

Coutumier éclaireur



EEF ECLAIRES
EVANGELIQUES
DE FRANCE
Le scoutisme, une aventure pour demain

V 1.0 - 06/2023

**Document exclusivement réservé
à un usage interne aux
Éclaireurs Évangéliques de France**

Bienvenue dans ce coutumier éclairé,

Si tu as ces quelques pages entre tes mains, c'est que tu es un chef impliqué dans le scoutisme des Éclaireurs Évangélique de France.

D'abord merci pour ton investissement et ton dévouement pour le mouvement, pour ton groupe et pour les jeunes que tu formes. Ce livret est destiné à évoluer, mais il permet de tracer un cadre commun aux EEF, garant de pratiques partagées. Il s'adresse en particulier :

- Aux nouveaux chefs qui lancent une troupe et qui souhaitent savoir comment mettre en place le folklore.
- Aux anciens chefs pour les aider à prendre du recul sur leurs pratiques et leur permettre d'interroger leurs intentions pédagogiques.

En le parcourant vous saurez reconnaître un parti pris, celui de s'enraciner dans notre passé : le scoutisme de Baden Powell.

Nous avons à cœur que les coutumes et traditions vécues dans les groupes puissent être partagées, car elles constituent notre folklore plein de richesses et de réflexions.

Notre souhait est que les groupes nous fassent des retours pour faire évoluer ce livret afin qu'il reste actualisé et au service de chaque responsable.

De plus, ce livret peut aussi être un support dans le cadre de la HP pour expliquer à nos jeunes CP/CC le pourquoi et le comment de nos actions.

Pour simplifier la rédaction, ce livret utilise des termes masculins alors qu'il s'adresse de la même manière aux filles.

Bonne lecture !

Table des matières

I.	ORIGINES DU FOLKLORE	6
A.	INDIANISME	7
B.	ESPRIT CHEVALERESQUE	9
II.	ORGANISATION DE LA TROUPE	11
A.	LES RASSEMBLEMENTS (RASS).....	12
B.	LES COULEURS.....	17
C.	LA PROMESSE ET LA LOI DES ECLAIREURS	28
D.	LA LOI.....	30
E.	LE CONSEIL DES CHEFS (CDC).....	32
F.	LA COUR D'HONNEUR (CDH)	35
G.	L'ACCUEIL DE NOUVELLES PERSONNES	37
H.	INVESTITURE DES DIRIGEANTS D'UNE PATROUILLE	42
III.	LA PATROUILLE ET LE CLAN	51
A.	DEFINITIONS	52
B.	LE SYSTEME DES PATROUILLES.....	53
C.	ROLE DU CHEF DE PATROUILLE ET DE SON SECOND	54

D.	TRADITION, FOLKLORE DE PATROUILLE.....	57
E.	LE CONSEIL DE PATROUILLE (CDP)	64
F.	LA HAUTE PATROUILLE (HP).....	67
IV.	PRATIQUES SCOUTES.....	68
A.	LES SALUTS SCOUTS	69
B.	L'UNIFORME ECLAIREUR	75
C.	BONNE ACTION (BA) ET BON TOUR (BT)	81
D.	LA CHAINE DE L'AMITIE	82
E.	LA HAIE D'HONNEUR.....	85
F.	L'INSPECTION.....	86
G.	L'APPEL AU FEU DE CAMP	92
H.	NOTES PERSONNELLES	98
V.	REMERCIEMENTS	104

I. Origines du folklore



A. Indianisme

L'indianisme fait partie du folklore scout éclairé depuis très longtemps mais ce n'est pas Baden Powell (BP) qui l'a introduit (on ne trouve que quelques rares exemples dans le livre original *Éclaireur* de BP) : c'est le scoutisme américain. L'indianisme a été adopté par d'autres pays, notamment par les éclaireurs français dès le début.

Il est toujours pratiqué dans les EEF, surtout dans les flottages, les sachémisations, et les appels au feu de camp.

Les applications concrètes de l'indianisme dans le scoutisme

EEF

- Le développement de l'imaginaire.
- L'observation, le respect et la protection de la nature.
- La vie dans la nature et apprendre à vivre avec la nature.
- Le campisme.
- Les signes de pistes, les codes et messages secrets.
- Le sens de l'équipe.
- Les défis, les jeux.
- Le jeu de garder une part du mystère qui pousse l'éclaireur à le découvrir.

La progression dans l'indianisme a pour but d'accueillir et de développer le sens d'appartenance à un groupe. L'éclaireur a la possibilité de s'engager dans une évolution du "papoose" au "sachem" :

- 1) Le “**visage pale**” : il n’a pas d’implication dans la troupe et observe le scoutisme. Toute personne qui ne porte pas de foulard est un “visage pale”.
- 2) Le “**papoose**” est celui qui débute et qui arrive dans la troupe (un louveteau qui vient de monter à la troupe). Il est accepté dans la tribu et porte un foulard.
- 3) Le “**guerrier**” s’implique dans sa patrouille et devient “guerrier” par le flottage : Il porte les couleurs à travers les flots de la patrouille et a le droit de porter le fanion.
- 4) Le “**sachem**” a compris le sens du service et de l’exemplarité. Il devient sachem par la sachémisation. Il sait se mettre au service de la troupe, il a le sens de l’initiative et il est autonome. Il porte ses flots de sachem dans certaines occasions pour rappeler les valeurs qu’il défend.

Lors de l’appel au feu, ces rôles sont visibles avec l’emplacement de la “plume” symbolisée par les foulards portés par les participants sur la tête : en arrière pour les papooses, à droite pour les guerriers et à gauche pour les sachems. Un chef non-sachem porte la plume à droite.

Bien que dans le scoutisme, l’indianisme prenne une grande place, nous devons faire attention de ne pas faire entrer l’animisme, le totémisme ou la sorcellerie dans notre mouvement, car ils vont à l’encontre de nos valeurs chrétiennes.

B. Esprit chevaleresque

« Notre but n'est pas tant de discipliner les jeunes garçons, que de leur apprendre à se discipliner eux-mêmes. » Baden-Powell

L'esprit chevaleresque imprègne le scoutisme dès son origine, Baden-Powell y faisant référence à de multiples reprises dans son livre *Éclaireur*. L'idée est de s'inspirer de l'idéal chevaleresque afin d'inculquer à la jeunesse des valeurs et des codes comportementaux dans lesquels notre mouvement se reconnaît.

Baden Powell a clairement défini le cadre dans lequel elle s'inscrit :
« L'un des buts des scouts est de faire revivre parmi nous, si possible, certaines des règles des chevaliers d'autrefois ».

Ces règles, dont l'ensemble est le code chevaleresque, sont à l'origine de la loi de l'éclaireur :

« Ce sont les premières règles avec lesquelles les anciens chevaliers ont commencé, et dont est issue la loi scoute d'aujourd'hui. »

Les applications concrètes de la chevalerie dans le scoutisme EEF

Baden-Powell développe dans le livre *Éclaireur* les qualités que cherchent à acquérir et développer les chevaliers. Par conséquent, un éclaireur est appelé à manifester :

- L'Esprit de service, le sacrifice de soi-même et l'abnégation
- Le respect de ses engagements, la loyauté, le sens de l'honneur et du devoir
- La défense du plus faible et de l'opprimé
- Le courage, la ténacité
- L'obéissance et la discipline
- Le sens de Dieu
- La générosité et la Charité
- L'exercice physique et la santé morale
- L'amabilité, la politesse et la courtoisie

Le folklore du scoutisme EEF est donc empreint de cet idéal chevaleresque, et ce, à plusieurs niveaux plus ou moins remarquables. Ainsi, si la chevalerie a fortement inspiré la loi et la promesse qui sont des principes fondateurs du scoutisme, d'autres aspects qui sont inspirés de la chevalerie sont plus discrets comme l'emblème et le fanion, mais aussi la BA, les couleurs et le chant durant leur montée, le développement de la personnalité et le sens de Dieu.

II. Organisation de la troupe



A. Les Rassemblements (Rass)

Le Rass formel

Quand ?

Le Rass formel s'effectue en début d'activité. En camp, le plus souvent en début de journée, ou au moment du démarrage du camp pour la montée des couleurs à l'inauguration, mais aussi en fin de camp pour clore le camp.

Quels buts ?

- Développer tous ensemble le sens de l'honneur et l'esprit éclaireur.
- Se réunir pour se saluer et honorer les valeurs du scoutisme.
- Vivre et faire respecter le système des patrouilles dans la troupe.
- Respecter les principes de la loi éclaireur et de la promesse.
- Créer une émulation, une dynamique de groupe en appliquant et criant la devise "toujours prêts".
- Inciter à la discipline les éclaireurs dans leur fonctionnement en patrouille.
- Chercher à être un exemple à suivre.
- Transmettre des informations sans rentrer dans le détail (travail du CP lors du CDC) et lancer éventuellement des petits défis aux patrouilles réunies.
- Encourager les patrouilles et les éclaireurs méritants.

Comment ?

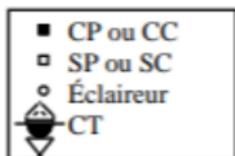
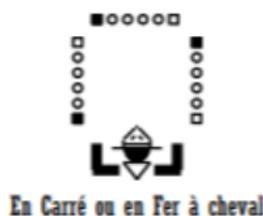
- 1) Les éclaireurs se cachent en silence pour symboliser le fait que les éclaireurs sont toujours prêts. Pendant ce temps, la maîtrise se prépare, s'aligne autour du chef du Rass et dispose des couleurs à monter.
- 2) Le chef du Rass siffle un "R" en morse avec une corne ou un sifflet et effectue le geste correspondant à l'alignement qu'il ordonne aux patrouilles : carré, étoile, colonne, cercle, en ligne.
- 3) Les patrouilles au complet arrivent au plus vite en courant, en silence et en tenue pour se placer en fonction du geste de placement souhaité par le chef du Rass. Dès qu'elles sont complètes, alignées en respectant l'ordre de patrouille, elles peuvent pousser leur cri de patrouille. Après les cris de patrouille, le 1er CP ou 1ère CC poussent à leur tour leur cri de haute patrouille.
- 4) Quand toute la troupe est présente, le chef du Rass crie "éclaireurs, éclaireuses, toujours" et tous ensemble les éclaireurs répondent réactivement "prêts". Cela s'appelle la "mise au prêt".

- 5) Si on est en camp : la montée des couleurs s'effectue (voir fiche "montée des couleurs").
- 6) Le chef du Rass parle d'abord puis distribue la parole aux chefs puis aux éclaireurs pour d'éventuelles questions.
- Il est important que les annonces soient claires et structurées.
 - Pour cela, cet ordre peut être suivi :
 1. Les annonces qui concernent notre appartenance (remise de foulards, "sachémisations", "flottages", investitures)
 2. Annonce des étapes (1° classe, 2° classe, étape éclaireur)
 3. Brevets
 4. Félicitations
 5. Annonces générales
 6. Annonces spécifiques et le programme de la journée.
- 7) Quand toutes les informations ont fini d'être transmises, le chef du Rass peut demander aux patrouilles de crier à nouveau, dans un certain ordre. Ensuite il les "mets au prêt" (comme au point 4) avant de "rompre" le Rass (en faisant le geste suivant : deux poings réunis devant lui sont brusquement séparés pour disperser tout le monde). Il peut s'il le souhaite accompagner son geste de la parole "rompez" pour mieux se faire comprendre.

Les comportements à éviter

- Couper le Rass (autrement dit, traverser par le centre du carré ou rond formée par les patrouilles durant le Rass).
- Mal se tenir, parler sans avoir demandé la parole.
- Ne pas être en tenue complète : minimum chemise, foulard, pantalon ou short, correct et ordonné.
- Pousser le cri de la patrouille tant qu'elle n'est pas complète ou n'a pas son Staff.

Différentes formes de RASS



Le Rass informel

Quand ?

Il s'effectue à tout moment de la journée en dehors du Rass formel.

Quels buts ?

Le Rass informel a les mêmes buts que le Rass formel, mais permet d'être plus rapide et concis, lorsque les informations à transmettre sont moindre. Il s'effectue à tout moment de la journée en dehors du Rass formel.

Comment ?

- 1) Le Chef du Rass siffle ou corne "RI" en morse.
- 2) Les patrouilles au complet arrivent au plus vite en courant et en silence pour se placer en fonction du geste de placement souhaité par le chef du Rass.
- 3) Dès qu'elles sont complètes, placées et organisées, le chef du Rass effectue les annonces et les fait compléter par d'autres chefs éventuellement en fonction des activités envisagées.

Remarque : Dans le cas d'un Rass informel, il est possible de ne pas avertir les éclaireurs et ceux-ci ne sont donc pas obligés d'être cachés. De même, ils ne sont pas forcément en uniforme puisqu'ils n'ont pas forcément été prévenus.

B. Les couleurs



1/ La montée des couleurs

Quand ?

Les couleurs (drapeaux en tissu) sont montées lorsque la troupe campe, le plus souvent chaque matin. Elles sont également montées au moment de l'inauguration d'un camp.

Par contre, elles ne sont pas levées quand la troupe s'absente du camp.

Quels buts ?

- Développer tous ensemble le sens de l'honneur et l'esprit éclaieur
- Encourager et responsabiliser les éclaireurs appelés à les lever
- Respecter les principes de la loi éclaieur et de la promesse dans les saluts, le chant de la montée des couleurs et le sens des couleurs employées
- Développer un sens citoyen
- Inciter individuellement à la discipline les éclaireurs dans l'exercice de les monter avec la gestion de la drisse, des couleurs et des saluts
- Contribuer au côté solennel et sérieux du Rass.
- Pour signifier aux visiteurs que le camp est ouvert aux visites. Pour montrer qu'en ces lieux, nous pratiquons le scoutisme, que nous vivons les valeurs scouts. C'est un peu notre carte de visite !

Comment ?

- 1) Le chef du Rass désigne deux éclaireurs et précise la couleur que les servants en binôme sont chargés de monter. La seule condition pour monter les couleurs est le fait d'avoir prononcé sa promesse. Le plus souvent, ils se sont particulièrement distingués par leur comportement dans les activités passées.
- 2) Chaque binôme vient récupérer une couleur à monter auprès d'un chef détenant la couleur désignée auparavant par le chef du Rass.
- 3) Si le ou les mâts sont derrière les chefs alignés, tout l'alignement de la maîtrise doit s'avancer de deux ou trois pas puis se retourner pour laisser les éclaireurs s'avancer et se préparer devant le ou les mâts.
- 4) Les servants en binôme défont la drisse du mât, vérifient le système de coulissage de celle-ci et tendent la drisse pour faire un triangle vertical devant le mât au centre. Puis l'un des deux servants ayant en main la couleur, la déplie et l'installe sur l'épaule gauche sans la faire toucher au sol, puis la fixe à l'aide d'olives ou de mousquetons sur la drisse. Chaque binôme effectue cette préparation en forme triangulaire devant son mât.

- 5) Le chef du Rass, placé face au mât central, leur commande :
“Attention pour les couleurs ?”
- 6) Les servants aux couleurs répondent à haute voix “paré !”.
- 7) Le chef du Rass lance l’ordre “envoyez !” pour déclencher la montée des couleurs de façon synchronisée, hissées au rythme du chant de la montée des couleurs (voir page 27), sans à-coup et arrivant toutes ensemble en haut du mât.
- 8) Les éclaireurs et la maîtrise saluent et chantent durant toute la montée des couleurs, jusqu’au moment où elles sont au sommet du mât.
- 9) Les servants en binôme fixent la drisse au mât tout en vérifiant que la couleur reste bien “tenue à bloc” en haut du mât.
- 10) Les servants en binôme s’alignent, saluent tous ensemble les couleurs à leur tour puis retournent à leur place. La maîtrise regagne sa place ensemble devant le(s) mât(s).

11) Quelles sont les particularités ?

- On ne laisse jamais toucher à terre ni les couleurs, ni la drisse blanche pour les garder propre et symboliser le respect.
- Les couleurs sont dépliées et portées sur l'épaule gauche pour le côté pratique et le "côté cœur".
- La drisse s'attache avec trois demi-clés autour du mât, espacées de manière égale, avec une chaînette.
- Le choix des couleurs à monter est laissé au choix de chaque Troupe et Compagnie. Le minimum exigé est de monter les couleurs du mouvement. Certains monteront les couleurs de la région, du pays et/ou de l'Europe, ce qui symbolise ce qu'on a promis de servir lors de la promesse

Illustration d'une montée des couleurs





2/ La descente des couleurs

Quand ?

En général, les couleurs sont descendues en fin d'après-midi. Elles peuvent être descendues avant si les éclaireurs s'absentent du camp.

A l'origine, on descendait les couleurs pour les protéger de l'humidité et moins user les matériaux naturels de l'époque. Les tissus actuels ne justifient plus cette pratique, sinon de les protéger ou les sécuriser mieux.

Quels buts ?

- Développer tous ensemble le sens de l'honneur et l'esprit éclaireur.
- Encourager et responsabiliser les éclaireurs appelés à les descendre.
- Respecter les principes de la loi éclaireur et de la promesse dans les saluts, l'arrêt immédiat d'activité de tous les éclaireurs et le sens des couleurs employées.
- Discipliner individuellement les éclaireurs dans l'exercice de s'arrêter dans leurs activités, de les descendre, les saluer et de les ranger.

Comment ?

- 1) Les servants qui les ont montés au Rass se retrouvent tous ensemble devant le(s) mât(s) et l'un d'eux dispose de la corne ou d'un sifflet pour alerter tout le camp.
- 2) Les servants défont les demi-clés sur la drisse et s'apprêtent à descendre les couleurs (en vérifiant que celles-ci descendent sans problèmes). Ensuite le sonneur effectue un "C" en morse et les servants descendent les couleurs.
- 3) Chaque campeur, quelle que soit son activité, là où il se trouve, s'arrête, garde le silence (par respect de ce moment solennel), regarde en direction du(es) mât(s) et salue (s'il a prononcé sa promesse) jusqu'à la fin de la descente des couleurs.
- 4) Au moment où les couleurs sont réceptionnées sur l'épaule gauche des servants, le sonneur signale par un "T" en morse la fin de la descente des couleurs.
- 5) Après les avoir pliés correctement, un des servants porte toutes les couleurs (et la corne) à la Maîtrise du camp ou du Rass final.

Nota Bene : Les particularités sur la drisse demeurent pour la descente des couleurs. Lors de la descente, la drisse est rangée de manière à être prête à l'emploi pour le lendemain.

Quels sont les symboles contenus dans le drapeau du mouvement des EEF ?

- Les 3 couleurs des branches sont réunis dans l'emblème : le jaune (louveteaux), le vert (éclaireurs) et le rouge (routiers).
- Sur fond blanc : la pureté (en Héraldique)
- Intérieur vert : la nature (terrain d'activité)
- La corde rouge en cercle : l'unité (par le sang de Christ) et la fraternité (entouré de cordages d'amour et de fraternité).
- Le nœud plat : la force et la B.A.
- Une bible blanche : pureté de l'Évangile
- Une croix en bois : la croix du Christ
- Une fleur de lys (pour les garçons) et le trèfle (pour les filles) montrent le chemin à suivre en direction du point Nord des cartes anciennes. Au centre de la fleur du lys, le trait vertical représente l'aiguille de la boussole et l'anneau central le lien de fraternité. Les trois pointes du lys ou les pétales du trèfle représente les trois points de la promesse : à droite pour l'obéissance à la Loi de l'éclaireur, au centre le sens de Dieu, à gauche pour le service des autres.
- En jaune : apporter la lumière dans le monde.

La bannière du mouvement nous rappelle que tout le camp est sous la protection de Dieu, et que Son autorité spirituelle y règne.

Chant de la montée des couleurs

Refrain

Éclaireurs, saluons nos couleurs

Sonne, sonne éclaireur,

Ah ! Sonne les honneurs !

Sonne-les bien, sonne-les de tout cœur

Sonne, sonne, éclaireur

Ah ! Sonne les honneurs !

Pour nous c'est fête quand sur nos têtes

Notre drapeau flotte bien haut.

Quand viendra l'ombre et la nuit sombre

Ses plis hissés seront repliés.

Refrain



C. La promesse et la loi des éclaireurs

« Soyez toujours fidèles à votre Promesse scoute même quand vous aurez cessé d'être un enfant et que Dieu vous aide à y parvenir ! »

Baden-Powell

La promesse est un des piliers du scoutisme et marque la porte d'entrée incontournable dans la vie d'éclaireur. La promesse scoute est un engagement personnel, volontaire, du jeune et de l'adulte qui décide de devenir un véritable éclaireur sur lequel chacun pourra compter et d'appartenir à la fraternité scoute.



Voici le texte de la promesse tel qu'il a été retenu pour notre mouvement des EEF. Inspirée directement de celle écrite par Baden Powell en son temps, la promesse reprend les valeurs fondamentales qui sont les nôtres et que nous professons.

Sur mon honneur, avec l'aide de Dieu, je promets de faire tout mon possible pour :

- *Écouter la parole de Dieu*
- *Me mettre au service des autres et de mon pays*
- *Obéir à la loi de l'Éclaireur*

Ce qu'elle n'est pas

Il ne s'agit pas d'une épreuve (qu'on pourrait passer ou rater) ou d'une étape de progression. Ainsi, on dit "prononcer" ou "faire" sa promesse, et non "passer" sa promesse.

La promesse n'est pas à confondre avec un engagement spirituel, elle est un engagement dans les valeurs du scoutisme. Elle se prononce en prenant conscience que pour accomplir notre engagement du mieux possible, il nous faut parfois l'aide de Dieu. Chacun peut se sentir libre d'exprimer ou non, sa foi chrétienne.

D. La loi

La loi est un ensemble de règles que les scouts s'engagent à respecter lors de leur promesse. Créée dès l'origine par Baden Powell, elle est suivie par les éclaireurs du monde entier, avec bien sûr quelques variantes, qui sont d'ailleurs plus du domaine de la forme que du fond.

Baden Powell a expliqué l'origine de la loi :

« L'un des buts des scouts est de faire revivre parmi nous, si possible, certaines des règles des chevaliers d'autrefois »

L'ensemble de ces règles se retrouve dans le code de la chevalerie, et sont à l'origine de la loi de l'éclaireur :

« Ce sont les premières règles avec lesquelles les anciens chevaliers ont commencé, et dont est issue la loi scout de aujourd'hui »

Cette loi est pensée comme une suite de conseils de vie et non comme une liste d'interdictions. Elle est écrite de manière positive et est un moyen d'épanouissement personnel. Elle donne également un cadre de vie lors des rencontres et des camps.

Un éclaireur :

1. *N'a qu'une parole.*
2. *Est loyal.*
3. *Se rend utile.*
4. *Est l'ami de tout le monde et le frère de tous les autres éclaireurs.*
5. *Est courtois.*
6. *Aime et respecte la nature.*
7. *Est discipliné.*
8. *Est toujours de bonne humeur.*
9. *Est courageux, débrouillard, décidé.*
10. *Est tenace.*
11. *Est travailleur, prévoyant, économe.*
12. *Est propre dans son corps, dans ses pensées, ses paroles et ses actes.*

Cette loi, tout comme la promesse, est une règle, un guide qu'on s'engage à respecter à vie, pas seulement lors des rencontres scouts.

E. Le Conseil Des Chefs (CDC)

Quand ?

Le Conseil des chefs se réunit à chaque fois que le chef de troupe (CT) en ressent le besoin.

Il se réunit lorsque la maîtrise souhaite transmettre aux patrouilles des décisions prises et aussi recueillir l'avis, les différents souhaits des jeunes et mieux organiser les activités sur le court terme.

En camp c'est souvent tous les jours, en général après le repas de midi. En groupe local, selon les situations, les moments varient en fonction des projets, des besoins d'organisation.

Qui le compose ?

Le CDC est composé du chef de troupe, entouré de certains membres de la maîtrise, ainsi que des CP. Ponctuellement, les SP peuvent y être conviés.

Quels buts ?

Le CDC est avant tout un lieu de communication et de décisions entre le CT et les patrouilles.

Pourquoi ?

- Transmettre l'information, les décisions venant de la maîtrise
- Recueillir les retours venant des patrouilles à travers les CP.
- Vérifier que le programme prévu convient et que les décisions sont bien appliquées.
- Décider ensemble d'éventuelles modifications dans le programme.
- Vérifier les conditions de vie des patrouilles : installation, rythme des activités, santé, etc.

Comment ?

La préparation :

- Les patrouilles tiennent un CDP avant le CDC pour formaliser leurs demandes et leurs remarques (désirs, projets, suggestions et critiques).
- Le chef de troupe prépare le CDC avec la maîtrise (réunion de maîtrise en camp).
- Il convoque le CDC après avoir préparé un ordre de jour avec la maîtrise.
- Le lieu de réunion doit être calme et confortable si possible.

La conduite de réunion :

- L'accueil, la mise en confiance sera importante surtout en début de réunion.
- Le CT conduit le CDC avec enthousiasme et compétence, toujours attentif aux problèmes communs et aux difficultés de chacun.
- Au cours de la réunion, chacun pourra échanger librement avec respect et fluidité. L'ambiance de la réunion est importante pour avoir un consensus d'équipe dans les décisions, prises en commun et validées par le plus grand nombre. L'implication des jeunes dans le choix des activités est au cœur de notre pédagogie.

Le suivi :

- Toutes les décisions du CDC qui concernent les patrouilles seront rapportées aux patrouilles en CDP par le CP.

Remarques :

Il est possible de démarrer le CDC avec le cri de la HP.

Le CDC doit être court, concis et efficace. Mieux il est préparé, plus c'est rapide.

F. La Cour d'Honneur (CDH)

La cour d'honneur (CDH) est l'organisme garant de l'honneur de la troupe. La CDH a essentiellement des rôles pédagogiques et disciplinaires qui consistent à développer le sens de l'honneur et l'esprit éclairé tout en veillant au respect de la loi et de la promesse éclairé et au respect du fonctionnement du système des patrouilles constituant la troupe.

Quand ?

- Pour recevoir les cérémonies de promesses, et les investitures CP/SP, valider les CP.
- Pour alerter et expliquer les conséquences des comportements déviants et proposer d'éventuelles sanctions qui seront décidés par la maîtrise et le CT.
- Pour proposer et remettre aux éclaireurs les 1ères et 2èmes classes, ainsi que les mentions spéciales (prix d'excellence, félicitations, encouragements). Les brevets, ports de haches et étapes éclaireurs sont remis par la maîtrise.
- Éventuellement pour définir les axes du programme annuel de la troupe.

Qui ?

La cour d'honneur se compose du Chef de Troupe, des chefs ayant leur premier degré et des éclaireurs de première classe.

Le CT pourra convier toutes les personnes qu'il jugera qualifiées pour faire partie de la cour d'honneur. Il pourra aussi adapter selon les raisons pour lesquelles la cour d'honneur se réunit.

Cela permettra notamment d'inclure un chef débutant qui n'a pas encore son premier degré, mais encore de permettre l'existence d'une cour d'honneur pour les groupes qui débutent.

Quels buts ?

- Développer le sens de l'honneur et l'esprit éclaireur.
- Faire respecter le système des patrouilles.
- Veiller au respect de la loi éclaireur et de la promesse
- Encourager les éclaireurs méritants.
- Reprendre ou sanctionner les éclaireurs fautifs pour un fait grave constaté par témoins.
- Développer les cinq buts du scoutisme qui soutiennent toutes nos activités.

Comment ?

- Organiser les cérémonies de promesses.
- Reconnaître officiellement la nomination proposée par le CT et ses adjoints des CP et valider les choix du SP faits par les CP.
- Organiser les investitures des CP et SP.
- Analyser et proposer les outils pédagogiques permettant d'encourager le sens de l'honneur et l'esprit éclaireur dans la troupe : messages de reconnaissance, mentions spéciales, brevets de spécialisations et de compétences.
- Examiner et décider des recommandations, des sanctions disciplinaires envers les éclaireurs ayant manqué de respect à l'honneur de la patrouille ou de la troupe ou ayant contrevenu gravement à leur promesse.

G. L'accueil de nouvelles personnes

L'accueil d'un louveteau montant chez les éclaireurs ou d'une nouvelle personne (visage pâle) dans notre scoutisme est si important qu'il faut y consacrer du temps et y allouer des moyens humains (CP et chefs). L'accueil et les explications du scoutisme qui vont lui être communiqué sont déterminants pour la suite de son aventure scoute.

L'accueil d'un ancien louveteau qui monte à la troupe

La fiche "Statut d'un louveteau qui monte à la troupe" du cahier du responsable ou du Wiki est à prendre en compte impérativement. Certains principes et points clefs sont à appliquer directement car l'ancien louveteau possède déjà des savoirs et des expériences et il est important de valoriser ses connaissances et ses compétences. La montée à la troupe doit être vécue comme un passage, comme la suite de son cheminement scout, comme une progression pour le jeune.

De plus, l'accueil et l'accompagnement sont aussi important pour le louveteau que pour le visage pâle. D'un point de vue pédagogique, il est essentiel qu'un temps soit pris avec un chef et son futur CP.

Quand ?

L'accueil s'effectue au moment de la cérémonie de la montée à la troupe organisée en commun avec la branche Louveteaux.

L'accompagnement peut s'effectuer en suivant la cérémonie ou dans les heures qui suivent immédiatement.

Quels buts ?

- Permettre à l'ancien louveteau de trouver rapidement ses repères dans les activités de la troupe ou de la patrouille.
- L'aider à comprendre le nouveau vocabulaire éclaireur.
- Lui expliquer en quoi consiste la phase transitoire avant de devenir un éclaireur ayant prononcé sa promesse et un guerrier dans sa patrouille.
- Comprendre les bases du folklore éclaireur.
- Comprendre les grandes lignes de l'organisation d'une rencontre régulière, d'un WE, d'un camp.
- Expliquer, puis vivre le système de patrouille.
- Écouter ses questions pour mieux y répondre à travers une écoute active, afin que le louveteau soit mieux respecté et pris en compte dans sa personnalité.
- Avoir la possibilité de s'informer et se former, de progresser à travers des livrets et des fiches pédagogiques mis à sa disposition.
- Valoriser les valeurs du scoutisme, et l'expérience déjà acquise par l'enfant.
- Vivre de l'intérieur le scoutisme en s'immergeant dans une patrouille.

Comment ?

- Voici comment il est possible d'accueillir un louveteau à la troupe lors de la "montée à la troupe" : la meute et la troupe sont séparées par un obstacle (pont, rivière ou forêt). Le louveteau quitte la meute qui chante le chant "Faveur de Jungle" lors de son départ. Le louveteau franchit l'obstacle, aidé de son CP qui l'attend au milieu et le nouvel éclaireur rejoint sa nouvelle patrouille.
- Expliquer les bases du folklore éclaireur : l'univers de l'indianisme et de la chevalerie, le système de patrouille, la devise des éclaireurs avec la loi et la promesse, l'appel au feu de camp, les Rass, la montée des couleurs, l'uniforme, les saluts, etc.
- Proposer le Wigwam et prendre le temps de le présenter en le feuilletant ensemble.
- L'inclure dans la patrouille concernée et le présenter à son CP et à sa patrouille. Préparer son accueil en amont avec le CP et sa patrouille.
- Expliquer succinctement une journée type en camp, la sortie WE et la rencontre régulière type qui s'effectue en général à l'année.

- Expliquer les points particuliers dans la phase transitoire de l'ancien louveteau :
 - Le changement d'uniforme pour celui de l'Éclaireur tout en gardant en souvenir sa chemise bleue, son béret et ses insignes du louvetisme.
 - Il continue de porter ses deux nœuds jusqu'à ce qu'il prononce la promesse éclaireur.
 - L'obtention par équivalence de l'étape éclaireur dès qu'il a obtenu son port de hache (pour celui qui a les deux yeux ouverts).
 - La possibilité, dès son arrivée à la troupe, de crier avec sa patrouille et de répondre "prêt !" dans la mise au prêt.

L'accueil d'un visage pâle dans le scoutisme

Il est nécessaire de présenter les valeurs de notre scoutisme, ainsi que les éléments principaux qui le fondent car cette nouvelle personne (visage pâle) va vivre des expériences et se créer sa propre aventure. Elle peut être étonnée, voire perdue, dans nos coutumes et notre vaste folklore.

Pour ce faire, il est conseillé de prendre au minimum une heure pour bien expliquer ces bases de notre folklore et pour répondre à ses questions.

Quels buts ?

Les mêmes que pour la montée à la troupe.

Comment ?

Faire de manière similaire à la montée à la troupe, en adaptant les parties qui ne concernent qu'un louveteau montant à la troupe.

Si la personne est en âge d'intégrer la maîtrise, l'inclure dans l'équipe des chefs comme assistant de maîtrise en premier temps pour qu'il puisse mieux observer, s'informer et se former éventuellement.

H. Investiture des dirigeants d'une patrouille

Le choix des dirigeants d'une patrouille est d'une grande importance car ils ont un rôle clé pour le bon fonctionnement du système des patrouilles. Pour souligner l'importance de ces postes, il est important de les mettre en place par une investiture solennelle.

Un CP est choisi soit par la Cour d'Honneur, soit par la maîtrise, qui peut consulter l'ancien CP, ou même l'ensemble de la Haute Patrouille (HP). Comme c'est ce comité qui confie la responsabilité de la patrouille au CP, il est important que l'investiture se fasse devant les membres de ce comité.

Le choix d'un Second se fait par le CP, le comité cité ci-dessus approuve sa proposition. Pour marquer l'importance de ce choix, il est utile que l'investiture d'un Second se fasse également devant ce comité.

En amont de l'investiture, le chef de troupe (CT) doit s'assurer de la motivation du candidat et le préparer à son rôle dans un entretien personnel.

La cérémonie peut facilement s'adapter à l'investiture d'un premier CP ou de son Second. Dans ce cas-là "haute patrouille" remplacera les mentions de "patrouille".

Quels buts ?

L'investiture d'un CP/SP a pour but d'appuyer le système des patrouilles qui est la base de la branche éclaireurs de notre scoutisme.

Par une investiture officielle d'un CP ou d'un SP, les objectifs recherchés sont :

- Souligner et faire comprendre l'importance du poste pour tout le monde.
- Confirmer le choix d'une manière reconnaissable pour tout le monde.
- Valoriser la personne en expliquant les raisons du choix.
- Encourager la personne qui prend des responsabilités.
- Donner l'occasion au CP/SP d'un engagement public envers sa patrouille et à la patrouille de s'engager publiquement envers son CP/SP.
- Encourager la patrouille à être solidaire envers le CP/SP qui la dirige.
- Rappeler que ces deux personnes CP et SP doivent prendre leur rôle au sérieux et mettre toute leur énergie au service de la patrouille en vue de leur propre progression.
- Démontrer que le CP/SP a la confiance et l'appui de la maîtrise pour exercer cette fonction.

Pour le rôle du second (SP) une investiture officielle aidera à mieux saisir l'importance de ce rôle qui est moins évident à comprendre que celle du CP :

- Souligner son importance pour la bonne marche de la patrouille.
- Rappeler que CP et SP dirigent la patrouille ensemble et que le SP doit être le bras droit du CP.
- Pour le CP, il est important de savoir qu'il n'est pas seul et qu'il a à consulter, et à respecter son second.

Quand ?

Le choix du moment est effectué par le chef de troupe en fonction des situations et du programme prévisionnel d'activité : Rass, début ou fin de rencontres comme la veillée, par exemple.

Pour le rôle du CP, l'idéal est que l'ancien CP mène la patrouille encore jusqu'à l'investiture. Le nouveau CP prend ses fonctions à partir de ce moment-là.

Si la personne change de patrouille sans changer de rôle, une nouvelle investiture est à envisager avec sa nouvelle patrouille.

Qui ?

Bien évidemment la patrouille entière du CP/SP est concernée.

Puisque le CP/SP prend sa place dans la haute patrouille, elle est concernée aussi.

La maîtrise et en particulier le chef de troupe est concerné également, car le CP fait le lien entre la maîtrise et la patrouille.

Pour que le CP/SP puisse être reconnu par tout le monde, le mieux est de faire l'investiture en présence de toute la troupe. Il peut y avoir aussi des invités (amis, parents ...).

Proposition concernant le déroulement de la cérémonie d'investiture

Chaque chef de troupe (CT) a la liberté d'adapter le déroulement comme il le souhaite et en fonction des situations rencontrées par sa troupe.

L'investiture est une bonne occasion pour remettre les deux barrettes blanches au cours d'une réunion où toute la troupe est réunie...

Le CT appelle la patrouille concernée à se présenter devant lui. A ce moment-là, la patrouille est (dans l'idéal) encore menée par l'ancien CP qui se tient à sa place habituelle (à droite de la patrouille) et qui porte le fanion.

Si le nouveau CP/SP ne fait pas encore partie de la patrouille, le CT l'appelle également.

Pour l'investiture d'un nouveau CP, le CT :

1. Demande à l'ancien CP de s'avancer devant lui.
2. Remercie l'ancien CP pour l'investissement dans son rôle.
3. Demande au nouveau CP de s'avancer également.
4. Demande au nouveau CP s'il est prêt à accepter le rôle de CP.
5. Demande à la patrouille, si elle est prête à respecter et à suivre le nouveau CP.
6. Demande à l'ancien CP de passer le fanion à son successeur.
7. Demande à l'ancien CP de rejoindre la ligne de la maîtrise ou des routiers.
8. Félicite le nouveau CP et lui remet ses deux bandes blanches (le rôle de CP est matérialisé par deux bandes blanches sur la poche gauche de la chemise).
9. Demande au nouveau CP de pousser le cri de la patrouille.

Si le CP et le SP changent en même temps, on commence par l'investiture du CP puis du SP.

Pour l'investiture d'un nouveau SP, le CT :

1. Remercie l'ancien SP pour l'investissement dans son rôle.
2. Demande au nouveau SP s'il est prêt à accepter le rôle de SP.
3. Demande à la patrouille, si elle est prête à respecter et à suivre le nouveau SP.
4. Demande au nouveau SP de s'avancer devant lui.
5. Félicite le nouveau SP et lui remet sa bande blanche (le rôle de SP est matérialisé par une bande blanche sur la poche gauche de la chemise).
6. Demande au nouveau SP de rejoindre la place du SP dans sa patrouille alignée.
7. Demande à la patrouille de pousser le cri en honneur du nouveau SP.

La patrouille reprend sa place une fois ses investitures faites.

Ensuite on passe aux investitures de la patrouille suivante (s'il y a lieu).

Idées importantes

- Il faut prendre du temps pour bien réfléchir à ce qu'on dira car chaque mot, chaque phrase a son importance et fera son chemin dans les pensées.
- Il est recommandé que le CT remercie l'ancien CP en retraçant son parcours, les moments forts de son rôle, en faisant l'éloge de la personne pour son esprit éclairé, son leadership, le modèle etc.
- Il est important que le CT dialogue en amont avec le nouveau CP pour s'assurer de sa motivation, pour l'encourager en mettant en avant ses qualités observées, en le poussant à se former pour mieux accomplir ce rôle si important pour lui et pour les jeunes dont il a la responsabilité.
- La patrouille doit aussi s'engager à soutenir le rôle conjoint du CP/SP. Pour pousser son cri, elle peut se mettre en cercle, les guerriers tenir le fanion ensemble et ses papooses simplement poser la main sans le saisir avec le CP qui place sa main plus haut que les autres pour signifier la protection qu'il apporte à la patrouille.
- Une fois tous les nouveaux CP/SP investis, on peut demander à la HP de s'avancer et de pousser son cri en honneur de son (ses) nouveau(x) membre(s).
- Quelques-uns peuvent prier pour le(s) nouveau(x) CP/SP et pour leurs patrouilles.

Dans le cas où :

- L'ancien CP ne peut pas assister à la cérémonie
- La patrouille a été en veille
- Il s'agit de la mise en place d'une nouvelle patrouille

Alors, le fanion est à remettre au CT ou à un membre de la maîtrise avant la cérémonie et le nouveau CP le reçoit de celui-ci. Même s'il a déjà porté le fanion en tant que SP qui remplace le CP en son absence ou si c'est lui-même qui a confectionné le nouveau fanion, il est important de le recevoir officiellement en tant que nouveau CP.

III. La patrouille et le clan



A. Définitions

La patrouille est une équipe d'éclaireurs (entre 5 et 8), vivant de façon stable en semi-autonomie, organisée autour d'une personne responsable appelé chef de patrouille (CP) ou cheftaine de clan (CC), et d'un second de patrouille (SP) ou de seconde de clan (SC).

Une unité mixte constituée de patrouilles et clans est appelée troupe. Une unité de filles comprenant seulement des clans s'appelle compagnie.

Dans l'ordre de patrouille, le CP se place à l'extrémité droite, son SP à l'extrémité gauche, et la patrouille entre les deux en sachant que le plus inexpérimenté (ou jeune), se place à la gauche du CP.

Pour plus de renseignement, une fiche complète sur le CP existe dans le classeur du responsable.

B. Le système des patrouilles

Le système des patrouilles est le mode de vie et d'autogestion d'une troupe par les patrouilles. Le système des patrouilles est tout ce qui permet de faire vivre une patrouille. C'est un élément central de la pédagogie de notre scoutisme.

« Le but du système des Patrouilles est essentiellement de donner une responsabilité réelle à autant de jeunes que possible, dans le but de développer leur caractère.

La Patrouille est une école de caractère pour l'individu. Au chef de Patrouille elle offre l'occasion d'exercer son sens des responsabilités et ses qualités de chef. Aux Éclaireurs, elle apprend à subordonner leur intérêt personnel à celui de l'ensemble, ainsi qu'à mettre en pratique les qualités d'abnégation et de maîtrise de soi que comporte un esprit d'équipe basé sur la coopération et la bonne camaraderie. »

Baden-Powell

C'est le vrai lieu de vie des éclaireurs qui permet de :

- Faire progresser chacun (respect, obéissance, soutien, fraternité, formations multiples, ...) pour devenir des adultes capables et responsables, en les faisant évoluer dans un cadre, la patrouille.
- Apprendre à vivre en communauté, en bonne entente, avec un bon esprit d'équipe.
- Responsabiliser chacun, et particulièrement le CP et le SP.
- Trouver sa place et se sentir utile pour chacun.

C. Rôle du Chef de Patrouille et de son second

Le CP travaille tout au long de sa fonction sur trois aspects :

Sur sa façon d'être : développement de son caractère

- Il est responsable de sa progression personnelle, et profite de sa fonction et de ses responsabilités pour approfondir ses compétences.
- Il est un exemple à suivre pour sa patrouille à travers son comportement et ce qu'il dit.
- Il a à cœur de développer une amitié forte avec les membres de sa patrouille et prend soin de leur progression. Il est à leur écoute, les encourage, les console et les conseille.

Sur sa façon de faire : la gestion de sa patrouille

- Il organise la vie de sa patrouille en faisant participer ses membres et en déléguant des responsabilités et non simplement des tâches ; en donnant la place à l'initiative afin de développer des compétences d'autonomie.
- Il doit veiller à la sécurité affective, physique et à l'hygiène des membres de sa patrouille.
- Il est le représentant de sa patrouille et l'intermédiaire entre celle-ci et la maîtrise.

Sur sa façon de faire faire : son impact dans la vie de sa patrouille

- Il accompagne ses patrouillards dans leur formation dans l'ensemble des cinq buts du scoutisme en s'appuyant sur la maîtrise.
- En tant que meneur, il communique une vision à sa patrouille. Il leur donne un but à atteindre et les motive en montrant le chemin.
- Au travers des responsabilités qu'il confie à ses patrouillards, il les incite à être acteurs et non simples spectateurs ou consommateurs.

Le CP travaille en collaboration avec son second pour conduire la patrouille.

Rôle du second

Le rôle du second est d'être un soutien pour le CP dans sa fonction.

- Il est l'ami du CP. Il l'écoute et l'encourage. Il apprend à travailler avec le caractère et la personnalité de celui-ci.
- Leur relation privilégiée permet au second d'être le vis-à-vis dont le CP a besoin.
- Il s'assure que toutes les missions confiées soient faites en respectant les procédures et les directives données par le CP.
- En collaboration avec le CP, il prend soin de leurs patrouillards.
- En l'absence du CP, il mène la patrouille tout en veillant à respecter les directives de celui-ci. C'est pour lui l'occasion de s'entraîner à acquérir les compétences des 3 aspects de la fonction du CP.

D. Tradition, folklore de patrouille

Concerne tous les éléments que nous utilisons pour mettre en place la pédagogie du système de patrouille.

Un nom

Le nom de la patrouille est choisi dès sa création. Chaque patrouille a un nom d'animal pour :

- Identifier et représenter la patrouille
- Différencier les patrouilles au sein de la troupe
- S'inspirer et développer les valeurs, les qualités caractéristiques de l'animal, sans pour autant s'identifier à l'animal
- Rassembler les membres de la patrouille autour d'un identifiant commun

Pourquoi un animal ?

- La vie scout se passe au grand air, ainsi les patrouilles portent des noms en lien avec la nature. L'animal peut tout à fait être choisi en fonction du lieu de la troupe, à l'environnement où évolue cette troupe (ex: milieu montagnard, environnement marin, etc.). Un éclaireur se doit d'être observateur de la nature, et connaître des caractéristiques propres à l'animal de sa patrouille est un pas vers la connaissance du vivant,
- En souvenir du camp de Brownsea, où des noms d'animaux furent donnés aux quatre patrouilles.

Comment le choisir ?

Le choix de l'animal emblème doit venir du désir d'observer avec ferveur ses qualités.

Le nom de la patrouille a pour vocation de durer le plus possible dans le temps afin de créer une histoire et un folklore propre à cette patrouille. L'intention du CP fondateur sera portée par toutes les générations de membres de la patrouille. L'éclaireur ne doit pas retirer une fierté d'être dans une patrouille avec un joli emblème, mais plutôt de porter des valeurs fortes dans son cœur et de veiller à ce que tous les membres de sa patrouille fassent de même.

Une devise

La devise formule en quelques mots les qualités visées par la patrouille, en rapport avec l'animal dont elle porte le nom.

Elle existe pour :

- Représenter l'identité et renforcer l'esprit de patrouille avec un objectif commun
- Exprimer et rappeler régulièrement à ses membres les qualités qu'ils veulent acquérir

Comment la choisir ?

La devise doit être positive et encourageante : préférer des objectifs à des défauts. On choisira une devise telle que "plus haut", "ensemble" ou "toujours de l'avant". À chaque patrouille d'être créative !

Cette devise est pensée pour rallier les membres de la patrouille, mais aussi pour que la patrouille la scande afin de se donner du

courage lors des moments difficiles ou lors d'expériences qui appellent à se dépasser. La devise ne doit pas être choisie à la légère : c'est l'état d'esprit et l'objectif de la patrouille qui y transparaissent.

Un CP peut choisir de modifier la devise s'il trouve qu'elle ne correspond vraiment pas à ses objectifs, ou que les adjectifs sont dégradants ou irréflechis.

Comment l'utiliser ?

Le "cri de la patrouille" est devenu aujourd'hui une devise clamée. Elle est prononcée de manière audible et intelligible, pour partager à tous les objectifs de la patrouille, ce que ses membres visent, et à s'encourager les uns les autres via ce moyen. On distingue la devise proclamée et le cri de l'animal que l'on imite lors de l'appel au feu de camp.

Elle est souvent utilisée lors d'interventions officielles, pour présenter la patrouille (pour une inspection, visite du coin de patrouille, présentation aux divers concours).

Lors des Rass, elle est annoncée devant tous par le CP avec sa patrouille, lorsqu'elle est prête à répondre.

Un fanion

C'est un drapeau porté sur un bâton de marche (appelé "staff"), représentant la patrouille et ses valeurs.

Il facilite l'unité, le rassemblement de tous les membres de la patrouille, et aide à identifier les différentes patrouilles lors des rassemblements.



Comment le créer ?

Le fanion porte les deux couleurs de l'animal de la patrouille (voir Wigwam).

On peut y broder ou écrire la devise de la patrouille, ses valeurs, ou y dessiner l'animal emblème. Le staff peut être décoré, gravé, peint... au choix des guerriers.

Comment utiliser le fanion ?

- Le porter pour représenter la patrouille est un honneur réservé aux “guerriers” de la patrouille à qui il appartient.
- Le fanion ne doit pas être abandonné par sa patrouille, car cela signifierait que les membres méprisent leur patrouille
- De même, si on le laisse tomber au sol, un “guerrier” de la patrouille doit, en signe d'humilité et de respect, s'abaisser pour le ramasser avec les dents, toujours pour souligner les valeurs de la patrouille symbolisées par le fanion que celle-ci a laissé tomber
- Le fanion est brandi par le CP comme un étendard, et sans lui, la patrouille ne peut plus prononcer sa devise

Chaque patrouille s'identifie aussi avec ses flots, symbolisés par deux bandes de tissus aux couleurs de l'animal (voir Wigwam), portées à l'épaule gauche par les “guerriers” de la patrouille.

Un flottage

(Voir fiche dans le cahier du responsable)

C'est la cérémonie durant laquelle un jeune “papoose” est accueilli dans une patrouille, devenant ainsi un “guerrier” de cette patrouille.

Qu'est-ce qu'un “guerrier” ?

Les “guerriers” sont les membres officiels d'une patrouille. Ils en portent les valeurs, le fanion, consultent et enrichissent le livre d'or. Ils mettent leur “plume” à droite lors des cérémonies de tribu et portent le flot de “guerrier” à l'épaule gauche.

Comment se déroule le flottage ?

Le sens du flottage est d'accueillir dans la patrouille un nouveau "guerrier".

Le flottage ne met pas à l'épreuve le "papoose" pour voir s'il "mérite" d'être "guerrier". Il n'est donc pas question de pouvoir "rater les épreuves d'un flottage", ni d'avoir un quelconque mérite qui entraînerait de l'orgueil, et cela doit être clair pour le nouveau "guerrier" dès le début de la cérémonie.

Quand peut-on flotter un "papoose" ?

Le flottage intervient rapidement dans la vie d'un éclaireur car il a besoin d'être rapidement intégré dans sa patrouille et d'en porter les valeurs. La seule raison de ne pas flotter un éclaireur rapidement après sa promesse, qui est un gage d'engagement, peut être le refus explicite de vouloir s'intégrer dans la patrouille.

Le moment précis du flottage reste une surprise pour le futur "guerrier" et pour les membres des autres patrouilles.

Un livre d'or

Il est réservé aux "guerriers", le livre d'or retrace l'histoire de la patrouille et permet de retrouver les traces des anciens membres.

Quels buts ?

- Expliquer le choix de l'emblème et de la devise,
- Renforcer et entretenir l'esprit de la patrouille,
- Transmettre l'enseignement tiré de bonnes ou de mauvaises expériences,
- Le tout étant destiné à la patrouille, et à ses membres futurs.

Comment ?

Le livre d'or contient, par exemple, l'historique des activités et l'expression des guerriers sur leur vécu, comme un carnet de bord. Il est souvent sous la forme papier, physique mais rien n'empêche de le faire sous d'autres formes (numérique, vidéo...) : la seule vraie limite est l'imagination des membres de la patrouille !

E. Le Conseil De Patrouille (CDP)

Quand ?

Le conseil de patrouille se réunit à chaque fois que le CP et sa patrouille en ressentent le besoin. Le CDP peut se réunir en amont ou à la suite d'un CDC, lors d'un week-end et au cours d'un camp. En dehors des camps la patrouille doit se réunir régulièrement en CDP pour assurer une bonne vie de patrouille.

Qui ?

Tous les membres de la patrouille, papoose comme guerrier, en font partie.

Quels buts ?

- Fixer ses objectifs et les moyens de les atteindre
- Faire le point sur les réalisations en cours, sur les projets d'un camp, ou pour proposer des initiatives concernant la vie de la troupe ou de la patrouille. On peut aussi faire le point en patrouille sur la présence à toutes les activités, le respect des horaires, le respect de l'uniforme, la tenue.
- Réfléchir ensemble sur l'organisation de la patrouille et régler les soucis de la vie quotidienne
- Gérer les tensions dans la patrouille. La loi de l'éclaireur doit être l'idéal à atteindre. Elle permet d'assurer une bonne ambiance dans la patrouille.
- Avoir le ressenti et l'avis des patrouillards pour que le CP puisse faire remonter certaines informations lors du CDC.
- Préciser les responsabilités de chacun : les charges et les fonctions, sur les postes d'actions.
- Prévoir le financement pour ses activités.

Comment ?

La préparation :

Le CP convoque le CDP après avoir préparé un ordre de jour avec le Second. Le CP en fait part à l'avance à tous les membres de la patrouille qui peuvent aussi apporter leurs propres points à discuter.

La conduite de réunion :

Le CP conduit le CDP avec enthousiasme et compétence, toujours attentif aux problèmes communs et aux difficultés de chacun. Le SP l'assiste avec efficacité et discrétion. Au Conseil de patrouille, chacun a son mot à dire dans l'ordre et la bonne entente.

Le suivi :

Si nécessaire, certaines décisions du CDP seront rapportées au CDC. Le CP est le porte-parole de la patrouille au CDC.

Remarques

Le premier CDP d'une patrouille permet à la patrouille de créer ses traditions, sa marque, son cri, de se donner un nom dont chacun aura à défendre l'honneur et la réputation.

F. La haute patrouille (HP)

La haute patrouille (HP) d'une troupe est composée des CP et de leurs seconds, et est coordonnée par un 1er CP, choisi parmi eux.

La HP se réunit parfois pour vivre des activités techniques ou des moments de vie spirituelle plus élaborées qu'à la troupe, ainsi que des moments de formation et de réflexion, dans le but de continuer à progresser et d'être encore plus utile et disponible pour la troupe. C'est l'endroit où le CP peut réaliser des raids et des activités qui seraient impossibles à faire en patrouille.

La haute patrouille peut prendre un nom d'animal et avoir une devise. Cependant, elle se distingue des patrouilles :

- Les membres de la haute patrouille n'ont pas de rôles définis comme dans une patrouille. Il n'y a pas de rapport hiérarchique comme dans une patrouille ordinaire.
- Lors des activités en unité, les chefs de patrouille et les seconds sont dans leurs patrouilles respectives, la haute-patrouille ne se réunit pas, elle s'efface devant l'unité
- La HP s'occupe des projets de l'unité, c'est souvent elle qui décide du lieu de camp d'été, des activités à mener dans l'année, etc.
- La HP peut vivre des week-ends et sorties sans le reste de l'unité, généralement pour des activités difficiles à réaliser avec l'ensemble de la troupe (ski, spéléologie, etc.).

IV. Pratiques scoutes



A. Les saluts scouts

Le salut scout est le geste le plus connu du scoutisme.

Les EEF pratiquent très régulièrement le salut scout avec quatre variantes :

- À l'épaule ;
- Au chapeau ;
- Au fanion ;
- Grand salut.



Salut au chapeau



Salut au fanion

Seuls les éclaireurs saluent de la manière scout. Cela veut simplement dire que les personnes se sont engagées par la promesse à vivre les valeurs du scoutisme.

En général, l'éclaireur porte son foulard au moment de saluer, sauf situation exceptionnelle.

Le salut scout



Quand ?

- La première fois, officiellement, lors de sa promesse.
- Au moment de se saluer entre scouts, pour se dire “bonjour” ou “au revoir”.
- Au moment du Rass formel durant la mise au “prêt” effectué par le chef du Rass et durant la montée des couleurs, pour les saluer.
- Au moment de la descente des couleurs, dès l’appel effectué avec le “C”.
- Lors de la remise des brevets de compétence durant le Rass
- Lors d’une cérémonie (promesse, investiture) et notamment lors du chant de la promesse.
- Au moment d’une inspection de patrouille, lors de la mise au “Prêt”.

Quelle signification ?

- Une marque de politesse et de courtoisie et d'accueil.
- Une marque d'honneur, fierté d'être scout.
- Une marque de respect envers l'autre ou envers les couleurs.
- Un signe d'amitié et signe de paix (main droite sans arme).
- Un signe d'appartenance à un même groupe
- Transmettre un message symbolique fort : rappel des trois engagements de la promesse (EEF) ou des trois vertus scoutes principales : franchise, dévouement, pureté.
- Souvent utilisé en complément de la poignée de main gauche

Symbolique EEF

Les 3 doigts levés (index, majeur et annulaire) représentent les 3 points de la promesse de l'éclaireur, c'est-à-dire l'index pour l'obéissance à la loi de l'éclaireur, le majeur pour le sens de Dieu, l'annulaire pour le service des autres. Le pouce refermé sur l'auriculaire représente le fort qui aide et protège le plus faible. Ensemble ils forment l'anneau de l'alliance, de la fraternité qui représente le devoir de l'éclaireur envers ceux qui l'entourent (former, protéger, aider et servir).

Comment ?

Il se pratique toujours de la main droite : la paume devant, l'index, le majeur et l'annulaire sont dressés bien droits et réunis tandis que le pouce recouvre l'auriculaire replié.

Le plus courant est le salut “à l'épaule”. Si l'éclaireur est tête nue ou en civil, il ne lève la main qu'à la hauteur de l'épaule.

Le salut “au chapeau” : lorsque l'éclaireur porte le chapeau quatre bosses, il porte la main droite plus haut de telle façon que l'index touche le bord du chapeau.

Un CP salue “au fanion”, lorsqu'il tient celui de sa patrouille au moment de saluer. La main gauche tient le fanion bien debout et le salut s'effectue à hauteur de la poitrine, avec l'index qui se met contre le staff, la main horizontale, avec la paume vers le bas.

A noter qu'un éclaireur regarde la personne qu'il veut saluer personnellement, lui témoignant ainsi son respect et lui exprimant qu'il est prêt à lui rendre service et l'aider.

Le grand salut

Le grand salut se pratique avec le bras devant, mais légèrement incliné vers le bas.

Le grand salut est utilisé lors de la cérémonie des promesses, au moment où l'on chante le refrain du chant de la promesse.

La poignée de main gauche



Origine

Lors d'une mission de pacification de Baden Powell. En Afrique, un chef de tribu Ashanti s'est rendu en lui tendant la main gauche, en signe de confiance considérée comme très courageuse, car celui qui tendait la main gauche devait se départir de son bouclier.

Aujourd'hui, donner une poignée de main gauche est un témoignage exceptionnel de confiance et d'amitié que les éclaireurs expriment entre eux. En civil comme en uniforme, tous les éclaireurs et les éclaireuses du monde se tendent la main gauche, celle du cœur, symbole de la fraternité scout universelle.

Quand ?

- Au moment de saluer un scout, lui dire “bonjour” ou “au revoir”.
- Au moment du Rass, d’une cérémonie de promesse, pour saluer les chefs.
- Au moment de saluer un frère scout en visite dans le camp.

Quels buts ?

- Une marque d’ouverture, de bienveillance, de confiance, et d’accueil.
- Un signe distinctif chez les scouts.
- Tendre la main du cœur, c’est mettre tout son cœur dans la relation envers la personne saluée.
- Un signe d’amitié et signe d’un même état d’esprit partagé.
- Un signe de désir de rencontrer son frère scout et de mieux le connaître.
- Transmettre un message symbolique fort.

Comment ?

Il se pratique toujours de la main gauche, en serrant chaleureusement la main gauche de la personne saluée et en plongeant son regard dans celui de l’autre.

B. L'uniforme éclaireur



L'uniforme éclaireur aux EEF se compose de la chemise (ou pull) beige, du foulard, du pantalon (ou short) bleu marine, et du chapeau scout. Les insignes sont uniquement sur la chemise et le pull beige.

Quand est-ce que nous portons l'uniforme ?

Il est d'usage de le porter le plus souvent possible, notamment lors :

- Des inspections et des Rass,
- Des cérémonies : promesses, investitures, montée à la troupe, ouvertures et clôtures de camp, appel au feu de camp.
- Des réunions d'unité, des réunions inter-groupes
- Des visites ou des sorties en unité, en patrouille (exploration, raid, opé-trap).
- Des représentations extérieures diverses.
- Des visites de personnalités dans le camp.

Pourquoi ?

- Un signe d'appartenance au mouvement par l'insigne du mouvement que nous portons sur notre chemise.
- Un signe de reconnaissance entre scout et pour la population.
- Un moyen de s'identifier : les couleurs, les insignes, notre foulard permettent de savoir de quel groupe, quelle région et quel pays nous venons, et nos fonctions.
- Un signe d'unité avec tous les mouvements scouts : la fraternité scoute.
- Une image à l'extérieur (en public) du mouvement et l'image de notre personne (propreté, l'aspect de notre tenue).
- Une utilité pratique : confortable, résistant aux activités, de multiples poches, peu salissant, sobre.
- C'est un moyen d'effacer les distinctions sociales.

Aussi, de la bonne tenue de l'uniforme dépend la bonne image du mouvement et de la personne en tant que telle.

Description de chaque partie de l'uniforme

La chemise

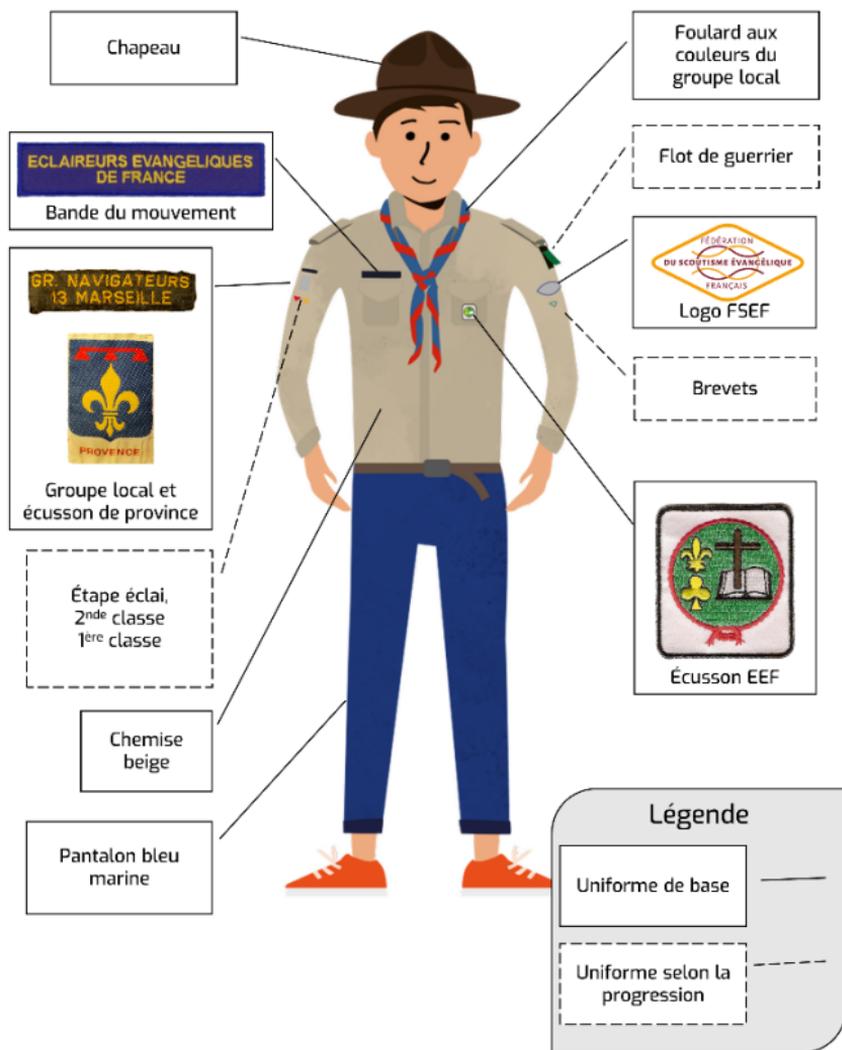
La chemise est de couleur beige pour la branche éclaireurs aux EEF. Elle a deux pattes d'épaule (épaulettes), avec deux poches à boutons. Les manches peuvent être soit courtes ou longues, et, dans ce cas, relevées au-dessus du coude au besoin.

Elle porte de multiples insignes sur des emplacements bien précis :

- **Les insignes d'appartenance** : l'emblème du mouvement sur la poche gauche, l'insigne du mouvement au-dessus de la poche droite, l'insigne de la FSEF sous l'épaulette gauche, la bande du groupe au-dessous de l'épaulette droite, l'emblème de la Région en dessous de l'épaulette droite.
- **Les insignes de compétence** : port de hache, étape éclaireur, 1ère et 2nde classes sur la manche gauche, les brevets sur la manche droite, l'insigne Mafeking sur le rabat de la poche droite, les buchettes au foulard pour les chefs ayant le 3ème degré.
- **Les insignes de fonction** : les bandes blanches (2 bandes pour CP, 1 pour SP, 3 pour 1er CP) sur les plis de la poche gauche, les barrettes (cf. 56-57 du Wigwam) sur chaque épaule, pour les chefs.

Par temps frais, il est possible de porter un pull beige avec les mêmes insignes que sur la chemise, selon la décision du chef de troupe et des groupes.

L'uniforme éclaireur EEF



Le foulard

Porté autour du cou, le foulard fait partie de la tenue traditionnelle dans le scoutisme. Initialement, il a été instauré par Baden Powell, pour des raisons pratiques : protection de la nuque, bandage, ...

Dans notre mouvement, à la création de chaque groupe, les responsables choisissent les couleurs selon une certaine symbolique, le plus souvent avec deux couleurs (fond et bordure).

Aux EEF, il existe d'autres couleurs spécifiques de foulard : lors des formations Mafeking (fond marron, liserés selon les fonctions), pour les coordinateurs nationaux (fond blanc avec bordure aux couleurs nationales).

Le nœud carré sur le foulard se fait à partir du moment de la promesse éclaireur. Les autres portent un nœud de cravate simple, sauf pour le louveteau qui a prononcé sa promesse louveteau et qui a donc deux nœuds simples. Une bague (le plus souvent en cuir) peut remplacer le nœud carré, au choix de la personne. Il y a des gens qui portent une bague pratiquement tout le temps. Il y a aussi des cas de gens qui se sont taillés une bague en bois.

Le chapeau scout

Ce chapeau quatre bosses a une courroie de cuir est composée de deux boucles : l'une en position jugulaire, sous le menton et une autre qui se place derrière la nuque.

Aux EEF, le chapeau n'a qu'une fonction pratique : tenir chaud, abriter du soleil, et de la pluie. Chacun est libre d'en avoir un.

Par contre, pour les éclaireurs, seul le chapeau quatre bosse est acceptée dans l'uniforme des EEF.

Le pantalon

Dans le Wigwam, il est précisé que le pantalon sera de couleur bleu marine en toile solide (jean, velours, etc.). Le short bleu marine est accepté. À chaque groupe et chef de troupe de faire respecter au moins la couleur bleu marine du pantalon.

Remarques

Un uniforme correctement porté, ne s'encombre pas d'un bonnet, d'une écharpe, de lunettes de soleil ou de gants. Il est possible de porter un sweat en dessous de la chemise, à condition que la capuche soit insérée à l'intérieur de celle-ci.

Exceptionnellement, dans certaines conditions météorologiques, les troupes peuvent faire preuve de souplesse sur le port de cet uniforme lors des Rass, avec l'accord du CT.

C. Bonne action (BA) et bon tour (BT)

« Souvenez-vous que votre Promesse d'Éclaireur vous engage sur l'honneur à rendre ce service quotidien. »

Baden Powell

Les éclaireurs sont invités à suivre le modèle des chevaliers, qui en temps de paix allaient quotidiennement en quête de bonne action.

Une BA peut être très simple comme être une tâche des plus difficiles, mais il est très important d'en faire une tous les jours, Baden-Powell allait jusqu'à proposer que pour une BA oubliée il fallait en ajouter une à effectuer le lendemain. Pour éviter de l'oublier il est possible de faire un nœud à son foulard, à sa cravate, à son mouchoir de poche, etc. jusqu'à ce que la BA soit une habitude et un mode de vie.

Une BA peut être rendue de plusieurs manières, et si aucune occasion ne se présente pour effectuer une BA l'éclaireur doit aller chercher lui-même les occasions pour rendre son service. Une BA est appelée "bon tour" lorsque le bénéficiaire ne s'est pas rendu compte que lui a rendu service. Baden-Powell disait qu'une BA est à faire de préférence sous la forme de BT.

Une BA peut être individuelle mais aussi collective. Une patrouille peut décider de faire une bonne action, mais le CP doit être le premier exemple et c'est à lui de suggérer des BA de patrouille.

D. La chaîne de l'amitié

La chaîne de l'amitié est un aspect fort du folklore dans le scoutisme car elle montre que les scouts forment une vraie fraternité, une communauté bien solidaire.

Quand ?

Le plus souvent, la chaîne de l'amitié se pratique pour certains chants comme par exemple le "Cantique des patrouilles", "la Prière scoute", "Ce n'est qu'un au revoir".

Par contre, il ne se pratique pas pour "le chant de la promesse" car l'important dans ce dernier chant est de saluer.

Les occasions sont multiples (pas forcément le soir) et circonstanciées (pas forcément une habitude) selon les activités mises en place (veillée, cérémonies, rencontres) dans un camp ou un WE.

Quels buts ?

- Une marque de fraternité scoute et d'appartenance à un même groupe.
- La chaîne de l'amitié est à l'image des maillons d'une chaîne, un lien fort qui ne se brise pas : chaque maillon a son importance. C'est une marque d'inclusion dans la chaîne car tout le monde peut participer : invités, aucune obligation de promesse, de port d'uniforme, ou de foulard, de mérite...
- Un signe d'amitié et d'unité (poignées de mains serrées avec les autres, proximité physique).
- Le bras gauche, le côté du cœur, le lien qui nous unit, la vraie fraternité scoute, par-dessus le bras droit.

Comment ?

La chaîne de l'amitié est une chaîne humaine formée par des gens qui se donnent la main, d'une façon bien particulière : chacun croise les bras devant soi avec le bras gauche par-dessus le bras droit, de manière que notre main droite tienne la main gauche de notre voisin de gauche et que notre main gauche tienne la main droite de notre voisin de droite.



La chaîne se rompt d'une manière bien précise : on ne se lâche pas les mains avant que chacun ait tourné d'un demi-tour vers sa gauche. Ainsi, chacun se tourne vers l'extérieur du cercle, et c'est seulement à ce moment-là qu'on lâche les mains pour se séparer. Cette manière de se séparer montre bien qu'on ne quitte le cercle d'amitié que pour aller vers les autres, vers les obligations de la vie dans le monde où nous vivons à contre-courant.

E. La haie d'honneur

Quand ?

Le plus souvent, la haie d'honneur est un signe de profond respect pratiqué pour honorer une personne importante qui va passer au milieu des scouts. Cela peut-être au cours d'une cérémonie (mariage, enterrement), d'un adieu, d'une visite dans un camp (maire, personnalité importante) ou dans un WE ou une rencontre.

Quels buts ?

- Honorer une personne, une personnalité publique, des visiteurs importants.
- Apprendre aux patrouilles à se tenir correctement en public.
- Développer le sens de l'honneur.
- Accueillir ou de faire des adieux en patrouilles rassemblées.

Comment ?

Les éclaireurs s'alignent en patrouille de part et d'autre du chemin où passe la personne qu'ils veulent honorer.

Les éclaireurs alignés saluent normalement alors que le CP tient le fanion vers le haut et devant lui, par le bout de staff, pour que le fanion flotte au-dessus du chemin. Les fanions forment ainsi une sorte de portique ou de tunnel selon le nombre de patrouilles réparties de chaque côté du chemin.

Le plus souvent, au moment où la personne passe devant chaque patrouille, celle-ci pousse son cri de patrouille.

F. L'inspection



Les éclaireurs adoptent une discipline et certaines bonnes habitudes comme par exemple l'inspection.

Quand ?

L'inspection s'effectue le plus souvent après le petit déjeuner, en début de journée, lors d'un camp ou d'un weekend, juste avant le Rass officiel.

Parfois à un autre moment de la journée pour vérifier l'état sanitaire et le rangement de la patrouille (ou d'un coin chef).

Quels buts ?

- Vivre dans de bonnes conditions (rangement, sécurité des installations), en bonne santé (hygiène) et en bonne entente (répartition des tâches) dans son coin de patrouille.
- Respecter le système des patrouilles en veillant à respecter le rôle du CP qui est garant de la sécurité et du confort de sa patrouille. Le CP veillera à organiser le rangement et le nettoyage et faire appliquer les recommandations, les points d'améliorations des chefs qui inspectent la patrouille.
- Encourager à la discipline les éclaireurs dans leur fonctionnement de patrouille.
- Encourager les patrouilles et les éclaireurs qui font l'effort de maintenir leur lieu de vie propre, rangé.
- Développer en pratique les valeurs du scoutisme (5 buts, loi et promesse), sens de l'Honneur et l'esprit éclaireur dans sa patrouille.

Comment ?

- 1) Les éclaireurs se préparent juste après la vaisselle du petit déjeuner, rangent, nettoient et remettent de l'ordre.
- 2) Les chefs de la maîtrise se répartissent les inspections par patrouille et clans et l'un d'eux siffle (ou corne) en morse "IS" pour alerter le démarrage des inspections dans le camp.

- 3) Les équipes d'inspections avertissent les patrouilles de leur arrivée en morse. Le plus souvent, un chef siffle les deux premières lettres de chaque nom de patrouille.
- 4) Les équipes d'inspections s'alignent en face de la patrouille dès que la patrouille est complète, alignée, en respectant l'ordre de patrouille. Le chef d'équipe d'inspection est placé en face du CP, les autres chefs s'alignent à sa droite.
- 5) La patrouille pousse son cri de patrouille (si elle a son fanion) puis le chef d'équipe d'inspection met au prêt la patrouille.
- 6) Tous les chefs visiteurs se répartissent les points de vérification à effectuer sur les lieux de vie de la patrouille et remontent les points d'amélioration au chef d'équipe d'inspection pour qu'il puisse en discuter avec le CP. Cet échange à part avec le CP sert aussi de formation, d'information sur des points pratiques, et de rappel sur la sécurité. Quelques minutes suffisent et tous retournent auprès de la patrouille restée alignée. Un des chefs vérifie aussi la bonne tenue (uniforme en place) de la patrouille, ainsi que l'hygiène de leurs mains.

- 7) Certains objets ramassés sont posés respectueusement aux pieds du CP à la fin de l'inspection devant la patrouille restée en place. Ce sera au CP d'expliquer aux siens pourquoi les objets trouvés ont été ramassés.
- 8) La patrouille pousse son cri de patrouille, puis le chef d'équipe d'inspection met au prêt la patrouille.
- 9) Le CP fait rapidement le point avec ses patrouillards et tous se préparent pour le RASS qui souvent suit.

À éviter

- Quitter la patrouille alignée durant l'inspection des chefs sauf pour le CP.
- Ne pas être en tenue complète : minimum chemise, foulard, pantalon ou short, correct et ordonné.
- Crier si la patrouille n'est pas au complet ou n'a pas son Staff.

Nota bene pour les chefs :

- Bannir toute humiliation, bavardage, remarques désobligeantes. Ne pas non plus "chercher la petite bête".
- Prendre le temps de voir en maîtrise ce qui est à améliorer dans l'organisation des patrouilles dans la préparation de l'inspection, dans le nettoyage et le rangement non fait et demandé par les chefs.

Proposition de points de vigilance d'une inspection

Rangement

- Vaisselle faite et rangée (au moins retournée, contre la pluie)
- Sacs de couchage rangés correctement
- Rien qui traîne par terre (lieu de pat, chemin, environs)
- Pas de branchages encombrants dans le lieu de pat
- Contenu des cantines correctement rangé
- Outils rangés dans les cantines

Sécurité

- Bâches suffisantes sur la table et d'autres lieux si nécessaire
- Protection pour les trous bio et à eaux grasses
- Table à feu en bon état et nettoyée, sol nettoyé autour
- Les sacs et cantines correctement surélevés
- Un seau d'eau rempli, un seau de sable ou de terre et un extincteur pour la table à feu, mais pas sous la table
- Pas de bois au-dessus des feux sur la table à feu
- Tente correctement installée (tendeurs, sardines, bordures sous les tapis de sol, tranchées)
- Solidité des installations

Hygiène

- Titas propres et rangés, avec cendres ou équivalent
- Du papier WC dans les titas, protégé contre la pluie
- La glacière propre et séchée
- Pas de denrées rapidement périssables dans la glacière
- Pas de linge sale avec les affaires propres

- Affaires mouillées suspendues
- Poubelles vidées si elles sont remplies
- Propreté corporelle de tous les éclaireurs
- Coin douche rangé et propre
- Affaires de toilette personnelles rangées
- Bassines propres
- Tente ouverte et tapis de sol rangés pour aérer

Scoutisme

- Uniformes corrects (bien mis, propre, boutonné)
- Pas de chapeau à part le “quatre bosses”
- Alignement de la patrouille
- Le cri fait avec dignité et fierté (et compréhensible)
- Le cri fait uniquement s'il y a le fanion
- Du bois sec en réserve et protégé contre la pluie, pas contre la table à feu
- Pas de matériel du groupe dans les coins de pat

G. L'appel au feu de camp



L'appel au feu de camp est habituellement une cérémonie d'inauguration ou de clôture d'un camp, mais il peut se pratiquer à d'autres moments aussi.

Quand ?

On effectue souvent un appel au feu de camp :

- Lors de l'inauguration d'un camp installé ;
- Pour terminer un camp.

Il s'effectue au crépuscule pour mettre en valeur un grand feu.

Qui ?

Tous les éclaireurs, et routiers (s'ils campent à proximité) et tous les responsables du camp. Les louveteaux peuvent également être invités.

La cérémonie est ouverte au public extérieur (amis, sympathisants, locaux, etc.)

Quels buts ?

L'intention pédagogique essentielle de cette cérémonie est de faire vivre le folklore qui est une composante de l'identité scout.

Prérequis

Avoir préparé auparavant une pyramide de bois à brûler sur la zone de l'appel au feu de camp avec toutes les sécurités voulues et les autorisations du propriétaire du lieu choisi.

Déroulement

Les éclaireurs et tous les responsables sont cachés (avec une couverture de veillée sur le dos, à défaut en uniforme et foulard sur la tête pour les éclaireurs : nœud en arrière pour les papooses, à droite pour les guerriers et à gauche pour les sachems).

Le “Grand sachem” est seul avec une torche allumée. Il entonne :

“Holà dedans le campement

Groupons-nous c’est l’instant

Près de la claire flamme

Pieds tendres comme les vieux loups

Venez accourez tous

Le conseil vous réclame”

Le “Grand sachem” appelle ensuite les “sachems” (par ancienneté en les nommant avec leur lieu de vie et, optionnellement, avec une anecdote sur leur caractéristique : ils viennent à tour de rôle en imitant le bruit de leur animal ! Il appelle ensuite les responsables et routiers non-sachems. Il appelle les invités à venir.

Puis vient le moment d’appeler les patrouilles, ensuite appeler la ou les meutes s’il y en a.

Quand tout le monde est réuni le “grand sachem” lit le texte suivant en montrant les éléments avec la torche :

“En pensant à la terre qui produit notre nourriture, pour que nous sachions nous rendre utiles,

En pensant à l'étoile du Nord qui guide nos pas par les longues nuits, pour que nous sachions garder la voie du devoir et de l'honneur,

En pensant au Midi qui nous donne sa chaleur, pour que nous sachions réchauffer le cœur de tous ceux qui souffrent,

En pensant à l'Orient d'où nous vient la lumière, pour que nous sachions éclairer le chemin de ceux qui sont perdus,

En pensant à l'Occident d'où viennent les grandes pluies, pour que nous sachions nous laver de toute souillure,”

Pour la phrase suivante il tourne la torche au-dessus de lui.

“En pensant à tous les frères éclaireurs disséminés par le vaste monde,

Et sous le regard de Dieu,

Je déclare ce feu de camp ouvert...”

Le plus souvent, il donne la torche au “gardien du feu”. Cette personne est désignée à l'avance pour installer le feu, prévoir le stock de bois, organiser la sécurité.

Elle est chargée de veiller à l'alimentation du feu et son extinction.

Le “gardien du feu” allume le feu de l'Appel avec la torche, pendant que tous chantent le chant suivant :

“Gardien du feu tu peux porter

La flamme à ton foyer

Et que le feu pétille

Silence parmi les taillis

Soyons tous recueillis

Au conseil le feu brille”

La cérémonie d’ouverture introduit la suite de la veillée qui démarre par des chants sur le sujet du feu tels que : “Vive le feu ; Du fagot jaillit la flamme ; Entendez-vous dans le feu ; la légende du feu ; feu de bois ; etc.”

Ensuite une succession de jeux, sketches, danses, histoires mimées...

La veillée peut se terminer avec le cantique des patrouilles en faisant la chaîne de l’amitié.

Remarques

- La durée totale de l'appel ne doit pas dépasser 30 mn pour permettre à la veillée de continuer, et pour que ce soit acceptable à la fois pour ceux qui se cachent et pour ceux qui attendent.
- S'il y a des louveteaux présents, ils doivent à tout moment voir ce qui se passe et être sous surveillance de leurs "Vieux Loups". Ils ne sont pas forcément cachés. Ne faisant pas partie du folklore éclairé, les louveteaux gardent leur foulard roulé autour du cou.
- Il serait utile de prévoir des carnets de chants pour les louveteaux avec les chants de la veillée.
- S'il y a des sachems parmi les invités, ne pas oublier de les inclure dans l'appel, toujours par ancienneté.
- L'appel au feu de camp est ouvert aux invités qui ne sont pas familiers avec le scoutisme.

H. Notes personnelles

V. Remerciements

Un grand merci à :

- Toute l'équipe de la CPN qui a rédigé ces pages comme une base pour une réflexion plus large.
- Aux groupes qui ont pris le temps de lire les ébauches de ces fiches et nous faire des retours. Nous les avons lus avec attention et nous espérons en avoir intégré un maximum.