météorologiques pour une journée d'activités nautiques.

- 8 - Au choix, en petite équipe et sous le contrôle d'une personne responsable qualifiée :
 - Passer une journée en mer à bord d'une embarcation ou d'une barque de pêche, avec retour au point de départ.
ou : Descendre une rivière pendant une journée ; halte autorisée pour le repas.
 - ou : Bivouaquer 24 heures au moins au bord d'un lac, étang ou rivière : pêche, cuisine trappeur, activités de découverte sur embarcation, ou activités de constructions nautiques (plongeoir, embarcadère...).

DATE :

SIGNATURE :



Signatures

● Sécurité

- Condition préalable : certificat médical d'aptitude à la montagne.
- Les épreuves marquées « * » sont réservées exclusivement aux E/E de plus de 14 ans.
- Se conformer à la réglementation de l'alpinisme.

1 - En équipe ou avec quelques camarades, sous la conduite d'une personne qualifiée, faire une course participée à sa préparation en montagne (1), après avoir ché, alimentation, matériel à emporter, horaire de marche, sécurité et prévisions météorologiques.

2 - Identifier au moins 3 plantes de montagne (zone des alpages ou du rocher) et 2 animaux sauvages.

3 - Camper ou bivouaquer une nuit en montagne (zone des alpages ou lisière supérieure de la forêt).

4 - Identifier les signes météorologiques principaux ou particuliers à la région; connaître les dangers de la montagne, les moyens de les éviter (tempête - foudre - neige - avalanches - mal des montagnes - insolation), les moyens d'alerter les secours en cas d'accident.

Au choix :

OPTION MONTAGNE*

- 1 - Préparer son sac et son matériel pour une course en montagne.

(1) En hiver : réduire au temps d'ensevelissement ou à cinq heures maximum.



Signatures

- 2 - Effectuer avec un spécialiste et dans les conditions de sécurité requises :

- une escalade de rocher facile
- un franchissement de névé
- une descente en ramasse
- un itinéraire dans le pierré
- une descente en rappel.

OPTION SKI

1 - S'équiper, vérifier ses skis (réglage des fixations, entretien).

2 - Passer en compagnie d'un moniteur de la Fédération Française de Ski les tests 1^{er} et 2^e étoile.

3 - Improviser un traineau avec une ou deux paires de skis; ou monter un traineau léger du Secours en Montagne.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE SPORTS

CYCLISME



Signatures

- 1 - Entretien sa bicyclette : nettoyer - huiler ; régler selle et guidon - éclairage.
- 2 - Posséder un petit outillage et être capable seul de réparer une crevaillon, replacer la chaîne, changer un câble de frein, un patin.
- 3 - Attacher correctement un sac à dos sur le porte-bagages.
- 4 - Respecter le code de la route - connaître les principaux panneaux de signalisation. Circuler correctement en ville.
- 5 - Réaliser au cours d'un jeu un petit gymkana avec des huit serrés.
- 6 - Avec un ou plusieurs camarades effectuer une sortie (préparée à l'avance) d'au moins 60 km et comprenant un but précis : reconnaissance d'un lieu de camp, de sites, etc.

DATE :

SIGNATURE :

78

SÉRIE SPORTS

JEUX - SPORTS D'ÉQUIPE



Signatures

- 1 - Posséder un carnet de jeux classés et répertoriés, l'enrichir, s'en servir.
 - 2 - Au choix : Inventer et faire jouer 3 relais. ou : Organiser et mener 3 jeux de plein air pour son équipe ou une quinzaine de jeunes.
 - 3 - Organiser un grand jeu pour l'unité, d'une durée d'au moins trois quarts-d'heure (cette épreuve peut se faire à deux), complètement imaginé : thème, prises, règles, utilisation du terrain, explication, début et fin du jeu, etc. Le faire jouer et en faire la critique finale du point de vue des joueurs et du chef de jeu.
 - 4 - Pratiquer couramment un sport d'équipe tel que : basket-ball, foot-ball, rugby, volley-ball, hand-ball, hockey, water-polo, aviron à 4 ou à 8. Arbitrer une partie à la satisfaction des deux camps.
 - 5 - Tenir correctement sa place dans une équipe, au cours de cinq matchs au moins, sans avoir encouru de sanctions de l'arbitre pour incorrection ou brutalité.
 - 6 - Tenir en bon état son équipement personnel, entretenir et réparer le matériel de jeu (ballon, buts, lasses, filets) et le terrain, s'il y a lieu.
- N.B. : Le sport d'équipe peut être pratiqué au sein de l'unité.

DATE :

SIGNATURE :

79