

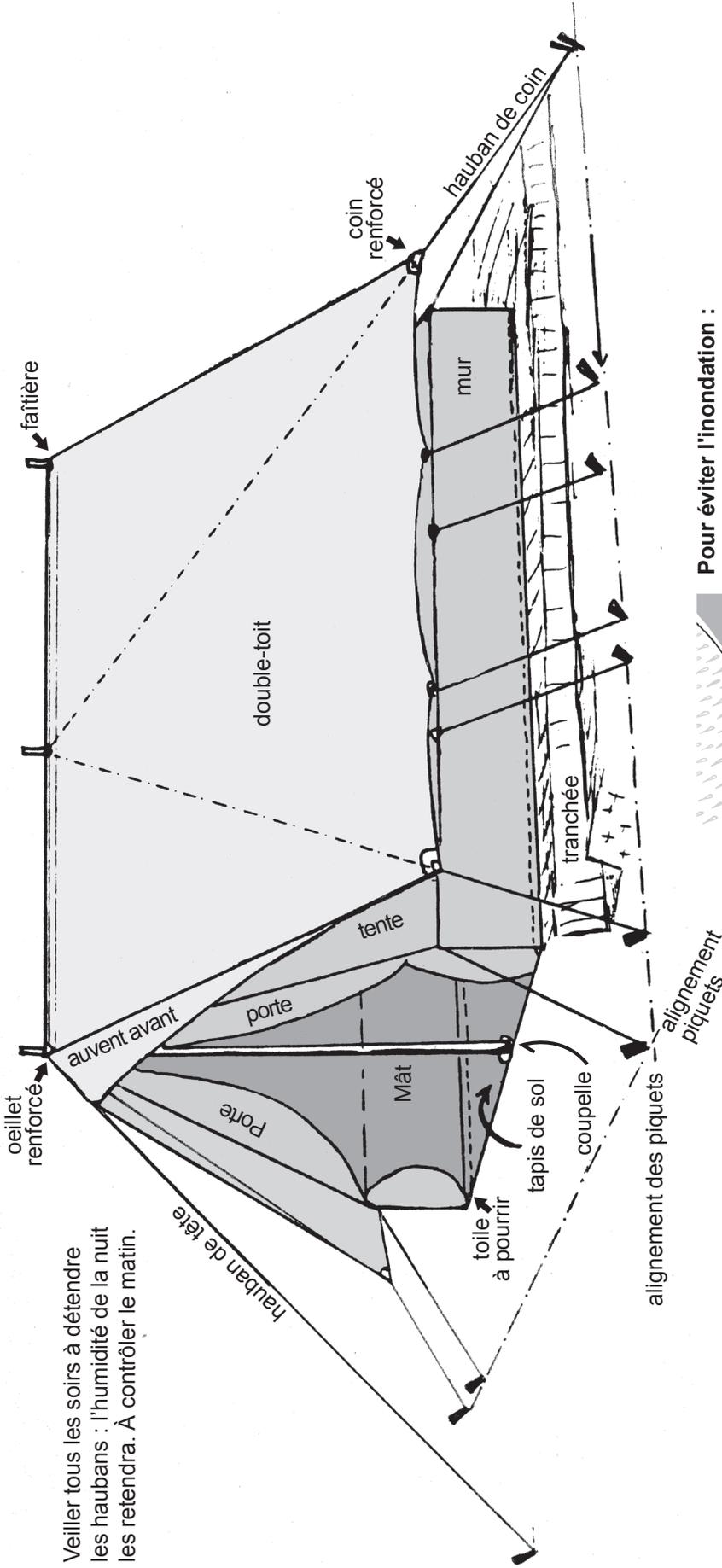
# FICHES TECH'AWAY



Scouts et Guides Pluralistes ASBL 39 av. de la Porte de Hal - 1060 Bruxelles  
Tél: 02 539 23 19 Fax: 02 539 26 05 info@sgp.be www.sgp.be

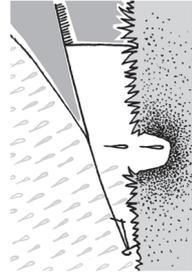


# LA TENTE CANADIENNE



Veiller tous les soirs à détendre les haubans : l'humidité de la nuit les retendra. À contrôler le matin.

**Pour éviter l'inondation :**  
Creuser les tranchées sous le double-toit pour la pluie et l'écoulement des eaux.



**Garder une tente en bon état :**  
- profiter de l'hiver pour la réparer  
- vérifier oeillets, haubans, tendeurs...  
- piquets, sardines toujours propres et secs.

**À ne pas faire :**  
- toucher une toile mouillée : elle percerait.  
- étendre du linge sur les haubans : leur poids pèserait sur la tente

**Avant le montage :** dans le cas de la tente canadienne s'assurer qu'elle soit bien dirigée par rapport au vent dominant. Placer un pignon face au vent pour empêcher qu'elle se soulève.

# MONTER LES TENTES CANADIENNES



## LE TERRAIN

Le choisir sec, presque plat ou légèrement arrondi (ainsi l'eau de ruissellement ne vous forcera pas à un déménagement express lors du superbe orage dont la région a le secret !).

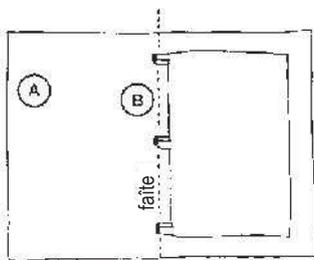
Éviter aussi les sommets de colline (c'est là qu'il y a le plus de vent !) ou le niveau le plus bas du terrain s'il est en pente (c'est là qu'il y a le plus de flaques !).

Aplanir le sol et ôter les pierres, souches, racines et branches. Pour le confort et la propreté de la tente, prendre garde à la présence d'une fourmilière, de chardons ou de bouses.

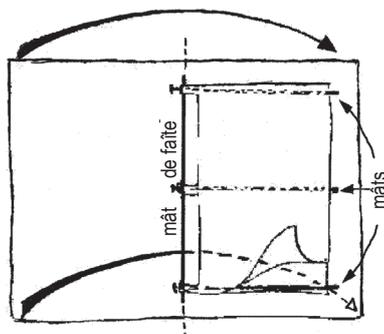
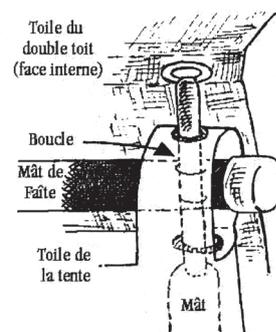
### Orientation de la tente.

De préférence dans le sens du vent dominant. Si elle était mise perpendiculairement, la force du vent mettrait à mal toile et tendeurs... jusqu'à l'arrachement. (Le gag de "la tente qui s'envole").

## TENTE CANADIENNE À 3 MÂTS (DITE "TENTE DE PATROUILLE")



1. Dérouler entièrement le double-toit (A)
2. Déposer la tente pliée jusqu'à la ligne faitière (B)
3. Passer le mât de faite dans les boucles de la tente.
4. 3 personnes prennent chacune un mât et se glissent sous la tente pliée (sans marcher sur la chambre et le double-toît) Elles font passer le mât dans le trou de la tente, puis dans le trou du mât de faite, ensuite dans le trou de la boucle et finalement dans l'œillet du double-toit.



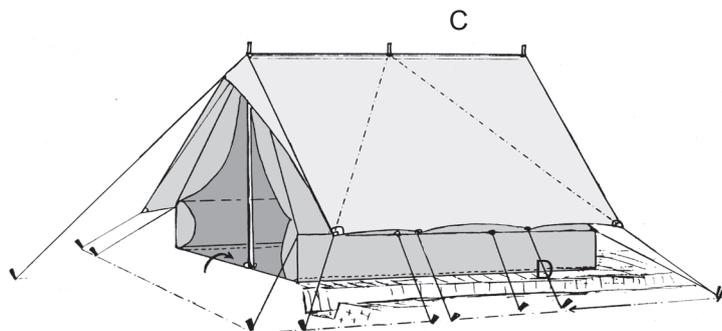
5. Rabattre la moitié du double-toit sur la tente. Veiller à ce que les pointes ne quittent pas les anneaux où elles sont engagées.
6. Les 3 personnes se relèvent lentement et redressent les 3 mâts.
7. Fixer les haubans diagonaux (les 4 coins) en veillant à ce que les haubans de coins soient dans l'alignement du coin et de la pointe du mât du milieu (C)
8. Fixer les haubans de tête du double toit, tout en maintenant les mâts bien droits.

9. Fixer les haubans des côtés perpendiculaires au à tendre en dernier (D)

10. Il faut veiller à ce que les piquets de sol soient alignés sur une même ligne. Cela assure une tension uniforme. Veille à ce que la tente et le double-toit ne se touchent pas. Sinon la tente

11. Placer les tapis de sol et placer les coupelles sous les pieds des mâts pour protéger les tapis de sol.

12. Fixer les murs de la tente avec les sardines du tapis de sol. Glisser les toiles à pourrir sous les tapis de sol.



# BIEN DORMIR

## CHOISIR UN SAC DE COUCHAGE

### • Rester au chaud

Le rôle d'un sac de couchage est de maintenir au chaud celui qui l'occupe. Cette chaleur provenant directement de l'occupant, le but du sac est de la garder dans un volume réduit tout en évitant au maximum les déperditions. La qualité d'un sac de couchage est tout d'abord fonction de la couche d'air contenue à l'intérieur du garnissage. Il est donc important de tenir compte de la différence de volume entre le sac comprimé dans sa housse et le sac à l'air libre : plus cette différence sera importante, meilleure en seront les caractéristiques. Le dessus d'un sac est toujours plus chaud que le dessous comprimé par le poids du corps. La chaleur provient avant tout du corps et le sac la maintient dans un espace réduit en évitant de la laisser s'échapper, les "sarcophages" seront toujours, à caractéristiques égales, plus performants que les sacs "couvertures". Et en plus de la forme, autant choisir un modèle d'une bonne longueur (environ 30 cm de plus que sa taille). Les matériaux et les modes de fabrication jouent aussi un rôle important au niveau thermique.

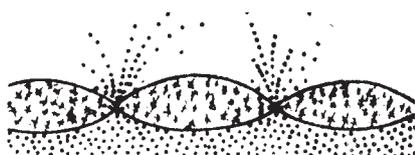


### • Deux types de garnissage

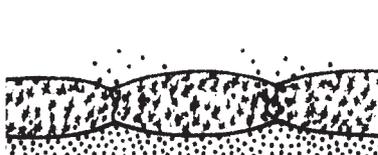
- Le "vrai" duvet d'oie ou de canard, confortable, protecteur, qui permet au corps de bien respirer. Intéressant avant tout pour les zones de basses à très basses températures. Un faible poids et de bonnes capacités à la compression. Ces duvets sont néanmoins souvent plus chers que les synthétiques, même dans le bas de gamme. De plus l'entretien demande plus de précautions.

- La garniture synthétique sert désormais aussi bien au couchage de base qu'à celui utilisé en haute montagne. Elle est de nos jours utilisée pour la majorité des sacs. Même si les caractéristiques de certaines fibres permettent d'égaliser les qualités thermiques du vrai duvet, les sacs synthétiques demeurent généralement plus lourds.

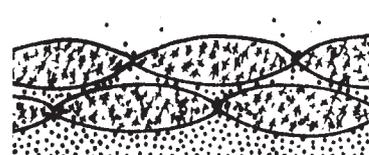
### • La fabrication



*Cloisonnement par piquage simple (→ sacs couverture)  
Déperdition calorifique*



*Cloisonnement simple  
Déperdition faible*



*Cloisonnement double (→ sacs sarcophages)  
Déperdition quasi nulle*

Pour un même garnissage, selon les techniques employées au niveau fabrication, on obtiendra des performances différentes. Le système par piquage simple est le moins cher mais aussi le moins efficace : les coutures traversent les deux parois du tissu créant ainsi des points froids. Afin de pallier cet inconvénient, certains fabricants rajoutent une enveloppe extérieure en tissu sans coutures. Les systèmes à double ou triple cloisons autonomes (2 ou 3 sacs l'un dans l'autre) sont eux les plus efficaces quoique plus lourds. C'est la méthode utilisée pour les couchages en conditions extrêmes. Les tissus employés auront une incidence sur les qualités thermiques du sac, de même que sur son poids ou son prix.

### • Deux formes

- La forme "couverture", rectangulaire, avec ou sans capuche. Ces sacs sont plus amples mais généralement aussi plus lourds et encombrants que les sarcophages. Mais à qualité égale, ils sont aussi souvent moins chers.

- La forme "sarcophage" correspondant à des sacs rétrécis au niveau des pieds et munis d'une capuche. Certains, appelés "sarcophage anatomiques", épousent complètement la forme du corps augmentant ainsi les performances du sac. Plus adaptés au portage que les précédents, les "sarco" sont souvent appréciés des randonneurs et montagnards.



### • Comment choisir ?

Quelles seront les conditions climatiques prévues (température, humidité, vent), le type de couchage (camping, bivouac, dur, avec ou sans matelas), le mode de transport (portage ou véhicule) et bien sûr ses propres capacités de résistance ? Ne pas oublier non plus que si chaque sac est garanti jusqu'à une certaine température, celle-ci correspond à la limite permettant de passer une nuit sans trop de problèmes. Mieux vaut donc quand même ajouter 5 à 10°C à celle-ci pour obtenir la zone réelle de confort maximum. Il n'existe toujours pas de normes officielles pour mesurer la température minimum d'utilisation d'un sac et chaque fabricant décide donc de ses propres tests.

### • En complément

- Sursac : pour protéger son sac de l'humidité, du vent et des sols difficiles. Peut remplacer un tapis de sol.
- Sac à viande (sac intérieur) : sac en tissu qui permet une isolation supplémentaire.



# LES FEUX - 1



## ALLUMER UN FEU

- il faut des allumettes (le moins possible);
- une matière qui prend facilement, comme des brindilles sèches et très minces de bouleau, d'épicéa, de pin; écorce de bouleau mort ou abattu ; papier sec ...
- du petit bois sec
- du bois un peu plus gros. Quand ce dernier a pris, tu peux dire que tu as un feu ...
- **par grand vent :**
  - quand il y a grand vent, allumer un feu est dangereux, car des braises s'envolent et risquent d'aller mettre le feu au bois.
  - il faut abriter ton feu. Construis un écran du côté d'où vient le vent. Tu peux utiliser à cet effet une vieille bâche, un mur de mottes (tourbe) ou de pierres. Cet écran empêchera ta casserole d'être refroidie par le vent qui disperse au loin toute la chaleur dégagée par ton feu.
- **sur sol humide :**
  - étale sur le sol une couche de pierres ou de bûches, sinon ton feu brûlera mal.
  - de même, si tu dois faire du feu sur la neige, une double couche de bûches ne sera pas de trop; ou encore, place deux épaisseurs de papier d'aluminium.
- **par temps beau et chaud :** tu peux faire ta cuisine sur un tout petit feu.
- **par temps froid et humide :**
  - construis un feu beaucoup plus grand.
  - ton feu doit servir non seulement à chauffer ton dîner, mais aussi à sécher le bois dont tu le charges, avant qu'il consente à brûler.
- **Conseil :** Fais d'abord un gros feu, afin d'accumuler de la braise et mets-y ensuite ta casserole. C'est la chaleur et non la flamme qui cuit les aliments. Donc un bon feu de braises cuit mieux qu'un feu vif qui pétille et qui se consume vite.

## UN FEU A BESOIN D'AIR

En tant que petit nouveau, il te sera sans doute arrivé d'avoir un feu, qui, avec les meilleurs combustibles, ne voulait pas brûler. C'est probablement parce que tu avais oublié de lui donner de l'air : si tu tasses ton bois entre deux pierres et que tu écrases le tout au moyen d'une gamelle posée très bas, ton feu ne peut pas brûler. C'est pourquoi, il faut croiser ton bois et donner à ton feu assez de dégagement pour que le tirage se fasse.

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Pour activer un feu ne souffle jamais dessus, évente-le plutôt avec un couvercle, un chapeau, etc. Garde un seau d'eau à proximité. Éloigne-toi de ce qui pourrait prendre feu (herbe sèche, feuilles)

## UN FEU DOIT DISPARAÎTRE

Tout comme pour l'ensemble du camp où tu ne dois rien laisser derrière toi, il faut éviter que ton feu, tant par lui-même que par ses déchets, ne laisse des traces ineffaçables. Dans tout camp de longue durée, tu prendras donc la précaution, avant de l'allumer, de découper en mottes, proprement et nettement, au couteau et à la bêche, l'herbe et la terre qui se trouvent là où tu veux allumer ton feu. Ces mottes, tu les conserveras au frais et à l'ombre, terre contre terre et herbe contre herbe, afin de pouvoir les remettre en place d'une façon impeccable avant ton départ.

## QUALITÉ DES COMBUSTIBLES

|           | Flamme rapide | Flamme vive | Forte chaleur | Bonnes braises |
|-----------|---------------|-------------|---------------|----------------|
| Aulne     | X             |             | X             |                |
| Bouleau   | X             | X           | X             |                |
| Érable    |               | X           | XX            | X              |
| Chêne     |               |             | X             | X              |
| Conifères | XX            | X           |               |                |
| Frêne     |               |             | X             | X              |
| Hêtre     |               | X           | X             | X              |
| Orme      |               |             | X             |                |
| Saule     | XX            |             |               |                |
| Tilleul   | X             |             |               |                |
| Merisier  |               | X           | X             | X              |
| Charme    |               |             | X             |                |

# LES FEUX - 2

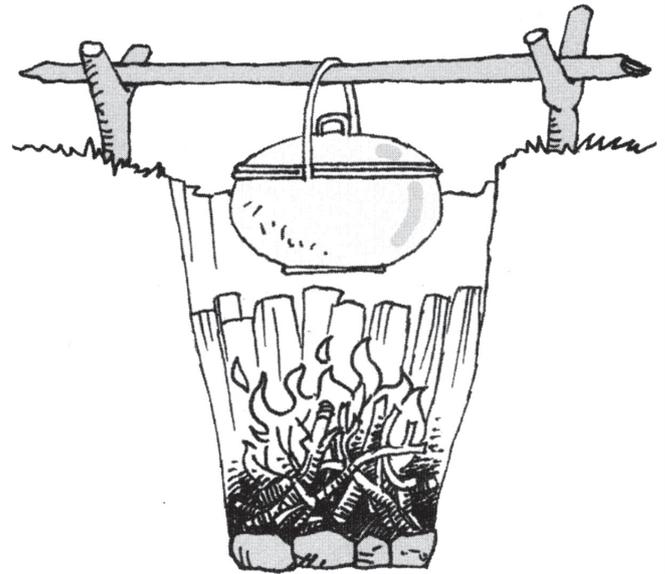
Quel est le meilleur feu de cuisine ?

Cela dépend des circonstances et de ce que tu dois faire cuire.

## ● LE FEU POLYNÉSIEEN

### CONSTRUCTION:

Un trou en terre de la forme et de la dimension d'un seau ordinaire.



### ALLUMAGE :

Un feu de brindilles dans le fond du trou. Pour qu'il s'allume bien, le feu polynésien doit être assez fort.

### ENTRETIEN :

Des bûches de 3 cm d'épaisseur, de 30 cm de long environ, mises le long des parois du trou. Il faut du bois qui donne de la braise (pas de conifère).

Pour activer la combustion, on place quelques petites branches qui flambent bien (bouleau, cèdre) entre les bûches.

### POSITION DE LA CASSEROLE :

Le fond de la casserole doit se trouver à environ 5 cm plus bas que le bord du trou. Tu la suspendras à l'aide d'une crémaillère quelconque.

**Petit truc :** enduis l'extérieur de la casserole d'une couche de savon noir, le noir de fumée partira plus facilement au lavage.

### ATTENTION :

- Si le feu se meurt ou faiblit, enlever la casserole, mettre une poignée de brindilles sur le feu, l'activer un peu. Quand le feu a repris, et pas avant, remettre la casserole au feu. D'un rameau de sureau dont tu as enlevé la moelle, tu te construis un chalumeau (un "bouffadou") qui te permet de souffler facilement sur ton feu. Tu peux aussi prévoir un tube métallique dans ton matériel.
- Si les parois s'éboulent, fais un trou à côté et rebouche le premier.

### AVANTAGES :

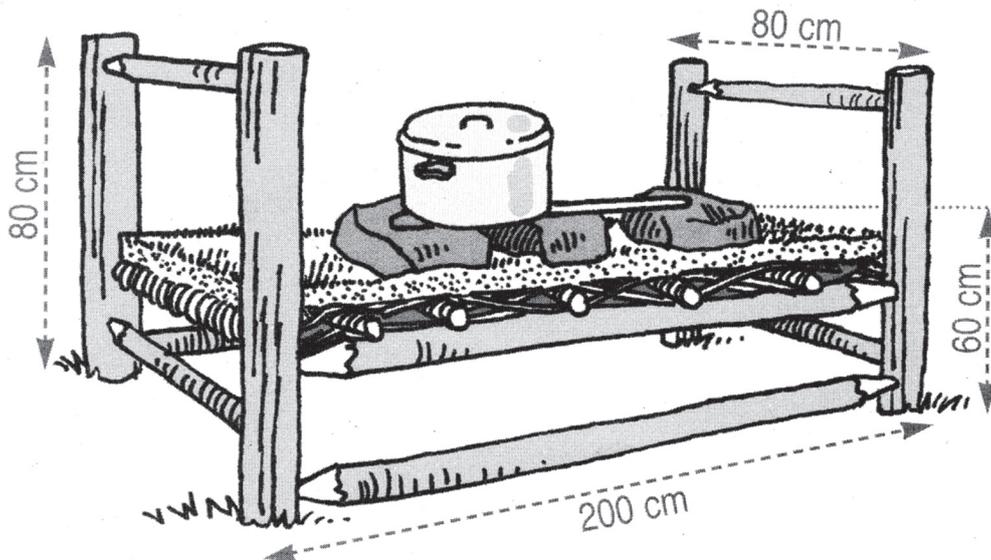
- Un feu polynésien tient très longtemps. Mets tes pommes de terre au feu, sur un polynésien bien fait et bien chargé; puis va te promener. Une demi-heure plus tard, tu les trouveras cuites. Mais le talent nécessaire pour faire un bon polynésien ne te viendra qu'à force d'expérience.
- Le feu polynésien n'est guère sensible au vent, ne brûle pas le cuisinier, ne doit jamais être rallumé. On peut faire un camp de 10 jours avec une seule allumette. Le soir ou quand tu vas te promener, mets une grosse bûche dans le fond du trou et couvre ton feu d'une grande pierre plate ou d'une plaque de tôle.

# LES FEUX - 3

## ● LE FEU SUR TABLE

### CONSTRUCTION :

Construis avec du gros bois et de solides brélages une table de 60 cm de haut. Tu éviteras ainsi d'avoir à te lever les bras en cuisinant et de te brûler le ventre si la marmite se renverse. Étale sur dessus une couche de pierres et de terre d'environ 12 cm. Tu construis ensuite, également au moyen de glaise ou de pierres, sur deux côtés de la table, un rebord de 18 cm de haut et 18 de large.



### POSITION DES CASSEROLES :

Le mieux est de poser sur le rebord deux ou trois barres de fer ou un grill que tu peux avoir emportés dans ton matériel et qui serviront à poser tes casseroles.

### ENTRETIEN :

Bûches de 6 cm d'épaisseur, de 30cm de long, avec quelques brindilles pour activer.  
Tous les bois conviennent.

### ATTENTION :

Si ta table vient à brûler ou la terre à tomber, remplace ce qui fait défaut.

### AVANTAGES :

Le cuisinier n'a pas à travailler par terre; c'est très agréable pour lui.

### INCONVÉNIENTS :

Très sensible au vent et difficile à abriter.

## ● LE FEU EN TRANCHÉE OU ENTRE DEUX MURS

### CONSTRUCTION :

Creuser une tranchée de la longueur nécessaire et de la largeur d'un fer de pelle. Ou bien construire deux lignes de pierres, de briques ou de mottes, en ménageant entre elles l'espace voulu. Ou encore, utiliser deux rondins placés en V sur le sol, l'ouverture du V dans la direction du vent. Il ne faut pas beaucoup d'expérience pour faire cela, ni beaucoup de temps. C'est un bon feu à faire en excursion.

### INCONVÉNIENTS :

Donne beaucoup de prise au vent. Se charge mal car les bois placés longitudinalement dans la tranchée se tassent l'un sur l'autre et le tirage diminue rapidement. On peut remédier partiellement à cet inconvénient en creusant deux tranchées en croix.

## ● OUTRE CES FEUX CLASSIQUES :

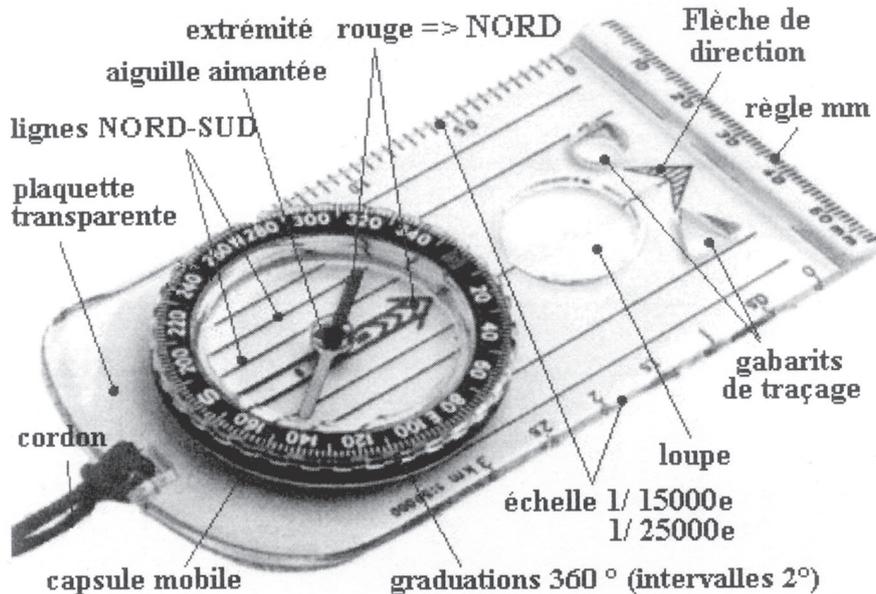
Il y a toutes les astuces qu'un vrai scout découvre : il utilise les vieux seaux, vieux métaux et autres objets utiles laissés au bord du chemin. Il sait aussi comment se servir des accidents de terrain.



# LA BOUSSE

L'outil de base de l'orientation.

**LA BOUSSE SE COMPOSE :**



- d'une aiguille dont la partie aimantée est souvent de couleur rouge avec un point phosphorescent;
- d'un boîtier circulaire contenant l'aiguille sur un pivot central, il comprend souvent un liquide qui permet de ralentir la course de l'aiguille et donc de la stabiliser rapidement;
- d'un cadran mobile gradué en degré (360°), en grade (400g) ou en millième;
- d'un viseur avec ligne phosphorescente;
- et parfois d'un miroir qui permet de surveiller la position de l'aiguille lorsque la boussole est à hauteur des yeux.

## QUAND NE PAS UTILISER LA BOUSSE ?

- près d'une masse métallique (voiture)
- en-dessous ou très près d'une ligne à haute tension

## OÙ EST LE NORD ?

La boussole (l'aiguille aimantée) indique le nord magnétique, qui se déplace autour du nord géographique.

La différence d'angle entre ces deux nords s'appellent la déclinaison magnétique.

Sur les cartes (dans le coin supérieur droit), la déclinaison magnétique est indiquée pour le centre de la carte et à une date bien précise.

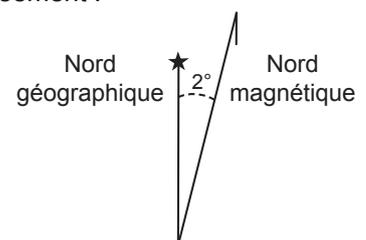
Par exemple, en Belgique, il faudra donc faire un 'léger' calcul pour corriger le gisement :

si, par exemple, la déclinaison magnétique est de 2° vers l'Est, le 30 juin 2003

et que la variation annuelle est de 9' (neuf minutes) vers l'Ouest par an.

Que faire le 1<sup>er</sup> juillet 2006 ?

- 1) Combien d'années : 3
- 2) Déclinaison vers l'Ouest :  $3 \times 9' = 27'$  (presque un demi degré)
- 3) Déclinaison corrigée :  $2^\circ$  (120 minutes) -  $27' = 93'$
- 4) Correction du gisement : ajouter  $1^\circ 33$  minutes.



• Modèles conseillés : Recta et Sylva



# SEGMENTS DE CARTE



## POUR APPRENDRE À LIRE UNE CARTE :

Il s'agit d'une technique d'orientation toute simple, idéale pour les jeunes qui commencent à lire une carte et s'orienter.

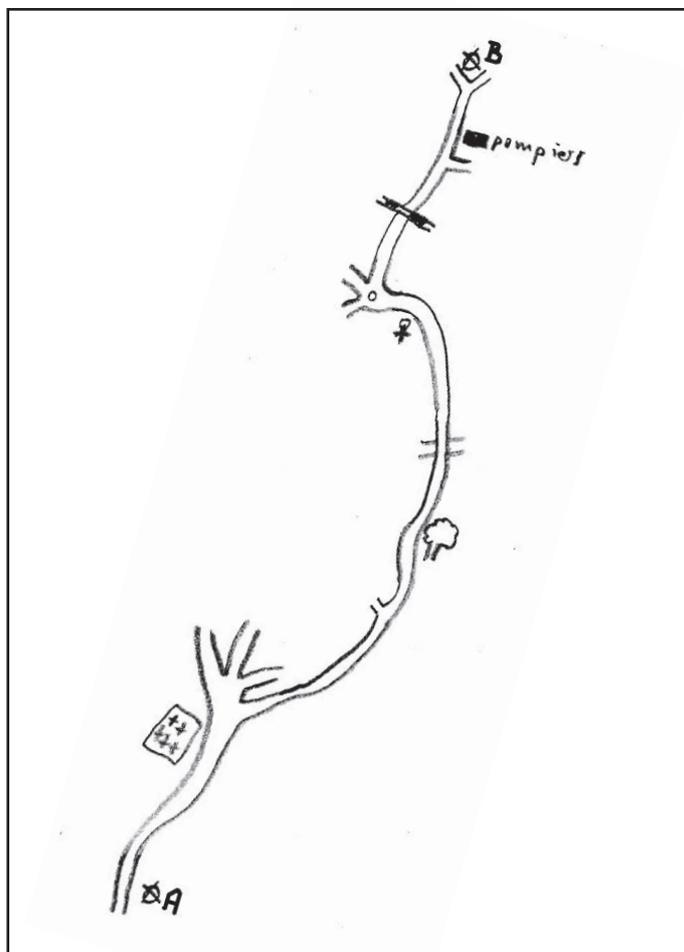
Il vous suffit de déterminer un trajet allant de A vers B sur une carte et de recopier uniquement la route définie (carrefours ou embranchements compris) et les points remarquables la jalonnant.

Le choix suivant s'offre alors à vous : donner le segment sur un support opaque ou le découper pour obtenir un long et fin ruban de papier. Avec ce dernier, vous pouvez faire un puzzle (en découpant ce segment de carte en plusieurs morceaux, tout en s'assurant que l'assemblage reste réalisable),

Si vous découpez le segment, travaillez avec des supports solides afin d'éviter qu'il ne se déchire.

Dans un jeu, vous pouvez dissimuler le segment dans un dessin, l'enrouler autour d'un objet... N'hésitez pas à imaginer plein d'autres possibilités !

Variante : utiliser un calque



# LE RELEVÉ TOPO EXPRESS

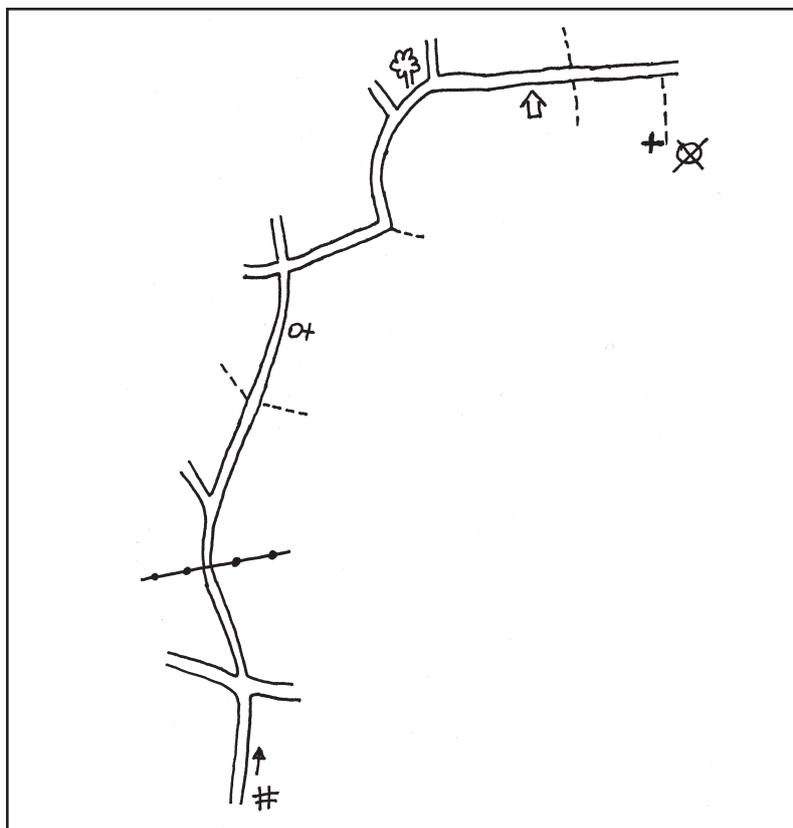
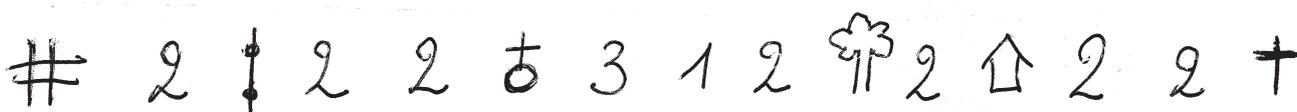


Le RELEVÉ TOPO EXPRESS consiste en une série de chiffres émaillée de temps à autre de quelques signes planimétriques (que l'on retrouve sur les cartes pour indiquer par exemple une église, une gare etc) et pictographiques.

A chaque carrefour ou croisement, les voies de communications sont numérotées dans le sens des aiguilles d'une montre. Le chiffre indique la voie à prendre.

Les signes planimétriques et pictographiques permettent de confirmer ou d'infirmer le fait que l'on se trouve sur la bonne voie. Ces signes sont des points de repères complémentaires.

On note des signes relatifs à des incidents topographiques traversant le chemin parcouru (pylônes, arbres remarquables, cours d'eau, borne kilométrique, ligne à haute tension, chapelle, etc.)



## RECOMMANDATIONS :

Le relevé se fera de préférence sur le terrain et sera vérifié sur la carte (pour être dans les mêmes conditions que les utilisateurs) .

Il est bon de prévoir une enveloppe de secours au cas où...

## UTILISATION :

Très rapide à faire et à communiquer.

Ne nécessite aucun matériel particulier.

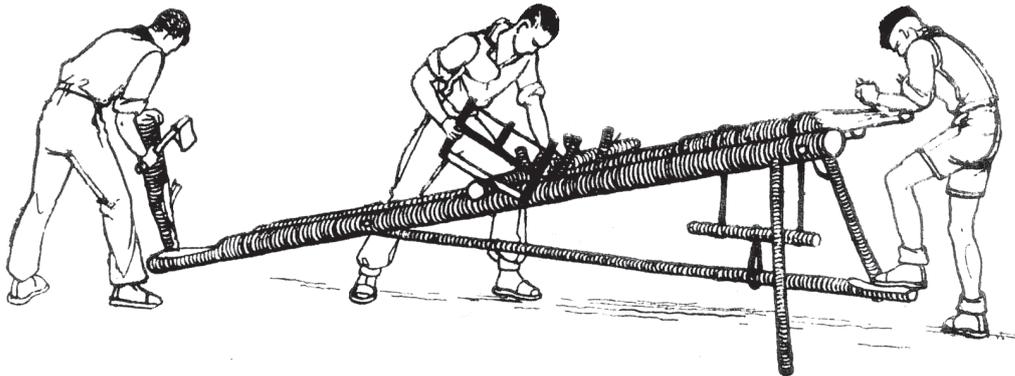


# LE FROISSARTAGE - 1



Le froissartage est une technique scout de construction d'installations développée par Michel FROISSART, commissaire de district des Scouts de France pendant la seconde guerre mondiale pour pallier la pénurie de clous et de ficelle de l'époque.

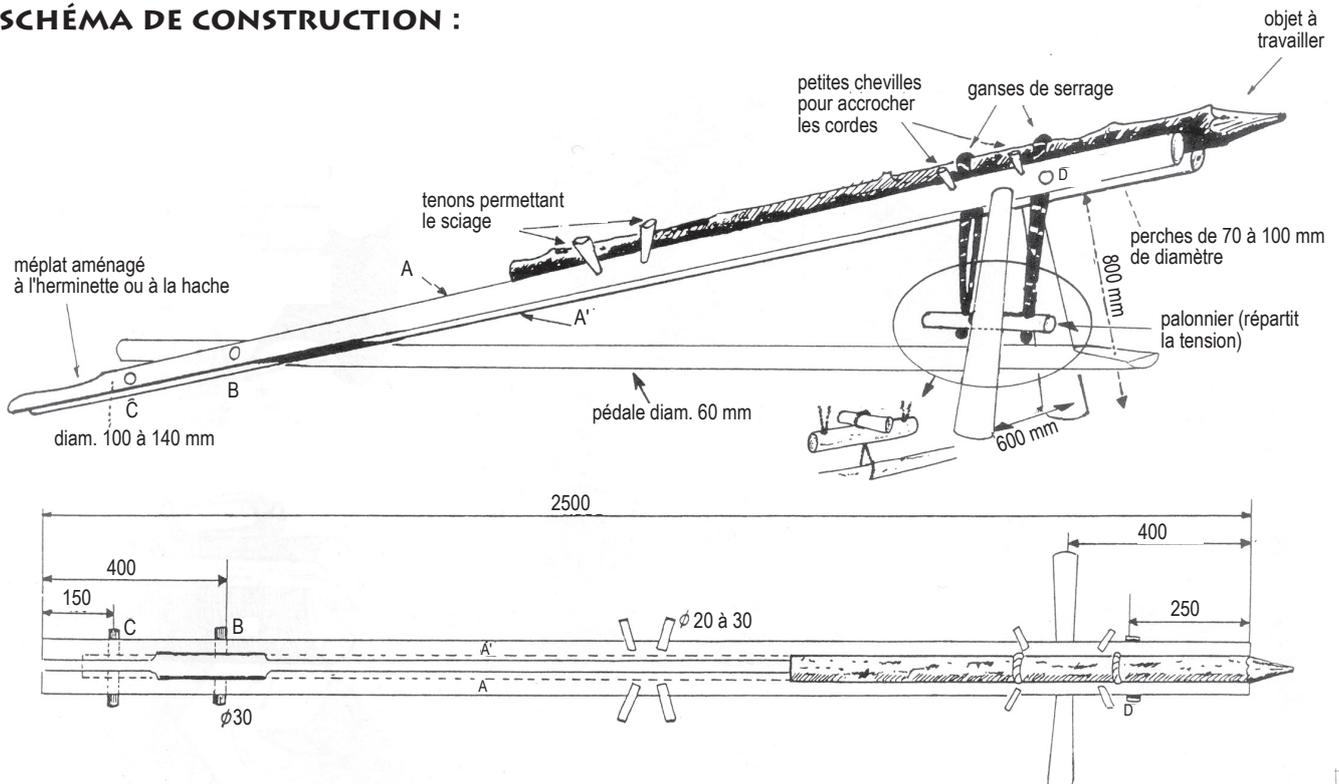
Le principe du froissartage est de travailler directement à partir de troncs d'arbres (bois rond/perches).



## L'ÉTABLI FROISSART

- Très utile pour "établir" (immobiliser) le rondin à travailler : il rend le travail à la fois plus précis et plus efficace.
- Utilisable par plusieurs personnes en même temps à des tâches différentes (scier, aplanir, écorcer).
- Assure une bonne manipulation des outils et améliore donc la sécurité.

## SCHÉMA DE CONSTRUCTION :

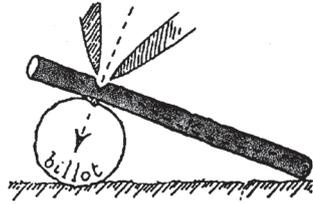


# LE FROISSARTAGE - 2



## LES OUTILS

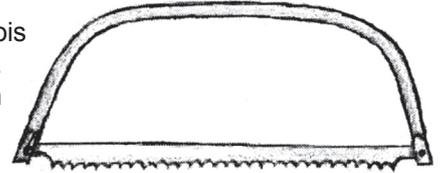
Ne jamais laisser traîner des outils sur le sol : on peut s'y blesser et l'humidité rouille le fer. D'ailleurs, avant de mettre un outil de côté, il faut toujours le graisser.



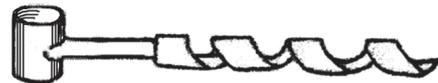
**La hachette canadienne** : la plus pratique. Le fer doit être assez lourd pour travailler par son propre poids (500 à 600 g. sont suffisants). Le graisser légèrement et bien l'affûter. Le bois s'attaque sous un angle de 40°, il doit être posé sur un billot. Au repos, planter la hache dans un billot

de bois mort. Tu peux confectionner toi-même une gaine avec un peu de cuir. Truc : avant l'usage, tremper la hachette une nuit dans l'eau pour gonfler le bois du manche (et éviter de perdre le fer en travaillant !).

**La scie** : les modèles à cadres tubulaires métalliques et lames d'acier suédois font le meilleur travail. Graisser toujours la lame pour éviter la rouille au repos. Le scieur se positionnera de manière à placer dans le même plan sa scie, son coude, son épaule et son œil droit (pour les droitiers). Pour couper droit il faut pousser dans l'axe du bras et tirer sans forcer en laissant juste le poids de la scie mordre le bois.



**La plane** : outil tranchant qui se manipule à 2 mains et qui sert à aplanir une pièce de bois (à créer des méplats). On l'utilise sur l'établi en tirant l'outil à soi dans le sens du bois. Ne pas chercher à faire de grands copeaux ni à donner des coups avec la plane.



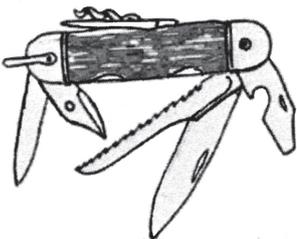
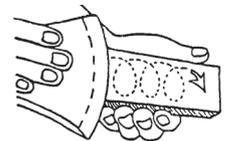
**Les tarières** : un jeu de mèches (15,20,25 mm) permettent de percer des trous dans le bois. Cet outil est délicat d'utilisation et surtout d'entretien car il nécessite d'être bien affûté pour fonctionner. Il faut veiller à ce que la tarière ne perce pas autre chose que le bois (en fin de trou veillez à ce qu'elle ne perce pas le sol) et qu'elle ne rentre pas en contact avec un autre outil. Ne pas taper sur une tarière.



**Le ciseau à bois** : sert à creuser dans le bois pour réaliser les mi-bois. S'utilise en frappant dessus avec le maillet.

**Le maillet** : Un autre outil indispensable est le maillet, qu'il ne faut pas acheter... Tu peux facilement fabriquer un maillet au moyen d'une bûche de bois solide et dur : chêne, orme. Tu l'équarris (le rends carré, plat) un peu, tu la perces d'un trou au milieu et tu l'emmanches comme une hache.

**La pierre à aiguiser** : pour entretenir le tranchant des lames (hache, plane, couteau, ciseau...)



**Le couteau** : un bon vieux couteau scout pliant. Solide. facile, simple. bonne prise en main. Large lame, d'ouverture facile, à tranchant droit, le meilleur type de tranchant pour les bricolages, les travaux en bois sculptés, etc. Peut être mis entre les mains de tous. Mais les couteaux, tout comme les haches et les scies, sont des instruments utiles dans la mesure où ils sont bien tranchants, sinon il vaut mieux ne pas en avoir. L'ouvre-boîtes et l'ouvre-bouteilles rendent aussi de grands services. Tailler en éloignant la lame du corps et jamais en ramenant la lame vers soi.

**La râpe** : pour terminer des parties plates ou rondes. Utiliser une râpe demi-ronde avec un côté plat et un dos arrondi.



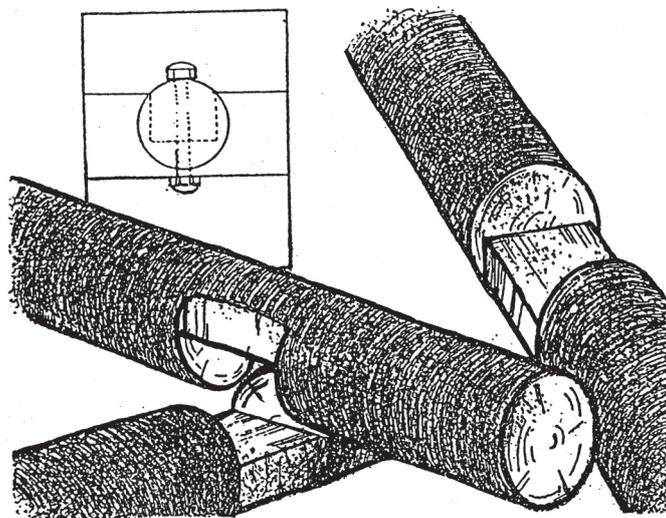
# LE FROISSARTAGE - 3



Le type d'assemblage utilisé dépendra de l'outillage dont on dispose, du bois et de la solidité exigée.

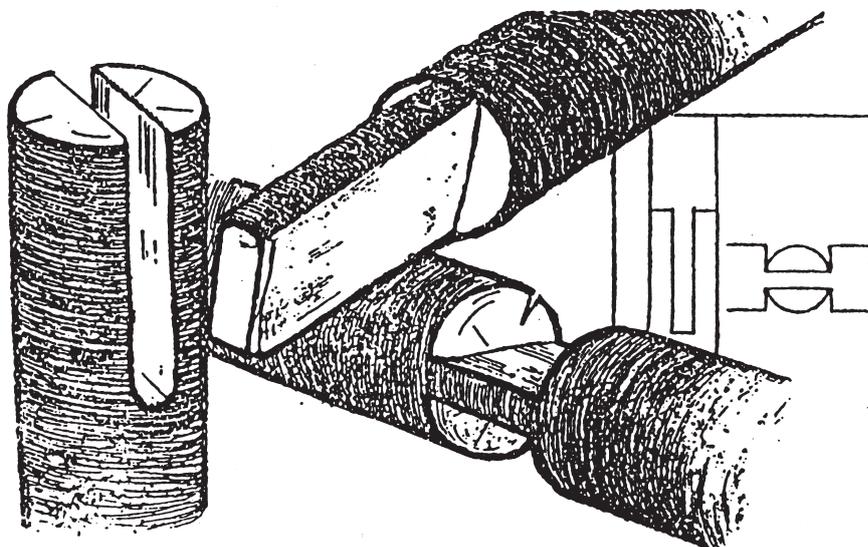
## LES MI-BOIS

Faire des entailles à la scie de maximum la moitié du diamètre des rondins. Moins l'entaille sera profonde, plus résistants seront les bois. Ensuite tailler au ciseau pour créer des méplats. Pour renforcer la construction utiliser un tenon de bois (ou une tige filetée).



## LES ENFOURCHEMENTS

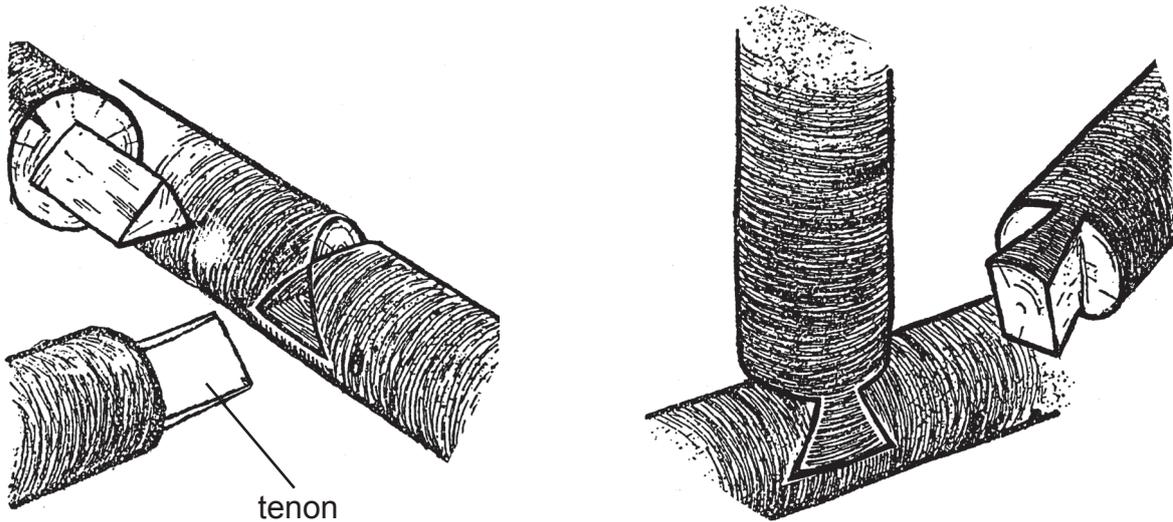
Il s'agit en fait d'une mortaise ouverte : percer une mortaise et donner 2 coups de scie.



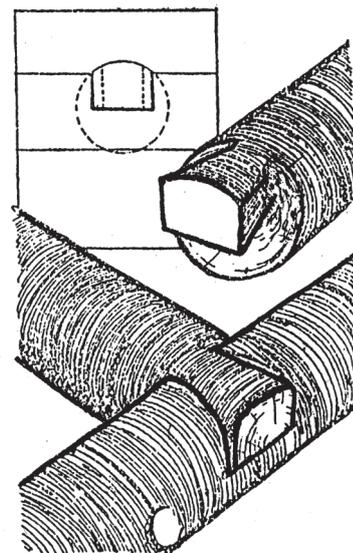
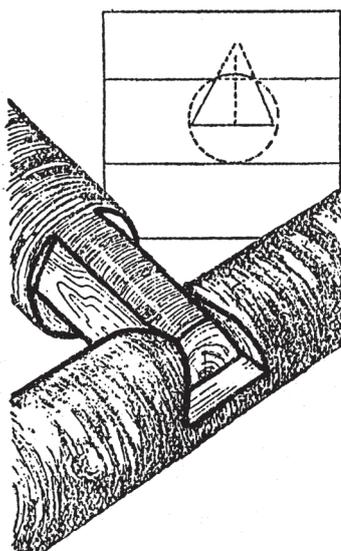
# LE FROISSARTAGE - 4

## LES QUEUES D'ARONDE

La plus simple : 2 traits de scie inclinés et faire sauter la languette au ciseau (excellent procédé si on ne dispose pas de tarière).



- pour vaincre une traction : faire une queue d'aronde à mi-bois.
- pour faire le tenon : utiliser la scie et la plane.



# LES BRÊLAGES - 1

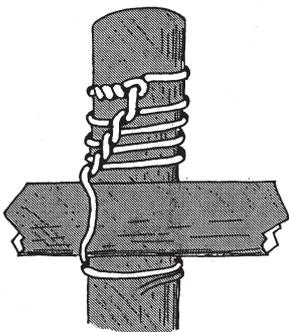
Pour assembler des rondins, les brêlages sont plus solides si on creuse une encoche dans chaque rondin.



## LE BRÊLAGE CARRÉ

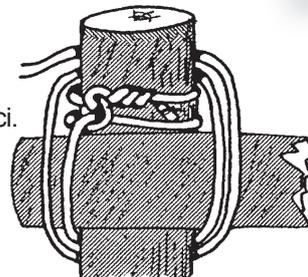
### 1. Asseoir le brêlage

C'est-à-dire mettre en position les bois à assembler. Commencer par un noeud de bois et quelques demi-clés ou par un noeud de batelier.



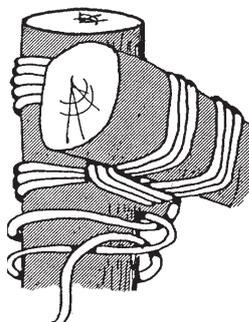
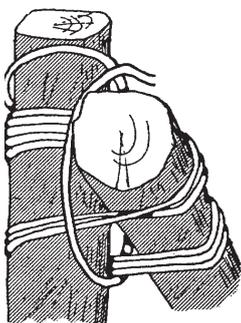
### 2. Arrimer le brêlage

Faire trois tours sans croiser les cordes pour éviter l'usure de celles-ci. Veiller à bien serrer entre chaque tour.



### 3. Frapper le brêlage

Deux ou trois tours dans le plan de séparation des bois.



### 4. Terminer le brêlage

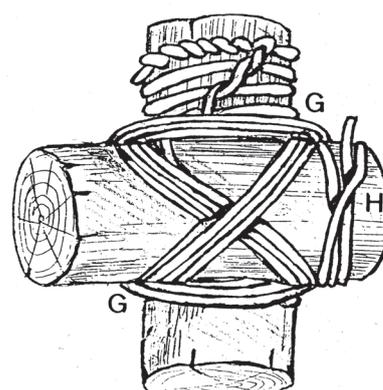
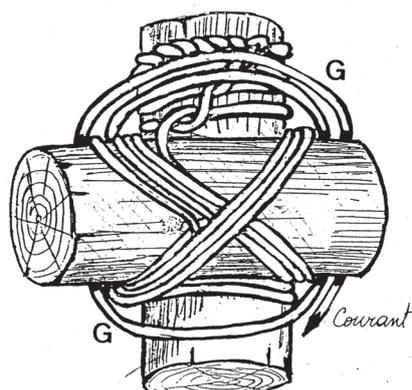
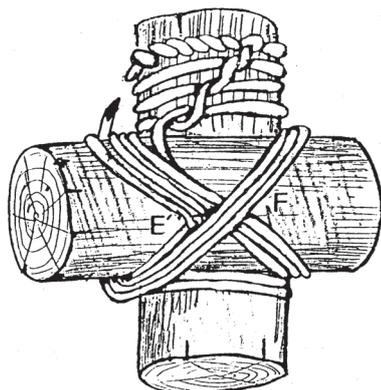
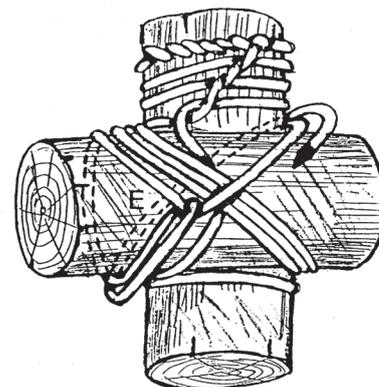
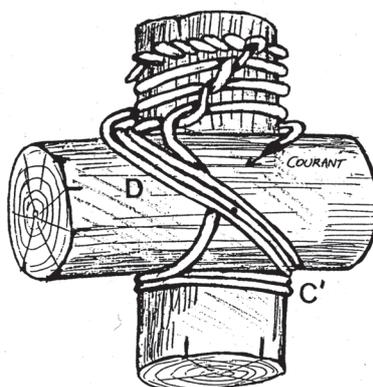
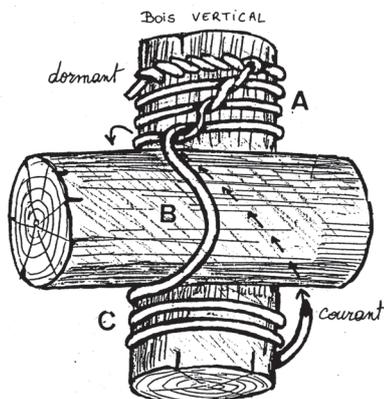
Par un noeud de batelier et deux demi-clés ou par un noeud plat.

## LE BRÊLAGE DIAGONAL

Pour lier fermement 2 bois ronds, croisés perpendiculairement. Beaucoup plus solide que le brêlage carré.

Toujours serrer les tours d'arrimage.

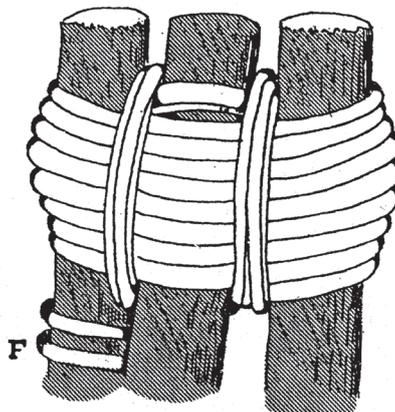
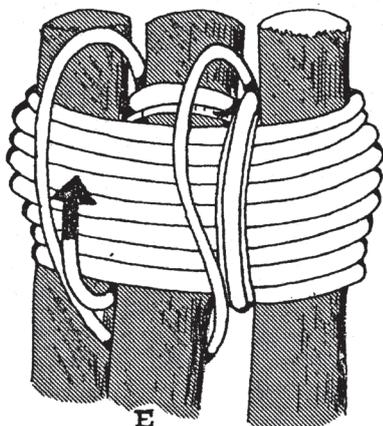
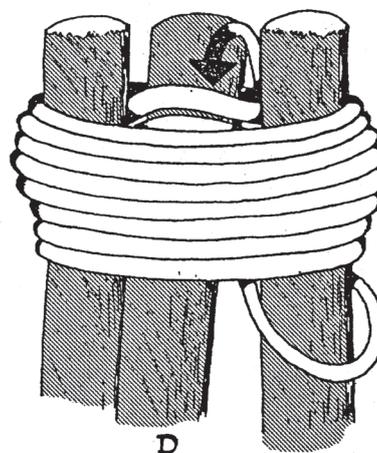
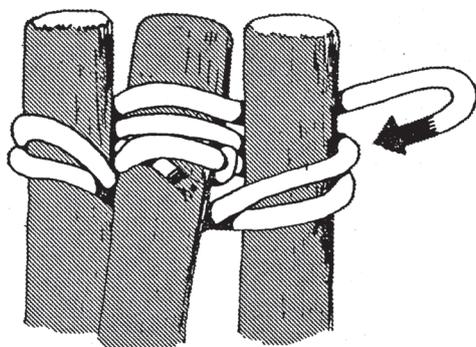
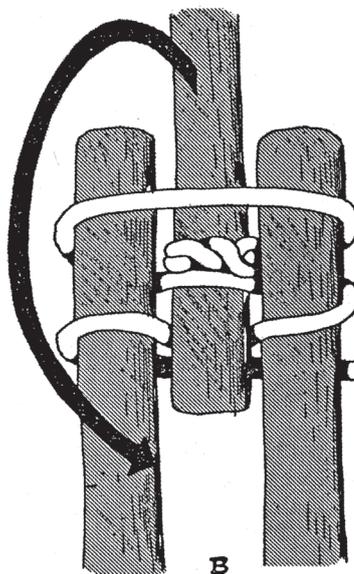
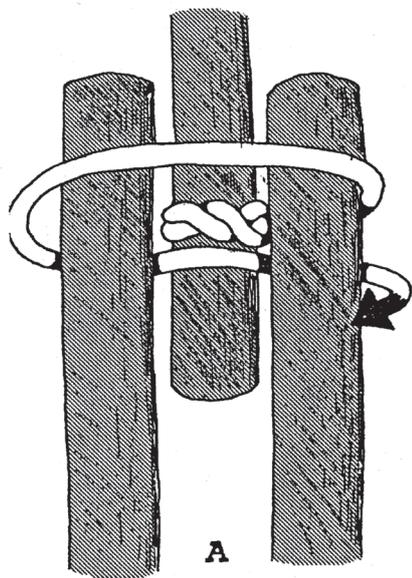
Changer de direction : faire un tour mort sur le bois horizontal et faire une ganse (E) pour changer de direction et serrer à bloc.



# LES BRÊLAGES - 2

## LA TÊTE DE BIGUE

Pour assembler un tripode (ou plus). Intéressant quand, par exemple, on ne peut pas planter les pieux.

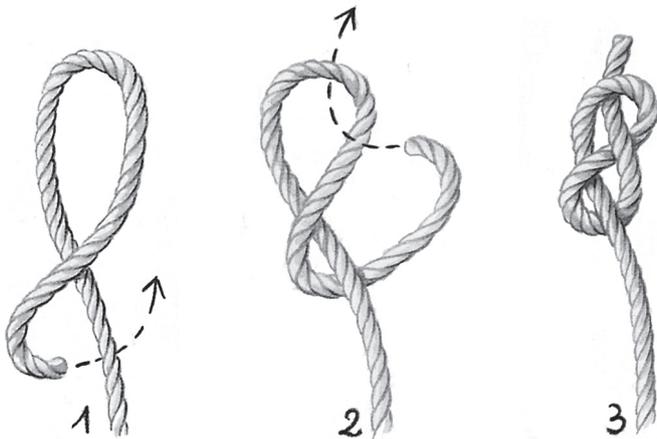


# LES NOÉUDS DE PREMIÈRE NÉCESSITÉ - 1

Principes de base d'un bon nœud :  
utile, facile et rapide à faire et à défaire.



## LE NOÉUD EN HUIT



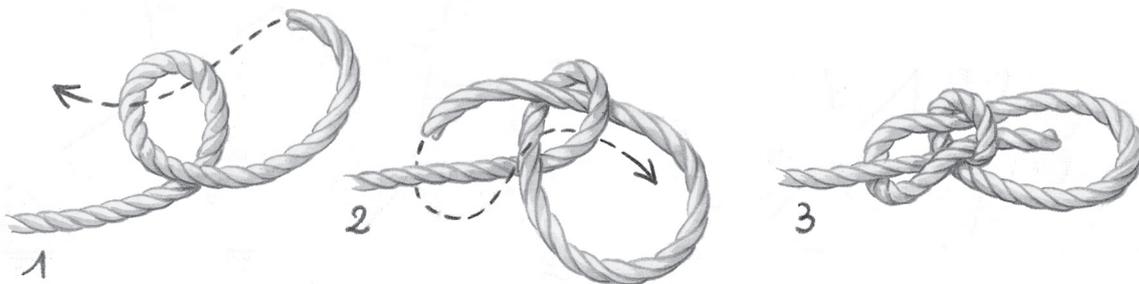
Très utile pour arrêter une corde dont un bout se défait (se décommet) et plus facile à faire qu'une surliure ou une épissure.

Utile comme nœud d'arrêt : pour empêcher qu'un cordage ne sorte d'une poulie.

Doublé, il forme une boucle qui ne se serre pas (comme le nœud de chaise mais impossible à rater).

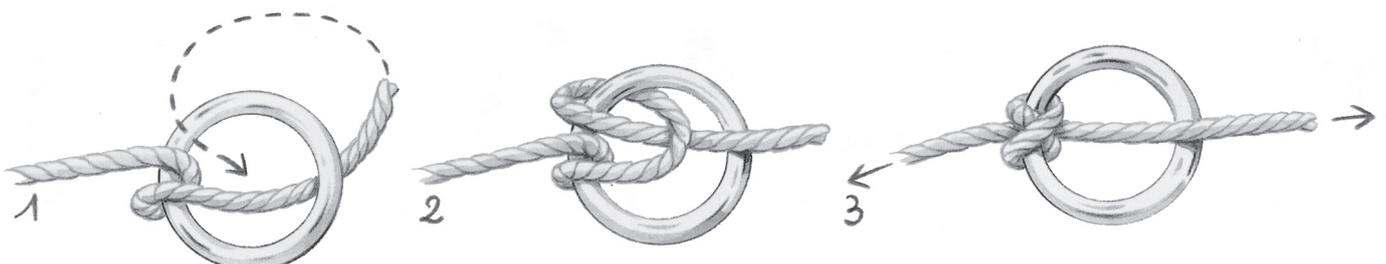
## LE NOÉUD DE CHAISE

Forme une boucle qui ne se serre pas. Utile pour arrimer.



## LE NOÉUD DE BATELIER (OU DE CABESTAN)

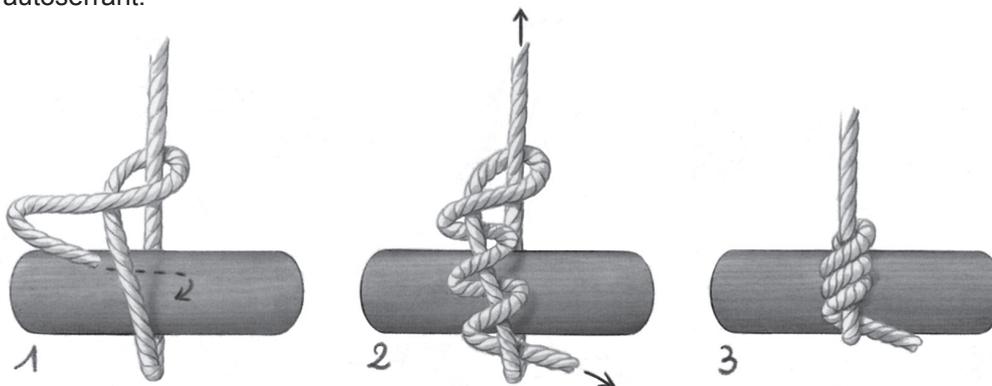
Pour arrimer. Terminer par deux clés pour qu'il ne se défasse pas sous la traction.



# LES NŒUDS DE PREMIÈRE NÉCESSITÉ - 2

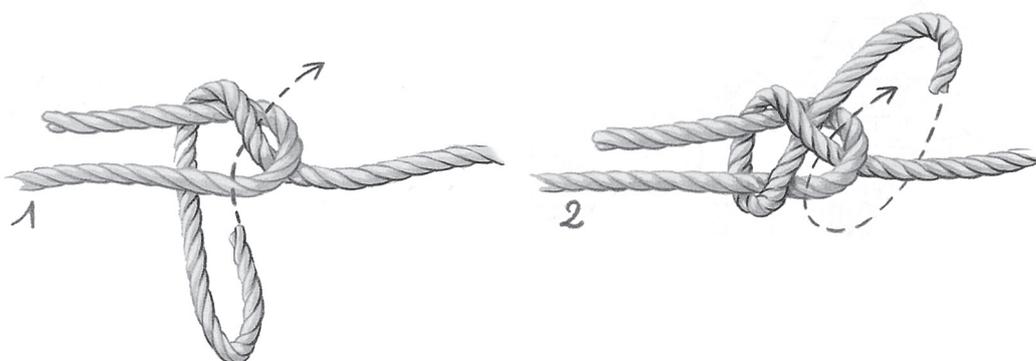
## LE NŒUD DE BOIS

Pour tracter une perche ou pour commencer un brélage.  
C'est un nœud autoserrant.



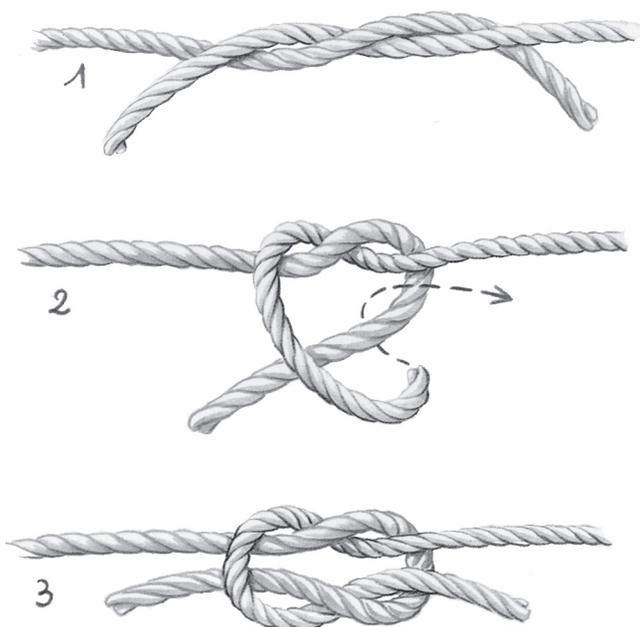
## LE NŒUD D'ÉCOUTE

Pour attacher deux cordages de diamètre différent.



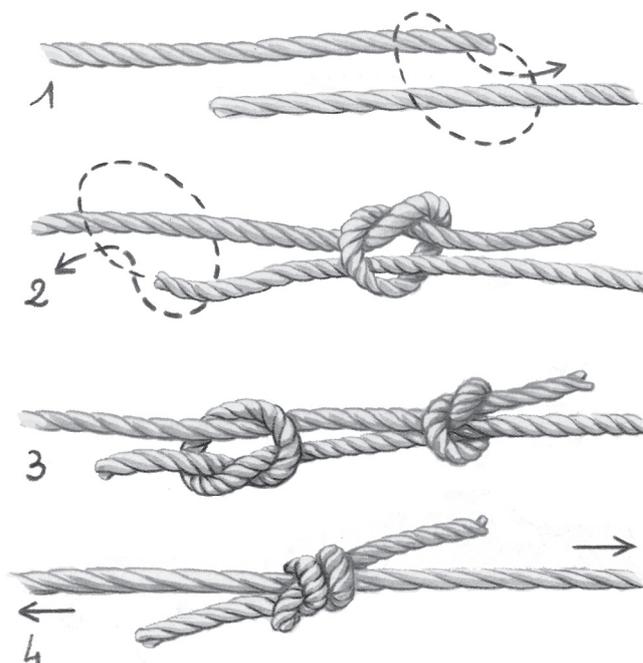
## LE NŒUD PLAT

Pour relier deux cordages de même diamètre.  
Attention, le nœud peut se défaire sous une secousse.



## LE NŒUD DE PÊCHEUR

Pour arrimer deux cordages de texture et de diamètre différent.  
Se défait en écartant les deux nœuds simples.



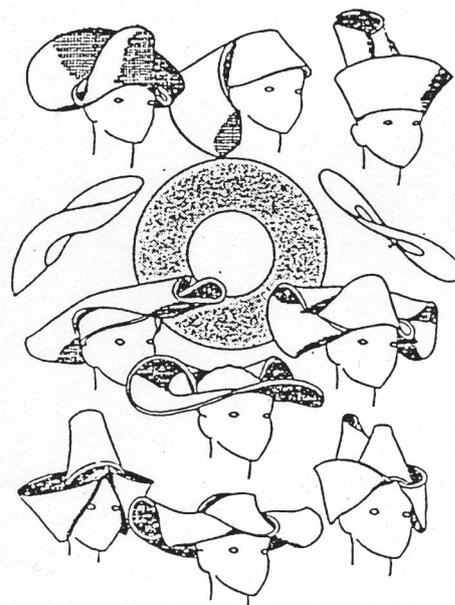
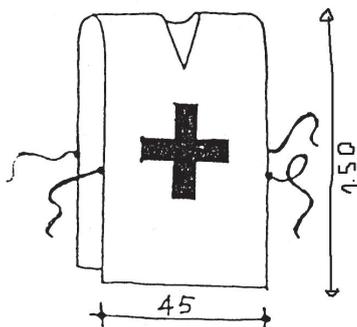
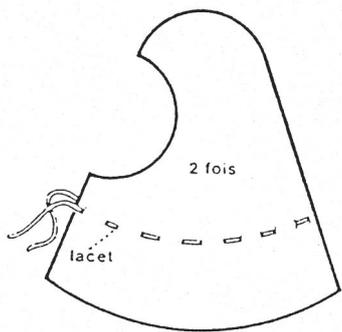
# COSTUME ET DÉGUISEMENT

## DÉGUISEMENT

Se déguiser, c'est un peu comme faire la cuisine : on dispose d'un certain nombre d'ingrédients de base qui, assemblés un peu comme-ci ou comme-ça à chaque fois, donnent des résultats différents.

Dans une malle à déguisements, voici quelques ingrédients de base :

- un ensemble de "sets" vestimentaires (pantalon et t-shirt amples à longues manches) de couleur unie (noir, brun, blanc)
- quelques t-shirts ou chemises à longues manches de couleur unie (autre que noir, brun ou blanc)
- au moins une cape (noire de préférence ou brune)
- des sacs, sacoches et mallettes en tout genre (bourse y compris)
- quelques bijoux en toc (le gravier peint en doré peut donner de chouettes pépites)
- un ensemble de couvre-chef en tout genre (chapeaux, couronne, chapeau de Tabarin)
- l'indispensable drap blanc pour aller du druide au romain en passant par le sari (costume traditionnel indien)
- un lot de ceintures variées
- un ensemble d'écharpes, châles, cravates, foulards, ...
- un ensemble de jupes et robes
- quelques chasubles de couleur unie
- au moins un tablier (le brun est plus passe-partout que celui à fleurs...)
- quelques paires de gants en tout genre
- des accessoires : épée, sceptre, canne, revolver, sabre laser, ...



Chapeau de Tabarin

Après les ingrédients de base, tout dépend de votre recette ! Le chic du chic est d'avoir l'accessoire qui tue : pas besoin d'avoir une toque de grand chef pour imiter un cuisinier, une grande cuillère en bois suffit amplement !

## COSTUME



Lors de vos activités, il y a un personnage que vous allez utiliser de manière récurrente. Pourquoi ne pas investir un peu plus dans son apparence ? Il peut s'agir des personnages principaux de vos thèmes de camp ou d'année.

Et pour la meute : Akela, Baloo,...

### Pourquoi ne pas aussi confectionner quelques masques ?

Dans une équipe de meute où l'on n'est que 2 ou 3 à devoir "interpréter" 5 personnages, changer de masque en gardant la même couleur de base vous évitera de devoir vous grimer et dégrimer à chaque poste !



# ENTRER DANS LE THÈME

## COMMENT Y ARRIVER ?

Vous avez l'activité, vous avez le thème...

Il ne reste plus qu'à faire entrer les jeunes dans l'imaginaire ! Facile à dire...



D'abord, voici une petite liste de choses à ne surtout pas oublier quand on crée un univers où tous vont jouer :

- Qui sont les joueurs ?
- Jouent-ils leur propre rôle ?
- Si ce n'est le cas, comment s'appellent-ils et quelle est leur histoire en quelques mots ?
- Quel est le rôle de chacun (jeunes et animateurs) ?
- Pourquoi doivent-ils remplir ce rôle ?
- Comment doivent-ils le remplir ?
- De combien de temps disposent-ils pour y arriver ?
- Quelles sont les consignes de sécurité et autres ?

## VOS INFORMATIONS SONT COMPLÈTES, COMMENT ALLEZ-VOUS LES COMMUNIQUER ?

C'est dès le lancement du jeu qu'il faut jouer sa carte merveilleux : traduisez ces informations en langage imaginaire, établissez dès la préparation de l'activité une liste de "vocabulaire" dans le thème et utilisez-le.

Mettez ces informations sur un support disponible pour chacun ou pour chaque groupe (ex : feuille de route), c'est une aide non négligeable...

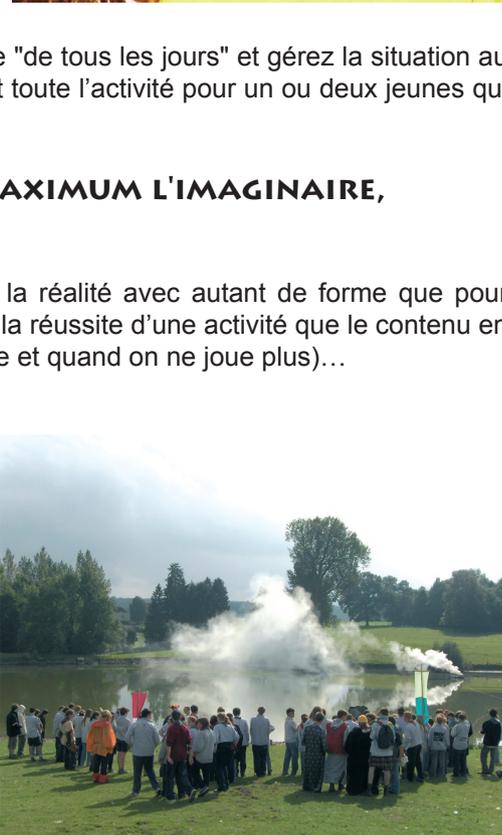
Tout aura revêtu sa couche d'imaginaire pour le début de l'activité : les déguisements, le décor, le langage, les feuilles de route, ...

Teintez aussi dans le thème toutes vos interventions auprès des joueurs : de la demande du silence au rappel des consignes.

Il est évident que si l'activité dégénère, vous reprenez votre casquette "de tous les jours" et gérez la situation au mieux. Mais ne pénalisez pas tout le groupe en arrêtant brusquement toute l'activité pour un ou deux jeunes qui posent problème.

## VOUS AVEZ LANCÉ L'ACTIVITÉ EN EXPLOITANT AU MAXIMUM L'IMAGINAIRE, EN AVEZ-VOUS FAIT AUTANT POUR LA CLÔTURE ?

N'oubliez pas, surtout pour les plus jeunes, de signaler le retour à la réalité avec autant de forme que pour l'ouverture. Rituel d'entrée et rituel de sortie sont aussi nécessaires à la réussite d'une activité que le contenu en lui-même (savoir quand ça commence et quand ça finit, quand on joue et quand on ne joue plus)...



# THÈME DE CAMP, THÈME DE JEU

## DANS QUEL MONDE ALLEZ-VOUS EMMENER VOS JEUNES ?

Toujours à la recherche **DU** thème auquel, c'est sûr, vos jeunes vont adhérer, il vous arrive parfois d'être à court d'idées. Voici quelques pistes qui, je l'espère, vous aideront à trouver un thème original à vos activités. N'oubliez cependant pas que le moyen ne doit pas dépasser l'intention : un thème génial ne rendra pas une activité bidon fantastique...

### **La Belgique, terre de légendes**

Quoi de mieux que de raconter l'histoire, vraie ou légendaire, du lieu où l'on habite ? Il ne s'agit parfois que d'une simple anecdote, d'un lieu-dit, d'une vieille histoire de famille, ... Mais tout cela constituera un excellent point de départ autour duquel vous êtes libre de composer.

Il existe aussi de nombreux ouvrages reprenant ces histoires et légendes. Un petit détour par votre bibliothèque communale ou par votre syndicat d'initiatives s'impose pour les dégoter.

Vous n'aimez pas lire ? Pas de panique, il s'agit généralement d'histoires courtes (quelques pages à peine) et si vraiment la lecture vous rebute, il y a toujours bien quelqu'un dans votre entourage qui connaît une histoire du coin tout disposé à vous la raconter.

### **Le calendrier, les astres**

Le 31 octobre, la Saint-Jean, le 6 janvier, la Chandeleur, le Laetare, ... Ces dates ou "jours-dits" ne vous évoquent-ils rien ? Le calendrier regorge d'événements plus ou moins importants. Souvent païennes, récupérées et remodelées à la sauce chrétienne, il est intéressant de se pencher sur ces légendes qui font notre histoire.

Saviez-vous par exemple qu'Halloween, Jack O'Lantern et la Samain sont tous trois intimement liés ?

Les astres aussi ont beaucoup d'histoires à nous raconter.

## COMMENT FAIRE PASSER UNE IDÉE

Les contes sont un réservoir inépuisable. Ils sont classés en fonction des idées qu'ils véhiculent (contes initiatiques, moraux ou écologiques,...) et peuvent servir de base à votre imagination.

Il est possible aussi de faire passer des idées en utilisant des outils proposés par certaines associations : Handicap International, la Ligue des Droits de l'Homme, Médecins Sans Frontière, ...

Bien sûr, il vous reste toujours le dernier livre ou film à la mode dont tout le monde parle !

Mais c'était peut-être ça que vous vouliez éviter...

## REGARDER AUTOUR DE SOI, FAIRE TRAVAILLER SON IMAGINATION

Le plus vaste de tous les domaines ! Mais aussi parfois le moins accessible d'entre eux ; n'ayez pas peur de vos idées, aussi saugrenues soient-elles.

Voici un petit exercice qui pourrait vous aider à avoir des idées, à partir de tout et de rien : profitez d'un moment où vous êtes disponible mentalement (un trajet en bus, train ou autre est un moment idéal). Laissez aller votre regard autour de vous et essayez (un peu à la manière d'un "brainstorming") de trouver un maximum de mots par association d'idées sur ce que vous évoque tel ou tel objet, personne, comportement, paysage, ... Créez ensuite un "monde" en reprenant ces idées, voilà un thème tout prêt ! Dans un monde, il faut penser au décor, aux personnages et à leurs intentions et aux règles de base le régissant.

Ex : vélo → mécanique, pédaler, effort, côte, râler, petit moteur, invention, ... → une usine remplie d'appareils tous plus loufoques les uns que les autres, les ouvriers tout aussi bizarres avec leurs mains géantes et leurs yeux multi-facettes et les trois directrices, élues toutes les neuf nouvelles lunes, doivent soumettre les nouveaux plans demain soir selon une cérémonie bien précise... (Exercice réalisé en 5 minutes, rédaction y comprise)

**Attention**, l'intrigue d'un monde, c'est le but de l'activité en elle-même. Par exemple : trouver le trésor.

Le but de l'activité est différent des objectifs de cette activité. Les objectifs pourraient être : maîtriser l'utilisation de la boussole, renforcer la dynamique du groupe, etc).

Construire dans l'ordre :

D'abord les fondations (les objectifs de l'activité)

Ensuite la forme du bâtiment (l'intrigue, le but de l'activité)

Et en dernier lieu, la décoration, la peinture sur les murs (le thème de l'activité)

### **Sources :**

<http://tourangelle.net/page46.html>

[http://perso.wanadoo.fr/vial/html/au\\_fil\\_des\\_mois.html](http://perso.wanadoo.fr/vial/html/au_fil_des_mois.html)

Guy Lemaire et Paulette Nandrin dans "Histoires de chez nous" et "Lieux et traditions de chez nous"

