

SOIS-PRET-SOIR

Edition Spéciale de « Sois-Prêt ». Revue des Eclaireurs Unionistes de France. N° 341-2

« Sois-Prêt-Soir » se présente...
et vous présente
ses meilleurs souhaits

Il était bien naturel que Sois-Prêt soit présent au CAMP DU JUBILE.

Il le sera sous une forme particulière grâce à ses éditions spéciales qui, au camp fixe paraîtront chaque soir vers 18 heures et vous donneront les nouvelles de la journée ainsi que le programme du lendemain.

Son premier numéro spécial paraît aujourd'hui et vous apporte les tout derniers renseignements concernant les activités qui vont être les vôtres dans les prochaines heures.

Nous souhaitons donc, dans 144 heures (environ) vous retrouver au camp fixe, heureux et contents des aventures que vous allez certainement vivre maintenant.

Mais si ! j'ai compris l'Ordre de Mission !

(affirme Mite Raileuse)

Après trois heures de travail assidu et sept comprimés d'aspirine, j'ai réussi à comprendre l'ordre de mission, dont je livre ici la substantifique moelle à ceux qui auraient la compenette un peu lente (!).

En langage clair : votre patrouille a trois objectifs à atteindre :

● 1° Repérer et, si possible, identifier le plus grand nombre possible de patrouilles dans le secteur dont la surveillance vous est confiée, sans vous faire repérer vous-même.

● 2° Rejoindre la « route des chars » à l'heure H du jour J pour y prendre l'un des cars qui vous amènera à votre premier Relais.

● 3° Ne pas vous faire attraper par les Abomifreux.

(!) Chère petite Mite... tu ne t'es pas regardée (N.D.L.R.).

Et nous préparons de notre côté quelques participations à notre camp et aussi une ou deux surprises qui, nous l'espérons, vous feront plaisir.

Mais, on ne sait jamais (!)... ne jetez pas ce numéro de votre journal... Il pourra vous être utile grâce à quelques mystérieuses combinaisons qui se feront jour le moment venu.

UN PEU DE TACTIQUE, S.V.P. !

La patrouille a donc hérité d'un secteur qu'elle doit surveiller. Comment cette surveillance peut-elle être vraiment efficace ?

— D'abord, prenez connaissance de ce secteur :

Assemblez les différentes cartes (s'il vous en a été fournies plusieurs) selon le plan d'assemblage.

Délimitez votre secteur sur cette carte : pour cela, à

partir de votre point de départ (peut-être déjà indiqué par une croix entourée d'un cercle), menez par le centre de cette croix les 2 droites correspondant aux 2 azimuths géographiques précisés par l'ordre de mission. Faites en sorte que les traits soient assez légers pour ne pas rendre la carte illisible.

Prolongez ces 2 droites jusqu'à ce qu'elle coupent la « route des chars » : c'est sur ce segment de route que vous avez rendez-vous demain, à 14 heures.

Voilà votre secteur : il est grossièrement triangulaire, 2 côtés en étant représentés par les azimuths, le 3^e par la route des chars.

— Où doivent aller les patrouilles adverses et d'où vont-elles venir ?

Toutes les patrouilles doivent se trouver sur la route des chars à l'heure fixée. Cette route constitue un grand cercle vers lequel convergent les patrouilles.

Comme te le montre le dessin ci-dessous, les unes vont croiser ton secteur de façon oblique dans sa partie proche de la ligne des chars. Les autres, au contraire, vont marcher presque parallèlement à vous et vos secteurs peuvent se recouper un peu sur leurs bords : frères, prenez garde à droite, frères, prenez garde à gauche !

Pratiquement, vous rencontrerez l'adversaire principalement dans les 2 derniers tiers (ou même la 2^e moitié) de votre secteur, le premier étant considéré à partir de votre point de départ.

— Quo tirer de ce puissant raisonnement ?

1. Qu'il y a avantage à gagner le plus vite possible le 2^e tiers ou la 2^e moitié de votre secteur pour pouvoir établir votre surveillance avant l'arrivée de l'adversaire. D'où l'intérêt de « marcher au cap », à la condition,

LE CHEF DU CAMP DU JUBILE A DEUX MOTS A VOUS DIRE...

L'ordre de mission de patrouille est ouvert ?

Alors, le Camp du Jubilé est commencé !

Je te le souhaite passionnant, joyeux, fortin, plein d'imprévus et de difficultés que tu vas vaincre avec ta patrouille, et, aussi, bourré d'idées, de chants et d'un tas de bons trucs que tu pourras utiliser à ton tour l'an prochain dans ta pat.

Bref, je te souhaite un camp du tonnerre !

Vive le Jubilé !

Aigle Noir

COMMENT REUSSIR CES PERFORMANCES ?

C'est ici que Sois-Prêt-Soir vient te donner un coup de main.

1. REPERER LES AUTRES PATROUILLES DE VOTRE SECTEUR, cela veut dire que vous devez :

— élaborer une tactique, que t'expliquent les articles pleins d'astuces : « Un peu de tactique » et « Ne perdez pas le Nord » ;

— savoir comment s'y prendre pratiquement pour le repérage lui-même ; reporte-toi à l'article : « Pour prendre l'adversaire » ;

— noter exactement l'endroit où chaque patrouille adverse a été repérée : C'est

l'objet de l'article « Carnet de route » ;

— ne pas se faire repérer soi-même : lis les conseils que te prodigue l'article « Pour voir sans être vu ».

2. REJOINDRE LA ROUTE DES CHARS. Tous les détails sont fournis par l'article « Sur la route des chars ».

3. POURQUOI ECHAPPER AUX ABOMIFREUX ? L'article « Gare aux Abomifreux » te le fera aisément comprendre.

Après tous ces excellents et judicieux conseils, si ta patrouille ne remplit pas sa mission au quart de poil, alors vous n'avez plus qu'une solution : jouer aux billes !...

bien entendu, que ce cap ne vous oblige pas à vaincre des obstacles naturels qui vous feraient perdre du temps.

2. Qu'il importe d'étudier soigneusement la carte des zones de passage possible des autres patrouilles, en repérant routes, chemins, sentiers, mais aussi ruisseaux (que l'on peut suivre), etc., ainsi que les points élevés qui peuvent servir d'observatoires.

3. Il en résultera un « plan de guet », qui nécessitera un certain nombre de guetteurs ou de groupes de guetteurs. Ces guetteurs peuvent être à poste fixe ou, au contraire, faire la navette entre 2 ou 3 postes de guet rapprochés.

Il paraît difficile d'avoir la moindre chance de repérer quoi que ce soit si la patrouille reste éperdument groupée autour de son C.P. ou si elle bavarde, crie, hurle des appels...

Il sera inutile de fournir à chaque guetteur un feuillet de carnet de route puisque chacun écrira sur une feuille de papier ordinaire les indications intéressantes et les fera reporter sur le carnet de route de la patrouille. Mais ceci est une autre histoire, dont il est question plus loin.



4. Prenez soin, lorsque vous vous séparerez en plusieurs groupes, de vous fixer un rendez-vous précis, soit au lieu où vous bivouaquerez, soit en un lieu plus reconnaissable. Comme il n'y a qu'une carte pour la patrouille, en cas de nécessité reproduisez-en les éléments essentiels : c'est à cela que peut servir un croquis topo !

Le terrain étant parfois dangereux, toutes les OP s'arrêtent à 21 heures. C'est-à-dire à la nuit tombante.

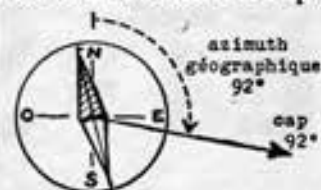
Aucun déplacement n'est alors autorisé, sauf pour rejoindre le bivouac proche.

Elles reprennent à partir de 5 heures du matin.

Je vous souhaite un beau tableau de chasse.

LYNX.

Et surtout... ne perdez pas le Nord...



Pour cela, avant tout, sache ORIENTER TA CARTE.

Le NORD GEOGRAPHIQUE se trouve indiqué sur cette carte par la flèche N.G.

Le NORD MAGNETIQUE (N.M.) t'est donné par la pointe bleue de l'aiguille de ta boussole.

Pour ORIENTER LA CARTE : Etale-la horizontalement, bien à plat sur un mur, une planche, une table. Pose ta boussole dessus sans t'occuper, pour le moment, de l'aiguille aimantée, mais en l'appliquant à bien faire coïncider la ligne NORD-SUD gravée sur le cadran avec la direction NORD-SUD de la carte (indiquée par la flèche N.G.).

Puis, sans toucher du tout à la boussole, fais doucement tourner la carte jusqu'à ce que l'extrémité bleue de l'aiguille recouvre la petite flèche de déclinaison magnétique tracée sur le cadran de la boussole, qui est de 6 degrés environ actuellement).

COMMENT MAINTENANT ALLEZ-VOUS VOUS DIRIGER ?

Il y a deux solutions :
— soit repérer sur la carte un point caractéristique situé dans la bonne direction : rocher, clocher, pont, croisement de route, etc... et s'y rendre... Une fois arrivé, on recommence la même opération pour un second point et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée au but.

— soit marcher « au cap » (sans utiliser la carte). C'est très simple. Tu as, par exemple, à marcher selon un « cap » qui fait un angle de 92° avec le NORD GEOGRA-

PHIQUE (cet angle est l'azimut géographique = 92°).

Il s'agit de repérer sa direction sur le terrain... sans se tromper.

Pour cela, tu dois tourner ta boussole de telle manière que l'aiguille aimantée vienne coïncider avec la petite flèche qui, sur le cadran, indique la déclinaison. Ceci fait, tu vises dans l'axe de ta boussole le chiffre 92 et tu repères dans cette direction, un ou (de préférence) deux points remarquables, lointains et fixes (ni charette de foin, ni camion...) et tu rejoins ce point. Une fois arrivé, tu refais une nouvelle visée toujours avec le même cap 92, en disposant correctement ta boussole... et ainsi de suite.

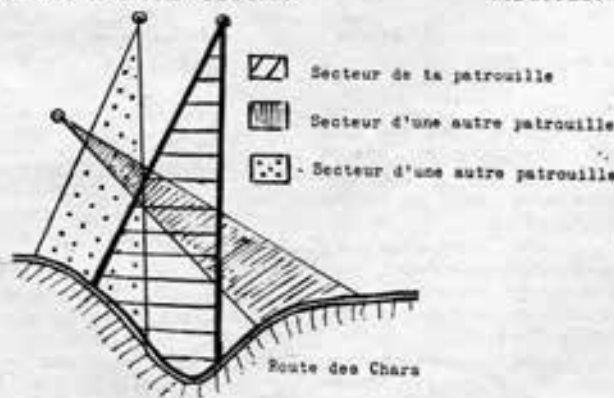
A défaut de « point remarquable » fais placer deux patrouillards bien alignés dans la bonne direction : ils peuvent très bien constituer des points de repère.

Un dernier mot : les azimuts géographiques se calculent à partir du NORD et en tournant vers l'EST, c'est-à-dire dans le sens des aiguilles d'une montre. Mais attention aux boussoles qui comportent un miroir et qui, de ce fait, sont souvent gravées en sens inverse !... Attention aussi aux boussoles graduées en GRADES. Sache que 360° = 400 GRADES.

Fais attention maintenant à l'estimation des distances, tu auras tendance à les surestimer en terrain accidenté, en zone d'ombre, par temps de grosse chaleur (brume), et aussi si l'objet considéré se détache mal de ce qui se trouve derrière lui (même couleur par exemple) et enfin si tu es à genoux ou couché.

Tu auras tendance à les sous-estimer, si le terrain est plat, si l'objet considéré et le fond sont inégalement éclairés, si le temps est très clair (par exemple juste après un orage).

MOUFFLON.



POUR « PRENDRE » L'ADVERSAIRE...

Pour « prendre » l'adversaire (patrouille complète ou incomplète ou simple Eclaireur isolé), tu peux :

● soit le REPERER, c'est-à-dire le reconnaître.

Autrement dit, tu as repéré une patrouille (ou un Eclaireur) quand tu peux dire : « A telle heure, à tel endroit, il y avait tant d'Eclaireurs portant un foulard vert bordé bleu. »

Tu le fais noter sur le carnet de route de la patrouille. C'est tout. Et cela vaut 5 points si c'est juste (ce que vérifieront les contrôleurs en comparant tous les carnets de route de toutes les patrouilles). Si c'est faux, ça ne comptera pas.

● soit l'IDENTIFIER :

C'est-à-dire non seulement voir la couleur du foulard de l'adversaire, mais aller l'arrêter et lui demander le nom de sa pat. et de sa troupe.

« Mais, vas-tu dire, je vais être pris à mon tour !... » Minute, papillon ; écoute plutôt :

Suppose que, dans ce petit chemin creux sur le talus duquel tu t'es camouflé, tu vois apparaître 2 Eclaireurs. Tu vois leur foulard ? Il est rouge, bordé marron. Ecris vite sur un bout de papier quelconque « Rouge bordé marron ». Inutile d'indiquer leur nombre. Puis force sur eux en criant « Stop ». Naturellement ils te voient. Mais tu pourras leur montrer grâce à ton bout de papier que tu les avais bien repérés le premier. Inutile de te dire que personne n'a plus le droit d'écrire dès que le cri de « Stop ! » a retenti. Tu es donc imprenable.

Si les couleurs sont exactes, tu as gagné. Ils doivent te donner le nom de leur patrouille. A ton tour tu leur indiqueras ta pat. et ta



troupe, afin qu'ils indiquent sur leur propre carnet qu'ils ont été identifiés à telle heure et tel endroit.

Désormais vos patrouilles sont **mutuellement invulnérables l'une pour l'autre**, et ceci même si un seul Eclaireur de ta patrouille a pu identifier un seul Eclaireur de l'autre patrouille.

Une identification vaut 20 points.

Par contre, si tu t'es trompé de couleurs, c'est toi qui es automatiquement pris. Tu n'as pas le droit de t'enfuir, ni de refuser de donner ton identité de pat. et de troupe. Dès lors, comme précédemment, les deux patrouilles sont invulnérables l'une par rapport à l'autre.

« Au fond, « repérer » et « identifier », n'est-ce pas la même chose, puisqu'il faut s'approcher suffisamment pour voir les couleurs du foulard ? »

Non car, pour ETRE SUR des couleurs, il te faut t'approcher d'assez près, ce que le terrain ne rend pas toujours possible. A toi de juger. Mais il est évident que l'identification est beaucoup plus intéressante puisqu'elle vaut 4 fois plus que le repérage. Cependant elle présente un risque...

Pour approcher l'adversaire, toutes les astuces sont autorisées à condition qu'elles demeurent dans les limites de la loi de l'Eclaireur et, particulièrement, les articles 1 et 2.

Mais il est formellement interdit de dissimuler ou d'enlever le foulard officiel de troupe qui doit être porté à tout moment, et doit être normalement roulé et non réduit à l'état de cordelette.

Si tu portes sur ta chemise un blouson, une Windjack ou un vêtement quelconque, contrairement à l'habitude, le foulard doit être porté sur ce vêtement et les pointes à l'extérieur.

Pour éviter toute contestation dans l'appellation des couleurs de foulard (« Non, ce n'est pas violet, c'est cramoisi », « Ça, marron ? mais non c'est grenat », etc.), voici les dénominations officielles des couleurs :

Blanc,

Gris (quelle que soit sa tonalité),

Noir,

Violet (quelle que soit sa tonalité),

Bleu (quelle que soit sa tonalité),

Vert (quelle que soit sa tonalité),

Jaune (quelle que soit sa tonalité),

Orange (quelle que soit sa tonalité),

Rouge (quelle que soit sa tonalité),

Marron (= brun).

Les foulards peuvent être : bordés, mi-parties ou unis.

Peuvent être considérés comme unis les foulards dont la bordure est inférieure à 1 cm de large et ceux qui portent une bande médiane en pointe.

Il n'y a pas à tenir compte

des insignes portés sur le foulard.

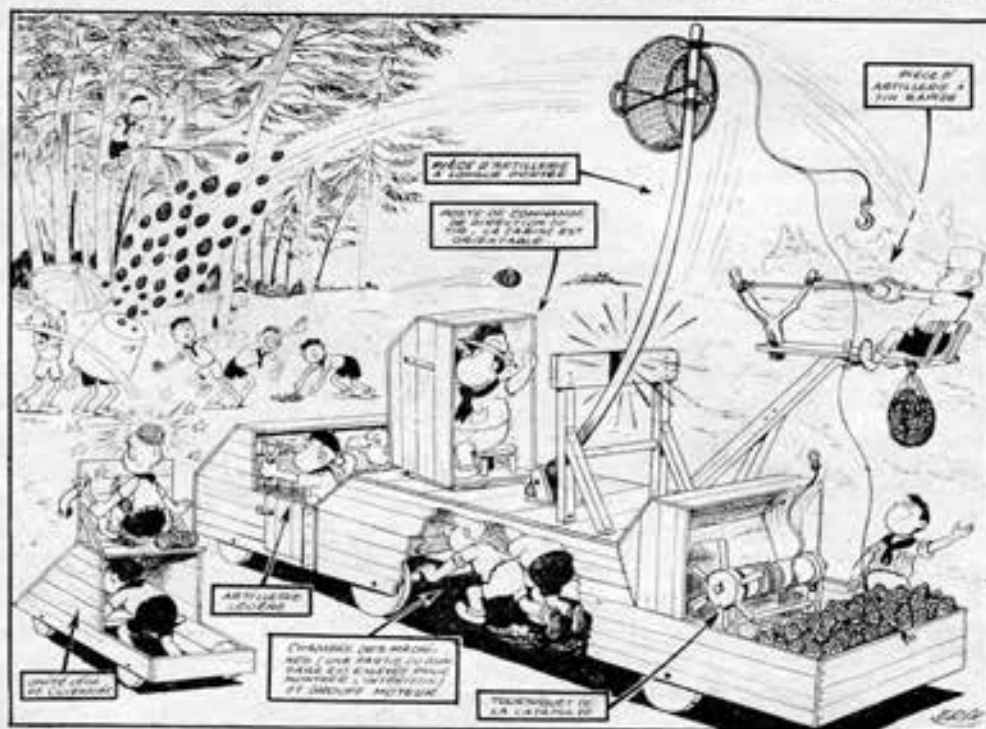
Le repérage par photo prise à l'insu de l'adversaire vaut 10 points de plus, qui s'ajoutent aux points rapportés par le repérage ou l'identification (à condition, bien sûr, que la photo ait été prise avant le cri « Stop »).

En cas de litige (par exemple : identification réciproque et pratiquement simultanée de deux patrouilles), inutile de vous traiter... autrement que comme des frères Eclaireurs. Notez seulement sur le carnet de route : « Identification simultanée, litige ». De toute manière vous devenez imprenables l'une pour l'autre.

ATTENTION !

Notez qu'entre 21 h et 5 h toutes les opérations de surveillance et tous les déplacements sont absolument interdits
Profitez-en pour dormir le mieux possible !

BRICOLO s'est équipé pour le camp du JUBILÉ



IMPORTANT

Sois-Prêt-Soir demande trois dessinateurs pour le camp fixe... et après !

Faites-vous connaître dès aujourd'hui en envoyant votre nom et celui de votre Troupe sur une carte à **Sois-Prêt-Soir**, Camp E.U., Le Malzieu (Lozère).



Sensationnel !

Les Petits Exquis L'ALSACIENNE

et leur

Drapeaurama

seront au

CAMP DU JUBILÉ !

Nous en reparlerons !

QU'EST-CE QUE LE CARNET DE ROUTE ?

Son but est de permettre aux contrôleurs de l'avenure en patrouille, de suivre votre itinéraire exact et de vérifier que les repérages de patrouille sont valables.

Le Carnet de Route est constitué par six feuillets qui se trouvent dans l'enveloppe de mission. Chacun est divisée en trois colonnes comme l'indique l'exemple ci-dessous :

● 1^{re} COLONNE pour les heures : indiquées suivant l'usage international, c'est-à-dire en deux groupes de deux chiffres : 10 h 15 du matin s'écrit : 10.15 ; et 4 h 45 de l'après-midi (c'est-à-dire 16 h 45) s'écrit : 16.45.

● 2^e COLONNE pour votre position, à l'heure indiquée dans la 1^{re} colonne : c'est-à-dire les coordonnées exactes du point où vous vous trouvez à ce moment là.

Pour mesurer les décimales des coordonnées, aidez-vous

point de départ et le moyen que vous prenez pour commencer votre ballade : route, chemin, cap, etc.

— Puis, au fur et à mesure, tout ce qui peut être utile :

— la position de la pat. **une fois par heure** ;

— lieu d'arrêt pour les repas ;

— lieu de séparation en plusieurs groupes de guetteurs ;

— lieu de bivouac ;

— et naturellement les heures, lieux et renseignements concernant les patrouilles repérées ou identifiées, ou inversement concernant votre propre repérage ou identification.

— **Quand vous arriverez sur la route des cars à l'heure fixée**, notez l'heure, les coordonnées, la mention « Arrivez »



POUR VOIR SANS ETRE VU...

Chaque patrouille sait donc qu'elle va être observée par deux, trois ou quatre autres patrouilles qu'elle devra essayer de repérer elle-même la première sans se faire prendre...

C'est évidemment une des choses les PLUS DIFFICILES du METIER SCOUT.

En fait, un adversaire vous repère 75 fois sur 100 parce qu'il vous a ENTENDU — 24 fois sur 100 parce qu'ils vous a VU et 1 fois pour des raisons diverses.

Le problème est donc de marcher en SILENCE et INVISIBLES.

Comme la prudence exige que l'on avance en deux ou trois groupes, il faut pouvoir communiquer d'un groupe à l'autre d'où la nécessité de combiner un système de signalisation insonore : gestes du bras, panneaux de couleurs, traces sur le sol, branches cassées... etc.

Ceci évite les cris et les appels. Il faut proscrire les conversations (même à voix basse)... c'est un sacrifice à faire ! Il ne dure jamais très longtemps !

Attention aussi (surtout dans les instants de dernière approche) aux branches d'arbre qui cassent sous les pieds, ou aux feuilles mortes qui crissent. Il faut regarder où l'on pose le pied.

Attachez parfaitement bien le matériel sur les sacs pour éviter qu'en bougeant il ne fasse du bruit (surtout les objets métalliques).

Pour éviter d'être vu, il faut combiner soigneusement son itinéraire : ne pas marcher sur la chaussée des routes, mais sur les bas côtés, traverser les chemins non pas

dans une ligne droite, mais dans un virage, un tournant ou, quand la route est sous bois, passer soit en bondissant d'un seul coup soit en rampant suivant le profil de la route.

Attention aux « points de passage obligés » : ponts, carrefours, place de village, coupures de haies, clairières, etc... Il faut les éviter et les contourner en rampant.

Les crêtes, les bords des fossés, les dos d'âne, les prés en pente sont dangereux : votre silhouette se détache parfaitement sur le ciel. Pas d'autre solution que de ramper en utilisant les dénivellations naturelles (même si on en sort quelque peu boueux !)...

Le calcul de cet itinéraire sur une carte en étudiant à l'avance le relief, en observant les lignes de niveau ou les hochures... est un travail très amusant qui mérite d'être fait avant de traverser les zones dangereuses et dégagées.

Nous ne pensons pas que vous aurez à utiliser les procédés de « camouflage » collectif (branches d'arbre, paravents de feuillage, etc...) au cours des prochaines heures. Mais peut-être « l'éclaircir » de la patrouille qui avance seul à 50 ou 100 mètres en tête aura-t-il avantage à se protéger de cette façon pour atteindre tel ou tel observatoire, y inspecter la région et, ensuite, faire signe aux autres d'approcher sans risque.

Car (camouflé ou pas) c'est ainsi qu'il faut procéder pour avancer en mettant de son côté le plus de sécurité possible.

Heure	Coordonnées	Observations
12.00	243,6 - 175,2	Départ à 10 heures sans suivre cap à 196°
12.45	242,8 - 173,8	Déjeuner (en sous-bois)
15.00	241,2 - 172	On avance
15.52	240,7 - 170,1	REPERE pat de S, feuillage vert et bleu sur pentes au lieu de route
16.40	240,4 - 167,6	Nous séparons en 3 groupes (1)(2)(3)
17.30	240,2 - 166,3	(1) REPERE 2 pat. feuillage marron clair, sur (feuillage du hêtre)
17.48	239,5 - 166,8	(2) REPERE pat IDENTIFIÉE pat de Remondin, Troupe de Remondin (jansais sa voie)
18.14	239,3 - 164,5	(3) IDENTIFIÉE 3 éclaireurs, pat de l'éclaircir, Troupe de Blons
18.22	237,1 - 165,2	(4) PAT IDENTIFIÉE par 2 éclaireurs de la pat de l'éclaircir à la troupe de Juvisy

du bord gradué de la page de « Sur les Traces » (couverture verte : page 23, couverture brune : page 21).

● 3^e COLONNE : pour vos commentaires, toujours brefs.

Chaque inscription sera séparée de la suivante par un trait horizontal. Si possible, n'écrivez qu'au recto de chaque feuillet.

Comment rédiger ce carnet de route :

— En tête de chaque feuille : date de départ, Nom de la patrouille et de la troupe.

— Sur la 1^{re} ligne, dans les colonnes voulues : heure de départ, coordonnées du

vée sur la route des Cars ». Votre carnet de route est terminé.

Il vous suffit alors d'agrafer ensemble les différents feuillets qui vous auront été nécessaires, en les numérotant dans l'ordre et en vérifiant bien que le nom de la pat. et de la troupe figure bien sur chaque feuillet. Vous remettrez ce carnet de route à votre C.T. qui le fera parvenir aux contrôleurs.

Attention !!!

Ce carnet de route n'est ni un croquis Gilwell ni un rapport d'expl. Restez donc schématique et ne le laissez pas vous faire perdre de temps. Faites le au fur et à mesure de votre avance. Inutile de faire un brouillon : rédigez le d'emblée au propre, de préférence au stylo à bille.

Bonne route !

**ATTENTION !
LE LION NOIR
EST
A L'AFFUT !**

« SOIS-PRET-SOIR »

rappelle qu'entre 21 h et 5 h toute opération et tout déplacement sont INTERDITS.

Respectez cette consigne. Profitez-en pour vous reposer !

SUR LA ROUTE DES CHARS...

Scrutant les horizons mornes et désolés
Le C.P. guettait l'car. La patrouille assoiffée
Attendait en silence autour de lui rangée.

(Très approximativement d'après Racine.)

JOUR J. 14 h 00. Vous devez être sur la ROUTE DES CHARS...

Mais est-ce la bonne? Il suffit d'aller vérifier qu'en face de la prochaine borne kilométrique, sur la chaussée même, est peint un trait de 10 cm de long, à la peinture verte, jaune ou rouge.

Il est bien 14 heures?



ATTENTION: la route des chars est ZONE NEUTRE. On ne peut, ni repérer, ni identifier une patrouille ni un Eclaireur...

Mais... jusqu'à 14 heures les ABOMIFREUX ont pu la parcourir... Gare!

Donc il est 14 h 00. Plus de risque. Attendez le CAR E.U. qui portera le numéro indiqué sur votre carte de transport de patrouille.

Ce car roulera assez lentement pour que vous ayez tout le temps de lire son numéro et lui faire signe. S'il ne s'arrête pas, n'essayez pas de l'y

forcer: c'est tout simplement qu'il est complet... Attendez le suivant ou même le troisième.

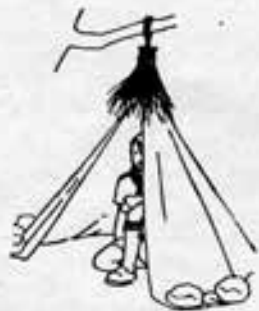
Si ces trois cars sont pleins, prenez alors celui dont le numéro vous est indiqué sur la carte de transport, après la mention « à défaut... »

En tous les cas, ne vous impatientez pas: l'attente peut dépasser une ou deux heures car il y a beaucoup de monde à transporter.

De toutes façons, vous n'êtes pas abandonnés! Tôt ou tard vous prendrez le car.

Et, pour vous aider à attendre, Sois-Prêt-Soir te propose plus loin quelques jeux...

UNE FOIS DANS LE CAR avec votre matériel, le C.P. recevra du convoyeur les instructions qui vous permettront d'atteindre votre premier relais où votre C.T. et toute une autre aventure vous attendent.



« SOIS-PRET-SOIR » A LANCE LE DEFI DU CAMP DES 100 MINUTES

Il s'agit de monter son camp en 100 minutes à l'arrivée au Camp fixe.

NON !

Aucune opération
Aucun déplacement
entre 21 h et 5 h

MAIS

un excellent repos pour tous !

Que faire sur une route à moins que l'on n'y joue?...

Justement pas! Et si vous avez quelques heures d'attente sur la route des chars, nous vous demandons, en tous les cas, de ne pas traîner ni jouer sur la chaussée. Dégagez-la correctement et tenez-vous sur le côté.

Vous pouvez d'ailleurs utiliser votre temps de façon plus intelligente que de faire des blagues sur la route. Voici quelques idées:

— QUELLE EST LA VITESSE DE LA VOITURE? Mesurez 200 mètres sur la route. Seul l'un d'entre vous chronométrera le temps exact que les voitures de passage mettront à les franchir, tandis que les autres estimeront le mieux possible la vitesse du véhicule.

S'il met 12 secondes, il fait du 60 à l'heure;

S'il met 10 secondes, il fait du 72 à l'heure;

S'il met 9 secondes, il fait du 90 à l'heure, etc...

— KIM SILENCE. Faire un SILENCE TOTAL pendant deux minutes. S'asseoir sur le bord de la route à 1 m 50 ou 2 m les uns des autres et NOTER chacun pour soi TOUTS LES BRUITS que l'on a entendus. Comparer les résultats.

— LES NUMEROS. Un seul patrouillard note par écrit les numéros (et si vous le désirez, les marques) des voitures qui passent pendant un certain temps. Les autres regardent, mais ne notent rien.

Le jeu consiste ensuite, soit à inscrire chacun pour soi les numéros exacts de 5 ou

6 voitures — soit à répondre par oui ou par non (et par écrit) aux questions posées par celui qui a noté les numéros et qui demande « Tel numéro est-il passé? Combien de voyageurs dans la Citroën verte », etc...

— COMBIEN VOYEZ-VOUS? ...Chacun passe à son tour à côté du C.P. qui demande « COMBIEN VOYEZ-VOUS de maisons, d'arbres, de sapins, de bornes kilométriques, d'animaux... » dans une direction donnée, ou dans un secteur déterminé. La réponse doit être donnée au bout d'un temps indentifié pour tous.

— Inventez d'autres jeux.



Trouvez le temps d'apprendre à jouer aux petits piquets...

Conseillé après une averse, ce jeu se pratique à deux.

Chacun des joueurs dispose d'un piquet taillé en pointe et mesurant de 20 à 30 cm de long et de 3 à 4 cm de diamètre.

Le premier joueur lance son piquet la pointe en avant et le plante en terre. Le second lance ensuite le sien en cherchant à le planter et, du même coup, à faire tomber le piquet de son adversaire.

S'il n'y réussit pas, le premier joueur reprend son piquet et le jeu continue jusqu'au moment où un joueur fait tomber l'autre piquet.

Il jette alors ce piquet au loin et tandis que l'autre joueur court le chercher et le replante, il jette le sien en le plantant le plus de fois possible.

Le premier qui réussit à planter son piquet 50 fois a gagné.

On ne compte un point que lorsque le piquet est planté dans le sol et tient debout sans tomber.

A propos...

Connais-tu

les

KALOUVIS ?

GAFFE... AUX ABOMIFREUX!

« Horrificques créatures mi-bêtes, mi-hommes », ainsi les définit l'ordre de mission. La vérité est bien pire encore :

Il ne s'agit ni plus ni moins que des descendants de la bête du Gévaudan, celle-là même qui avait « tant, tant, tant bouffé de monde... ».

Mais ces arrière-arrière-arrière-petits-fils de ladite se sont quelque peu modernisés et ont adopté une apparence humaine. Bien plus, ils revêtent l'apparence d'un éclaireur par le vêtement qui les recouvre.

Ils ont, par contre, largement conservé leur appétit, qu'ils exercent exclusivement à l'égard des éclaireurs et, encore, dans certaines circonstances bien particulières ; ils recherchent en effet :

— les patrouilles qui, lorsqu'elles se promènent, évoquent aux oreilles du passant les volières de quelque jardin zoologique (quand ce n'est pas la cage aux fauves !).



— les éclaireurs qui « éclairent » trop et ne peuvent faire un pas sans agiter des lampes électriques en tous sens, alors qu'ils devraient simplement dormir !

— les patrouillards qui, ayant peur du froid, du noir

et des méchants, se regroupent avec d'autres patrouilles, histoire de se sentir moins seuls.

L'appétit des abomifreux ne se connaît plus lorsqu'il s'agit de petits malins qui se réfugient pour passer la nuit dans des maisons, des granges, ou tout autre abri solide et intransportable, construit par la main de l'homme.

Enfin les abomifreux deviennent proprement poutres à l'égard des éclaireurs qu'ils rencontrent dans des bistrots.

..

Comment se manifeste cet appétit ? De toutes sortes de manières, qu'il ne tient qu'à toi d'expérimenter si tu en as envie...

Sache seulement que les abomifreux sont très experts en ramping, ficelage ultra rapide et bâillonnement express... et qu'ils disposent de moyens de transports rapides et puissants.

Aucune crainte à avoir, par contre, pour les éclaireurs O.K. sauf sur la route des cars, le jour J avant 14 heures. Car ils risquent de s'y promener...

Tu ne pourras pas confondre les Abomifreux avec des adversaires ordinaires : car si les « horrificques » portent l'uniforme éclaireur, ils ne portent pas de foulard. En outre, ils portent sur la poche droite de la chemise un carton avec un numéro.

Le repérage d'un abomifreux vaut 10 points et doit être mentionné sur le carnet de route.

Gaffe aux abomifreux !!!

ET DEMAIN SOIR !...

DEMAIN SOIR vous serez arrivés dans votre premier Relais. Chacun va y apprendre à faire LUI-MEME quelques « trucs formidables », il va y rencontrer de nouveaux copains, il aura à sa disposition des spécialistes qui, à ses côtés, lui donneront un bon coup de main... et tout...

Au RELAIS, tu vivras dans ta troupe, sous la direction de ton C.T. et, naturellement, dans ta patrouille aussi (et d'abord !).

Au fond, c'est un peu comme s'il s'agissait d'un camp de troupe au cours duquel une équipe d'instructeurs viendrait se mettre à votre disposition.

Et puis, dans ce Relais, tu auras aussi, de même que toute ta patrouille, à fournir un certain nombre d'EFFORTS DE MAITRISE DE SOI...

Mais c'est exactement cela, n'est-ce pas, que d'être ECLAIREUR ?
Bon travail aux Relais, frère Eclaireur !

« SOIS-PRET-SOIR ».

Demain matin

Vous rendrez votre culte à Dieu

en méditant en patrouille ces quelques versets de l'évangile de saint Luc, avant de prier ensemble.

« Un semeur sortit pour semer sa semence. Comme il semait, une partie de la semence tomba le long du chemin : elle fut foulée aux pieds et les oiseaux du ciel la mangèrent. Une autre partie tomba sur le roc : quand elle fut levée, elle sécha, parce qu'elle n'avait point d'humidité. Une autre partie tomba au milieu des épines : les épines crurent avec elle et l'étouffèrent. Une autre partie tomba dans la bonne terre : quand elle fut levée, elle donna du fruit au centuple. Après avoir ainsi parlé, Jésus dit à haute voix : que celui qui a des oreilles pour entendre, entende.

Voici ce que signifie cette parabole : la semence, c'est la parole de Dieu. Ceux qui sont le long du chemin, ce sont ceux qui entendent ; puis le diable vient et enlève la parole de leur cœur, de peur qu'ils ne croient et soient sauvés. Ceux qui sont sur le roc, ce sont ceux qui, lorsqu'ils entendent la parole, la reçoivent avec joie ; mais ils n'ont point de racines, ils croient pour un temps et ils succombent au moment de la tentation. Ce qui est tombé parmi les épines, ce sont ceux qui, ayant entendu la parole, s'en vont et la laissent étouffer par les soucis, les richesses et les plaisirs de la vie et ils ne portent point de fruit qui vienne à maturité. Ce qui est tombé dans la bonne terre, ce sont ceux qui, ayant entendu la Parole avec un cœur honnête et bon, la retiennent et portent du fruit avec persévérance. »

Luc, VIII, 5 à 8 - 11 à 15

Voici quelques questions pour guider votre méditation :

- Qui est le semeur ?
- Quelle différence voyez-vous entre « entendre » et « recevoir » la Parole ?
- Que nous faut-il faire pour avoir un cœur honnête et bon ?
- Cela dépend-il de nous de porter du fruit ? Si oui, cela dépend de nous seuls ?

SEUL LE SOMMEIL EFFACE LA FATIGUE

entre 21 h et 5 h
toute opération et tout déplacement
sont interdits

Profitez-en pour DORMIR

Lisez ceci :

LE CARNET DE ROUTE doit être remis au Chef de Troupe en arrivant au premier relais.

Joignez-y les documents utiles éventuels, mais gardez les pellicules photos que vous aurez pu utiliser pour le repérage. Vous les ferez développer au camp fixe. Mais notez sur le Carnet de Route que vous avez fait tel ou tel repérage photographique.

Les pâtes
MILLIAT frères
ravitaillent le camp
et
organisent un
KALOUVI...

Au Camp fixe
EVIAN
vous offrira
les célèbres
Jeux-Concours