

## Petit Lexique pour parler le scout !

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), Mangouste, Indri, Courlis, Isatis, Lemming, Harfang et Cariacou, 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 étaient 3, ils étaient beaux, ils étaient forts, et ils étaient à votre merci : à l'heure de mettre à jour ces lignes, la surprise reste totale quant à savoir qui remplacera Hémione, Jabiru et Mumak. Leur mission consiste à gérer leur *section* respective. 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 nœuds 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 énième 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 le 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 évènements 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 *Louveteaux* 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 et en Écosse.
- **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 *fedé*. 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 Fedé 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 cybermédiateur permettant d'échanger, de débattre, de disputer et discuter sur maints sujets passionnants (manger local et de saison aux *campes*), 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 *eclaireurs* (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 *campes* et *hikes*. C'est une vocation et même un sacerdoce.
- **Journée des parents** : Avouez-le, *parents*, pendant les *campes*, 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. Mais on bénéficie des anciens du patro de Flavion. C'est chouette.
- **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 s'agit 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. Et on a réussi !!
- **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'affût » et la toute dernière les Cerfs♂ « solidaire ». Sans oublier la patrouille des animateurs, les Aigles « toujours plus haut ».

- **Passages** : La première *réunion* de l'année (qui se passait 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 *loosing 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 feux** : Une fois par an, à l'occasion du camp, on allume le Plein feux : 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 communautaires peuvent utiliser. C'est là que nous trouvons un toit en cas de pluie.
  - \* **Renaissance** : le comité de la Renaissance nous prête amicalement et gracieusement les anciens locaux du Patro de Flavion dans lesquels nous jouissons d'une totale liberté. C'est là depuis l'année passée que nous organisons nos réunions. Merci à eux !
  - \* **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 un animateur troupe 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... Malheureusement vendu...
- **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 scoute...), 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 demander aux animateurs leur politique quant à la gestion des tabous]
- **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* scoute, 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* scoute 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.