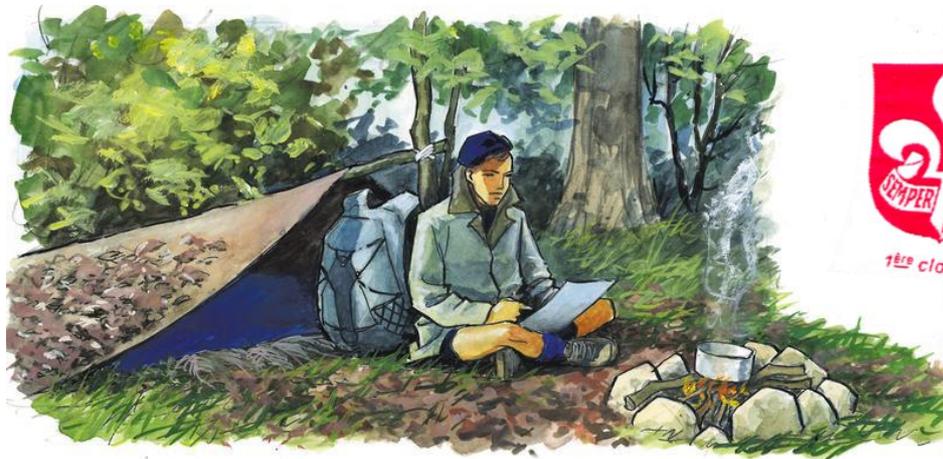


Exigences 1ère Classe

(À adapter au cas par cas)



RAID

- Il doit être fait de préférence seul et faire entre 15 et 60 kilomètres.

L'aspirant 1ère Classe doit connaître un lieu de bivouac de secours, avoir son intendance et avoir sur lui une carte téléphonique (ou un portable), une carte lisible et une trousse de pharmacie élémentaire. Il est du devoir de tout scout de rendre un service à la personne qui l'héberge ou au cours du raid.

- Le rapport de raid doit contenir :

1 croquis topographique, 1 croquis panoramique, 1 croquis architectural, 2 croquis Guilwell, 1 rapport de raid (résumé de l'aventure), 1 relevé d'itinéraire, 1 méditation et 1 fiche naturelle d'identité (un herbier avec 5 feuilles d'arbres commun, 5 plantes communes, 5 oiseaux rencontrés, 5 animaux rencontrés et 5 constellations observées si ciel clair : dessins et caractéristiques de tous)

A faire durant le raid :

- Confection d'un pain (A la broche et/ou dans une gamelle.etc)
- Repas trappeur

Niveau première classe (issues de « Nouvelles épreuves de 1ère Classe ») :

Cran & décision – raid – woodcraft :

- Tu installes une hutte, sans bâche, de façon à pouvoir te protéger (humidité, froid, etc.).
- Tu te constitues de façon à être opérationnel un équipement complet de raid.
- Tu vis seul une journée et une nuit dans la nature comme un trappeur en organisant ton bivouac et en cuisinant ton pain.

Orientation – topographie :

- Tu effectues un point de station (utilisation du carroyage, gisement inverse, triangulation) pour te repérer sur une carte.
- Tu réalises un croquis topographique.



AUTRE (*A faire pendant l'année ou le camp*)

- Confection d'un objet / d'une installation de troupe **et/ou** ;
- Animation d'un topo pour la troupe (Ex-Topographie / secourisme...etc.) **et/ou** ;
- Animation d'un dérouillage exemplaire
- Autre (?)

Conseils pour croquis :

Tous:

Marquer son nom, prénom, titre, heure, date, patrouille et temps.

Croquis topographique:

Choisir une distance pour son croquis et dessiner le chemin en fonction de l'échelle choisie.

Tout en marchant, représenter les différents éléments stables du bord de la route: maisons, champs, forêts, lignes électriques, etc.

Faire la légende, indiquer le nord, les directions des routes et l'échelle.

Croquis panoramique:

Dessiner et mettre en place des indications de relief moyen. Il ne faut travailler qu'en traits moyens et éviter les détails.

Sans ajouter le moindre détail supplémentaire, donner de la profondeur au dessin, en renforçant le tracé d'autant plus épais que le sujet est proche.

Rajouter les détails. Plus le plan est éloigné, plus le coloriage (au crayon à papier) doit être clair.

Indiquer un azimut vers un point remarquable.

Croquis architectural :

Dessiner tout d'abord les contours du bâtiment.

Tracer les grandes lignes de la façade (fenêtre, porte, ...) en respectant les proportions.

Rajouter les détails sans dessiner ce qu'il y a autour du bâtiment.

Croquis Gilwell:

Partager sa feuille en 5 parties verticales égales.

La partie centrale représente la route; lorsqu'il y a un virage, il faut en prendre l'azimut et le noter sur sa feuille accompagnée d'une flèche.

Les 2 parties bordant la route sont à remplir comme un croquis topographique avec les alentours immédiats du chemin.

Les 2 dernières parties, extérieures, doivent être réalisées comme un croquis panoramique. Faire bien attention à dessiner progressivement car le point de vue change avec soi.

Faire la légende du croquis topographique, indiquer le nord et l'échelle.

Relevé d'itinéraire:

Faire le tracé de tout le parcours sur une seule feuille et y indiquer les lieux de départ et d'arrivée avec date et heure. Indiquer les villages importants traversés ainsi que les points remarquables franchis (voie ferrée, pont, ...). Exprimer, à l'aide de dessins simples et de votre imagination, les activités faites (déjeuner, dîner, sommeil, etc).



Prérequis 1^{ère} Classe :

Connaissance générale

- 1) Loi : savoir dans l'ordre et par cœur les articles, pouvoir les expliquer
- 2) Promesse : connaître par cœur la promesse et pouvoir l'expliquer
- 3) Origine et histoire du scoutisme : aspects principaux

CARTE

- 1) Savoir utiliser les cartes nationales 25, 50 et 1:100'000, orientation sur le terrain
- 2) Principe de l'échelle et conversions
- 3) Latitude et longitude, méridiens et parallèles
- 4) Temps de marche
- 5) Établissement d'un profil du terrain
- 6) Estimation des hauteurs et des distances
- 7) Croquis topographique, de route, panoramique...etc.
PRATIQUE : marche au croquis seul et de nuit

BOUSSOLE

- 1) Composants et fonctions de la boussole
- 2) Systèmes d'unités (degrés, pour-mille, radians, grad) et conversions
- 3) Déviation et déclinaison
- 4) Azimut, visée, déviation de visée, réduction de visée, point de station
- 5) Trouver l'azimut à partir des coordonnées
- 6) Trouver les points cardinaux sans boussole
PRATIQUE : visée à deux en forêt de nuit, min 1,2 km

SECOURISME

- 1) Approche d'un accident (ORA)
- 2) Approche d'un blessé (ABCD)



- 3) PLS
 - 4) Transport d'un blessé
 - 5) Annonce d'un accident
 - 6) Numéros d'urgence
 - 7) Bandages : différents types, bandages pour les différentes parties du corps
 - 8) Principe de précaution
 - 9) Donner à boire à un blessé
 - 10) Les différents types d'hémorragies
 - 11) Les différents types de brûlures
 - 12) État de choc, fracture, piqûre d'insecte, cloque, saignement de nez, insolation, refroidissement, gelure, mal de tête, commotion, dérangements intestinaux, entorse, fièvre, électrochoc, intoxication par gaz, électrocution
 - 13) Composition d'une pharmacie de patrouille
 - 14) Gestion de la patrouille en cas d'accident
- PRATIQUE : approche d'un blessé, PLS, bandages

NATURE

- 1) 5 classes de vertébrés
- 2) Stratification de la forêt
- 3) Répartition des arbres selon l'altitude
- 4) Énergie grise et recyclage
- 5) 10 animaux de nos régions
- 6) Traces d'animaux
- 7) 20 feuillus et arbustes
- 8) 5 conifères
- 9) Plantes comestibles/toxiques

MÉTÉOROLOGIE

- 1) Notions de base : température, pression, hygrométrie
- 2) Front chaud, froid, occlusion
- 3) Formation d'un orage
- 4) Les 10 types de nuages
- 5) Effet de foehn
- 6) Indices simples pour prédire le temps
- 7) Protection contre la foudre

ASTRONOMIE

- 1) Planètes du système solaire
- 2) Principe des saisons, solstices et équinoxes
- 3) Phases de la Lune
- 4) Constellations principales



FEU

- 1) Types de feu
- 2) Types de combustibles et spécificités
- 3) Règles de sécurité : choix du lieu, foyer, éteinte et abandon des lieux
- 4) Préparation et allumage d'un feu, même en cas de pluie ou de neige
PRATIQUE : ALLUMER UN FEU (50cm de haut) par beau temps en 20 min, sous la pluie ou la neige en 30 min (y.c. foyer), puis ranger les lieux

NŒUDS

- 1) Huit, guide, plat, tête d'alouette, prussic, coulant, batelier, pêcheur, tendeur, chaise, jambe de chien, surliure, brêlage carré, brêlage diagonal, tête de bigue
- 2) Types de cordes, leur utilisation, leur entretien
- 3) Influence des nœuds sur la tension de rupture

CAMPISME ET PIONNIÉRISME

- 1) Choix d'un lieu de camp
- 2) Monter une tente de patrouille correctement, savoir diriger le montage (y.c. plantage des sardines, orientation de la tente)
- 3) Quelques types d'abris
- 4) Diverses astuces de camp
- 5) Maniement et entretien des outils
- 6) Aider les nouveaux à constituer leurs sacs

CUISINE

- 1) Composition d'un aliment (protides, lipides, glucides, vitamines, etc.)
- 2) Règles élémentaires de diététique (équilibre, calories)
- 3) Règles d'hygiène

CAMP DE PATROUILLE (Si CP ou SP)

- 1) Organisation complète et gestion d'un camp de patrouille, avec tout ce que cela comprend
- 2) Maintien de l'ordre et de la sécurité au camp
- 3) Maîtriser les astuces principales : foyer, WC, trou à bouffe, etc.
- 4) Savoir mener une marche
CONDITION : organiser un bon cdp dans l'année



MÉTHODES DE DIRECTION

- 1) Connaître quelques règles de communication (gars, parents)
- 2) Savoir gérer un conflit au sein de la patrouille
- 3) Savoir intégrer un nouveau patrouillard
- 4) Savoir réagir face aux bêtises des gars
- 5) Réussir à motiver un éclaireur démoralisé
- 6) Réussir à imposer son autorité
- 7) Réussir à recruter dans la rue

CONNAISSANCE DU MONDE

- 1) Principales dates de l'histoire française et en particulier des Hauts de France
- 2) Grands événements de l'histoire européenne du XXe siècle
- 3) Structures politiques qui nous entourent, connaissance générale de leur fonctionnement
- 4) Géographie de la France : villes, sommets, fleuves importants
- 5) Bases de géographie de l'Europe et du monde

ÉPREUVE GÉNÉRALE

RAID SOLITAIRE



ANNEXES

Nécessaire trousse topo de patrouille :

Feuilles blanches Stylos, crayons Boussole
Feuilles quadrillées Gommages, taille-crayon Carte du raid
Supports Règle, équerre

Porte-vues ou cahier ou classeur et pochettes plastiques pour cahier d'explo

La Carte :

Planimétrie:

La planimétrie est la représentation sur la carte des détails naturels et artificiels qui se trouvent à la surface du terrain.

Les détails naturels sont les cours d'eau, les lacs, les marais, les forêts...

Les détails artificiels sont les voies de communication routière et ferroviaire, les constructions.

Les détails théoriques sont limites des circonscriptions administratives, des départements, des communes...

Légende :

Noir	- éléments rapportés ou construits par l'homme : chemin, route, construction, clôture, mur, ligne électrique... - éléments rocheux
Bleu	Hydrographie: lac, étang, marais, rivière, ruisseau, source...
Marron	Relief: courbes de niveau maîtresse, secondaire, colline, butte, fossé, talus, ravin, trou, dépression...



Blanc, Jaune, Vert Végétation: selon sa pénétrabilité, la forêt est représentée du blanc au vert plus ou moins foncé

Orientation à la carte:

Orienter la carte c'est la placer de sorte que ses lignes soient parallèles aux lignes du terrain qu'elles représentent et qu'elles soient dirigés dans le même sens.

L'orientation peut se faire par planimétrie et par nivellement.

Une courbe de niveau est une ligne imaginaire reliant tous les points du terrain situés à une même altitude.

Échelle de la carte:

Échelle = Distance sur la carte / Distance sur le terrain

Il s'agit du rapport existant entre une longueur sur la carte et une longueur réelle, avec les distances dans la même unité.

Pour calculer une distance sur une carte il faut: (distance sur la carte) X (1/échelle) = distance réelle.

Exemple: distance sur la carte 5,3cm; échelle 1/100 000; alors distance réelle = 5,3 X 100 000 = 530 000 cm = 5,3 km

Inversement: Distance sur la carte = distance sur le terrain X échelle

La Boussole:

Elle permet:

- L'orientation par rapport au nord magnétique
- L'orientation de la carte
- La marche à la boussole
- La mesure d'un azimut magnétique sur le terrain
- La mesure d'un écart angulaire sur le terrain

La boussole comporte en fait plusieurs outils :

- une réglette permettant de mesurer les distances sur la carte
- une loupe (parfois)
- une boussole proprement dite : c'est l'aiguille aimantée dont l'extrémité rouge indique le Nord magnétique
- un rapporteur d'angle qui permet de prendre un azimut. En faisant pivoter le cadran, on prend un azimut (ou visée précise).



Les directions de référence:

Le Nord géographique:

C'est la direction du pôle Nord. Cette direction est indiquée par l'étoile polaire. Sur la carte il est indiqué par la direction des méridiens géographiques (bords droit et gauche du cadre du quadrillage de la carte).

Le Nord magnétique:

C'est la direction indiquée par la pointe aimantée de la boussole (généralement rouge).

Le Nord du quadrillage ou canevas géographique:

C'est la direction indiquée par les axes verticaux du quadrillage des cartes.
L'angle de différence entre le nord magnétique et le nord géographique, appelé déclinaison magnétique, varie selon notre position.



