

TES EPREUVES

POUR TON TENDERFOOT, tu dois :

SERVICE DU MOUVEMENT : Savoir faire le salut scout et en expliquer l'origine et le sens. - Expliquer la signification de l'insigne scout. - Reconnaître un S. P., un C. T., un A. T., un C. T., un C. V., avoir la le Tally de patrouille. - Dessiner et lire la signature de la patrouille. - Connaître les signaux de rassemblement. - Pousser le cri de l'Unité-Scouts de ta patrouille et en connaître les raisons.

LOI : Connaître la Loi, les principes et le texte de la Promesse et comprendre ce que les mots veulent dire.

RELIGION : Pouvoir te dire un bon chrétien au regard à ton âge. C'est une question à traiter avec ton Au. et ton C. T. Tu examineras notamment les points suivants :

1. Connaiss-tu la prière scout ? - Dis-tu régulièrement ta prière le matin et le soir ? - 2. Penses-tu un chapelet ? - Te confesses-tu régulièrement ? - 3. Communes-tu régulièrement ? - 4. Suis-tu la Sainte Messe avec attention ? - 5. Fais-tu de ton mieux pour ne pas oublier ta B. A. quotidienne ?

OBSERVATION : Tracer et lire les signes de plantes usées (voir le texte). - Connaître et reconnaître les signes de bois.

SANTÉ : Remplir ta fiche « Santé ».

PIONNIERISME : Être capable d'utiliser les outils : piolet, tisserand, raccourcissement, chaîne, pêcheur et bételier.

CIVISME : Savoir expliquer l'histoire du Lion-Belgique et du drapeau belge. - Savoir hisser le drapeau. - Savoir qu'il faut saluer le drapeau porté en rue. - Raconter à ta patrouille l'histoire d'un héros national à ton choix.

POUR DEVENIR SCOUT DE SECONDE CLASSE, tu dois :

SERVICE DU MOUVEMENT : Savoir parler de B.P. (quelques traits de son caractère, quelques aventures qui lui sont arrivées). - Exposer les grands faits de l'histoire de ta troupe, de ton unité. - Connaître les insignes des badges de classe et reconnaître : aigle, second de aigle, routier, chef d'équipe, chef éclaireur de District, commissaire de District.

LOI : Expliquer le sens des articles de la Loi. - Faire chaque jour ta B. A. dans ta vie familiale, professionnelle et scoutie.

RELIGION : Pouvoir te dire un bon chrétien au regard à ton âge. Tu auras progressé depuis ton tenderfoot et tu traiteras la question avec ton Au. et ton C. T. Tu examineras notamment les points suivants :

1. As-tu lu un livre qui raconte l'Évangile ? - 2. Te sens-tu habituellement de ton Missel ? Sais-tu servir la Messe basse ? Comment te comportes-tu quand tu es à l'église, seul ou au milieu de la foule ? Sais-tu te préparer convenablement à te confesser ? - Sais-tu préparer tout ce qu'il faut dans la chambre d'un malade à qui on apporte la Communion ou l'Extrême-Onction ? - 3. Sais-tu où et quand tu as été baptisé ? Connaiss-tu bien ton

église paroissiale ? Ton curé ? Ton évêque ? - 4. As-tu l'habitude de poser quelques actes religieux (communion, examen de conscience...) ? - 5. Observes-tu la Loi scout de ton mieux afin d'être plus digne de communier ? - 6. Es-tu fidèle à ta B. A. ?

OBSERVATION : Avoir fait preuve répétée d'apprit d'observation en sachant répondre à une question posée à l'improvise par ton chef. - Au Kim, reconnaître au moins 16 objets sur 24 après une minute d'observation (trois épreuves). - Tracer et suivre seul une piste de un kilomètre comprenant les signes de bois.

ORIENTATION : T'orienter au moyen de la boussole, du soleil et de la montre. - Savoir retrouver ton chemin sur une carte.

TRANSMISSIONS : Recevoir et envoyer des messages simples en morse ou en sémaphore.

SANTÉ : Faire ta gymnastique matinale. - Accomplir les performances correspondant à ton âge. - Tenir régulièrement ta fiche « État de force ». - Faire du pas scout.

SECURISME : Connaître et appliquer les règles d'hygiène personnelle. - Intervenir utilement en cas d'accident de roulage. - Donner les premiers soins en cas de : plaie (lavage, désinfection, pansement), coupure et arrachement du nez, brûlure (brûlures légères, cloches, plaies), piqûre d'insectes, corps étrangers dans l'œil, évanouissement (méthode de respiration artificielle de Schaeffer). - Faire une écharpe, des bandages roulés, utiliser le foulard. - Improviser une civière pour transporter un blessé. - Transporter un blessé par la méthode du pompier. - Expliquer la différence entre aseptie et antiseptie.

NATURE : Connaître les arbres rencontrés couramment dans ta région et leurs qualités comme bois de feu. - Avoir relevé et identifié l'empreinte d'un animal non domestique.

PIONNIERISME : Utiliser correctement les cordes : arrimage par demi-côté, de bois, brélage long, carré et diagonal, surliane. - Avoir participé effectivement à la construction d'un travail de pionnier (pont, tour, gros travaux de camp, hutte importante...). - Savoir utiliser une hache.

CAMPISME : Allumer et entretenir normalement des feux. - Allumer un feu avec moins de 3 allumettes et préparer ton dîner sur ce feu.

FEU DE CAMP : Avoir participé personnellement à un numéro de camp.

EPARGNE : T'être fixé, d'accord avec ton chef, une somme à épargner et avoir épargné personnellement et, si possible, avoir gagné personnellement. - Avoir un carnet d'épargne (troupe, caisse d'épargne, banque...).

CIVISME : Chanter la Brabançonne. - Exposer les grandes lignes de l'histoire de Belgique. - Pratiquer l'article 5 envers tes concitoyens.

POUR DEVENIR SCOUT DE PREMIERE CLASSE, tu dois :

SERVICE DU MOUVEMENT : Connaître les grands faits de l'histoire du scoutisme et ses caractéristiques. - Préparer un service au Tenderfoot. - Te choisir ou accepter une responsabilité dans ta troupe ou en dehors de celle-ci.

LOI : Expliquer à un Tenderfoot la Loi, les principes et le sens de la Promesse. - Avoir pris des habitudes de B. A. journalières dans ta vie familiale, professionnelle et scoutie.

RELIGION : Pouvoir te dire un bon chrétien au regard à ton âge. Tu