

# Aspirant

Ca y est, tu viens d'arriver à la troupe et tu aspiras à devenir véritablement éclaireur. Commence pour toi une période de découverte, période au bout de laquelle il te faudra faire un choix, celui de poursuivre avec nous l'aventure, prononcer ta Promesse et ainsi devenir éclaireur.

Alors mets-toi dans le coup, c'est ainsi que tu seras prêt le moment du grand choix venu. Pour chaque épreuve, demande à celui qui l'a validé de cocher la case (chef, CP, éclaireur de 2<sup>e</sup> classe ou plus).

## Scoutisme et service

- Connaitre la Loi scout et essayer de la vivre tous les jours
- Connaître la devise
- Connaître le salut éclaireur et sa signification
- Connaitre la signification des insignes
- Connaitre le déroulement des étapes
- Connaitre l'appel scout
- S'efforcer de rendre service en toute occasion
- Connaître et savoir chanter deux couplets de la Marseillaise

## Activités et camp

- Tenir sa place dans la chaîne d'alerte téléphonique
- Savoir téléphoner et laisser un message précis
- Être régulièrement présent aux activités et arriver à l'heure
- Porter l'uniforme de manière impeccable et avec les insignes bien cousus
- Connaitre les signaux sonores en usage à la troupe
- Faire son sac pour une sortie et un week-end
- Venir en activité avec son équipement (lampe, PCCFA...)
- Prendre soin des affaires (perso, patrouille et troupe)
- Participer activement aux services
- S'efforcer durant les activités d'avoir des rapports courtois et polis

## Technique

- Savoir porter une hache et une scie
- Connaitre les 4 points cardinaux et être capable de les situer à l'aide du soleil
- Savoir faire et utiliser les nœuds plat, coulant, batelier et surliure
- Connaître les signes de base du morse (TMOCH, EISH)

## Nature

- Reconnaître le bois vert du bois mort
- Connaitre l'animal totem de sa patrouille (milieu de vie, mœurs...)
- Laisser les lieux de week-ends propres

## Santé

- Connaitre les numéros de secours (15, 17, 18, 112)
- Savoir réagir en cas d'accident (P.A.S.)
- Savoir nager
- Appliquer les mesures d'hygiène au camp (se laver les mains, se brosser les dents, se laver...)
- Savoir faire la vaisselle

Des que ces conditions sont remplies, tu peux demander a rencontrer le Conseil des Chefs qui statuera sur ton avancement technique.

Si tu ne l'as pas déjà prononcée, tu es normalement prêt pour ta promesse.

## 2e classe

Un éclaireur de seconde classe est un pilier de sa patrouille et quoi qu'il arrive, il répond toujours présent.

Ne perd pas de temps, continue de franchir les étapes et saisis toutes les occasions de devenir un éclaireur sur qui les autres peuvent compter !

Pour chaque épreuve, demande a celui qui l'a valide de cocher la case (chef, CP, éclaireur de 1ere classe).

### Scoutisme et service

- Connaitre le scoutisme en France, dans le monde (histoire, B.P.,...)
- Participer a une opération de service
- Connaitre les chants Ensemble, de la Promesse et la Joie au Cœur
- Connaitre l'histoire et la signification du drapeau français

### Activités et camp

- Tenir un poste d'action, le faire fonctionner correctement
- Organiser une animation pour sa patrouille
- Participer activement au conseil de patrouille
- Faire à deux ou trois éclaireurs une randonnée de 10 Km à pied dans la journée (dernière épreuve à faire après l'accord du Conseil des Chefs et après avoir validé toutes les autres épreuves)
- faire seul un repas trappeur (éventuellement accompagné d'une veille de feu)
- Avoir animé un dérouillage du matin en troupe ou en patrouille

### Technique

- Monter, démonter et plier la tente de patrouille (35 minutes seul ou 20 minutes à 2)
- Savoir faire un tendeur (pour la tente ou pour un pont de singe)
- Coudre un bouton, un insigne
- Savoir faire et utiliser correctement au moins les nœuds suivants : tisserand, tête d'alouette, chaise simple, milieu ou nœud d'évadé
- Préparer et allumer un feu de bois avec deux allumettes par temps sec
- Faire seul le repas de patrouille dans un temps raisonnable
- Savoir lire une carte IGN, connaitre les différentes échelles
- Savoir se situer sur une carte et l'orienter à l'aide d'une boussole
- Savoir prendre un azimuth à la boussole
- Guider seul la patrouille à un point indiqué sur la carte située à un minimum de 2 Km avec un trajet «varié (route, champs, bois, petits chemins,...)
- Connaitre le morse et trois autres codes
- Savoir utiliser et entretenir les outils de froissartage
- Connaitre les bases de froissartage (mi-bois, méplats, chevilles) et de brélagés
- Participer activement à la construction des installations de patrouille
- Connaitre les signes de piste, poser et suivre une piste

## **Expression**

- Connaitre par cœur 5 chants scouts
- Avoir mené au cours d'une veillée un numéro de qualité : petit jeu, sketch, danse...
- Etre capable de s'exprimer devant un groupe

## **Nature**

- Reconnaître 5 variétés d'arbres et connaître leurs qualités pour la construction et le chauffage
- Savoir abattre un arbre correctement et sans danger
- Identifier la grande ourse et l'étoile polaire. Expliquer à la patrouille comment les trouver et à quoi cela sert.

## **Santé**

- Savoir équilibrer un repas
- Connaitre la composition d'une pharmacie de patrouille
- Connaitre et prévenir les accidents liés à la fatigue, au froid, au soleil, à l'eau et au feu
- Savoir donner les premiers soins pour petites blessures (écorchures, brûlures superficielles, ampoules, échardes...)
- Connaître les gestes d'urgence en cas de perte de connaissance et d'hémorragie

Dès que ces conditions sont remplies, tu peux demander à rencontrer le conseil des chefs et, s'il t'y autorise, tu pourras partir en raid et obtenir ainsi ta 2e classe.

# **1ère classe**

Maintenant s'ouvre à toi l'étape la plus passionnante : devenir éclaireur de 1ère classe, c'est à dire un véritable pilier de la troupe...

L'éclaireur de 1ère classe est quelqu'un de solide sur qui on peut toujours compter et qui pense d'abord aux autres.

La 1ère classe, c'est aussi être capable d'assumer plus de responsabilités et de transmettre aux plus jeunes.

## **Scoutisme et service**

- Connaitre l'histoire et l'organisation de la FEE et de ton groupe (histoire des E.U.)
- Préparer un nouveau à l'étape d'aspirant et à la Promesse
- Organiser et réaliser une opération service

## **Activités et camp**

- Préparer un repas de troupe : menu, quantités, budget, cuisine
- Animer plusieurs conseils de patrouille
- Aider les plus jeunes à acquérir des compétences de progression
- Organiser un grand jeu pour la patrouille et la troupe
- Etre capable de répondre à une alerte en temps limite
- Préparer et faire une randonnée à deux de 24 heures au minimum comprenant au moins 20 Km à pied ou 40 à vélo avec un bivouac. Emporter ses repas et son eau. En faire un rapport écrit avec un descriptif de la randonnée, un croquis du trajet, un croquis Gilwell ou panoramique, et tout ce qui pourrait être utile. Bien le présenter pour qu'il reste dans les annales de la patrouille (dernière épreuve à faire après l'accord du Conseil des Chefs et après avoir validé toutes les autres épreuves)

## **Technique**

- Allumer avec 3 allumettes et entretenir un feu sous la pluie
- Avoir réalisé différents modèles de feux et connaître leur utilité
- Savoir faire un four
- Connaître et savoir utiliser les nœuds suivants : ancre, jambe de chien, galère, chaise double
- Savoir faire 4 assemblages (tenon-mortaise, mi-bois...)
- Savoir faire des têtes de bigue (trépied)
- Concevoir et réaliser une installation ou une belle astuce de patrouille
- Savoir s'orienter, connaître les différents nords
- Savoir utiliser le système UTM (ou Lambert)
- Identifier sur la carte les détails du terrain (villages, routes, rivières, bois,...) et inversement sur le terrain les détails de la carte.
- Savoir faire un contournement d'obstacle
- Monter un poste de transmission et connaître la procédure. Savoir émettre et recevoir en morse sonore à au moins 50 signes par minute).
- Posséder un système personnel d'évaluation des longueurs (nombre de pas, longueur des doigts, 1m...)

## **Expression**

- Connaître par cœur 5 nouveaux chants
- Apprendre un nouveau chant à la troupe
- Monter et diriger une veillée avec sa patrouille

## **Nature**

- Reconnaître dans le ciel 3 Etoiles et 5 constellations (en plus de la grande ourse et de l'étoile polaire)
- Reconnaître les principales formations nuageuses et savoir les interpréter
- Reconnaître 5 variétés d'arbres en plus
- Reconnaître 5 variétés de plantes ou de champignons comestibles ou toxiques

## **Santé**

- Savoir nager 100 m départ plongé et avoir réalisé et validé le test de panique dans l'eau (attesté par un maître-nageur)
- Etre au niveau du PSC1 et le passer dès que possible
- Connaître deux moyens de transporter un blessé léger (port en pompier, faire un brancard de fortune).
- Savoir rendre l'eau potable
- Pratiquer un sport régulièrement

Dès que ces conditions sont remplies tu peux demander à rencontrer le conseil des chefs et, s'il t'y autorise, tu pourras partir en raid et obtenir ainsi ta 1ère classe.