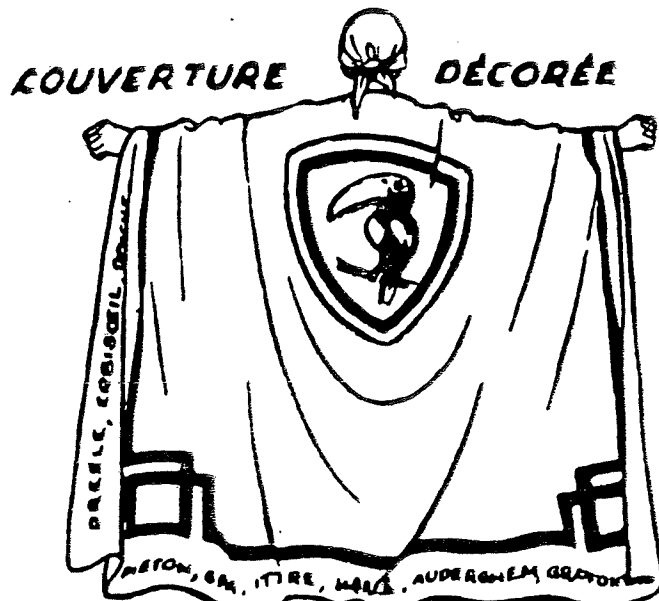
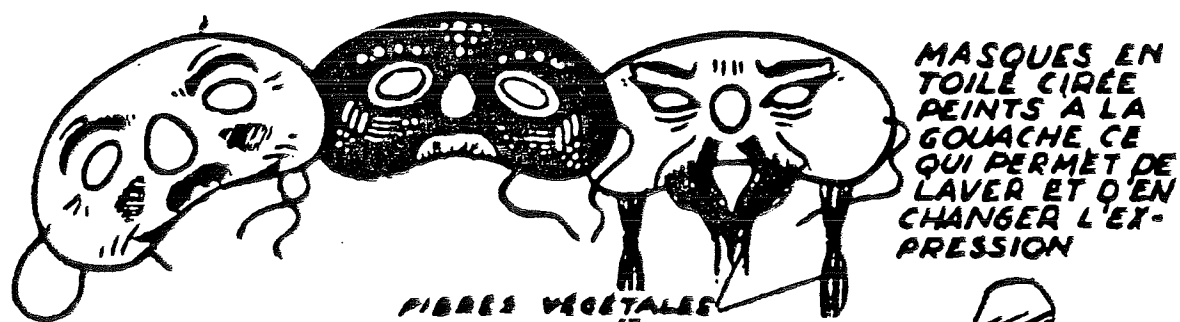
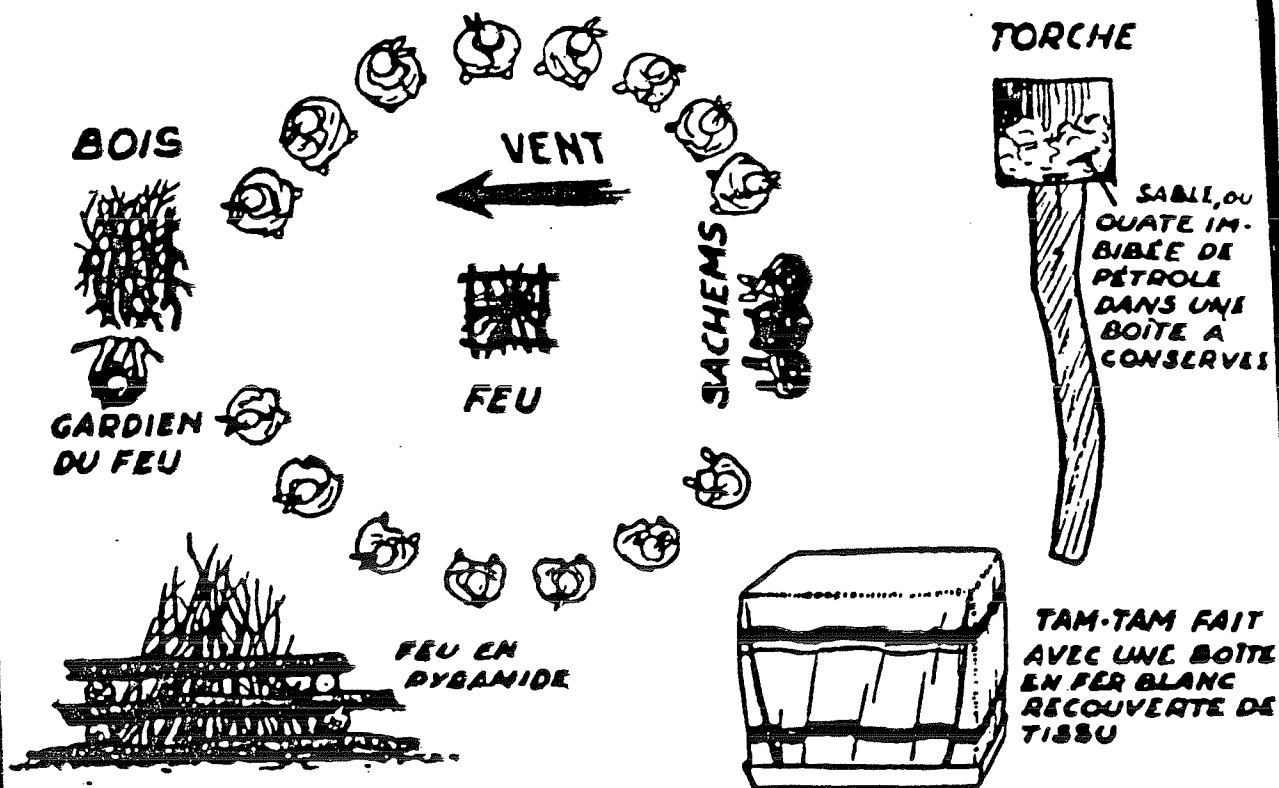


LE FEU DE CAMP



FEU DE CAMP

Ce que c'est

Le feu de camp est une veillée de famille de style scout. Au camp, après le coucher du soleil, les patrouilles se rassemblent autour d'un bûcher qu'on allume pour y terminer fraternellement la journée dans la joie. Peu à peu, l'enthousiasme mouvementé fera place au recueillement, les cris et les chansons s'apaiseront en un cantique ou une histoire qui fasse réfléchir, enfin, la soirée de famille se terminera en prière de famille.

Car le feu de camp, pour une troupe, est la réunion du soir qui correspond à celle de la messe du matin. Dans l'une comme dans l'autre, il ne devrait y avoir que des *participants*, non pas de spectateurs passifs. Et puisque le feu de camp est une veillée de famille, on n'y favorise pas les artistes-vedettes qui voudraient se charger à eux seuls du programme de toute la soirée, comme au concert ou au spectacle; on n'y tolère pas non plus les isolés, mais tous ceux qui s'y trouvent, même les invités, doivent participer le plus possible aux chants, aux bans, etc. C'est à cette condition qu'ils pourront se sentir vraiment unis à la famille scout et partager mieux sa joie et son idéal. Rappelle-toi donc que le but d'un feu de camp n'est pas seulement de passer une soirée agréable, mais de resserrer entre tous ceux qui y participent les liens fraternels qui les unissent dans l'idéal scout.

Pour assurer cette union des participants, il faut que le feu de camp réponde à certaines conditions. Il doit avoir lieu à la brunante, pour que l'obscurité croissante de la nuit abolisse les distractions et resserre le groupe qu'elle enveloppe de son mystère. Chacun des participants se revêt d'un costume qui le protège du serein et le transforme en personnage différent, extraordinaire, même un peu fabuleux. Cependant, comme le but de ce costume (qu'on appelle *tenue de feu de camp*) est d'uniformiser les participants, il vaudrait mieux que tous adoptent un seul style pour le même soir ou que, du moins, chaque patrouille ait une tenue uniforme. Cette tenue de feu de camp est constituée d'ordinaire d'un foulard noué en bonnet et d'une couverture drapée. (Voir planches II et III.)



Le feu dramatique



les déguisements



FEU DE CAMP ET BIVOUAC



Voilà une tradition véritablement enracinée. Le feu de camp prend tout son sens au camp.

En soirée, l'unité se réunit autour d'un feu de joie pour veiller, chanter, faire des sketches, des jeux et se raconter des histoires.

Les rôles principaux :

Un feu de camp classique ne saurait être complet sans les personnages suivants, joués par des jeunes ou des animateurs :

Le GARDIEN DES LÉGENDES qui établit le programme et assure son exécution.

Le CIGALOU qui donne le ton juste pour les chants.

Le GARDIEN DU FEU qui monte et entretient le feu.

Souvent on donne le nom de SACHEM à celui ou celle qui cumule les rôles de Cigalou et de Gardien des légendes.

Avec ou sans feu, la tradition veut qu'on continue d'appeler cette activité « feu de camp ».

On peut imiter un feu de camp avec des chandelles, une lampe etc...

Si le feu de camp se prête à la fantaisie et au rire au début, la fin, elle, se doit de se dérouler dans le calme et le recueillement.

Le Gardien du feu veille à ce que seules les braises éclairent le groupe à ce moment-là.

Traditionnellement on entonne le « Cantique des patrouilles », « la paix du soir » ou un autre chant du même style.

Enfin, précisons que chez les louveteaux, le feu de camp porte le nom de « Fleur rouge ».



FEU ÉTERNEL

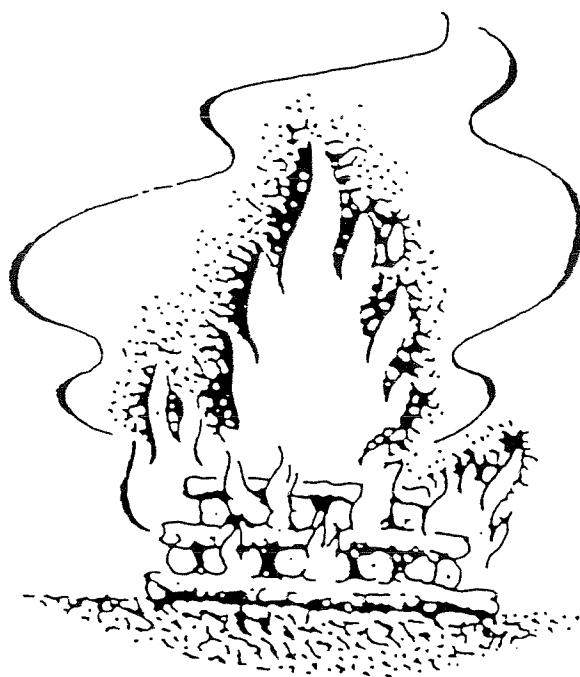
L'être humain a découvert le feu par un pur hasard soit :

- par la friction de deux morceaux de bois,
- par le contact de façon brusque, entre deux morceaux de silex,
- par la foudre qui tombe sur un arbre.

Dans chacun des cas, des étincelles sont survenues et ont mis le feu à des matières inflammables qui entouraient les lieux.

A chaque fois qu'un feu était allumé accidentellement, on nommait un responsable, « gardien du feu », qui devait apporter des soins infinis pour le conserver. Ce fut un rôle très important dans les cités antiques. Dans plusieurs civilisations, le feu a pris une valeur mystique et les prêtres ou prêtresses chargés de l'entretenir bénéficiaient d'un statut privilégié.

C'était aussi un lieu de rassemblement, de festivités, de prières. Le feu était très présent dans la vie sociale et communautaire.



AUJOURD'HUI ENCORE

C'est toujours un endroit où l'on échange entre amis, où l'on raconte ce que l'on a vécu durant la journée.

On l'utilise pour fêter, chanter et faire des blagues.

C'est l'endroit idéal pour se recueillir, faire un retour sur soi-même et évaluer nos faits et gestes. Enfin, il nous permet de réfléchir sur de nouveaux défis que nous pourrions nous donner pour les jours qui viendront.

La tradition du feu éternel tire aussi son origine de la nécessité de monter la garde pendant la nuit pour protéger le campement des bêtes ou ennemis.

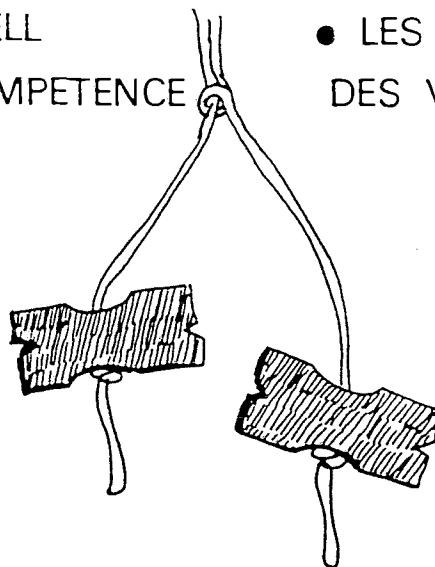
C'est une expérience qui peut être utilisée lors des camps (certains font un feu éternel lors de la Veillée d'armes) où chaque jeune à tour de rôle ou deux par deux prend son tour de garde pour entretenir le feu jusqu'au matin. L'effort apporté par chacun symbolisera l'union des uns envers les autres.

Le feu éternel était souvent l'occasion de pratiquer la garde de nuit. Les jeunes, deux à deux, ou même seuls, se succédaient d'heure en heure pour garder le feu.

Cette garde se faisait généralement en silence; c'était l'occasion de réfléchir et de prendre en notes ses réflexions.



• LE NOEUD DE GILWELL LES ATTRIBUTS DE COMPETENCE



• LES BÛCHETTES DE BOIS DES VRAIS CHEFS SCOUTS



La formation des responsables adultes est presque aussi ancienne que le mouvement lui-même.

B.P. dirigea en personne deux stages en 1911 et 1912.

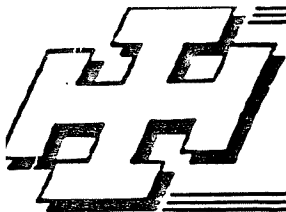
Ici, au Canada, les scouts et les guides eurent très tôt leurs camps-écoles.

Chez les scouts ils se sont appelés longtemps « le Radisson » (nœud de Gilwell) et « le Dollard » (badge de bois).

Chez les guides il y avait également un camp pour Les C.É. et les guides de 1^{ère} classe : le Camp Marceau. Les camps-écoles étaient aussi destinés aux cheftaines.

VEUX-TU SENTIR LE BOIS FUMANT AU CRÉPUSCULE? ENTENDRE LE PÉTIL -
LEMENT DE LA BÛCHE? ÊTRE PROMPT À INTERPRÉTER LES BRUITS DE LA
NUIT? VA! SOIS DE CEUX QUI S'ACHEMINENT
VERS LES CAMPS, LIEUX DE DESIRS RÉALISÉS, DE DÉLICES RECONNUS!





FOULARD

Partie intégrante de l'uniforme, le foulard identifie, plus que toute autre pièce, qu'un jeune est scout ou guide.

Même en tenu de camp ou en tenue civile, on porte le foulard si on désire s'identifier comme membre du mouvement. Le foulard a eu, d'abord et avant tout, une raison d'être utilitaire: bandage d'urgence, confection d'un drapeau de signalisation, baluchon improvisé.

Par la suite, il a également symbolisé l'appartenance.

COULEURS DU FOULARD

Nos associations nationales ont leur(s) foulard(s).

L'ASC : C'est en 1966 que l'Association des Scouts du Canada a adopté un foulard officiel pour l'ensemble de ses membres; cette décision précisait que le foulard officiel serait de couleur "azur liséré d'or"

Les GFC : Un foulard uni jaune pour les Jeannettes.
Un foulard uni bleu pour les Guides
Un foulard uni rouge pour les Kamsok

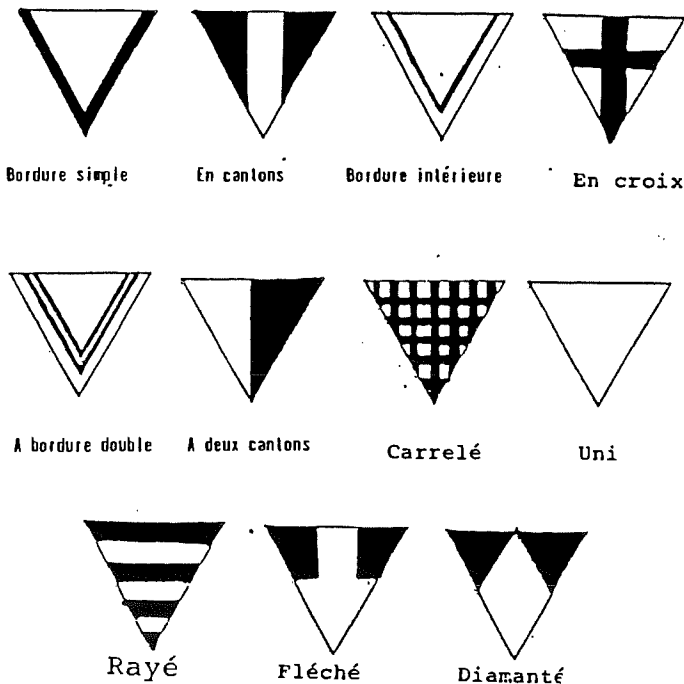
Pourquoi, dans le district de Montréal, ne portons-nous pas les foulards de nos associations nationales?

Parce que nous avons notre tradition! Chez nous, chaque groupe s'est doté d'un foulard qui le représente. Le style du foulard d'un groupe est unique à ce groupe. Une fois un style adopté, aucun autre groupe ne peut le prendre. Chaque nouveau groupe doit créer son foulard.



LE FOULARD

LE STYLE DES FOULARDS



PIONNIER ET KAMSOK

La tradition veut que le pionnier ne porte pas de foulard et que le col de sa chemise reste ouvert. (Voir chemise pionnier). A plusieurs reprises, l'ASC a tenté de réintroduire le foulard chez les pionniers sans succès...

Quant aux Kamsok, on les verra rarement porter le foulard du groupe. Elles ont adopté le foulard rouge des GFC. Pourquoi cette réaction? Elle est simple à comprendre. Les postes et les cordées sont composés de jeunes issus de plusieurs groupes. Donc, ils ne tiennent pas à porter le foulard d'un groupe, même s'ils démontrent en d'autres temps, leur attachement à leur groupe actuel.

REMISE DU FOULARD

On entend beaucoup de versions sur la remise du foulard. Certains le remettent uniquement à la Promesse, d'autres à la montée.

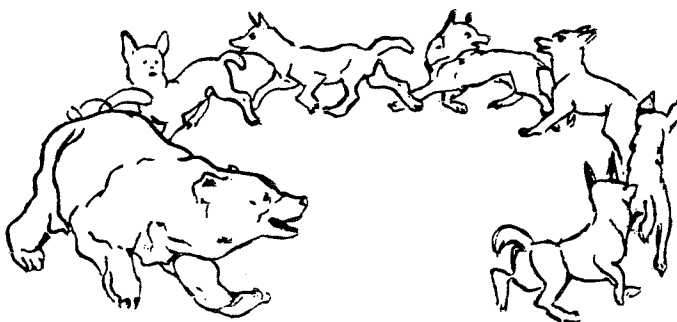
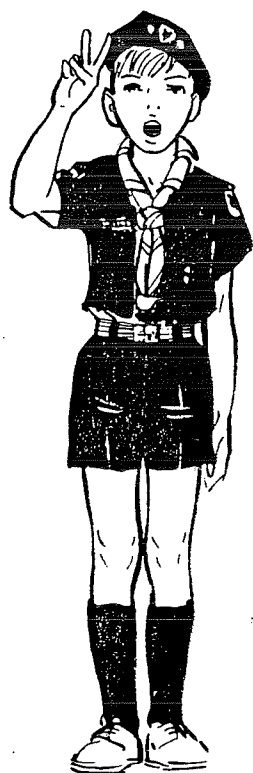
Certains demandent aux jeannettes ou aux louveteaux devenus guides ou éclaireurs de retirer leur foulard jusqu'à leur Promesse. Dans certaines unités, les aspirants portent un foulard blanc en signe de « noviciat ».

Il faut savoir que ce sont là des traditions locales et qu'il n'existe aucune règle officielle concernant la remise du foulard. Seul l'Insigne de Promesse doit logiquement être remis le jour de la Promesse et pas avant, ni après... (Voir Insigne de Promesse).



GRAND HURLEMENT

Le grand hurlement nous vient de B.P. lui-même. (1) Tout comme la thématique de la Jungle (voir Jungle). Véritable Band d'honneur, le jeune le recevra deux fois dans sa vie à la meute lors de sa Promesse et à son départ pour la troupe.



(1) B.P. Livre des Louveteux

qu'est-ce qu'un grand JEU ?

C'est une activité d'assez longue durée comportant des phases multiples, des épreuves ou actions successives, s'appuyant généralement sur une histoire que l'on vit intensément (le thème) et qui constitue la trame indispensable.

Elle se déroule en plein air, sur un terrain vaste et propice aux poursuites, courses, cachettes et ruses diverses.

Le grand jeu requiert une préparation minutieuse, un certain matériel, un « décorum » créateur d'ambiance et la mise en branle de divers éléments susceptibles de donner l'impression de vivre une aventure passionnante (exemples : déguisements et costumes, pistes, documents secrets, poursuites, mystère, luttes, épreuves...).

Pour le réaliser, il faut pouvoir compter sur une équipe d'animateurs, tant pour la préparation que pour la réalisation (arbitrage, contrôles, sécurité).

Où et quand peut-on pratiquer les grands jeux ?

Dans les centres de vacances et de loisirs : colonies de vacances, centres aérés, ou plaines de jeux, camps de Mouvements de jeunesse, etc.

Au cours de réunions occasionnelles ou de sorties organisées.

Le scoutisme est un jeu pour les garçons, guidé par des garçons, dans lequel des frères aînés peuvent procurer à leurs cadets un milieu sain et les encourager à des activités saines qui puissent les aider à développer leur *civisme*.

GCE, 13.



71



Durant les loisirs des jeunes dans les maisons d'enfants ou dans les internats scolaires.

Ils sont réalisables aussi bien en forêt qu'à la campagne, ou dans les dunes bordant le littoral. Parfois on fera un grand jeu de ville, mais alors il sera forcément d'un style un peu différent.

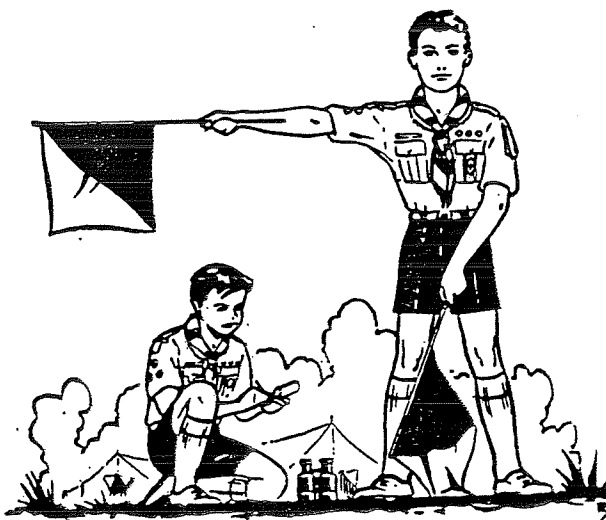
Le grand jeu constitue une « activité totale », comportant notamment les trois grandes synthèses suivantes :

- sur le **plan psychologique** : une synthèse de réponses à des besoins fondamentaux comme les besoins physiques, affectifs, sociaux, de sécurité, et aussi de prestige et de valorisation ;

- au **niveau social** : une synthèse des phénomènes de groupe (le grand jeu peut être assimilé à un « sociodrame ») propres aux communautés de jeunes avec, par exemple, l'apparition des meneurs, l'esprit d'équipe, le développement de certaines tensions ou de conflits et leur résolution, l'acceptation de la discipline et de la loi morale ;

- enfin, dans le **domaine technique** : une synthèse d'un ensemble d'activités et de techniques éducatives comme les jeux, les activités manuelles (fabrication d'accessoires, de certains éléments du matériel, de cabanes ou de « camps retranchés »), l'histoire et le jeu dramatique (costumes, rôles et personnages, thème vécu et adapté).

Les responsables veilleront néanmoins à ne pas abuser de cette activité qui doit demeurer occasionnelle, car elle peut fatiguer certains enfants et mettre dans le groupe une excitation et un énervement parfois contraires à l'ambiance de détente et de repos des vacances et des moments de loisirs.



Un jeu ou un grand jeu peut également se jouer durant la nuit : c'est alors un jeu de nuit. Le but est d'appriivoiser les ténèbres, de vaincre sa peur de l'obscurité, d'écouter les grillons, les crapauds et les chouettes...

INSIGNE

Un insigne est une:

Marque extérieure et distinctive d'une dignité, d'une fonction, d'une appartenance à un groupe.

INSIGNE DE PROMESSE (Voir emblème)

L'insigne de promesse fait foi de l'engagement prononcé lors de la Promesse. Il est donc remis lors de la promesse.

La croix de promesse scout:

On y retrouve le blason de Godefroy de Bouillon, chef de la première croisade. La croix scoute, de son vrai nom croix potencée ou croix de Jérusalem, rappelle l'appartenance de l'Association au catholicisme. Au centre, la feuille d'érable symbolise l'effort et la générosité des ancêtres canadiens. La fleur de lys, symbole du scoutisme mondial, représente aussi le scoutisme francophone. La devise des scouts "Sois prêt" y est inscrite.



Le bouclier qui encercle l'insigne veut montrer l'unité des districts qui composaient l'Association lors de sa fondation et des fédérations qui en sont membres présentement.

En périphérie de l'insigne on retrouve l'inscription "l'Association des Scouts du Canada. L'insigne est argent pour les éclaireurs et or pour les pionniers et aînés. Les castors et louveteaux reçoivent un écusson.

La croix de promesse guide

L'insigne incorpore le symbole de l'emblème international soit le trèfle qui rappelle les 3 points de la promesse. La croix potencée rappelle les chevaliers et la feuille d'érable, notre appartenance à une association nationale.

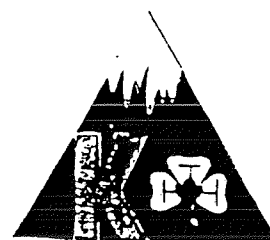


Le "J" Jeannette

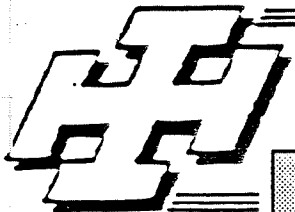
L'insigne Mondial des Jeannettes reproduit le signe ou salut des Jeannettes "aux couleurs de l'Association Mondiale". C'est aux organisations nationales de décider si leurs jeunes membres doivent le porter.

Le triangle Kamsok

La montagne rappelle le cadre de vie des Kamsok qui est l'escalade. Le rouge du "K" identifie la branche Kamsok (le foulard aussi est rouge). On retrouve l'amblyème guide avec toute sa signification. (Voir emblème)



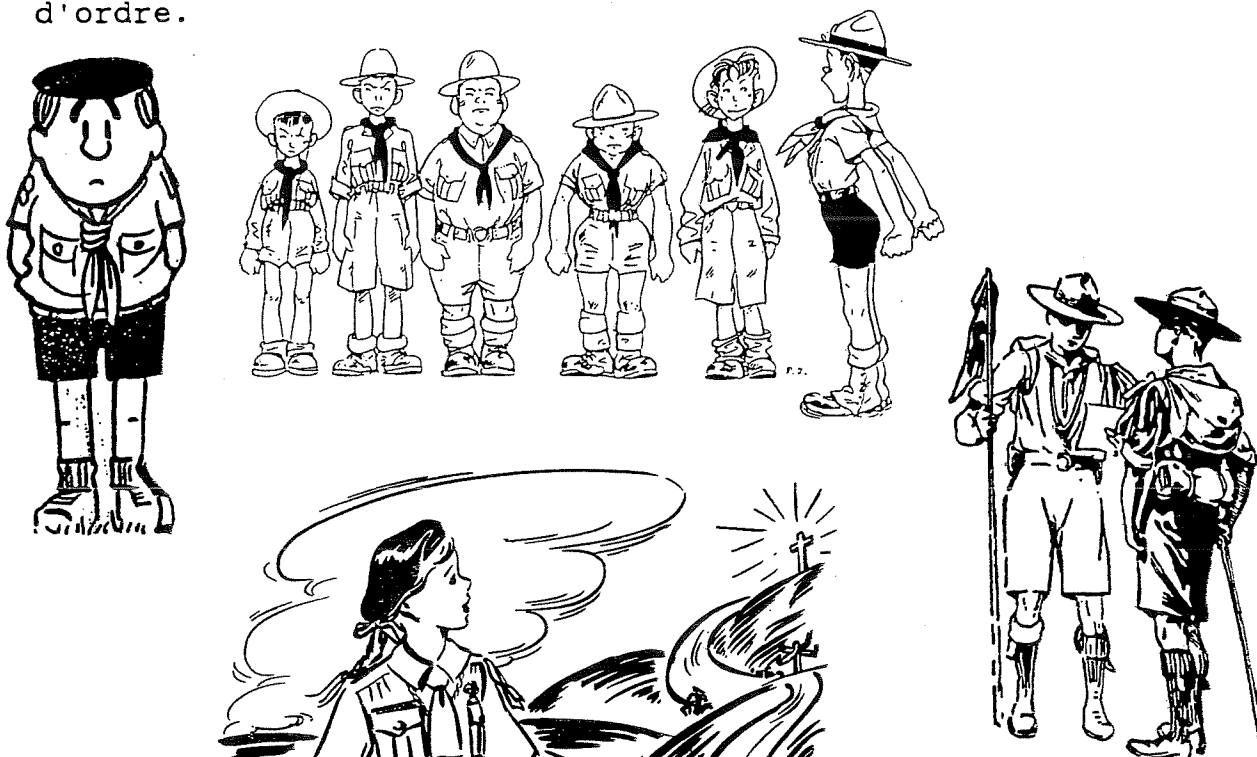
*Monte avec nous!
L'équipe compte sur toi;
tu peux compter sur elle!*



INSPECTION

Inspirée de la tradition militaire, l'inspection a encore court dans nombre d'unités. Bien sûr, les jeunes ne sont plus nécessairement au garde à vous, raides comme des piquets.

Pour plusieurs animateurs et animatrices, l'inspection des tentes ou des chambres lors des camp permet de conserver un minimum d'ordre.



*Monte avec nous!
L'équipe compte sur toi,
tu peux compter sur elle!*



INVESTITURE DES CHEFS

INVESTITURE DES CHEFS

C'est le Commissaire diocésain ou un des Commissaires de Branche qui investit les Chefs d'Unité et les Assistants.

L'Unité ou le Groupe étant rassemblé au "Toujours Prêt", le C.D. appelle le Chef qui avance au centre et salue au chapeau.

C.D. : Es-tu prêt à prendre le commandement de la
ième Meute, Troupe ou Clan? (ou: Es-tu prêt à
prendre le commandement d'Assistant à la
ième Meute, Troupe ou Clan?)

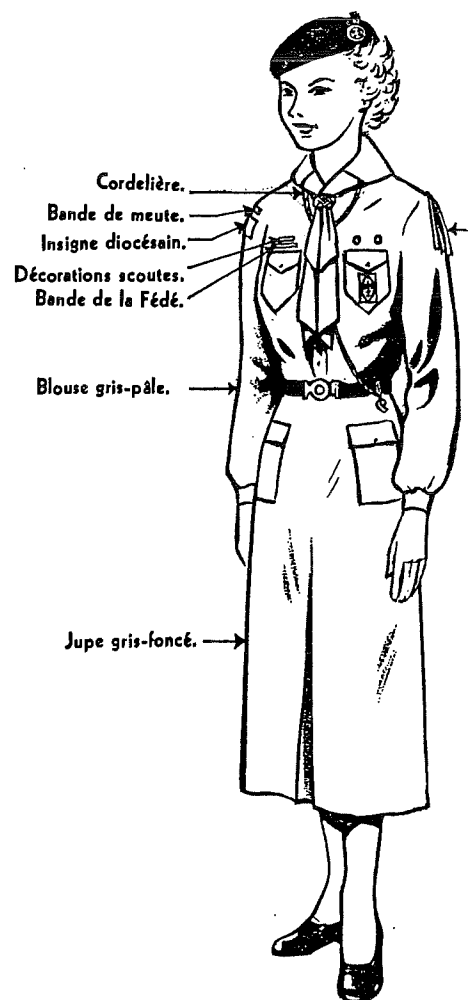
Chef : Oui, je la prendrai sans crainte avec la grâce de Dieu.

C.D. : C'est une tâche magnifique qui s'offre à toi, mais aussi une lourde responsabilité. Tes garçons devront trouver en toi l'exemple de l'idéal que le scoutisme leur propose. Que ta vie de tous les jours soit capable de toujours les éclairer. Es-tu décidé à ne jamais rien te permettre qui ne soit tout honneur et toute loyauté?

Chef : J'ai conscience du choix que j'aurai à maintenir et je ferai de mon mieux, Dieu m'en est témoin.

C.D. : Renouvelle donc ta Promesse et engage-toi officiellement vis-à-vis du Mouvement.

C.D. : "Scouts ... Salut".



**UNIFORME DE
CHEFTAINE**

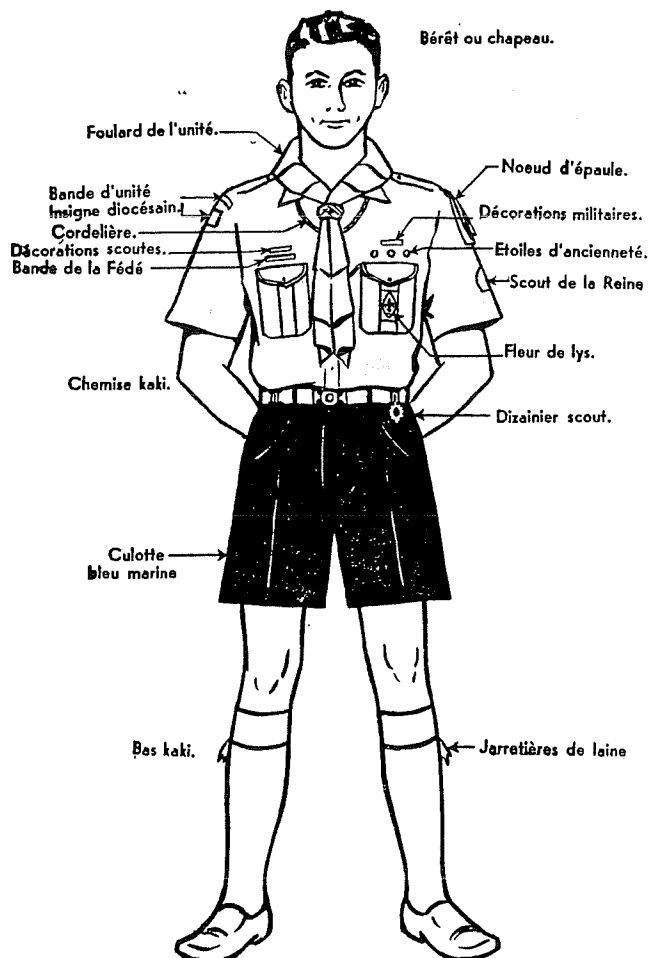
Le Chef lève la main droite au Signe Scout:

— “RENOUVELLANT DE TOUT MON COEUR MA PROMESSE SCOUTE PRONONCEE LE ... JE M'ENGAGE, COMME CHEF, A REMPLIR FIDELEMENT MES DEVOIRS DE CATHOLIQUE; A OBSERVER ET A FAIRE OBSERVER LES REGLEMENTS ET LES METHODES DE LA FEDERATION DES SCOUTS CATHOLIQUES; A SUIVRE LOYALEMENT LES DIRECTIVES QUI ME SERONT DONNEES PAR MES CHEFS ET D'ASSURER UNE RELEVÉ A MON UNITÉ”.

C.D. — Prêts. “La Fédération des Scouts Catholiques te reconnaît Chef de Meute ou de Troupe ou de Clan (ou Assistant Chef de Meute ou de Troupe ou de Clan) de laième X En signe de quoi je te remets l'aigrette de ton rang (si le Chef est breveté) (1).

Le Chef salue et serre la main du Commissaire diocésain, puis va se placer à son côté. S'il est Chef d'Unité, il reçoit alors l'obédience des Assistants, et, éventuellement, des C.P. (2).

- (1) Le tutoiement est à proscrire pour les Cheftaines, l'aigrette leur est remise de main à main.
- (2) Les Sizeniers ne prêtent pas obédience au Chef de Meute.

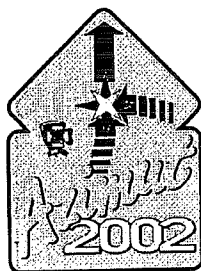


**UNIFORME CHEF
OU ROUTIER**

J A M B O R E E



The climax event of Baden-Powell's second life occurred in Olympia, London, at the closing of the first World Jamboree. On 7 August 1920, the Boy Scouts of the world proclaimed B-P 'Chief Scout of the World'.



VEUX-TU SENTIR LE BOIS FUMANT AU CRÉPUSCULE? ENTENDRE LE PÉTILLEMENT DE LA BÛCHE? ÊTRE PROMPT À INTERPRÉTER LES BRUITS DE LA NUIT? VA! SOIS DE CEUX QUI S'ACHEMINENT
VERS LES CAMPS, LIEUX DE DÉSIRS RÉALISÉS. DE DÉLICES RECONNUS!

(AUSYARD KIPUHO)

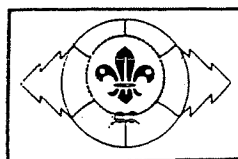


Mot anglais d'origine Hindou, le jamboree est typiquement scout-guide. Il désigne un grand rassemblement de scouts ou de guides qui camperont au même endroit pendant une période déterminée.

Le premier jamboree mondial s'est tenu à Londres en 1920. Il a rassemblé 8000 scouts (dont quelques filles) de 34 pays. C'est lors de ce jamboree que B.P. a été proclamé chef scout du monde par les jeunes. Depuis sa mort, personne n'a porté ce titre.

Les jamboree mondiaux se tiennent environ aux quatres ans dans une ville différente à chaque fois. Il y a une tradition non voulue lors des jamboree mondiaux : la pluie.

JAMBOREE SUR LES ONDES



Très peu de scouts ont la chance de participer à un jamboree mondial. Ces grands rassemblements n'ont lieu qu'une fois tous les quatre ans, ils ne sont pas accessibles à toutes les branches du scoutisme et il en coûte parfois assez cher, notamment à cause du transport, pour y participer.

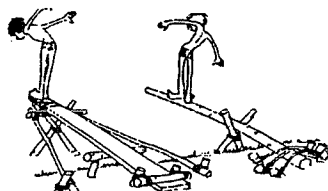
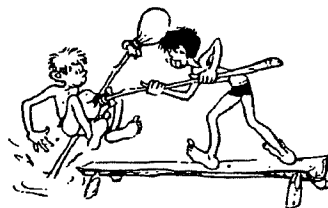
C'est pourquoi le Bureau Mondial du Scoutisme organise chaque année, depuis 1958, un jamboree mondial sur-les-ondes, peu couteux et accessible à tous.

Pendant deux jours, ordinairement durant le troisième week-end du mois d'octobre, les scouts du monde entier et leurs amis sont invités à communiquer par radio. En moyenne, quelques 200 000 scouts dans plus de 70 pays répondent à cette invitation. Et souvent, un premier contact conduit à d'autres, comme des échanges d'insignes, de lettres et des invitations à se visiter.

Le jamboree-sur-les-ondes permet ainsi de pratiquer la fraternité scoute tout azimut, du plan local au plan international.

Au Québec, les guides participent également à cette activité.

JOUER LE JEU



JEU

Le jeu est le premier grand éducateur. Cela est vrai des animaux aussi bien que des hommes.

Nous apprenons aux Louveteaux, en jouant, de petites choses qui un jour les rendront capables de faire sérieusement de grandes choses.

BADEN-POWELL.

Le jeu est pour un garçon la chose la plus importante dans la vie.
LL, 217.



JEUX

Un des buts du scoutisme est de mettre à la disposition du garçon des jeux et activités d'équipe qui peuvent promouvoir sa santé et sa force physique et contribuer à développer son caractère.

Aids, WB, 45.

Il est important d'organiser tous les jeux et compétitions, autant que possible, de manière que tous les Eclaireurs y participent, parce que nous ne voulons pas avoir seulement un ou deux joueurs brillants et tous les autres qui ne valent rien. Tous doivent pouvoir s'exercer et atteindre un certain niveau.

Aids, WB, 45.

LE JEU DE KIM

Kim est le nom d'un petit garçon qui vivait aux Indes et qui avait un don incroyable d'observation. Chez les scouts, l'exercice "Kim" consiste à observer divers objets, puis de s'en rappeler.

- Le jeu de Kim, c'est l'exercice-type d'apprentissage à l'observation.
- Un jeu de Kim ne se fait pas n'importe comment. Il se fait avec méthode. C'est-à-dire en s'y préparant.
- Le meilleur moyen de retenir tous les objets, c'est de les classer par catégorie:
 - soit d'après la couleur;
 - soit d'après l'utilité;
 - soit d'après la matière (bois, acier, papier, végétal);
 - soit d'après d'autres critères — tels que "fait partie ou non de l'uniforme scout", "objet usuel ou objet rare", classement par la première lettre du nom (tant d'objets commençant par un C).
- Un observateur, c'est celui qui retient 24 objets sur 24 — et non seulement 20.



LE JEU DE KIM



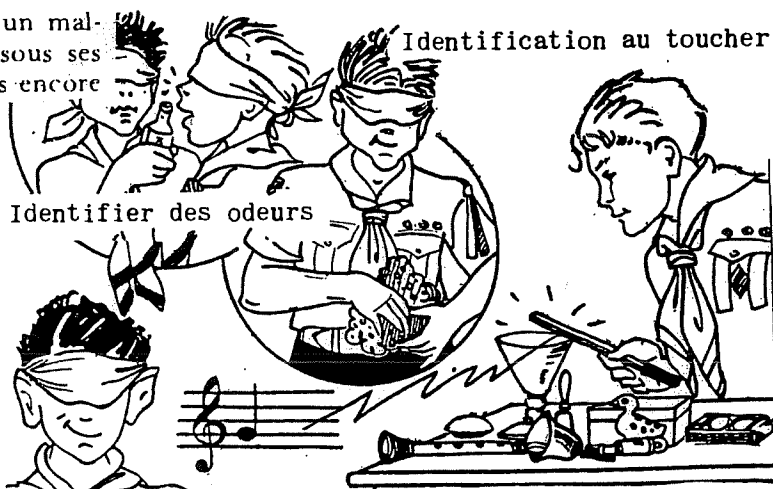
Observation de 24 objets

CE QU'EN PENSE BADEN POWELL

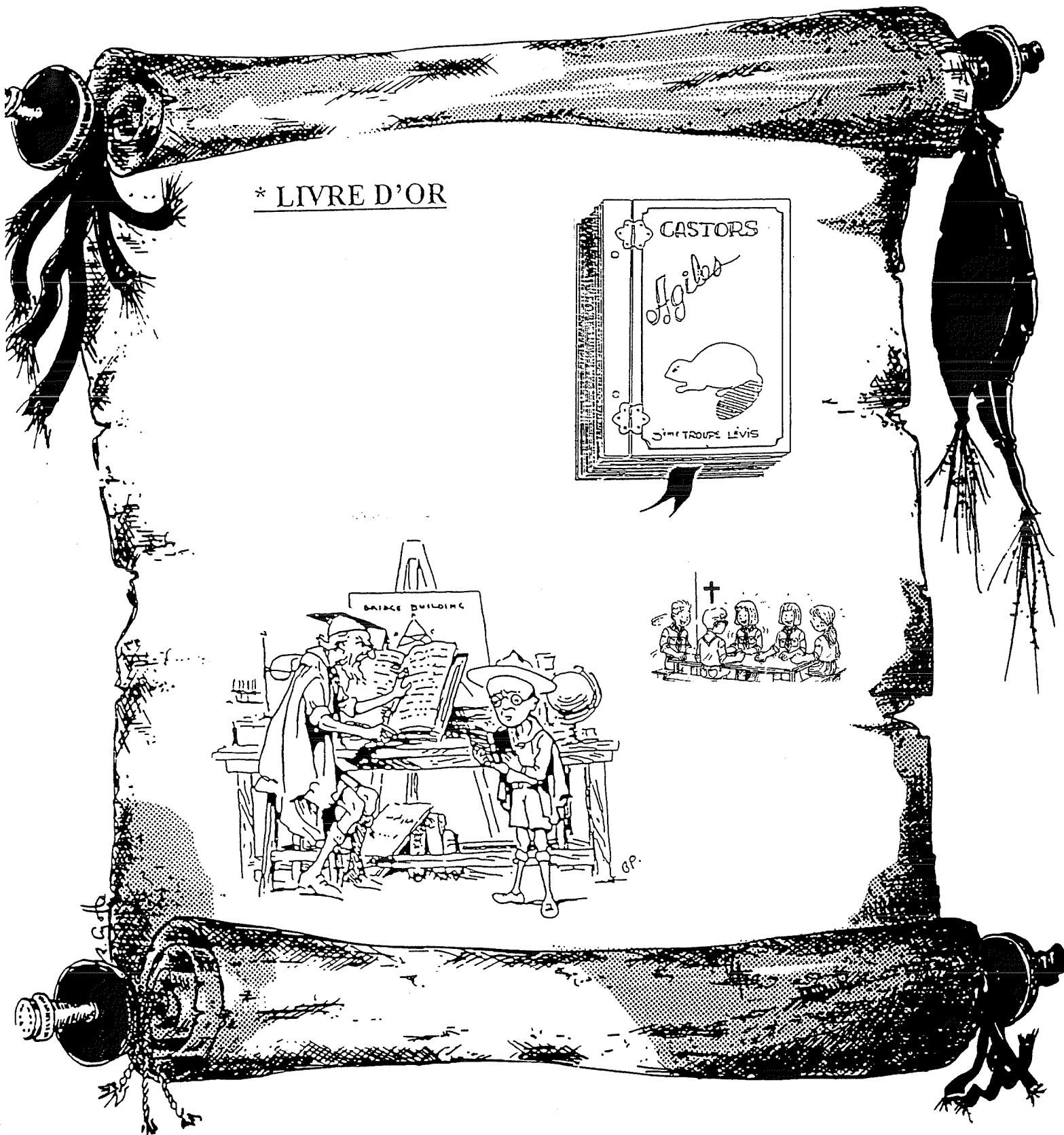
"Si vous n'apprenez pas à observer les "signes", vous aurez bien peu de données à combiner et vous ne servirez pas à grand'chose comme éclaireur. C'est affaire d'exercice."

"Un éclaireur ne regarde pas seulement devant lui, mais à droite, à gauche et derrière lui. Il a des yeux derrière la tête, comme on dit."

"Rappelez-vous ceci: un éclaireur considère comme un malheur qu'un étranger découvre, dans le lointain ou sous ses pas, sur terre ou en l'air, quelque chose qu'il n'ait pas encore observé lui-même."



Identification de sons

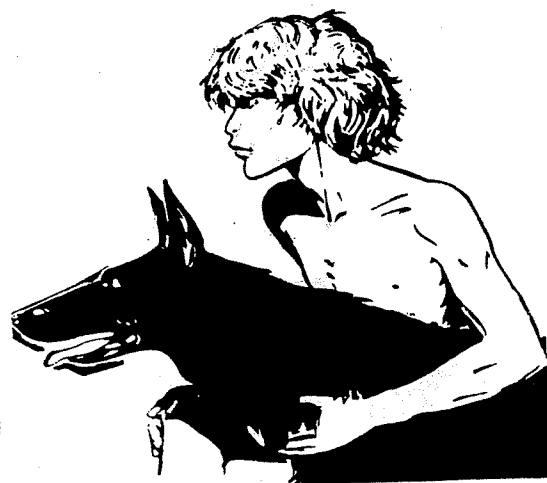


Cette tradition n'est certes pas l'apanage des scouts et des guides, mais on la retrouve tout de même dans un très grand nombre d'unités.

Ce qui est intéressant, c'est de voir avec quel soin les jeunes décorent leur livre d'or. Traditionnellement, on attache beaucoup d'importance à la couverture qui peut être faite de bois sculpté, de cuir repoussé, de contreplaqué, de grosse toile, etc.



LIVRE DE LA JUNGLE



Le choix du Livre de la Jungle de Rudyard Kipling comme thématique pour les louveteaux nous vient de B.P. (1)

Déjà dans le livre des louveteaux, on y rencontre les éléments prédominants de l'actuelle méthode révisée en 1987. Dans le fond, très peu de choses ont changé. Cette thématique se retrouve chez tous les louveteaux du monde et est devenue pratiquement intouchable, même si plusieurs ont tenté vainement de la critiquer (pour la violence et le "machisme" entre autres).

L'imagerie très colorée du Livre de la Jungle est implantée depuis plus de 85 ans (on fêtait le 75e anniversaire du Louvetisme en 1982) et semble être là pour y rester.

On y doit toute la terminologie actuelle (Rocher du Conseil, meute, grand hurlement etc.) le nom des animateurs (Akéla, Baloo, Bagheera) des chants, des danses (les fameuses "danses de Jungle") et bien d'autres choses encore.



(1) B.P. Le livre des Louveteaux



AUREVOIR...



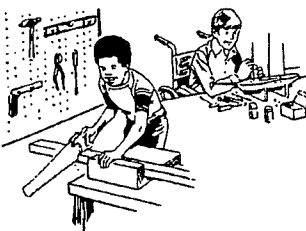
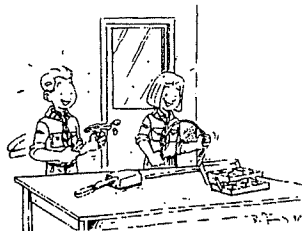
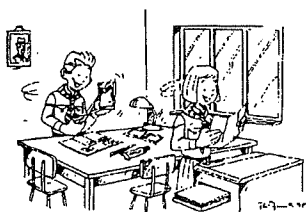
LE LOCAL DE TROUPE

Chaque troupe ou compagnie a habituellement son local. Celui-ci est souvent situé au sous-sol de l'église.

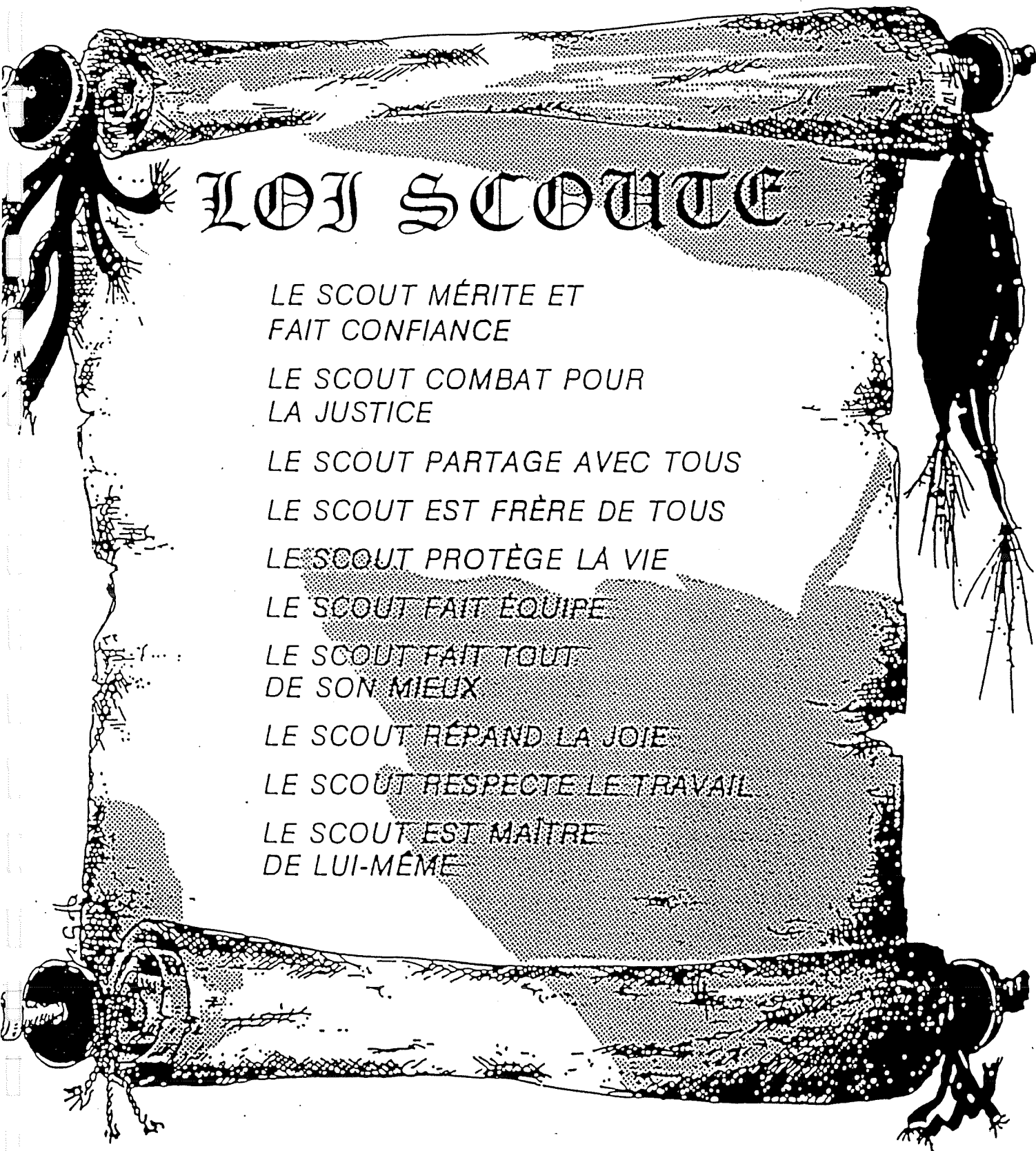
C'est le lieu où se déroulent les réunions de maîtrise et où l'on remise tout le matériel de l'unité.



Le local est décoré de tous les symboles du mouvement.



(Reproduction d'une peinture d'ERNEST S. CARLOS)



LOI SCOUTE

LE SCOUT MÉRITE ET
FAIT CONFIANCE

LE SCOUT COMBAT POUR
LA JUSTICE

LE SCOUT PARTAGE AVEC TOUS

LE SCOUT EST FRÈRE DE TOUS

LE SCOUT PROTÈGE LA VIE

LE SCOUT FAIT ÉQUIPE

LE SCOUT FAIT TOUT
DE SON MIEUX

LE SCOUT RÉPAND LA JOIE

LE SCOUT RESPECTE LE TRAVAIL

LE SCOUT EST MAÎTRE
DE LUI-MÊME

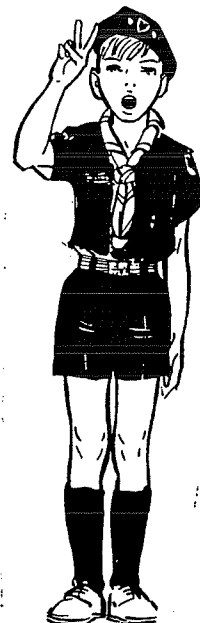
A la meute, on parle de maître-mot : « de notre mieux », de principes et de maximes.

Louveteau

La loi Le louveteau fait de son mieux
Le louveteau fait plaisir a quelqu'un tous les jours

Le Maître-mot De notre mieux
ou mot d'ordres

Les Maximes Le louveteau pense aux autres
Le louveteau ouvre les yeux et les oreilles
Le louveteau est toujours joyeux
Le louveteau dit toujours vrai
Le louveteau est toujours propre



MACARON

Les macarons jouent sensiblement le même rôle que les badges souvenirs en moins onéreux.

MAT-TOTEM

En vigueur chez les louveteaux, cette tradition nous vient aussi de B.P. (1)

Le mât-Totem symbolise la meute un peu comme les armoiries symbolisaient les grandes familles. Il est surmonté d'une tête de loup et décoré au gré des louveteaux. Chaque fois qu'un louveteau obtient un badge, il est fixé au mât avec le nom du louveteau inscrit dessus. On peut aussi ajouter les autres réussites de la meute. On peut aussi faire une marque sur le mât, chaque fois qu'un jeune fait sa Promesse.



MINI-DODO

Depuis la fondation de la première colonie castor dans le district de Montréal en 1982, les animateurs ont inventé le mini-dodo qui consiste en un coucher au local précédé d'activités diverses. Le mini-dodo a pour but de préparer le jeune enfant à quitter ses parents lors du camp d'hiver ou d'été.

Cette tradition s'est très rapidement étendue à travers les colonies et a même débordé du district de Montréal.

MOOTS MONDIAUX



Les Moots Mondiaux sont des rassemblements de membres d'associations scouts nationales appartenants à la branche des aînés-routiers et autres jeunes adultes, dont l'âge se situe entre 18 et 25 ans. Les Moots mondiaux permettent aux jeunes adultes du Mouvement de se réunir afin de renforcer leur compréhension internationale en tant que citoyens du monde.

NOEUD D'ÉPAULE

Jadis, les guides et les scouts portaient à l'épaulette gauche de leur blouse ou de leur chemise deux petits rubans de 12 cm aux couleurs de la patrouille dont ils faisaient partie:

Exemples: Patrouille des abeilles: rubans vert et jaune

NOMS DES PATROUILLES ET COULEURS OFFICIELLES

	INT.			INT.	
Abeille	: Vert	Jaune	Hermine	: Vert	Rouge
Aigle	: Vert	Noir	Héron	: Gris	Vert
Alouette	: Brun	Bleu	Hibou	: Bleu	Vert
Antilope	: Violet	Blanc	Hirondelle	: Violet	Jaune
Bélier	: Brun	Jaune	Ibis	: Rouge	Vert
Bison	: Brun	Violet	Kangourou	: Rouge	Gris
Buffle	: Blanc	Rouge	Léopard	: Orange	Vert
Caribou	: Brun	Vert	Lévrier	: Noir	Rouge
Castor	: Bleu	Jaune	Lézard	: Orange	Gris
Cerf	: Violet	Noir	Lièvre	: Blanc	Brun
Cigogne	: Bleu	Blanc	Lion	: Jaune	Rouge
Chamois	: Orange	Violet	Loutre	: Brun	Blanc
Chat	: Gris	Brun	Loup	: Jaune	Noir
Chauve-Souris	: Bleu	Noir	Lynx	: Rouge	Orange
Chevreuil	: Brun	Rouge	Mangouste	: Brun	Orange
Chien	: Orange	Bleu	Martin-pêcheur	: Vert	Orange
Chouette	: Violet	Brun	Moineau	: Vert	Gris
Cobra	: Orange	Noir	Mouette	: Rouge	Bleu
Condor	: Noir	Orange	Orignal	: Rouge	Violet
Coq	: Noir	Bleu	Ours	: Brun	Noir
Corbeau	: Rouge	Jaune	Panthère	: Jaune	Bleu
Coucou	: Gris	Bleu	Paon	: Vert	Bleu
Courlis	: Vert	Blanc	Perdrix	: Violet	Vert
Coyotte	: Gris	Noir	Pic-bois	: Vert	Violet
Crocodile	: Vert	Brun	Pinson	: Noir	Jaune
Cygne	: Rouge	Brun	Pélican	: Jaune	Violet
Daim	: Orange	Jaune	Ramier	: Violet	Gris
Ecureuil	: Violet	Bleu	Renard	: Jaune	Vert
Epervier	: Bleu	Orange	Rossignol	: Bleu	Brun
Faucon	: Gris	Rouge	Rouge-Gorge	: Rouge	Noir
Faisan	: Bleu	Rouge	Sanglier	: Gris	Orange
Furet	: Brun	Gris	Siffleux	: Jaune	Brun
Gazelle	: Gris	Violet	Suisse	: Gris	Jaune
Goéland	: Noir	Blanc	Tigre	: Violet	Rouge
Grive	: Noir	Vert	Tourterelle	: Bleu	Gris
Huart	: Jaune	Blanc	Vautour	: Noir	Gris
Hérisson	: Noir	Brun	Vison	: Orange	Brun

Les patrouilles se distinguent par la couleur du noeud d'épaule et sont désignées par le nom de l'animal-emblème que porte le fanion et dont le cri leur sert de signe de ralliement propre. Il est préférable de choisir des noms d'oiseaux ou d'animaux du Canada.

NOMS ET CRIS DE PATROUILLES

Chez les louveteaux
les sizaines portent
toujours le même
nom et la même
couleur :

- les Blancs
- les Gris
- les Bruns
- les Noirs

Chaque patrouille ou équipe se choisit le nom
d'un animal-totem. Le C.P. ou la C.É. lance
le nom de l'animal et tous les membres de la
patrouille ou de l'équipe répondent par le cri
choisi. C'est le cri de ralliement propre à
chaque patrouille ou équipe.

"Panthères! Aux aguets!"

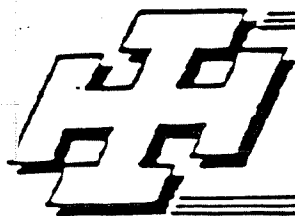


PAROLE DE SCOUT



Dans tous les pays du monde, sous tous les tropiques, les scouts se font confiance. Lorsqu'un scout dit: "Parole de Scout" on est assuré qu'il dit la vérité. Il ne viendrait jamais à l'idée d'un scout de trahir sa parole. Un scout dit toujours la vérité, même si cela doit parfois lui faire mal. Un scout sait que son Honneur est sacré. Il ne trahit jamais son honneur. Un scout qui mentirait trahirait son honneur. Baden-Powell a dit qu'un scout qui trahit son honneur ou qui ne raconte pas la vérité devrait immédiatement remettre son insigne. Il ne serait plus digne d'être scout. Jadis les chevaliers auraient préféré mourir plutôt que de trahir leur honneur. Un scout ne raconte jamais de demi-vérités. Il ne nuance pas les faits. Il ne camoufle pas la vérité. Il est franc. Il est droit. Lorsqu'il donne sa parole, sa "parole de scout", on peut lui faire entièrement confiance, sans la moindre hésitation. Il n'y a rien de plus laid, de plus bas, de plus lâche qu'un garçon qui ment continuellement. La vérité constitue la noblesse de ceux qui la pratiquent. C'est la première loi de la chevalerie. C'est aussi la première loi d'un scout.

CERF LOYAL



* POIGNÉE DE MAIN

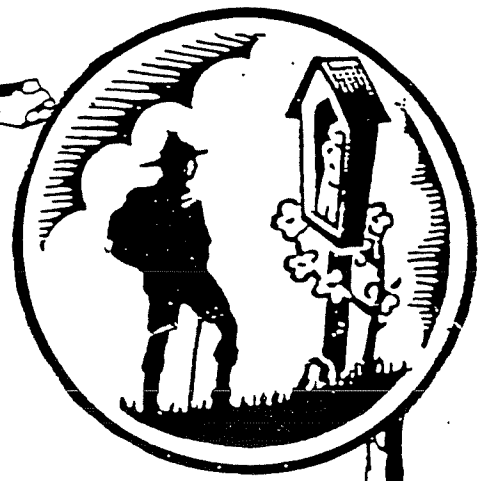


B.P. nous a transmis cette tradition. Il l'explique ainsi : Lorsque deux chefs de tribus ennemies faisaient la paix, ils se saluaient de la main droite (pour montrer qu'ils ne portaient pas d'armes) et se donnaient la main gauche (sans bouclier) en signe de confiance. La main gauche est aussi la main du coeur, de l'amitié.

CROISEMENT DES PETITS DOIGTS

Cela remonte à un Jamboree mondial, c'était un signe pour se reconnaître entre participants de ce jamboree. Cette manière de faire s'est perpétuée un peu partout, tellement que plusieurs croient que cela fait partie de la poignée de main originale.





PRIÈRE SCOUTE

Les scouts ont depuis longtemps adopté comme appui à leur promesse la prière de Saint-Ignace.

Seigneur Jésus, apprenez- moi à être
généreux

A vous servir comme vous le méritez

A donner sans compter

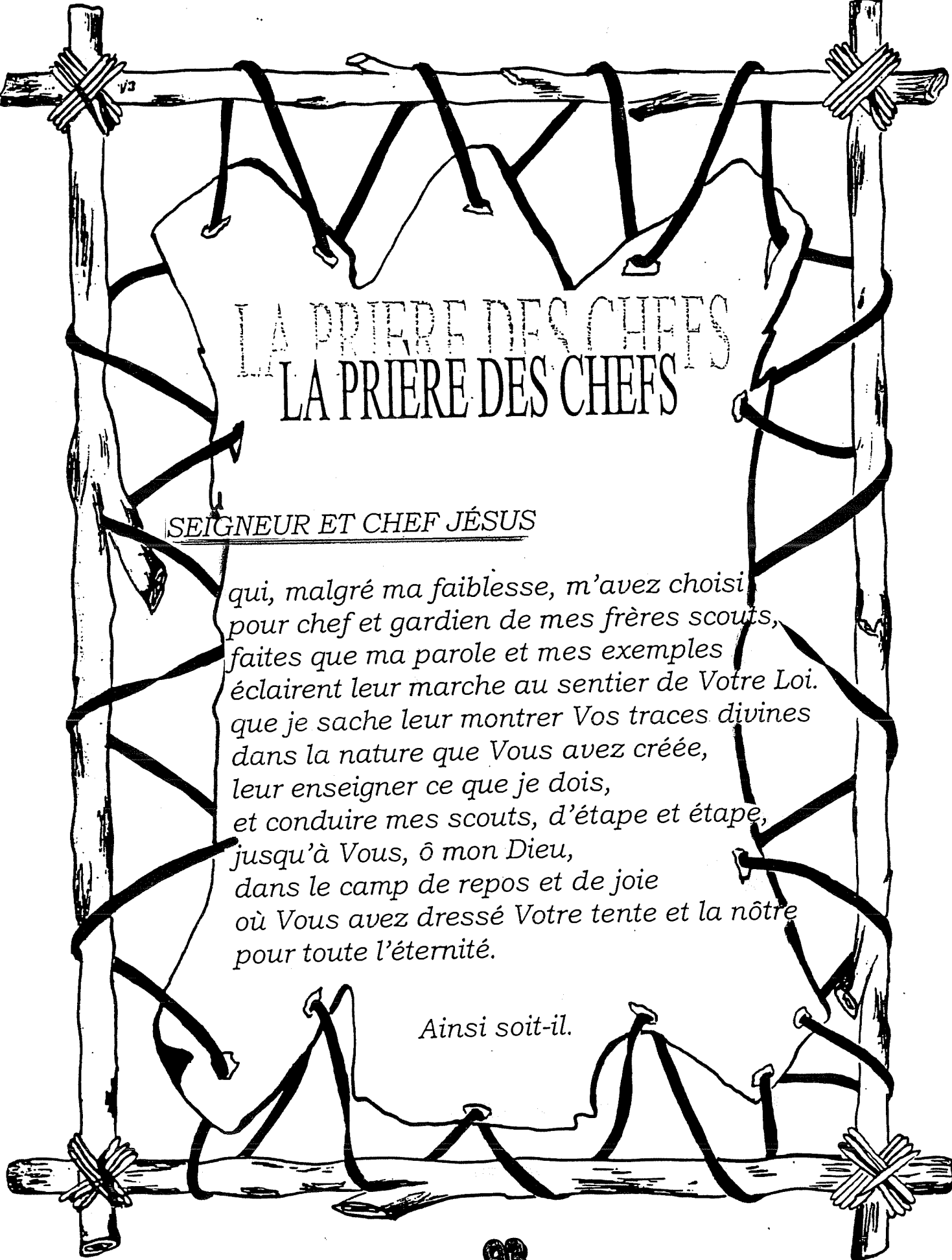
A combattre sans souci des blessures

A travailler sans chercher de repos

A me dépenser sans attendre d'autre
récompense

Que celle de savoir

Que je fais votre sainte volonté.



LA PRIERE DES CHEFS LA PRIERE DES CHEFS

SEIGNEUR ET CHEF JÉSUS

*qui, malgré ma faiblesse, m'avez choisi
pour chef et gardien de mes frères scouts,
faites que ma parole et mes exemples
éclairent leur marche au sentier de Votre Loi.
que je sache leur montrer Vos traces divines
dans la nature que Vous avez créée,
leur enseigner ce que je dois,
et conduire mes scouts, d'étape et étape,
jusqu'à Vous, ô mon Dieu,
dans le camp de repos et de joie
où Vous avez dressé Votre tente et la nôtre
pour toute l'éternité.*

Ainsi soit-il.

(La) PROMESSE

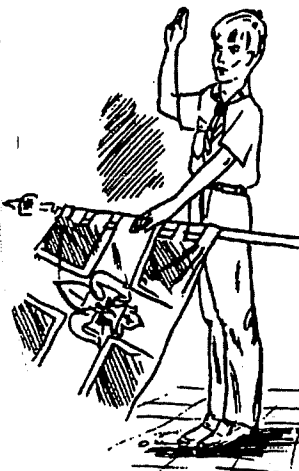
La promesse est la cérémonie la plus importante et le signe officiel de l'adhésion d'un jeune ou d'un adulte dans le mouvement scout.

Quelle que soit sa formulation, le texte de la Promesse doit toujours comporter ce triple engagement:

- Servir Dieu, l'Église et la Patrie
- Aider son prochain
- Observer la loi scout

Le formulaire le plus connu est le suivant:

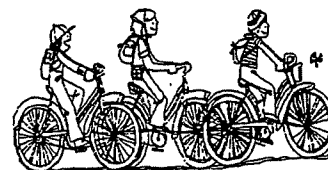
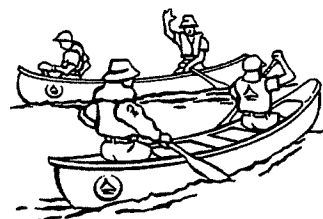
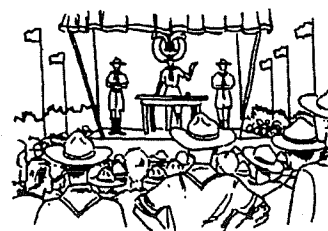
SUR MON HONNEUR, AVEC LA GRACE DE DIEU, JE M'ENGAGE A SERVIR DE MON MIEUX DIEU, L'ÉGLISE ET MA PATRIE, A AIDER MON PROCHAIN EN TOUTES CIRCONSTANCES, A OBSERVER LA LOI SCOUTE.



RALLYE

Le rallye était un rassemblement de guides et de scouts d'une région donnée. On pouvait aussi l'appeler : camporee.

Le premier rallye eut lieu en 1910 à Chrystal Palace, en Angleterre. C'est là que pour la première fois les guides furent présentées aux scouts.



RASSEMBLEMENT

De façon régulière, il faut rassembler l'unité pour diverses raisons.

L'APPEL

Dans le bois, on utilise la corne ou le sifflet. Un code de signaux au sifflet a existé longtemps dans le scoutisme et le guidisme, code de moins en moins utilisé, sauf pour l'appel au rassemblement.

- L'animateur lance un coup long, un "t" en morse, cela veut dire "Attention".
- Il fait ensuite deux coups courts le "I", ce qui veut dire Rassemblement.

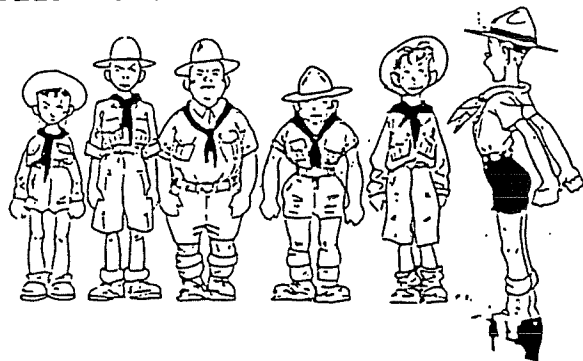
Certains ajoutent la première lettre du nom de la patrouille ou de l'équipe lorsqu'ils veulent rencontrer uniquement cette patrouille ou cette équipe.

Il y a aussi une autre façon d'appeler les jeunes au rassemblement. Pratiquement chaque branche a son chant de rassemblement. Cette dernière manière est largement répandue et convient beaucoup mieux à l'esprit pédagogique d'aujourd'hui que les signaux au sifflet ou à bras utilisés autrefois.

CONNU DANS LE MONDE ENTIER

L'APPEL SCOUT ET GUIDE

Les scouts du monde entier, peu importe leur langue, ont un signe international pour signaler leur présence. Il s'agit de l'appel scout. Cet appel peut se lancer au clairon, en sifflant, à la corne, sur un harmonica, avec une trompette, en chantant, ou de n'importe quelle façon. C'est un appel qui est compris par tous les scouts, peu importe la couleur de leur peau. Une vieille tradition consiste à lancer l'appel scout, en sifflant, lorsqu'on approche d'un camp. Les scouts répondent à l'appel. C'est une façon de signaler sa présence. L'appel est aussi lancé en cas de détresse ou d'urgence. Tous les scouts qui l'entendent accourent au lieu désigné.



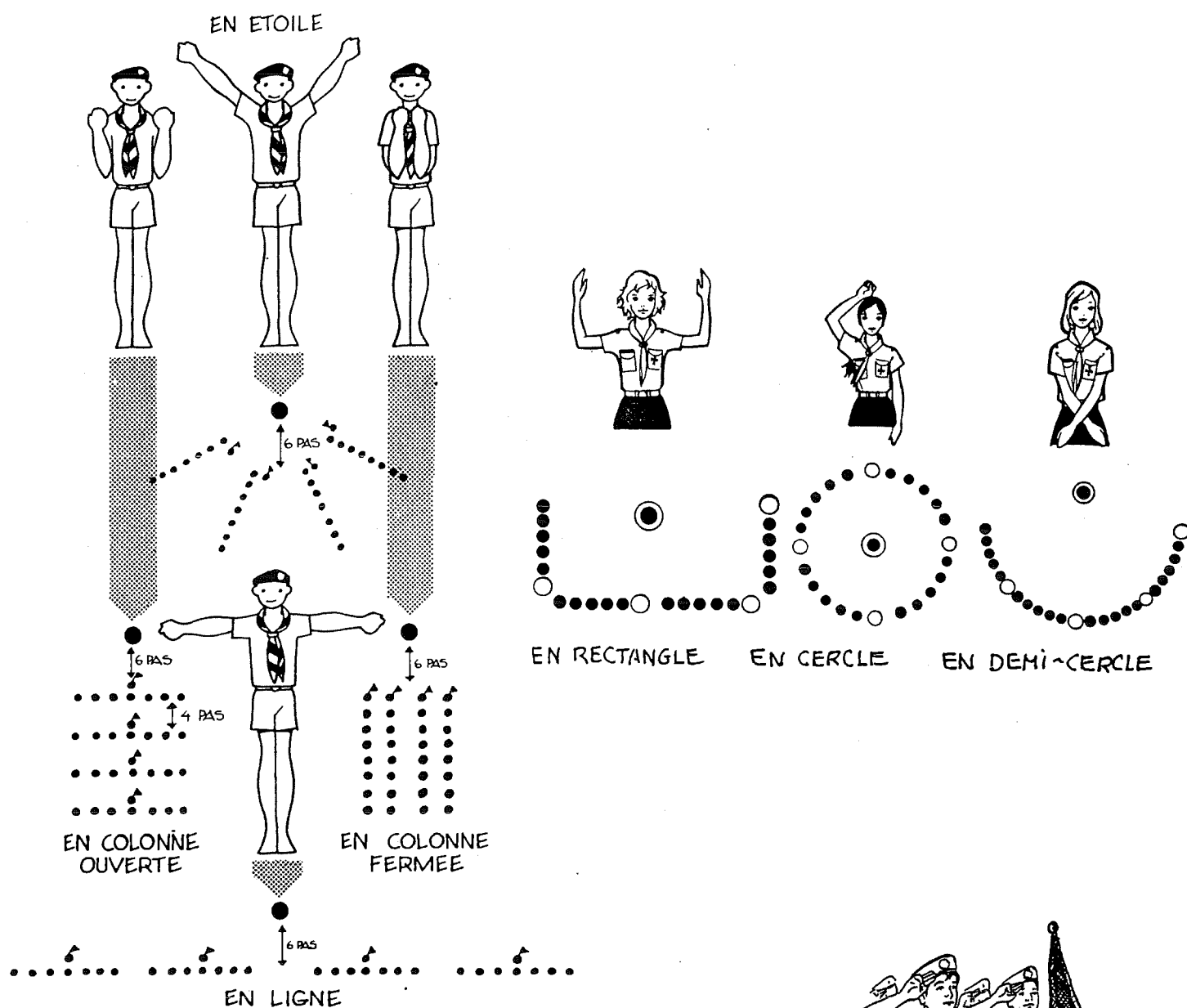
Les Scouts chantent:
Sont-ils là les Eclaireurs, les Eclaireurs ?
Les Guides chantent:
Sont-elles là les Eclaireuses, les Eclaireuses ?



TYPE DE RASSEMBLEMENT

On connaît, bien entendu, le rassemblement en cercle, idéal pour les feux de camp et les échanges. Mais lors des cérémonies ou encore pour prendre place lors de grands rassemblements ou pour d'autres raisons, on pourrait revenir à certains autres rassemblements traditionnels oubliés. En voici quelques uns:

RASSEMBLEMENTS

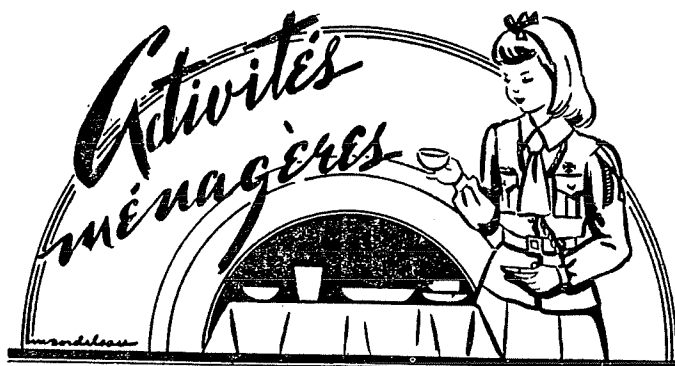
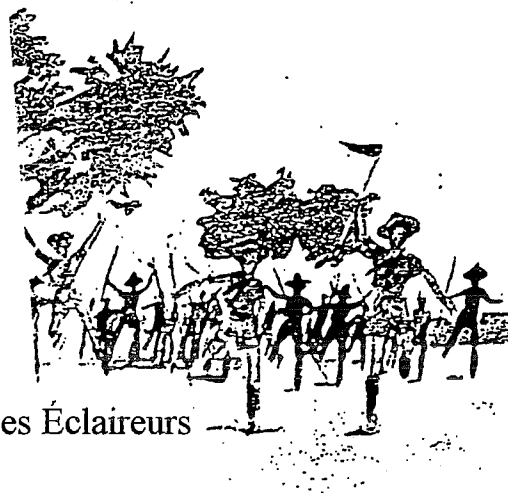


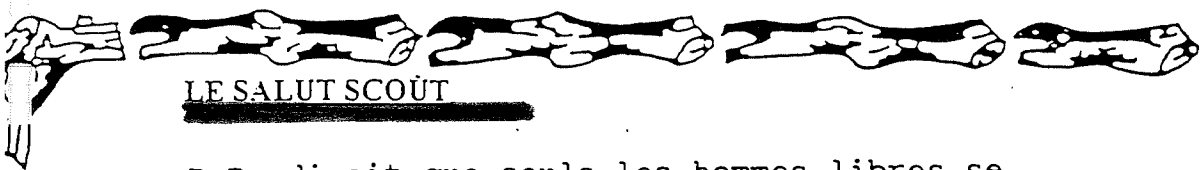
RÉUNIONS

Peut-on parler de guidisme et de scoutisme sans faire mention des réunions hebdomadaires. Elles étaient et demeurent la cheville ouvrière du mouvement.

Elles comportaient généralement les éléments suivants :

- Rassemblement
- Prière
- Inspection
- Techniques
- Jeu
- Chant
- Mot de l'aumônier
- Chant : Cantique des patrouilles ou Notre-Dame des Éclaireurs
- Bénédiction
- Départ





LE SALUT SCOUT

B.P. disait que seuls les hommes libres se saluent. "C'est un privilège de pouvoir saluer un autre homme"(1)



Le salut est le signe de la fraternité entre tous les scouts et guides du monde. Il rappelle l'engagement triple:

- Service de Dieu
- Service du Pays
- Service de l'autre



Le pouce sur l'auriculaire signifie que le fort est toujours prêt à protéger le faible. Il est généralement admis que quand un adulte salue un louveteau, une jeannette ou un castor, il fait le salut du jeune.



On entend souvent que les 3 doigts levés rappellent aussi les 3 vertus: franchise, dévouement, pureté. Or il n'y a pas de trace de cette signification dans Eclaireurs. On ne sait d'où cette interprétation peut venir.



LE SALUT JEANNETTE

Il rappelle les deux parties de la loi.

- Faire de son mieux
- Faire chaque jour un plaisir à quelqu'un



A noter que pour la jeannette les deux doigts sont collés et non écartés comme pour le louveteau.



LE SALUT LOUVETEAU

Tous les louveteaux du monde saluent de la même façon. Le salut louveteau se fait de la main droite, l'index et le majeur dressés et légèrement écartés, tandis que le pouce recouvre les deux autres doigts. Le salut louveteau évoque les oreilles dressées du loup en éveil et rappelle les deux parties de la loi: faire de son mieux, faire plaisir à quelqu'un tous les jours.





SEMAINE INTERNATIONALE

Le 22 février est la date de l'anniversaire de B. P. et par un heureux hasard, c'est aussi la date d'anniversaire d'Olave!

Chaque année, la semaine du février devient la semaine internationale du Scoutisme et du Guidisme. Les scouts et guides du monde fêtent cet événement.

Généralement, nous profitons de cette semaine pour faire parler du mouvement dans les médias et un peu partout. Une tradition veut que les jeunes portent leur uniforme à l'école le jour du février.

VEUX-TU SENTIR LE BOIS FUMANT AU CRÉPUSCULE? ENTENDRE LE PÉTILLEMENT DE LA BÛCHE? ÊTRE PROMPT À INTERPRÉTER LES BRUITS DE LA NUIT? VA! SOIS DE CEUX QUI S'ACHEMINENT
VERS LES CAMPS, LIEUX DE DÉSIRS RÉALISÉS. DE DÉLICIES RECONNUS!

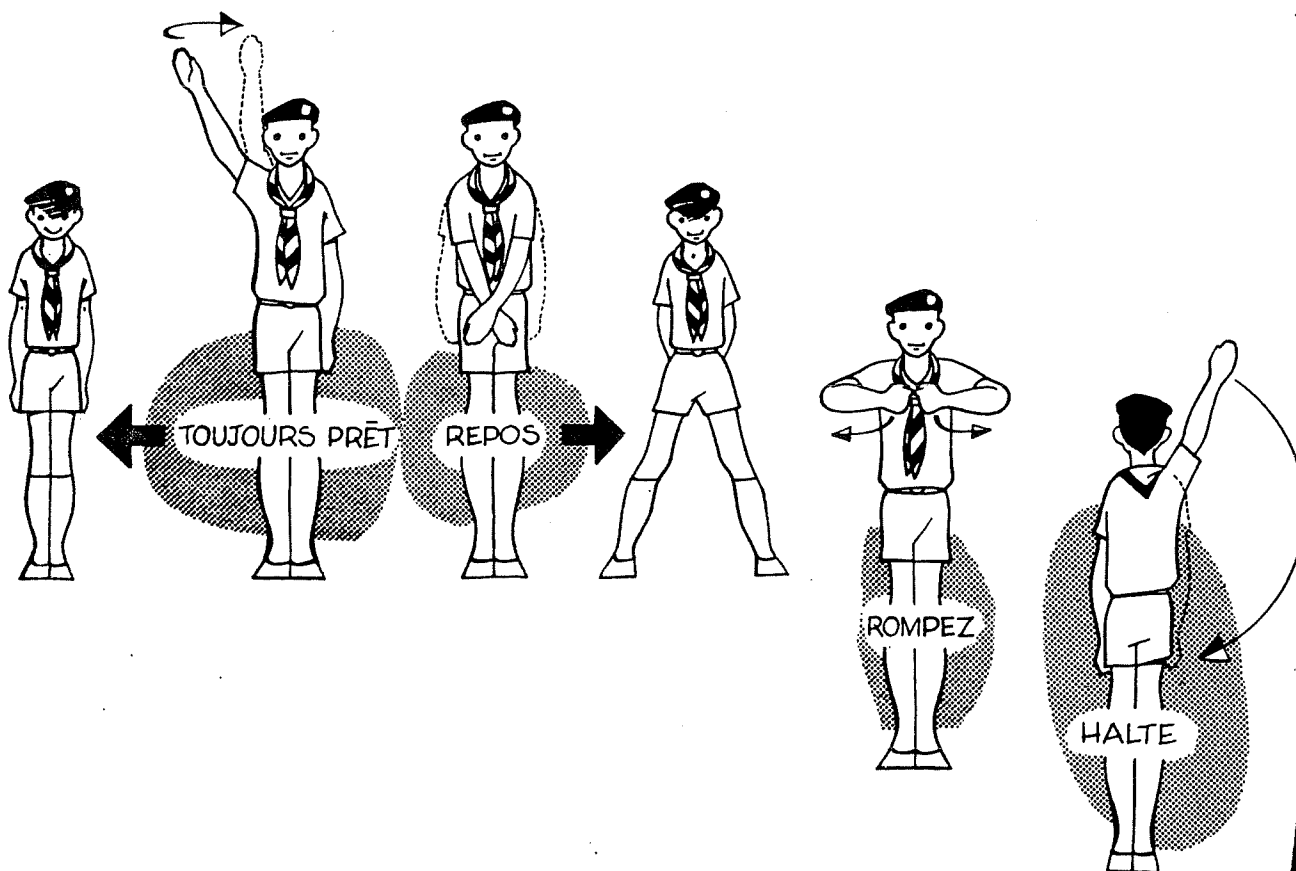
(RUBENAS KIPUNO)

SIGNAUX A BRAS

Tout rassemblement est précédé du signal "Attention".
Au signal "Rassemblement" les Patrouilles ou Equipes partent en ligne derrière leurs Chefs au pas de course et en silence. Aussitôt placées, elles poussent leur cri et se mettent au repos sur l'ordre de leur Chef de Patrouille ou d'Equipe en attendant le commandement du Chef d'Unité.



SIGNAUX

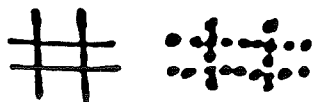


SIGNES DE PISTE

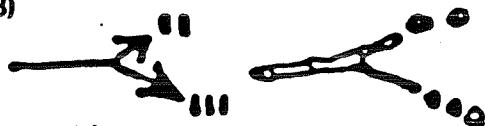
Parmi les techniques typiquement scouts-guides mentionnons celle des signes de piste. Cette technique nous vient de B.P. lui-même.

SIGNE DE PISTE

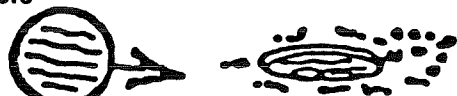
Début de piste:



groupe est séparé
(2-3)



eau potable



eau non-potable



camp dans cette
direction



fin de piste
retour à la maison



direction à suivre



direction à éviter



danger - péril



SIGNE DE PISTE

message caché:

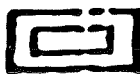


à 3 pas

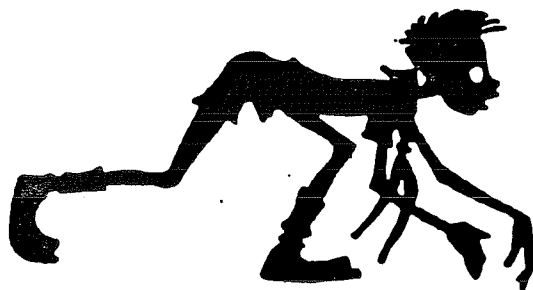
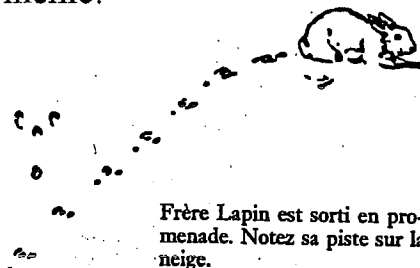
obstacle à franchir:



attendre ici:



Frère Lapin est sorti en promenade. Notez sa piste sur la neige.

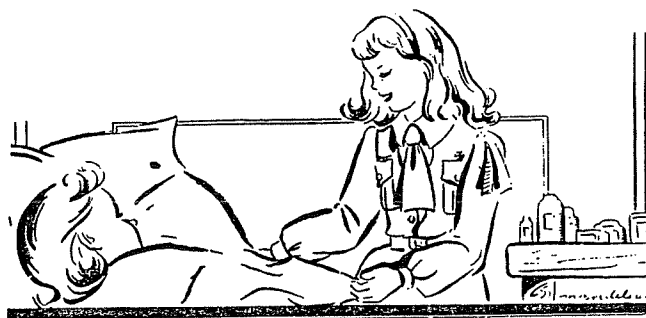


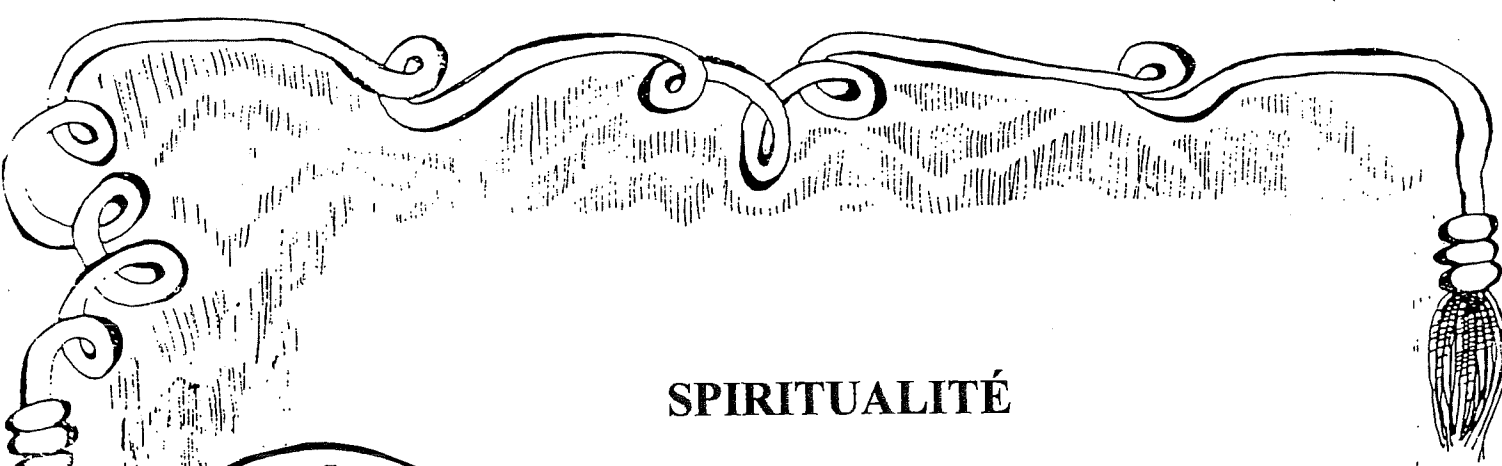
SOU MONDIAL-SOU DU COEUR

L'idée du Thinking Day ou jour de la pensée guide -22 février- a été lancé en 1926 pour célébrer l'anniversaire de B.P. et d'Olave (les 2 sont nés un 22 février).

L'intention originale était que les guides et les éclaireuses s'écrivent mutuellement en cette occasion spéciale. En 1932, à la 7e Conférence mondiale, on a adopté l'idée que chaque guide du monde donne un "penny" pour le fonds de l'amitié internationale qui contribue à financer les Centres mondiaux, organise des camps internationaux, vient en aide aux handicapés et aux démunis, finance du secours lors des catastrophes, finance aussi des projets de services communautaires.

Avec le temps, le sou mondial est devenu le SOU DU COEUR. Au Québec, cette activité est administrée par la FQGS et s'adresse également aux scouts et aux guides. On demande 1 sou par année d'âge. Les fonds servent à financer un projet ou un organisme québécois d'entraide et un projet ou organisme international qui oeuvre dans les pays en voie de développement.





SPIRITUALITÉ

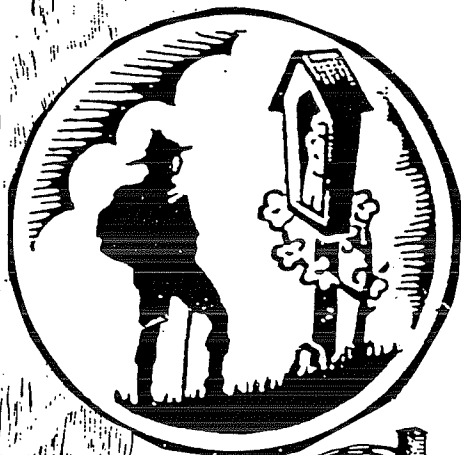
La spiritualité était très présente
Chez les guides et les scouts. Elle
Marquait toutes leurs activités :
Réunions, camps, sorties...

Rappelons-nous le premier
Principe : « Le scout (la guide)
Est fier (fière) de sa foi et lui
Soumet toute sa vie. »

Et le cinquième but (ou la
Cinquième dimension) ne
Disait-il pas : la recherche
De Dieu?

« Tout le mystère de la vie
est dans tes yeux. Il suffit de
les exercer à percer l'appa-
rence des choses. Et dis-toi
bien que lorsque l'univers
te paraît s'assombrir, ce
n'est pas parce que les
portes se ferment devant
toi, mais parce que ton
regard se dérobe à la
lumière... »

F. Garagnon



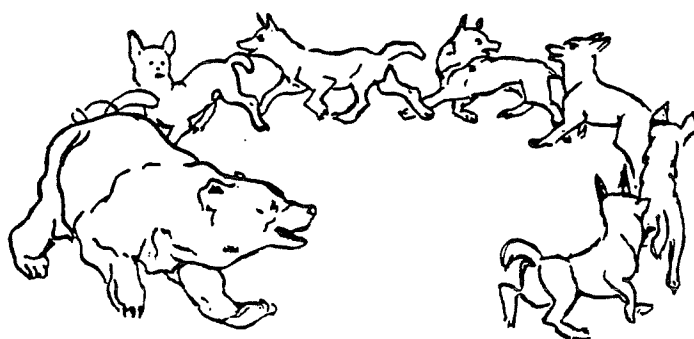
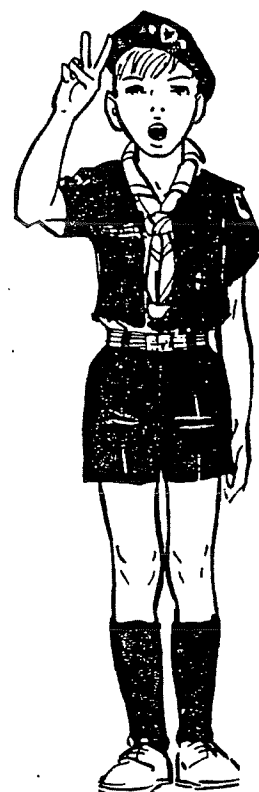
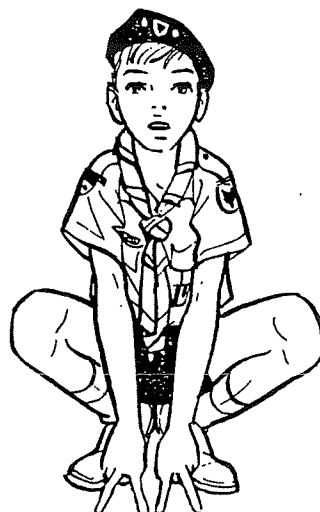
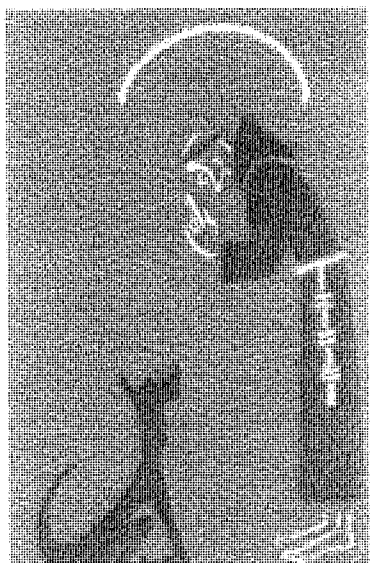
ST-FRANÇOIS D'ASSISE

St-François d'Assise est depuis toujours le patron des louveteaux.



Sain' François

On raconte que St-François transforma, un jour, un loup féroce en bête sympathique. Cela se passait en Italie dans le village de Gubbio. Il n'en fallait pas plus pour que ce chantre de la nature et ami des animaux devienne le patron des louveteaux.



SYSTÈME DES

PATROUILLES



Le système des patrouilles est l'aspect essentiel grâce auquel la formation scout diffère de celle de toute autre organisation.

Aids, WB, 22.

Je conseille chaudement des petits camps d'environ une demi-douzaine de patrouilles, chacune avec sa tente et son terrain de camp séparés, de manière à ce que les Eclaireurs ne se sentent pas une partie d'un grand troupeau, mais des membres d'unités indépendantes et responsables.

Les patrouilles devraient être conservées intactes en toutes circonstances.

HQG, juin 1910.



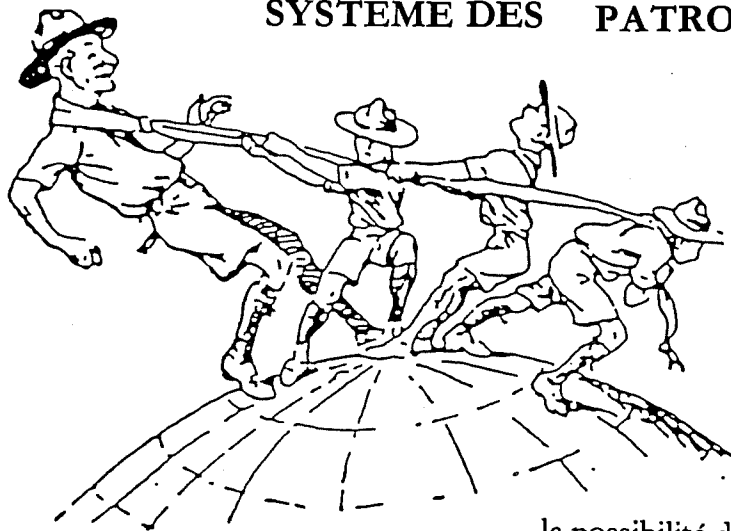
Pour obtenir des résultats de premier ordre du système des patrouilles, vous devez donner aux chefs une responsabilité large et réelle : si vous ne leur donnez qu'une responsabilité partielle, vous n'obtiendrez que des résultats partiels.

HQG, mai 1914, et Aids, WB, 24.

Le système des patrouilles a une grande valeur pour la formation du caractère, s'il est utilisé correctement. Ce système conduit chaque garçon à se rendre compte qu'il a un peu de responsabilité individuelle pour le bien de sa patrouille. Il conduit chaque patrouille à se rendre compte qu'elle endosse une responsabilité précise pour le bien de la Troupe. Grâce à lui, le Chef scout a



SYSTÈME DES PATROUILLES



la possibilité de faire passer aux garçons, non seulement son instruction technique, mais également ses valeurs morales. Grâce à lui, les Eclaireurs eux-mêmes apprennent petit à petit qu'ils ont une influence considérable dans l'activité de la Troupe. C'est le système des patrouilles qui fait de la Troupe, et même du scoutisme tout entier, un véritable effort communautaire.

Aids, WB, 4.



La division des garçons en patrouilles permanentes de six à huit, et le fait de les traiter comme des unités distinctes ayant chacune son chef responsable est la clef qui distingue une bonne Troupe. La patrouille est l'unité du scoutisme, toujours, que ce soit pour travailler ou pour définir un programme concernant la discipline ou le devoir.

Aids, WB, 22. (la première partie aussi dans E, 317).

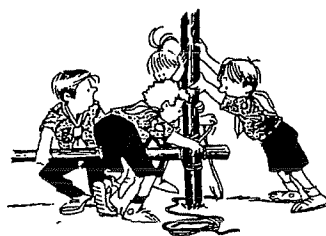
La patrouille est une école de caractère pour l'individu. Au chef de patrouille elle offre l'occasion d'exercer son sens des responsabilités et ses qualités de chef. Aux Eclaireurs elle apprend à subordonner leur intérêt personnel à celui de l'ensemble, ainsi qu'à mettre en pratique les qualités d'abnégation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

Aids, WB, 24.

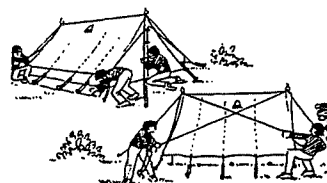
Le but du système des patrouilles est essentiellement de donner une responsabilité réelle à autant de garçons que possible, dans le but de développer leur caractère. Si le Chef scout donne à son chef de patrouille un pouvoir réel, attend beaucoup de lui, et lui laisse les mains libres pour la réalisation de son travail, il aura fait, pour l'épanouissement du caractère de ce garçon, plus que ne pourrait faire n'importe quelle formation scolaire, même à haute dose.



TECHNIQUES TRADITIONNELLES

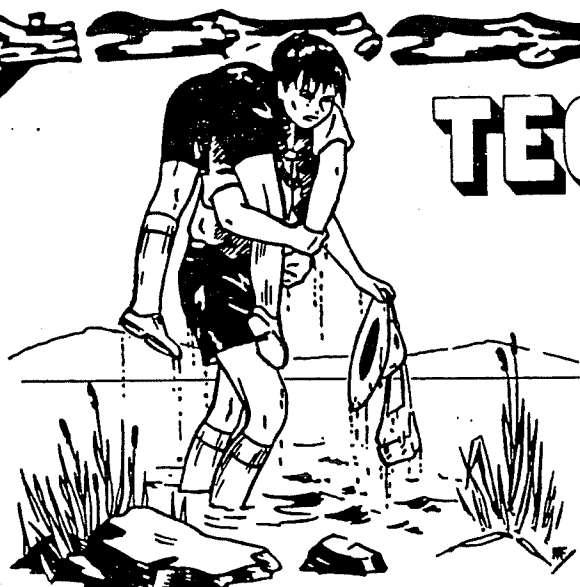


Le développement des habiletés manuelles, le savoir-faire et la débrouillardise font partie des principes pédagogiques du scoutisme et du guidisme depuis le début.

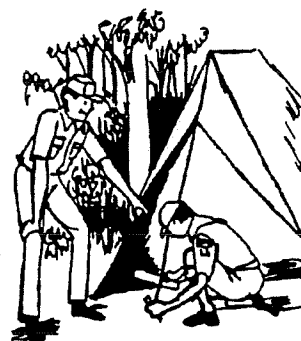
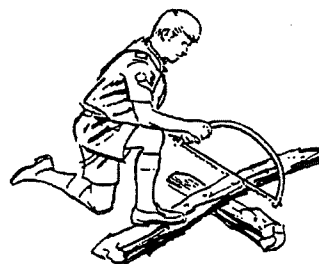


Par techniques traditionnelles, on entend généralement celles qui sont enseignées depuis les origines et qu'on retrouve dans le livre Eclaireurs, écrit par B.P. La totalité de ces techniques se rapportent à la vie en plein air: Orientation, Natation, Canotage, Signalisation, Noeuds et construction, Camping, Feux, Observation, Connaissance des animaux et des plantes, Sauvetage, Secourisme.

TECHNIQUES



Avec le temps, et surtout avec les besoins et les intérêts des jeunes, de nombreuses autres techniques se sont introduites dans nos activités. L'évolution des connaissances et les progrès technologiques ont aussi contribué aux innovations.



Mise en garde: Une technique doit être **UTILE** et **DEVELOPPER** la débrouillardise et les habiletés du jeune.

THEME DE CAMP

Les activités, d'un camp gravitent généralement autour d'un thème. (Voir Badge). Cette pratique a été tellement encouragée qu'elle est devenue aujourd'hui une norme, voire une exigence.

***Mise en garde A :** Comme il stimule l'imaginaire des jeunes et qu'il assure une certaine cohérence dans les activités du camp, le thème, même s'il n'est pas obligatoire pour obtenir son permis de camp, est recommandé.*



B.P. ET LA TOTEMISATION



On sait que B.P. connaissait cette cérémonie et on sait aussi qu'il en avait une opinion plutôt réservée. Les abus lui faisait peur, à lui-aussi. Lui-même ne parla jamais de totémisation dans ses textes. On se plaît à dire, que B.P. a été totémisé. La vérité est un peu différente. En fait il a reçu plusieurs surnoms, à différentes reprises, au cours de ses voyages en Afrique. Il a d'abord reçu le nom de KANTANKYE, "L'homme au grand chapeau" par les Askonti. Suite à une aventure avec les hippopotames, on le nomma M'HALA PANZI, "L'homme qui se couche pour tirer".. Dix ans plus tard, chez les MATABELES, il devient IMPEESA, "Le loup qui ne dort jamais". Au jamboree en Hollande, en 1937, on le désigna comme "Le sonneur de paix".

On a surtout retenu IMPEESA comme "totem" pour le fondateur.

Fait intéressant, Olave a également eu droit à l'honneur d'être "totémisée" par des Amérindiens à Calgary en 1935. Voici les paroles du chef indien qui nous ont été rapportées.

"Nous avons chez nous beaucoup de femmes célèbres dont les noms sont rappelés et nous les honorons en transmettant leurs noms à d'autres femmes dignes de les porter. Il y a très longtemps, la femme loutre était une digne femme qui éleva ses enfants et d'autres enfants de la tribu afin qu'ils devinssent de braves gens bons pour les autres et de puissants chasseurs. Elle faisait du bien aux enfants des autres et chacun l'aimait. Personne depuis cent ans n'a porté son nom mais maintenant nous vous le donnons parce que vous êtes la femme de l'Aigle tacheté et élevez ses enfants et tous les enfants afin de faire d'eux de braves gens. Nous vous donnons le nom d'EMOVIS AKE "La femme Loutre". (1)



LOUTRE

LE 16E CLAN ST-JACQUES

En 1939, le clan St-Jacques était un clan routier. Le clan était composé de scouts âgés de 17 à 20 ans. Il était situé dans la Paroisse St-Jacques à Montréal dont il ne reste aujourd'hui que le clocher qui a été conservé lors de la construction de l'UQUAM sur la rue St-Denis. Le principal chef du clan fut Louis Pronovost. Il a été chef du clan de 1942 à 1960 avec une interruption de quelques années. C'est en 1962 après le Rover moot de St-Roch de Mékinac que le clan s'est dissous.

En 1986, le clan St-Jacques devient un clan de totémisés. Le clan était composé de scouts totémisés et regroupe certains compagnons et jeunes animateurs également qui sont totémisés.

En 1993, le rôle et les objectifs du clan St-Jacques ont été entièrement revus avec la collaboration de tous les membres du clan, de la commissaire guide et du commissaire scout.

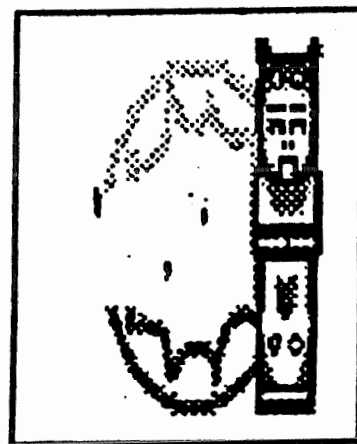
Donc, aujourd'hui, le clan St-Jacques est un regroupement d'animateurs ou ex-animateurs des Scouts et Guides de Montréal, qui sont totémisés. Le foulard du clan est rouge et or. Le clan se rassemble généralement une fois par mois et organise une fois l'an, une totémisation pour les adultes du mouvement.

(1) B.P. Pris sur le vif



Autant chez les scouts que chez les guides, le cérémonial reste le même. Le Totem est constitué d'un élément naturel (animal, plante etc.) et d'une qualité. Le Totem doit représenter le jeune et être agréable à porter.

Dans le passé, certaines troupes (pas toutes) donnaient une qualité à acquérir dans le but que le scout améliore son principal défaut. Chez les guides, on a toujours tenu à donner une qualité acquise pour manifester à la jeune la reconnaissance de ce qu'elle est par les autres. Aujourd'hui, il est généralisé de donner une qualité acquise (ce qui est nettement plus positif) chez les scouts comme chez les guides.



LE RITUEL

Il est traditionnellement admis que le rituel doit rester secret pour les jeunes qui n'ont pas encore été totémisés.

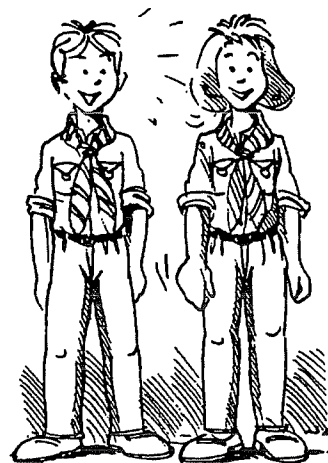
Mise en garde : Cette manière de faire devrait avoir pour seul objectif de créer un climat de mystère et piquer l'intérêt des jeunes. Il ne saurait être question de transformer le clan des totémisés en secte secrète. De plus, la totémisation a été l'objet de plusieurs abus par le passé. On a malheureusement assisté à de véritables opérations de barbouillage et plus tristement à des épreuves humiliantes ou dangereuses qui n'avaient rien d'éducatif.

La totémisation comme toute autre cérémonie, doit être faite dans le RESPECT intégral du jeune qui nous est confié. Elle doit être AGREABLE à vivre, les épreuves doivent être à la portée du jeune et le faire grandir, un climat d'amitié et de complicité doit y régner.



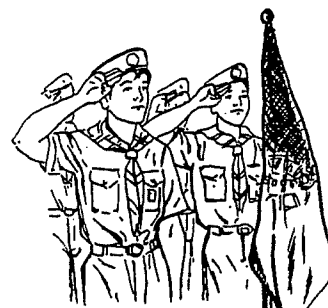
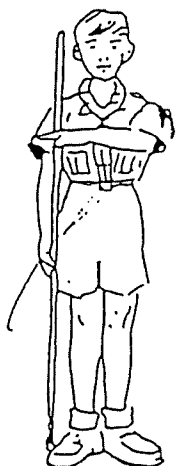
TRADITIONS DE BRANCHE

Chaque branche a ses traditions. Il serait trop long de toutes les énumérer ici. La plupart des guides d'animation les décrivent.



TRADITIONS REGIONALES

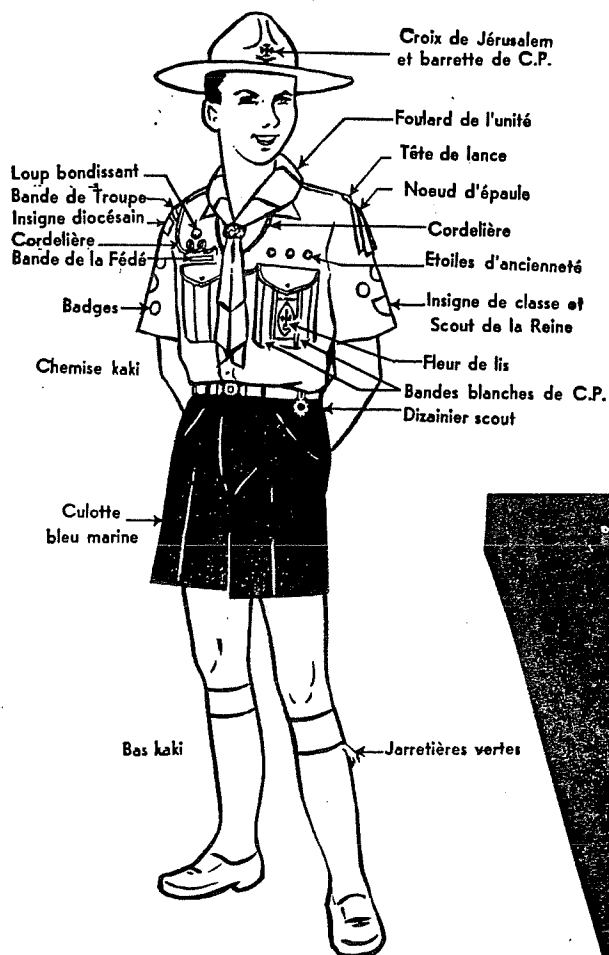
Les Scouts et Guides de la région de Montréal ont aussi leurs traditions: La collecte de sang annuelle, durant la Semaine internationale en février, un jamboree régional à tous les quatre ans, le Salon de l'informatique au début de l'année, pour ne nommer que les plus importantes.



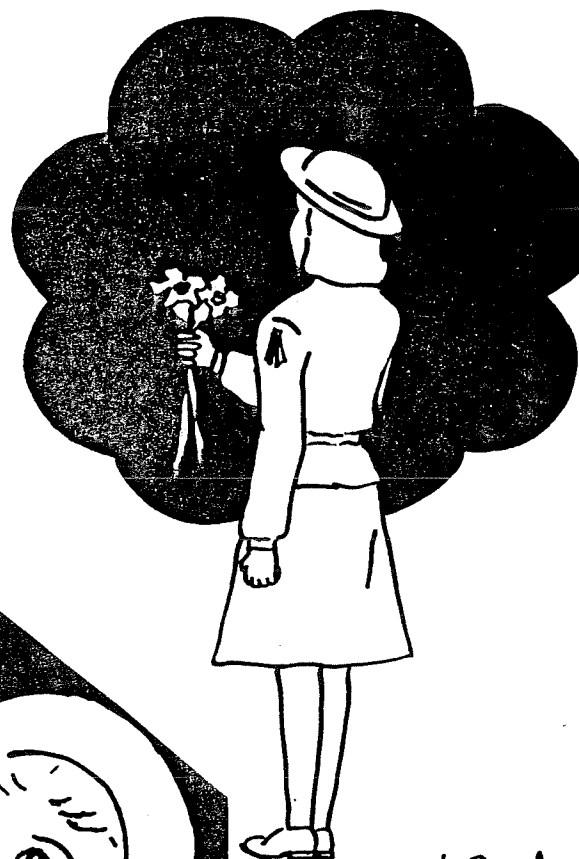
UNIFORME

A l'origine, B.P. a conçu un uniforme pour le corps militaire de la police sud-africaine. Il le voulait PRATIQUE "un vêtement sain, peu coûteux et confortable". Il a repris l'idée de l'uniforme lors du premier camp scout, en 1907 sur l'île de Brownsea pour les mêmes raisons, mais aussi pour abolir les DISTINCTIONS SOCIALES entre les jeunes. Avec le temps, le port de l'uniforme est devenu un symbole D'APPARTENANCE.

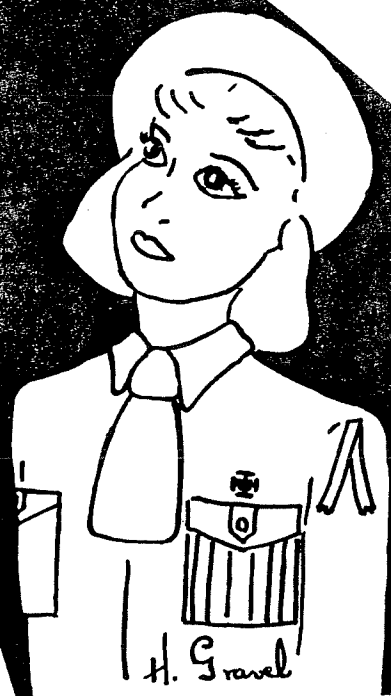
L'uniforme lui-même évolue, s'adapte aux pays, s'actualise mais le port de l'uniforme demeure une tradition bien ancrée.



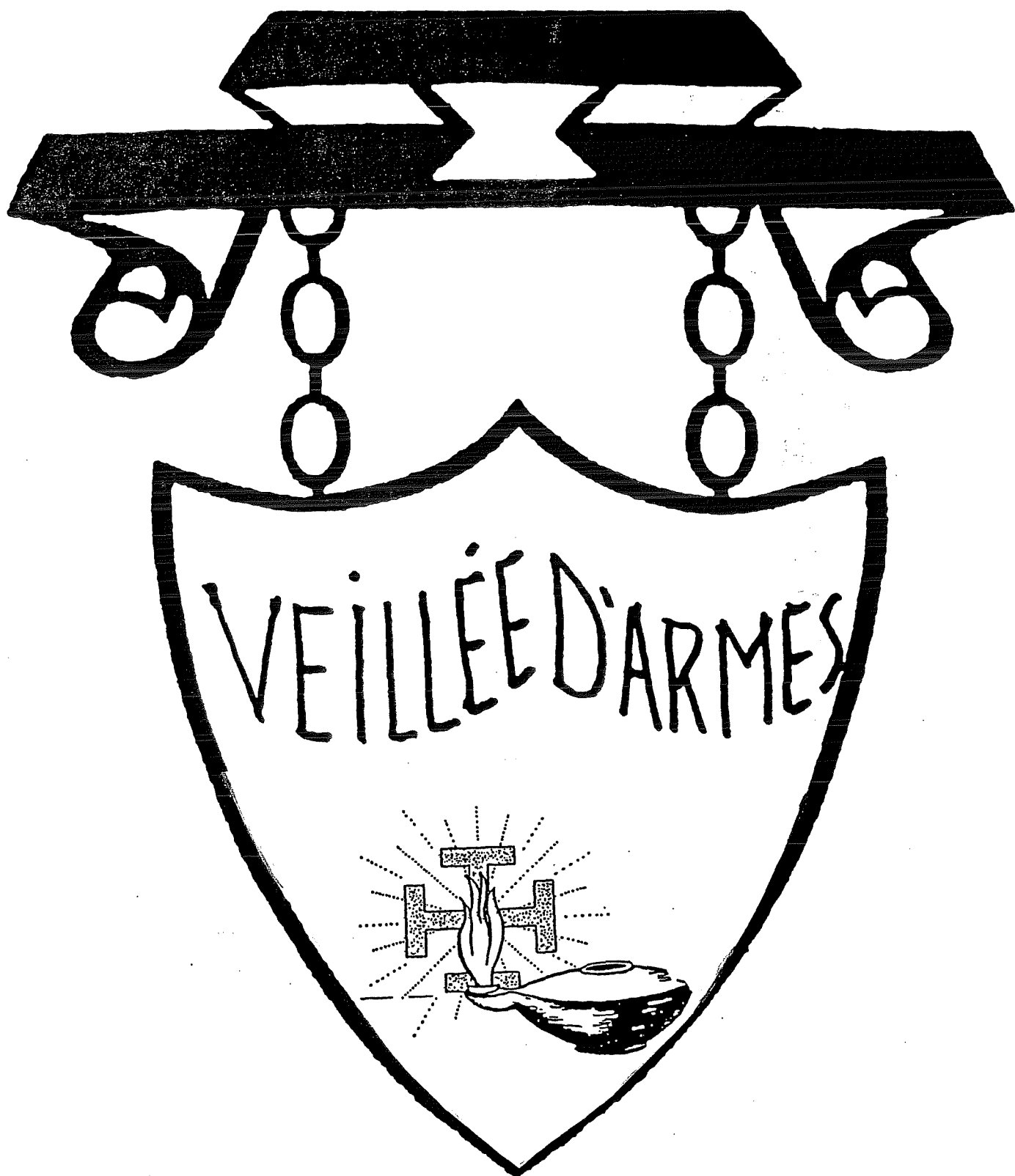
UNIFORME SCOUT

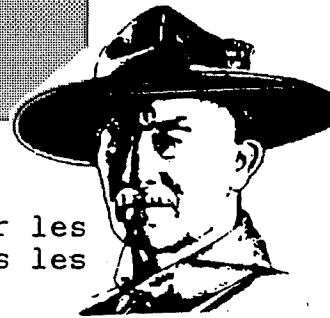


H. Gravel



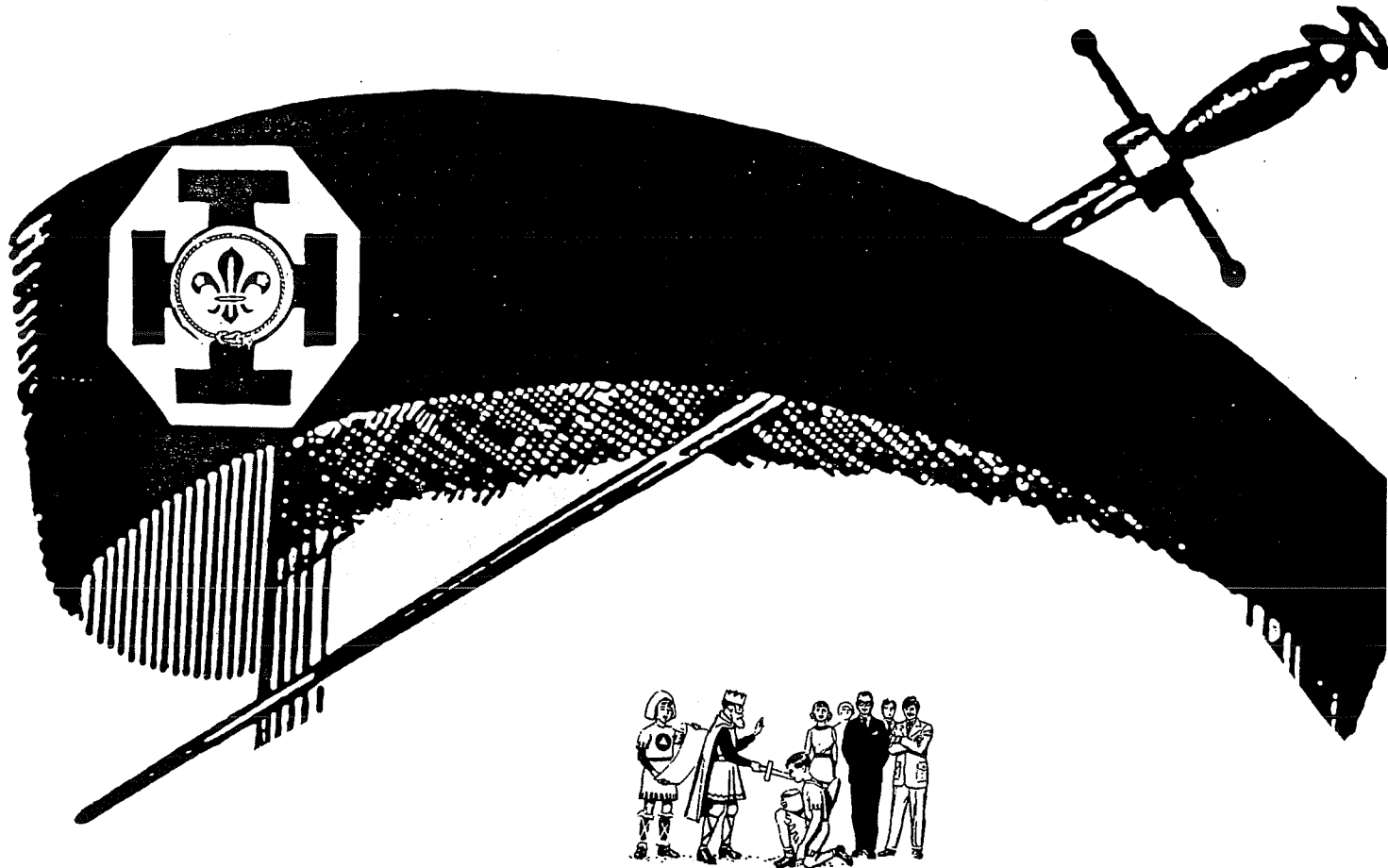
H. Gravel





B.P. s'est beaucoup inspiré de la chevalerie pour fonder les principes de son mouvement. La veillée d'armes est, de toutes les traditions, celle qui en est là plus imprégnée.

Avant de prononcer son engagement scout ou guide, le jeune réfléchit sur le sens de cet engagement tout comme l'aspirant chevalier des temps jadis avant son adoubement.



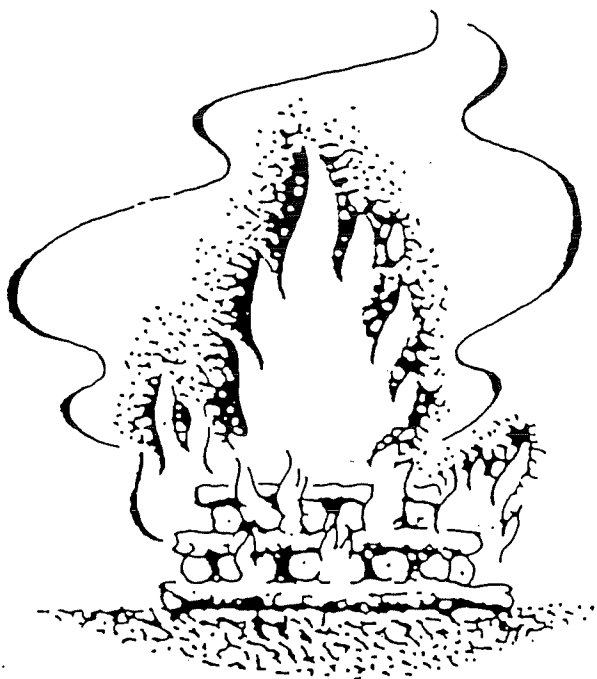
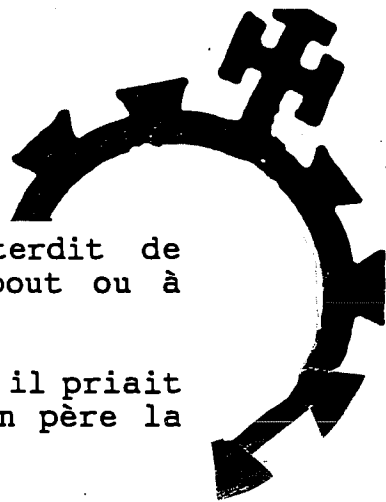
Voici comment cela se passait pour le chevalier:

Après le bain, le futur chevalier se rendait à l'église voisine, à la nuit tombante, accompagnée de ceux qui devaient être adoubés avec lui. Il faisait déposer ses armes sur l'autel, afin que ce toucher sacré leur communique un caractère auguste et sacramental. Cet usage venait de la plus haute antiquité: on plaçait sur la pierre sacrée les Chartes contenant des promesses et des engagements solennels. Le futur chevalier entrait en prière devant l'autel faiblement éclairé.

VEILLÉE D'ARMES

La veillée était longue et dure: il était interdit de s'asseoir. Le jeune restait debout dix heures. Debout ou à genoux.

Il commençait sa prière en invoquant la Vierge, puis il priait pour lui et les siens: "Accordez-moi l'honneur et à mon père la vie". Jusqu'au matin il priait.



A l'aube, il entendait la messe: un prêtre bénissait l'épée et le futur chevalier retournait au château où avait lieu l'adoubement, c'est-à-dire la cérémonie au cours de laquelle il était fait chevalier, recevait ses armes et un équipement appelé "adoubement", plus tard remplacé par l'armure.

Cette cérémonie de veillée d'armes a été adaptée pour les jeunes éclaireurs et guides. Elle dure une soirée (et non pas toute une nuit) et laisse place à la réflexion sur la loi, la promesse, la vie de l'unité. On peut y inclure une prière.

Plusieurs unités incluent le feu éternel à la veillée d'armes.
(Voir Feu éternel)



Le jeu de Zorro est maintenant bien connu. Il est joué par les jeunes de nombreux pays. Ce jeu est tiré du film "Zorro". Zorro est un héros masqué, mystérieux défenseur des opprimés.

Malheureusement, les "coups de Zorro" ont été l'occasion de diverses exagérations plus ou moins réussies (disparition d'objet essentiels, barbouillage, ou toutes autres plaisanteries douteuses). Le jeu de Zorro a donc très mauvaise presse auprès des animateurs d'aujourd'hui.



Pourtant, lorsqu'il est bien joué, il peut être passionnant et durer tout le camp d'été.

En voici les principales règles:

- 1) Les animateurs désignent secrètement Zorro (un jeune). Ce dernier se choisit secrètement un ou deux aides.
- 2) Les animateurs déterminent clairement les règles du jeu et en établissent les limites (pour éviter de sombrer dans la farce plate.)
- 3) Zorro est chargé de se manifester un certain nombre de fois.
- 4) Chaque joueur tente de démasquer Zorro ou ses aides. Si un joueur croit avoir assez de preuve, il demande la convocation du tribunal.
- 5) Zorro doit se rendre jusqu'à la fin du jeu sans se faire démasquer. (1)



Le dernier message de B. P.

Je crois que Dieu nous a mis dans le monde pour être heureux et prendre goût à la vie. Le bonheur ne vient pas de la richesse ni d'une brillante réussite dans votre carrière, ni dans la bonne estime que vous pouvez avoir de vous-mêmes. Vous ferez un grand pas vers le bonheur en vous faisant un corps solide et sain, tant que vous êtes garçons, de manière à vous rendre utiles et vivre heureux quand vous serez devenus des hommes.

L'étude de la nature vous montrera combien Dieu a rempli le monde de choses merveilleuses et splendides, pour notre bonheur. Soyez contents de ce que vous possédez et faites-en le meilleur usage. Regardez toujours le côté ensoleillé des choses plutôt que leur côté sombre.

Mais la véritable voie du bonheur est de donner celui-ci aux autres. Tâchez de quitter cette terre en l'ayant rendue meilleure que vous l'avez trouvée, et quand votre tour viendra de mourir, vous mourrez heureux en pensant que, en chaque occasion, vous n'avez pas perdu votre temps, mais que vous aurez fait de votre mieux.

Soyez prêts, dans cette vie, de manière à vivre et à mourir heureux.

Références

AMGE. Constitution mondiale de l'Association mondiale des Guides et des Eclaireuses.

ASC. Castors en plongée (1993).

ASC. Dépliant de promotion (Avril 1988).

ASC. La formation des cadres d'unités (1989).

ASC. L'uniforme scout (1992).

ASC. Meute en chasse (1988).

ASC. Parcours d'éclaireurs (1991).

Bayard. En cible (1977).

Baden-Powell, Robert. Eclaireurs – 17^e édition. Bureau du matériel scout, Suisse.

Baden-Powell, Robert. Jouer le jeu (1982).

Baden-Powell, Robert. Le livre des louveteaux – 13^e édition.

Baden-Powell, Robert. Pris sur le vif .

Craig, Francine. Les traditions et signes d'appartenance de A à Z. Scouts et Guides de Montréal (1993).

Denis, Michel R. Les cérémonies scout-es-guides. S.G. de Montréal (1980).

Deschamps, Laurent. La cérémonie des couleurs. S.G. de Montréal.

Deschamps, Laurent. Couverture de feu de camp. S.G. de Montréal.

Dutrisac, Claire. A la lueur du feu (1947).

FQGS. Annapurna (1991).

Fédération des Scouts catholiques, Canada. Cérémonial (1954).

Fédération des Scouts catholiques, Canada. Cibles (1960).

Fédération des Scouts catholiques, Canada. Parolier scout (1956).

GCC. Au pays enchanté d'Oz. Carnet de progression (1990).

Guides catholiques du Canada. Monte avec nous (1968).

Kipling, Rudyard. Le livre de la jungle . Folio (1991).

Limbos, E., Beauregard, J. Grands jeux (1970).

Naggy, Lazlo. 250 millions de scouts. Ed. P.M. Favre, Lausanne (1984).

OMMS. Constitution mondiale de l'Organisme mondial du mouvement scout.

Scouts et Guides de Montréal. Branche Eclaireur (1992).

Scouts et Guides de Montréal. Imagine-toi-donc.(1987).

Scouts et Guides de Montréal. Médailles, décorations et brevets.(1988)

Scouts et guides de Montréal. Un camp d'été bien préparé, inoubliable (1990).

Index

Aigrette	7	Couverture de feu de camp	48
Angelus	8	Cri de ralliement	49
Annapurna	9	Danses de la jungle	50
Appel scout	10	Décorations et médailles	49
B.A.	11	Devise	51
Badges et Brevets	12	Drapeau	51
Ban	15	Échanges de badges	52
Bâton scout	16	Emblème	52
Bénédictité	18	Émulation (système d')	57
Bivouac	20	Épreuves	58
Brêlages	21	Fanion	58
Brevets de formation	23	Feu de camp	62
Camp	28	Feu éternel	65
Cérémonies	29	Formation	67
Chaîne d'amitié	31	Foulard	68
Chant	32	Grand hurlement	70
Chapelet scout	34	Grand jeu	71
Charge de patrouille	36	Insigne et croix	73
Coins de patrouille	37	Inspection	75
Commandements	38	Investiture des chefs	76
Cordelière	39	Jamboree	78
Couleurs	40	Jamboree sur les ondes	79
Couleurs des patrouilles	45	Jeu	80
Cour d'honneur	47	Kim (le jeu de)	81

Livre d'or	82	Salut scout	99
Livre de la jungle	83	Semaine internationale	100
Local de troupe	84	Signaux à bras	101
Loi	85	Signes de piste	102
Macaron	87	Sou mondial-sou du cœur	103
Mât-totem	87	Spiritualité	104
Mini-dodo	87	St-François d'Assise	105
Moots mondiaux	87	Système des patrouilles	106
Nœud d'épaule	88	Techniques traditionnelles	108
Noms et cris de patrouilles	89	Thème de camp	110
Parole de scout	90	Totémisation	111
Poignée de main	91	Traditions de branche	114
Prière scout-guide	92	Traditions régionales	114
Prière des chefs	93	Uniforme	115
Promesse	94	Veillée d'armes	116
Rallye	95	Zorro	119
Rassemblement	96	Dernier message de B.P.	120
Réunions	98		



« Afin que rien d'eux ne s'efface
ni ne s'oublie »...

