

FOULARDS VERTS



PATROUILLES LIBRES
ÉCLAIREURS DE FRANCE

GEORGY.

LES ÉCLAIREURS DE FRANCE

un mouvement de scoutisme laïque ouvert aux filles et aux garçons

ARTICLE I DES STATUTS

L'ASSOCIATION des Eclaireurs de France, fondée en 1911, reconnue d'utilité publique le 6 août 1925, a pour but de contribuer à la formation de la jeunesse, au triple point de vue moral, physique et pratique, d'après les principes et méthodes du Scoutisme.

L'Association des Eclaireurs de France, laïque comme l'école publique, est ouverte à tous, sans distinction d'origine, de race ou de croyance.

L'Association ne relève d'aucun parti, ni d'aucune église, et s'interdit toute propagande politique ou religieuse.

Chacun de ses membres est assuré de trouver au sein de l'Association, auprès de ses chefs et de ses camarades, respect et sympathie, quelles que soient ses convictions politiques ou religieuses.

L'Association enseigne la loi de l'Eclaireur, cultive l'amour de la France et, en pratiquant la fraternité entre la jeunesse de tous les pays, s'efforce de favoriser l'entente entre les peuples.

L'Association a pour objectif final de préparer des citoyens conscients des problèmes sociaux et soucieux de les résoudre. Elle ne sépare pas ce devoir civique de la lutte pour libérer l'homme de tout asservissement.

La durée de l'Association est illimitée.

Elle a son siège social à Paris.

acheté à Nîmes le 18 Août 62

FOULARDS

VERTS

LES ÉCLAIREURS DE FRANCE
66, Chaussée d'Antin -- PARIS IX^e

- Les photos qui illustrent cette brochure sont de : Philippe Bataillon, pages : 8, 9, 10, 28, 35, 52, 66, 68, 71, 75, 80, 85 ; Frans Bucquet, pages : 18, 19, 20, 21, 23, 76, 78 ; G. Ferney, page : 24 ; province Flandres-Artois, pages : 38 et 72 ; Karel, pages : 4, 16, 32, 70 ; Metthey, page : 6
- Mise en pages et illustrations de Ric
- Couverture de Georgy

Tu veux, toi aussi, courir les bois, observer les oiseaux, relever les traces des animaux et — peut-être ! — attraper des lapins ?

Tu veux faire ta cuisine, toi-même, sur un feu de bois, au bord de la forêt.

Tu veux partir le matin, sac au dos, et coucher le soir sous la tente ?

Alors viens avec nous !

Un peu partout, des garçons et des filles t'attendent : ils portent fièrement le foulard vert, emblème des Patrouilles Libres Eclaireurs de France.

Toi aussi tu peux porter, un jour, le foulard vert :

Si tu es un garçon, tu peux trouver des copains qui ont comme toi soif d'aventure et veulent faire du scoutisme.

Si tu es une fille, tu peux créer avec tes amies, tes camarades de classe ou de vacances, une Patrouille Libre d'Eclaireuses.

Une patrouille libre est une équipe de sept ou huit Eclaireurs ou de sept ou huit Eclaireuses.

Il y a des patrouilles de garçons et des patrouilles de filles. Il n'y a pas de patrouilles mixtes.

Les Eclaireurs ou ies Eclaireuses des patrouilles libres ont de 12 à 16 ans.

Ce que sont, ce que font les patrouilles libres, ce petit livre veut te l'apprendre. Lis-le bien, et puis n'attends plus ! Lance une patrouille libre et rejoins les

FOULARDS VERTS !



A
chef de

C'EST fait, tu as lancé une Patrouille Libre.

Toi, Pierre, tu as rassemblé sept ou huit copains.

Toi, Annie, sept ou huit filles.

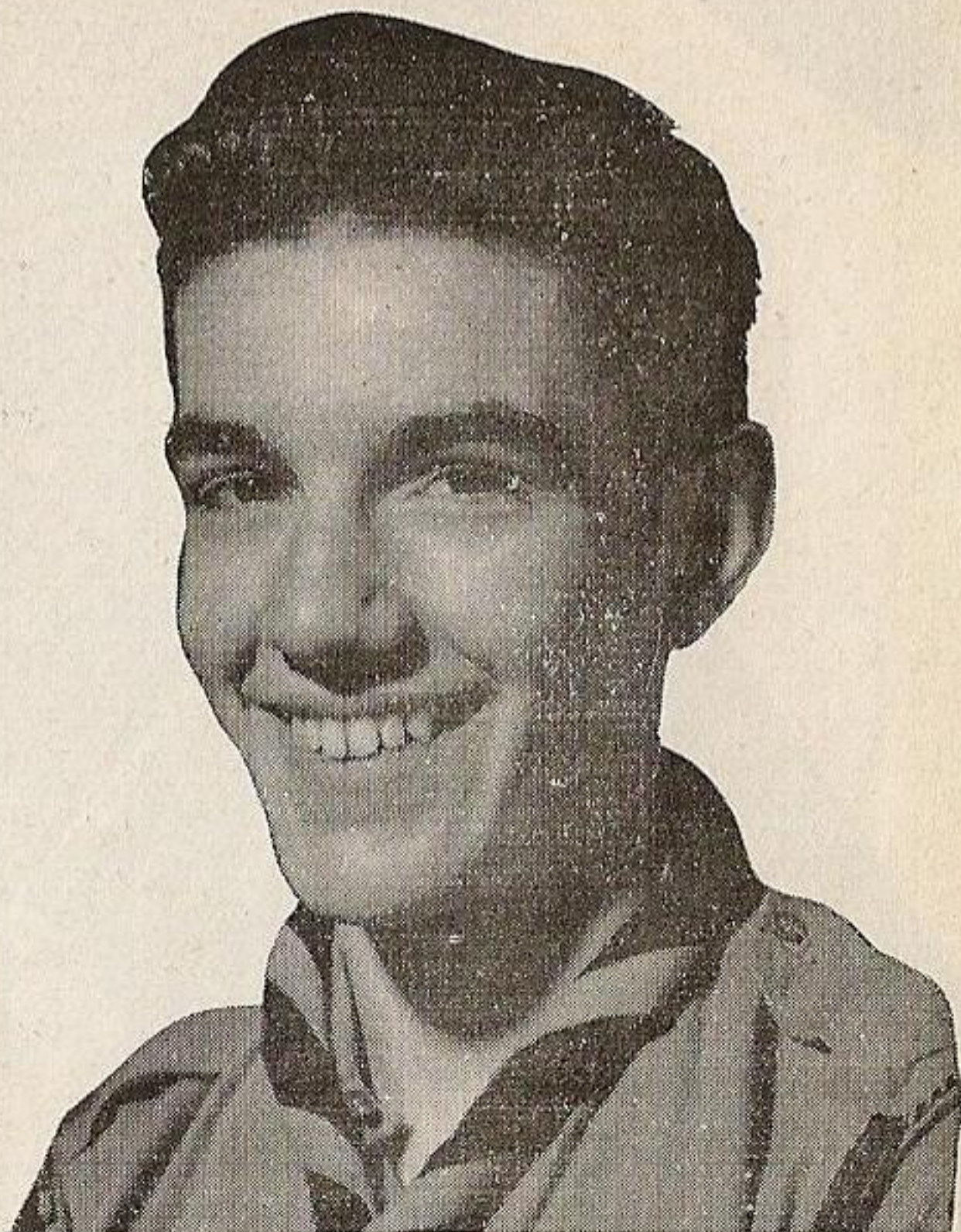
Te voilà responsable d'une petite bande joyeuse, ardente, prête à foncer vers les aventures passionnantes des Eclaireurs.

Sorties de toute une journée au fond des bois, cuisine « trappeur » sur deux pierres, grands jeux pleins de mystère et de bagarre, feux de camp et nuits sous la tente... N'es-tu pas emballé par ce programme et décidé à faire connaître tout cela, toi, Pierre, à tes Eclaireurs, toi, Annie, à tes Eclaireuses ?

Oui, bien sûr, et nous savons qu'on peut compter sur toi.

Mais, pour conduire une patrouille, il faut connaître des tas de trucs, de techniques, avoir des tas d'idées. C'est pourquoi nous

toi, patrouille



t'apportons ce petit livre, qui t'aidera à bien « démarrer » ta patrouille.

Même si tu es un « vieil » Eclaireur, ou une « ancienne », lis et relis les pages qui vont suivre. Tu es Chef de Patrouille, « C.P. », des gars ou des filles piaffent d'impatience derrière toi : tu ne dois pas décevoir ces futurs Eclaireurs, ces futures Eclaireuses qui comptent sur toi.

Responsable de cette nouvelle bande, tu sauras vite en faire une vraie Patrouille Libre, vivante et décidée. Allons, n'attends pas plus longtemps pour mettre en pratique les idées de ce petit livre. Nous te souhaitons bonne route et bon scoutisme.

L'Equipe Nationale des « Foulards Verts ».



TA PATROUILLE EST ORGANISÉE

EH ! oui, car on ne fait rien de bon dans la pagaïe et la confusion. D'abord, il y a un patron : le Chef de Patrouille — toi-même — assisté de son second. Mais vous n'êtes, ni l'un ni l'autre, des dictateurs et vous prenez l'avis des camarades avant de décider quelque aventure ou quelque activité. Pour cela, vous réunissez souvent le Conseil de Patrouille.

LE CONSEIL DE PATROUILLE

Le Conseil de Patrouille comprend l'ensemble de la patrouille, du petit novice à toi-même. Là, dans l'ordre et le calme, à l'abri des oreilles indiscrètes, chacun peut donner son avis sur la marche de la patrouille, le programme des activités, l'esprit des garçons ou des filles. Sur les graves questions, sur les suggestions présentées par le C.P. (1) ou les Eclaireurs, on vote avec sérieux. C'est au Conseil de patrouille que s'élaborent les grands projets de la patrouille. Tu es ensuite chargé de faire appliquer, avec l'aide de tous, les décisions prises.

EXEMPLE DE CONSEIL DE PATROUILLE

1. Un chant. Un petit jeu « pour mettre en train » (je te vends mon canard... ou un autre !).

« Livre des Jeux », p. 100.

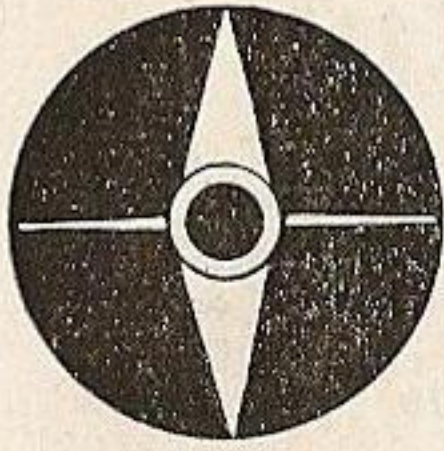
(1) C.P. : Chef de Patrouille. S.P. : Second de Patrouille

2. Critique de la dernière activité (sortie). Ce qui n'a pas marché. Ce qu'il faudra faire la prochaine fois. Les Eclaireurs donnent leur avis. Tu conclus.
3. Possibilité de participer au camp de Pâques de la troupe voisine :
 - dates et lieu ;
 - moyens de s'y rendre ;
 - prix du camp ;
 - matériel à emporter, individuel et collectif ;
 - idées de programme à proposer au chef de la troupe voisine ;
 - décisions et désignation des responsables. Chacun se charge d'un travail précis : billets de chemin de fer, préparation du matériel, etc...
4. Résultats de la campagne « trésor public »... (vente de bouteilles et chiffons...). Le trésorier donne l'état des finances. Résolutions.
5. Un jeu. Un chant. On fixe la date de la prochaine réunion, ou sortie, ou conseil (à ne pas oublier).

Tu es venu le premier, tu as préparé ce programme avec ton second ; tu apportes des idées positives et ne te contentes pas de demander de vagues avis. Tu pars le dernier, après avoir fait le point avec ton second sur ce qui a ou n'a pas marché au cours du Conseil.



Comme tu vois, les graves décisions se prennent au Conseil de patrouille. Mais il existe aussi, dans une patrouille bien organisée, des responsabilités pour chaque Eclaireur, pour chaque Eclaireuse : ce sont les POSTES D'ACTION.



LES POSTES

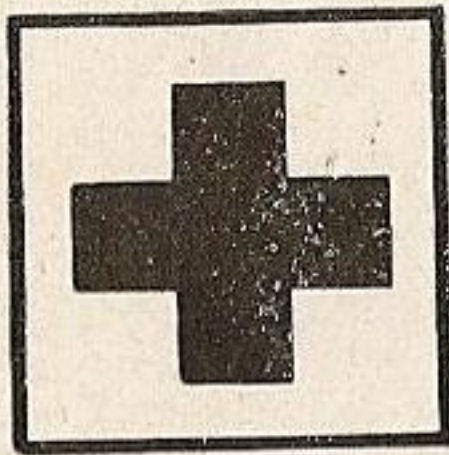
A l'intérieur de la patrouille, chaque Eclaireur ou Eclaireuse doit être titulaire d'un **poste**, qui comprend :

— une responsabilité d'ordre « sédentaire » (bibliothécaire, ou secrétaire, ou messenger...);

— une responsabilité plus technique : secouriste, cuisinier, etc.

Voici plusieurs exemples de ces regroupements :

C. P. - SECOURISTE



— Le C.P. est le chef de cordée : il est responsable de sa patrouille.

— Il veille à son fonctionnement matériel et technique.

— Il fait appliquer les décisions prises en Conseil de patrouille, en contrôle l'exécution.

— Capable, il est un guide technique efficace, solide ; il sait être, par ses qualités de cœur et d'esprit, l'aîné en qui les autres ont confiance.

— Il est le représentant, au dehors, de sa patrouille (troupe, parents, civils, autorités, etc...).

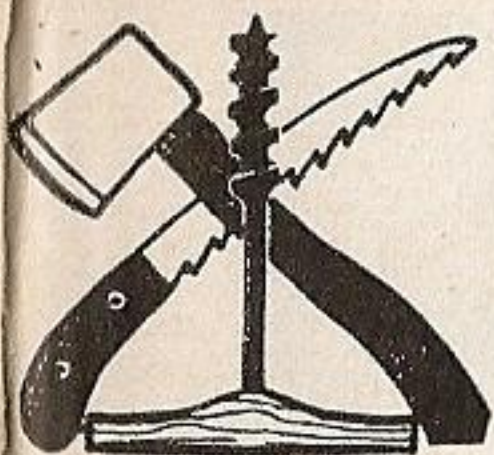
— Il est porteur de la trousse de patrouille, est responsable de son contenu, de son entretien, en renouvelle les produits.

— Il sait soigner *réellement* les blessés, les malades, et assiste régulièrement le secouriste de la troupe.

— Il connaît les principales règles de sécurité et de protection.

— Il doit être obligatoirement titulaire du brevet d'aide-secouriste.

— Il assure la formation dans sa patrouille d'un breveté « infirmier ».



S.P. | RÉGISSEUR

Le S.P. est le bras droit du C.P.

— Adjoint du « patron » de la patrouille, il doit être capable, si les circonstances l'exigent, de remplacer son chef dans la direction de la patrouille.

— Son C.P. peut lui déléguer ses pouvoirs pour la réalisation de certaines tâches.

— Il doit être capable de veiller à la promotion technique des patrouillards, de la contrôler.

Le régisseur est responsable de *tout* le matériel technique

de la patrouille : matériel de camp, de jeu, de feu de camp, outillage, matériel du poste de patrouille du local.

— Il tient, de tout cela, un inventaire constamment à jour et :

- * marque les différentes pièces ;
- * assure l'entretien, la réparation, surveille les sorties et les rentrées ;
- * propose les achats au Conseil de patrouille et les fait en liaison avec le trésorier.



MESSAGER - SPORTIF

Il a une bicyclette, sait nager, téléphoner et connaît « sa » ville (Parisien, il utilise métro et autobus aisément).

— Porte les convocations urgentes.

— Sait rassembler les Eclaireurs en un minimum de temps, après mise au point d'un système d'alerte efficace.

C'est le moniteur de la patrouille :

— Il sait organiser et expliquer les petits et grands jeux, les sports pratiqués dans la patrouille.

— Il dirige le « dé-crassage » au camp, surveille les baignades et connaît les règles de sécurité et d'intervention en cas d'accident ou d'incident.

— Sait transmettre correctement et rapidement un message.

— Le brevet de « messenger » doit être l'un des objectifs de son année scoute.

— En collaboration avec le C.P. Secouriste, il veille à l'état physique des patrouillards (efforts contre-indiqués pour certains, éviter les fatigues, etc...) ; en collaboration avec le S.P. Régisseur, contrôle le matériel sportif et de jeu.

MAITRE DE MAISON - ANIMATION



Il veille à la propreté, à l'élégance du local de patrouille.

— Organise les réceptions, lance les invitations.

— Veille à la correction des patrouillards (uniforme et tenue tout court).

— En collaboration avec le secrétaire, veille au respect et au renouvellement des traditions de la patrouille.

— Au camp, veille à la propreté et à l'élégance du coin de patrouille, reçoit les visiteurs et les pilotes.

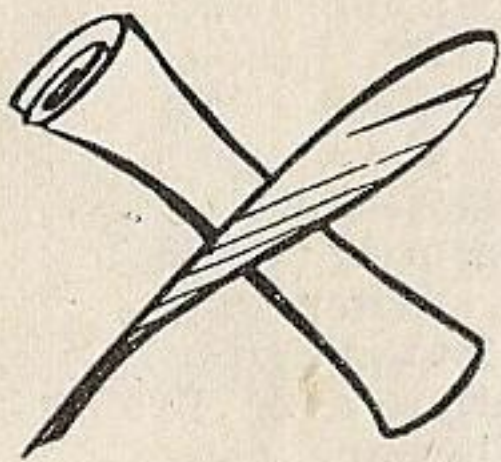
Il est le meneur de jeu qui :

— lance, dirige les chants, enrichit le répertoire ;

— organise, dirige la préparation des veillées, des feux de camp qu'il présente et anime ;

— organise des sorties « civiles », théâtre, cinéma, visites, etc... ;

— en collaboration avec le secrétaire, est responsable du rayon « animation » de la bibliothèque (ouvrages d'art dramatique, chansonniers, etc...) ; en collaboration avec le S.P. — Régisseur, contrôle la caisse de matériel « art dram »,



TRÉSORIER

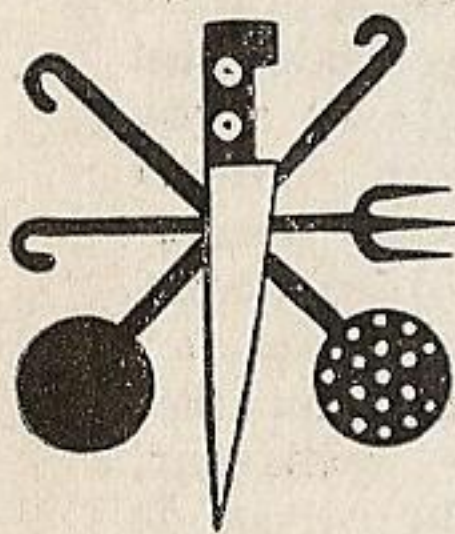
Il est le Ministre des Finances : il tient le livre des comptes (constamment à jour !) et la caisse.
— Perçoit les cotisations, rapporte en Conseil sur l'état des finances, propose des moyens de recettes.
— Doit savoir : compter et calculer (eh oui !), envoyer toutes espèces de mandat (C.C.P., télégraphique, etc.).

SECRÉTAIRE

Il tient à jour le cahier des comptes rendus des Conseils, la chronique de la patrouille (albums, Livre d'Or, traditions, totémisations, camps, chants, etc...)
— Expédie les convocations.
— Sait : téléphoner, télégraphier, tirer les circulaires, organiser les voyages, prendre les billets, enregistrer les bagages.
— Devrait savoir : taper à la machine.
— Responsable de la bibliothèque.



ÉQUIPE CUISINE - INTENDANCE



Le trésorier et le secrétaire forment l'équipe Cuisine-Intendance, en sortie et au camp. Ils établissent : la composition des repas froids (en sortie) ; des menus (au camp) ; la liste des achats alimentaires en tenant un compte exact des dépenses.

- Au camp ou en sortie : assurent la préparation et la cuisson des aliments, après avoir installé le coin cuisine (feux et dépendances), avec l'aide des patrouillards.
- Doivent satisfaire, en fait, aux différentes preuves du brevet de cuisinier, dont l'un des deux équipiers au moins doit être titulaire.



TA PATROUILLE POSSÈDE UN LOCAL ET DU MATÉRIEL

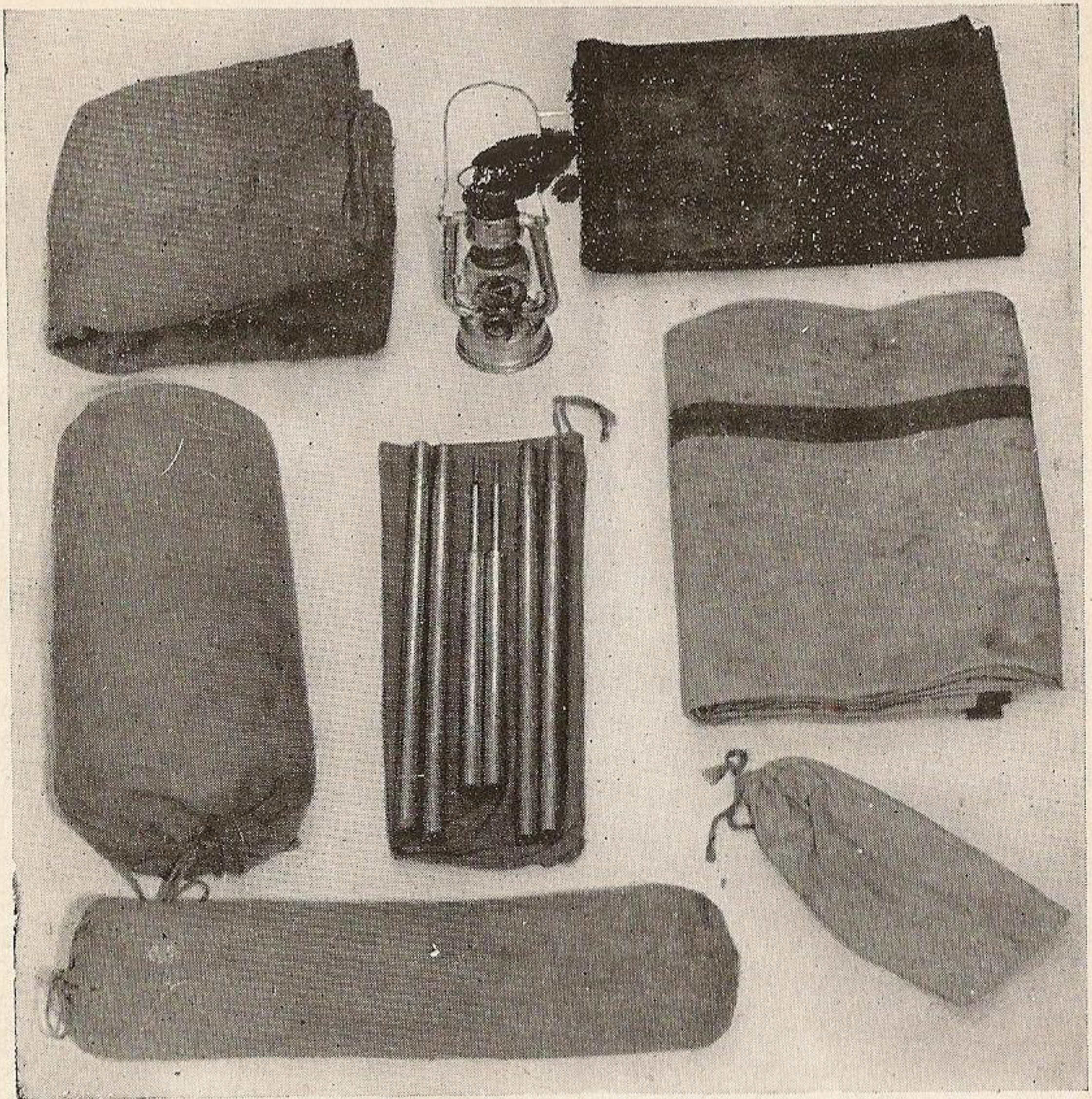
LE local d'abord ! C'est le lieu de vos réunions, de vos conseils, la base de départ de vos activités, de vos aventures. Cave ou grenier, cabane ou blockhaus, voire hutte de branches et de gazon au fond des bois, il faut que tu te préoccupes de trouver bien vite cet indispensable local. Le conseiller de votre patrouille doit d'ailleurs vous aider dans cette recherche.

Sitôt le local découvert, il faut que vous l'aménagiez de façon agréable et utile, afin que chacun s'y plaise et y vienne volontiers passer un moment de liberté :

- **réfection des murs et du plafond. Peinture claire, décoration sobre (cartes, tableaux) ;**
- **éclairage moderne ;**
- **atelier de menuiserie, d'électricité, de photo, de mécanique... bien éclairé, bien ordonné ;**
- **table, bancs, coffres et armoire à matériel.**

Sachez voir grand et solide. Evitez le style rococo, les petites images, et le poussiéreux !

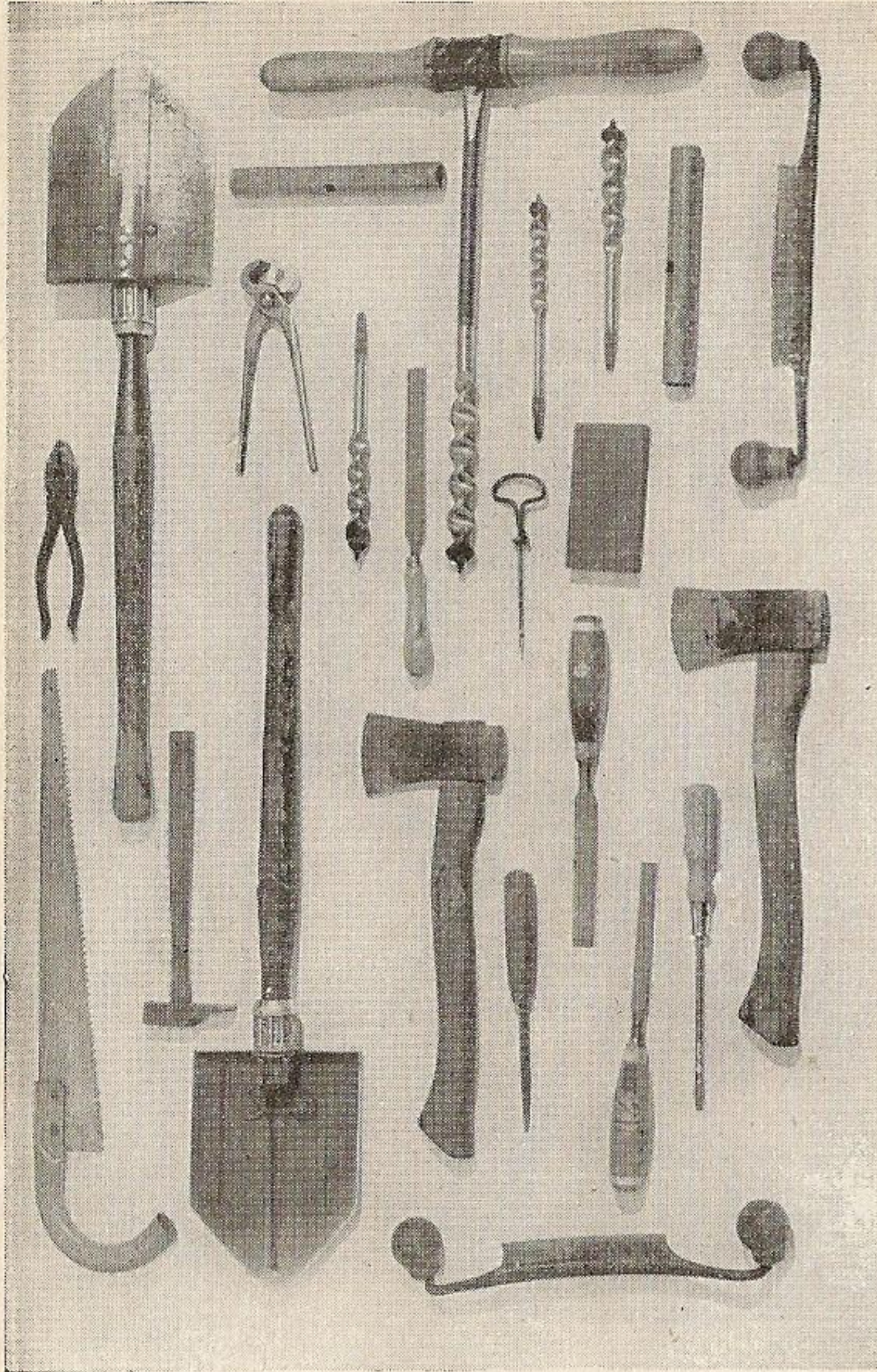
POUR vos sorties, pour vos camps, pour vos activités, il vous faut du matériel. Avec l'aide de la Province et de la troupe marseillaise, vous en acquerrez une partie. Vos propres ressources doivent vous en procurer une autre. Enfin, tes Eclaireurs ou tes Eclaireuses doivent en fabriquer eux-mêmes une fraction importante. D'ailleurs, au début, un matériel de fortune peut suffire, à condition de ramener en bon état le chaudron à friture emprunté à une maman complaisante !



Voici la liste — idéale ! — du matériel que ta patrouille doit se procurer (les objets indispensables sont marqués d'un astérisque).

Matériel de camp :

* Tente de patrouille (6 à 8 personnes) avec piquets et mâts.



- * Tapis de sol caoutchouté.
Double-toit.
 - * Boîte « éclairage » (lampe électrique ou à pétrole, bougies, piles de rechange).
- Toile pour abri à matériel... ou toit de salle à manger (carré de « bâche » de 4 m. sur 3 m. environ).
Toile de jute pour cabinets de toilette et feuillées.

Outillage :

- * 2 hachettes de camp avec gaine.
- * 1 pelle - pioche modèle «U.S.».
- * 1 scie à bois vert (« Bush-

- mann » ou « Pénétrante »).
- 2 planes.
- 2 ciseaux à bois.
- * 4 ou 5 mèches à bois vert (18, 22, 24, 26, 30) et manches correspondants.
- * 1 lime « tiers point ».



1 pierre à huile.

1 râpe à bois.

Divers : pointes de différentes tailles, marteau, mètre pliant, pince universelle, tenailles, tournevis, vrille, fil de fer, * cordes à brêlages.

Matériel de cuisine :

Marmite de camp.

* 1 gamelle de patrouille complète avec couvercle et poignées.

* 2 plats de camp.

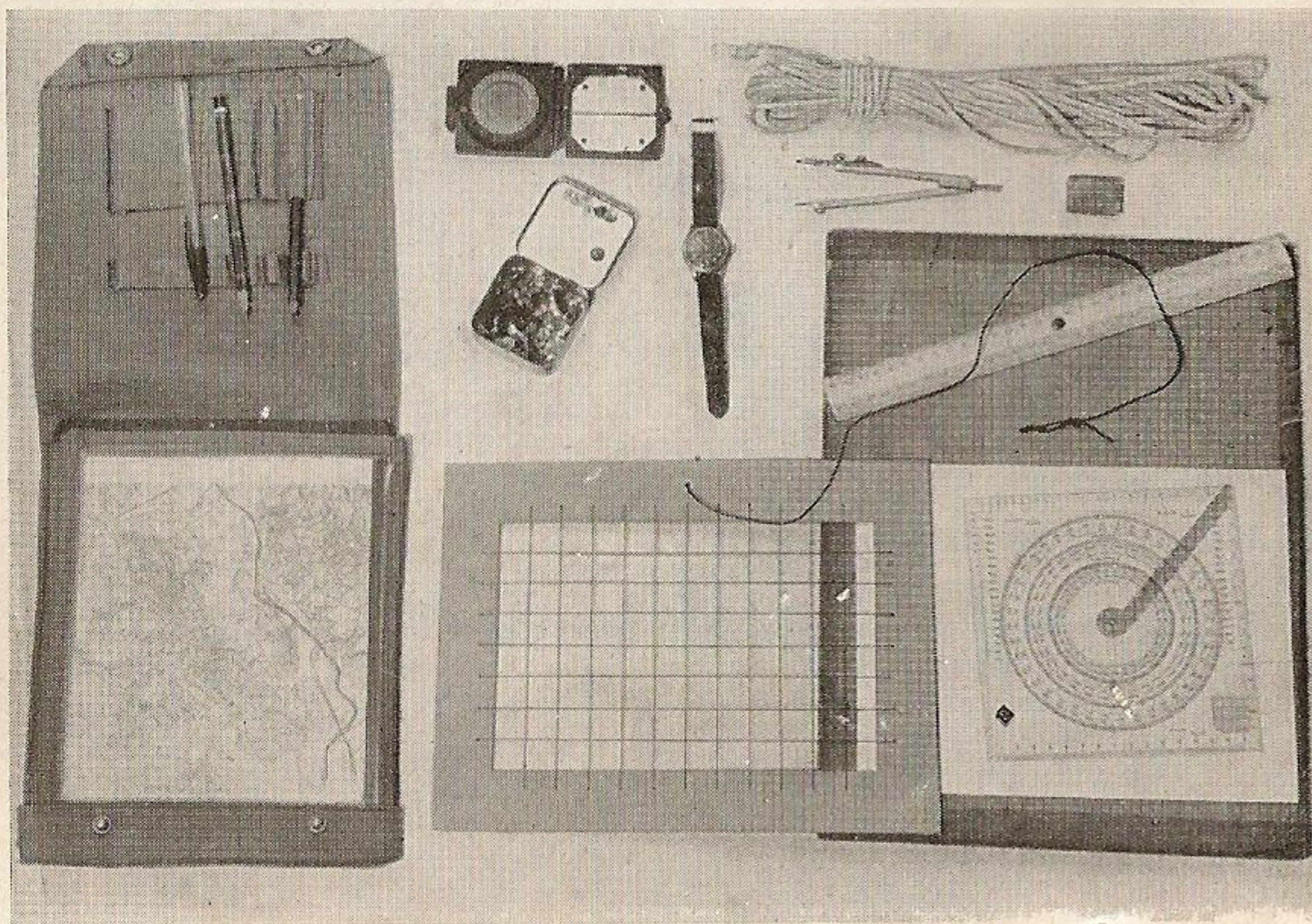
1 bouthéon.

- * 1 louche, * 1 passoire, * 1 fourchette à 2 dents, 1 couteau à découper, * 1 ouvre-boîte multiple.
- * 2 seaux de toile.
- * Boîtes à sel et à condiments (dépendent des recettes de patrouille !).
- * Boîtes à vivres (farine, café, thé, sucre, etc...).
- * Sac de nettoyage (brosses, tampons métalliques, savon noir, vieux journaux, chiffons et torchons).
- * Barres à feu (dans un étui de toile forte ou de cuir).

Matériel de feux de camp :

Ce matériel dépend bien sûr des réalisations « feu de camp » de ta patrouille : il peut se constituer petit à petit.

Tissus de couleurs diverses, claires. Ficelle de chanvre détortillée pour perruques et barbes. Cartons et papiers pour masques. Feux de bengale (effets spéciaux). Et tous les instruments de musique disponibles (flûtes douces ou pipeaux, harmonicas, tam-tam, tambourins, guitare...).



Matériel « technique » :

Cartes d'Etat-Major de la région et porte-carte.
Boussole et montre.
Double-décimètre, épingles (visées), compas, rapporteur.
Crayons noirs et de couleurs.
Planche à dessin, papier à dessiner, punaises.
Grilles de croquis panoramique (voir album « Tout Droit », n° 2).
Cordes et lassos.
Fanions de signalisation.
Sifflet.

Matériel de jeux :

Il est fonction des jeux que tu feras vivre à ta patrouille, et peut être en grande partie fabriqué par tes garçons ou par tes filles.

Jeux de piste : laines de couleur. Craie. Papiers de couleur.
Plâtre...

Jeux de prise : fanion, numéros de carton. Rubans ou bandes de toile. Foulards de jeu, laine...

Jeux de nuit : lampes, sifflets, feux de bengale, pétards...

Jeux sportifs : ballon et balles. Corde de traction, filet de volley-ball (peut se fabriquer), fanions d'angle (limites de jeu), etc...

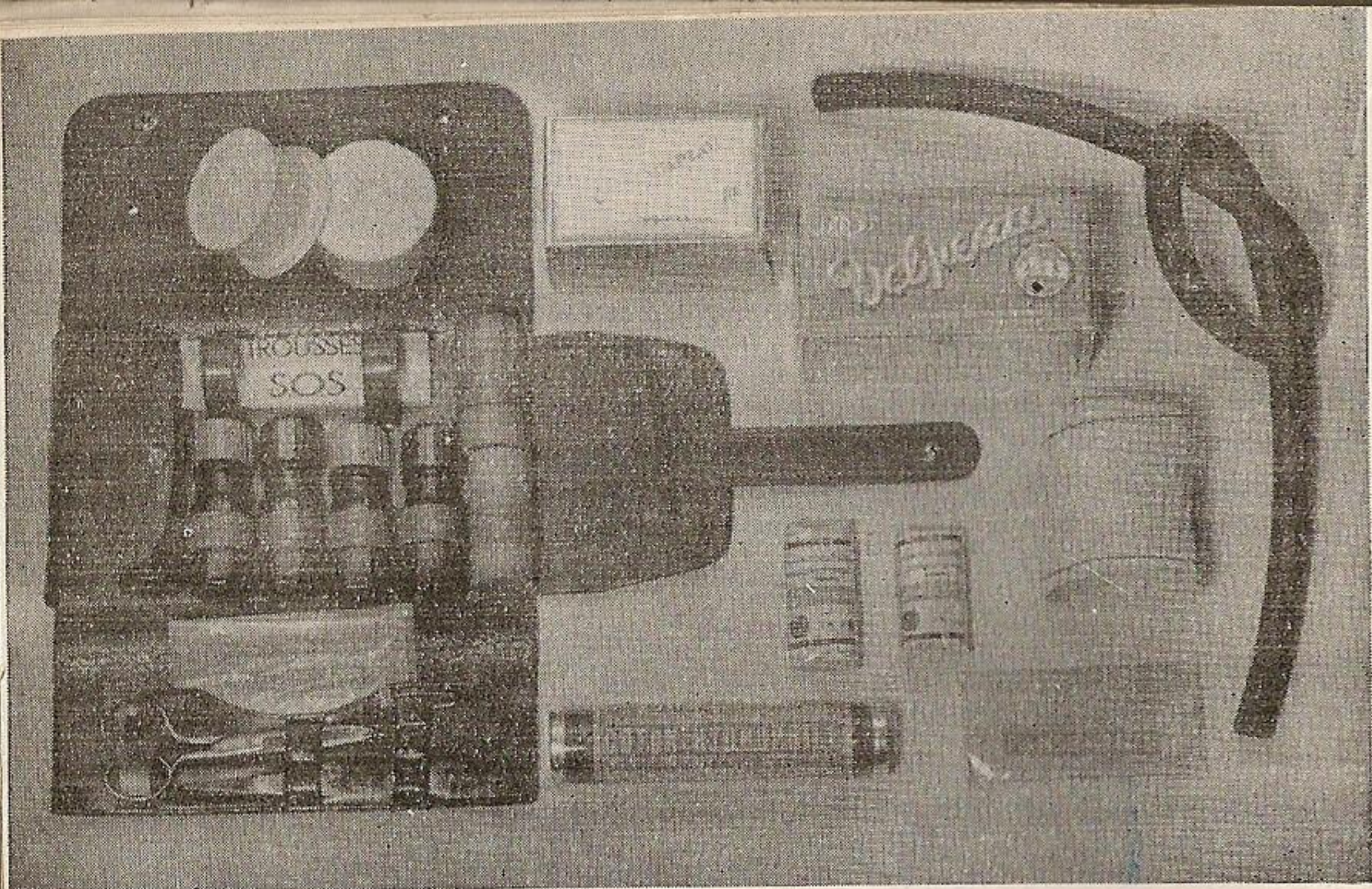
Matériel de secourisme :

Trousse ou boîte de premier secours, à constituer avec l'aide et les conseils du pharmacien.

Voici une liste des produits indispensables que doit contenir la « pharmacie de patrouille » :

Eau oxygénée, alcool à 90°, solution de mercurochrome, éther sulfurique, flacon d'ammoniaque (piqûres).

Paquets de pansements aseptiques et pansements gras, gaze et coton hydrophile.



Rouleau de sparadrap (rouleau de 5 m. \times 2 cm.).

Trois bandes « Velpeau » de 7 cm. de large.

Ciseaux, pince à écharde, épingles doubles.

Un garrot, simple morceau de tuyau de caoutchouc.

Si vous devez camper dans des régions « à vipères », il est bon que vous soyez munis de sérum anti-venimeux (voir chaque année la date de renouvellement).

QUELQUES mots pour en finir avec le matériel :

Sous ton contrôle, c'est le régisseur qui est responsable du matériel. C'est lui qui en assure la répartition au cours du camp, l'entretien et le stockage au local.

Attention ! le matériel coûte cher, et l'Eclaireur est économe ! Comme on ne peut pas avoir de bonnes activités sans bon matériel, veille soigneusement sur le matériel de ta patrouille.

Ce matériel, que vous entretiendrez parfaitement, sera toujours en état de service : c'est important, car les Eclaireurs, les Eclaireuses sont toujours Prêts !

Et depuis deux ans que la patrouille vit et prospère, de saines traditions se sont créées :

cérémonie d'accueil d'une novice ;
anniversaire d'une Eclaireuse ;
veillée, « bon tour » de Noël ;
camp de Pâques ;
lieux « tabous » de totémisation ;
etc...

A vous d'en créer dans votre patrouille !

La patrouille libre des Antilopes a aussi et surtout un esprit :
l'esprit « Eclaireur », tout simplement.

Dans la patrouille, on observe les règles d'honneur qui sont celles du scoutisme :

exactitude aux réunions et sorties ;
respect des engagements pris ;
loyauté au cours des jeux ;
conscience dans le travail, les services ;
tenue, langage, courtoisie...

Une patrouille libre d'Eclaireurs ou d'Eclaireuses n'est pas n'importe quelle bande : elle se respecte et respecte les autres. C'est toi, Chef de Patrouille, qui es chargé de donner l'exemple et de faire comprendre et respecter les règles d'honneur dans ta patrouille.

Une belle tradition : le service.

Il ne faudrait pas non plus que vous vous enfermiez dans votre local, ou que vous disparaissiez au fond des bois, sans jamais rencontrer d'autres jeunes, sans penser à tous ceux qui vous entourent : votre patrouille libre doit être, au contraire, largement ouverte sur l'extérieur.

Sur le monde des jeunes, d'abord. Rencontrez d'autres patrouilles libres, les Eclaireurs, les Eclaireuses de groupes voisins ou les scouts des autres Associations qui suivent la même loi que vous et vivent les mêmes aventures.

Ne laissez pas non plus tomber les gars et les filles qui n'appartiennent pas au scoutisme : il y a d'autres Mouvements que le nôtre et, là où il existe par exemple des Francs Camarades, vous pouvez bien les rencontrer au cours de jeux ou de réunions.

Et puis, il y a des quantités de jeunes qui ne font partie de rien. Pourquoi ne pas les inviter à vos sorties, quand votre patrouille sera bien solide ? Pourquoi ne pas lancer une autre patrouille libre ?

PENSEZ aussi à rendre service. L'Eclaireuse ou l'Eclaireur « se rend utile » (la Loi, article 3). La « bonne action », le « bon tour » joué joyeusement, pour faire plaisir ou dépanner, vous ne devez pas les ignorer.

Je connais des patrouilles libres qui ont déjà donné l'exemple de réels services : par exemple, ramassage de bois mort, parrainage de vieillards, service à l'occasion d'une fête de Noël, etc... Cela peut même aller jusqu'au service public et donner lieu, en même temps, à des activités passionnantes : construction ou réparation d'un petit pont, fléchage de sentiers, aménagement de source, de baignade, etc...

Soyez toujours à l'affût d'un service à rendre, sans tapage, joyeusement : le jour où vous aurez cette préoccupation constante, vous serez une vraie patrouille d'Eclaireurs ou d'Eclaireuses.



TA PATROUILLE A UNE VIE INTENSE

TA patrouille est organisée, chacun y a sa charge, les Conseils se réunissent régulièrement au local que vous avez découvert et aménagé : il faut maintenant que vous viviez, car une patrouille doit vivre et remuer intensément.

Tu dois donc avoir un **programme d'activités**, pour le mois à venir, pour le trimestre, pour l'année. Tu prépares ce programme avec ton second, selon les avis de tes Eclaireurs ou de tes Eclaireuses. Le programme est d'ailleurs discuté, avant adoption par vote, au conseil de patrouille.

QUE METTRE DANS CE PROGRAMME ?

D'abord avoir en vue la progression technique de la patrouille. N'oublie pas que toute l'année scout est une préparation, un entraînement. Il faut que tes novices soient capables, au camp d'été, de se débrouiller seuls grâce aux techniques scout. Il te faut donc penser aux feux, à la cuisine, à la topographie, aux nœuds et brélages, aux constructions de camp, à cent choses encore... Nous te donnons à la fin de cette brochure des suggestions en vue de ton programme.

Ce programme te permettra notamment de faire réaliser à tes garçons ou à tes filles les « preuves » des brevets et des classes dont nous te parlons par ailleurs.

Tu dois fixer dans le programme du mois les dates des sorties afin que les parents de tes garçons ou de tes filles en soient informés.

Vous devez aussi déterminer dans le programme d'activités les grandes « entreprises » de la patrouille, à réaliser au printemps ou au camp de Pâques : nous te donnons quelques idées d'entreprises à la fin de cette brochure.

COMMENT REALISER CE PROGRAMME ?

C'est au cours des réunions, des sorties et des camps que se réalisent les activités prévues au programme.

Les réunions.

Dans une réunion de patrouille, on chante, on joue, on travaille. C'est la tâche du Chef de Patrouille de préparer avec son second le programme de chaque réunion. Si les réunions sont vivantes, utiles, joyeuses, les garçons ou les filles y viendront volontiers. Voici, à titre d'exemple, un programme pour une réunion d'une heure. Il vaut mieux que tu prévoies « trop » que « pas assez » d'activités.

- **Rassemblement de la patrouille, cri de patrouille, chant de patrouille.**
- **Etude d'un nouveau chant avec le meneur de chant, les Eclaireurs copient les paroles sur leur carnet.**
- **Jeux d'intérieur : par exemple, jeux d'observation ou d'attention, ou de préparation au jeu dramatique.**

ex. : Jeu de Kim (« Livre des Jeux », page 31).

Rectifiez le costume (« Livre des Jeux », page 36).

Les états d'âme (« Livre des Jeux », page 103).

Qui suis-je ? (« Livre des Jeux », page 104).

- **Etude d'une technique dirigée par le spécialiste de la patrouille ou par une infirmière invitée pour la circonstance.**

ex. : secourisme — bandages — pansements.

Comment mettre un bras en écharpe (foulard).

Bandage croisé du genou.

- **Pour finir, un chant, et la date de la prochaine réunion.**

Les sorties.

Les sorties ont lieu au moins deux fois par mois, généralement le dimanche (le jeudi étant réservé, pour les « scolaires », aux réunions et aux travaux au local). Il faut en tout cas que tu veilles à conserver un dimanche au moins par mois consacré à la famille des Eclaireurs ou des Eclaireuses.

Bien plus que les réunions, la sortie c'est déjà un peu le camp, c'est déjà l'aventure au milieu des champs et des bois. C'est aussi l'occasion de s'entraîner à la cuisine, à la marche, à l'orientation, au froissartage, au secourisme, au grand jeu... Dès que la patrouille possède une tente, et dès que le temps le permet, il est bien préférable d'organiser des sorties de week-end : on part le samedi soir, pour ne rentrer que le dimanche soir, et on a l'occasion de passer une nuit sous la tente (1).

Voici, à titre d'exemple, des idées pour une sortie d'hiver et une sortie de printemps.

(1) Il y a nécessité — surtout dans le cas d'une patrouille libre de filles — de prévoir avec les appuis locaux (conseiller) le lieu de camp : propriété amie, ferme, proximité de maison forestière, etc...



SORTIE D'HIVER

Une sortie d'hiver — même par froid vif — peut très bien réussir si tu as pris la précaution de faire adopter à la patrouille un équipement nécessaire :

grosses chaussures à l'épreuve de la boue, bas de grosse laine ; chandail de laine, sur chemise d'uniforme (on peut prévoir dans le sac, s'il fait vraiment froid, un second chandail à enfiler après une activité) ;

veste tempête ou canadienne ;

culotte d'uniforme en drap ou velours, ou jupe d'uniforme.

Ne pas oublier :

de se vêtir chaudement pour les activités tranquilles ;
de se dévêtir un peu s'il faut courir et se remuer.

Prévoir aussi, en plus du matériel de cuisine en patrouille :
une toile de tente (abri en cas de pluie, neige ou vent) ;
un tapis de sol (pour s'asseoir au moment des repas).

Voici quel sera le programme de cette journée.

1° Marche vers le lieu de sortie. — La marche, réchauffante en elle-même, peut être aussi une très bonne occasion de pratiquer quelques techniques scouts :

Chant (de marche, bien entendu).

Marche à la boussole à travers bois.

Marche en se guidant sur la carte.

Etude de la nature : quel est cet arbre ? (les arbres n'ont plus de feuilles, mais on trouve les feuilles sèches au pied).

Jeu de piste (tu traces la piste ou ton second la trace).

On peut ainsi parcourir 4 à 5 km. sans s'en rendre compte.

2° La cuisine. — Il faut que tes garçons ou tes filles mangent de la cuisine **chaude** :

Expérimenter d'abord différents types de foyer. Chaque Eclaireur ou chaque Eclaireuse construit son feu. On conserve les deux meilleurs foyers pour la cuisine de patrouille.

Ramassage du bois mort, recherche de l'eau.

Mise en route de la cuisine : vous avez prévu en conseil de patrouille le matériel et les aliments nécessaires. Pas de conserves, bien entendu ! Voici un menu type :

Soupe à l'oignon
Saucisses frites
Purée de pommes de terre
Salade d'endives
Crème de Suisse au sucre
Pain, eau

Il faut prévoir dans ton programme un temps suffisant pour ces préparatifs culinaires : un minimum de deux heures est nécessaire, surtout avec des novices. Prévois aussi le temps du repas, qui sera pris dans les meilleures conditions, assis sur des troncs coupés ou sur le tapis de sol, à l'abri du vent et à proximité des foyers bien entretenus.

3° Le jeu. — Il faut choisir un jeu nécessitant une grande dépense physique et constituant une activité « réchauffante ».

Exemple : la patrouille se divise en deux camps. L'un des camps part devant, laissant une piste. L'autre suit la piste un quart d'heure plus tard (piste qui peut être plus ou moins difficile, selon le degré d'astuce et de débrouillardise de la patrouille, et réserver quelques obstacles nécessitant cran et endurance physique). Le premier camp s'établit sur un poste, avec entrée nettement marquée. Le second camp doit découvrir le poste et s'en emparer.

Il n'est pas interdit de combiner divers systèmes de « prises » (au toucher, au foulard, etc...).

S'il y a de la neige, le poste peut être placé en terrain d'accès difficile et le combat peut se faire aux boules de neige.

On peut envisager également de combiner le grand jeu avec la marche de retour, le jeu se faisant alors par échelons successifs avec haltes.

On peut rendre la bataille au foulard plus mouvementée en fixant le foulard soit au-dessus du genou, soit au-dessus du coude, soit encore dans la chaussure.

Pour finir, trois règles d'or des sorties d'hiver :

- **équipement,**
- **repas chaud,**
- **activités remuantes.**



SORTIE DE PRINTEMPS

(durée : un week-end)

Voici le programme d'une sortie de week-end, effectivement vécu par une patrouille d'Eclaireurs.

Samedi :

20 h. : Rassemblement de la patrouille. Autobus jusqu'à Valfleury. Puis marche jusqu'à la forêt. Destination : maison forestière (l'autorisation de camper et de faire du feu a été sollicitée dans la semaine).

- 21 h. 30 :** Arrivée au lieu de camp (clairière). Contact du C.P. avec le garde et remise des cartes d'Eclaireurs. Montage de la tente, puis on allume le feu pour une courte veillée : chants, discussions.
- 22 h. 30** au plus tard : repos.

Dimanche :

- 7 h.** : Lever sans traîner, toilette au point d'eau.
- 7 h. 30 :** Temps libre pour les Eclaireurs qui veulent assister à un office (au village). Se renseigner auparavant sur les horaires.
Préparation du petit déjeuner (fruits, cacao, pain, beurre).
- 9 h.** : Fin du petit déjeuner et rangement de la tente (couvertures et duvets « prennent l'air » depuis le matin). Inspection par le C.P.
- 9 h. 30 :** Aménagement de la source voisine (barrages, deux bassins) en accord avec le garde-forestier qui fournit les gros outils et le bois nécessaire.
- 11 h.** : Jeux sportifs : relais « brouette », coupe jarret, balle au chasseur, « homme traqué » (voir « Livre des Jeux »).
- 11 h. 30 :** Cuisine. Répartition du travail : feux, bois, eau, épluchages, sous la direction du cuisinier.
- 12 h. 30 :** Déjeuner, vaisselle, repos.
- 13 h. 30 :** Fin du travail commencé le matin : aménagement de la source.
- 15 h.** : Jeu : piste suivie de chasse à l'homme.
- 17 h.** : Rassemblement pour le retour, démontage du camp, sacs, récupération des cartes d'Eclaireurs.

17 h. 30 : Retour par équipes de deux, selon des itinéraires différents (marche à la carte d'Etat-Major). Rendez-vous à la station d'autobus.

B IEN entendu, ces programmes sont des suggestions. A toi, C.P., et à ton conseil de patrouille, de les modifier, de les adapter et de les élargir selon vos propres besoins et vos lieux de sortie.

LE CAMP

Le camp, c'est la grosse affaire de ta patrouille, l'aboutissement normal d'une année d'efforts et de perfectionnement. Nous en reparlerons plus loin, mais il faut déjà insister sur le fait qu'une patrouille libre **doit camper**. Le camp permet à ta patrouille de sortir de son cadre, de voir d'autres patrouilles, des troupes d'Eclaireuses ou d'Eclaireurs. C'est une occasion de vivre à fond les techniques et de participer à de vrais « grands jeux », difficiles à réaliser à huit.

Un camp normal dure de vingt à trente jours : tu ne peux partir seul avec ta patrouille pour une telle durée. Mais tu as plusieurs solutions :

- 1) camp avec la troupe marraine ;
- 2) regroupement des patrouilles libres du département ou de la région ;
- 3) regroupements nationaux organisés éventuellement par l'Equipe Nationale.

L'Equipe de ta province t'aidera à choisir le camp qui convient à ta patrouille libre.

PRÉPARE-TOI, prépare ta patrouille pour le camp !

ardent au jeu et au travail, il a essayé de vivre sa loi en véritable Eclaireur ; il est prêt.

Dans le calme émouvant d'une clairière, sur le feu qui s'éteint, Pierre prononce sa promesse :

Je promets, sur mon honneur (1),

Je promets, sur mon honneur et devant Dieu (1),

de faire tous mes efforts pour :

rendre service en toute occasion,

servir mon pays,

obéir à la Loi scout.

Pierre fait maintenant partie de la grande fraternité des Eclaireurs de France et de la grande fraternité mondiale du scoutisme. Il sait que, par la France et par le monde, des milliers de garçons, des milliers de filles ont prononcé la même promesse. Toute la patrouille, qui s'engage avec lui, est prête à le seconder dans ses efforts vers l'idéal scout.

Le responsable lui remet son insigne de promesse, fixé au béret, et lui serre la main gauche. Et, dans la nuit, s'élève le chant de la promesse (2) :

Nous avons fait la promesse
Et pour toujours
De suivre avec allégresse
Par amour
La loi qu'un jour ont choisie
Nos jeunes cœurs
Et d'être toute la vie
Eclaireurs !

(1) L'Eclaireur prononce l'une ou l'autre formule, selon ses convictions et le désir de ses parents.

(2) « Chansonnier des Eclaireurs », W. Lemit, Arc Tendu Edit.

LES BREVETS ET LES CLASSES

TES Eclaireurs, tes Eclaireuses et toi-même allez vous perfectionner, au cours des réunions, sorties et camps, dans le « métier scout ». Vous serez vite à même de faire vos preuves parmi les nombreux brevets et parmi les « classes » des Eclaireurs de France (1).

Les brevets.

Il y a actuellement 91 brevets groupés en sept séries (2), parmi lesquelles tu peux choisir librement les preuves qui te conviennent.

Voici, à titre d'exemple, un brevet de la série « camp » :

1° D'une façon habituelle, allumer un feu et l'entretenir par n'importe quel temps.

2° Expérimenter 4 genres de foyers différents, variant suivant le lieu, le temps et les matériaux. Connaître la valeur comme combustible du bois utilisé et préféré.

3° Rendre l'eau potable de 3 façons différentes.

4° Installer la cuisine de sa patrouille ; construire un feu surélevé et un four.

(1) Voir le « Livre des Brevets », Editions de l'Arc Tendu.

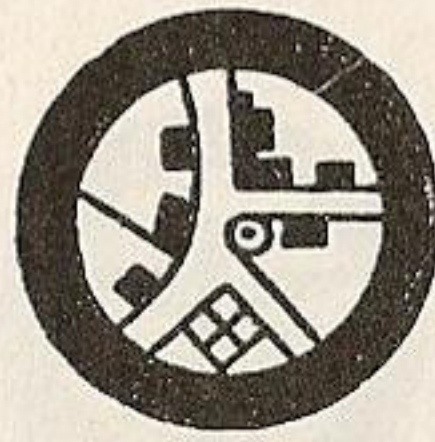
(2) Sports, camp, nature, métier, agriculture, service, arts.



CUISINIER



CAMPEUR



TOPOGRAPHE



BOTANISTE

5° Diriger la cuisine de sa patrouille pour quatre repas au moins. Etablir les menus. S'arranger pour que chaque plat soit cuit à point, servi chaud et bien présenté. Découper correctement la viande.

6° Assurer l'intendance d'un camp de patrouille de trois jours.

7° Au choix : ou faire du pain ou une galette au camp, ou faire rôtir une viande à la broche.

8° A l'occasion de la cérémonie de la remise du brevet, confectionner pour sa patrouille et ses chefs un repas comportant : hors-d'œuvre, viande ou poisson, légumes, dessert cuisiné.

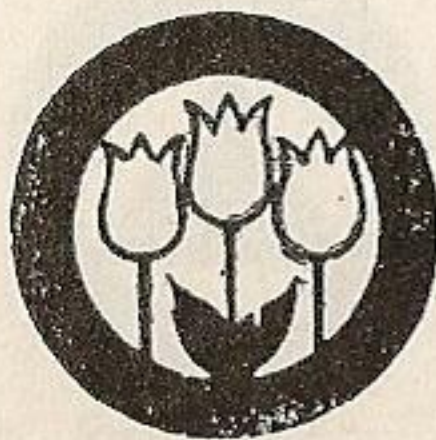
9° Cuire un repas sans matériel (cuisine « trappeur ») : viande à la broche, omelette sur une pierre, œuf cuit dans un sac de papier, plats cuisinés dans papier aluminium, etc...



IL existe bien d'autres brevets : campeur, explorateur, athlète, peintre, boute-en-train...

L'insigne d'un brevet cousu sur la manche est la marque d'une réelle **compétence** qu'il faut entretenir et à laquelle on pourra **faire appel** le cas échéant.

Chaque « preuve » d'un brevet doit être réellement et plusieurs fois faite. Elle est sanctionnée par la signature du Chef de Patrouille ou par celle du responsable de la troupe marraine. Les preuves du Chef de Patrouille sont signées par le responsable de la troupe marraine ou par le responsable de district ou de pro-



CHASSEUR AÉRO-MODÉLISTE JARDINIER PUERICULTURE

vince. Les preuves peuvent également se faire au cours d'un camp d'été. Les brevets des séries « métier » et « arts » peuvent se passer avec l'aide des artisans ou des hommes de métier ; d'une façon générale, il sera bon de faire appel aux compétences extérieures au Mouvement.

Les classes.

En pratiquant le scoutisme et en faisant tes preuves dans les différents brevets, tu chemines également parmi les classes des Eclaireurs de France. Tu franchiras successivement les degrés d'Aspirant, d'Eclaireur ou Eclaireuse de seconde classe, de première classe, de Pilote.

Aspirant, tu fais connaissance avec tes camarades, ta patrouille, ta troupe, tu cherches à te rendre utile.

Pour devenir Aspirant-Aspirante :

— Tu as vécu quatre journées de plein air, et tu participes régulièrement aux activités de ta patrouille et de ta troupe.

— Tu fais ton possible pour rendre chaque jour un service à quelqu'un.

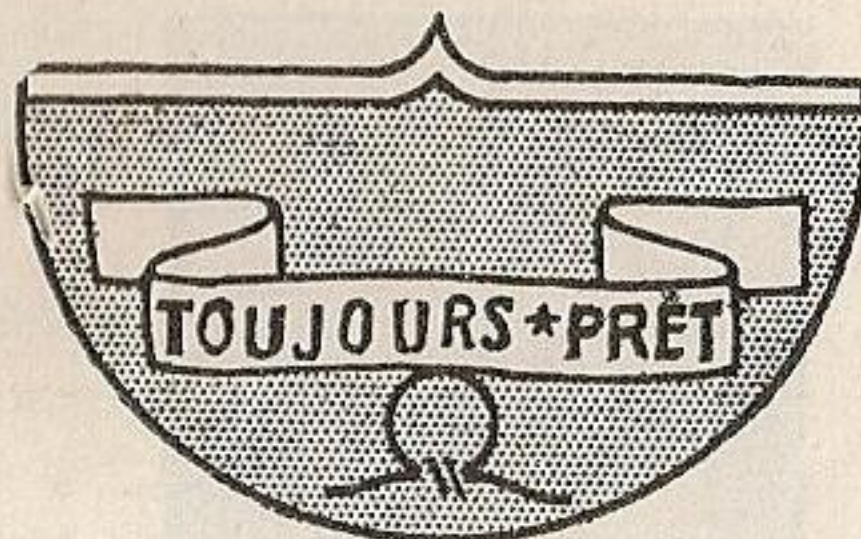
— Tu t'efforces de mettre la Loi en pratique.

— Tu prépares ta promesse avec ton Chef de Troupe et ton C.P.

— Tu es capable de « faire tes preuves » dans les différentes séries de ce Livre des Brevets, en réalisant correctement trois preuves de la série « Camp », deux preuves de la série « Service », une preuve dans chacune des autres séries.



INSIGNE DE PROMESSE



SECONDE CLASSE

L'insigne d'aspirant est remis par le chef de patrouille sur avis favorable du conseil de patrouille.

Seconde classe,

Tu t'es engagé — ou tu vas t'engager — par ta promesse.

Tu t'apprêtes à tenir solidement ta place dans la patrouille : on pourra compter sur toi !

— Dès que tu as fait ta promesse, tu portes l'insigne de ton Mouvement, tu emploies l'appel et le salut des éclaireurs et des éclaireuses.

Pour être « seconde classe » :

— Tu as vécu un camp d'été (1).

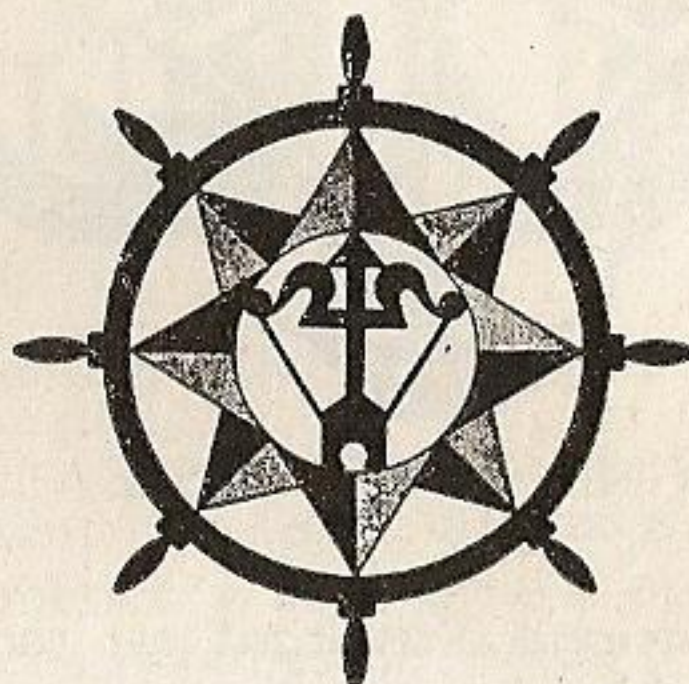
— Tu as tenu, pendant le camp d'été ou au cours de l'année, une charge technique ou une responsabilité dans ta patrouille, à la satisfaction du Conseil de Patrouille.

— Tu continues de faire tes preuves dans les différentes séries du Livre des Brevets, en réalisant correctement six nouvelles preuves dans la série CAMP, six nouvelles preuves dans la série SERVICE, et trois nouvelles preuves dans les autres séries.

(1) En cas d'impossibilité majeure, tu auras fait preuve de ton assiduité aux sorties de plein air de l'année et tu totaliseras au moins cinq nuits de camp dans l'année.



PREMIERE CLASSE



PILOTE

L'insigne de seconde classe est remis par le responsable de la troupe marraine ou par le responsable « patrouille libre » du département ou de la région.

Première classe, tu es capable de te tirer d'affaire seul ; tu prends des responsabilités de plus en plus grandes dans ta patrouille et dans ta troupe.

Pour être « Première classe » :

— Tu as vécu deux camps, totalisant au moins 30 nuits (deux camps d'été, ou un camp d'été et un camp de Haute Patrouille, etc...).

— Tu as amené dans ta patrouille un (ou une) novice. Tu l'aides à faire ses preuves d'Aspirant (ou d'Aspirante).

— Au cours de tes camps ou de tes activités d'année, tu as fait preuve de ta compétence en organisant de manière satisfaisante :

— un camp de patrouille,

ou — un cercle technique,

ou — un atelier dans une entreprise de troupe ou en assumant toute autre responsabilité équivalente.

— Tu fais ton exploration.

Pour cela, tu remplis en 24 heures, avec un camarade, une **mission** nécessitant un parcours de 20 km., en couchant sous la tente, sous une hutte ou sous un abri naturel, et en faisant ta nourriture.

La mission, définie par le Chef ou la Cheftaine, pourra comporter la reconnaissance d'un parcours ou d'un pays, ou d'un terrain de camp, ou d'un lieu de sortie et de grand jeu, ou toute autre mission **utile** et **précise**.

Les renseignements annexes à cette mission pourront porter sur la nature, les cultures, les industries, les sites, les monuments, les conditions d'existence des habitants de la région parcourue, etc... Ces renseignements ne devront pas cependant faire perdre de vue la mission principale.

Le rapport final contiendra :

1) **Un croquis d'itinéraire**, reproduction, à une échelle plus grande, du parcours suivi sur la carte. Ce croquis d'itinéraire signalera les points du parcours ayant nécessité des observations particulières (sites, croquis panoramique, etc...) et les arrêts en cours de route (repas, camp, etc...).

Il sera orienté. L'échelle sera indiquée.

N. B. — **Le levé topographique** (par procédé « Gilwell » ou à la planchette) ne sera demandé que pour des cas précis, nécessaires, et sur des distances n'excédant pas 3 km. Ex. : levé à grande échelle d'un terrain de camp, ou d'un parcours mal défini sur la carte, etc...

2) **Un croquis panoramique**, qui pourra être en rapport avec la mission (**facultatif**).

3) **Un rapport d'ensemble** sur la mission accomplie.

Les notes prises en cours de voyage seront remises telles quelles, en même temps que le rapport définitif mis au point **dans la semaine** suivant l'exploration.

Tu choisis dans ce Livre des Brevets **Trente nouvelles preuves** sans aucune limitation de série. Tu peux, à cette occasion, terminer les brevets que tu auras abordés aux degrés d'ASPIRANT et de SECONDE CLASSE. Tu peux choisir de te perfectionner selon tes goûts personnels.

L'insigne de première classe est remis par le responsable de la Troupe marraine ou par le responsable Patrouille Libre du département ou de la région.

Seras-tu PILOTE ?

Les Pilotes sont les meilleurs Eclaireurs, les meilleures Eclaireuses des patrouilles et des troupes. La dignité de pilote indique la compétence, la valeur technique, l'esprit de service et l'esprit scout de l'Eclaireur ou de l'Eclaireuse. On peut compter sur un Pilote, on peut lui confier des responsabilités : on est sûr que tout ira bien et sera fait pour le mieux. Apprends sur le « Livre des Brevets » comment on devient PILOTE.



Chef de Patrouille !

Le Livre des Brevets est pour tes garçons ou tes filles et pour toi-même un instrument de travail indispensable. Il contient les textes des brevets et classes. Il recueille les signatures des responsables attestant que telle ou telle épreuve a été réellement passée.

Il est nécessaire que chacun possède rapidement son Livre des Brevets personnel. Commandez-le au Secrétariat départemental ou régional.

Et toi, chef de patrouille, donne l'exemple : procure-toi dès maintenant le Livre des Brevets !

L'UNIFORME DES ÉCLAIREURS

Il ne suffit pas d'avoir un uniforme réglementaire (voir ci-contre la place des insignes que tu mériteras), il faut encore et surtout qu'il soit parfaitement net.

Ton uniforme.

Culotte : bleu marine, courte, arrêtée une main au-dessus du genou, sans revers aux jambes (les jambes de culotte « roulées » ne sont pas admises).

Ceinturon : réglementaire, boucle E.D.F.

Chemise : beige clair, avec pattes d'épaule et deux poches à soufflets ; manches coupées au-dessus du coude ou relevées à l'intérieur : les manches longues ne se portent pas (« Toujours prêts »).

Béret : bleu marine, demi-alpin, sans rubans. Insigne métallique de promesse, sur le côté gauche. Par troupe, le chapeau scout traditionnel est toujours réglementaire. Peu commode et cher, nous le déconseillons cependant. Le chapeau scout a quatre plis égaux et réguliers, le creux — marquant un intervalle entre deux plis — se porte sur **le devant**. L'insigne se porte, pour les Eclaireurs, sur le devant du chapeau.

Foulard : foulard vert des Patrouilles Libres, plié en diagonale, retenu par un anneau de cuir à trois torons, dégageant bien le cou. Le foulard se porte **sous** la veste tempête, **sur** la chemise, col non apparent, et sur le chandail.

Bas à revers beiges : (le blanc, salissant, est déconseillé) socquettes beiges quand l'Eclaireur porte des chaussures montantes.

Tenue d'hiver.

Chandail : en laine bleu marine, manches longues, se porte rentré dans la culotte.

Vêtement d'hiver : le blouson bleu marine, peu commode et

LE CAMP

*« Le camp, le camp nous appelle
Partons, partons pour le camp... »*

VIEILLE rengaine qui tire sur les routes, sac au dos, les Eclaireurs et les Eclaireuses. Cet été, ta patrouille doit partir pour le camp.

Le camp, c'est la grande aventure où aboutissent tous les efforts de l'année. Au camp, vous aurez l'occasion d'utiliser à plein les techniques : feux, cuisine, constructions de camp, montage de tente, orientation, signalisation. Ta patrouille, regroupée à une troupe voisine ou à d'autres patrouilles libres, pourra se lancer à fond dans les grands jeux ou les explorations.

Mais il y a plusieurs façons de camper, de bonnes et de mauvaises. Les Eclaireurs et les Eclaireuses ont là-dessus des idées et des principes bien arrêtés, qui font d'eux de solides campeurs, aux qualités généralement reconnues et appréciées des populations.

Traditions de respect et de courtoisie.

Vous campez sur un terrain avec **l'autorisation** du propriétaire.

Vous coupez du bois avec permission, vous respectez les arbres, vous entretenez barrières et points d'eau.

Vous respectez cultures, fruits, clôtures...

La nuit, vous respectez le sommeil des indigènes...

En quittant un lieu de camp, vous faites disparaître jusqu'à la moindre trace de votre passage :

feux soigneusement enterrés, trous parfaitement rebouchés (gazon remis en place) ;

constructions démontées, pierres dispersées, bois bien rangé en un stère unique.

Enfin, vous remerciez gentiment au départ, et dans l'année (vœux, calendrier dédicacé, par exemple).

BADEN-POWELL, le fondateur du scoutisme, nous dit ce qu'un Eclaireur doit laisser derrière lui :

« Rien, et ses remerciements. »

Ainsi votre patrouille saura maintenir, partout où elle passera, la bonne réputation des campeurs du Scoutisme.

Traditions de confort gagné sur la nature.

Les Eclaireurs et les Eclaireuses sont les ennemis de la facilité : ils veulent s'entraîner pour se tirer d'affaire en toutes circonstances. Ce ne sont pas eux qui, là où l'on peut faire un feu de bois, emportent le butagaz ou le réchaud à essence. Et ils ne se bourrent pas de conserves « toutes cuites »...

Le grand art du camp scout est, à partir des éléments naturels, d'arriver à un confort viril.

Voici quelques conseils de vieux campeurs, qui vous aideront à bien vivre au camp.

La tente.

La tente doit être montée correctement fermée, bien tendue. Il faut la détendre un peu le soir, car la rosée de l'aube rétrécit les cordes et la toile.

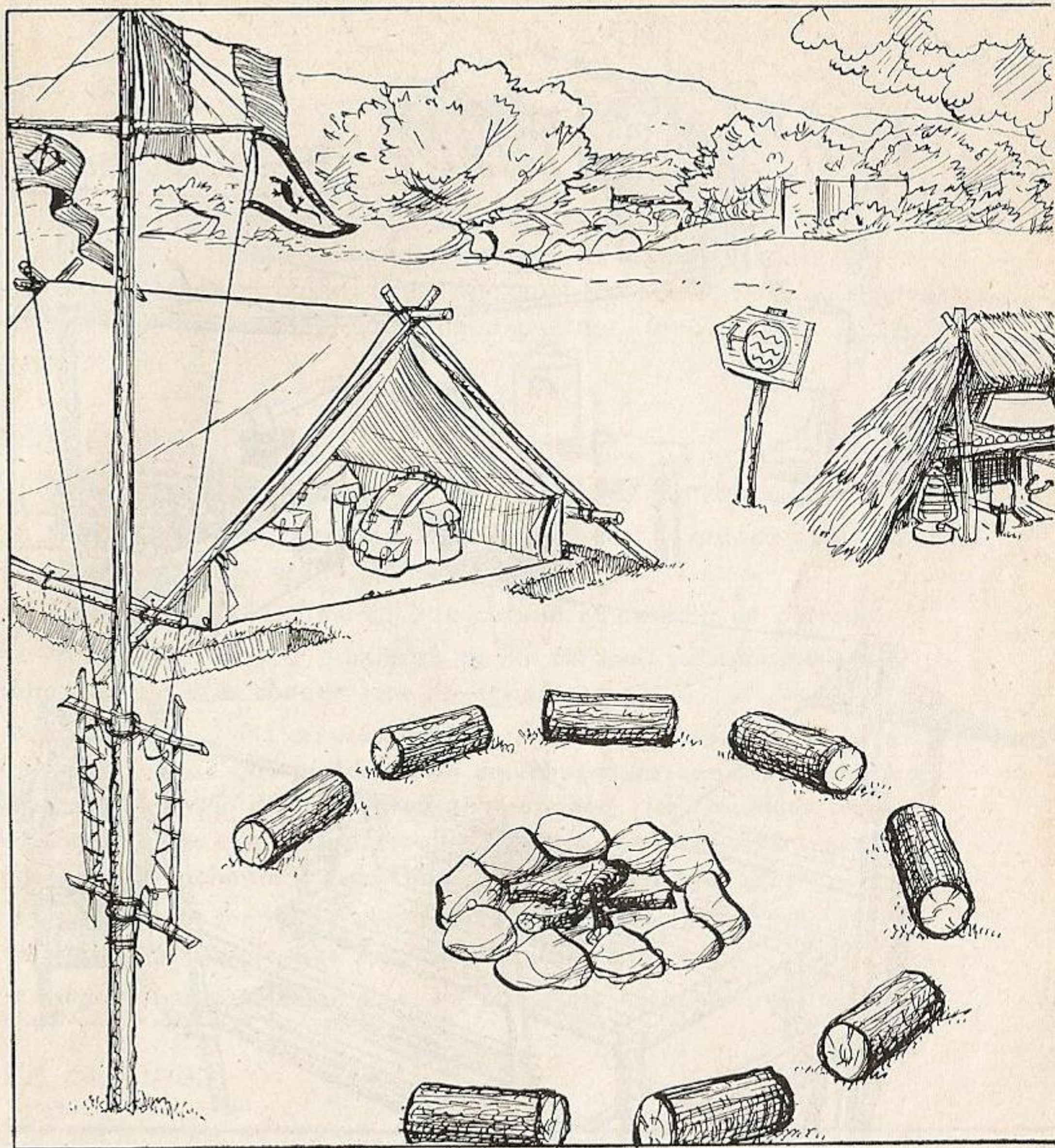
- LE JOUR**
- les murs sont relevés pour l'aération, les portes roulées et attachées. Ne baisser les murs, par beau temps, que vers le soir ;
 - le tapis de sol est replié jusque sous les sacs (on n'y marche jamais avec des chaussures) ;
 - les sacs à dos sont correctement rangés et les couvertures soigneusement pliées (le matin, il faut les aérer abondamment sur une corde tendue).

- LA NUIT**
- les murs sont baissés, le tapis de sol tiré, mais on a prévu l'aération en haut des portes ;
 - les chaussures restent dehors sur un support spécial ;
 - on peut constituer un matelas de paille ou de fougères sous le tapis de sol ou, mieux, tisser une natte avec de la corde et de la paille ou fougère ;
 - les Eclaireurs ou les Eclaireuses dorment parallèlement aux portes. La place du chef de patrouille est près de l'entrée.
 - Attention : le chahut est mortel pour la toile et les tendeurs...

Le camp de patrouille.

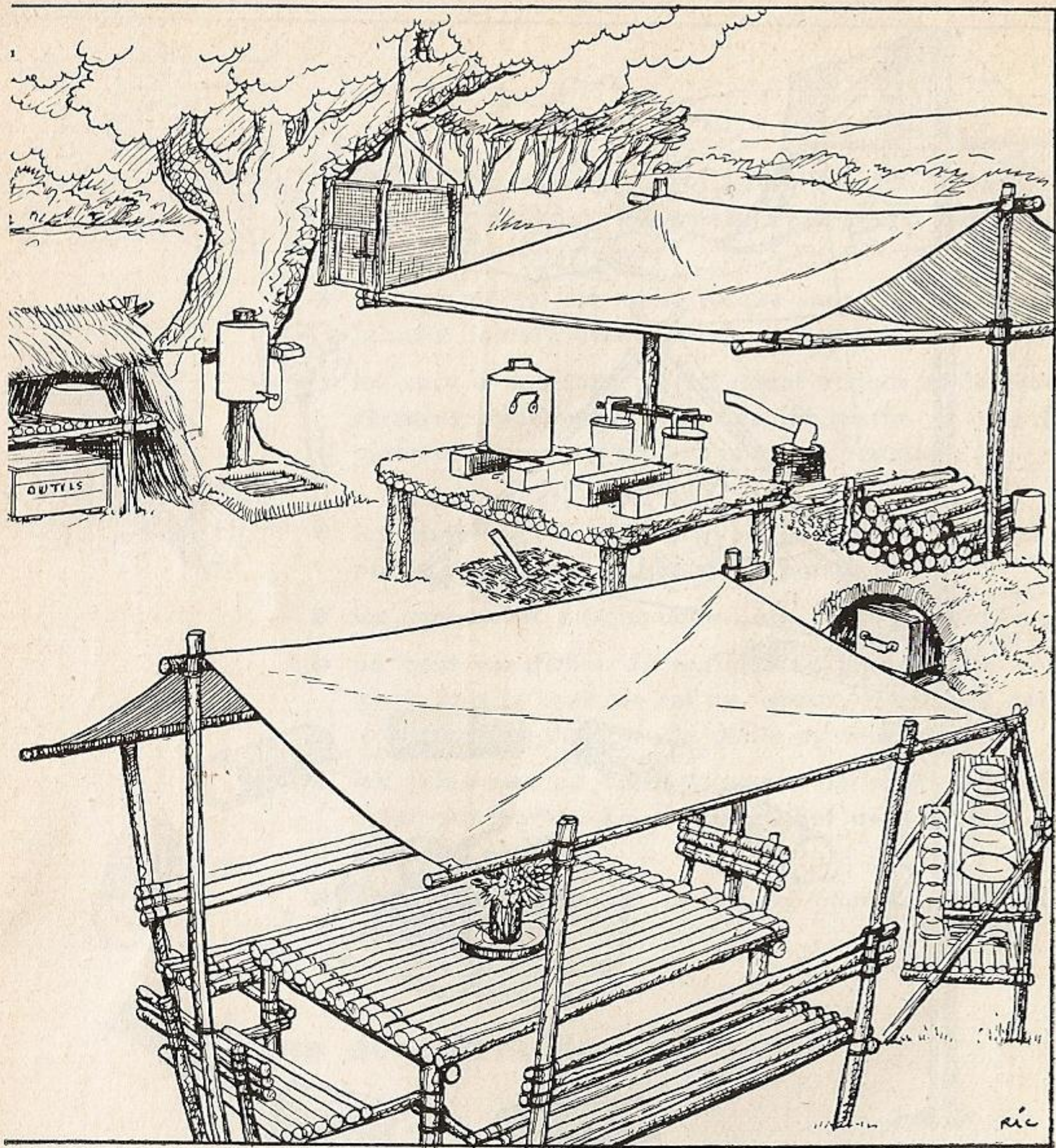
Il comporte :

la cuisine de patrouille,
la salle à manger,
le séchoir à serviettes (toilette),
l'abri « vestiaire » et outils, sous une bâche,
le cercle de réunion de la patrouille,
le poste de propreté.



Le camp de patrouille

Ce camp n'est pas un camp modèle, car l'illustration rassemble, en les tassant, les unes sur les autres, des installations qui gagneraient à être plus espacées. De gauche à droite vous voyez le mât de camp avec le pavillon, la flamme E.D.F., le fanion de patrouille et le tableau de la loi ● le cercle du conseil et l'emplacement du feu de camp ● la tente de patrouille montée par un système supprimant



les mâts et tendeurs ● l'abri à matériel ● le lavabo de cuisine avec son trou à eaux sales ● le garde-manger suspendu à un arbre ● l'abri de cuisine avec les foyers surélevés (45 cm. du sol), le trou à ordures, le porte-seaux, la provision de bois, le four fait d'un tonneau métallique et d'un bidon, avec portes, le vaisselier, la salle à manger couverte d'un double toit ● Les feuillées sont installées à quelque distance dans un taillis et la toilette se fait à la rivière. Tout autour, les terrains de jeu.

La toilette.

Il est de beaucoup préférable d'aménager des douches à la source ou au torrent. Il faut néanmoins prévoir un « poste de propreté » dans le coin de patrouille. Il est également nécessaire d'établir des cabinets de toilette, chaque cabine étant munie d'un porte-cuvette.

L'hygiène.

Chef de patrouille, tu dois y veiller soigneusement :

- **toilette complète des garçons ou des filles, à grande eau, matin et soir (après le grand jeu ou la marche...)** ;
- **poste de propreté (mains) à la cuisine et au coin de patrouille ;**
- **trous à détritrus à proximité de la cuisine, suffisamment profonds, saupoudrés chaque jour de désinfectant ;**
- **« feuillées » (1) creusées dès l'arrivée au camp. La tranchée sera plus longue que profonde, on en rebouchera une partie chaque jour, après avoir désinfecté. Bien entendu, les feuillées seront situées loin du camp de patrouille, sous le vent, et entourées de claies de branchages ou de toile de jute (voir page 59) ;**
- **hygiène du sommeil : pas de coucher trop tardif, 22 h. 30 est un maximum. Lever vers 7 h. Silence jusque-là ;**
- **hygiène alimentaire : nous en parlerons longuement plus loin.**

La cuisine.

C'est une des principales conditions de réussite du camp : si on mange bien, 80 % de chances de succès !

Chef de patrouille, voici pour toi un chapitre consacré à cette technique essentielle du camp.

(1) Feuillées : W.C., tranchée creusée à même le sol.

LA CUISINE

« On peut aussi envelopper la viande de quelques couches de papier mouillé ou d'un revêtement d'argile et la placer ainsi dans les braises où elle cuira toute seule. Les oiseaux et le poisson se cuisent de la même manière. Si l'on se sert de terre glaise, cela dispense du soin de plumer l'oiseau : les plumes resteront attachées à l'argile, quand elle se durcira par la chaleur. Lorsque vous casserez le bloc de terre, vous trouverez votre oiseau cuit sans ses plumes, comme l'amande dans la noix. »

(BADEN-POWEL, « Eclaireurs »).

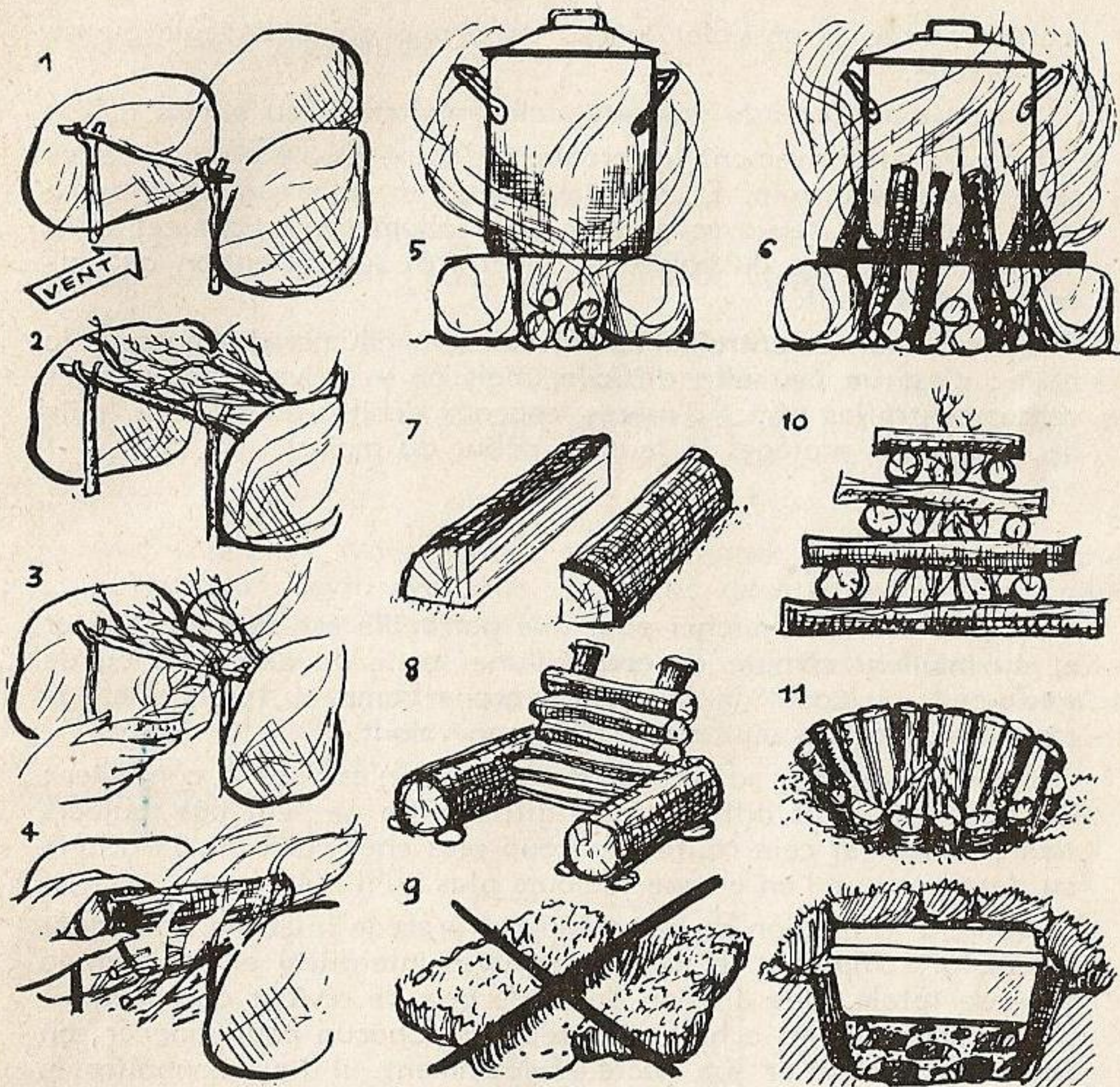
BIEN sûr, tes Eclaireurs ou tes Eclaireuses n'en sont pas encore là ! Mais une bonne patrouille fait une bonne cuisine, et c'est à toi, chef de patrouille, d'entraîner tes garçons ou tes filles à cet art subtil du camp.

Que faut-il pour bien cuisiner ?

- **D'abord, savoir bâtir, « monter » un feu correct.**
- **Ensuite, savoir composer un menu, choisir et acheter les aliments.**
- **Enfin, savoir les cuire...**

Les feux.

Il faut chauffer la plus grande surface possible : d'où nécessité d'avoir dans ton matériel de patrouille quatre barres à feu (de



Comment faire un feu ?

1° Construction du foyer en grosses pierres dans le sens du vent. 2° Sur un petit portique placer un fagot de brindilles bien sèches. 3° Une torche de papier enflamme les brindilles. 4° Dès que le feu est pris, ajouter du bois de plus en plus gros. 5° Comment une gamelle chauffe mal : foyer trop petit. 6° La bonne méthode : barres de foyer soutenant la gamelle, feu montant largement autour. 7° Foyer entre deux bûches. 8° Foyer à réflecteur pour les rôtis. 9° Le foyer en mottes de terre est une très mauvaise solution. 10° Comment faire un feu de camp ou de veillée. 11° Le foyer polynésien se fait dans un trou, on enterre ensuite la gamelle sur les braises : la cuisson se fait alors toute seule.

section carrée si possible) logées dans une gaine de cuir ou de grosse toile.

Il faut envelopper la marmite, faire monter le feu autour d'elle.

Observe attentivement les croquis de feux. Essaie ensuite de les réaliser sur le terrain. Et n'oublie pas qu'un Eclaireur digne de ce nom allume son feu avec au plus deux allumettes ! Pour cet allumage, choisis donc du bois très fin et très sec (attention au bois vert des novices !).

Entraîne-toi, et entraîne ta patrouille, à allumer du feu sous la pluie : c'est un peu plus difficile, mais on y arrive ! (branchettes sèches contre les troncs d'arbres, copeaux débités au couteau, toile de tente pour protéger le feu, au début du moins).

L'intendance.

Le résultat à rechercher pour une patrouille est de bien manger et au meilleur compte au cours d'une sortie du dimanche ou de week-end, au cours de l'explo du grand camp ou, pour une patrouille accomplie, au cours d'un camp-volant.

Apporter chacun sa pitance personnelle n'est pas à conseiller : la cuisson de plats différents est difficile, on ne peut pas toujours tout partager et cela coûte beaucoup plus cher parce qu'on achète au détail et que l'on amène toujours plus qu'il n'en faut.

Donc, à la réunion de patrouille qui précède la sortie, intendant et cuistot composent le menu (conserves interdites) et évaluent la dépense totale. Une division donne le prix de revient approximatif par personne et les achats sont répartis. Chacun peut amener son pain, son beurre et son sucre. Evidemment, il faut connaître le prix des denrées, les rations, et faire le décompte final. Mais quelle économie, et quel plaisir de « popoter » tous ensemble !

Les menus.

Tout d'abord s'impose un **PETIT DÉJEUNER** copieux qui « tienne » jusqu'à midi. Que dis-tu de ceci :

ront volontiers. Vous pouvez aussi consulter des livres de cuisine. Le cuisinier devra avoir son carnet de recettes, enrichi à chaque rotation de ce poste important.

Et maintenant, il ne te reste plus qu'à mettre la main à la pâte. Il te faudra bien goûter quelques sauces : c'est en cuisinant qu'on devient cuisinier. Une Eclaireuse, ou Eclaireur de France, pays de bonne chère, met un point d'honneur à manger proprement et correctement.

Bon appétit !



QUELQUES IDÉES POUR UN PROGRAMME : DES JEUX

ON fait un jeu ? Un refrain que tu entendras souvent !
Il y a l'inévitable partie de foot ou de barres, c'est facile, très facile, pour meubler une soirée, et ça sent un peu l'école...

Mais tu es « Eclaireur » et tes chefs ont mis à ta disposition **Le livre des jeux** (si tu ne l'as pas encore, achète-le vite, c'est un outil formidable).

Ouvre-le de temps à autre, note sur ton **carnet**, parmi les jeux, quelques titres. Tu ne seras jamais pris au dépourvu et tu pourras faire jouer tes filles ou tes garçons partout, la nuit comme le jour, dans l'eau ou sur la neige...

Veux-tu essayer ?

■ **Il fait froid, très froid** et courageusement la patrouille est sortie sur les bords de l'Orne.

Par équipe de deux, allumons des feux et c'est au premier qui :
brûlera la ficelle tendue à 50 cm. du sol ;
fera bouillir l'eau d'une boîte de conserve.

■ **Tu n'as pas d'allumettes ?** Mais une partie de **rugby à la craie**, ça réchauffe encore plus ! On joue comme au « rug », mais le ballon ovale est remplacé par un morceau de craie, de tuile... et les buts sont marqués en faisant une croix sur une belle pierre plate.

Attention, c'est violent et un peu casse-cou !

■ **40° à l'ombre ?** Allongés dans l'herbe épaisse, vous jouerez au **garçon de café** : la patrouille arrive au « restaurant » (une table) et appelle « le garçon » (le joueur qui est mis à l'épreuve). Chaque joueur commande au garçon un menu de son choix comprenant un nombre fixe d'aliments et de boissons (deux ou trois au début).

Le « garçon » se rend alors aux « cuisines » et compose de mémoire sur des « plateaux » (listes séparées) le menu de chaque client.

Puis il revient et dépose les « plateaux » devant les clients correspondants.

Naturellement, ces derniers élèvent un chœur de protestations si on leur « sert » ce qu'ils n'ont pas demandé.

Air, terre, mer : les joueurs sont assis en cercle. Le « crieur » lance une balle — ou un caillou — à n'importe quel joueur du cercle, en lui posant en même temps une question : « air » ? ou « terre » ? ou « mer » ? Le joueur doit bloquer la balle correctement et répondre :

à air : le nom d'un animal volant ;

à terre: le nom d'un animal terrestre ;

à mer : le nom d'un animal aquatique.

On ne peut donner un nom déjà cité. Le joueur qui reste coi sort du cercle et rend la balle au crieur (on accorde trois secondes de réflexion). Le joueur qui trouve jette la balle à un autre joueur en lui posant une des trois questions... et le jeu continue.

Monsieur, Madame : un des joueurs quitte le cercle. Les autres choisissent deux objets allant nécessairement ensemble, l'un étant du genre masculin, l'autre du genre féminin (exemples : la lampe et l'abat-jour ou la plume et le porte-plume). Le joueur sorti rentre et pose à chaque joueur la question : « Comment est Monsieur, comment est Madame » ? — « Madame est pointue mais Monsieur a des idées noires. » L'interrogateur essaie de deviner les deux objets. Il a droit à trois essais.

S'IL PLEUT ? Vous avez dû rester au local. Et que ce soit un coin de grenier, de préau ou de la salle de classe, il y a toujours assez de place pour **un jeu de KIM :**

Cache sous un blouson vingt-quatre objets différents : couteau, ficelle, crayon, cuiller... Découvre, fais observer en silence pendant une minute et demande à chacun de se retirer à l'écart pour dresser la liste de ce qu'il a vu. Trois à cinq minutes.

Contrôle.

Signe aux meilleurs la « preuve » n° 1 du brevet d'observateur (voir « Livre des brevets »).

UNE ÉCLAIRCIE ?

Dans la rue, utilisant les passages et sorties dérobées, joue à « semer » tes patrouillards (un quart d'heure et attention aux voitures !) ou organise un jeu de Morgan :

Les Eclaireurs ou Eclaireuses courent jusqu'à un mur couvert d'affiches près duquel est placé un arbitre. Ils ont une minute pour observer sans prendre de notes, naturellement, et retournent au local où ils donnent au chef de jeu la liste, reconstituée de mémoire, des affiches qu'ils ont remarquées. Bien sûr, tu as toi-même



auparavant dressé la liste des affiches, ou tu as assez de mémoire pour contrôler...

En sortie, pour tromper la monotonie d'une marche, propose un jeu de recherche :

- dix points à qui montre un merle ;
- dix points à qui montre un carreau cassé ;
- dix points (ou quinze) à qui montre (discrètement, cela va sans dire) un barbu.

En marchant encore (en terrain propice) : Crie « hop ». Arrête-toi nettement, ferme les yeux, et compte **une première fois** lentement de un à dix à haute voix en demandant aux Eclaireurs ou Eclaireuses de se cacher. Elimine les retardataires. Compte une seconde fois de un à neuf. Compte ensuite de un à huit, etc...

Par les vallons et les bois, tu traceras à la craie, ou à l'encre rouge sur la neige, ou au bâton, une belle piste (voir album n° 2, « Tout Droit », page 44, et lis attentivement les conseils).

Le reste de la patrouille partira un quart d'heure après toi et essaiera de te surprendre.

Mais les « GRANDS JEUX » sont encore plus passionnants quand on s'y trouve vingt, trente ou plus. Aussi ne manqueras-tu aucune occasion pour retrouver la troupe voisine en sortie le dimanche et, bien entendu, AU CAMP.

Tu cherches des jeux ? En voici toute une moisson :

- « Livre des jeux », E. Guillen ; plus de six cents jeux d'Eclaireurs ; Editions de l'Arc Tendu.
- « Grands et petits jeux », E. Guillen ; Editions de l'Arc Tendu.



Une entreprise : la construction d'un pont léger

DES ENTREPRISES

PENDANT tout un mois, tout un trimestre, tu sentiras souvent le besoin d'accrocher ta patrouille à une « entreprise » : travail de longue haleine, bien délimité cependant dans le temps et dans vos moyens, et donnant lieu à des réalisations qui emballeront les garçons ou les filles.

Voici, en vrac, quelques idées d'entreprises :

Entreprises de plein air.

Montage de tente.

Construction de huttes avec branches et gazon (technique du gabion).

Tente perchée dans les arbres.

Schlitte ou tous autres procédés permettant de glisser le long d'une pente, ou sur l'herbe (traction) : chars, traîneaux, tôles recourbées, etc...

Cerf-volant ou montgolfière.

Fléchage d'un sentier touristique.

Aménagement d'une grotte, d'un souterrain, d'un sentier, d'un point de vue.

Exploration à pied ou à vélo.

Construction de pont sur ruisseaux, ou passe-rivière.

Aménagement d'une source.

Nichoirs pour les oiseaux.

Observation des pistes d'animaux, relevé d'empreintes.

Observation d'animaux à la jumelle, essais de photographie.

Cueillette de plantes médicinales, de champignons, de baies diverses, de muguet, de fraises...

Aménagement d'un parcours sportif.

Cuisine de patrouille, avec divers types de feux.

Cuisine trappeur : œufs en broche, à la pomme de terre, viande au grill, rôti « à la ficelle »...

Lapin, poulet, merle à la broche.

Tracé et poursuite de piste. L'hiver, homme traqué dans la neige.

Croquis panoramique et dioramas.

Relevés d'itinéraire.

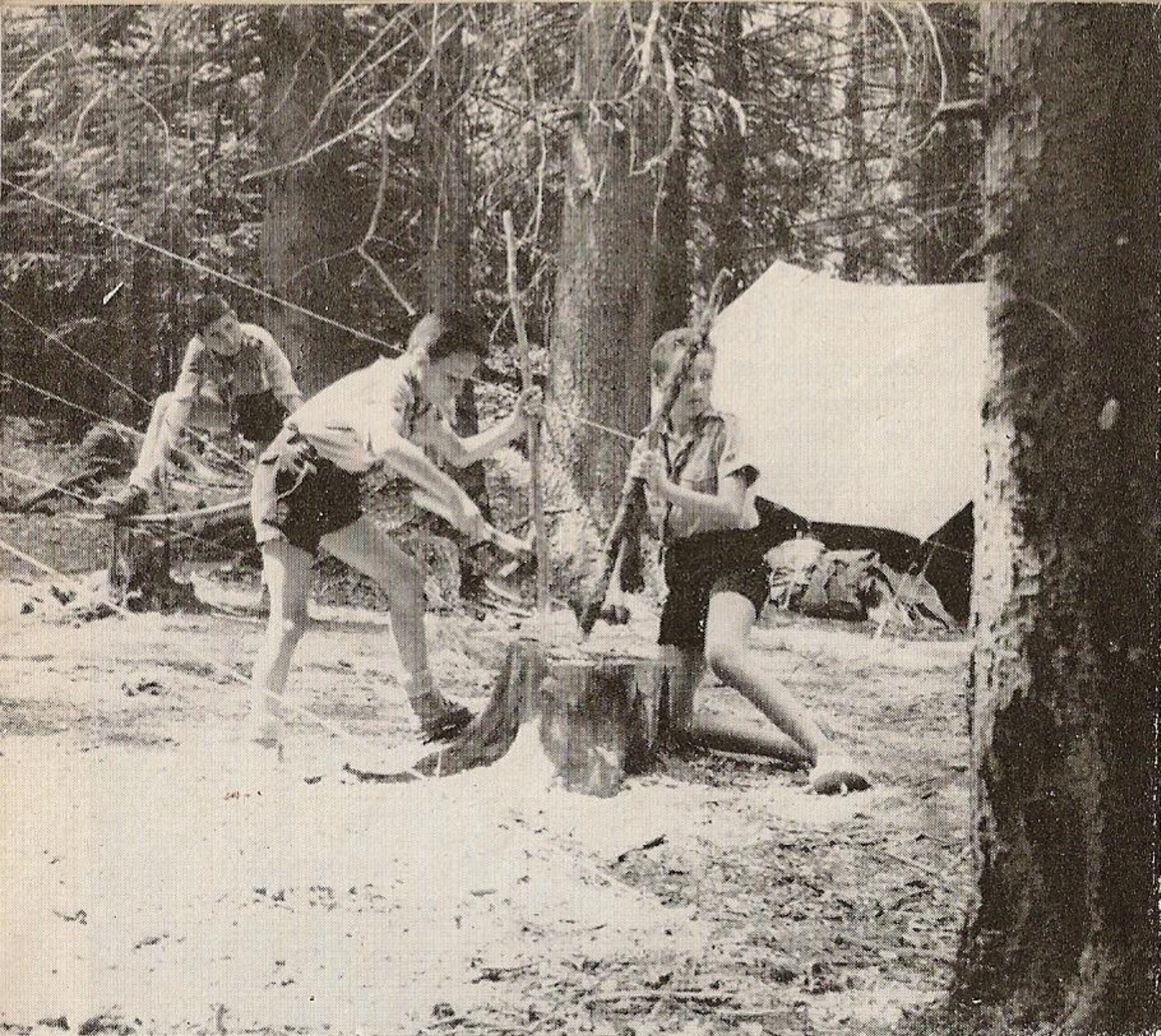
Usage de la boussole et de la carte.

Jeux de messages secrets.

Signalisation à longue distance (morse ou sémaphore).



Entreprise au local : la reliure

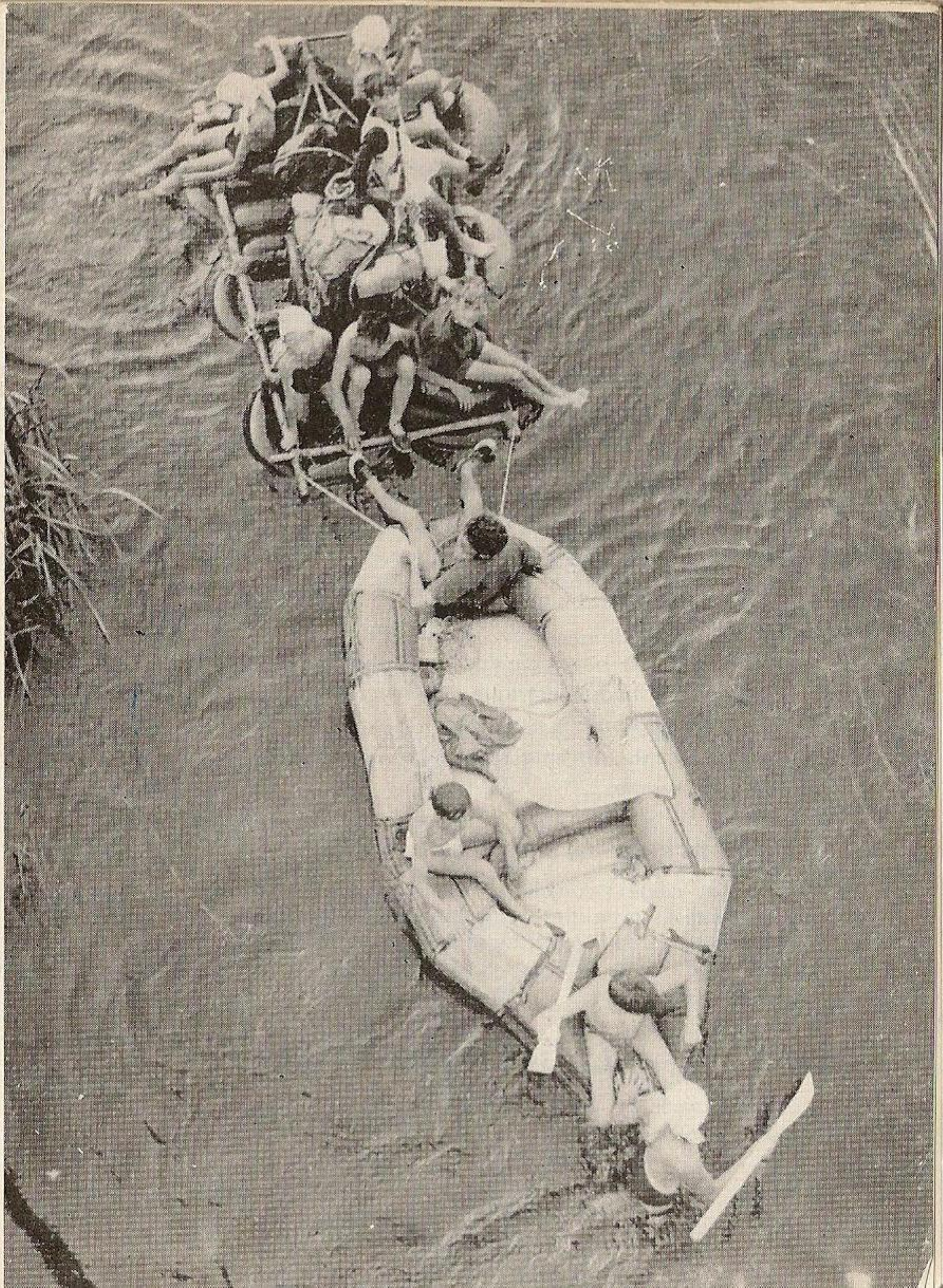


Autre entreprise : aménagement d'un camp de Patrouille

Reboisement, chasses pour le Muséum local.
Cartes des orages, météorologie...

Entreprises au local.

Aménagement et décoration du local.
Aménagement d'un atelier (prévoir de bons outils sérieux).
Meubles de local.



Réalisation d'un aquarium, d'un terrarium.

Théâtre d'ombres.

Théâtre de marionnettes.

Atelier de photographie.

Confection de moufles, de foulards, d'anneaux...

Reliure.

Luge, cerf-volant, modèles réduits, montgolfière.

Maquettes de camp.

Matériel de patrouille : la trousse de froissartage ; la remorque de patrouille ; la pharmacie de patrouille ; divers accessoires pour jeux et feu de camp ; divers accessoires culinaires : le « fait-tout » (dans un boîte de confitures de cinq kilogs), la passoire, la louche.

Entreprises nautiques.

Le plongeur, la baignade.

L'embarcadère.

La barque, le kayak, le radeau, l'uba.

Le barrage hydroélectrique en réduction.

Le moulin à eau.

La cité lacustre (tente sur pilotis).

Les passerelles...

Entreprises au camp.

Table, sièges, cuisinière, four, abri à bois, toilette, vaisselier, etc... réalisés avec des techniques diverses : gabion, froissartage, tôles, croûtes de scierie, caisses, pierres, torchis, etc...

La tente « écureuil », la tente sur pilotis. Et toutes les entreprises de plein air.

LA JOURNÉE A THEME

La journée pédestre (20-25-30 km.) avec entraînement progressif et brevets spéciaux.

La journée cycliste (50-75-100 km.), **idem.**

La journée nautique : étang ou descente de rivière. Brevet de nageur obligatoire.

La journée « calendriers » (vente dans les environs).

La journée trappeur (couchage sous hutte, cuisine...).

La journée gastronomique (fours, rôtis, crêpes...).

La journée olympique (brevets d'athlète, de sportif, de nageur).

La journée service (bonne action de patrouille).

La journée enquête (mine, usine, ferme, coopérative, etc...).

La journée cueillette (mûres, mâche, champignons, noisettes...).

La journée pêche à la ligne (solliciter les autorisations).

Comme tu as pu le constater, plusieurs de ces entreprises peuvent constituer de véritables **métiers de patrouille** et procurer à la caisse du trésorier de substantielles rentrées... Voici encore quelques suggestions qui vous permettront de gagner l'argent nécessaire à vos achats de matériel :

Récupération et vente de litres vides, de vieux chiffons.

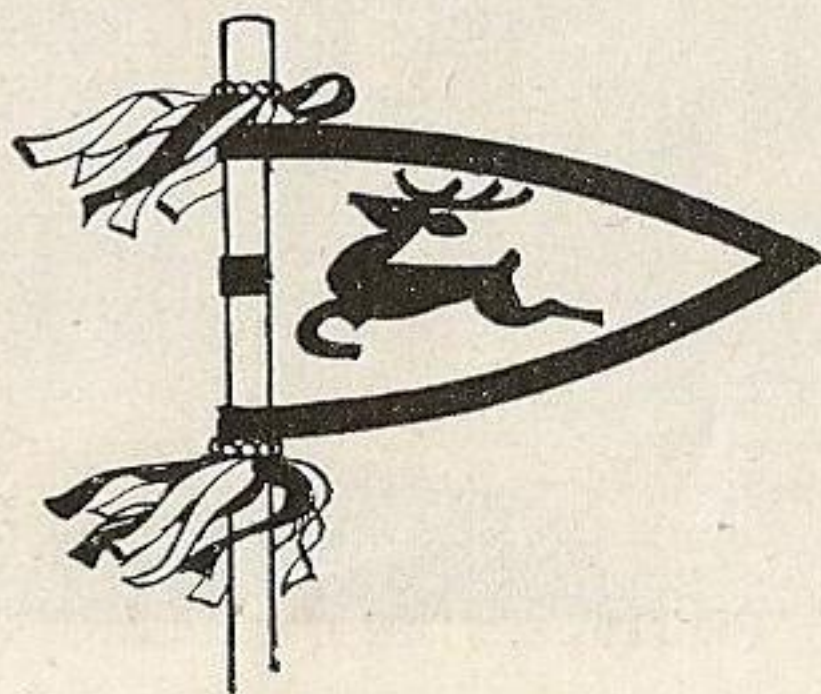
Fabrication et vente de tartes ou gâteaux.

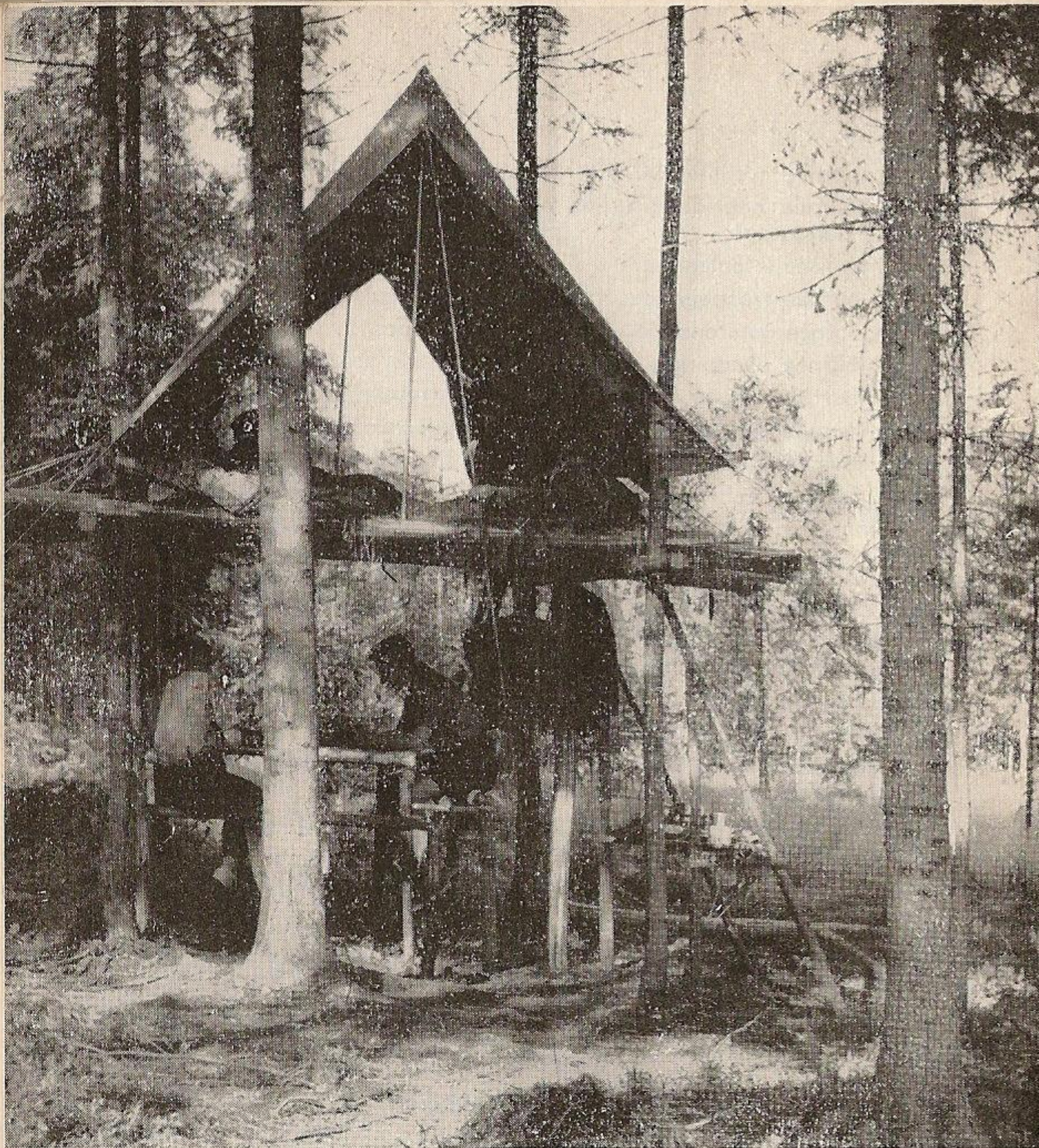
Fabrication de jouets.

Participation à la fête ou à la kermesse de la troupe marraine (jeu dramatique, chants, stand de vente au public...).

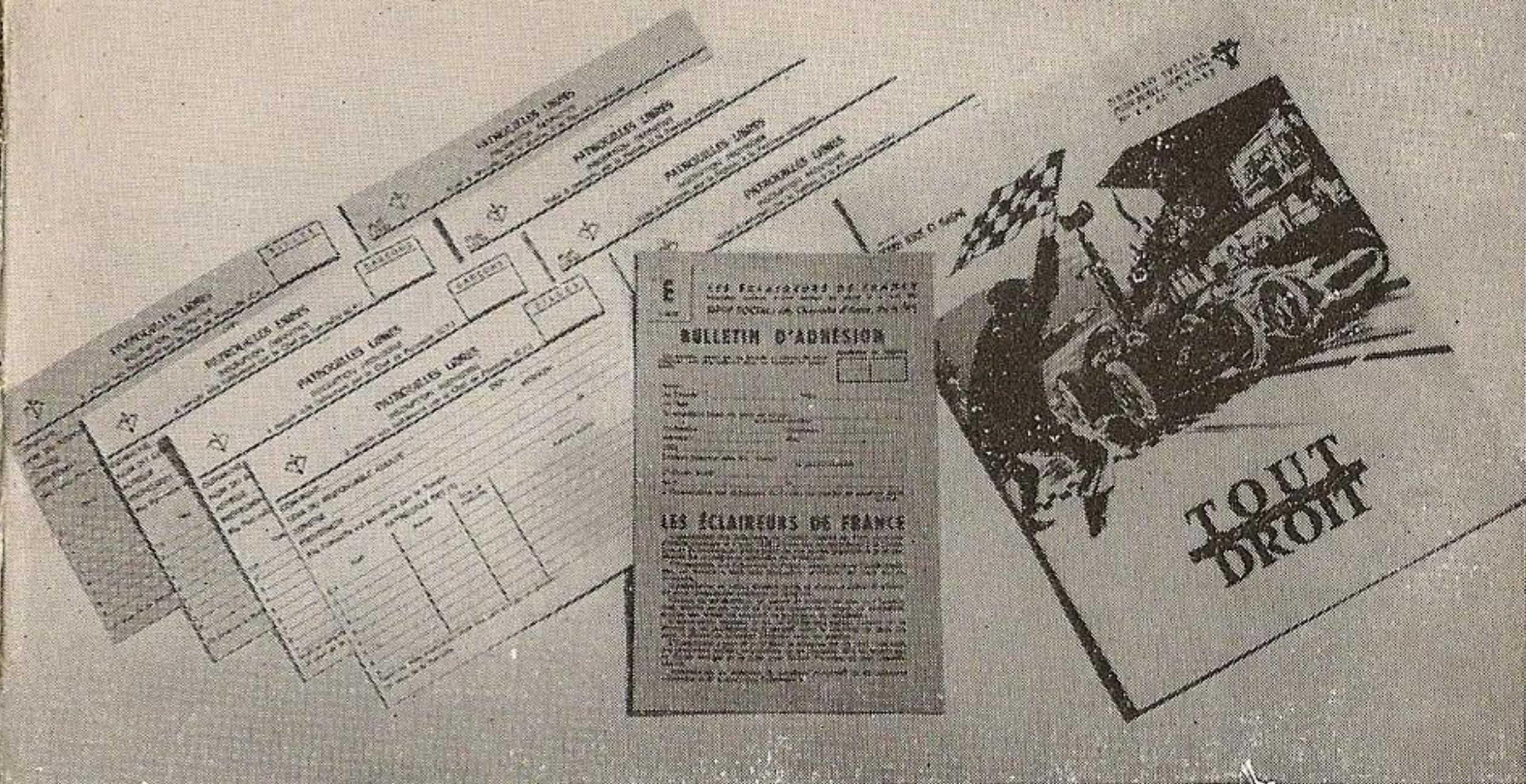
Vente de petit bois.

Vente du calendrier de l'Association.





Une entreprise au camp pour les pionniers



L'ADMINISTRATION

LES garçons et les filles des Patrouilles Libres sont des Eclaireurs et des Eclaireuses au même titre que les garçons et les filles des troupes. Ils bénéficient des mêmes avantages, notamment en ce qui concerne l'assurance et l'abonnement à « Tout Droit » (1).

Cependant, pour tenir compte de la situation particulière des Patrouilles Libres, qui n'ont pas localement l'appui et l'organisation d'un groupe d'adultes, il est consenti aux Patrouilles Libres le bénéfice de la **cotisation spéciale** (cotisation réduite à la moitié du montant des cotisations normales).

Inscription.

La Patrouille Libre s'inscrit directement au Secrétariat National, à l'aide des imprimés suivants :

(1) « Tout Droit » : journal des Eclaireuses et Eclaireurs de France.

a) **Carte d'inscription provisoire** : modèle fourni par le Secrétariat départemental ou régional. Les garçons de la patrouille libre y sont inscrits. La carte est retournée au Secrétariat National. Dès réception, la patrouille libre est assurée et abonnée à « Tout Droit » pour une durée de trois mois, gratuitement.

b) **Carte d'inscription définitive** : les trois mois écoulés, la patrouille libre s'inscrit définitivement à la Nation sur la carte fournie par le Secrétariat National. Elle règle par la même occasion le montant de ses cotisations, et elle est alors assurée et abonnée pour l'année. Les garçons ou les filles reçoivent leur carte d'Eclaireur ou d'Eclaireuse de l'année en cours. Le Secrétariat National envoie en temps utile les rappels et imprimés de versement nécessaires.

(Il n'est pas au-dessus des possibilités d'un garçon ou d'une fille de 14 à 16 ans de collecter les cotisations de ses camarades et de remplir la formule de versement correspondant. En cas de difficultés, le Conseiller de la Patrouille Libre peut aider au règlement de ces formalités indispensables).

c) **Bulletin d'adhésion** : du modèle utilisé dans l'Association. Ces bulletins sont remplis et signés par les parents du futur Eclaireur ou de la future Eclaireuse. Ils marquent l'accord des parents sur les buts de l'Association et sur le paiement de la cotisation, et contiennent des renseignements sur le régime de l'assurance des membres Eclaireurs de France. Ils doivent être soigneusement conservés : dans les archives de la troupe marraine, quand elle existe, ou dans celles du Conseiller ; ou au département ou à la région, quand la Patrouille Libre est coupée de toute troupe. Dans ce cas, si l'on ne possède pas l'adresse du responsable provincial, envoyer les bulletins au Secrétariat National qui transmettra.

Cotisations : la cotisation est de 6 NF par personne pour les Eclaireurs et les Eclaireuses.

Elle donne droit :

- au service de « Tout Droit » ;
- à l'assurance « membre actif » ;
- à la carte d'Eclaireur ou d'Eclaireuse ;
- à la participation aux activités organisées nationalement ou provincialement par les Eclaireurs de France.

Cette cotisation est renouvelable chaque année à partir du mois d'octobre.

Le Conseiller de Patrouille Libre.

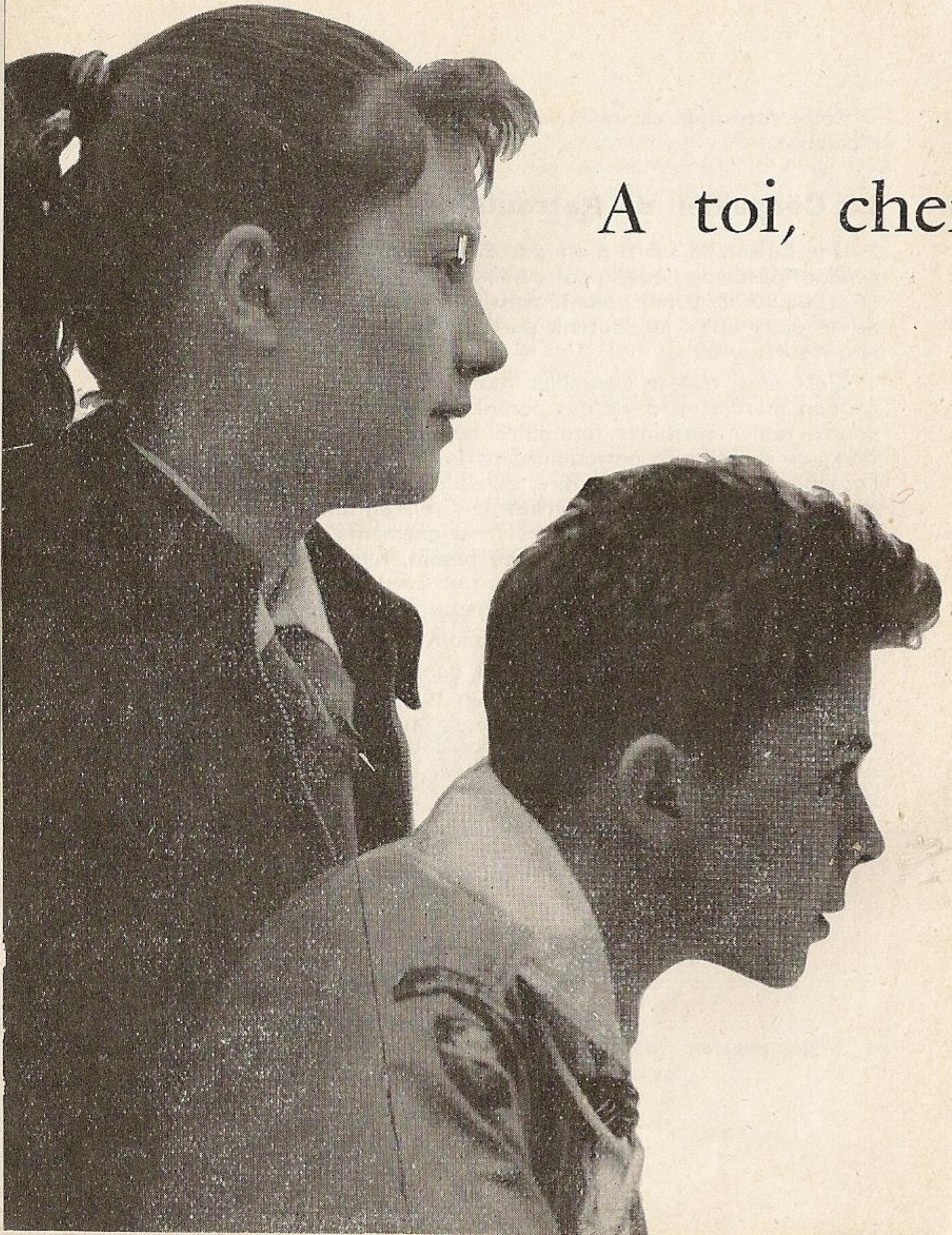
Une Patrouille Libre n'est pas dirigée par un adulte. Il est cependant nécessaire que la patrouille obtienne l'appui d'un « conseiller », adulte de bonne volonté dont le rôle sera d'épauler les jeunes, de les aider et de les soutenir partout où leur compétence se révélera insuffisante.

C'est ainsi que le Conseiller fournira à la Patrouille Libre une caution morale vis-à-vis des parents, des Pouvoirs Publics ; qu'il pourra régler certaines formalités administratives avec l'Association ; qu'il aidera la patrouille dans la recherche d'un local, dans l'organisation d'une petite fête, dans l'acquisition de matériel, qu'il pourra enfin conseiller utilement le C.P., entretenir avec lui des relations confiantes, obtenir des renseignements sur la marche de sa patrouille et les activités et au besoin, relancer l'enthousiasme par un avis judicieux.

Le « Conseiller » est souvent un instituteur ou une institutrice, un père ou mère d'Eclaireur ou d'Eclaireuse, etc...

Ainsi, sans intervenir directement dans la gestion des jeunes, le « Conseiller » joue auprès d'eux un rôle indispensable, et il est exclu qu'une patrouille puisse être reconnue et autorisée si elle n'a pas, au préalable, obtenu l'accord d'une personnalité locale, dont le nom et l'adresse devront figurer sur l'imprimé d'inscription provisoire ou définitive de la patrouille.

A toi, chef



de patrouille, pour finir...

TE voilà donc devant cette bande de garçons ou de filles que tu vas mener joyeusement vers les aventures passionnantes des Eclaireurs. C'est une belle et lourde tâche que nous te confions, tâche pour laquelle il te faut :

Connaître tes Eclaireurs ou tes Eclaireuses.

Tu dois rendre visite aux parents dès le début. Explique-leur tes projets, montre-leur ce que sont les Eclaireurs et les Eclaireuses, sans les effrayer !

Si les parents sont intéressés, ils pourront t'aider.

Encourage tes gars ou tes filles à vivre leur Loi d'abord en sortie et au camp. Veille à ce qu'ils ne négligent pas leurs travaux scolaires.

Tiens le plus possible les promesses faites (retour à l'heure exacte prévue).

Veille à faire respecter les convictions religieuses de tes Eclaireurs ou de tes Eclaireuses : les Eclaireurs de France respectent toutes les convictions. Prévois le programme des dimanches matins de façon à ce que chacun puisse suivre le culte de son choix (temps libre, horaire, distance pas trop grande).

Connaître ton Mouvement.

Les Patrouilles Libres ne sont pas des patrouilles isolées. Il faut que tu maintiennes d'étroites relations avec :

- le conseiller de patrouille (adulte qui vous aide et vous patronne) ;

- la troupe voisine si elle existe (tu participes à certaines activités, telles que : Conseil des chefs, camp de Pâques, camps de Hautes Patrouilles...)

- la province : écris souvent au responsable provincial des Patrouilles Libres.

Raconte-lui la vie de ta patrouille, fais-lui part de tes succès ou de tes difficultés ;

- la Nation : envoie le plus souvent possible des nouvelles de ta patrouille à

**« Tout Droit »
Eclaireurs de France
66, Chaussée d'Antin - PARIS, 9^e**

On parlera alors de vous dans le journal des Eclaireuses et des Eclaireurs de France.

Prévoir...

Sorties et week-ends :

Demander l'autorisation des parents.

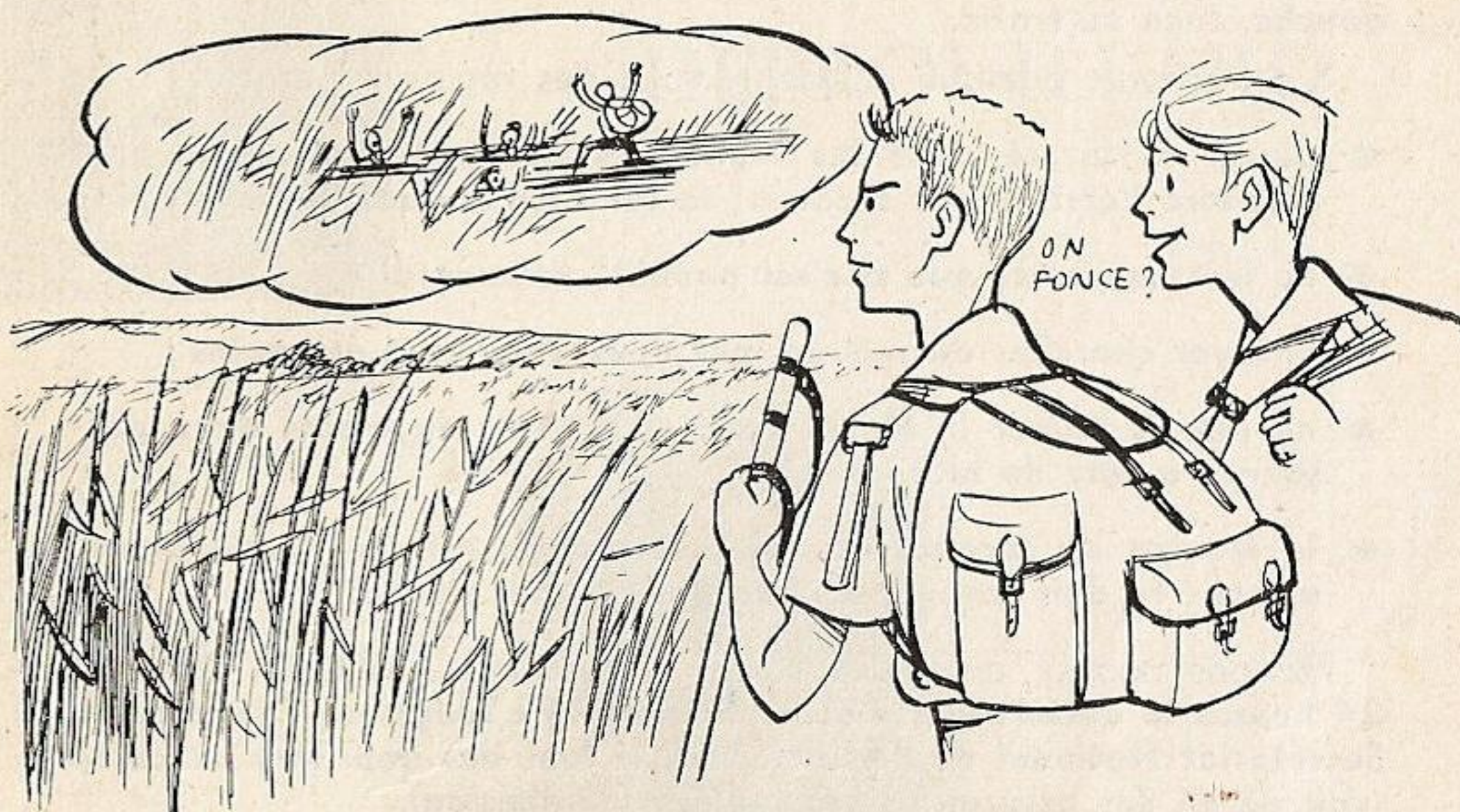
Au Conseil de patrouille, prévoir nourriture, matériel, arranger transport.

Respecter l'horaire prévu.

Avoir un programme — **et le respecter !**

Etre prudent :

L'aventure est un pilier de notre scoutisme. Le camp lointain, la nuit en forêt, l'explo en pays inconnu, le grand jeu « bagarre », tout cela comporte une part de risque que tu dois t'appliquer,



C.P., à réduire au maximum. Il faut que tu te sentes responsable de tes gars ou de tes filles : ce n'est pas se montrer timoré ou poltron que de prendre des précautions et de bien réfléchir avant d'entreprendre quoi que ce soit :

- surtout pour les filles, au cours du week-end, évite de monter la tente dans les endroits déserts. Qu'une propriété amie vous accueille ;
- évite les falaises, les marais dangereux ;
- attention au feu ! Un feu de camp peut vite se transformer en feu de forêt. Veille à ce qu'il soit bien éteint avant votre départ. Pas de feu dans les endroits dangereux, et sans permission ;
- attention aux routes ! Evite la route nationale ; le chemin est tellement plus sympathique — et tellement moins dangereux !

S'il faut y marcher cependant, le moins longtemps possible et à gauche, face au trafic.

S'il t'arrivait quelque accident, voici des règles impératives :

- **placer le blessé dans les meilleures conditions possibles pour attendre l'arrivée des secours : le tenir au chaud, le couvrir ;**
- **ne le transporter que si c'est possible (brancard) ;**
- **envoyer chercher du secours par deux éclaireurs au moins ;**
- **ne jamais laisser le blessé seul, qu'il y ait au moins deux personnes à côté de lui ;**
- **la trousse de secourisme doit accompagner tous vos déplacements : tu dois savoir poser un garrot, une attelle.**

Ne pas oublier enfin les règles d'assurance : **remplir dans les 24 heures la déclaration d'accident (imprimé rouge) et l'envoyer au Secrétariat National de l'Association. Il faut des imprimés au camp (voir détail des assurances sur bulletin d'adhésion).**

Prévenir aussitôt le conseiller de patrouille ou le responsable provincial ou de district.

Surtout, garde ton sang-froid. Rappelle-toi cette devise : « Toujours Prêts ». Toujours prêts en cas d'accident, parce que vous avez appris d'avance, en patrouille, ce qu'il faut faire dans les diverses circonstances.

A l'action maintenant. Longue vie à ta patrouille !

L'Equipe Nationale : « Foulards Verts ».



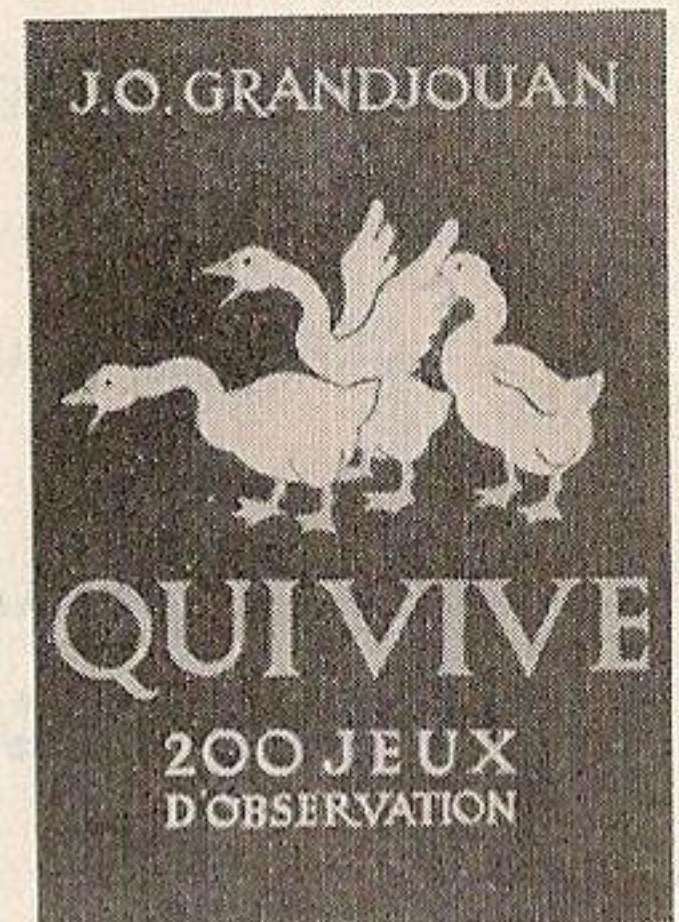
UN C.P.
DEBROUILLARD

9 60



3 90

LES ACHETERAS
TOT ou TARD



4.50

NOM

PRENOM

ADRESSE

DATE DE NAISSANCE.....

PROFESSION



N° SECURITE SOCIALE (évent^l celui des parents)

N° DE LA CARTE D'ECLAIREUR

ENTRE DANS LE MOUVEMENT LE.....

ASPIRANT PROMESSE

2° CLASSE 1^{re} CLASSE

PILOTE

BREVETS

.....

.....

CHARGES OCCUPEES

.....

.....

NOM

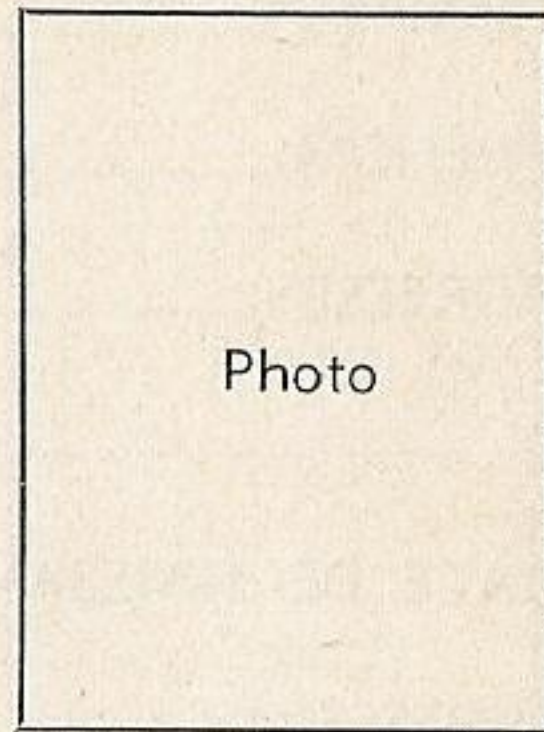
PRENOM

ADRESSE

.....

DATE DE NAISSANCE.....

PROFESSION



N° SECURITE SOCIALE
(évent^t celui des parents)

N° DE LA CARTE D'ECLAIREUR

ENTRE DANS LE MOUVEMENT LE

ASPIRANT PROMESSE

2^e CLASSE 1^{re} CLASSE

PILOTE

BREVETS

.....

.....

.....

CHARGES OCCUPEES

.....

.....

LES SORTIES

REUNION }
SORTIE } du 196

Lieu

Présents

..... Absents

Activités pratiquées

.....

.....

.....

Faits importants à noter

.....

REUNION /
SORTIE { du 196

Lieu

Présents

..... Absents

Activités pratiquées

.....

.....

.....

Faits importants à noter

.....

DU MATÉRIEL

LISTE DU MATERIEL

Observations

| | |
|-------|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

NOM DES REGISSEURS SUCCESSIFS

| | | |
|-------|----------|----------|
| | du | au |
| | du | au |
| | du | au |

N. B. Le premier régisseur établit le registre du matériel qu'il remettra à son successeur, le jour où, pour une raison quelconque, il devra passer les pouvoirs.

**éditions
arc
tendu**



66, CHAUSSÉE D'ANTIN, PARIS 9^e