

# Badges et spécialités



Les badges sont à apprendre seul et en patrouille.

Les Cforms sont à disposition pour toute question concernant les badges.

C'est le rôle du CP et/ou du CT de former leurs gars/filles pour le passage des différents badges.

On peut réussir le badge soit sur demande du gars lorsque celui-ci est prêt, soit lors d'une séance spéciale passage de badges.

Les CT s'assurent de l'authenticité du passage et de la remise de l'insigne, il en fait un rapport aux Cforms et à l'économat pour l'insigne.

# Feu

## But

Pouvoir allumer un feu avec 3 allumettes en cas de beau temps.

## Exigences

- Connaître : différents types de feu et types de combustible
- Connaître les critères pour le choix du lieu (foyer)
- Pouvoir expliquer les différentes étapes lors de la préparation du feu
- Savoir éteindre un feu et abandonner le lieu correctement
- Savoir diriger une massée.

## Epreuve

Préparer un feu de 50 cm. en 30 min. avec 3 allumettes, remettre les lieux en ordre et répondre aux questions de l'évaluateur.

## Documents

Thilo, CAP 2 p.102,103

## Campisme + Pionnérisme

### But

Savoir monter une tente.

### Exigences

- Savoir monter une tente
- Savoir choisir un lieu pour monter une tente
- Savoir orienter une tente
- Savoir divers astuces autour de la tente
- Savoir planter correctement les sardines
- Savoir entretenir et plier des carrés, ainsi qu'entretenir et plier une tente de patrouille
- Savoir s'équiper et faire un sac
- Savoir comment utiliser différents outils (haches, pelles, pioches, etc)
- Connaître et savoir faire plusieurs astuces

### Documents

CAP2 p.104-112 + 120-125, Thilo

# Cuisine

## But

Etre capable de faire un feu et de préparer un bon repas pour une patrouille.

## Exigences

- Avoir participé activement à l'élaboration du repas lors d'un concours de cuisine
- Avoir compris la notion de calories
- Connaître les éléments essentiels de la composition d'un aliment (glucides, lipides, protéines, etc)
- Connaître quelques règles de diététique et d'hygiène
- Savoir classer dans différentes catégories les différents repas (féculents, légumes, etc)

## Documents

Thilo, CAP 2, p.120-125

# Reporter

## **But**

Etre en mesure d'écrire un article

## **Exigences**

- Ecrire une news sur saleuscex.ch
- Tenir un carnet de bord lors d'un camp ou de plusieurs séances
- Ecrire un article pour le Sirocco
- Faire un interview
- Savoir maîtriser le morse (émission et réception + déchiffrage).

## Boute-en-train

### But

Savoir mettre l'ambiance et mettre de bonne humeur les gars/filles au sein de la patrouille (Savoir animer une veillée)

### Exigences

- Connaître un grand nombre de bancs et chansons scouts du chansonnier et savoir les animer
- Connaître des histoires drôles
- Savoir créer des histoire pour l'impro (sketchs)
- Connaître plusieurs new games
- Avoir de l'inspiration en tout temps : innover sans cesse.

### Epreuve

Animation d'un feu de camp.

### Documents

Chansonnier, CAP2 p.131-137, fiche new games, Thilo

# Topographie

## But

Savoir utiliser une carte.

## Exigences

- Connaître les signes conventionnels les plus importants (cf. dossier 3<sup>e</sup> classe)
- Savoir calculer les coordonnées d'un point.
- Pouvoir diriger une petite marche.
- Savoir faire un croquis topographique + panoramique

## Documents

Thilo, Cap, diverses feuilles de formation (dossier classes)

# Secourisme

## But

Savoir se débrouiller pour chaque petit accident en camp ou en séance.

## Exigences

- Avoir vu une pharmacie de patrouille avec tout ce qu'il y a dedans et à quoi cela sert.
- Savoir faire un bandage de la main, du bras et du pied avec son foulard.
- Connaître les numéros d'urgence de la police, des pompiers, de l'ambulance, de la Rega.
- Savoir que faire en cas de : piqûre d'insectes, coupure d'un doigt, entorse, fièvre, diarrhée, maux de ventre.
- Avoir vu comment sauver une personne en cas d'accident.

## Documents

dossiers de classes, Thilo, Cap



# Noeuds

## But

Savoir faire les noeuds courants au scoutisme et savoir les apprendre aux autres gars.

## Exigences

- Savoir faire un noeud coulant, un noeud d'amarre, un noeud plat, un (double) noeud de huit, une tête d'alouette.
- Connaître l'utilité de ces différents noeuds.
- Savoir faire un brêlage carré et un brêlage diagonal.

## Documents

Thilo, dossiers de classe.

# Nature

## But

Connaître les espèces végétales et animales courantes en Europe occidentale.

## Exigences

- Connaître les 5 classes de vertébrés et 3 différents types de mammifères, insectes, oiseaux, reptiles.
- Savoir reconnaître les différents animaux du Thilo et cinq traces différentes d'animaux.
- Savoir reconnaître cinq arbres différents à l'aide de leurs feuilles respectives.
- Se promener dans les Gorges du Chauderon et repérer les différents arbres, les différentes fleurs, les différentes baies.

## Documents

Thilo, Cap, dossiers de classe

# Clairon

## But

Connaître les différentes mélodies scouts et savoir les jouer.

## Exigences

- Savoir jouer les quatre notes naturelles du Clairon.
- Savoir jouer le Rassemblement. Jouer une fois le Rassemblement un samedi à 13h45.
- Savoir jouer l'As-tu-Vu.
- Savoir jouer la Diane.

# Boussole

## But

Connaître les différentes utilisations de la boussole et les pratiquer.

## Exigences

- Savoir faire une visée sur un objet.
- Savoir faire une visée à deux sur une courte distance dans les Gorges du Chaudron.
- Savoir orienter une carte à l'aide de la boussole.
- Savoir déterminer l'angle d'un trait tiré au crayon sur une carte. Savoir faire un report d'angle (azimut) carte-terrain en se basant sur ce trait.
- Connaître les différentes parties de la boussole et leur fonctions.

## Documents

Dossiers de classe, Thilo, Cap.