



EXIGENCES

2ème CLASSE



Matériel : CAP 2, Thilo, dossier de classe, méthodologie, classeur « Ta Patrouille »
En souligné : points éliminatoires

BRIGADE

- 1) Structure de la Brigade
- 2) Loi : savoir dans l'ordre et par coeur les articles, pouvoir les expliquer
- 3) Promesse : connaître par coeur la promesse et pouvoir l'expliquer
- 4) Histoire de la Brigade : connaître les événements essentiels et savoir les 5 dates par coeur
- 5) Origine et histoire du scoutisme : aspects principaux et qui était BP

-> TEST THEORIQUE

CARTE

- 6) Savoir utiliser une carte nationale 1:25'000, orientation sur le terrain
- 7) Types de cartes et usages
- 8) Tous les signes conventionnels 1:25'000
- 9) Principe de l'échelle et conversions
- 10) Coordonnées nationales
- 11) Savoir calculer des coordonnées
- 12) Temps de marche
- 13) Etablissement d'un profil du terrain
- 14) Estimation des hauteurs et des distances
- 15) Croquis topographique, de route, panoramique

-> PRATIQUE : marche au croquis

-> TEST THEORIQUE

BOUSSOLE

- 16) Composants et fonctions de la boussole
- 17) Les deux systèmes d'unités utilisés (degrés, pour-mille), conversions
- 18) Déviation et déclinaison
- 19) Azimut, visée, déviation de visée, réduction de visée
- 20) Point de station
- 21) Trouver les points cardinaux sans boussole

-> PRATIQUE : visée à deux en forêt de nuit, min 0,9 km

-> TEST THEORIQUE

SECOURISME

- 22) Approche d'un accident (ORA)
- 23) Approche d'un blessé (ABCD)
- 24) PLS
- 25) Transport d'un blessé
- 26) Annonce d'un accident
- 27) Numéros d'urgence
- 28) Savoir faire des bandages pour les pieds, les mains et les bras
- 29) Quand et comment donner à boire à un blessé
- 30) Connaître et traiter les hémorragies
- 31) Connaître et traiter les brûlures
- 32) Savoir que faire en cas de : État de choc, fracture, piqûre d'insecte, cloque, saignement de nez, insolation, refroidissement, gelure, mal de tête, commotion, dérangements intestinaux, entorse, fièvre, électrocution
- 33) Composition d'une pharmacie de patrouille : connaître un médicament pour chaque cas
- 34) Transport d'un blessé
- 35) Gestion d'une situation de crise

-> PRATIQUE : Approche du blessé, ABC(D), PLS et bandages

-> TEST THEORIQUE

NATURE

- 36) 5 classes de vertébrés
- 37) Stratification de la forêt
- 38) Répartition des arbres selon l'altitude et l'ensoleillement
- 39) Énergie grise et recyclage
- 40) 15 animaux de nos régions
- 41) Traces d'animaux
- 42) 14 arbres

-> TEST THEORIQUE

FEU

- 43) Types de feu
- 44) Types de combustibles et spécificités des 14 arbres appris
- 45) Règles de sécurité : choix du lieu, foyer, éteinte et abandon des lieux
- 46) Préparation et allumage d'un feu, même en cas



EXIGENCES

2ème CLASSE



Matériel : CAP 2, Thilo, dossier de classe, méthodologie, classeur « Ta Patrouille »
En souligné : points éliminatoires

d'humidité

-> PRATIQUE : Allumer en 30 min un fez capable de brûler une ficelle à 50 cm de haut, ranger les lieux

-> TEST THEORIQUE

NOEUDS

47) Savoir faire les noeuds suivants et connaître leur utilité : Huit, guide, plat, tête d'alouette, prussic, coulant, batelier, pêcheur, tendeur, chaise, surliure, brêlage carré, brêlage diagonal, tête de bigue
48) Types de cordes, leur utilisation, leur entretien
49) Influence des noeuds sur la tension de rupture

-> TEST PRATIQUE ET ORAL

CAMPISME ET PIONNIERISME

50) Choix d'un lieu de camp
51) Monter une tente de patrouille correctement, savoir diriger le montage (y.c. plantage des sardines, orientation de la tente)
52) Savoir monter un berlingot et un gothard
53) Dimensions et poids d'un carré (sec et humide)
54) Diverses astuces de camp
55) Maniement et entretien des outils
56) Savoir comment équilibrer un sac et qu'y mettre

-> TEST PRATIQUE : Savoir construire une chaise en 1 heure et savoir monter les abris

-> TEST THEORIQUE

CUISINE

57) Composition d'un aliment (protides, lipides, glucides, vitamines, etc.)
58) Règles élémentaires de diététique (équilibre, calories)
59) Règles d'hygiène

-> TEST THEORIQUE

PROJETS & CIE

60) Utilité d'un projet, d'un programme et d'un

rapport de séance

61) Savoir faire un projet de séance complet
62) Savoir faire un programme trimestriel
63) Savoir faire un rapport de séance
64) Savoir faire un camp de patrouille
65) Connaître et comprendre JARE

-> CONDITION PRÉALABLE : projets pris au hasard durant l'année par le Cform

METHODES DE DIRECTION

66) Connaître quelques règles de communication (gars, parents)
67) Savoir gérer un conflit au sein de la patrouille
68) Savoir intégrer un nouveau patrouillard
69) Savoir réagir face aux bêtises des gars
70) Réussir à motiver un éclaireur démoralisé
71) Réussir à imposer son autorité
72) Réussir à recruter dans la rue

-> TEST THEORIQUE

ÉPREUVE GENERALE

-> RAID À DEUX, au moins 25 km/effort et en 24 heures