

# La Gazette de l'Élan



Octobre 2014

# Hé, dis, To !

Revoici venue la Gazette de l'Elan. Vous tenez entre vos doigts tremblants d'émotion un numéro spécial : en effet, si la Gazette est d'ordinaire écrite par et pour les scouts, nous, animateurs de Troupe 2014-2015, changeons la donne pour cette (oui les scouts, nous allons continuer à réclamer corps et âmes vos productions pratico-littéraires) édition, écrite par nous, pour vous. Pour vous chers scouts, pour vous non moins chers parents.

Vous trouverez donc dans ces pages variées des articles sur les questions existentielles que nous nous posons, les valeurs à la troupe, le staff de cette année (la rédaction n'apporte pas de garantie sur la pertinence du dit article), le matos du scout parfait, un manuel d'introduction aux moyens technologiques de l'unité et au sacro-saint Forum (voir lexique), des énigmes irrésolu(bl)es, un jeu qui casserait même la tête de Faucon, et les extraits d'une interview d'un sorcier bien connu de nos scouts : Henry Patter, et un lexique qui vous permettra de vous immiscer plus avant dans notre seete monde fascinant à bien des égards...

Mesdames et Messieurs, comment le dire ? **Nous regorgeons d'idées, d'entrain, d'ambition, de motivation, d'excitation** pour cette année qui a déjà commencé.

L'année passée a tenu, il me semble, beaucoup de défis. Nous avons donné beaucoup, mais surtout demandé beaucoup de nos animés. Ils ont répondu présents et cela nous motive d'autant plus à rendre cette année encore plus *full* d'émotions, de défis, de projets, d'amitié, de scoutisme.

Nous avons déjà eu un début d'année bien rempli, en Troupe et en unité : réunions de passage, de rentrée, Relais pour la Vie, opération Calendriers... Prochaine étape, le Hike de patrouille.

De nombreuses activités nous attendent ! Hormis celles de l'unité (magique Nuit Magique, incontournable Bal Folk, etc), et les réunions « normales » (si l'on admet d'accoler cet adjectif à quoi que ce soit qui nous concerne), nous prévoyons une Nuit de la Troupe : nous tiendrons réunion dans les ténèbres obscurs (ceci est une figure de style : laquelle?). Pour le reste de l'année sera, nous vous l'annonçons d'ores et déjà, nous vous tiendrons occupés : en effet, si l'année passée, la Troupe a monté une pièce de théâtre, cette année aussi, nous allons, ensemble, réaliser un projet de la même envergure. Suspens ! ...

Pour terminer cette édito sur une note encore plus positive, je dirais que nous sommes heureux. Heureux de commencer cette nouvelle année avec vous, heureux d'apprendre à connaître nos nouveaux scouts, heureux d'apprendre tout court, heureux à l'idée des moments partagés à venir, etc.

Sur ce, bonne lecture.

Accrochez-vous.

## Mais... Pourquoi Elan ?

Nous, indécrottables curieux, avons une nouvelle question trottant dans nos têtes. Et, vous le savez, nous ne sommes pas du genre à ne pas chercher réponses. C'est ainsi que nous sommes mis dans la peau de chevronnés reporters pour poser à Faucon la question qui nous taraudait : Pourquoi la Troupe de l' «Elan»?

Extraits choisis du passionnant entretien, ou comment nous avons failli prendre le nom d'un lutin wallon

«Le nom de la troupe de l'Elan a été choisi en septembre ou octobre 1998 (je ne sais plus précisément). Nous avons fait un grand conseil avec les scouts car la question de trouver un nom de pour la troupe avait déjà été soulevée plusieurs fois l'année précédente...»

(...)

«Nous avons donc débattu sur la question tous ensemble, du plus petits scouts au plus ancien CP, avec tous les animateurs de l'époque (nous étions cinq alors :

Hermine et Saluki, sa soeur, Ourson la tante de Chipeau, mon frère Caribou, et moi). Si j'avais su l'importance historique que prendrait ce conseil, j'aurais noté le nom de ces participants !»

(...)

«C'était dans le château de la fédé (ndlr : fédération des scouts), qui était alors plus en ruines qu'autre choses, que j'avais découvert dans un vieux grenier presque écroulé les panneaux d'une ancienne troupe locale : la Troupe du Cerf. Je trouvais ça plutôt classe (...). J'ai proposé, mais les scouts n'ont pas aimé»

(...)

« A un moment, bizarrement, ils ont avancé «la troupe de Faucon» ou «la troupe du Faucon», mais ça j'ai refusé tout net. »

(...)

« Avec Hermine, on a âprement défendu l'idée de «la Troupe du Sottai». Le sottai, c'est un lutin du folklore wallon. Çanous semblait juste génial comme nom, bien local et bien de chez nous, un peu fantastique, un peu magique, symbolisant la fantaisie ou le mystère, comme on voulait. Un nom qui avait du potentiel. Je crois que pas mal de scouts aimaient bien (...))»

(...)

Puis c'est Caribou (...) qui a proposé «la troupe de l'Elan», changeant d'approche pour voir comment les vieux scouts réagiraient. Là, ça nous a séduit aussi, car l'Élan, c'est le plus grand et le plus fort de tous les cervidés, c'est le roi des forêts du nord. Bien plus que le cerf, qui est un animal fragile et sensible aux climats moins tempérés, c'est aussi l'animal qui résiste à toutes les conditions climatiques, un tenace, un survivant envers et contre tout, et capable de se défendre contre n'importe quel prédateur. Même les chasseurs lui reconnaissent une intelligence particulière pour déjouer les pièges tendus par l'homme et l'Élan est souvent, malheureusement, un trophée qui constitue le clou d'un tableau de chasse. Bref, une force de la nature, un animal qui a la classe. De plus, il y a aussi le jeu de mot : l'élan c'est aussi prendre son élan, aller de l'avant, s'élaner vers le futur, l'inconnu, l'aventure. S'élaner pour mieux sauter, l'élan c'est l'expression de la volonté de s'engager, c'est le refus de l'inertie et du statu quo. L'élan, c'est un peu ce à quoi nous engage le scoutisme lorsqu'on crie «toujours prêt». Alors, on a voté, les scouts, les chefs, chacun un voix (...) finalement, c'est l'Élan qui l'a emporté, d'une assez petite majorité si mes souvenirs sont exacts, mais suffisante pour fixer durablement la physionomie de la troupe de Rosée.

Depuis lors, je crois qu'on n'a pas trop à se plaindre du choix de l'époque et j'ai l'impression que les scouts d'aujourd'hui, comme ceux d'hier, se retrouvent bien dans notre Élan »

Fin

*Ndlr : on me susurre à l'oreille que l'histoire fera bientôt l'objet d'un article...*

## A propos de l'unité et des patrouilles

L'unité Saint Remy est une des nombreuses unités scoutes de la fédération "Les Scouts", en Belgique. Notre unité est toute jeune, Biche, alias Hugues Reinbold, l'a lancée en 1992 avec l'aide d'un groupe d'animateurs en herbes motivés. Située dans le petit village de Rosée, en Condroz, elle porte tout simplement le nom du saint patron de la paroisse : Saint Remy. Mais ici, nous allons plus précisément parler de la Troupe! Chouette!

Dans une Unité scoutie, la Troupe, c'est la section qui s'occupe des éclaireurs, donc des enfants de 12 à 17 ans à peu près. L'ensemble de la Troupe est mixte, comme tout le reste de l'Unité d'ailleurs, contrairement aux patrouilles qui elles.. Bah ne le sont pas.. Cette année, à la Troupe, il y a cinq patrouilles, trois de filles et deux de mecs, qui sont respectivement Les Renards, Les Léopards, Les Pumas, Les Panthères et Les Lynx. Mais nous n'oublions pas les Tigres (patrouille de garçons) qui ne passeront pas l'année avec nous mais qui nous l'espérons, réapparaîtra dans les années qui suivent. Chacune des patrouilles possède son propre cri, ses propres couleurs et bien-entendu, sa propre histoire. (ndlr : Vous en saurez plus sur les dites histoires cette année :))

**Les Renards** : C'est une patrouille de filles, leurs couleurs sont le jaune et le vert et leurs cri est "Renards Aux A-GUETS". Ces dernières-années, la patrouille a été très connue pour être un groupe de goumiches! C'est un synonyme de "mijole" ou encore de Ombrette, la CP cette année, qui a pour seconde Libellule.



**Les Léopards** : Cette patrouille de filles a été créée après les autres et a ensuite disparu pendant 2 ans, mais cette année elle est de retour pour sans doute, gagner le prix camp, enfin c'est ce qu'elles espèrent et ce dont rêvent la nuit Dryade, CP, et sa SP Macareux.. Leurs couleurs sont le orange et le vert et leur cri est "Léopard À L'A-FFUT".



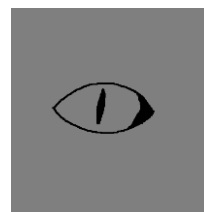
**Les Pumas** : Patrouille de filles également, reconnue pour son envie de toujours vouloir gagner. Les Pumas sont aussi de très mauvaises perdantes... ^^ Leurs couleurs sont le roy et le gris foncé et leur cri est "Pumas Toujours-LÀ". Jaguarondi a repris les rênes de la patrouille cette année pour la mener vers la gloire, avec Ibis pour l'aider dans cette « tâche » (ça tombe bien).



**Les Panthères** : C'est une patrouille de garçons, ils sont reconnus pour souvent avoir de la chance.. BEAUCOUP de chance.. Par exemple, quand les éclaireurs partent en Hike ou en Raid, c'est toujours la seule patrouille à dormir dans un château.. Ne me demandez pas pourquoi..? Leurs couleurs sont le jaune et le roy et leur cri est "Panthères Plus Haut Que-TERRE". Rassurez-vous, je n'ai moi non plus, toujours pas trouvé la signification de ce cri... Il faudrait demander au Courageux Papad'patrouille Mara ou au Sacré Patrouillard Gulo.



**Les Lynx :** C'est l'autre patrouille de mecs, ils sont connus pour se donner à fond dans tout ce qu'ils font! Sauf quand il y a quelque chose de plus important.. Comme dormir ou bien encore manger! Leurs couleurs sont le orange et le rouge et leur cri est "Lynx Sans - PEUR". Elle est aussi la plus vieille patrouille des garçons, et est dirigée de la main veloutée de Guanaco, avec Pika comme SP.



### Les valeurs à la troupe

Nous ne pouvons pas faire de scoutisme sans avoir une idée derrière la tête et sans vouloir partager une série de valeurs, de principes, d'idéaux. Tout cela, la Fédération « Les scouts » à laquelle nous sommes reliés l'a posé et développé dans sa « constitution ». Sur leur site, ou dans certaines revues qu'elle publie, on peut trouver la matière. Mais voici maintenant, brièvement un petit résumé.

Animer c'est vouloir changer le monde, changer les hommes, changer les choses. (dlr : avec des bouquets de rose, des baguettes magiques, de l'amour, et tout... enfin, bref). C'est remettre en question « l'ordre établi », c'est aller toujours plus haut et toujours plus loin vers un mieux être de tout ce qui peuple la terre. Ainsi on peut le dire, le mouvement scout est un mouvement d'éducation. Comme vous pouvez le lire dans le lexique (dlr : le magnifique lexique), nous voulons faire des animés et des animateurs (car on apprend à tout âge) « des hommes et des femmes autonomes et libres ; des hommes et des femmes confiant(e)s ; des hommes et des femmes sociables ; des hommes et des femmes partenaires et solidaires ; des hommes et des femmes conscient(e)s et critiques ; des hommes et des femmes intérieur(e)s ; des hommes et des femmes équilibré(e)s. » Pas d'utopie là-dedans : beaucoup d'espoir, mais pas d'utopie. Car cette ambition éducative est propre au scoutisme. Laissons aux parents leur tâche, laissons à l'école la leur, laissons aux clubs de sport, aux académies, aux loisirs leur manière de faire. Dans notre mouvement on s'y prend tout autrement : chacun est acteur, chacun participe à son épanouissement personnel, social et spirituel, le tout dans un cadre posé mais pas imposé.

Ce cadre d'abord consiste en des valeurs. La loi scout (un guide vers un idéal), la promesse (un engagement libre et personnel) et la charte (la garantie de la qualité de l'animation) transcendent toute la vie du scout et de l'animateur, tous les actes et tous les choix : remise en question, réflexion, introspection, cadre de vie... Ce qu'on fait chaque dimanche, c'est développer l'un des principes auxquels nous adhérons.

Ce cadre ensuite tient dans la proposition d'une méthode permettant, à tous les âges et à chaque moment du scoutisme, d'utiliser des outils concrets pour mettre en place nos fondements et atteindre nos objectifs. Au nombre de 7 (la relation, le petit groupe, l'action, la découverte, la nature, la symbolique et la loi), nous les retrouvons au fil des ans : la patrouille, par exemple, est l'outil principal du petit groupe, qui amène l'enfant à trouver sa place et à entrer en contact avec d'autres, dont il partage les tâches, la responsabilité, les projets. Être bien dans sa patrouille, c'est être bien dans sa troupe et dans la société. Le petit groupe permet de créer des liens plus facilement, forts et sincères, mais aussi de se confronter aux différences.

Vous savez ainsi, parents, à quoi finalement vos enfants passent leur temps : éducation oui, mais éducation positive (prise de responsabilité, jeux, découvertes, etc.) qui amènent comme résultats les plus probants des

souvenirs pour la vie entière, des montagnes russes émotionnelles, et surtout des amis. Vous savez ainsi, la troupe, que tout ce qu'on fait les dimanches, c'est pour vous transformer en petits altermondialistes (« autonomes, ... ») partageant les idées de paix, de solidarité et de respect. [Ne nous leurrions pas, ce que je viens d'expliquer c'est un cadre idéal qui n'enlève rien à la spontanéité de l'animation et de l'engagement à être scout ou animateur]

Quand on démarre sur les valeurs que l'on partage aux scouts à Rosée, on ne peut (et on ne doit pas) s'empêcher de s'interroger sur nos positions quant à certains fléaux de la société ou certains maux omniprésents : l'alcool, la cigarette, le bizutage, la drogue sont les principaux. En effet, il ne faut pas avoir fait 6 ans d'études de médecine (et ne pas avoir de numéro inami) pour conclure que l'*effet groupe* est certes positif mais peut amener des comportements ou des actes (à courte ou longue durée) pour le moins déplaisant : on fume d'abord parce que quelqu'un nous a fait fumer et ensuite pour s'identifier ou s'attacher à un groupe (non, ce n'est pas démodé et inexact de dire ça), on boit – quand on n'est pas alcoolique – lorsqu'on est avec des potes, on teste des choses pour relever notre image, etc.

Il n'y a pas de réponses miraculeuses à tout ça, et même la plus grande attention ne peut garantir que ça n'arrivera pas. Néanmoins ouvrir un dialogue, poser des actes forts, rendre possible le débat sont des attitudes qui à force servent notre projet et nos idées : que chacun soit acteur de son développement dans un cadre de valeurs et de soutien.

À la troupe, face à l'adolescence (et toutes les théories à ce sujet), face aux patrouilles à qui nous laissons une grande autonomie, il faut que ces questions soient à la page régulièrement. Ainsi nous en discutons, débattons en conseil de troupe. Ainsi nous réaffirmons nos positions. Ainsi nous réagissons quand quelque chose se produit. Ainsi nous-mêmes nous travaillons sur nous et l'image que l'on renvoie.

La cigarette (et a fortiori la drogue) : 1) C'est 0 lors de toutes nos animations (réunions, hike, nuit magique, camp...). Nous voulons changer le monde rappelez-vous.

2) Nous ne pouvons être complice : si nous surprenons quelqu'un qui fume, nous le disons directement aux parents qui prennent les mesures qui s'imposent de leur côté, et nous du nôtre.

Ce principe est valable pour l'alcool, le bizutage etc. Nous pensons et maintenons qu'il est possible de s'amuser sans boire par exemple et que si au scout on ne le fait pas, on ne le teste pas, on ne l'apprend pas, nulle part ailleurs un groupe ne prendra de telles mesures pour lutter contre ces fléaux.

L'année passée nous avons encore été plus loin : si on respecte la charte, les animateurs doivent être 24h/24h en total état d'éveil et de conscience (bob, clean (ndlr :qui aime parler anglais déjà ?). Mais comment exiger aux enfants le principe sus-mentionné, si nous nous trouvons de quoi justifier une entorse ? C'est pourquoi l'an passé les animateurs ont appliqué à la lettre les mêmes règles que les animés : d'une part les valeurs qui sous-tendent ce principe touchent autant les animés que les animateurs (nous aussi on peut s'amuser sans boire ; nous aussi on participe au changement du monde, etc.), d'autre part être animateur ce n'est point animer aux valeurs les enfants tout en se gardant quelques avantages qui sont purement injustifiables, d'autre part encore nous ainsi sur le clou et jouons sur la relation et l'image pour travailler la qualité de l'animation.

Tout cela bien évidemment ne se fait pas en un jour : il y a une prise de conscience progressive, il y a des débats et c'est justement là que toute la richesse du scoutisme apparaît. Quoiqu'il en soit, n'hésitons pas à mettre en avant d'autres problèmes de ce genre : ça ne sera qu'un pas de plus vers l'idéal.

Enfin, petite rajoute : le scoutisme est un mouvement collectif, et donc tous les appareils (ipad, gsm, écouteurs...) qui prônent la dimension individuelle sont à bannir, tout comme ceux (ordi, lecteur dvd portable...) qui n'apportent rien à l'animation, à la découverte. A ce sujet, il ne faut pas être extrême, et nous en sommes conscient : la technologie est un plus pour l'homme quand elle l'aide (un gsm en hike ou en raid, on ne peut plus s'en passer, nous sommes tous d'accord), mais quand elle le soumet et l'abrutit dans sa solitude et le virtuel.

## Présentation<sup>1</sup> du staff

Pour ceux qui l'auraient raté dans le braise, ci-après voici la présentation du staff du feu de Dieu pour cette année 2014-2015. J'y rajoute, en plus de mes propos moqueurs (mais vrais ! (ndlr : faire du scoutisme, c'est aussi exercer son esprit critique ; les paroles de Cariacou permettent de rendre son entourage affûté à ce jeu, auquel la redac' vous invite à participer aussi), d'autres infos pour vraiment vous permettre de connaître (ndlr : je veux pas faire râler le grand chef en changeant, mais « savoir » serait plus approprié ici) qui nous sommes : nos hobbies, ce qu'on fait dans la vie, mais aussi nos fonctions dans le staff de troupe.

D'abord les filles : elles sont 3, comme les mousquetaires ; on les surnomme Bulle, Belle et Rebelle (je ne dirai pas qui est qui sinon elles vont encore me tomber dessus, et ça fait lourd quand même), et il ne faut pas croire que ce soit nécessairement elles qui amènent une touche de féminité dans le staff.

**Chinkara.** Cela fait maintenant 4 ans qu'elle anime à la troupe, et elle ne peut toujours pas devenir calife à la place du calife. Ce n'est pas faute d'avoir tout tenté : du sabotage des thèmes de camp à coup de "disco" ou encore de "totally spies" à l'éviction progressive de tous ses rivaux prétendant au titre. Mais il y a des avantages à l'avoir dans son staff : Chinkara est patiente, calme en toutes circonstances et n'est pas difficile à satisfaire. Il faut surtout souligner que Lady Chi-Chic a le scoutisme dans le sang. Des heures elle a passées pour la troupe, des heures elle passera et toujours de son mieux fera. C'est avec de telles personnalités que l'on peut se targuer des belles réussites - comme le théâtre ou simplement l'ambiance et la relation avec les animés. En un mot qui résume tout : Chinkara est précieuse.

Elle fait son droit (comme on dit) et ça lui correspond plutôt bien. A cheval sur les principes, les règles c'est son dada. Sinon, elle aime danser (le rock, le french cancan, et une danse traditionnelle kényane (dont j'ai oublié le nom)). Elle est, pour cette année, responsable courses, t-time, pharmacie et cartes. **(0472/75.88.43)**

**Harfang:** Harfang, c'est une sorte d' "Arnaud (Collard) le grand frère" ou de "Super Nany". Elle va d'unités en unités pour offrir ses services : spectacles de chutes, décoration de cheveux ou encore montagnes russes en auto. Elle nous a plu, on l'a adoptée, pour le meilleur et pour le pire. Pour sa troisième année à Rosée, elle a décidé de rester avec sa besta Chinkara dans le staff de troupe. Son objectif, séduire Hermine, découvrir la vérité sur les secrets intimes de Chamois, aller le plus loin possible avec Brumby et ne perdre que 15 affaires au prochain camp. Sinon Harfang est chouette, expansive et attentive à tout ce que nous nous ne voyons pas : sur une carte elle ne voit pas le nord, mais bien la "chapelle sainte-cyprine", dans les bois elle ne voit pas la branche qu'elle va se prendre dans le ventre mais bien un sinistros. Un mot pour résumer Harfang : elle est ... ce qu'elle est.

<sup>1</sup>ère Année de master en Histoire à Liège, elle s'attaque cette année à son mémoire (qu'elle n'a pas voulu faire sur la révolution en Islande) (ndlr : parce que c'est Cariak qui lui a demandé). Passionnée par Cariacou et les beaux hommes (oups je me répète), elle aime titiller la noblesse belge lors de *rallye*. Partie un an aux USA, revenue ensuite, elle aime parler plusieurs langues dans une seule phrase. Elle s'occupe de la communication à la troupe. **(0472/64.57.76)**

**Toco :** Tocosmique, Tocoordination, Tocoéquipier, mais aussi Tococone. Ce mètre, pratique pour les toconstructions, facile et tocommode à ranger dans la tente, est toconstamment au taquet. Tout tocomme le fisc, elle ne lachera pas sa proie qui lui doit de l'argent : avec elle tu passes à la caisse ou t'encaisses les tocoups - dans les tocouilles. Venue des baladins plein d'entrain, la voici pour sa deuxième année à la troupe, avec comme grand projet de remettre de l'ordre : dans les finances, elle repasse derrière Harfang, dans la tente, elle repasse derrière Harfang, dans la feuillée, elle repasse derrière Harfang. Espiègle, à l'affut, tocorganisée et toujours disponible, en un mot qui résume tout : c'est toco qui.

Cette année elle va la passer en grande partie à Bruxelles pour faire la podologie, mais elle reste très attachée à nous. (ndlr : certains d'entre nous sont attachants) Adeptes du VTT, elle enfourche son vélo par monts et par

---

<sup>1</sup>Ndlr : « qui bene amat bene castigat », mais attention : « rira bien qui rira le dernier ». La revanche, insidieuse, approche...

vents pour rendre service au staff. Trésorière chez nous (très zélée et rigoureuse), elle s'occupe aussi des écussons et des anniversaires. (0498/25.33.94)

Quant aux mecs, ils sont 3 : 1 vieux et 2 gamins d'm\*\*\* (non bien sûr). 3 comme les Rois mages (ndlr : mais en moins classe).

**Chickaree** : L'athlète du groupe, le JCVD de la troupe, l'Homme. Il vient mettre sa science scout à notre service : 2 fois prix camp, 2 fois prix cuisine, 3 fois "plus beaux roux" (à la suite du célèbre Maki), président de son fan-club créé par et pour Capucin. Grâce à lui, le staff est enfin à dominance masculine ; et qu'on t'envoie les gonzesses en minorité : fini le théâtre, fini les mijaureries, fini l'hospital pour moins qu'une fracture ouverte, ça va chiiii - Aware !

Enfin... Chikaree tapote quand même des pianos, langoureusement et pour le bonheur de ces dames (mais laquelle ? Sotalia ? Hémione ? ou Sotalia ?) On espère que ceci ne lui fera pas attraper la grosse tête, car dans la tente on sera déjà 7 avec 5 valises de Chinkara. Pour résumer Chikaree en un mot : c'est une belle panthère.

Oui c'est l'athlète du groupe (pas le sportif, car le débat est toujours ouvert si courir bêtement est un sport), qui trace sur 200 et 400 mètres (si je ne m'abuse). En rhéto à Bellevue cette année, il profite de ses dernières récrés et retenues. On lui a donné comme tâche : la trésorerie, la gestion des photos et la « modération » du forum. (0470/09.26.53)

**Dhole** : C'est sans se faire prier que Dhole a rejoint les rangs des animateurs. C'est qu'il a sa place plus que tout autre, il fait en effet ses formations à J&S : J pour "J'y peux rien moiii" et S pour "s'est trop injuste".

Dhole, le charmeur, le beau chic beau genre, le propre sur lui, cache aussi un moi maléfique qu'il laisse s'exprimer par la voix de TheKing08 (nous l'avons démasqué !) : il sélectionne les scouts qu'il aimerait voir ou pas au camp, lance des rumeurs sur son hétérosexualité, etc. Il aime passer son temps aussi à flooder sur notre forum (pour raconter ...rien) dans l'espoir soit de dépasser Faucon, soit de recevoir du martinet. Enfin, comme il avait conquis l'Asie, il a conquis nos coeurs par son humour, sa motivation et sa cool attitude. En un mot comme en dix, Dhole c'est "scout un jour scout toujours (à Rosée ou à Pétigny)".

Il n'aime pas l'histoire ni la religion. C'est plus un roublard qu'un intellectuel en fait ? En tout cas il a démarré une toute nouvelle carrière dans l'équipe réserve du foot de Flavion et il a déjà marqué ! Il a déjà fait plein de choses comme du cheval, de la danse, du foot, du badminton, du saut à l'élastique, etc. mais c'est le scoutisme qu'il préfère. Il a en charge : le matos et aide l'animateur responsable, tout en étant le « monsieur convivialité de cette année ». (0470/02.02.79)

**Cariacou** : Justin Debroux plus communément appelé Cariacou dans l'Unité, ou alors le bedonnant tyrannique, Cariacou donc est passionné de scoutisme depuis qu'il a... Ben depuis qu'il y est ! Parce que « c'est comme ça point. » Sa fierté du camp ? Il s'est lavé trois fois. Avec les panthères, évidemment, car il partage toujours son coeur (et son corps) avec son ancienne patrouille. Comme on s'y attendait, cette année, l'ancien chef de troupe... le reste ^^ Et oui comme on dit, le chasseur n'a pas encore perdu sa place... Enfin je ne sais pas si on le dit mais c'est un peu ça.. Et ce n'est donc pas aujourd'hui que Chinkara, Toco ou même Harfang ne la lui prendront. Cariak, tu l'y cherches tu l'y trouves, et c'est très bien comme ça.

Il défend dans l'équipe de réserve de Flavion et récupère tout ce que laisse passer Dhole (humour). Sur la fin de carrière estudiantine, il vit d'eau fraîche et d'engagements : politique, social, scout, etc. Fan de littérature (Yourcenar, Beckett, ...), c'est lui qui s'occupe du braise pour la troupe ; outre le poste de responsable, il s'occupe aussi des outils. (ndlr : ne lui parlez jamais en anglais, il a du mal avec cette langue ; par contre vous pouvez tenter le sanskrit) (0498/36.50.68 ; [cariak@hotmail.com](mailto:cariak@hotmail.com))



# Matos d'un hike by Belouga Spatcho (réédition)

Pour un hike ou un précamp

– pour partir deux à trois jours donc-, voici le matos d'un scout parfait. Il y a 3 catégories

## **1. L'indispensable**

sac-à-dos ajusté (voir article des panthères)

mousse ou tapis de sol (léger et pas encombrant, pas de matelas pneumatique)

sac-de-couchage

bottines de marche

gourde(s) (au moins 1L). Une vraie gourde est bien

préférable à une bouteille en

plastique!

gamelles et couverts

chemise et foulard scouts

allumettes

canif

un bic et du papier, et/ou un carnet

les numéros

d'urgence et numéros des chefs

consignes de sécurité-marche pour les hikes de patrouille/raid

vêtements de pluie (k-way, capote pour le sac, poncho...).

Attention, en cas de

pluie, un k-way est

plus efficace qu'un 6

gros manteau pour

garder de l'humidité!

chaussettes de rechange (les pieds au sec = le plus important!)

sous

-vêtements de

rechange

un chandail ou un gros pull pour le soir

brosse à dents et dentifrice

2.

## **L'utile**

casquette ou chapeau

(par beau ou trop

beau temps, passe

dans la catégorie

indispensable! Idem

pour la crème

solaire.)

trousse de secours (en

hike de Patrouille, ou

raid passe dans la

catégorie

indispensable aussi :

une par patrouille. Et

dans la trousse, de

quoi soigner les

cloches!)

lampe de poche (se

rappeler qu'on voit

souvent plus clair la

nuit sans lampe de

poche ;)

trousse de toilette

(savon, essuie,

déodorant

– mais

pensez écologique:

préférez les déos en

boule qu'en spray)

pantalon ou short, t

-

shirt de rechange. S'il

pleut, un short est

beaucoup plus

pratique qu'un

pantalon; en cas de

marche, il est aussi

préférable d'éviter les

jeans qui sont vite

trepés et

désagréables.

une bassine (les

bassines en toile

prennent beaucoup

moins de place)

une cape pour mettre

sur le sol, ou s'abriter

des mouchoirs ... en

tissu!

du papier toilette  une boussole (passe

aussi dans la

catégorie

indispensable pour

les hikes de

patrouille)

un porte

-carte

des sacs plastiques 7

un sac en toile (taie

d'oreiller) pour

vêtements sales

## **3. Le loisir**

un petit coussin

un instrument de

musique

un chansonnier

jeux de société

un en-cas pour les

petits creux

un pyjama

des pantoufles ou une

paire de chaussure

pour l'intérieur

(utile dans

un local)

## Site et forum

*À cette heure pré-apocalyptique, la machine prend le pas sur l'homme, le soumet, le fait travailler pour elle. Mais nous, aux scouts de Rosée, nous sommes parvenus à dompter la bête et à l'obliger à exaucer nos 4 volontés.*

- **Le site web** : accessible sur [www.scoutsderosee.be](http://www.scoutsderosee.be) vous y trouverez parents et éclaireurs tout ce qu'il faut ! Tout ce que l'on écrit, tout ce que l'on publie dans le braise et même encore plein d'autres choses se trouvent sur le site.

Il existe différentes pages : l'unité, du staff de troupe, des routiers, etc. ; il y a les albums photos, le calendrier, etc. Et vous pouvez trouver aussi toutes nos coordonnées et nous joindre via un formulaire. (ndlr : Faucon tu gères.)

- **Facebook** : au choix, vous pouvez aimer notre « page » et recevoir, par lien RSS, tous les articles que l'on publie sur le site web. Etre au courant des anniversaires, des changements de dates, etc : ça ne vous tente pas ?  
Sinon, vous pouvez devenir membre de notre « groupe » et participer avec nous à différents débats, poser vos questions, partager photos ou événements.

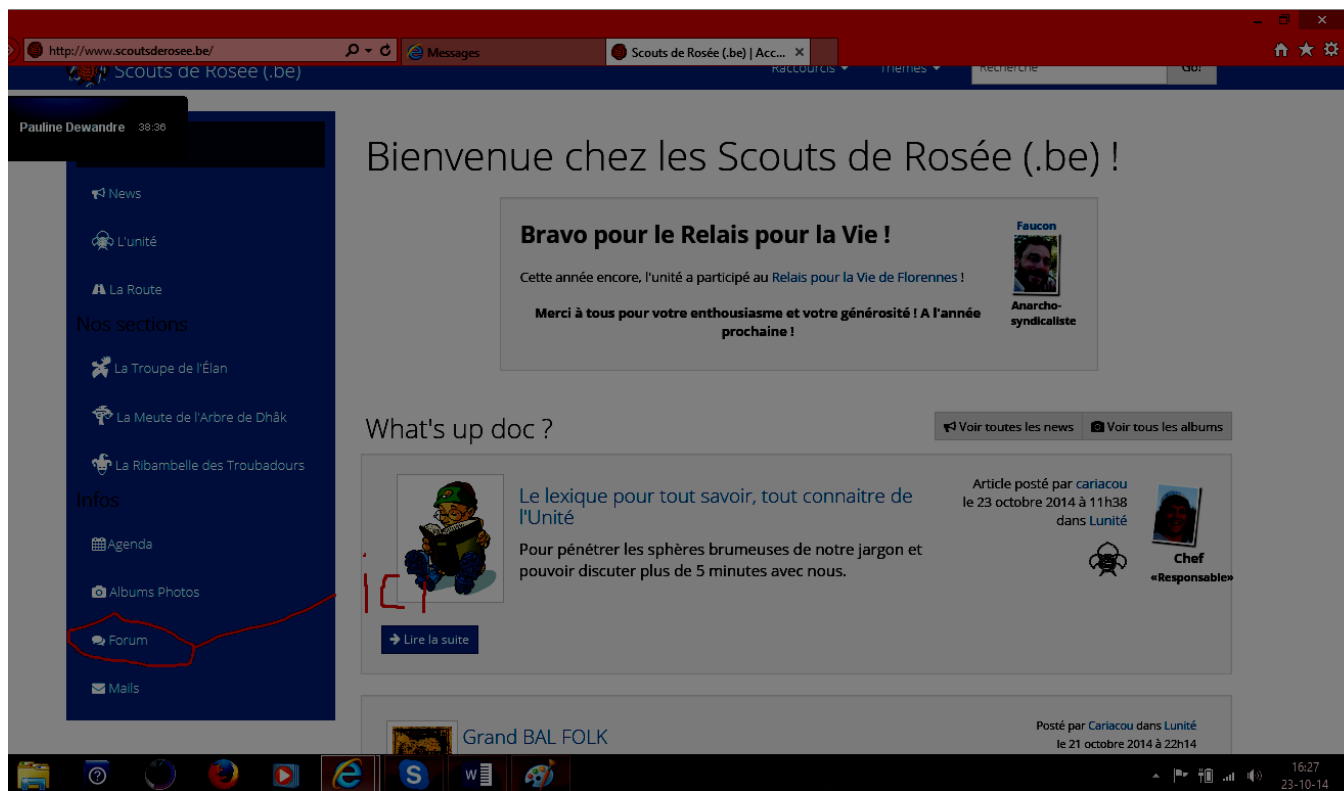
- **Forum** : Composé de plusieurs salles réservées toutes à un public différents (l'une juste pour les animateurs, l'une juste pour telle patrouille, l'une pour tout le monde, ainsi de suite), le forum est un organe vital pour l'animation. On y développe tout ce qu'on n'a pas le temps de faire au CU, et toutes les idées, naissances de projets, propositions qu'on nous fait. Mais c'est aussi et surtout un outil que chacun peut utiliser pour son petit groupe (chaque patrouille a un forum privé) et travailler la communication et le développement de projets.

C'est enfin un endroit où nous pouvons partager coups de gueule, débattre sur la société, et rire autour de potins ou de blagues quelques peu édulcorées.

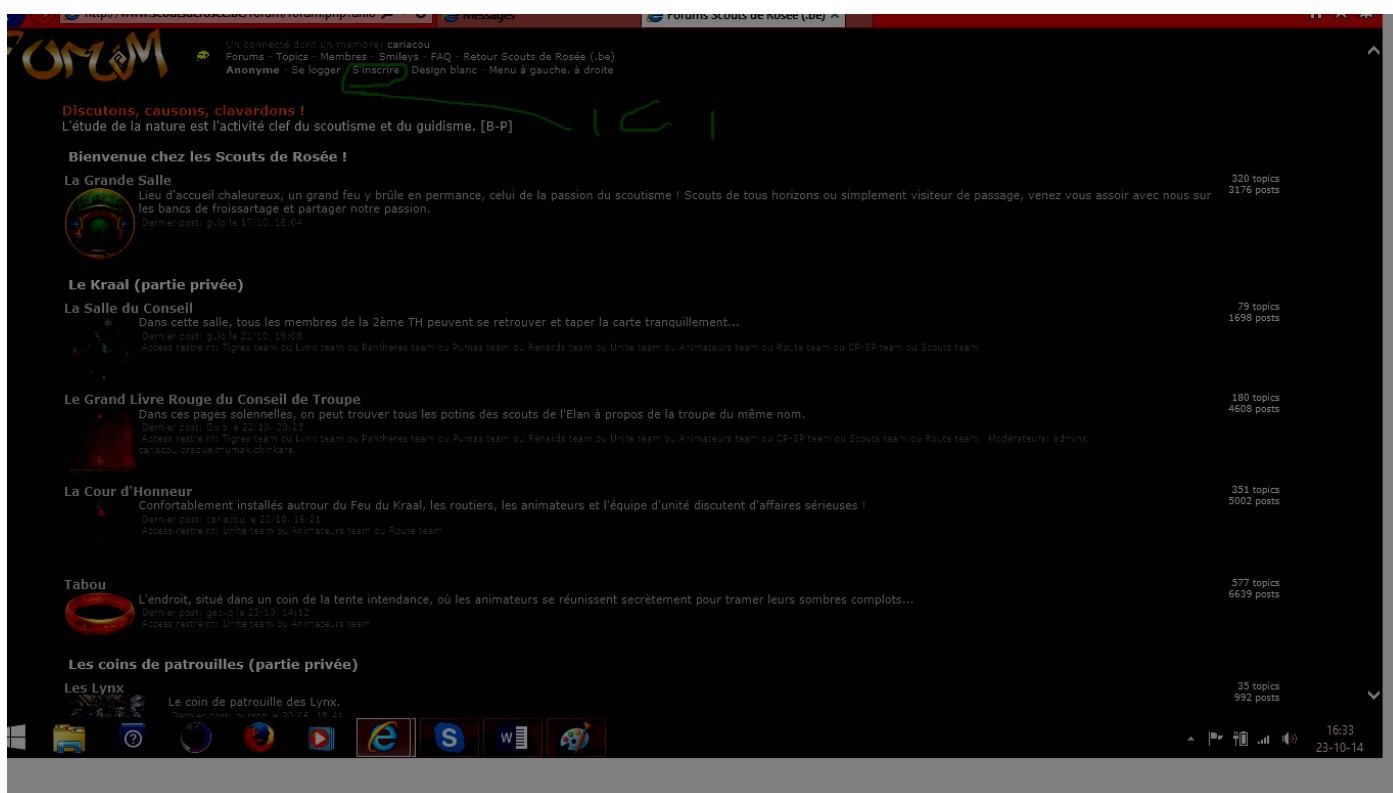
Ce n'est pas du tout difficile de s'inscrire, et voici en avant-première le mode d'emploi.

1) Rendez-vous sur le site web de l'unité [www.scoutsderosee.be](http://www.scoutsderosee.be)

2) Repérez au fond à gauche de l'écran le lien « forum » qui vous enverra dessus après avoir cliqué

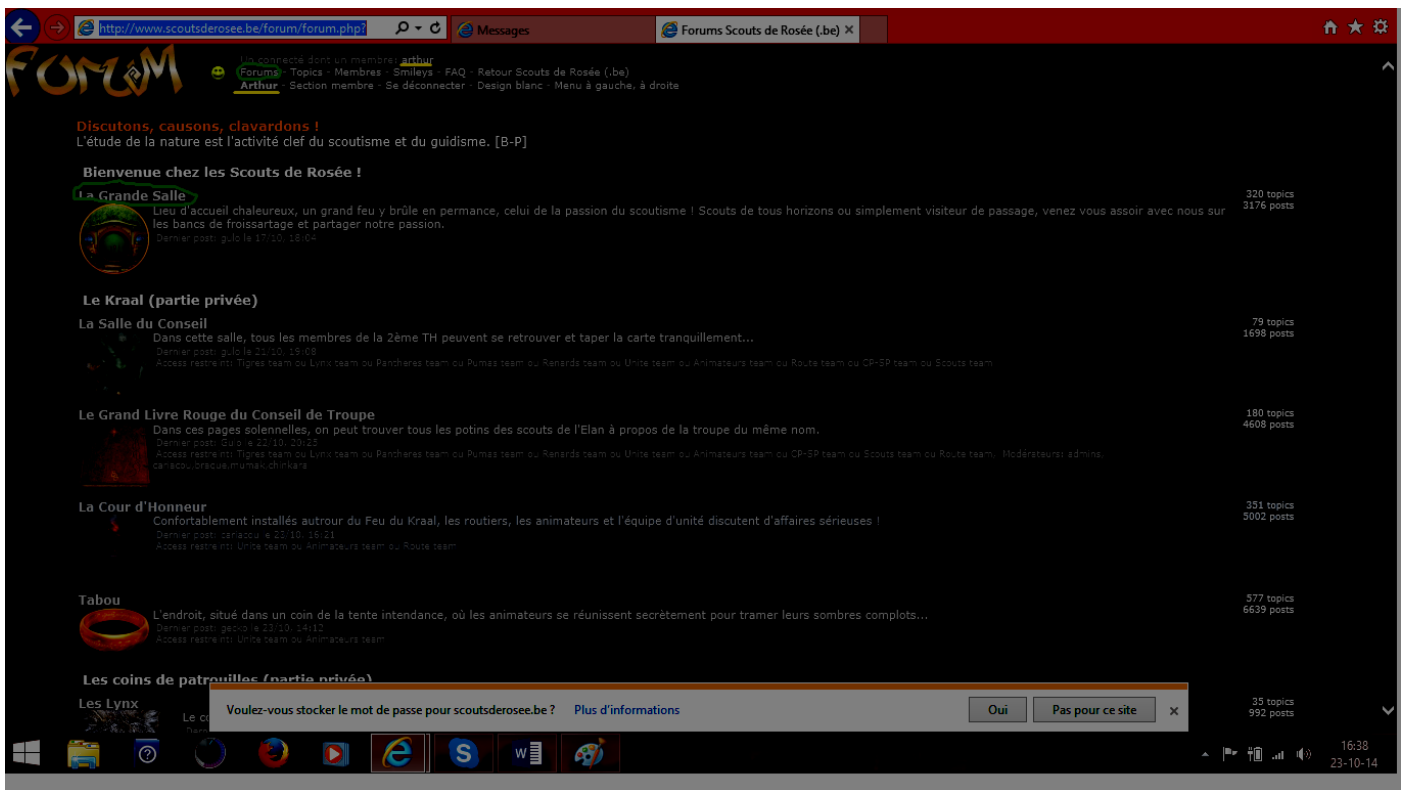


- 3) Vous voici sur la page d'accueil de notre forum. Vous constaterez qu'il y a plusieurs salles, chaque fois avec une petite description. Pour vous inscrire suivez-le guide : cliquez sur la touche « s'inscrire ».

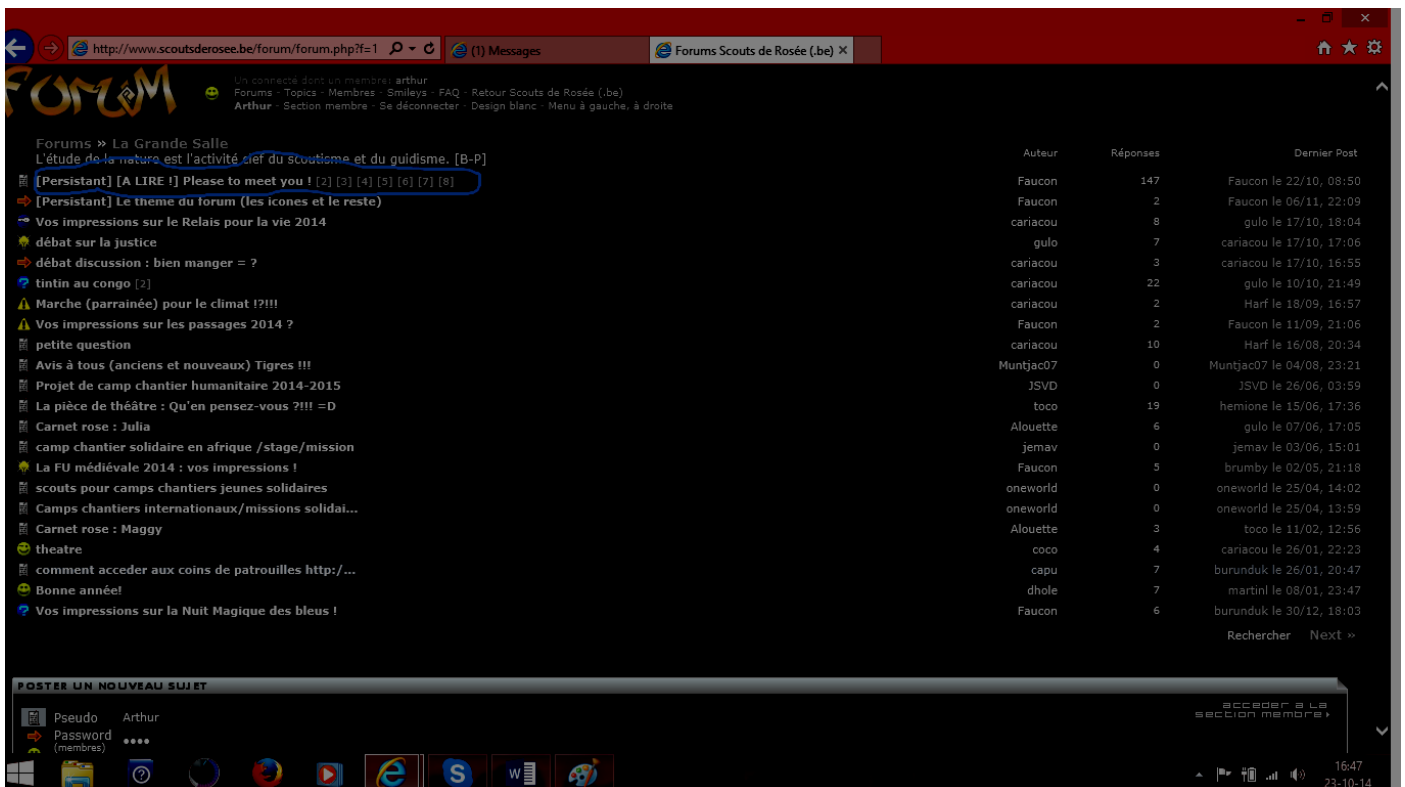


- 4) Vous arrivez sur une page où vous trouvez rapidement, plus ou moins en son milieu, « nouveaux, enregistrez votre pseudo ». Exécutez-vous : votre totem, votre nom, peu importe. Rajoutez un mot de passe, une adresse mail si vous le souhaitez, et enfin choisissez votre sexe ...eet « enregistrer ». Une fois fait, on vous félicitera poliment du succès de l'entreprise.

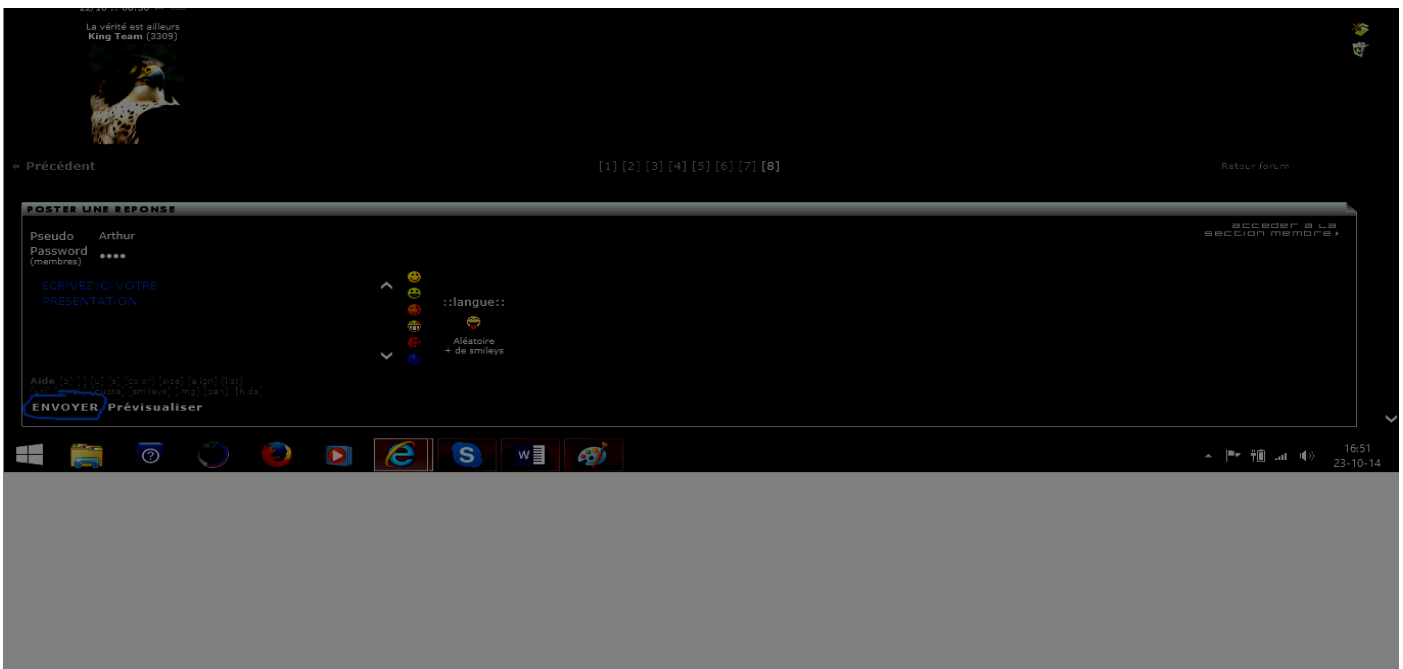
- 5) Ce n'est pas tout. Jusqu'à présent, vous avez créé votre pseudo, votre compte (en jaune). Mais vous ne possédez encore aucun des droits que vous êtes en droit (justement) d'avoir. Ainsi, pour le moment vous ne pouvez accéder en cliquant sur « forum » (entouré en vert) qu'à la grande salle (en vert).



- 6) Ouvrez la grande salle. Vous constatez qu'il existe plein plein de « topics » (sujets de conversation). Il y a par exemple « tintin au congo », ou « petite question ». Vous, vous allez ouvrir le topic « Please to meet you », entouré en bleu en cliquant sur la dernière page qui existe, ici la 8.



- 7) Descendez au fond de la page avec le dérouleur, vous remarquerez qu'il y a une zone « poster une réponse ». Là, présentez-vous : nom, prénom, qui vous êtes, votre patrouille, etc. Une fois que c'est fait, « envoyer ». De cette façon-là, Faucon qui organise tout le bazar pourra vous donner vos droits et vous pourrez accéder à tous les autres forums etc. BIENVENUE ☐



### Enigmes pour neurones agités

- 1) **Autrefois, le maître en frappait le cancre, qui la redoutait. Utilisée par le dessinateur. Elle doit être suivie par les joueurs. Qui est-elle?**
- 2) **Je porte un chapeau mais je n'ai pas de tête. J'ai un pied, mais je ne porte pas de chaussure. Qui suis-je?**
- 3) **Qu'ils soient noirs, gris ou bien blancs,  
Il n'y en a pas deux semblables,  
Ils suivent le souffle du vent,  
Et restent pour nous impalpables. Qui sont-ils?**
- 4) **Elles font le tour des continents,  
On les gravit difficilement,  
Et se les tenir,  
C'est signe de beaucoup rire. Qui sont-elles?**
- 5) **Cette chose toutes choses dévore: Oiseaux, bêtes, arbres, fleurs; elle ronge le fer, mord l'acier; réduit les dures pierres en poudre; met à mort les rois, détruit les villes et rabat les hautes montagnes. Qu'est-elle?**
- 6) **L'émotion parfois nous le fait ressentir. Le froid parfois de lui nous en fait parcourir. Seul l'amour nous fait vivre le grand! Qui est-il?**
- 7) **Du début au bout de l'an, on le garnit de l'histoire de notre vie. Affaires, amours, jours et nuits, tout s'y inscrit précisément. Qui est-il?**
- 8) **Quand on y joue, il faut la rattraper,  
Quand on la tire, il vaut mieux l'éviter. Qui est-elle?**
- 9) **Si le vent le pousse et l'excite, il dévore tout ce qu'il voit. Son appétit est sans limite mais s'il boit trop, il se noie. Qui est-il ?**
- 10) **La catastrophe vous a frôlé si, près de vous, il est passé. Et personne n'est ménagé quand rouge il est tiré. Qui est-il?**

Si vos neurones sont trop fatigués, demandez à Dhole de vous aider ! Il détient les clés du secret...

## Bientôt sur les ondes de **Magie Clandestine, la radio des combattants**

Un entretien avec Henry Patter, chef des résistants contre le « Nouvel ordre » instauré par Contramala.

*Quelques extraits qui vous donnerons envie d'être à l'heure au RDV hebdomadaire de l'émission « Secrets gardés »...*

**(...) Vous dites vouloir éclairer ce qui vous a poussé à vous engager dans la lutte en remontant dans votre jeunesse, votre époque à Poudlard il y a maintenant plus de dix ans... et sur la façon dont Contramala s'est procurée, à l'insu de tous, les reliques de la Mort, qu'on pensait légendaires ! (...)**

(...)C'est à cette époque, déjà une sombre époque comme vous dites, que le calvaire dans lequel nous nous trouvons aujourd'hui a commencé. Par la force des choses, c'est aussi le début de mon engagement dans le combat contre les Forces du Mal. C'était une sombre, une bien sombre époque, et les événements qui sont arrivés alors expliquent les atrocités qui se produisent depuis une décennie dans le monde sorcier...

**(...)Vous me parliez tantôt d'événements de Poudlard que la presse officielle, la Gazette du Sorcier, n'a jamais relayé à l'époque...**

En effet. L'ouverture de la Chambre des Secrets, qui aurait dû défrayer la chronique, n'a fait l'objet que d'enquêtes internes au ministère. Le coupable, Marcus Flint, avait rapidement été découvert, ce qui a permis de limiter les dégâts...

(...)

L'enquête, étrangement, n'a pas été poussée plus loin ! Faut il s'étonner ? Contramala occupait déjà son poste de professeur à Poudlard... (...) Elle avait, j'en suis sûr aujourd'hui, ensorcelé le pauvre (...)

(...) Harry Potter était un grand ami de Dumbledore, enfin du moins, auparavant. Mais malgré cette amitié ancienne qui les liait, le gouffre de l'ambition du Ministre les séparait alors (...)

**Harry Potter a avoué publiquement avoir commis d'énormes erreurs...**

Oui, enfin, ça n'a servi à rien puisqu'il a été assassiné juste après ! (...)

**(...)Harry Potter savait que Dumbledore avait la baguette (ndlr : de bureau) ?**

Oui, je pense qu'il savait. S'il a placé CM à Poudlard, c'est parce qu'il voulait la mainmise sur l'école, bien entendu, mais aussi sur Dumbledore. Il voulait le surveiller, d'autant plus qu'il savait que Dumbledore était opposé à son ambition, opposé à sa manière dont il s'occupait de l'affaire Voldemort....Quoi qu'il en soit, Contramala a bientôt eu la mainmise sur Poudlard, elle a outrepassé Dumbledore et est devenue grande inquisitrice, elle a fait passer toutes sortes de décrets... Qui semblaient tellement ridicules ! Dehors, Voldemort tuait, et le ministère ne faisait rien du tout ! Harry Potter ne bougeait pas le petit doigt..

**Contramala était liée à Voldemort !**

(...)Ils partageaient les mêmes opinions. Mais en réalité, voldemort, lui aussi, était une marionnette de Contramala (...)

**... et quand Dumbledore est mort...** Et tout le monde a cru que Voldemort est celui qui l'avait tué... C'est vrai, mais Contramala l'empoisonnait depuis longtemps, sans le dire à personne, même pas à Harry Potter ! Elle ne servait déjà que ses propres fins. On voit où cette tactique l'a menée aujourd'hui : elle est maître du monde sorcier... (...)



### Petit jeu

Relier les anciens animateurs à la patrouille, fonction ou autres qui lui correspond. Parfois plusieurs choix sont possibles pour une même personne, mais par exclusion progressive, car à chacun correspond au moins une chose, on arrive à ne devoir sélectionner qu'une seule chose par personne.

<b>Faucon</b>	●	●	<b>Tigres</b>
<b>Alactaga</b>	●	●	<b>Créateur</b>
<b>Caribou</b>	●	●	<b>An. troupe</b>
<b>Castor</b>	●	●	<b>Pumas</b>
<b>Sterne</b>	●	●	<b>Akéla</b>
<b>Poulain</b>	●	●	<b>Condors</b>
<b>Markor</b>	●	●	<b>1<sup>er</sup> Cp Panthère</b>
<b>Biche</b>	●	●	<b>Chef d'unité</b>
<b>Zibeline</b>	●	●	<b>SP Léopard</b>
<b>Chamois</b>	●	●	<b>Animateur bala</b>
<b>Hermine</b>	●	●	<b>CP Lynx</b>
<b>Bayar</b>	●	●	<b>Staff d'Unité</b>
<b>Arni</b>	●	●	<b>Renards</b>

## Lexique

Le scoutisme c'est avant tout quelque chose de simple, de très simple, comme toutes les choses que l'on fait avec cœur et humanité. Toutefois, arriver brusquement dans ce milieu hors-du-commun peut amener son lot d'incompréhension lorsqu'on entend parler d'*azimut*, de *CU*, de *ferme* ou encore du *braise* (« mais, on ne dit pas *une* braise ? »). Avec humour, sarcasme mais aussi rigueur et complétude, voici un **lexique** qui vous permettra de naviguer avec aisance parmi les termes les plus mystérieux de notre jargon, et qui sait, de briller en société. Bonne lecture.

- **Age légal** : Il n'y a pas d'âge pour donner du « temps, du talent et du cœur » à une passion, un projet humain et (un peu) utopique. La meilleure preuve, les deux piliers de notre *staff d'unité* *Alouette* et *Faucon*. On ne sait pas quel âge ils ont (d'ailleurs Faucon se décrit comme un dinosaure ... ils ne sont finalement pas tous morts), mais ce qui compte c'est leur investissement inconditionnel et infaillible. Avec en plus à leurs côtés Hermine (la vieille branche), Chamois, Mangouste et Tamia, on peut dire que vos enfants sont entre les bonnes (on espère) mains des animateurs qui sont eux-mêmes entre les bonnes mains du staff d'unité.
- **Akéla** : C'est un personnage du *Livre de la jungle*. C'est une tradition, à la *meute*, que les animateurs cèdent leur *totem* (momentanément) pour prendre la dénomination d'un des personnages de ce livre. Akéla, le chef de meute, est chaque fois donné pour l'*animateur responsable* ; les autres s'adjugent soit des Baloo, Kaa, Hati, ...
- **Alouette** : voir *âge légal*
- **Ambition éducative** : Le scoutisme est un mouvement éducatif qui s'est fixé un objectif (*l'ambition éducative*) à atteindre selon divers moyens à mettre en place (*les 7 points de la méthode*) mais toujours sous l'éclairage de principes (*les valeurs*). Et nous avons de bons espoirs : tout au long du parcours scouts, de la *ribambelle* à *l'animation*, faire des animés, des animateurs et de tout qui approche du scoutisme des *hommes et des femmes*. Des hommes et des femmes autonomes et libres ; des hommes et des femmes confiant(e)s ; des hommes et des femmes sociables ; des hommes et des femmes partenaires et solidaires ; des hommes et des femmes conscient(e)s et critiques ; des hommes et des femmes intérieur(e)s ; des hommes et des femmes équilibré(e)s.
- **Animateur responsable** : Ils sont 3, ils sont beaux, ils sont forts, et ils sont à votre merci : la belle Brumby et ses deux copains Jabiru (*Akéla*) et Cariacou ont pour mission de gérer leur *section* respectivement. Ce sont des personnes de contact que vous ne devez pas hésiter à déranger pour poser toutes sortes de questions.
- **Atelier** : Activité destinée à faire découvrir aux *scouts* une technique particulière. Peut aller de l'atelier noeuds à l'atelier sushi en passant par la carto et la divination... Très variés donc.
- **Azimut** : L'azimut est une technique en orientation qui permet d'aller d'un point A à un point B, en ligne droite, même s'il n'y a pas de chemin. A la *troupe*, c'est surtout un outil très utile : un petit carnet qui se glisse facilement dans la chemise et qui contient une mine d'informations. N'hésitez pas à demander le vôtre.
- **Badges** : A la *troupe*, chacun est libre de (se) développer une compétence : dans le milieu artistique, dans l'orientation, en rapport avec la nature ou dans l'humain, l'important est d'arriver à mener à bien un projet dont on a fixé soi-même (ou avec le soutien du *staff*) les objectifs. On récompense l'action par un badge que l'on peut porter sur son *uniforme*.
- **Bal folk** : Ce sera notre troisième édition. Nous organisons fin novembre début décembre un grand bal folk. Au son endiablé de musiciens chevronnés, sous la commanderie d'une danseuse enjouée, petits et grands alternent pas de gigue, pas de skottish, et terminent parfois par pas de bourrée.



- **Baladin** : Ce sont les enfants de 6 à 8 ans qui composent la *Ribambelle*. « Plein d'entrain » (c'est leur *cri*), ils sont accueillis chaque dimanche par un *staff* du feu de Dieu qui leur propose toutes sortes d'activités.
- **Ban** : Chez les scouts, on n'applaudit pas! Ainsi, après une *veillée* où une activité où l'on veut remercier tout le monde pour l'organisation et la participation, on fait un ban. Le plus connu est certainement celui de la pluie, le plus long n'est autre que celui des Zoulous, le Kerjack est le plus comique, quant au vrai, au nôtre, c'est le ban des Tchikelick.
- **BP** : Abréviation de non pas British-Petroleum, mais bien de **Baden Powell**, général anglais, héros national, pédagogue hors-pairs et fondateur du scoutisme. Il est fêté tous les ans le 22 février, jour de ~~la Saint-BP~~ son anniversaire [la rédaction décline sa participation au choix du mot « héros » ^^]
- **Braise** : C'est une longue tradition de l'*unité* que d'offrir cette magistrale feuille de chou tous les trimestres en temps et en heure ! Composé de nombreux articles, le *braise* est une mine d'or : « tout tout tout vous saurez tout ... ». Chaque *section* a voix au chapitre et publie informations pour les différentes activités, comptes-rendus cocasses, photos, etc. C'est là aussi que les invitations à nos grands événements sont prioritairement publiées, et que vous trouverez, en dernière page, le calendrier complet.
- **Camp** : \* Il y aurait tellement à dire. C'est l'apogée de l'année scout : là, on vit en totale autarcie (ou presque ^^) les *valeurs* du scoutisme. 7 jours pour les *baladins*, 10 pour les *Louvetaux* et 14-18 (tiens, c'est d'actualité) pour les *éclaireurs*. On y passe, à la *troupe*, des journées folles et inoubliables : entre le concours cuisine, le raid (c'est comme le *hike*), les constructions faites maison, la totémisation et on en passe : le camp c'est une machine à créer des souvenirs et des amitiés.  
\* **Camp à l'étranger** : tous les 5 ans, la *troupe* part en camp à l'étranger (ainsi, sur son parcours scout, chacun voyage au moins une fois en-dehors de nos frontières). Les animateurs des autres *sections* en profitent pour monter un projet similaire sur le côté. Nous sommes déjà partis en Ecosse, en Corse, en Irlande et, dernièrement, dans les Alpes de Haute-Provence.
- **Cantique** : Chant "traditionnel" aux lointaines origines de prière, que l'on chante dans le calme après la *veillée*, tous ensemble, avant d'aller dormir. Moment solennelle s'il en est !
- **Charte** : La charte est le texte officiel que chaque animateur (de *section*, d'*unité*) s'engage à respecter. C'est ce qui garantit la qualité de notre mouvement, le respect (physique et moral) de chacun et balise ce qui doit l'être : se positionner face à l'alcool (être bob 24h/24h), etc. Nous distribuons une partie de cette charte, ainsi qu'une présentation succincte de l'*unité* dans les villages où nous campons pour présenter notre projet et les garanties à une saine relation avec le « monde extérieur ».
- **Conseil de troupe** : Lors d'une *réunion*, nous prenons toujours le temps, au début ou à la fin, de faire conseil. Le but est que chacun puisse s'exprimer : sur une activité qui vient de se dérouler, sur les envies et les projets à venir, sur l'ambiance, etc. Moment important dans le développement de nos projets et dans l'intégration peu à peu de tout le monde au sein de la *troupe*. C'est souvent à ce moment-là aussi que nous devenons dégainer le *pax*.
- **Conseil d'Unité** : Le C.U. rassemble l'ensemble des *staffs* le temps de quelques heures (d'intenses) de discussion. On y prépare l'année, les activités communes, on y résout les problèmes, les inquiétudes. C'est l'endroit privilégié de la construction de l'animation et des *valeurs* qui vont avec. La tradition veut qu'on aille à tour de rôle chez les différents animateurs, mais à 27, maintenant, ça devient plus dur.
- **Cotisation** : C'est l'inscription de l'enfant à la *fédération*. Cela couvre, outre l'assurance, les différents services offerts par celle-ci (publications, formations, frais administratifs, etc.).
- **CP-SP** : Dans une *patrouille* d'*éclaireurs*, tout le monde participe au bon développement du petit groupe en prenant peu à peu des tâches et des responsabilités en son sein. Ce sont les fonctions de patrouilles qui peuvent se décliner de nombreuses manières. Mais parmi celles-ci, deux sont un peu plus particulière et ne manquent jamais : le CP et le SP. Le premier est le chef de patrouille (ou le capitaine pétillant, ou le Chickaree Parfait ou ...) et a la responsabilité de celle-ci envers ses membres mais également envers les animateurs. Il est secondé dans sa tâche par le second, autrement dit le sous-chef de patrouille.

- **Cri** : Les *patrouilles* et les *sections* ont toutes un cri. Cela permet de s'identifier au petit et grand groupe, de rivaliser avec ses comparses et de brandir fièrement nos couleurs.
- **Eclaireurs** : Ce sont les animés de la section *troupe*. Avec leur chemise bleu et leurs boutons d'acnés, les éclaireurs viennent pousser leurs limites, découvrir le monde et les autres, dans un double espace : *la patrouille* et *la troupe*. À Rosée, il n'y a pas de *pionnier*, on passe donc, après sa 5<sup>e</sup> année directement animateur.
- **Faucon** : voir *âge légal*.
- **Fédération** : Notre *unité* fait partie d'un mouvement englobant : la *fédé*. Cadre subordonnant, ils mettent en place les *formations*, publient régulièrement de nombreux ouvrages pédagogiques, gèrent les tracas d'assurance, etc. C'est notre relais également vers l'organisation scout mondiale. Le site de la Fédé est riche en informations, documents, photos, n'hésitez pas à le consulter : [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)
- **Ferme** : La ferme. C'est un mot qu'on utilise souvent car il désigne cet endroit béni des Dieux que Jean (merci Jean) nous laisse occuper pour ranger notre matériel. Imaginez : nous avons plus d'une cinquantaine de malles, des kayaks, des fours et des frigos, des rouleaux de corde, des bidons et du fouillis à n'en plus savoir quoi faire. Vous voulez visiter ? Venez décharger avec nous le camion à la fin du camp ;)
- **Fête d'Unité** : Aaaaah un grand moment dans notre année scout. Vers mars-avril, l'*unité* est en fête, et en grande pompe, célèbre une année de plus à son compteur. Jamais monotone, l'animation se renouvelle régulièrement : fête médiévale, balade contée, défis au far-west, découverte de l'Irlande ou encore réception chez le Roi Arthur, c'est l'occasion rêvée de s'évader le temps d'un instant et de découvrir ce que les animés et les animateurs font à chaque réunion.
- **Formation** : La *fédération* organise un parcours de *formation*, permettant, à terme, d'être animateur formé et reconnu par la Communauté Française. Outre le fait que cela permet d'acquérir les outils indispensables pour une animation de qualité, la reconnaissance permet l'arrivée de quelques subsides de l'ONE. Alors : il est fortement recommandé de suivre son T1 jusqu'à son T3 !
- **Forum** : Pour les plus grands flooders (dont Dhole est l'archétype parfait), il n'est pas besoin de le présenter : ils savent manipuler la matrice dirigeante et multiplier les posts tout en évitant le *martinet*. Pour les autres, il s'agit d'un outil ludique et cybermédiatique permettant d'échanger, de débattre, de disputer et discuter sur maints sujets passionnants (manger local et de saison aux *camps*), moins passionnants (compte-rendu du 112<sup>e</sup> CU de l'année 2014), et « autres » (*petite question, pourquoi les Panthères sont les meilleurs, Les potins les plus croustillants de Mme Irma*). Il est accessible à tout le monde : parents, animés, externes : il faut franchir le pas, après vous verrez, vous ne saurez vous en lasser.
- **GDE** : Autrement nommée Gazette de l'Elan, c'est un petit journal écrit et édité par la *troupe*. Remise au goût du jour, elle se veut à la fois un outil riche et cernant les problèmes que peuvent rencontrer les *éclaireurs* (comment faire son sac-à-dos pour un *hike* ?), à la fois un déversoir à nos lubies, à la fois encore comme un bon moyen de communiquer tout en s'amusant.
- **Hike** : C'est un week-end, où les animés partent à l'aventure. Cela permet de vivre autre chose autrement que pendant quelques heures le dimanche après-midi. A la *troupe*, il existe deux variantes : d'une part le hike de patrouille, où chaque patrouille séparément fait montre de débrouillardise (orientation, randonnée, cuisine sur feux..), et le hike de troupe, d'autre part, qui voit l'ensemble de la *troupe* partir ...et revenir ! (soyez rassurés ^^)
- **Intendants** : Hermine, Marmite, Casserole, Maki, Kerjack et bien d'autres; personne dévouée consacrant ses (trop rares) vacances à chouchouter les animateurs et les enfants de l'*unité* pendant *camps* et *hikes*. C'est une vocation et même un sacerdoce.
- **Journée des parents** : Avouez-le, *parents*, pendant les *camps*, c'est vous qui vous sentez seuls, loin de votre bout'chou ou de votre ado (certains trouvent d'ailleurs de bonnes excuses pour revenir : on a oublié son appareil photo, ...). Heureusement, la journée des parents existent : sous un soleil de plomb, dans la pâture de la *troupe*, barbecue champêtre géant et bon enfant. C'est l'occasion de revoir la

smala, de partager un peu de ce qu'on fait – du scoutisme – avec ses parents, de raconter plein d'histoire, et surtout de participer à l'activité surprise de l'année : volley ? jeu d'enquête ? Quidditch ? Allez, pour l'an prochain, on le promet, on va vous surprendre.

- **Local** : Nous, on n'a pas de local. Avis aux âmes charitables.
- **Lois** : La *loi*, comme la *promesse*, exprime les principes et l'idéal de nos valeurs. Axée autour de 3 principes fondamentaux (l'épanouissement personnel, l'épanouissement social, et l'épanouissement spirituel), la *loi* développe en 10 articles, 10 sentences, un chemin à suivre davantage qu'un règlement.
- **Louveteaux** : Il s'agit des enfants, de 8 à 12 ans, membre de la *meute*. En pull vert, très chaud l'été, ils vivent leurs réunions et activités au fil du *Livre de la jungle*. *Akéla* est leur chef responsable.
- **Malles** : Pires ennemies des biceps. Les malles contiennent les affaires nécessaires à l'animation, à la construction, à tout. Prennent souvent un malin plaisir à se dissimuler en dessous de celles dont on n'a absolument pas besoin, histoire de nous faciliter la tâche (or not).
- **Martinet** : Sur le *forum*, le prestige, la renommée, la reconnaissance, l'adulation récompense les meilleurs flooders : ceux qui partagent le plus de posts. Ainsi depuis près d'un millénaire, le trio de tête est inchangé : Faucon – Cariacou – Lérot. Mais ce qu'on ne vous dit pas, c'est qu'il est impossible d'en déloger le premier qui possède une arme redoutable et d'un autre temps : le *martinet*. Tel Père Fouettard (à qui il a du certainement donner des cours), Faucon peut, et lui seulement, t'infliger un coup de fouet quasi mortel. S'il ne laisse pas de trace physiquement, cela vous démolit moralement parfois pendant plus de 3 minutes.
- **Méthode** : Pour tendre à notre *ambition éducative*, nous pouvons développer plusieurs outils, plusieurs éléments qui permet à l'enfant d'être acteur de son propre épanouissement. La méthode en recense 7 qui permettent des développements particuliers à chaque *section* : la relation, le petit groupe, l'action, la découverte, la nature, la loi, la symbolique.
- **Meute** : La 2<sup>e</sup> *section* de l'*unité*. La Meute des loups se constitue de *sizaines*. A la meute, on est là pour trouver sa place au contact des autres, et mettre à mal les conclusions de l'*Enfer c'est les autres* de Sartre (ou de Toco, je ne sais plus).
- **Mixité** : Notre *unité* est mixte (garçons et filles ensemble), mais dans ses « sous-parties » cela varie un peu. Ainsi les *baladins* sont mixtes et vivent tous ensemble ; la *meute* est mixte et les *sizaines* de *louveteaux* aussi ; la *troupe* est mixte, mais pas les *patrouilles*.
- **Morse** : Il ne s'agit non pas de Chinkara, mais d'un code pour communiquer. A la *troupe*, il est fréquent que les animateurs, petits chenapans, codent tous ce qui bougent. Ainsi notre ennemi juré, le *Patro*, ne peut pas savoir ce qu'on fait. Plus sérieusement, dans les jeux, dans les ateliers, les codes rajoutent toujours une petite pincée de difficulté et de challenge.
- **Mot** : Le mot, c'est ce bout de papier que l'on vous distribue ou que vous recevez par la poste. Parfois tenant en 2 lignes, parfois en 2 pages (tout dépend du rédacteur), on fait notre possible pour que les informations qu'il contient quant à une prochaine activité arrivent 2 semaines à l'avance. Mais nous sommes humains, et il y a des filles dans nos staffs, alors parfois c'est en dernière minute : pardon. Pour tous les mots en retard : pardon. Mais saviez-vous que la plupart du temps, si un aléa interrompt la pensée de la volonté de l'idée d'envoyer à temps le *mot*, il y a d'autres endroits où vous pouvez satisfaire votre curiosité (et à raison !) : le *site web*, le *braise*, dans votre boîte mail...
- **Nuit magique** : Un autre grand rendez-vous de l'*unité*. Fin novembre, aux *soulmanis*, nous vivons un grand grand jeu tous ensemble. Sous la pâle lumière de la lune, nous voici Romains et Gaulois, nous voilà déjouant l'*étoile noire de l'empire*, nous voici encore des Chapeliers fous luttant contre la Reine de Coeur. Magique, est un bien faible mot pour décrire ce trop court moment.
- **Opération arc-en-ciel** : Une fois par an, on passe dans les villages autour de Rosée. Cette fois, pas question de sortir une pièce ou un billet, ce sont des vivres que nous récoltons. Les vivres sont apportées à Namur et directement redistribuées à des centres d'accueil pour enfants, ce qui permet pour eux de diminuer leur budget intendance et augmenter le budget vacances! On essaie depuis quelques années d'arriver à la 1/2 tonne de vivres récoltées. Peut-être cette année?

- **Opération calendrier :** L'*unité* vit quasiment sur ses fonds-propres. Cette opération permet de récolter 3€ par calendrier vendu, et le reste sert à financer les projets de notre *fédération*. Le calendrier est en outre un bel objet, utile, et qui permet de faire connaître notre monde autour de nous.
- **Parents :** Premier partenaire pour la réussite de notre beau projet. Confiants, magnanimes, enjoués, sont vos qualités. Merci de nous « prêter » vos enfants (Humour).
- **Patro :** Ennemi juré, dont nous voulons faire la peau, qui chante des chansons même pas comiques sur nous. Sinon, c'est également un mouvement de jeunesse, et ça : c'est bien.
- **Patrouilles :** Le petit groupe est une composante essentielle de la *méthode scout* que l'on développe à la meute avec les *sizaines*, et à la *troupe* avec les *patrouilles*. C'est un petit groupe (non-mixte) de 4 à 8 *éclaireurs* qui vont vivre au moins durant une année entière la palpitante aventure du scoutisme : des *réunions* aux *hikes* jusqu'au *camp*. En son sein, chacun peut trouver sa place, tisser des relations d'amitié et subvenir ensemble aux missions, projets et tâches du petit groupe. À Rosée, la tradition veut que nous gardions d'années en années les mêmes *patrouilles* qui se distinguent par un nom d'animal, par un *cri*, un *staff*, et des couleurs portées sur l'*uniforme*. Toute une tradition séculaire se véhicule donc de groupe à groupe à travers les âges et l'identification, prégnante, perdue dans les sangs des anciens : il n'est ainsi pas étonnant de voir Oryx soutenir les Tigres, Maki les Panthères ou Mumak des Lynx. Heureusement, des gens droits veillent au grain, tandis que d'autres ont goûté un peu à tout. Il existe (ou a existé : les patrouilles dépendant directement des fluctuations démographiques) donc chez nous les Tigres♂ « toujours plus forts », les Lynx♂ « sans peur », les Condors♂ « au sommet », les Panthères♂ « plus haut que terre », les Pumas♀ « toujours là », les Renards♀ « aux aguets », et les Léopards♀ « à l'affut ». Sans oublier la patrouille des animateurs, les Aigles « toujours plus haut ».
- **Passages :** La première *réunion* de l'année se passe traditionnellement aux *soulmanis*. Il s'agit de célébrer et d'accueillir symboliquement le passage des montants : des *baladins* aux *louveteaux*, des *louveteaux* aux *éclaireurs* et des *éclaireurs* à l'animation.
- **Pax :** Pax, Pacis : la Paix ; on n'a pas perdu notre latin ni losing my religion. Ce petit mot, poli, chouette en bouche, c'est notre façon de demander le silence quand on explique une règle de jeu (facile) ou qu'on parle. On le crie, et alors on lève tous la main droite.
- **Pionniers :** C'est la 4<sup>e</sup> et dernière *section* d'animés qui fait le pont entre la *troupe* et l'animation. A Rosée nous n'en avons pas car, entre autres raisons, nous trouvons important la présence d'animés plus vieux à la troupe pour le passage de l'expérience, la responsabilité de la *patrouille*, et la découverte des différences.
- **Plein feu :** Une fois par an, à l'occasion du camp, on allume le Plein feu : les infos du camp, la fiche médicale, la liste de ce qu'il faut emporter dans sa valise, les thèmes du camp.... et de quoi donner des *Braises* pour l'année suivante
- **Précamp :**
  - \* **de Pâques :** C'est une coutume, que nous préparions le *camp*, animés et animateurs, aux alentours de Pâques. Il s'agit de revoir les techniques de base (comme les nœuds), d'approfondir et développer des projets de *patrouilles*, et pour les animateurs d'avancer niveau préparation. Quand cela est possible nous tentons de faire le précamp à l'endroit même de camp, pour se familiariser et se donner l'eau à la bouche.
  - \* **du camp :** Les animateurs, les *intendants*, et les *Cp-Sp*, se retrouvent dès le 14 juillet au *camp* pour tout préparer avant l'arrivée de la cavalerie : couper des perches, construire les communs, passer du bon temps. Comme le *camp*, le *précamp* laisse un goût de trop peu.
- **Promesse :** Elle s'inscrit dans l'engagement conscient et libre de l'animé à participer, agir activement dans un domaine qu'il élit parmi les *valeurs* et la *loi* scout. Moment solennelle durant la *journée des parents*, quoiqu'il n'est pas interdit de rire ou de tomber sous le charme de formulation hasardeuse voire audacieuse.
- **Réunions :** La réunion est la première et la plus courante activité que l'on propose aux animés. C'est le dimanche, de 14h à 18h, au pied de l'Eglise de Rosée. Chaque fois réinventée, jamais monotone, on y découvre de nouveaux jeux, de nouvelles choses. C'est en y participant qu'on s'intègre et s'épanouit dans le mouvement.

- **Ribambelle** : La 1<sup>ère</sup> *section* de l'*unité*. De 6 à 8 ans, on sort doucement du nid douillet et on vit des aventures fabuleuses aux détours d'un miroir magique, ou en ouvrant la porte d'un château magique.
- **Routiers** : Ce sont des anciens animateurs à qui manquent l'animation, le rire de Cariacou ou les cris des enfants. Fidèles parmi les fidèles on peut toujours compter sur eux dans les moments délicats : manque d'effectif, bras forts (maki), benne ou remorque (maki), intendance (maki), fût (maki)... On serait prêt à trop leur en demander tellement quand on les revoit nos cœurs s'emballent. Car les scouts de Rosée c'est une grande famille. Merci à eux tous.
- **Salle** :
  - \* **Saint-Rémy** : c'est la salle paroissiale du village que les différents acteurs communitaires peuvent utiliser. C'est là que nous trouvons un toit en cas de pluie.
  - \* **Ile de France** : A Flavion, on y fait nos *Bals Folk* immanquables ! Et peut-être que ce sera un jour le QG des scouts de Flavion, qui sait... un jour ... pourquoi pas ...
  - \* **La laiterie** : A Rosée, la salle où nous faisons toutes nos *fêtes d'unité* dernièrement. Pratique pour un spectacle, ou un blind test, ou pour danser une fois que les enfants – euh les chats – sont partis.
  - \* **S.A.L.E.** : Société d'Aide à la Libération des Elfes, créé par Hermione Granger.
- **Scout** : Terme générique pour désigner tout qui participe au mouvement du scoutisme. Mais *scout* est le plus souvent utilisé pour parler des *éclaireurs*.
- **Scouterie** : Ce sont des magasins disséminés un peu partout qui vendent tout ce qu'il faut pour être un parfait petit *scout*. Mais pas besoin de trotter jusqu'à Jambes. La scouterie-mobile d'Alouette ouvre tous les dimanches de réunion, et Toco est toujours dispo pour les écussons et autres frivolités.
- **Section** : L'*unité* est composé de plusieurs sections organisées selon l'âge des animés. Des plus petits aux plus grands, ça permet de créer un espace propice à l'épanouissement progressif de chacun.
- **Service bar-service marche** : L'argent est le nerf de la guerre. Heureusement, nous ne faisons pas la guerre. Nous sommes mêmes plutôt plus pour faire l'amour que la guerre (vous avez vu le nombre croissant d'enfants qu'on a !). Toutefois, un tout petit peu d'argent nous permet de faire le bien : le bien aux animés, le bien de nos projets, et parfois même le bien-solidarité, mais oui Madame ! Une de nos ficelles, c'est le service bar. Par le fait que nous jouions 3-4 fois par an le rôle de tenancier à la *salle st Rémy*, nous pouvons profiter des locaux gracieusement. Et lorsque la folie des grandeurs nous prend, nous sommes même rémunéré pour ça : à la kermesse de Rosée le lundi, ou à la marche de Chastres le 15 août, nous tenons le bar, vaillamment.
- **Site Web** : A la pointe depuis plus de 10 ans, notre *unité* possède un site web. C'est le graal : il y a tout dedans : des photos des activités avec les larges sourires de vos bouts'chous, des comptes-rendus et les *mots* qui vous avertissent des modalités, paramètres, informations lors d'une activité. A visiter sans tarder : [www.scoutsderosee.be](http://www.scoutsderosee.be)
- **Sizaine** : Tout comme la *patrouille* pour la *troupe*, la *sizaine* est le petit groupe qui permet à tout un chacun de grandir à la *meute*. Leur nombre varie, et elles sont représentées par des couleurs que brandissent fièrement les sizeniers. Chaque sizaine a un cri et un staff.
- **Soulmanis** : lieu de rendez-vous mystérieux et récurrent de l'*unité* (Passages, Nuit Magique, ...), presque à Soulme, presque au bord de l'eau, presque l'ancienne scierie.
- **Staff** :
  - \* ensemble de jeunes (et moins jeunes) gens plus ou moins fêlés qui décident de consacrer la majeure partie de leurs loisirs à s'occuper des enfants des autres. Souvent associé à une *section* ou à l'*unité*.
  - \* bâton plus ou moins décoré, plus ou moins ancien, qui se transmet de CP en CP ou de sizenier en sizenier emblème d'une *patrouille* ou d'une *sizaine*. Le plus beau (et le plus vieux, datant de 1993) étant celui des aigles.
- **Staff régional** : Notre *unité* fait partie d'un groupe d'*unité* appelé *Thiérache*. Le *staff régional* a la charge de coordonner l'une ou l'autre activité pour ce groupe (comme une formation, la rentrée scout...), de soutenir chaque *unité*. C'est une équipe-relais entre notre *unité* et la *fédération*. Attention, c'est aussi un gouffre sans fond : Lérot est tombé dedans... on ne l'a jamais revu. Dire qu'Harfang a failli chuter !

- **Tabous** : système bancal utilisé par les animateurs pour cacher des trucs aux animés en leurs interdisant l'accès à certains endroits. OU, plus à la mode dans le jargon du *staff* de *troupe* : un néologisme sémantique pour désigner les interdits ou ce que nous jugeons impropres, inutiles, destructeurs à l'animation. Il d'agit de l'alcool, la cigarette, les Gsm et autres gadgets multimédias. [N'hésitez pas à consulter notre politique quant à la gestion des tabous, dans ce GDE].
- **Temps d'Unité** : ou *TU*. un WE ou les animateurs sont pris en charge par le *Staff* d'U. On joue, on réfléchit, on rigole, on s'interroge. Le staff d'U prépare souvent l'une ou l'autre surprise aux animateurs : spéléo, escalade, laserGame...
- **Thiérache** : région scouto-napoléonienne allant de Rance à Rosée en passant par Chimay, Walcourt, Petigny, Morialmé, Froidchapelle, Fraire, Pesche, Somzée et Cerfontaine.
- **Totem** : nom d'un animal ~~bizarroïde que personne ne connaît~~ donné comme cadeau d'accueil au premier *camp* de chaque *éclaireur*.
- **Troupe** : 3<sup>e</sup> *section* de l'*unité*, elle est composé d'ados de 12 à 17 ans. Sur un parcours de 5 ans donc, les *éclaireurs* jouent, apprennent, et montent des projets. Et pas n'importe lesquels : c'est une fierté de feuilleter les calendriers des années précédentes et de voir tout ce que nous avons pu réaliser ensemble et comment fut telle la participation à chacune de nos activités : pièce de théâtre, relais pour la vie, *hikes*, intertroupe, 24h thiérache, jeu des zombies, et toutes les réunions. Merci à la troupe d'être ce qu'elle est, merci de votre motivation, c'est la meilleure essence (et la moins cher (et la plus écologique)) pour nous conduire toujours plus loin, toujours plus haut.
- **T-time** : Lors d'une *réunion* scout, nous faisons habituellement une pause à la moitié : c'est le *t-time*, l'heure du thé. On goute et on fait un petit jeu (baseball, scoutball, jeux de société...). Chaque *patrouille* est appelée à s'occuper et préparer au moins un *t-time*.
- **Uniforme** : le déguisement qu'on porte le plus souvent lors de nos activités; à commander chez Alouette. Composé d'un foulard à nos couleurs (indispensable à chacune de nos activités), et d'une chemise du bleu de mes yeux. Celle-ci est complétée progressivement au fil des années et des activités : *badges*, écussons des 24H, *promesse*, etc.
- **Unité** : Le mot est lourdement chargé au niveau du sens, et c'est comme cela qu'il faut l'entendre. Unité de valeurs, Unité de projets, Unité d'idéaux, Unité d'investissement, Unité de rêves, Unité et famille, Unité et amitié, Unité et partage... Mais toujours Unité et respect, respect des différences, respect de soi et de chacun. L'*unité* scout de Rosée c'est ce qui reprend et lie, lie formidablement, tout ce qui a été décrit et expliqué ici. Le groupe, la collectivité, la solidarité c'est ce qui nous permet de porter et de mettre en avant tout le meilleur de ce qu'on propose chaque semaine, chaque dimanche.
- **Valeurs** : Transcendant l'ambition éducative (le projet), et la méthode (la manière), les *valeurs* reprises dans la *loi*, la *promesse*, et la *charte*, guident nos actes et nos pensées, nos jugements et notre entendement : c'est comme ça que l'on peut espérer changer le monde, en le rêvant meilleur d'abord.
- **Veillée** : activité qui clôture la journée en *camp* ou en *hike*. Souvent faite de chants et de petits jeux autour d'un fil rouge, elle permet de se retrouver tous ensemble autour du feu.