

# L'opération AGFA

te permet

- de prendre des photos
- de les développer
- de tirer des épreuves

Venez en équipes de 3 PHOTOGRAPHES au poste technique PHOTO.

## SOIS PRET SOIR LANCE LES KALOUVIS

*Mais qu'est-ce qu'un Kalouvi ? ...*

Inutile de chercher dans un dictionnaire, ni de téléphoner à S.V.P.

Ce mot est à nous, car c'est nous qui l'avons fabriqué avec des lettres mises les unes après les autres...

Nous allons vous expliquer ce que c'est... et le premier KALOUVI du camp du Jubilé consista justement à venir nous donner la meilleure définition de la chose !

Donc, pour votre grand plaisir, SOIS PRET SOIR a constitué pour vous un petit trésor qui comprend :

- tente de patrouille,
- appareils de photo,
- matériel de camp,
- lassos,
- arcs et flèches,
- fer à souder électriques,
- etc...

Tous objets fort utiles et qui doivent, pensons-nous, tout d'abord vous donner envie de les avoir, et ensuite vous faire plaisir si vous les gagnez !

Ce trésor sera distribué le 27, aux petits malins qui auront participé aux divers KALOUVIS (et y auront réussi !).

Chacun de ces KALOUVIS, dont le thème sera donné dans SOIS PRET SOIR, rapporte 5 ou 10 « points-Kalouvis » aux gagnants.

Il est parfaitement possible de participer aux Kalouvis en patrouille. Dans ce cas, les points gagnés par tous ses membres s'additionnent à son bénéfice.

En voilà assez, pensons-nous, pour que les astucieux soient capables de rédiger, de dessiner, de fabriquer, de chanter la meilleure définition du KALOUVI.

**Et le premier Kalouvi est le suivant :  
QU'EST-CE QU'UN KALOUVI ?**

Apporter les réponses le 23 juillet avant 20 heures à la tente de SOIS PRET SOIR.

Attention à vos chaussures !



**Le Lion Noir**  
est à l'affût

# Concours Inter-Patrouilles

LISTE DES EPREUVES (P = en Patrouille ; I = Individuellement)

N°	Epreuves	Points
<b>OBSERVATION</b>		
0,01	Kim Jubilé	60
0,02	Kim toucher	20
0,03	Kim sons	20
0,04	Kim odeurs	20
0,05	Kim graine (reconnaître des graines posées sur la langue)	20
0,06	Kim goût	20
0,07	Kim personnes	20
0,08	Kim couleurs	20
0,09	Kim clin d'œil (les objets sont montrés les uns après les autres pendant quelques secondes)	30
0,10	Kim damier (citer les objets et leur place sur un damier)	20
0,11	Kim pièces de monnaie	10
0,12	Qu'a-t-on changé ?	10
0,13	Vision rapide. Repérer rapidement un objet donné	10
0,14	Marques blanches (ramasser les yeux bandés un certain nombre d'objets observés auparavant)	40
0,15	Mission surprise (jeu de piste)	60
0,16	Traque-orientation	100
0,17	Trackodrome	100
0,18	Trouver un chef dans le camp d'après sa photo.	50
0,19	Pister un chef. Raconter son emploi du temps	30
0,20	Photos à interpréter	30
0,21	Jeu du lapin (observation, mémoire)	10
0,22	Classer des photos d'un même endroit par ordre chronologique	30
0,23	Retracer une histoire d'après son bruitage	60
0,24	Faire le dictionnaire des foulards d'un sous-camp	40
0,26	Jeu d'approche	50
0,25	Situer sur une carte des provinces de France, les maisons correspondantes	20
0,27	Reconnaître avions et voitures d'après leur silhouette	20
0,28	Bâton au but (repérer un emplacement, s'y rendre les yeux bandés)	20
0,29	Sentinelle aveugle	20
0,30	Course au réveil (les yeux bandés, aller chercher un objet à une distance déterminée d'un réveil).	20
0,31	Jeu des baguettes (classer un certain nombre de baguettes dans l'ordre des grandeurs sans y toucher)	30
0,32	Course aveugle à la corde	40
0,33	Course au Labyrinthe	40
0,34	Evasion aveugle	50
0,35	Jeu des 7 erreurs	50
0,36	Piste à tatons	20
0,37	Piste aux parfums	30
0,38	Domino écriture	100
0,39	Lettre proscrire. Barrière une certaine série de lettres dans un article de journal. Temps limité	20
0,40	Garçon de café (mémoire)	30
0,41	Test des poulies	30
0,42	Etablir de mémoire le plan du camp ou d'un sous-camp	60
0,43	Jeu de mémoire et rapidité	60
0,44	Insignes. Barrettes provinciales. E.U.	30
<b>ESTIMATION</b>		
E 01	Estimation quantité	20
E 02	Estimation distance	20
E 03	Estimation poids	20
E 04	Estimation temps	20
E 05	Estimation temps en patrouille	30
E 06	Estimation température	20
E 07	Evaluer la vitesse du cours de la Truyère	40
E 08	Approximation à l'aveuglette	20
<b>CAMP</b>		
C 01	Monter la tente en 1'20"	50
P C 02	Monter la tente les yeux bandés en 5'	40
I C 03	Allumer un feu sous un tourniquet d'arrosage	60
P C 04	Fabriquer un moulinet mu par la Truyère	50
I C 05	Faire brûler une ficelle à 1 mètre du sol à l'aide d'une bûche, une hache, du papier et une allumette	30
I C 06	Enflammer une bûche à l'aide de deux allumettes et d'un couteau	30
I C 07	Allumer un feu sans allumette	30
I C 08	Fabriquer un cadran solaire	30
I C 09	Equarrir un rondin	30
I C 10	Présenter la Pat. prête pour une Explo de 48 heures, 5 points de moins par objet inutile.	50
P C 11	Faire un croquis GUIL-well	30
P C 12	Fabriquer un métier à tisser puis un matelas de camp à l'aide de ce métier	50
P C 13	Allumer un feu sur l'eau à un mètre du bord	40
I C 14	Eteindre un feu avec 1 l. d'eau	30
<b>NATURE</b>		
P N 01	Recette magique : récupération d'un certain nombre de plantes et bois	60
P N 02	Piste botanique	60
I N 03	Reconnaître des roches, en s'aidant éventuellement de divers produits chimiques	40
I N 04	Mettre en correspondance des silhouettes d'arbres et des échantillons de bois	40
I N 05	Montrer l'oiseau, dont on vient d'entendre le chant, sur une série de reproductions	60
P N 06	Message secret aux plantes	50
I N 07	Epreuve cosmo	40
P N 08	Reconnaître un certain nombre d'empreintes	50
I N 09	Reconnaître un certain nombre d'insectes	40
<b>SPORT</b>		
P S 01	Parcours sportif (obligatoire)	100
I S 02	Tir à l'arc	60
I S 03	Descente en rappel	40
I S 04	Passage de la Truyère en tyrolienne	50
I S 05	Lancer d'adresse (balles)	20
I S 06	Lancer de poids	20
I S 07	Course 50 m	20
I S 08	Saut en hauteur	20
I S 09	Saut en longueur	20
P S 10	Faire une pyramide pour atteindre un objet suspendu	80
P S 11	Faire, au saut à pieds joints 7 mètres au total des performances des patrouillards	30
I S 12	Parcours vélo-obstacle	60
I S 13	Remplir une bouteille d'eau à l'aide d'une feuille de papier	20
P S 14	Passage de la rivière par la patrouille et son matériel, un seul écl. pouvant entrer dans l'eau.	80
P S 15	Réaliser en patrouille 15 l au spiromètre	20
P S 16	Faire en patrouille un certain poids	20
I S 17	Tir à fléchettes	10
I S 18	Ballons aux arceaux (par ramping)	40
I S 19	Parcours aveugle après repérage du trajet	30
I S 20	Anneau électrique	30
<b>TOPO</b>		
P T 01	Faire un relevé de courbes de niveau du lit de la Truyère	70
I T 02	Orienter une carte à l'aide d'une montre sans toucher aux aiguilles	20
I T 03	Fausse carte : découvrir	20
I T 04	les erreurs en un temps déterminé	30
I T 05	En vue de l'établissement d'une liaison optique faire la coupe d'un terrain suivant une ligne droite tracée sur 10 kilomètres sur une carte au 50/000	40
I T 06	Classifier des morceaux de carte par ordre d'échelles : indiquer ces échelles	40
P T 07	Suivre une série de caps	20
I T 08	Indiquer avec précisions sur une carte au 20/000 une série d'emplacements	50
I T 09	Marche dans le brouillard (suivre un cap en ne voyant rien d'autre que sa boussole)	50
<b>NŒUDS</b>		
P N 01	Faire une échelle de corde	50
I N 02	Fabriquer un anneau de foulard	20
I N 03	Faire une épissure	40
P N 04	Grimper à une perche cassée dont les deux parties sont maintenues par une surliure exécutée en pat.	40
P N 05	Confectionner un pavois brélé capable de permettre le transport en triomphe du cp débout.	50
I N 06	Haubanner un mât de 3 mètres par trois haubans dont un réglable.	30
P N 07	Jeu de la patrouille emmêlée	30
<b>SECOURISME</b>		
P Z 01	Descendre un éclairé du premier étage à l'aide d'un nœud de chaise double	50
I Z 02	Faire une injection sous-cutanée	30
I Z 03	Déterminer ce qui manque dans une pharmacie de patrouille ; ôter ce qui n'est pas indispensable	40
P Z 04	Que faire en cas d'accidents divers ?	20
P Z 05	Sauvetage d'un noyé	50
I Z 06	Effectuer divers soins ou pansements sur soi-même	30
<b>ARTS</b>		
I A 01	Déchiffrer un chant choisi par l'arbitre et le chanter	40
P A 02	Chanter à l'unisson trois strophes par cœur	30
P A 03	Chanter à deux voix un chant imposé	40
P A 04	Faire un dessin ou un croquis d'astuces pour Sois-Prêt	40
P A 05	Mimer une scène en patrouille sur un thème donné	60
P A 06	Monter un orchestre dont les instruments seront fabriqués par la patrouille	80
I A 07	Reconnaître cinq chants actuels	20
I A 08	Fabriquer un objet en plâtre	60
I A 09	Faire son cachet totem en gomme ou pomme de terre	20
P A 10	Se déguiser en patrouille sur un thème donné	80
<b>GASTRONOMIE CUISINE :</b>		
I G 01	Citer dix fromages et indiquer leur provenance.	20
I G 02	Indiquer les emplois de divers condiments	20
I G 03	Donner les temps et les modes de cuisson de divers aliments	20
I G 04	Cuire un œuf sans récipient	20
<b>CRYPTOGRAPHIE :</b>		
P C 01	Piste-Course ou message	50
P C 02	Retrouver les divers éléments d'un message éparpillé	30
I C 03	Envoyer et recevoir un message par ligne buzzer avec signaux de service	30

A votre arrivée au Malzieu, RELEVEZ NOTRE DEFI :

## LE CAMP DES 100 MINUTES

- Montez correctement votre camp en 100 minutes. Faites constater par un Chef :
1. l'heure exacte du début du montage ;
  2. l'état des travaux quand vous aurez terminé (ou, au plus tard, au bout de 100 minutes).
- Apportez immédiatement la fiche ci-dessous à la tente de SOIS PRET SOIR. Etant donné le grand nombre de patrouilles, ne creusez ni trou à ordures, ni trou à eaux grasses.

Sous camp : ..... Troupe : .....

La patrouille des : ..... effectif : .....

ayant terminé son installation en ..... minutes, au bout du délai de 100 minutes avait :

— dressé CORRECTEMENT sa tente (sans plis) ...	oui - non	— installé deux foyers ...	oui - non
monté le double-toit ..	oui - non	ces foyers sont larges et stables .....	oui - non
creusé les fossés .....	oui - non	rangé la vaisselle .....	oui - non
rangé les sacs sur les tapis de sol .....	oui - non	brêlages solides et bien serrés .....	oui - non
		dressé une étagère .....	oui - non

Signaler ici les autres réalisations BIEN FAITES : .....

..... Signature du Chef

### Ajoutez à EVA

7 fois son volume d'eau  
Vous obtiendrez une boisson, non seulement délicieuse, mais aussi RECONSTITUANTE.

### Sois Prêt Soir vous invite à son PARC D'ATTRACTIONS Jeux - concours organisés par EVIAN

### L'Intendant a choisi FRANCE LAIT

le plus pratique à transporter et à préparer au camp. Versez de l'eau CHAUDE sur le granulé. La dissolution est IMMEDIATE et vous aurez reconstitué un LAIT PARFAIT

Ne jetez surtout pas les drapeaux contenus dans les paquets de

### L'ALSACIENNE

Collectionnez-les, car ils vous serviront bientôt.

Voici un agréable moyen d'apprendre la cuisine et de passer des épreuves de cuisinier !

INVITE CHAQUE JOUR :

12 Eclaireurs à un bon déjeuner  
12 Eclaireurs à un bon dîner  
qu'ils prépareront eux-mêmes avec les conseils d'un Moniteur spécialisé et qu'ils dégusteront avec leur patrouille.

Profitez de cette occasion et faites vous inscrire immédiatement au service des « postes techniques ».

