

SÉRIE AMITIÉ ET SERVICE

(rouge clair)

CIVISME

Signatures

- 1 - Posséder un plan de sa ville. L'orienter, y situer sans hésiter : local, domicile personnel, mairie, grands services publics (gare, P et T, service des eaux, du gaz, de l'électricité de France, grands établissements scolaires).
 - 2 - Assister, de préférence en petit groupe, avec un adulte, à tout ou partie d'une réunion du Conseil Municipal. Visiter la mairie de sa commune et noter comment fonctionnent les principaux services publics (état civil, logement, hygiène, aide sociale, bureaux des écoles).
 - 3 - Découvrir par une enquête :
Ce qui fait vivre sa commune : industrie, agriculture, commerce, tourisme, etc. et au choix :
ou : les activités culturelles et sportives : mouvement de jeunesse, stades, piscines, musée, théâtre, bibliothèque.
ou : Ce qui se transforme : nouveau quartier d'habitations, routes, implantation d'usines, exploitation agricole moderne, etc.
- Approfondir et préciser l'enquête sur l'une des activités.
- Présenter les résultats de ses recherches de façon vivante et précise.
- 4 - Participer activement aux conseils d'équipage et au conseil inter-équipages. Réaliser sur panneau ou sur le livre d'or de l'équipage un schéma de fonctionnement du mouvement, y placer les responsables que l'on connaît en précisant leurs fonctions.
 - 5 - Participer à une activité de caractère social ou civique, de préférence au cours d'une sortie ou d'un week-end d'unité (exemple : Campagne contre la faim).
 - N.B. — Dans les grandes villes, adapter à l'arrondissement ce qui est « communal ».

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE AMITIÉ ET SERVICE

AIDE SECOURISTE



Signatures

- 1 - Appliquer de manière habituelle les principales règles de sécurité concernant les déplacements en ville et sur route, seul ou en équipage, à pied, à bicyclette, de jour, de nuit.
 - 2 - Savoir alerter un docteur, à son domicile ou par téléphone, et lui donner les renseignements nécessaires à son intervention auprès d'un malade ou en cas d'accident.
 - 3 - Durant un camp aider régulièrement et efficacement la personne responsable de l'infirmierie (rangement, salubrité, repas, aide pour les soins à donner, cahier d'infirmierie).
 - 4 - Expliquer la composition d'une trousse de pharmacie d'équipage. Utiliser les produits sans erreur, entretenir les petits outils, tenir la trousse en état de servir (charge à remplir au moins un trimestre).
 - 5 - Soigner convenablement : une plaie ou une petite coupure, une bosse ou un coup, une piqûre d'insecte non infectée, une ampoule, une brûlure légère. Mettre un bras en écharpe.
 - 6 - Démontrer que l'on est capable :
 - D'immobiliser soigneusement un membre sans le déplacer.
 - De soulever, placer et transporter un malade ou un blessé avec l'aide d'un ou plusieurs camarades et de l'installer dans une voiture ou dans un lit en s'assurant de bonnes conditions de sécurité et de confort (transport à bras ou sur le dos, ou sur un brancard : en confectionner un et l'utiliser sans risque de chute sur 500 m au moins).
- Pratiquer dans les meilleures conditions de réusite une méthode de respiration artificielle.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE AMITIÉ ET SERVICE

GUIDE



Signatures

- 1 - Présenter sommairement, mais clairement un monument ou un fait d'histoire locale.
- 2 - Préparer un voyage individuel ou collectif : (but fixé par le responsable d'unité).
 - Utiliser une carte routière pour établir un itinéraire.
 - Utiliser un « chaix » et combiner un itinéraire S.N.C.F.
- 3 - Dans une gare (S.N.C.F. ou routière) :
 - Prendre un billet, louer une place, enregistrer des bagages.
 - Se renseigner sur les facilités accordées : cartes de travail, billets collectifs et à prix réduits, etc.
- 4 - Au choix : Connaître sa région (rayon de 10 km, ou sa ville) et pouvoir y guider quelqu'un de jour et de nuit. Faire un croquis simple mais exact, en indiquant les grandes villes ou villages environnants (pour Paris et ports urbains), ou : Prendre la tête d'une petite équipe pour préparer un grand jeu permettant de découvrir ou connaître la ville.
- 5 - Au choix : Présenter, seul ou en petite équipe, sa ville ou sa région, ou une région que l'on connaît bien, en utilisant les ressources typiques du folklore : confection de plats régionaux, chants ou danses, costumes, coutumes, artisanat.
 - ou : Choisir une activité régionale et en chercher la survivance dans la vie des habitants.
 - ou : Choisir une activité touristique et chercher la ment elle est pratiquée.
- 6 - Organiser une excursion pour son unité ou pour sa famille avec itinéraires, lieux intéressants, horaires de transport, budget.

DATE :

SIGNATURE :

32

SÉRIE AMITIÉ ET SERVICE

HÔTE



Signatures

- 1 - Prendre sa part des travaux quotidiens de la maison : faire son lit, sa chambre, cirer les chaussures, faire les courses, etc. S'en acquitter régulièrement et bien.
- 2 - Faire le ménage à fond d'une pièce ; cirer les meubles, nettoyer les vitres, changer les rideaux.
- 3 - Allumer et entretenir une cuisinière. A défaut, se servir d'un fourneau à gaz ou d'une cuisinière électrique.
- 4 - A l'occasion d'une invitation à la maison ou au local :
 - Etablir le menu d'un repas ou d'un goûter, calculer le prix de revient par personne, faire les achats.
 - Confectionner soi-même 2 hors-d'œuvre bien présentés ou deux desserts dont une pâtisserie.
 - Mettre le couvert de façon agréable et soignée, faire placer les invités avec aisance, servir et desservir la table correctement.
- 5 - Créer lors d'une rencontre familiale ou amicale une atmosphère gaie et détendue, animer la rencontre (conversation, activités) de façon intéressante et agréable et se soucier du confort de ses hôtes. Les renseigner éventuellement (itinéraire en ville, suggestion de promenades, distractions).
- 6 - Au retour du camp, ou en d'autres occasions, entretenir ses vêtements et son linge : lavage, repassage, réparation ; ranger ses lainages en les préservant des mites.

DATE :

SIGNATURE :

32

SÉRIE AMITIÉ ET SERVICE

DÉPANNAGE



Signatures

1 - Constituer pour soi ou pour son équipe une trousse, boîte ou panoplie de dépanneur-bricoleur avec des outils de son choix (6 à 10 + clous; vis, écrous et dont on sait se servir. La tenir en ordre et entretenir les outils en bon état afin de pouvoir résoudre couramment et rapidement les problèmes pratiques de la maison.

2 - Faire 10 petites réparations ou aménagements dans 4 domaines différents (électricité, plomberie, serrurerie, menuiserie, vitrerie) telles que : changer un fusible, monter un fil rallonge, fixer un cadre à l'aide de chevilles et de vis, réparer ou changer une poignée de porte, un manche d'outil, poser un carreau, déboucher un lavabo, etc.

3 - Au choix : Préparer une surface et la peindre (mur, plafond, cadre de fenêtre ou autre boiserie); ou : Nettoyer entièrement une cuisine ou une salle d'eau (murs, vitres, sol, appareils).

4 - Réaliser complètement une installation qui améliore la vie à la maison : papier peint, éclairage, éléments de décoration, etc.

DATE :

SIGNATURE :

84

SÉRIE AMITIÉ ET SERVICE

AMIS DES ENFANTS



Signatures

1 - Avec l'accord de la maman s'occuper correctement d'un bébé pendant son absence (ou en sa présence, mais sans son aide). En particulier :

- Préparer et donner un biberon.
- Préparer et donner une bouillie.
- Changer et habiller le bébé pour une sortie.

2 - S'occuper d'un ou plusieurs enfants pendant une journée ou deux demi-journées : Habillage, déshabillage, soins de propreté, repas, repos, etc.

3 - Constituer un répertoire (et le bien connaître) de plusieurs histoires à raconter à des enfants.

4 - Sans les fatiguer ni les énerver, occuper de façon variée quelques enfants un après-midi une fois à l'intérieur, une fois à l'extérieur; jeux, chants, danse, récits, travaux manuels adaptés à leur âge. Avoir constamment le souci du bien être et de la sécurité des enfants dont on s'occupe.

5 - Sélectionner quelques collections de livres ou albums, quelques jeux, jouets, complices, rondes ou travaux manuels intéressants pour des enfants (indiquer l'âge).

6 - Visiter une crèche, ou une école maternelle, ou un jardin d'enfants, ou une colonie de vacances.

DATE :

SIGNATURE :

85

SÉRIE AMITIÉ ET SERVICE

INFORMATION



Signatures

- 1 - Téléphoner d'un bureau de poste ou de chez un abonné. Utiliser un annuaire et un bottin.
- 2 - Envoyer par poste : une lettre ou un paquet recommandé, un télégramme, un mandat, un colis postal (préciser poids et dimensions maximum).
- 3 - **Au choix** : Organiser au « panneau actualités » l'information autour d'une entreprise de l'unité ;
ou : envoyer un article avec photos à l'Equipee ;
ou : Participer activement à la réalisation d'un journal de camp ou d'unité (3 numéros de suite).
- 4 - **Au choix** : Interviewer aimablement et intelligemment une personne agréée par le responsable d'unité. Prendre des notes en clair ou en sténo, rédiger et illustrer (photo, croquis) le compte rendu de l'interview, le présenter au cours d'une réunion ;
ou : visiter les bureaux et l'imprimerie d'un journal ou les studios de la radio, prendre des notes, récolter si possible des documents, rendre compte de sa visite de façon vivante.
- 5 - Organiser un jeu de transmission (poste émetteur, poste récepteur, poste intermédiaire) en utilisant un système de son choix : morse, sifflet, fanions de signalisation, lumière, signaux sonores, etc., à travers un terrain varié sur 1,5 km au moins.
- 6 - Diffuser avec précision une information à l'aide d'un moyen de son choix (machine à écrire, dictaphone, haut-parleur, affiche, enregistrement sur magnétophone, etc.).

DATE :

SIGNATURE :

86

SÉRIE AMITIÉ ET SERVICE

INTERPRÈTE



Signatures

- 1 - Etudier une langue étrangère, parler avec une personne originaire du pays choisi, ou à défaut avec une personne parlant la langue et connaissant bien le pays.
- 2 - Traduire oralement pour ses camarades un article de journal ou un texte simple (histoire, récit, lettre).
- 3 - Situer sur une carte du monde les différents pays où est parlée la langue choisie. En chercher la raison.
- 4 - Correspondre régulièrement dans la langue choisie avec un étranger, échanger photos, cartes, revues ou autres documents permettant une connaissance réciproque des deux pays.
- 5 - Compter vite et bien, changer de l'argent, se renseigner sur les formalités de douane relatives au pays choisi, téléphoner dans la langue.
- 6 - **Au choix** : Réaliser pour son équipage ou quelques camarades intéressés une information d'actualité sur le pays choisi sous forme d'exposition, affiche, journal, dépliant, ou « conférence de presse ». Titres et brefs commentaires bilingues.
ou : Organiser un jeu bilingue.
- 7 - **Au choix** : Accueillir un étranger, l'aider dans ses démarches ;
ou : Servir d'interprète à des Français en pays étranger.

DATE :

SIGNATURE :

87

SÉRIE AMITIE ET SERVICE JEUNESSE DU MONDE



Signatures

1 - Correspondre de façon suivie, ou pour une occasion précise avec des jeunes d'un pays étranger.

2 - Faire jouer à ses camarades des jeux provenant de pays différents, ou leur apprendre deux ou trois chants ou danses étrangères.

3 - **Au choix** : Constituer un album présentant à l'aide de photographies, de dessins, de textes, d'une part la vie d'un enfant français, d'autre part celle d'un enfant de trois autres pays. Choisir si possible deux pays de civilisations différentes, faire des recherches sur la vie familiale, sociale, les activités extra-scolaires.

ou : Réaliser une collection d'insignes, de livres, de revues, provenant d'une dizaine de mouvements de jeunesse du monde, scouts ou non. Faire une enquête plus précise sur l'un d'entre eux : but, activités, importance du mouvement dans le pays.

4 - **Au choix** : Avoir lu un livre, vu un film, ou assisté à une rencontre concernant des jeunes d'un autre pays que le sien. Présenter le sujet à d'autres jeunes (veillée, affichage au panneau actualités, discussion) ;
ou : Réaliser un reportage après avoir participé à une rencontre internationale de jeunes, en France ou à l'étranger.

5 - Participer activement avec quelques camarades, ou au cours d'une entreprise de l'unité, à une action concernant les jeunes dans le monde (jeunes contre la faim, accueil de jeunes étrangers, information, etc.).

DATE :

SIGNATURE :

88

SÉRIE AMITIE ET SERVICE



CITOYENS DU MONDE

Signatures

1 - Faire preuve en différentes occasions d'une réelle facilité d'adaptation, de bonne humeur, de politesse, de tolérance.

2 - Situer sur une carte du monde 15 pays dont 5 en Europe; indiquer pour chacun d'eux un moyen de communication avec la France : ligne aérienne ou maritime, route, rail.

3 - **Au choix** : Choisir 6 pays différents (dont 3 au moins hors d'Europe) et chercher pour chacun deux ce qui le caractérise dans la vie moderne : arts, réalisations dans le domaine technique ou scientifique, sous développement, activité commerciale. Présenter sa documentation ;

ou : Choisir un pays, se documenter sur son rythme de vie, ses habitudes de travail, ses habitudes familiales, son folklore ou ses coutumes, son habitat. Présenter ces documents soit au cours d'une veillée, soit par une exposition, soit par la fabrication d'objets typiques de ce pays.

4 - Accueillir des étrangers, soit au camp, soit à la maison, soit au cours d'activités de l'unité.

5 - **Au choix** : Faire une enquête sur une organisation internationale à laquelle appartient la France : buts, moyens d'action, réalisations actuelles;

ou : Relever durant un mois les faits importants de l'actualité mondiale et « composer un journal du monde » à l'aide de photos et de coupures de presse.

suite

89

SÉRIE AMITIÉ ET SERVICE

CITOYENS DU MONDE (suite)

Signatures

- 6 - Utiliser la documentation internationale que l'on a rassemblée pour préparer au choix :
Un numéro de feu de camp ou de fête,
ou : Un repas,
ou : Un jeu à thème international.

SÉRIE AMITIÉ ET SERVICE

SCOUTISME MONDIAL

Signatures

- 1 - Se documenter sur les débuts du scoutisme, B P et Lady B P, le développement du scoutisme en France et dans le monde, l'histoire des E.E.D.F.
- 2 - Participer activement à une entreprise d'unité, ou à une rencontre entre mouvements scouts.
- 3 - Faire un album ou une collection (photo, diapositives, revues E.E.D.F., comptes rendus d'activités d'équipage) qui permette de présenter de façon vivante à des éclaireuses ou éclaireurs étrangers les activités de son unité et des E.E.D.F.
- 4 - Apprendre à ses camarades 2 ou 3 chants mondialement connus (dont, pour les éclaireuses, le chant international) ou une technique, ou un jeu d'origine étrangère;
ou : Rassembler une documentation sur le scoutisme dans un pays de son choix, la présenter (collection, album, affichage au panneau-actualités).
- 5 - Faire connaître et apprécier le scoutisme autour de soi; amener un nouvel éclaireur ou une nouvelle éclaireuse (ou louveteau, ou responsable) ou participer avec efficacité à un jeu de recrutement.
- 6 - Au choix, selon les possibilités locales :
- Si l'unité prépare un camp commun avec une unité scoute étrangère :
- Etre 2 fois au moins le correspondant de son équipe page avec l'équipe étrangère.

DATE :

SIGNATURE :

90

suite

91

SÉRIE AMITIE ET SERVICE

SCOUTISME MONDIAL (suite)

Signatures

- Choisir l'un des secteurs d'activités du camp (technique de camp, cuisine, veillées, découverte du pays, etc.) et assurer dans ce domaine l'entraînement de son équipage au cours d'un trimestre;
- ou : Si l'unité reçoit des éclaireuses ou éclaireurs de passage ;
- Etablir un programme de découverte de sa ville ou d'un lieu intéressant des environs. Fournir une documentation simple et pratique.
- Etre disponible une journée entière pour accueillir un ou deux éclaireurs ou éclaireuses ou participer activement avec son équipe au programme de la rencontre.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE EXPRESSION (bieu clair)

CHANTS



Signatures

- 1 - Chanter seul, de mémoire, avec goût et exactitude, 15 chants utilisables par l'équipage ou l'unité.
- 2 - Avoir un carnet de chants classés, bien tenu à jour, avec paroles et musique pour plusieurs d'entre eux.
- 3 - Chanter avec justesse et rythme dans un chœur à plusieurs voix.
- 4 - Lancer des chants au cours des veillées ou des réunions, les diriger jusqu'au bout.
- 5 - Enseigner trois chants à son équipage ou à son unité en insistant sur l'exactitude et les nuances d'interprétation

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE EXPRESSION

MUSIQUE



Signatures

- 1 - Se servir correctement d'un instrument de musique et jouer par cœur et avec goût dix morceaux faciles et courts.
- 2 - Déchiffrer correctement cinq morceaux faciles, puis les chanter.
- 3 - Apprendre cinq airs par audition et les jouer dans les tons les plus favorables à l'instrument.
- 4 - **Au choix** : Connaître la vie d'un grand musicien de son choix et ses principales œuvres,
ou : Connaître et situer dans leur époque 3 œuvres de musique classique ou moderne.
- 5 - **Au choix** : Accompagner avec un instrument les chanteurs ou les danses de l'unité;
ou : Tenir sa partie dans un ensemble instrumental ou vocal.

DATE :

SIGNATURE :

94

SÉRIE EXPRESSION

DANSE



Signatures

- 1 - Connaître deux danses folkloriques de sa région (ou d'une province voisine) et les enseigner à son unité (mélodie, découpage, figures).
- 2 - Connaître les pas principaux (marche, sautillé, galop, polka, polka tournée, valse) ainsi que certains termes techniques (moulinet, quadrille, chaîne anglaise, etc.).
- 3 - **Au choix** : Apprendre 2 danses étrangères en s'efforçant de respecter l'authenticité de leur style;
ou : Participer au montage et à la réalisation d'une évolution dansée (lors d'une fête ou d'un feu de camp) en faisant preuve de sens rythmique et musical.
- 4 - Posséder un répertoire de danses folkloriques notées d'une façon claire, l'enrichir au cours des camps et des voyages.
- 5 - Présenter une documentation (panneaux, défilé, projections) sur les coutumes, les costumes, les instruments de musique, les danses d'une ou plusieurs régions, ou d'un pays.

DATE :

SIGNATURE :

95

SÉRIE EXPRESSION

MARIONNETTES



Signatures

- 1 - Improviser trois marionnettes à partir des matériaux les plus divers (cartons, règles, légumes, fruits, fleurs) et jouer avec elles une petite scène de quelques minutes.
- 2 - Fabriquer une marionnette ou une marotte selon une technique choisie (tissu bourré, pâte à papier, bois, etc.), la manipuler.
- 3 - Inventer un scénario simple ou adapter un conte ou une fable en procédant au découpage par tableaux. Présenter le jeu à un public enfantin (durée 5 à 8 minutes).
- 4 - Participer activement à la préparation et à la présentation d'un spectacle de qualité (durée 10 à 20 minutes) :
 - marionnette à gaine ou marotte;
 - castelet simple;
 - décors stylisés, éclairage;
 - scénario étudié avec l'aide d'une personne compétente.

DATE :

SIGNATURE :

96

SÉRIE EXPRESSION

JEUX D'OMBRES



Signatures

- 1 - Installer un petit écran et une source de lumière. Découper quatre silhouettes en carton (personnages, animaux), les manipuler.
- 2 - Expérimenter les diverses possibilités d'éclairage : une ou deux sources de lumière, lampe ponctuelle.
- 3 - Interpréter un conte simple ou un chant avec des silhouettes découpées, des éléments de décor.
- 4 - Pratiquer la technique des ombres corporelles dans un jeu dramatique simple et de bon goût.
- 5 - Au choix : Initier les autres éclairateurs et éclairuses à une technique d'ombres;
ou : Participer à la création d'un jeu d'ombre :
 - grand écran,
 - silhouettes ou ombres vivantes,
 - décors mobiles ou non,
 - musique, chant, bruitage.

DATE :

SIGNATURE :

97

SÉRIE EXPRESSION

MENEUR DE JEUX ET DE VEILLÉES



Signatures

- 1 - Divertir l'équipage ou le groupe en plusieurs occasions (par exemple, en organisant spontanément des jeux pendant une longue attente), en faisant preuve de bonne humeur, d'entraînement, d'aisance.
- 2 - Posséder un carnet de chants; lancer et diriger des chants.
- 3 - Posséder un carnet de jeux d'intérieur et de plein air; expliquer et diriger ces jeux avec clarté.
- 4 - Etablir au cours d'un camp ou au local le programme de 2 veillées, l'une d'intérieur, l'autre de camp.
- 5 - **Au choix** : Mener dans son équipage une veillée de détente;
ou : Prendre une part active à l'animation d'une veillée de son choix :
 - feu de camp,
 - veillée de chant,
 - veillée de lecture,
 - présentation de film ou de diapositives, etc.
- 6 - Choisir le cadre d'une veillée en fonction de son style et de son ambiance. Monter les feux, les allumer, les éteindre.
- 7 - Etre gardien du feu au cours de plusieurs veillées; doser l'éclairage suivant les nécessités; veiller à la sécurité.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE EXPRESSION

JEU DRAMATIQUE



Signatures

- 1 - Présenter un personnage en mime muet en manifestant dans son jeu aisance physique, maîtrise et précision du geste.
- 2 - Tenir un rôle important dans un jeu dramatique : feu de camp, fête de groupe, veillée.
- 3 - Confectionner rapidement un costume typique avec les moyens du bord. Thème connu sur l'heure.
- 4 - Grimer un visage de type accusé pour un rôle déterminé.
- 5 - Prendre la tête d'une équipe pour monter un numéro simple, mais bon, de jeu dramatique (jeu, costumes, décors).
- 6 - Ecrire, ou chercher et adapter un récit, conte ou thème pour feu de camp ou fête. Le soumettre au jugement d'une personne qualifiée. Le réaliser en dirigeant les répétitions. Durée du jeu 10 à 15 minutes.

SIGNATURE :

DATE :

SÉRIE EXPRESSION

DÉCORS ET COSTUMES



Signatures

- 1 - Posséder un carnet de croquis sur lequel on relèvera des idées de décors, costumes, masques. (S'inspirer des journaux de mode, de documents d'histoire, de géographie, d'actualité, arts, théâtre).
- 2 - Confectionner un costume caractéristique à l'aide de toiles de couleurs assemblées non coupées.
- 3 - Pour un jeu dramatique, une danse, un carnaval, une soirée costumée, choisir et faire exécuter les costumes des personnages (minimum 5).
- 4 - **Au choix** : Posséder et utiliser au cours des fêtes un matériel de maquillage (fards, postiches) ; grimer au moins trois personnages caractéristiques ;
ou : Réaliser trois masques d'animaux ou de personnages.
- 5 - Fabriquer un système simple de projecteurs de scène. Les manipuler et les placer correctement en fonction du jeu des acteurs.
- 6 - **Au choix** : Créer et réaliser les décors et accessoires pour un jeu dramatique ou de marionnettes ;
ou : Imaginer et réaliser la décoration d'une salle sur un thème donné.



Photo BOSLE

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE EXPRESSION

SON - BRUITAGE



Signatures

- 1 - Reproduire divers cris d'animaux et des bruits familiers (à l'aide de la voix et en utilisant des objets divers).
- 2 - Manipuler un électrophone (ou un magnétophone), correctement.
- 3 - Choisir ou composer un ban bruité, le lancer.
- 4 - Participer au montage du son (disques, chants, sentation de disque, de diapositives, de film.
- 5 - Sur un thème donné plusieurs jours à l'avance trouver une musique (disque ou instrument) qui puisse illustrer ce thème.
- 6 - **Au choix** : Pour une fête ou un feu de camp, composer le bruitage correct de un ou plusieurs numéros ;
ou : Monter avec une équipe l'orchestration d'un chant ou d'un mime à l'aide d'instruments à percussion (tambourin, triangle, grelots, castagnettes).

DATE :

SIGNATURE :

102

SÉRIE ARTS ET TECHNIQUES (Jaune)



ARTS DU FEU

Signatures

POTERIE - CERAMIQUE - EMAUX SUR CUIVRE - BIJOUTERIE - FERRONNERIE - FORGE

A - Rassembler les matériaux et les outils nécessaires selon la technique choisie.
Installer l'atelier, entretenir et ranger l'outillage.

B - Au choix :

OPTION POTERIE CERAMIQUE

1 - Présenter une collection d'objets que l'on aura réalisés en variant les procédés : modelage (santons, bibelots), estampage (cendriers, gobelets, bijoux), colombins (pots de diverses formes).

2 - Seul ou en petite équipe :

- Utiliser un tour ;
- ou construire et utiliser un four à bois (terre cuite) ;
- ou cuire puis émailler des pièces (céramique) au four électrique.

3 - Au choix :

- Diriger un atelier de poterie en vue d'une exposition ou d'une vente ;

ou : Organiser, à l'occasion d'un rassemblement un stand de démonstration, documentation avec tours de main et outillage, pièces à différents stades de fabrication, photos et croquis, ouvrages ou fiches techniques ;

ou : Visiter un atelier de potier ou une entreprise utilisant la terre, tuilerie, briquetterie ou une manufacture de porcelaine. En rendre compte.

ou : Présenter une étude de poteries anciennes.

OPTION BIJOUTERIE - EMAUX

1 - Fabriquer quelques pièces simples : pendentifs ou

103



SÉRIE ARTS ET TECHNIQUES

ARTS DU FEU (suite)

Signatures

porte-clés en émaux sur cuivre, ou plaques pour colliers ou bracelets en maillechort, ou pièces coulées en étain, moulages.

2 - Dessiner le projet d'objets plus importants, en précisant les différentes pièces qui les composent (collier, bracelet, coupelle, broche, bague, plaque à incruster) en sélectionner deux et les réaliser avec succès.

3 - Au choix :
● Organiser un atelier selon la technique choisie, dans un but déterminé : vente, exposition, stand de démonstration;
ou : Visiter un musée d'art régional ou un atelier de bijouterie et présenter ses découvertes.

OPTION FERRONNERIE - FORGE

1 - Lire un dessin industriel simple et fabriquer l'objet proposé en respectant les cotes données (tolérance + ou - 2/10).

2 - Au choix :
Confectionner une clé à la lime et à la scie à partir d'une ébauche;
ou : Allumer un feu de forge et travailler une pièce à l'enciume;

ou : Réaliser quelques objets utiles ou artistiques : cuivre martelé ou gravé, métal découpé, fer forgé;

ou : Seul ou en petite équipe :
Organiser un atelier (réparations métallurgique moderne, présenter ses découvertes);
ou : Présenter une étude sur la ferronnerie ancienne : grilles, enseignes, balcons, clous et ferrures de porte, forge de village.

DATE :

SIGNATURE :

SÉRIE ARTS ET TECHNIQUES

ARTS DU BOIS



Signatures

MENUISERIE, EBENISTERIE, SCULPTURE, AMÉNAGEMENT DE LOCAUX

1 - Constituer un outillage simple, l'entretenir, l'utiliser : règle, équerre, crayon, scie, marteau, rabot, ciseau à bois, serre-joint, vilebrequin, tournevis.

2 - Se renseigner sur les principaux bois utilisés en menuiserie et sur les matériaux modernes; noter les prix, les dimensions courantes, l'utilisation.

3 - Etablir un projet dessiné et coté : meuble ou objet simple, aménagement facile.

Evaluer les matériaux nécessaires à sa réalisation : bois, matériaux divers, visserie.
Préciser l'outillage.

Réaliser ce projet après l'avoir soumis à une personne compétente.

4 - Au choix : Seul ou en petite équipe, construire pour le local ou la maison :

Un meuble : coffre, tabouret, étagère, bibliothèque, table;

ou : Une menuiserie d'immeuble : volets, aménagement de porte ou de fenêtre, réparation de plancher, panneau mural, coffrage;

ou : Présenter 3 réalisations personnelles en sculpture sur bois.

5 - Visiter un atelier de menuiserie, ébénisterie ou sculpture sur bois, ou une entreprise moderne de fabrication de meubles, ou une scierie; présenter ses découvertes;

ou : Préparer pour son équipage la visite d'un atelier d'artisanat local ou spécialisé, ou d'un musée d'art régional (meubles anciens, mobilier régional, jouets en bois). Guider la visite, exploiter les résultats.

DATE :

SIGNATURE :



Signatures

- 1 - Réunir, utiliser et maintenir en bon état les principaux outils d'un atelier :
— étau, lime, scie, porte-forêt, jeu de clés et de forets
- 2 - Lire et comprendre un croquis coté.
- 3 - **Au choix** : Sur une machine comportant un moteur (moyelette, motocyclette, automobile, appareil ménager, machine agricole, etc.) :
 - Rechercher méthodiquement l'origine d'une panne.
 - Exécuter une réparation nécessitant un démontage
 - Procéder à l'entretien, au graissage;
 ou : Construire à partir d'éléments de récupération et de pièces simples une petite machine : jouet mécanique, installation utilisable dans une exposition ou une kermesse, etc.
- 4 - Mettre en pratique dans la technique choisie les règles de sécurité.
- 5 - **Au choix** : Visiter une usine, ou un atelier fabriquant ou réparant des machines; prendre des notes et des croquis;
ou : Participer à un travail de mécanique dans un établissement spécialisé ou un atelier.

DATE :

SIGNATURE :



Signatures

MAÇONNERIE - PEINTURE - ELECTRICITE

- A -**
- 1 - Réunir, utiliser, entretenir les outils les plus usuels : pelle, pioche, auge, truelle, mètre, fil à plomb, cordeau.
 - 2 - Participer à une entreprise d'unité, y jouer un rôle actif jusqu'à son achèvement.
- B - Au choix**, l'une des trois options :
- OPTION MAÇONNERIE**
- 1 - Utiliser une technique de maçonnerie dans une construction de camp.
 - 2 - Lire un plan et établir le mètre des matériaux utilisés dans une construction simple : cheminée de local, four ou barbecue, piste dallée, petit mur de clôture, ou tout autre ouvrage de maçonnerie.
En diriger la construction après avoir reçu l'approbation du responsable.
- 3 - Au choix** :
- A l'aide de photos ou de dessins faire un reportage sur la construction d'une maison ou d'un immeuble; ou : Faire le plan précis d'une habitation (immeuble, local) et situer par des croquis son implantation.

OPTION PEINTURE - VITRIERIE

- 1 - **Au choix** : Décaper et peindre une boiserie (porte, fenêtre, volets, rampe d'escalier, moulures), ou des ferrures (grille, huisserie, barre d'appui, volets métalliques).
ou : couper et poser une vitre.

suite

SÉRIE ARTS ET TECHNIQUES

BATIMENT (suite)

Signatures

- 2 - Peindre un meuble, ou une enseigne de boutique, ou des panneaux de signalisation pour un camp ou une fête.
- 3 - Dans le cadre d'une entreprise d'unité, ou à la maison, peindre ou tapisser une pièce, ou blanchir un plafond, ou vernir des boiseries;
 - calculer la surface et les matériaux nécessaires;
 - réunir le matériel et l'outillage;
 - prendre la direction d'une équipe et réaliser le projet.

OPTION ELECTRICITE

- 1 - Se composer une trousse à outils.
- 2 - Indiquer quelles consignes respecter pour entreprendre une réparation ou un montage électrique :
 - couper le courant au compteur, au coupe-circuit;
 - règles à respecter : fusibles, isolement des fils, schéma d'un circuit;
 - dangers des installations électriques et précautions à prendre.
- 3 - Localiser et réparer une rupture de fil ou court-circuit sur une installation courante en 110 ou 220 volts.
- 4 - Lire un croquis d'installation électrique et réaliser un montage simple :
 - lampe va et vient;
 - sonnerie ou appareil avertisseur;
 - éclairage particulier : projecteur, rampe; lampe avec prise et interrupteur, etc.

DATE :

SIGNATURE :

108

SÉRIE ARTS ET TECHNIQUES

TRAVAUX DE LA TERRE



Signatures

Au choix, l'une des trois options :

OPTION ELEVEAGE

- 1 - Elever des lapins, ou de la volaille, ou des abeilles.
- 2 - Faire soi-même l'installation nécessaire à l'élevage de ces animaux.
- 3 - Etablir le prix de revient de son élevage.
- 4 - Présenter ses produits, les utiliser pour la consommation familiale, un week-end ou un camp, ou les vendre;
 - ou : contrôler et conserver les œufs;
 - ou : plumer, vider, préparer un poulet;
 - ou : dépouiller, vider, préparer un lapin;
 - ou : récolter et préparer le miel.

OPTION CULTURE

- 1 - Participer aux principaux travaux de culture : labourer, semer, herser, biner, faner, moissonner, récolter.
- 2 - Soigner les animaux de la ferme.
- 3 - Visiter une ferme modèle, ou un centre d'expérimentation, ou une école d'agriculture. Présenter les observations faites.

OPTION JARDIN

- 1 - Préparer un terrain et y faire croître huit espèces de légumes ou de fleurs. Faire des semis. Repiquer des plants.
- 2 - Apporter une contribution régulière à l'entretien d'un jardin, personnel ou non.
- 3 - Préserver le jardin de ses ennemis : mauvaises herbes, insectes ou animaux nuisibles.
- 4 - Utiliser correctement différents engrais.
- 5 - Récolter des fruits, en expédier, en mettre en conserve.

DATE :

SIGNATURE :

109

SÉRIE ARTS ET TECHNIQUES

MAINS HABLES



Signatures

A

- 1 - Constituer personnellement ou pour l'équipage un outillage simple :
 - Matériel de base utilisé pour plusieurs techniques.
 - Matériel spécialisé selon une option choisie.
 - Rassembler les matériaux nécessaires pour chaque entreprise.
- 2 - Aménager avec quelques camarades un coin « arts et techniques » utilisable à plusieurs et permettant :
 - soit la mise en œuvre de techniques variées;
 - soit la spécialisation dans une technique choisie.

B — Au choix, l'une des trois options :

OPTION DECORATION

PEINTURE, PAPIER OU TISSU DECOUPE, PAPIER A LA CUVE, POCHOIR, BRUINE, SERIGRAPHIE, IMPRIMERIE, GRAVURE, LINOGRAPHIE, INCLUSION SOUS PLASTIQUE, PLATRE, PATE A PIER, VITRAUX, MOSAÏQUE, etc.

- 1 - Relever des idées de décoration sur fiches ou dans un carnet de croquis ; expérimenter au moins 3 techniques.
- 2 - Utiliser 2 techniques au moins pour 2 réalisations au choix :
 - affiches, ou invitations, ou cartes de vœux, etc.,
 - présentation d'une entreprise au « panneau actualités »,
 - éléments de décoration pour une fête, ou le local, ou la maison, etc.,
 - objets à vendre.
- 3 - Au choix : Se spécialiser dans une technique et l'utiliser en prenant la direction d'une équipe dans le cadre d'une entreprise (aménagement, décoration de local, fête, journée à thème, exposition, journal, vente, concours de vitrines, etc.),

110

SÉRIE ARTS ET TECHNIQUES

MAINS HABLES

Signatures

ou : Concevoir et exécuter, seul ou en petite équipe 3 réalisations dans des techniques différentes, de préférence au cours d'entreprise de l'unité.

OPTION MODELISTE MAQUETTES

Seul, ou en prenant la direction d'une petite équipe :

- 1 - Au choix : Construire en partant d'un plan, sans utiliser les éléments tout préparés du commerce, un modèle réduit :
 - Avion ou planeur capable de se déplacer par ses propres moyens (3 vols d'au moins une minute);
 - ou : Bateau capable de naviguer, voile ou moteur.
- 2 - S'informer sur les techniques de construction de maquettes ou plans en relief : plâtre, contreplaqué, carton, pâte à papier, polyester, etc.
En exécuter une pouvant être utilisée comme élément de décoration, d'étude ou d'exposition, en choisissant la technique la plus appropriée au but poursuivi.
- 3 - Au choix : Exécuter la maquette d'une entreprise : pionnier, aménagement d'un local, construction d'un refuge, etc.
ou : Réaliser, à l'échelle 1/10 ou 1/20 deux maquettes de constructions de camp.

OPTION MAROQUINERIE RELIURE

- 1 - Au choix : Confectionner un livre d'or, ou relier une collection de revues;
ou : Apprêter une peau;

suite

111

SÉRIE ARTS ET TECHNIQUES

PHOTO - CINÉMA



Signatures

- 1 - Posséder un appareil photo (ou être responsable d'un appareil ou d'une caméra que l'on vous aura prêté).
L'utiliser correctement : choix et mise en place du film, réglage des distances, vitesse et diaphragme, prise de vue.
- 2 - Réussir une photo au flash, ou une prise de vue dans un intérieur (éclairages).
- 3 - Photographier un sujet en mouvement, un sujet à courte distance (objet ou personnage ; 2 m maximum).
- 4 - Réaliser au choix :
Un album de photos prises par soi-même,
ou : Une série de diapositives sur un sujet choisi ;
ou : Un reportage photo sur un thème donné ;
ou : Un film de quelques minutes.
- 5 - Seul ou en petite équipe, au choix :
Développer et tirer des photos en noir et blanc (décoration, exposition, vente) ;
ou : Tirer et agrandir une série de photographies pouvant être utilisées par l'Équipée ;
ou : Présenter une série de « photos-contacts » et les utiliser (décoration, panneau, « nature »),
ou : Tourner et monter un petit film ;
ou : Animer un atelier-photo.

DATE :

SIGNATURE :

