



Exigences 1^{ère} Classe

Table des matières

Projets à rendre avant :

- Projet de week-end
- Programme de trimestre
- Projet de séance

EPREUVES TECHNIQUES :

- Montage rappel et descente
- Montage tente
- Montage bivouac
- Croquis topo

Epreuves orales :

- Topographie
- Nœuds
- Secourisme

Epreuves écrites :

- Topographie
- Scoutisme

Epreuves diverses :

- Visée
- Repas concours

Projets à rendre avant :

Projet de week-end

Pour 8 personnes et un CP, sur 2 jours.

- Programme :
 - JARE.
 - Bonne répartition des heures d'activité.
 - Explications détaillées des jeux sur feuilles AC/SC
 - Présence d'un thème et d'un fil rouge.
 - Liste de matériel.
 - Originalité.
- Menu avec quantités :
 - Repas équilibrés.
 - Intégration au thème.
 - Faisabilité en patrouille.
→ Un des repas doit être celui fait au repas concours (prix-budget)
- Budget.
 - Lieu.
 - Bouffe.
 - Transports.
 - Divers.
 - Calcul du prix à payer par personne.
- Circulaire :
 - Lieu, date et heure des RDV de départ et de retour.
 - Lieu, coordonnées, téléphone d'urgence.
 - Prix et mode de paiement.
 - Inscription (titre, nom, prénom, allergies, date, signature).
 - Texte motivant avec thème (images).
 - Explicatif pour les parents.
 - Orthographe et mise en page.
 - Matériel à prendre sur soi et dans le sac.
- Hike :
 - Min 4 km effort, avec calcul des km effort (pas obligatoire de remplir la feuille calcul du temps de marche).
- Le WE doit comprendre un bricolage/une réalisation. Celle-ci doit constituer une AC en soi. La réalisation doit être faisable en patrouille et entrer dans le budget du week-end. Sur la feuille AC, une marche à suivre de la réalisation sera détaillée. Le bricolage doit être intégré au thème et/ou être d'utilité pratique.

Programme de trimestre

- Contenant 6 séances plus le week-end. Brève description de ce qui est prévu pendant la séance (lieu, horaire, thème, type de jeu, idées originales). Brève description du

thème. 4 lignes par séances, soit max 1 page A4 en tout. Le projet peut être 1^{ère} ou 2^{ème} branche.

- Une de ces séances doit être une séance détaillée dans le projet de séance.
- Une séance dans le programme de trimestre doit être dite "spéciale" (visite, activité particulière etc.)
- Le week-end est le projet de week-end du PC. Celui-ci n'est pas obligatoirement intégré au thème du trimestre.
- Critères : originalité/idées nouvelles, diversité/varié, cohérence entre les activités et thème, accessible aux jeunes, activités concrètes.

Projet de séance

- Doit faire partie du programme de trimestre. Chaque jeu doit être détaillé sur une feuille AC/SC annexe.
- Critères : idées et/ou mécanismes de jeux originaux, réalisable en patrouille (1 seul chef), JARE. La séance donne envie de revenir aux scouts.

Epreuves techniques :

Rappel et Cordes

- Installation du rappel:
 - Montage.
 - Descente.
 - Assurage.
- Utilisation du baudrier :
 - Ajuster.
 - Sécuriser les sangles
- Connaissance des cordes :
 - Emplacement de l'ancrage.
 - Caractéristiques des cordes :
 - Chanvre.
 - Statique.
 - Dynamique.
 - Entretien, rangement.
 - Pliage (poupée JS)
- Théorie sur l'organisation d'un rappel

Montage tente

- Montage :
 - Méthode de montage.
 - Tension de la toile.
 - Axe des poteaux.
 - Toile intérieure et tapis de sol aligné.
 - Sardines plantées aux $\frac{3}{4}$ et perpendiculairement au tendeur.

- Démontage :
 - Méthode de démontage.
 - Pliage des toiles en Z (méthode Uffer). Ancienne méthode pas acceptée.
- Connaissances générales :
 - Tentes à fond décousu pour les gars et cousu pour les filles.
 - 25 min pour montage et démontage.
 - Coordination et entente des équipiers.
 - Entretien d'une tente.

Montage bivouac

- A disposition :
 - 8 carrés, (les 2 carrés de 4 carrés sont déjà boutonnés au début du poste)
 - 25 min.
 - PACCIF
 - Piquets et sardines de tente en suffisance
- Critères :
 - Fonctionnalité (dormir pour une nuit).
 - Solidité (doubler la ficelle, sardines, alignement des tendeurs).
 - Emplacement (dégagement du terrain, à plat, souches, etc).
 - Prise au vent (le plus bas possible).
 - Confort (chaleur, place pour 4 personnes min).
 - Imperméabilité (boutonnage et sens des coutures).

Croquis topo

- Repérage :
 - Itinéraire à choix d'un point donné à un autre dans un village (le point d'arrivée doit être un lieu type du village : église, fontaine, épicerie, etc).
 - Croquis sur une page A4.
 - Boussole fournie.
 - Indication des points de repère importants (église, carrefour, poste, etc)
- Critères :
 - Cohérence.
 - Orientation.
 - Choix des points de repère.
 - Clarté.
 - Distances respectées.
 - Légende (points cardinaux, points importants, direction des cours d'eaux, direction de la route).

Epreuves orales :

Topographie

- Lecture de carte :
 - Signes conventionnels.
 - Courbes de niveau.
 - Echelles.

- Annotations sur la carte.
 - Coordonnées.
- Orientation de la carte.
- Couleurs utilisées et signification.
- Tracé de Hike
- Compréhension générale de la carte.
- Critère pour le choix d'un lieu de week-end
- Boussole
 - Dire sous quel azimut on voit un objet marquant sur le terrain
 - Définir un azimut sur une boussole et suivre une direction

Nœuds

- Utilité ainsi que réalisation :
 - Huit-double.
 - Chaise.
 - Plat.
 - Tisserand.
 - Amarre.
 - Tendeur.
 - Demis-clés.
 - Tête d'alouette.
 - Pêcheur.
 - Rosette.
 - Carré.
 - Coulant.
 - Brelage carré.
 - Brelage parallèle.

Secourisme

- Pharmacie :
 - La boîte doit être :
 - Solide.
 - Pratique.
 - Petite.
 - Etanche.
 - Contenu :
 - Liste de la brochure « Grand Chêne »
- Bandages :
 - Compressif.
 - En épis.
 - Patte d'ours.
 - En écharpe.
- Traitement des blessures et maladies courantes (en utilisant la pharmacie) :
 - Brûlures (1^{er} 2^{ème} et 3^{ème} degrés).
 - Hémorragies.
 - Foulures.
 - Gelures.

- Cloques.
- Etat de choc
- Piqûres
- Maux de tête/ventre
- Téléphone (qui, quoi, quand, où, comment, combien, dangers spéciaux).
 - Numéros à savoir. (Police, pompiers, REGA, centre de désintoxication).
- Signes aux hélicoptères.
- Le cours de premiers secours durant le trimestre est obligatoire mais n'est pas testé au PC.

Epreuves écrites :

Topographie

- Temps à disposition : 1 heure.
- Boussole :
 - Lire et tracer un azimut.
 - Triangulation
- Profil de courbes de niveau.
- Types de cartes :
 - Echelle.
 - Utilité.
 - Utilisations
- Signes topographiques
- Altimétrie
- Coordonnées de Berne
- Calcul des km effort, calcul du temps de marche.
- Lecture de carte (dictée).
- Conversion degrés-pour milles

Scoutisme

- Temps à disposition : 45 min.
- Promesse et devise scoute.
- Lois : savoir une loi 1^{ère} branche et 2^{ème} branche min., savoir la loi 3^{ème} branche
- Histoire du scoutisme.
- Histoire de la BS.
- Organisation de la BS : EMBS, EDC, ADABS, APMBS, ainsi que savoir quels sont leurs rôles.
- Connaître le MSdS et l'ASVd.
- Nom, couleurs, dates et devise des les meutes, troupes et clans actifs
- Cordelières.
- Chant de Brigade.
- Traditions BS



Epreuves diverses :

Visée

- Technique de visée : déviation
- 5 à 7 km.
- Critères :
 - Difficulté de la visée
 - Ouverture ou non de l'enveloppe de secours.
 - Temps de la visée (et non heure d'arrivée).
 - Exactitude de l'angle à l'arrivée.
 - Aide extérieure éventuelle.

Repas concours

Consignes :

- Faire un plat avec entrée **ou** dessert.
- Le menu doit être un de ceux prévu dans le projet week-end, donc réaliste au niveau du prix et **éventuellement** intégré au thème.
- Quantités : 1.5 portions (une petite pour les examinateurs, une pour l'équipier).
- Aucune préparation à l'avance.
- Durée : 3 heures.
- Toutes les affaires (marmiole exceptée) doivent tenir dans un sac Migros avec le prénom. Dans le sac Migros, un second petit sac avec prénom contient les aliments à mettre au frais. Si tu ne possèdes pas le matériel nécessaire, le Mat BS peut te fournir au maximum : 1 marmiole, 1 couvercle, 1 spatule, 1 louche, 1 poêle au maximum.

- Place de feu :
 - Allumage du feu (avec papier uniquement, pas de bois apporté, pas d'allume-feu)
 - Résorption utile : utiliser un minimum d'eau, utilisation du matériel de cuisine BS, marmioles, etc. strictement prohibé. Des pelles sont mises à disposition.
 - Foyer et choix du lieu (de sorte à que les flammes ne puissent pas se propager : pas d'arbres ou de racines visibles à proximité)

- Repas :
 - Goût.
 - Faisabilité en patrouille.
 - Hygiène et gestion des déchets
 - Equilibre.
 - Originalité.
 - Présentation.

- Tri et écologie
 - Un centre de tri est mis à disposition avec un trou pour le compost
 - Utilisation correcte du centre de tri ; compactage du PET, nettoyage (miel ou confiture par exemple), épiluchures et restes de nourriture jetés dans le compost
 - Quantité de déchets produite (bonus si peu de déchets)
 - Pas de gaspillage
 - Nourriture de saison et locale (bonus)