

*Cinquantième des Guides et Scouts d'Europe*

*Compagnie :*



*Année 2009-2010*

# *Livret d'entraînement pour Mousquetaires*



# Sommaire

♣ <i>TECHNIQUES D'APPROCHE</i> .....	5
♣ <i>CAMPISME</i> .....	10
♣ <i>EXPRESSION</i> .....	15
♣ <i>LITURGIE</i> .....	17
♣ <i>ORIENTATION</i> .....	19
♣ <i>TRANSMISSION</i> .....	25
♣ <i>VIE DU MOUVEMENT</i> .....	27





## Chère Cheftaine de Compagnie,

**Voici entre tes mains le livret de préparation  
aux journées nationales du cinquantenaire du  
mouvement des Guides d'Europe !**

**Ce livret permettra aux patrouilles de se préparer aux  
différentes épreuves, énigmes et spectacles qui se  
dérouleront cet été du 16 au 19 juillet 2010, autour du  
thème : « Versailles, Louis XIV et ses célèbres  
mousquetaires ».**

*Ce livret doit t'aider à construire ton programme d'année. Tu  
peux organiser la progression, dans les différents domaines, comme  
tu le souhaites. En fonction des niveaux de tes patrouilles et du  
bilan du camp d'été 2009, tu développeras telles ou telles techniques.*

*Par exemple, si les patrouilles sont déjà fortes en orientation, tu  
placeras peu ou pas de pistes de progression dans ton programme  
ou, au contraire, tu inviteras les patrouilles à aller encore plus loin  
dans les techniques par rapport aux épreuves qui sont placées ici.*

*Il ne s'agit ici que d'une énumération de niveaux techniques à  
acquérir avec, sur certains points spécifiques uniquement, quelques  
précisions apportées. Pour développer et transmettre vos connais-  
sances, utilisez les activités Haute Patrouille, les livrets d'épreuves  
de classes, le magazine « Scout d'Europe », le site internet*

« Scoutorama » et toutes les autres sources de savoir dont vous pouvez disposer.

Attention, au mois de septembre 2009, tous les articles dont vous aurez besoin ne seront pas encore publiés sur le site Scoutorama ou dans la revue « Scout d'Europe ». Les articles apparaîtront au fur et à mesure au cours de l'année, soyez vigilantes !

Cheftaine de compagnie ! Ce livret n'est destiné qu'à toi et tes assistantes. Ce n'est qu'un outil pour préparer les patrouilles. En aucun cas, il ne doit être distribué tel quel. Il faut l'utiliser pour établir, en conseil des chefs, le programme de votre année.

Si tu as des questions, retrouve le Trèfle, équipe nationale éclairée, sur le site internet dont voici l'adresse :

<http://mousquetaires.scouts-europe.org/>

A bientôt et bonne progression !

Le Trèfle



# Techniques d'approche



Ces techniques peuvent être utilisées pendant un jeu, un affût, si tu dois t'approcher d'un adversaire ou échapper à sa recherche.

*Commence par choisir le terrain sur lequel tu comptes avancer.*

*Observe-le tranquillement, repère ses caractéristiques (style de terrain, arbres, rochers, croisements...). Tu pourras ainsi guider ta patrouille pour qu'elle avance sans se perdre.*

*Tout mouvement doit être lent et doux pour rester inaperçu. Le pas d'un homme peut s'entendre à une grande distance ! Il faut marcher sur la pointe des pieds en étudiant les endroits où tu les poses afin d'éviter de faire craquer feuilles mortes et petites branches.*

*Quand tu utilises des talus comme cachettes, veille à ne pas te montrer à leur sommet.*

*Si tu penses avoir attiré l'attention par un bruit ou un geste, reste à l'endroit où tu es pendant un long moment, afin que l'on pense à une fausse alerte.*

*Il faut aussi noter les petits signes qui peuvent te fournir des informations importantes concernant ton environnement. Les oiseaux qui se lèvent et s'envolent rapidement, cela indique qu'il y a là une personne ou un animal. Un nuage de poussière indique la présence de bêtes, de gens ou de véhicules en mouvement.*

*Si vous voulez voir sans être vu, portez des habits qui se fondent dans le décor. Considérez la couleur de vos vêtements pour choisir votre arrière-plan. Si vous êtes en bleu marine, ne vous mettez pas devant un mur blanc mais plutôt à l'ombre des arbres ou des rochers, en prenant garde que le terrain derrière vous soit sombre également. Si le sol est clair au-delà des arbres sous lesquels vous vous êtes abrités, vous vous y détacherez nettement en silhouette.*

*Rappelez-vous aussi que pour surprendre un animal en liberté, il faut vous tenir sous le vent par rapport à lui, même si le vent est léger.*

**Tommy le Patte-tendre laisse dépasser son postérieur**



## 1. Les techniques de patrouille

*Ce qui peut faire la différence dans un grand jeu tient souvent dans la technique élaborée par les patrouilles.*

- **Les moyens de communication :** *la patrouille doit inventer un mode de liaison connu de chaque guide mais pas de l'adversaire. La patrouille peut choisir de communiquer par son, par mime.*
- **Les déplacements :** *il s'agit d'élaborer une tactique de déplacement de la patrouille suivant le but recherché. Si la patrouille veut provoquer l'adversaire, elle marchera groupée, sans discrétion. Par contre si elle veut le surprendre, elle se fera discrète, avancera en dispersion, prévoira un observateur en premier poste...*
- **Les embuscades :** *il faut choisir le terrain approprié, se camoufler et surtout s'organiser. La patrouille doit réfléchir : d'où l'adversaire va-t-il venir ? sont-ils nombreux ? Chacun doit connaître ce qu'il a à faire, qui donne le signal de l'attaque. La patrouille doit placer un guetteur qui préviendra de l'arrivée de l'ennemi. Une moitié de la patrouille barre le chemin à l'avant pendant que l'autre moitié empêche la fuite... Tout doit être utilisé sur le terrain afin de pouvoir observer sans être vu.*
- **L'attaque :** *se prévoit également suivant le milieu de l'adversaire. La patrouille choisira d'attaquer massivement ou par petits assauts répétés, en un seul point ou par un mouvement circulaire... là encore chacun doit savoir qui attaquer.*
- **La défense :** *ce qui est essentiel est d'observer l'adversaire pour parer rapidement à l'attaque, placer des guetteurs, tenter d'imaginer une attaque, d'où elle pourrait venir... Ce qui est intéressant à faire consiste à déstabiliser les plans de l'adversaire en créant un effet de surprise non prévu dans le plan d'attaque.*

**Voici un aperçu de ce que peut être la tactique de patrouille. Cela demande de l'organisation, l'autonomie de chacun et de l'entraînement.**

## 2. La technique du camouflage.



*Le camouflage est une technique à utiliser par la patrouille pour approcher d'un but sans être repérée ou bien pour assurer un poste d'observation. Il ne suffit pas uniquement de ressembler à un parfait petit buisson mais aussi d'être le plus discret possible, dans tous ses déplacements ou bien dans sa position d'observation et de toujours rester très silencieux.*

## 3. Des pistes pour apprendre ces techniques

**Du mois de septembre au mois de décembre :**

- Prévoir un code de communication au sein de la patrouille (connu seulement par chacun des membres de la patrouille).
- **Idée de jeu de pat :** une des guides va se cacher; les autres membres de la patrouille partent à sa recherche. La guide gagne si, dans un temps donné, on ne la trouve pas, ou si elle revient à son point de départ sans être arrêtée.

**Du mois de janvier au mois d'avril :**

- Apprendre à se camoufler de manière rapide et efficace avec les moyens environnant.

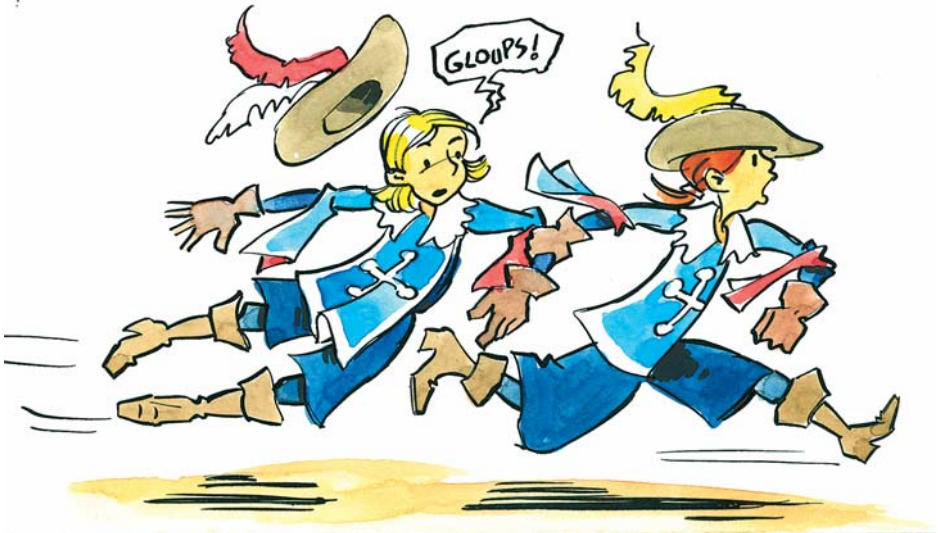
- **Idée de jeu de pat :** toutes les guides de la patrouille se camouflent sauf une qui devra retrouver qui est qui. La guide gagne si elle réussit.

## Du mois de mai au mois de juillet :

- **Apprendre à observer sans se faire remarquer.**
- **Idée de jeu de compagnie :** la maîtrise se place en plein air dans un terrain délimité au préalable. A un signal, toutes les guides se cachent et s'appliquent à épier la maîtrise en avançant vers elle et en surveillant tous ses gestes. A un nouveau signal, elles se lèvent, reviennent et font chacune à leur tour rapport de ce qu'elles ont vu. Pendant le jeu, la maîtrise ouvre l'œil et chaque fois qu'elle aperçoit une guide, elle retire deux points à la patrouille. D'autre part, chaque membre de la maîtrise accomplit divers actes (s'assoit, prend son mouchoir, se promène en rond...) de manière à fournir aux guides la matière d'un rapport. Chaque acte bien observé vaut trois points.

## 4. Bibliographie

- *Tactiques de patrouille, Dachs*
- *Eclaireurs, Lord Baden-Powell*
- *Le combat des chefs, Uderzo*



# CAMPISME



## 1. Des pistes pour progresser

### La tente :

- *Connaître les différentes parties qui la composent et apprendre l'utilité de chacun de ces éléments : double toit, toile de tente, faîtière, mâts, sardines, Cigares.*
- *Savoir monter une tente.*
- *Savoir ranger une tente dans son sac : plier chaque toile correctement et proprement, rouler la toile avec les mâts et les piquets.*
- *Savoir réaliser une banquette et savoir pourquoi sa réalisation est nécessaire.*
- *Chaque guide de la patrouille doit avoir le souci, en cours de week-end ou au camp, de veiller à ce que chaque sardine, chaque piquet soit correctement planté, que le double toit reste toujours parfaitement tendu.*
- *Sensibiliser les patrouilles à l'importance de l'entretien de la tente après chaque activité : sécher les toiles, défaire les nœuds inappropriés, recoudre le fond du sac de tente, remettre droit chaque piquet, chaque sardine, veiller à ce que chaque mât soit complet.*

• **Objectif proposé :** *à la fin du mois de décembre, le guide qui est régisseur obtient le badge correspondant à son service. Puis au cours des mois suivants, le régisseur forme à son tour les autres guides de la patrouille. A la fin du mois d'avril, deux autres guides de la patrouille reçoivent ce badge.*

### S'installer lors d'un week-end de 2 ou 3 jours :

- **Savoir s'installer dès l'arrivée sur le lieu,** *sensibiliser le chef de patrouille sur l'importance de répartir les tâches afin que l'installation du bivouac soit rapide et efficace : monter la tente sur le champ, ramasser immédiatement du bois mort pour les feux et bâcher ce bois, placer la malle de matériel sur deux rondins et la protéger de la pluie, dégager les aires qui seront utilisées pour monter le feu de veillée et les feux de cuisine, creuser des rigoles autour de la tente pour éviter que l'eau ne l'envahisse...*
- **Savoir mettre en place quelques installations rapides et faciles à réaliser afin de rendre plus confortable la vie de**

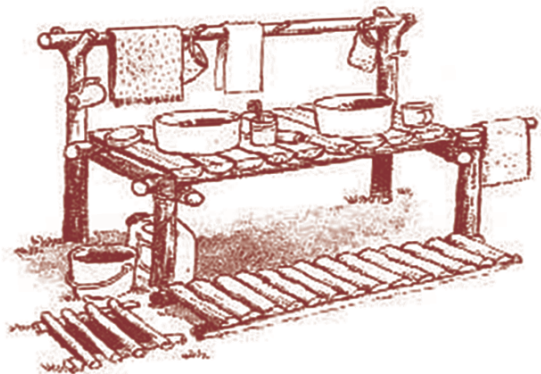
**camp:** un trépied pour se laver les mains, des bancs qui seront utilisés pour les repas et les veillées (deux perches de bois déposées sur un petit rondin aux deux extrémités, le tout fixé par des chevilles), réaliser une claie pour la placer au-dessus du trou à eaux grasses qui sera creusé pour



le coin cuisine, un portemanteau pour les ponchos, une échelle de corde pour accrocher les serviettes et gants de toilettes, monter la cabine de douche pour la patrouille avec, à l'intérieur, une claie placée au-dessus d'un petit trou pour permettre l'évacuation des eaux, creuser un trou pour les feuillées, placer deux bâches sur des perches afin de protéger les feuillées sur ses quatre côtés avec un dévidoir hermétique pour placer le papier toilette fabriqué par une guide de la patrouille...

**Au cours de l'année,** chaque patrouille construira des éléments légers et peu encombrants qu'elle jugera utile pour l'organisation de ses bivouacs lors des week-ends, pour le camp d'été et pour les journées du cinquantenaire de juillet 2010: une croix en mi-bois chevillé pour l'oratoire, claies pour cabine de douche, petites échelles de cordes pour suspendre linges, foulards, petites rondelles percées pour placer les brosses à dents, chandeliers pour l'éclairage de la table.

• **Objectif proposé:** afin de motiver les patrouilles à progresser en campisme, si cela est nécessaire, vous pouvez, dès le mois de septembre 2009, lancer un flot sur les petites astuces de camp qui permettent de développer l'hygiène et l'aspect pratique dans les bivouacs pendant les week-ends de patrouille et au camp de Pâques, par exemple. A vous de prendre le temps de rendre quelques visites aux patrouilles qui partent camper pendant l'année.



## 2. Apprendre à respecter l'environnement

Voici quelques points à mettre en pratique afin de vivre en harmonie avec les terres qui vous accueillent pour camper...

« La guide voit dans la Nature l'œuvre de Dieu »

- **Soyez vigilantes au sujet de la coupe des arbres.** *Les arbres que nous abattons mettent des années et des années à pousser alors que nos installations ne durent que quinze jours à peine. Prenez le temps de discuter de la coupe avec le propriétaire et expliquer clairement les consignes aux chefs de patrouille. Faites une visite du lieu, le premier jour de camp, pour repérer avec eux les arbres qui peuvent être utilisés. Ayez le souci d'utiliser le bois déjà coupé que vous trouvez à terre pour réaliser toute construction qui ne nécessite pas d'être en bois vert. Exigez d'obtenir les plans précis des installations de patrouilles au cours du troisième trimestre et élaborer les plans des constructions pour la maîtrise.*
- **Prenez soin d'utiliser les produits biodégradables** *pour tous les savons que vous allez utiliser (produits à vaisselle, shampoing, gel pour la douche). Ainsi vous luttez contre la pollution des sols, d'autant plus que nous nous installons souvent à proximité de terres cultivables. Développez la vaisselle à l'eau chaude car chaude, l'eau est plus efficace pour nettoyer les graisses, elle vous fera consommer moins de savon.*
- **Utilisez le sulfate de fer** *pour la désinfection quotidienne des feuillées. Ce produit s'achète en jardinerie au rayon des désherbants, il ne pollue pas les sols contrairement au grésil qui attaque jusqu'au fond des mallets, sans parler de son odeur épouvantable !*
- **Dans les lieux où vous allez camper, le tri sélectif se développe de plus en plus.** *Renseignez-vous auprès des mairies et interroger le propriétaire qui vous accueille pour connaître la façon dont il faut procéder, les différents jours de ramassage et récupérer les sacs de recueil des déchets adéquats (sacs jaunes ou transparents). Les façons de procéder diffèrent d'une commune à l'autre. Prenez-le temps d'organiser ce tri avec les patrouilles, et pourquoi pas de façon ludique !*

- **Le dernier jour de camp doit être réservé au grand rangement :** ranger le bois de construction, éliminer toute trace de feu après avoir éteint toute braise minutieusement et enfermer dans les poubelles tous vos déchets, petits papiers, bonbon ou résidus de papier toilette, désinfecter et reboucher les feuillées. Bref, nulle trace de votre passage ne doit être détectée.

« N'oubliez jamais que l'emplacement d'un ancien camp renseigne exactement sur l'allure de la patrouille qui l'a occupé. Ainsi, supposons que vous ayez laissé à terre quelques bouts de vieux pansements, des boutons de tunique, des restes de nourriture, l'ennemi saurait quel régiment est passé par là, qu'il y avait des blessés et à quels vivres les hommes étaient réduits. »

*Lord Baden Powell, Eclaireurs*

### 3. Bibliographie

- *Dossier technique, revue Scout d'Europe novembre décembre 2008*
- *Eclaireurs de Lord Baden Powell, page 119*

# EXPRESSION



Afin de préparer les patrouilles aux veillées qui se dérouleront au cours des journées du cinquantenaire, vous trouverez ici les différents éléments sur lesquels vous pouvez progresser afin que le spectacle soit de qualité !

## 1. Des pistes pour se préparer aux veillées

### Du mois de septembre au mois de décembre :

- Apprendre à lire un texte à haute voix, devant un public. Apprendre à déclamer une tirade, un poème ou tout autre texte.
- Apprendre à diriger un chant simple.
- Déchiffrer les chants proposés dans le défi. Au mois de décembre, être capable de les chanter en patrouille, à l'unisson.
- **Objectif proposé :** dans la patrouille, la guide qui est boute en train a le niveau du badge art dramatique à la fin du trimestre.

### Du mois de janvier au mois d'avril :

- Etre capable de mimer un personnage ou un animal de manière précise.
- Apprendre à diriger un canon, selon les règles.
- Confectionner le chapeau et la tunique de mousquetaire selon les indications fournies sur le site Scoutorama. Pour les journées du cinquantenaire, au mois de juillet, chaque guide doit avoir sa tenue complète.

### ATTENTION !

**Attendre les consignes de couleur pour la fabrication du costume.**

- Réviser les chants du défi. Apprendre par cœur le refrain et les couplets.
- Apprendre la seconde voix de Tourdion.
- Au cours des veillées de week-end de patrouille ou de compagnie, continuer à travailler la maîtrise de la voix
- **Objectif proposé :** une guide valide la piste orange de 2<sup>e</sup> classe, une guide valide la piste orange 1<sup>re</sup> classe et une deuxième guide de la patrouille guide obtient le badge art dramatique.

## Du mois de mai au mois de juillet :

- Terminer la fabrication des chapeaux et des tuniques.
- Réviser les chants, canon et seconde voix.
- **Objectif proposé :** Une autre guide de la patrouille valide la piste orange 2<sup>e</sup> classe, une autre guide de la patrouille valide la piste orange 1<sup>re</sup> classe et une troisième guide obtient le badge art dramatique.

## 2. Le défi chants

- *Quand sont passés les capitaines* (Hodari p. 39)
- *Laissons monter nos chants* (Hodari p. 57)
- *Tourdion* (Hodari p. 224)
- *Le chant du cinquantenaire des éclaireuses*

## 3. Bibliographie

- *Pour travailler la voix :*  
*Livret de progression « Tiens ta place »* (page 162, 2<sup>e</sup> édition)
- *Pour vous aider à apprendre les chants :*  
<http://www.scoutorama.org/-Hodari-.html>
- *Pour la fabrication de la tunique et du chapeau de mousquetaire :*  
<http://www.scoutorama.org/Des-deguisements.html>  
*Livret de progression « Tiens ta place »* (page 166, 2<sup>e</sup> édition)

# LITURGIE



*Les saints patrons sont choisis pour veiller et prier pour la personne, le groupe de personnes, la nation ou toute autre cause qui leur est confiée.*

*Saint Cyrille, saint Méthode, Saint Benoît de Nursie, Sainte Brigitte de Suède, sainte Catherine de Sienne et sainte Thérèse-Bénédictine de la Croix protègent l'Europe et nous devons les prier afin qu'ils intercèdent auprès de Dieu pour que l'unité de l'Europe, brisée à différentes reprises au cours de l'histoire, se solidifie et perdure.*

## Prière à Saint Cyrille et à Saint Méthode

**Accorde à toute l'Europe, Ô Trinité très sainte, que, par l'intercession des deux saints frères, Cyrille et Méthode, elle perçoive toujours mieux l'exigence de l'unité religieuse chrétienne et de la communion fraternelle de tous ses peuples, afin que, surmontant l'incompréhension et la méfiance réciproque et dépassant les conflits idéologiques dans une conscience commune de la vérité, elle puisse être pour le monde entier un exemple de convivialité juste et pacifique dans le respect mutuel et la liberté inviolable.**

*Jean Paul II, juin 1988.*

*Pour veiller sur la France, nous sommes invitées à prier Notre Dame de l'Assomption que nous fêtons le 15 août.*

## 1. Des pistes pour progresser

*Profitez de cette année 2009-2010 pour découvrir ou redécouvrir la vie des saints patrons de patrouille.*

## Du mois de septembre au mois de décembre :

- *Chaque poste d'action liturgiste organise des petits jeux pour apprendre la vie du saint patron qui a été choisi. Les nouvelles guides doivent le découvrir au cours de ce premier trimestre.*
- *Chaque patrouille réfléchit aux raisons pour lesquelles ce saint a été choisi. Comment sa vie et ses actes peuvent aider et guider la patrouille ?*



- **Idée :** *cette petite réflexion peut être préparée par une guide de la patrouille, à tour de rôle pour servir ensuite d'introduction à la prière de début et/ou de fin d'activité.*

## Du mois de janvier au mois d'avril :

- *Organiser et décorer l'oratoire de patrouille autour du saint patron de patrouille et de sa vie.*

- *Découvrir la vie des saints et saintes, patrons de l'Europe.*



- **Idée :** *au cours de la prière de fin d'activité, placer la patrouille et chacun de ses membres sous la protection du saint patron, et remettre le mouvement des guides d'Europe et l'Europe toute entière sous le regard bienveillant de ses saints protecteurs.*

## Du mois de mai au mois de juillet :

- **Idée :** *retrouver les saints patrons des pays de l'union internationale des guides et scouts d'Europe.*



- **Idée :** *chaque patrouille peut rechercher et composer quelques prières pour la protection de l'Europe, pour sa paix et son développement. La patrouille utilise ces prières régulièrement au cours de ses temps liturgiques.*

# ORIENTATION



« Comme les hommes, les pays ont une noblesse qu'on ne peut connaître que par l'approche et la fréquentation amicale. Et il n'y a pas de plus puissant outil d'approche et de fréquentation que la marche à pied. »

Jean Giono

## 1. Introduction

Apprendre à s'orienter est une tâche ardue.

Cette technique fait appel à la patience, la rigueur, la précision, l'attention et le raisonnement...

Pour initier ou développer cette technique au sein de la compagnie, procédez étape par étape. Prenez soin de bien vous assurer que les bases sont acquises par toutes avant de chercher à vous perfectionner.

*L'IGN est l'Institut Géographique National. Il assure la production, l'entretien et la diffusion de l'information géographique de référence en France. Il crée les cartes que nous achetons et utilisons pour nos activités scouts. En effet l'échelle choisie pour élaborer ces cartes est grande et donc nous permet de visualiser toutes les petites routes et chemins que nous pouvons emprunter à pieds.*



## 2. Des pistes pour apprendre ces techniques

### Du mois de septembre au mois de décembre :

- **S'initier à l'utilisation de la boussole, familiariser les nouvelles guides de chaque patrouille**

*Qu'est ce qu'un azimut, comment le mesurer, à quoi sert-il ?*

- **Apprendre à lire une carte IGN, 1<sup>re</sup> partie**

*Se familiariser avec l'échelle de la carte : où la retrouver, pourquoi et comment l'utiliser ?*

*Connaître les signes conventionnels des cartes : ils sont identifiés dans la légende de la carte. Non seulement savoir retrouver cette légende mais aussi apprendre à reconnaître ces signes à la simple lecture de la carte. (Attention, les symboles utilisés varient selon l'échelle).*

*Se familiariser avec les courbes de niveaux et les points cotés afin de savoir reconnaître à l'avance la difficulté d'un parcours : plaines, vallées, pentes raides ou douces, points culminants...*

### Du mois de janvier au mois d'avril :

- **Apprendre à lire une carte IGN, 2<sup>e</sup> partie**

*Connaître le quadrillage Lambert présent sur toutes les cartes au 1/25 000 : savoir identifier ses coordonnées afin de le tracer sur la carte.*



- **Idée de jeu :** *il peut être intéressant pour un grand jeu, de donner le point de rendez-vous, de retrouver un messenger ou de retrouver les messages d'une chasse au trésor en utilisant les coordonnées Lambert.*

*Transmettez uniquement les coordonnées chiffrées, par exemple « Rendez-vous à la côte 442,725 / 1 123,375 »*

- **Savoir orienter une carte**

*Avec une boussole puis sans boussole, avec le soleil, sa montre, la lune ou les étoiles.*

- **Etalonner son pas**

*Pour chaque guide de la patrouille : utiliser cette mesure pour calculer les distances parcourues lors d'une marche en week-end de patrouille ou bien lors d'une exploration.*

- **S'entraîner à évaluer les distances**

*Savoir évaluer une distance à l'œil, sans avoir besoin d'un instrument de mesure.*

- **Apprendre à marcher à l'azimut**

*Savoir suivre un azimut et contourner un obstacle.*



- **Idée de jeu:** *chaque patrouille doit retrouver, le plus vite possible, des messages codés répartis sur un terrain à partir d'une liste d'azimuts et de l'objet ou du monument repère à partir duquel les azimuts doivent être pris.*

## **Du moi de mai au mois de juillet :**

- *Se familiariser avec la technique de triangulation ou bien se perfectionner dans cette technique.*

## **3. Bibliographie**

- **La boussole**

<http://www.scoutorama.org/La-boussole-description-et.html>

- **Apprendre à lire une carte IGN :**

<http://www.scoutorama.org/L-echelle-d-une-carte.html>

<http://www.scoutorama.org/Le-profil-de-terrain.html>

<http://www.scoutorama.org/Le-quadrillage-Lambert.html>

- **Orienter une carte :**

*Avec une boussole :*

<http://www.scoutorama.org/Orienter-la-carte.html>

<http://www.scoutorama.org/Definition-des-angles-de-marche.html>

<http://www.scoutorama.org/Tracer-le-figuratif-complet.html>

*Sans boussole :*

<http://www.scoutorama.org/Pour-ne-pas-perdre-le-nord-junior.html>

*Pour aller plus loin :*

<http://www.scoutorama.org/L-orientation-avec-le-soleil-et.html>

<http://www.scoutorama.org/Se-diriger-grace-aux-etoiles.html>

<http://www.scoutorama.org/L-orientation-avec-la-lune.html>

- **Etalonner son pas :**  
<http://www.scoutorama.org/La-distance-parcourue-etalonner.html>
- **Evaluer les distances :**  
<http://www.scoutorama.org/Evaluer-une-distance.html>  
<http://www.scoutorama.org/La-largeur-de-la-riviere.html>  
<http://www.scoutorama.org/La-hauteur-du-poteau.html>
- **Marcher à l'azimut :**  
<http://www.scoutorama.org/Marcher-a-la-boussole-de-jour-et.html>  
<http://www.scoutorama.org/Contourner-un-obstacle-methode.html>
- **Triangulation :**  
<http://www.toujourspret.com/techniques/orientation/exploration/marche.php>

# TRANSMISSION



« L'envie de pénétrer les secrets est profondément ancrée dans l'âme humaine, même le moins curieux des esprits s'enflamme à l'idée de détenir une information refusée à d'autres. »

*John Chadwick, britannique célèbre pour son rôle dans le déchiffrement du linéaire B, ensemble de symboles utilisés pour l'écriture mycénienne (grec ancien)*

## I. Un peu d'histoire...

*Depuis des millénaires, les codes secrets ne cessent de se développer afin d'assurer la sécurité et de maintenir le secret entre des particuliers ou bien entre des nations.*

L'Empereur Jules César utilisait déjà le système de l'alphabet décalé, en particulier avec le célèbre code « ROT 13 » (rotation 13) où le A devient la lettre N, la lettre A étant considérée, en cryptologie, comme la lettre n° 0.



Blaise de Vigenère est un diplomate français du XVI<sup>e</sup> siècle, passionné de cryptologie. Il s'intéressa en particulier au code qui porte désormais son nom et qui ne peut s'utiliser sans la Table de Vigenère ! Ce système de codage était parfaitement adéquat, en particulier, pour échanger des lettres en toute confidentialité à la cour du roi Louis XIV...

Au XIX<sup>e</sup> siècle, l'américain, Samuel Morse a révolutionné les systèmes de communication avec son célèbre code Morse. Ce code, utilisé avec le télégraphe, a permis aux pays du monde entier d'échanger des informations avec une rapidité de transmission encore jamais atteinte.

## 2. La Clé

*Pour de nombreux codes secrets, il est important que seules les personnes qui doivent obtenir l'information secrète aient le moyen d'accéder à la clé qui permet de déchiffrer le message reçu. N'hésitez pas à donner cette clé elle-même codée ou sous toute autre forme. Par exemple, si vous utilisez le code de Jules César, remettez aux patrouilles un petit passage de la vie de Jules César avec, au sein du texte bibliographique le chiffre avec lequel le nouvel alphabet doit être construit... Si vous utilisez le décalage  $A = K$  ( $A$  vaut  $K$ ), remettez aux patrouilles un avocat (le fruit).*

## 3. Des pistes pour apprendre les techniques

### Du mois de septembre au mois de décembre :

- **Apprendre ou réviser le morse**
- **Savoir transmettre et recevoir un message en morse au sifflet et avec le morse transmis avec les bras** (bras latéraux pour le « TA », poing sur la tête pour le « TI »).
- **Apprendre ou revoir les codes les plus courants**, voyelle, consonne ou syllabe insérées dans les mots, les alphabets décalés (par exemple  $A = K$  ou le code de Jules César), ou décalés (avec un mot de code choisi) et les mots inversés.
- **Objectif proposé :** dans la patrouille, la guide qui est messenger a le niveau du badge transmission à la fin du trimestre.

### Du mois de janvier au mois d'avril

- **Apprendre les codes suivants : code Vigenère et le code de la rose des vents.**
- **Faire un relais optique en week-end de patrouille ou de compagnie** (avec des fanions si le relais se déroule de jour ou bien des signaux lumineux si le jeu se déroule une fois la nuit venue).
- **Apprendre à écrire le morse sous différentes formes : tracés d'électrocardiogramme, lettres majuscules et minuscules...**
- **Objectif proposé :** une guide valide la piste rouge 2<sup>e</sup> classe, une guide valide la piste rouge 1<sup>re</sup> classe et une deuxième guide de la patrouille guide obtient le badge transmission.

## Du mois de mai au mois de juillet :

- **Elaborer un code de patrouille.**
- **Réviser les signaux de service en morse.**
- **Objectif proposé :** *une autre guide de la patrouille valide la piste rouge 2<sup>e</sup> classe, une autre guide de la patrouille valide la piste rouge 1<sup>re</sup> classe et une troisième guide obtient le badge transmission.*

## 4. Des idées de trames de jeux :

- ♣ *1586, Marie Stuart, reine d’Ecosse, catholique, est accusée d’avoir orchestré la tentative d’assassinat de sa cousine, Elisabeth, reine d’Angleterre et protestante. Complot à l’encontre de Marie Stuart pour asseoir le règne d’Elisabeth ? Pour soulever le voile du mystère, les seules preuves qui existent sont des lettres de correspondance entre Marie et le groupe de jeunes catholiques qui a organisé l’attentat. Hélas, ces lettres sont codées ! Trouvez les lettres et déchiffrez-les !*
- ♣ *7 octobre 1848, le célèbre poète et romancier américain, Edgar Poe meurt à 40 ans. Les causes de cette mort restent inconnues. Durant sa vie, il s’est beaucoup intéressé à la cryptologie, écrivant même un roman, le scarabée d’or, sur ce sujet ainsi qu’un mystérieux poème que personne n’a jamais lu et n’a jamais retrouvé. Découvrez la cachette, le poème et déchiffrez-le !*
- ♣ *1868, 20 ans après le début de la ruée vers l’or, James, jeune garçon de Fort Sutter city, en Californie, découvre un coffre. Dans ce coffre, quelques pièces d’or et un message codé, le premier d’une longue série. Décodez ce message ainsi que tous ceux qui seront retrouvés sur la piste et découvrez le trésor !*

## 5. Bibliographie

- *Le site Scoutorama, rubrique 'transmission'. Tu y trouveras des explications sur les codes courants et les codes avec les hiéroglyphes.*
- *Le livret « Entre dans le jeu », pour l'alphabet morse, page 82.*
- *Les fiches techniques publiées dans les revues « Scouts d'Europe », déjà parues ou bien qui vont paraître au cours de l'année 2009-2010.*
- *Histoire des Codes Secrets de Simon Singh.*

# VIE DU MOUVEMENT



**« Par-dessus les frontières, je tends la main,  
l'Europe de mes frères naîtra demain »**

*Pour se sentir partie prenante dans une communauté et s'y investir, toute personne a besoin de connaître l'histoire de ce groupe afin d'y puiser ses racines et de se servir de ce passé pour se développer et grandir.*

**« Vous êtes tous appelés à participer, avec toute l'ardeur de la jeunesse, à la construction de l'Europe des peuples pour que chaque homme soit reconnu dans sa dignité d'enfant bien aimé de Dieu et pour que soit édifiée une société fondée sur la solidarité et la charité fraternelle. »**

*Message de Jean Paul II aux Guides et Scouts d'Europe,  
Rome, août 1994*

## 1. Des pistes pour progresser

*Pour communiquer toutes ces informations, il est fortement conseillé de le faire sous forme de jeux.*

### • Histoire de l'Europe

*Quand et à l'initiative de quelles personnes fut créé ce que nous appelons aujourd'hui la communauté européenne ?*

*Que représente le drapeau de la communauté européenne ? De quand date-t-il ? Savez-vous reconnaître les drapeaux des pays appartenant à la communauté européenne ?*

### • Histoire de l'association des Guides et Scouts d'Europe

*De quelle nationalité étaient les personnes qui ont eu l'idée de fonder un*

*mouvement scout à dimension européenne ? A quel moment de l'histoire ce mouvement a-t-il vu le jour ?*

*Quelles sont les grandes étapes du développement du mouvement des Scouts d'Europe ?*

*Quels sont les principaux acteurs de ce développement ?*

*Qui sont Péric et Lizig Geraud-Keraod ? Qui est le Père Sevin et qu'a-t-il apporté à notre mouvement ?*

*Quels sont les pays de l'Union internationale des Guides et Scouts d'Europe et quand sont-ils entrés dans notre association ? Savez-vous situer ces différents pays sur une carte ?*

## 17. Bibliographie

- *Les livrets de progression, « Entre dans le jeu », « Tiens ta place » et « va de l'avant ».*
- *Les articles publiés dans la revue « Scout d'Europe ».*
- *Des idées de jeux sur l'Europe sur le site Scoutorama, <http://www.scoutorama.org/-Jeux,120-.html>*



