

*La Gazette de  
l'Elan*



Février 2014



# Edito

La Gazette de l'Elan revient dans la Troupe! On a de quoi être fiers ;) Il y en a pour tout le monde dans première (ré)édition tant attendue, première d'une longue série !

La GDE c'est pour votre plaisir (et le notre), mais c'est d'abord un outil : vous trouverez des trucs et astuces précieux, de conseils pratiques, une liste du matos indispensable au scout parfait pour servir d'aide-mémoire....

Vous trouverez aussi quelques pages nostalgiques, une critique de cinéma critiquante, et bien sûr, des potins !

C'est donc avec un ravissement suprême que nous vous présentons le fruit de votre labeur, à conserver précieusement sur votre table de chevet après votre lecture assidue.

Le staff de Troupe 2013-2014

## **LES PAGES PRATIQUES : Sac à dos, MATOS HIKE, allumes-feux et codes**

*Comment remplir et*

*équilibrer un sac à dos ?*

*By Panthères*

Un sac à dos, on veut tout mettre dedans. On se retrouve alors très souvent avec un sac beaucoup trop lourd à porter. Même s'il nous semble léger aux premiers instants, à la longue il devient vite insupportable !

Mais alors que faire ? C'est simple, il ne faut pas que le poids de votre sac à dos soit plus élevé que 20 à 25% de votre masse. Si vous pesez 50 kilos par exemple, votre sac, lui, en pèsera au maximum 12.5.

Est-ce tout ? Bien sur que non ! Il faut également bien équilibrer son sac à dos. Il ne faut pas mettre, comme beaucoup le pensent, le plus lourd tout en-dessous. Si vous faites cela, vous allez vous

creuser le dos. La meilleure tactique est de mettre le plus lourd au milieu du sac et le plus près possible de votre dos. Mais attention à ne pas le mettre trop haut car vous risquer d'être tiré en arrière. Un sac de couchage est l'idéal pour mettre dans le fond du sac et vos affaires légères et utiles sur le dessus. Evitez les objets qui pendent à votre sac car vous serez plus facilement déséquilibré et vous vous fatiguerez beaucoup plus vite.

Comment vérifier que mon sac est bien équilibré ? Lorsque celui-ci est rempli, posez le par terre. S'il tombe vers l'avant, c'est qu'il est bien équilibré. En cas contraire, revoyez l'organisation de votre sac.

Comment régler mon sac à dos ? Tout d'abord, vous devez savoir que votre sac

doit être rempli avant d'effectuer un quelconque réglage. Lorsque ceci est fait, déserrez toutes les sangles de votre sac à dos. Mettez ce dernier à votre dos et commencer par serrer les sangles à votre taille. Tirez fort car le poids de votre sac à dos doit reposer entièrement sur votre bassin. Serrez à présent les autres sangles. Attention, il ne faut pas que votre sac repose sur vos épaules car vous risquez de vous faire mal au dos !

Voilà, maintenant il ne reste plus qu'à mettre en pratique tous ces conseils !



Matos d'un scout  
parfait. By Belouga  
 Spatcho

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 : l'indispensable, l'utile, et le loisir.

## 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

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 trempés 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

- 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 (catégorie utile dans un local)

Les Allumes-Feu ! By  
*Pumas*

Personne ne me contredira si je dis qu'un allume-feu, au camp, c'est super pratique ! Ça brûle plus longtemps que du carton, et ça permet aussi d'allumer un feu même si le bois est humide (mais pas trempé, faut pas pousser non plus !) Et comme nous sommes aux Scouts, rien de tel qu'un allume-feu que l'on fabrique soi-même ! 😊 Mais

restons sérieux, il vous faudra quand même du petit bois soigneusement préparé ! Vous désirez réaliser vos propres allumes-feu ? C'est très facile, suivez le guide ! ;)

Tout d'abord, il vous faudra des boîtes d'œufs vides, de la sciure de bois et de vieilles bougies.

1. Découpez dans vos boîtes d'œufs pour n'avoir que les « emplacements » des œufs qui vous serviront de support.
2. Faites chauffer vos vieilles bougies pour après pouvoir utiliser la cire facilement.
3. Remplissez vos supports de sciure de bois.
4. Recouvrez-les de cire.
5. Faites sécher le tout.

Voilà, vos allumes-feu sont prêts et vous serez sans doute heureux de les avoir auprès de vous lorsque vous allumerez une bonne flambée durant ce rude hiver qui s'annonce ! ;) Vous verrez, ça fonctionne super bien !

Mais, il faut l'admettre, Dame Nature a quand même bien fait les choses : on trouve aussi plein d'allumes-feu tout faits, comme par exemple de l'écorce de bouleau, les tiges de ronces, de la mousse sèche, etc... Au plaisir de vous partager encore plein d'astuces,

Vive les Pumas !!! ☺

### Les Codes by Moufette

#### *Ide*

Depuis l'invention des écritures existe parallèlement toute sorte de systèmes de codage permettant de tenir au secret des informations de premier ordre, compréhensibles uniquement par les initiés.

- Petit parcours historique..

\*2000 avant J.C., les rois du *Croissant Fertile* (Mésopotamie, Anatolie, ...) pour s'assurer que de l'achat à la livraison de troupeaux, personne n'eut pu faire main

basse sur l'une ou l'autre tête, gravait sur des bulles-enveloppes d'argile le nombre de bêtes après avoir glissé à l'intérieur un parchemin contenant ce même chiffre. A l'arrivée il était ainsi aisé de vérifier si l'on avait été dupé ou pas.



\*Dans le même but, Léonardo Da Vinci créa le *cryptex* : un coffre-fort portable contenant un *codex* (message sur parchemin). Pour ouvrir le cryptex, il faut assembler un code à plusieurs chiffres ou lettres. Si celui-ci est erroné ou si l'on tente de forcer le mécanisme une flasque de vinaigre se déverse et ruine le parchemin à l'intérieur. Pour préciser : Da Vinci aurait bien conçu un tel objet, mais son bon fonctionnement est mis en doute. C'est par ailleurs Dan

Brown qui a donné le nom de *cryptex* dans son roman « Da vinci Code ».

\*Plus proche et dans un but plus horrible, les Allemands lors de la Seconde Guerre Mondiale ont mis au point une machine de cryptage et de décryptage d'information, *Enigma*. Des Polonais et des Anglais, ayant réussi à percer et donc déchiffrer les informations des Nazis ont permis de raccourcir la guerre d'au moins deux ans.

Outre les systèmes de codage et cryptage des informations, il existe de nombreux codes. Ces codes permettent ainsi de transmettre des messages secrets, lisibles si on possède la clé d'entrée (codes des templiers), permettent de communiquer (le morse, bien avant le téléphone), permettent de développer notre esprit face à des casses-têtes logico-humoristique (le code avocat).

Tour d'horizon de quelques codes que l'on utilise parfois au scout.

a. Le code avocat. Très simple et intuitif, pour trouver la clé de lecture il suffit de lire à haute voix le nom du code : « Avocat = A vaut K ». Ainsi il suffit de retaper l'alphabet et d'y faire correspondre les lettres en fonction de cette égalité. Souvent, pour les trouver comment « ouvrir » un code, le lire à haute voix, le tourner, le retourner, le *travailler* offre de bonnes issues.

a b c d e f g h i j k l m n o p q  
r s t u v w x y z  
k l m n o p q r s t u v w x y z a  
b c d e f g h i j

b. Dans le même style, il y a les codes « affaîssé », ou « idée » ou encore « A voter ». On peut également associer des chiffres aux lettres : le code « Cave au vin » = k = 20

a 10 j 19 s 2  
b 11 k 20 t 3  
c 12 l 21 u 4

d 13 m 22 v 5  
 e 14 n 23 w 6  
 f 15 o 24 x 7  
 g 16 p 25 y 8  
 h 17 q 26 z 9  
 l 18 r 1

c.Face à un code avec une clé, telle que « clé = 3 », il se peut qu'il faille faire plusieurs essais avant de trouver la bonne solution : soit il faut prendre une lettre surtrois :

azcdahojimpnurkzeacdraz = chinkara  
 soit il faut faire correspondre l'alphabet « +3 » c'est-à-dire que a → c, b → d, ..., soit encore faire de même mais dans l'autre sens « -3 » e → c, d → b, c → a

d.N'hésitez pas à lire le message codé dans plusieurs sens et en faisant attention aux signes particuliers :  
 Toute la journée j'ai pleuré  
 Oh je sais, je ne suis plus un bébé  
 C'est juste que je me suis

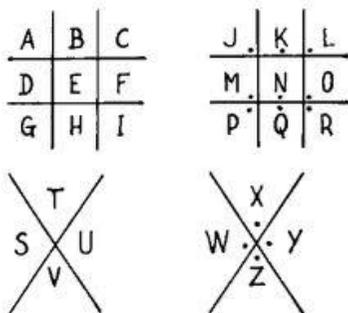
coupé l'  
 Orteille avec un couteau  
 aiguisé. = Toco

Hier j'ai mangé une pomme.  
 Aujourd'hui j'en mangerai encore une. Rien de telle qu'une bonne pomme pour être en pleine forme. Finalement j'en mangerai demain aussi. Attention aux pépins, de ne pas les avaler. Ne soyez pas trop gourmand, le trognon ne se mange pas. Gare aussi aux vers, même si c'est de la viande. = Harfang

Le code escargot allie image et sens : on pourrait en trouver bien d'autres ; celui-ci est à lire en commençant du milieu et en faisant des boucles jusqu'à arriver à la fin de la coquille, le point le plus éloigné du centre :

	UK
	DARI
Burunduck =	NSBS
et	USAE
Bassaris	RUBT

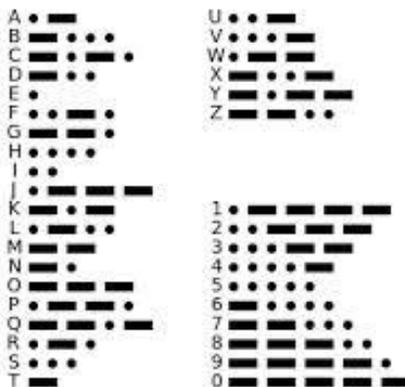
Le code templier, dont il suffit de connaître le principe et pouvoir refaire les schémas :



Le code morse encore très utilisé à notre époque, mais qui a connu son heure de gloire dans le *Far west* entre autres avec le télégraphe et les *tit* et *taaaat*

### International Morse Code

1. The length of a dot is one unit.
2. A dash is three units.
3. The space between parts of the same letter is one unit.
4. The space between letters is three units.
5. The space between words is seven units.



## Les Pages Nostalgie

### Hike CP-SP by Lynx

Nous démarrons notre hike Cp-Sp de cette année un samedi matin. Après un bref rassemblement nous recevons les instructions des chefs, les cartes, trajets et différentes choses à faire durant la marche, comme trouver un nuage d'une forme spéciale, faire des photos spéciales,.. pour "gagner des points". Cette marche s'effectue en 2 groupes: un de garçons (composé de Chickaree, Muntjac, Dhole et Galgo) et un de filles (composé de Driade, Sotalia, Ombrette, Hemione et Jaguarundi). Les chefs présents (Cariacou, Toco, Chinckara, et Bassaris) se dirigent directement à Surice, l'endroit où nous allons passer le reste de notre hike.

Après une longue marche ou faisons des vidéos diverses, nous perdons dans les bois, .... nous arrivons à Surice. Nous sommes accueillis dans "la maison des Charliers". Après une brève démonstration des différentes tâches "accomplies" durant la marche, nous décidons selon les ordres précis de Cariacou de monter les tentes dans le jardin en essayant de ne pas trop se faire attaquer par sira, le chien de la famille Charlier. ;)

Après cette dure labeur, nous décidons de nous diriger vers "la vignette" le petit parc de Surice où nous commençons par un match de volley, suivi d'un "Mort a, Vie a" où le score c'est terminé sur une victoire partout (?) après ces parties endiablées, nous nous

mettons a vraiment réfléchir sur les roles de Cp Sp tout en continuant une sorte de jeu. Apres une lecture des lois scoutes et une création d'une charte Cp Sp, nous devons choisir par groupe de deux, 2 articles différents de la loi scout pour pouvoir faire différentes choses sur ces dernières: nous devons réfléchir a quoi nous fait penser cette loi, créer un symbole la représentant, trouver un extrait de livre nous faisant penser a cette loi ( ce qui donna parfois certaines choses assez bizarres ...) et surtout créer un sketch représentant ( ou non) cette loi, ce qui amènera bon nombres de fous rires dans notre petit groupe.

Nous enchainons sur un jeu d'enquête, se déroulant toujours a la Vignette, ou nous devons passer plusieurs fois auprès de chaque chef, en enchainant diverses épreuves, pour trouver la réponse a une question qui

nous tourmentait tous : Mais qui a donc tue le prince ? Est ce son amante la jolie mais un peu limitée Alizée ( Chinkara) la femme du prince Marie madeleine ( Bassaris) la mère Cuneguonde ( Toco), l'influent et agressif Jean-Christophe (?) du parti communiste ou le petit génie de la Chimie et également fils du prince Henry-Victor Joseph ? Apres une enquête acide par groupe de 3 les scouts désignent Jean-Christophe et Marie Madeleine pour passer devant le tribunal qui se déroulera une réunion après, ou d'ailleurs notre politicien se retrouve a juste devoir passer quelques années en prison grâce a des avocats convaincants et des témoins en béton comme madame Rita la femme de ménage Congolaise alors que Marie Madeleine se retrouve a devoir rester en prison a perpétuité ! :D

Après cette longue enquête nous rentrons a

notre quartier général ou nous faisons différents jeux de sens action: un jeux ou nous devons débattre qui doit passer devant dans un tunnel ou le dernier a le moins de chance de survie, un on l'on doit deviner un préjugé qui nous est attribue en parlant de choses bannalles avec les autres,.. Apres tout cela nous avons un repas bien mérité: une raclette. Nous terminons la journée par une soirée jeux de société endiablée ou nous commençons par un " Times's Up" tous ensemble et terminons par groupes pour jouer a différents jeux quelques heures plus tard...

Le lendemain matin, nous nous réveillons a une heure plus raisonnable que pendant le camp... :D Nous déjeunons tous ensemble et parlons encore un peu des fonctions des Cp et Sp et

faisons un jeu ou nous devons mettre une personne qui pour nous correspond le mieux a une description or situation donnée. Nous parlons également a Manx, a qui nous n'avions, pour la plupart, plus parlé depuis le camp a cause de son départ en Amérique. Nous terminons ce hike Cp Sp par un diner convivial dans la bonne humeur, ou nous mangeons des spaghettis bolognese ou certaines personnes comme Dhole apprennent a manger les spaghettis en les tournant grace a la cuillère ! :D Nous voila repartis pour les Dresines de Falaen ou nous rejoignons les autres scouts non sans avoir passé un super Week -end avec les Cp SP et les chefs !

- Galgo

## Les Pages Culture et Potins

### *TheMortal Instrument - La Cité des Ténèbres by Tigres*

Ce film, sorti en salles ce 16 octobre 2013, est un film fantastique dans lequel, une adolescente découvre un univers qui lui était caché jusqu'à présent. Elle combat des démons aux côtés de son ami mortel et d'un groupe de chasseurs de vampires afin de retrouver sa mère, kidnappée par des serviteurs des forces obscures. C'est alors que l'histoire commence... L'histoire commence à New York. Clary, 15 ans, dessine de plus en plus fréquemment un symbole étrange. De sortie avec son ami, Simon, dans un bar pour aller voir une pièce de théâtre, Clary aperçoit le symbole qu'elle dessine depuis quelques temps sur

l'enseigne lumineuse d'une boîte de nuit sur le chemin du retour. Elle convainc Simon d'y rentrer avec elle. Là, elle voit une personne en train de tuer une autre mais Clary est la seule à l'avoir vu. En sortant de la discothèque, elle fait la connaissance de Jace, le meurtrier. Jace lui explique alors ce qu'il est réellement, un Chasseur d'Ombres. C'est à ce moment-là que sa mère l'appelle pour la prévenir de ce qui se passe chez elle. En rentrant, Clary découvre l'appartement sens dessus-dessous. Une bête immonde sortie des abysses se rue sur elle mais l'adolescente lui échappe et Jace arrive à temps pour tuer le démon. Le trio, composé de Clary, Simon et du Chasseur d'Ombres, se dirige alors vers le magasin du beau-père de Clary. Ils y trouvent l'homme torturé par des serviteurs de l'Ombre. Une

information des plus utiles s'échappe de leur conversation: les ténèbres cherchent une coupe... Tous trois se rendent au QG des Chasseurs qui n'est autre qu'une citadelle d'ombre bâtie en plein cœur de Manhattan. C'est là que Clary découvre qu'elle n'est pas une simple mortelle mais bel et bien une Chasseuse d'Ombre également car les runes de guérison agissent sur elle. Les derniers Chasseurs d'Ombre l'accompagnent à la recherche de la mystérieuse coupe. Le quintet formé commence ses investigations auprès de la voisine de l'étage inférieur de Clary. C'est une sorcière. Ils y trouvent une carte de tarot sur laquelle est dessinée une coupe en or avec des pierreries incrustées. Clary utilise un pouvoir découvert récemment qui lui permet d'aller chercher la coupe que sa mère avait cachée à l'intérieur de la carte, étant elle-même une très grande

Chasseuse. Jace joue alors un morceau de piano servant à amoindrir les forces des démons, grâce auquel, les jeunes découvrent qu'il s'agit d'une imposture et que la sorcière n'est en fait rien d'autre qu'un démon. Le groupe parvient à tuer la "sorcière" mais y perd un Chasseur. Le groupe rentre alors et Clary décide de donner la carte à Hodge, dirigeant de l'Institut des Chasseurs d'Ombre. Malheureusement celui-ci en fait mauvais usage et donne la coupe, que Clary a fait sortir de la carte, à Valentin, Maître des Ténèbres. Valentin a soif de pouvoir et espère, grâce à la coupe, maîtriser les démons. Il sème le trouble dans les esprits des deux concubins, Jace et Clary, en leur disant qu'ils sont tous deux ses enfants. Pendant leur confusion, Valentin en profite afin de créer un passage entre l'Obscur et le monde Mortel, ce qui permet à des milliers de démons de franchir la

frontière. Les loups-garous, menés par le beau-père de Clary, voient le passage et décide d'intervenir pour mettre un terme aux forces de l'Ombre. A l'intérieur de l'Institut, Clary use de ruse pour projeter Valentin dans les Limbes via un portail de téléportation et récupère de sorte la coupe. Clary retrouve sa mère, plongée dans un sommeil profond et lui promet que quoi qu'il arrive, elle veillera sur la carte possédant la coupe. La guerre entre le monde Mortel et celui des Ténèbres ne fait que commencer...

C'est un bon film que je conseille aux fans de fantastique et d'aventure. Malgré une histoire d'amour-jalousie, je pense que ce film plaira à bon nombre de garçons, surtout pour l'actrice ;). Les effets spéciaux sont assez bien faits, les cadrages sont excellents.

Malheureusement, la chute de l'histoire est un peu trop

prévisible mais cela reste néanmoins un film avec des rebondissements fréquents. Il n'équivaut pas un Harry Potter mais a sa place parmi les films fantastiques. Certains moments peuvent faire sursauter mais ce n'est pas un thriller pour autant. A voir.

### Potins by Renards

Hey nos petits camarades des scouts ! Pour vous mettre un peu de bonne humeur, voici quelques infos qui circulent dans l'unité depuis quelques temps et qui risquent bien fort de vous intéresser. Sotalia qui, depuis l'année passée, fait des ravages chez les patrouilles de garçons a quelques soucis à se faire ( mais pas trop quand même ;) on voudrais pas qu'elle attrape des rides de stress hein : ) . Et oui, dans la liste de popularité féminine, Ombrette monte en flèche. En effet, Galgo et Dhole se

battent pour elle. Pas de bol pour ce dernier, Galgo aurait déjà embrassé la CP des Renards. Et devinez quoi? Les 2 mêmes garçons veulent sortir avec Chinkara. Enfin bon, Galgo n'a pas trop de peur à avoir car, d'après ses dires, Dhole n'est pas gay mais homo! Et s'il venait à sortir avec Ombrette, son copain d'école, Baptiste en aurait le coeur brisé... Par contre, Redunca aimerait mieux avoir Dhole comme beau-frère car elle le trouve cool. ( Et oui, c'est très compliqué X) ) Enfin, Dhole veut se mettre à l'écriture d'un livre qui aurait pour but de sauver la langue française. Et bien, tu peux toujours essayer Dhole, mais les jeunes de maintenant écrirons toujours comme ça: je vai cherchez du pains pour mes paren.... ;) C'est comme ça ;) Mais bon, peut-être est-ce là un moyen de te rapprocher encore un peu plus de Ombrette? Dans le reste de la troupe, Pika et Gulo sont toujours

aussi proches. Oui, ce sujet est toujours d'actualité! D'après une source sûre, Pika embrassait très mal... Si mal qu'une de ses copines aurait déjà vomit . Nous remarquerons aussi que Toco à marquer 3 posts sur le même sujet (Carnet rose: Maggy) et un à la suite de l'autre alors qu'elle aurait pu marquer tout cela en un seul... Alors Toco, espèrerais-tu détrôner Cariacou voir Faucon un jour ? Durant la nuit magique, des louveteaux, des baladins ( et j'ai honte de le dire mais même des scouts....) se sont "plantés" dans la boue, laissant de belles traces brunes sur leur pantalon/ déguisement. Mais je tiens quand même à dire que cette soirée fût réussie, même s'il faisait froid... ☺ Bref je m'éloigne de mon sujet, revenons à nos moutons pour le dernier (ou pas) potins de cet article: les scouts voient souvent en Cariacou et Harfang un beau couple.... Mais bon, cela

reste encore à voir ;) Enfin ( et oui, déjà la fin ), Cariacou met tout et n'importe quoi sur le forum pour gagner des posts!!! x)

Alors, tout ça, info ou intox ?

Bisous  
Les Renards

Pour clôturer cette édition février 2014, une petite morale:

Qui mange du chien chihuahua.



