



Troupe des 4-Vents

Dossier Aspirant

Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

Objectifs :

1. Loi éclaireur ou éclaireuse à savoir par cœur !!! (éliminatoire) **20 points**
2. Premier secours **10 points**
3. Morse **10 points**
4. Topographie **10 points**
5. Feu **10 points**
6. Nœuds et cordes **10 points**
7. Outils et tentes **10 points**
8. Chants et bancs (prière tchèque éliminatoire) **10 points**
9. Cuisine **5 points**
10. Historique et fonctionnement d'un groupe **5 points**

Total : 100 points

Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

1 : Loi éclaireur/éclaireuses

Loi éclaireur :

1. L'éclaireur n'a qu'une parole.
2. L'éclaireur est loyal et fidèle.
3. L'éclaireur est courtois et chevaleresque.
4. L'éclaireur sait obéir.
5. L'éclaireur est l'ami de tous et le frère de tous les éclaireurs.
6. L'éclaireur est bon avec les animaux, il protège les plantes.
7. L'éclaireur est vaillant, il sourit dans les difficultés.
8. L'éclaireur sait se rendre utile, il aide son prochain.
9. L'éclaireur est travailleur et économe.
10. L'éclaireur est propre dans ses pensées, ses paroles et ses actes.

Loi éclaireuse :

1. Nous voulons être vraies
2. Aider avec simplicité
3. Surmonter les difficultés avec humour
4. Partager, choisir et nous engager
5. Respecter la vie
6. Accueillir et comprendre les autres
7. Nous réjouir de tout ce qui est beau

Evaluation :

- L'éclaireur doit la connaître par cœur ! **20 points**

Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

2 : Premiers secours

Objectifs :

- Connaître les numéros de secours.
- Connaître les différents types de brûlures et de gelures et savoir quoi faire pour les soigner.
- Savoir comment reconnaître une hémorragie veineuse ou une hémorragie artérielle et savoir quoi faire après.
- Savoir soigner les petits accidents de la vie courante du genre coupures, cloques, constipation, diarrhée, maux de tête, etc.
- Incident durant une marche.

Les numéros de secours :

- Police : 117
- Pompier : 118
- Ambulance : 144 (Suisse), 112 (Europe)
- REGA : 1414
- Centre de désintoxication : 145

Brûlures et gelures :

Les brûlures :

Il y a 3 types de brûlures : brûlures du 1^{er} degré, du 2^{ème} degré et 3^{ème} degré.

Comment les reconnaître et quoi faire :

- 1^{er} degré : c'est des rougeurs comme les coups de soleil, il n'y a rien à faire, mettre éventuellement de la crème contre les brûlures s'il y en a à disposition.
- 2^{ème} degré : c'est de nouveau rouge mais avec en plus l'apparition de cloques (il ne faut jamais percer ces cloques !!!), il faut bien les désinfecter puis mettre un sparadrap si la brûlure est petite sinon mettre un bandage stérile. Il faut s'assurer que cela ne s'infecte pas par la suite.
- 3^{ème} degré : Ce sont les brûlures les plus graves. Elles détruisent toute la peau (derme et épiderme). La peau endommagée prend alors une coloration blanche, brune ou noire. Ces régions deviennent insensibles, sèches et sujettes aux infections. Il faut recouvrir la blessure avec un pansement stérile et tout de suite appeler les secours !!!

Les gelures :

La gelure est une brûlure par le froid, c'est quand une partie du corps est trop longtemps exposée au froid.

Comment reconnaître une gelure : elle vient souvent aux extrémités des membres (pieds et mains), le membre devient insensible, on arrive plus à le bouger et il devient légèrement bleu.

2 types principaux de gelures :

- Gelure légère : Sensation de brûlure, les membres deviennent bleu-blanc, insensibilité, on arrive plus trop à bouger le membre. Mettre sous l'eau froide qu'on réchauffe doucement. Ne jamais mettre dans l'eau chaude directement !
- Gelure grave : Apparition de cloque et de nécrose (la peau devient noire). Totalement insensible. Emmener direct chez un médecin !

Les hémorragies :

Il y a deux types d'hémorragies : la veineuse et l'artérielle.

- L'hémorragie veineuse : le sang qui coule de la blessure est foncé et il coule constamment, il faut panser la blessure pour arrêter l'hémorragie.
- L'hémorragie artérielle : le sang gicle par à-coup, il est clair et coule comme de l'eau. Il faut tout de suite faire un pansement compressif pour arrêter l'hémorragie et appeler les secours le plus vite possible !!!

Les petits accidents de la vie courante :

- Les coupures : il faut désinfecter et mettre un pansement stérile.
- Les cloques : il faut les percer avec une aiguille stérilisée (pour la stériliser il suffit de la passer dans une flamme quelques secondes) et du fil (le fil sert à pomper l'eau de la cloque), puis mettre un sparadrap après avoir désinfecté.
- Constipation : Donner du laxatif
- Diarrhée : Donner un Immodium
- Maux de tête : Donner un Dafalgan ou autre médicament contre les maux de tête.

Incident durant une marche :

- Les cloques : mettre des sparadraps ou des compeeds.
 - o Prévention : mettre avant de partir des compeeds ou sparadrap sur les zones à risques (talon, côté extérieur du gros doigt de pied, etc.
- Se tordre la cheville : aider la personne, essayer d'immobiliser la cheville.
 - o Prévention : Se chauffer avant de partir, avoir des chaussures montantes.

Evaluation :

- Connaître les numéros de secours : **3 points**
- Connaître les différents types de brûlures et de gelures et savoir quoi faire pour les soigner : **2 points**
- Savoir comment reconnaître une hémorragie veineuse ou une hémorragie artérielle et savoir quoi faire après : **2points**
- Savoir soigner les petits accidents de la vie courante du genre coupures, cloques, constipation, diarrhée, maux de tête, etc. : **2 points**
- Incidents durant une marche : **1 point**

Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

3 : Le Morse

- A) . _ Ar-nold
- B) _... Bo-na-par-te
- C) _._. Co-ca co-la
- D) _.. Do-ci-le
- E) . Eh
- F) .._ Fa-ran-do-le
- G) __. Gon-do-le
- H) Hi-la-ri-té
- I) .. I-ci
- J) .___ Ja-blo-no-vo
- K) _._ Ko-li-no
- L) ._. Li-mo-na-de
- M) __ Mo-to
- N) _ No-ra

Objectifs:

- Savoir le Morse jusqu'à la lettre N
- Savoir déchiffrer un message en morse
- Savoir écrire un message en morse.

Evaluation :

- Savoir répondre pour 10 lettres prises au hasard (interrogation en morse, réponse en normal et vis versa). **0.5 points par lettre juste.**
- Déchiffrer un message en morse. **2.5 points**
- Ecrire un message en morse. **2.5 points**

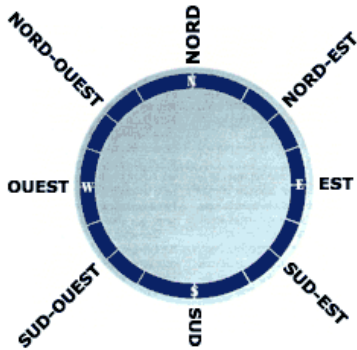
Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

4 : Topographie.

Objectifs :

- Savoir utiliser une boussole
- Savoir orienter une carte
- Faire une visée
- Connaître tous les signes d'une carte (la carte avec les signes vous sera donnée en temps voulu)
- Les échelles des cartes

La boussole :



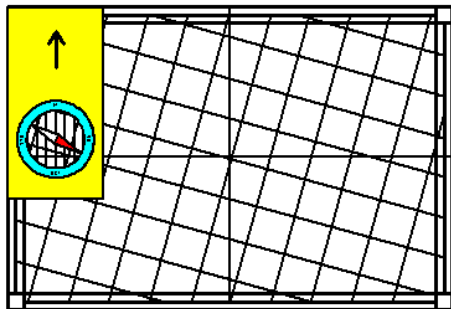
Les points cardinaux.

La pointe rouge sur une boussole désigne le NORD

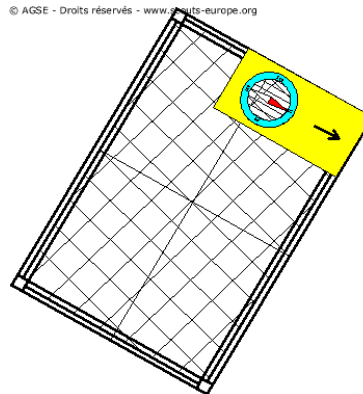
Orienter une carte :

Le nord sur une carte se trouve toujours en haut de la carte !

Pour l'orienter, placer la boussole dans un coin du haut de la carte puis tourner la carte pour que le haut de la carte soit en direction de la flèche de la boussole.



© AGSE - Droits réservés - www.scouts-europe.org



© AGSE - Droits réservés - www.scouts-europe.org

Faire une visée

A demander à un chef de t'expliquer

Les signes :

Il te faudra connaître tous les signes sauf les points trigonométriques.

Les échelles de carte :

L'échelle donne 1cm sur la carte donne x cm dans la réalité. Par exemple : Une carte 1 :25'000, 1 cm sur la carte vaut 25'000 cm dans la réalité = 250m.

1 :25'000 : Carte de randonnée

1 :50'000 : Carte routière régionale

1 :100'000 : Carte routière cantonale ou pays.

Evaluations :

- Savoir orienter une carte : **2 points**
- Savoir utiliser une boussole : **2 points**
- Savoir faire une visée : **2 points**
- Connaître tous les signes d'une carte : **3 points**
- Les échelles : **1 point**

Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

5 : Le Feu

Objectifs :

- Savoir allumer un feu avec maximum 3 allumettes.
- Savoir éteindre un feu correctement.
- Savoir où on peut faire un feu et où on ne peut pas.
- Savoir à quoi servent les 2 types principaux de Feu (feu en tipi et feu en carré).

Les 2 types de feu :

- feu en tipi : il sert à chauffer, à sécher et à éclairer.
- Feu en carré : il sert à faire de la braise pour faire chauffer qqch dessus.

Placer son feu :

- Dans un endroit dégagé.
- L'isoler : faire un cercle de pierre tout autour.
- S'assurer que rien ne puisse prendre feu autour.
- **Ne jamais le placer sous des branches, ou à côté de quoi que ce soit qui puisse prendre feu.**

Eteindre le feu :

- Avec de l'eau.
- S'il n'y a pas d'eau à proximité, il faut l'éteindre avec de la terre.
- **Toujours s'assurer qu'il n'y ait plus de braises ni de fumée.**

Evaluations :

- Allumer le feu avec maximum 3 allumettes : **3 points**
- Savoir éteindre le feu : **2.5 points**
- Savoir placer le feu : **2.5 points**
- Savoir les types de feu : **2 points**

Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

6 : Nœuds et cordes.

Objectifs :

- Savoir faire au moins 6 nœuds et connaître leur utilisation.
- Savoir différencier les 3 différents types de cordes ainsi que leurs utilisations.
- Savoir faire une poupée.
- Connaître l'entretien des cordes.

Les nœuds :

- Savoir faire 6 nœuds, donner leurs noms et leurs utilisations. Liste :
 - o Nœud de rosette : nœud de chaussure
 - o Nœud carré : nœud du foulard
 - o Nœud plat : accrocher deux cordes de même diamètre
 - o Nœud de pêcheur : accrocher deux cordes de diamètre égal ou différent
 - o Nœud d'amarre : serre à s'accrocher à qqch
 - o Nœud de huit : nœud d'arrêt, pour arrêter une corde
 - o Nœud de double-huit : nœuds de sécurité, pour assurer
 - o Nœud tête d'alouette : pour accrocher qqch
 - o Brêlage carré : pour accrocher deux pièces perpendiculairement
 - o Brêlage long : pour accrocher deux pièces parallèlement
 - o Nœud de tendeur : serre à tendre

Les types de cordes :

- Cordes en chanvre : elles servent à faire des constructions.
- Cordes statiques : elles sont de 2 couleurs, en général des couleurs pâles et elles ont leurs motifs qui se suivent. Elles servent à faire des constructions, et elles servent à la grimpe et au rappel comme cordes de soutiens.
- Cordes dynamiques : elles sont de 3 couleurs, en général des couleurs vives et elles ont leurs motifs qui se croisent. Elles sont élastiques. Elles servent à assurer.

L'entretien :

- Il ne faut jamais les brûler.
- Il faut vérifier leur état avant et après utilisation.
- Il faut les nettoyer après utilisations (les brosser avec une brosse et éventuellement avec un peu d'eau) et les faire sécher.
- Il faut les rouler en poupée et les pendre dans un endroit sec et à l'abri de la lumière.

Evaluations :

- Savoir faire au moins 6 nœuds et leur utilisation : **3 points**. 0.5 points pour un nœud et son utilisation.
- Savoir différencier les 3 différents types de cordes ainsi que leurs utilisations : **3 points**. 1 point pour un type de corde et son utilisation.
- Savoir faire une poupée : **2 points**
- L'entretien : **2 points**

Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

7 : Outils et tentes.

Objectifs :

- Savoir utiliser correctement tous les outils.
- Savoir se déplacer avec les outils.
- Savoir entretenir les outils et les ranger.
- Connaître l'entretien d'une tente.

Les outils :

Utilisation : Voir avec les chefs pour plus de détails.

- Lors de l'utilisation d'une hache ou d'une machette, il faut toujours s'assurer qu'il n'y a personne autour, il faut toujours écarter les jambes pour éviter de se donner un coup dans une jambe. Il faut taper une fois dans un sens, puis une fois dans l'autre, il ne faut pas taper en perpendiculaire, cela ne coupe rien.
- Pour l'utilisation d'une scie, il faut l'utiliser bien droite, il ne faut pas la plier, cela risque de casser la lame.

Entretien :

- Il faut toujours nettoyer les outils après utilisation.
- Il faut les entreposer dans un endroit sec.
- Il ne faut **jamais** les laisser à l'humidité car le bois gonfle et quand il sèche, la partie métallique de l'outil s'enlève.
- Il faut aiguiser les lames de temps en temps.
- Il ne faut **jamais** frapper avec une hache, une scie ou une machette sur une pierre, cela abîme la lame.

Se déplacer :

- Savoir comment se déplacer avec des outils. A voir avec un chef.

Les Tentes :

Entretien :

- Avant de la démonter, bien la brosser à l'intérieur, il ne doit rien rester dedans.
- Quand on la plie, il faut aussi bien la brosser.
- Bien la plier et la ranger dans un endroit sec.

Evaluation :

- Savoir utiliser correctement les outils : 2 points
- Savoir se déplacer avec les outils : 3 points
- Savoir entretenir et ranger les outils : 3 points
- Savoir entretenir une tente : 2 points

Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

8: Chants et bancs

Objectifs :

- Connaître 4 chants (refrain et 1^{er} couplet).
- Connaître la prière Tchèque (éliminatoire).
- Connaître 3 bancs avec le ton et la chorégraphie (si il y en a une).

Evaluations :

- Connaître 4 chants : **4 points.**
- Connaître la prière Tchèque : **3 points**
- Connaître 3 bancs : **3 points**

Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

9: Historique et fonctionnement d'un groupe

Objectifs :

- Connaître l'historique de base
- Connaître le fonctionnement d'un groupe
- Connaître les unités de leur brigade avec leur cris et leurs foulard

Historique

Le scoutisme fut créé en 1907 par Lord Robert Baden-Powell en Angleterre.

Les mouvements des éclaireuses fut créée par la femme de Baden Powell : Olave Baden Powell

Baden-Powell était un général britannique. C'est une fois à la retraite, à 50 ans, qu'il créa le scoutisme. L'idée lui vient d'un séjour en Afrique où il apprit des techniques de survie.

Création du Groupe des Quatre Vents : 1923

Création de la Brigade de Montbenon : 1912

Fonctionnement

- 1^{ère} Branche : Les Louveteaux (7-11 ans)
Les louveteaux sont dans des meutes, dirigées par le Chef de Meute (CM), les meutes sont elles-mêmes divisées en sizaine qui sont dirigée par des sizeniers.
- 2^{ème} Branche : Les éclaireurs et éclaireuses (11-15 ans)
Les éclais sont dans des troupes, dirigées par le Chef de Troupe (CT), les troupes sont divisées en Patrouilles dirigées par les Chef de Patrouille (CP)
- 3^{ème} Branche : Les Picos (15-17 ans)
Les picos sont dans des postes, dirigés par le Chef de Poste (CPo). Il n'y a pas de picos dans tous les groupes et brigades.
- La 4^{ème} Branche : Les Routiers, les Chefs (17 et plus)
Les Routiers sont dans des Clans, dirigé par le Chef de Clan (CC).

<u>Les Unités de la Brigade</u>	Nom :	Cri :	Foulard
Louveteaux et Louvettes :	Louvette de Raksha	« Louvette de Raksha toujours sur la bonne VOIE »	Vert avec bordure brune
	Loup de Saint-Jean	« Loup de Saint-Jean toujours parTANT »	Vert avec bordure violette
	Meute des 4-Vents	« Du nord, AU SUD, de l'est à L'OUEST, meute des 4-vents de notre MIEUX »	Rouge à gauche, jaune à droite
Eclaireurs et Eclaireuses :			
	Troupe des 4-Vents	« Troupe des 4-Vents brasse de L'AIR »	Rouge à gauche, jaune à droite
	Durandal	« Durandal en GARDE »	Vert avec bordure noire
	Perceval	« Perceval hors des MURS »	Vert avec bordure grise
	Caravelle	« Caravelle arrive à bon PORT »	Vert avec bordure blanche
Pico :			
	Sirocco	« Post Tenebras LUX »	Rouge à gauche, jaune à droite
Routier :			
	Clan Loch Ness	«Clan Loch Ness Fortiter »	Vert avec bordure tartan bleu
	Clan Wallace	« Clan Wallace Libere o morri	Vert avec bordure Tartan rouge
	Clan du Graal	« ..., c'est nous le clan du GRAAL »	Vert avec un côté bordure bleu et l'autre côté bordure personnalisée

Troupe des 4-Vents Dossier aspirant

Evaluation

Loi éclairateur et éclaireuse

- L'éclair doit la connaître par cœur ! **20 points**

Premier secours

- Connaître les numéros de secours : **3 points**
- Connaître les différents types de brûlures et de gelures et savoir quoi faire pour les soigner : **2 points**
- Savoir comment reconnaître une hémorragie veineuse ou une hémorragie artérielle et savoir quoi faire après : **2 points**
- Savoir soigner les petits accidents de la vie courante du genre coupures, cloques, constipation, diarrhée, maux de tête, etc. : **2 points**
- Incidents durant une marche : **1 point**

Le morse

- Savoir répondre pour 10 lettres prises au hasard (interrogation en morse, réponse en normal et vice versa). **0.5 points par lettre juste.**
- Déchiffrer un message en morse. **2.5 points**
- Ecrire un message en morse. **2.5 points**

Topographie

- Savoir orienter une carte : **2 points**
- Savoir utiliser une boussole : **2 points**
- Savoir faire une visée : **2 points**
- Connaître tous les signes d'une carte : **3 points**
- Les échelles : **1 point**

Le feu

- Allumer le feu avec maximum 3 allumettes : **3 points**
- Savoir éteindre le feu : **2.5 points**
- Savoir placer le feu : **2.5 points**
- Savoir les types de feu : **2 points**

Nœuds et cordes

- Savoir faire au moins 6 nœuds et leur utilisation : **3 points**
- Savoir différencier les 3 différents types de cordes ainsi que leurs utilisations : **3 points**.
- Savoir faire une poupée : **2 points**
- L'entretien : **2 points**

Outils et tente

- Savoir utiliser correctement les outils : **2 points**
- Savoir se déplacer avec les outils : **3 points**
- Savoir entretenir et ranger les outils : **3 points**
- Savoir entretenir une tente : **2 points**

Chants et bancs

- Connaître 4 chants : **4 points**.
- Connaître la prière Tchèque (éliminatoire): **3 points**
- Connaître 3 bancs : **3 points**

Historique et fonctionnement d'un groupe

- Connaître l'historique de base : **3 points**
- Connaître le fonctionnement : **2 points**
- Connaître les unités de la brigade, leurs cris et leurs foulards : **5 points**.