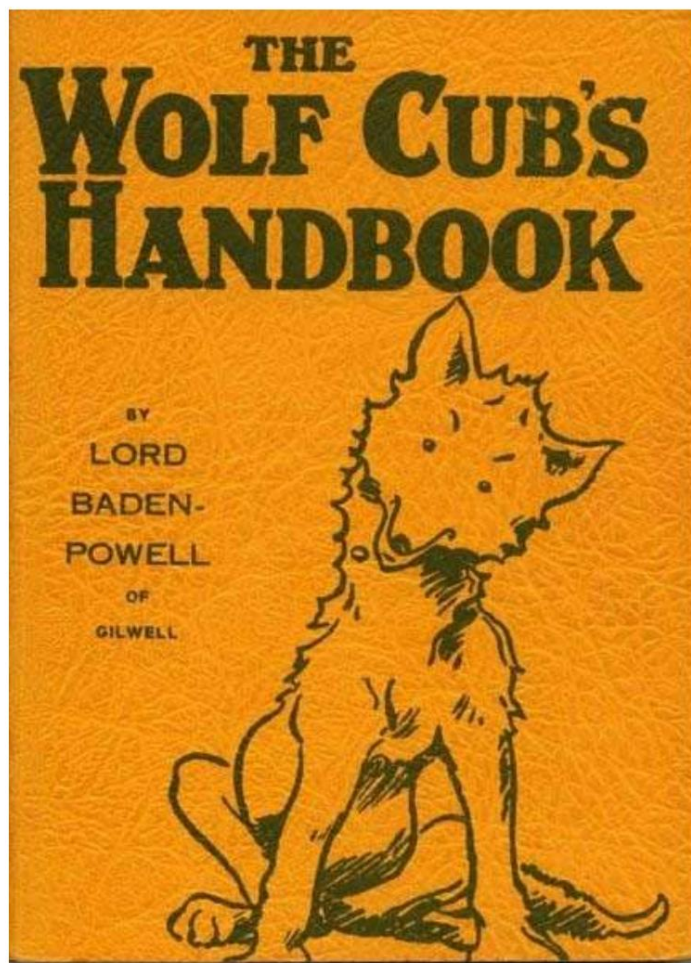


LE LOUP MANUEL



PAR
LORD BADEN-POWELL
DE GILWELL
AUTEUR DE « SCOUTING FOR BOYS », ETC.

9^{ème} EDITION — 1938

INTRODUCTION

Chaque garçon, comme chaque jeune loup, a un appétit d'ogre. Ce livre est un festin offert par un vieux loup à ses jeunes louveteaux.

Il y a de la viande juteuse à déguster et des os durs à ronger.

Mais si chaque petit qui le dévore s'attaque aussi bien à l'os qu'à la viande, et mange le gras avec le maigre, j'espère qu'il en retirera une bonne force, ainsi qu'un certain plaisir.

B.-P.

À Rudyard Kipling, qui a tant fait pour insuffler le bon esprit à notre jeunesse naissante, je suis très reconnaissant de la permission de citer comme texte son inimitable « Livre de la jungle ».

Je tiens également à remercier ses éditeurs, MM. Macmillan and Co., Ltd., pour leur courtoisie qui a permis la publication de ces extraits.

PRÉFACE À LA NEUVIÈME ÉDITION

Sept années supplémentaires se sont écoulées et voici une nouvelle édition du Manuel.

D'une manière générale, le système principal du Cubbing a résisté à l'épreuve du temps et la présente édition comporte peu de modifications, hormis celles rendues nécessaires par la révision actuelle des tests d'étoiles et d'insignes, qui entreront en vigueur en octobre 1938.

Août 1938.

B.-P.

LA LOI DE LA MEUTE DES LOUPS

1. Le petit cède au vieux loup ;
2. Le petit ne cède pas à lui-même.

LA PROMESSE DU LOUP

Je promets de faire de mon mieux.

Pour accomplir mon devoir envers Dieu et le Roi,

Pour respecter la loi de la meute des louveteaux,

et de faire une bonne action à quelqu'un chaque jour.



Cette édition électronique

©2006 Port d'attache des Scouts marins canadiens — <http://www.seascuts.ca/>

Les rédacteurs tiennent à remercier chaleureusement Karl Pollak et Ric Raynor pour leur précieuse contribution à la préparation de cette édition.

Ce sont les bénévoles comme eux qui font la force du Mouvement.

Note de la rédaction :

Il est rappelé au lecteur que ces textes ont été écrits il y a longtemps. Par conséquent, ils peuvent employer certains termes ou exprimer des sentiments propres à l'époque, indépendamment de notre opinion à leur sujet en ce début de XXI^e siècle. Par souci d'exactitude historique, ils ont été conservés dans leur version originale.

Si vous les jugez offensants, nous vous prions de bien vouloir supprimer ce fichier de votre système.

Le texte fait également référence à des méthodes qui relèvent de l'opinion de l'auteur et qui peuvent ne pas être représentatives des croyances actuelles (comme l'escalade à la corde).

Ce livre a été écrit en Angleterre et contient donc une orthographe et une terminologie anglaises. Lorsqu'un terme pourrait prêter à confusion, une note de l'éditeur a été ajoutée.

Téléchargé depuis :

« The Dump » sur Scoutsan.com [http://
www.thedump.scoutscan.com/](http://www.thedump.scoutscan.com/)



CONTENU

INTRODUCTION.....	2	PRÉFACE À LA NEUVIÈME
ÉDITION.....	2	LOI DE LA MEUTE DES
LOUPONS.....	2	LA PROMESSE DU
LOUPON	2	
PREMIÈRE PARTIE		
PREMIÈRE BOUCHÉE.....	6	Histoire de Mowgli — Louveteaux — Garçon zoulou — Devoirs des louveteaux — Cercles du Rocher du Conseil — Le Grand Hurlement — Jeu : Shere Khan et Mowgli.
DEUXIÈME BOUCHÉE.....	14	Akela — Baloo et Bagheera — Le nouveau copain — Le salut — Danse Tabagui — Prononciation des noms de la jungle.
TROISIÈME MORSURE.....	18	La Loi de la Meute de Louveteaux — Les Danses de Baloo et Bagheera — Fête des Mères.
QUATRIÈME BOUCHÉE.....	25	Le Bandarlog — La Promesse du Petit — La Danse de la Faim de Kaa.
CINQUIÈME BOUCHÉE.....	32	Les Affranchis — Comment se rendre utile à la maison — Le jeu du garçon zoulou — La danse de la mort de Shere Khan.
SIXIÈME BOUCHÉE.....	37	L'uniforme — L'investiture d'un Tenderpad — Les Six — Totems.
SEPTIÈME BOUCHÉE.....	40	Les étoiles — Premiers tests d'étoiles — Le drapeau de l'Union et comment le faire flotter — Jeu du drapeau.
HUITIÈME MORSURE.....	44	Observation — Entraînement des sens — Traque — Un journal de neige — Lecture de traces — Animaux de compagnie.
NEUVIÈME MORSURE	55	Accident de glace du Niagara — Nœuds — Natation — Marins — Jack Cornwell, VC — Le repaire du louveteau.
DIXIÈME BOUCHÉE.....	61	Comment grandir et devenir fort — Le sang — Une alimentation saine — L'air frais — L'exercice — Sauter à la corde, marcher, sauter à cloche-pied et faire des sauts périlleux — Respirer par le nez — Les ongles et leurs soins — Les dents et leurs soins — Les pieds — Apprendre à lire l'heure — « Dieu sauve le roi » — Nettoyer les bottes — Plier les vêtements — La propreté — Le service.
ONZIÈME BOUCHÉE.....	73	Signalisation — Sémaphore — Morse — Signalisation sonore — Jeux — Pratiques.

DOUZIÈME BOUCHÉE	80	Allumage du feu à l'intérieur
— Feux de brousse — Plus de nœuds — Messages en mouvement — Points cardinaux — Téléphone.		
TREIZIÈME BOUCHÉE.....	85	Tricot et tissage — Économie —
Modèles — Collections — Albums de souvenirs — Fanfare des louveteaux.		
QUATORZIÈME BOUCHÉE.....	90	Camping — Confort au camp
— Préparation du lit — Kit de camping — Programme du camp — Choses à retenir.		
QUINZEIÈME MORSURE.....	96	Saleté dans la plaie —
Brûlures — Échaudures — Choc — Exercices corporels — Marcher sur la planche — Investiture de louveteau deux étoiles.		
SEIZIÈME BOUCHÉE.....	101	Montée

PARTIE II

BADGES DE COMPÉTENCE ET COMMENT Y AVOIR POSSIBLE

CHAPITRE I.....	BADGES DE COMPÉTENCE	103
CHAPITRE II.....	COLLECTIONNEUR.....	109
CHAPITRE III.	OBSERVATEUR	111
CHAPITRE IV.	JARDINIER	116
CHAPITRE V.	ARTISTE	118
CHAPITRE VI.	ARTISANAT.....	122
CHAPITRE VII.....	FABRICANT DE JOUETS	125
CHAPTER VIII.	FIRST AIDER.....	127
CHAPITRE IX.	GUIDE.....	130
CHAPITRE X.	ORDRE DE MAISON	133
CHAPITRE XI.	ATHLÈTE	135
CHAPITRE XII.....	LE NAGEUR.....	137
CHAPITRE XIII.	JOUEUR D'ÉQUIPE	140

PARTIE III

OBJETS ET MÉTHODES DE DRESSAGE DES LOUPS CONSEILS AUX MAÎTRES DE DRESSAGE.....	145
---	-----

PREMIÈRE PARTIE

PREMIÈRE MORSURE

L'histoire de Mowgli — Les louveteaux — Le garçon zoulou — Les devoirs des louveteaux — Les cercles
Du Rocher du Conseil — Le Grand Jeu du Hurlement : Shere Khan et Mowgli

NOTE AU MAÎTRE DE CUB

« Le Livre de la Jungle » de Rudyard Kipling est à la base de l'histoire du loup, qui est notre thème dans les premières « morsures ». Si vous pouvez lire les livres aux louveteaux après leur avoir donné le résumé ci-dessus, ils les apprécieront et en comprendront d'autant plus le sens.

Il était une fois, dans une contrée lointaine de l'Inde, un immense tigre qui rôdait dans la jungle en quête de nourriture. Un jour, il arriva à l'endroit où un bûcheron et sa famille avaient établi leur campement, et il se dit qu'il serait formidable de s'emparer d'un homme endormi ou, mieux encore, d'un enfant bien en chair pour son souper.

Bien qu'il fût un animal grand et fort, il n'était pas très courageux et ne souhaitait pas affronter un homme armé en terrain découvert.

Il s'approcha donc furtivement du feu de camp, mais, absorbé par sa proie, il ne fit pas attention à l'endroit où il se trouvait. Il avançait à quatre pattes et, en rampant, il marcha sur des braises ardentes.

La douleur le fit hurler, ce qui réveilla le camp, et il dut s'en aller en boitant, affamé.

Un petit garçon s'enfuit dans les buissons pour se cacher, et là il rencontra un grand loup gris. Mais le loup était un animal courageux et bienveillant, et voyant que l'enfant n'avait pas peur de lui, il le prit doucement dans sa gueule comme un chien le fait avec un chiot, et le transporta dans sa grotte toute proche.

La louve prit alors soin de son petit et le plaça au sein de sa famille de louveteaux.

Peu après, Tabaqui, c'est-à-dire le chacal, vint trouver le tigre nommé Shere Khan et lui dit : « Monsieur le Tigre, je sais où est passé ce petit garçon, et si vous le tuez, vous pourriez m'en donner un petit morceau à manger en récompense pour vous avoir indiqué où le trouver. Il est dans cette petite grotte sous le rocher. »

Le chacal est un animal sournois et vicieux qui laisse les autres animaux chasser et tuer, tandis qu'il se prélassait en ramassant les restes.

Shere Khan se rendit donc à l'entrée de la grotte, et bien qu'il pût y passer la tête, l'ouverture était trop étroite pour que son corps puisse franchir le seuil, et le loup gris qui s'y trouvait le savait et le défia.

Le loup lui dit de s'en aller chasser pour se nourrir, et de ne pas tenter de voler ce que les autres avaient capturé ; il ne devait pas enfreindre la loi de la jungle qui stipule qu'aucun animal ne doit tuer un humain. car cela attire davantage d'hommes sur les lieux pour traquer le meurtrier, ce qui cause des problèmes à tous les animaux de cette jungle.

Shere Khan rugit de colère et voulut intimider le Loup en le menaçant de ce qu'il ferait à C'est alors que Mère Louve intervint soudainement et lui dit de vaquer à ses occupations ; qu'elle prendrait soin du garçon, et qu'un jour, s'il n'y prenait pas garde, celui-ci grandirait et tuerait Shere Khan.

Le garçon resta donc avec les Loups et grandit comme un membre de la famille. Ils l'appelèrent Mowgli. et ils lui ont appris tous les trucs de la jungle ; comment courir et comment chasser son gibier.

C'est ainsi qu'il devint courageux et fort. Ils l'emmenèrent ensuite à la réunion du Conseil de la Meute de tous les Loups, qui se tenait sur un certain rocher.

En tant que jeune loup, il avait beaucoup à apprendre.

Dans Northern Trails, de WJ Long, vous pouvez découvrir comment un louveteau apprend les leçons de chasse de ses parents.

Les premières leçons visent à le rendre vif et actif, et pour cela, il est autorisé à chasser les sauterelles.

Il doit bondir, mordre, se retourner et se jeter sur eux. Puis on ne lui donne rien à manger, mais on lui montre que s'il veut manger, il doit aller chasser lui-même.

Il tente de bondir et d'esquiver les oiseaux, mais se rend vite compte que ces techniques sont vaines. S'il veut tuer, il doit ramper, se faufiler et guetter sa proie. S'il n'apprend pas à s'y prendre correctement, il mourra de faim. Son repas ne dépend que de lui.

Il en va de même pour un garçon qui souhaite devenir scout. Il doit avant tout apprendre les ruses et les devoirs du scoutisme auprès des scouts plus âgés, qui peuvent les lui enseigner.

Lui aussi doit se maintenir en forme et actif par le jeu et l'exercice ; lui aussi doit tracer son propre chemin dans la vie, mais le jeu ne le fera pas à sa place. S'il veut réussir, il doit procéder avec prudence, en apprenant tout ce qui pourra lui être utile dans la profession qu'il choisira. Sa réussite dépendra de lui-même, et non de ses maîtres ou de ses parents.

Alors, décide-toi à être comme un vrai louveteau et à gagner ta propre victoire. Plus tard, quand tu seras scout, tu apprendras comment faire, une fois adulte.

LES LOUPONS

Les jeunes scouts qui n'ont pas encore l'âge requis pour rejoindre les Boy Scouts sont appelés « louveteaux ». Pourquoi ? C'est pourquoi un louveteau est un jeune loup. Les scouts sont appelés « loups », et les jeunes scouts sont donc appelés « louveteaux ».

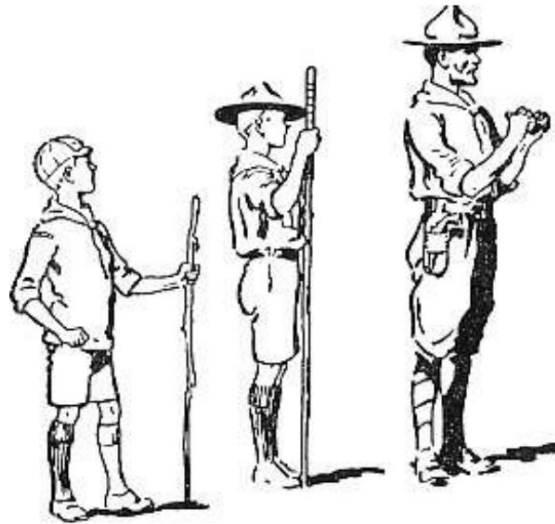
Dans les vastes prairies de l'Ouest américain, les Amérindiens étaient un peuple d'éclaireurs. Chaque homme de la tribu était un bon éclaireur. On n'y prêtait pas attention s'il ne l'était pas.

Une grande rivalité existait donc entre les jeunes guerriers pour savoir qui serait le meilleur éclaireur. Ceux qui se distinguaient le plus recevaient le surnom de « Loup ».

Il y avait bien sûr « Loup Gris », « Loup Noir », « Loup Rouge », « Loup Maigre », etc. ; mais « Loup » était un titre honorifique, désignant un excellent éclaireur.

Si vous alliez de l'autre côté du globe, en Afrique du Sud, même si les gens étaient totalement différents (c'étaient des sauvages noirs au lieu d'Indiens rouges), vous constateriez qu'eux aussi étaient de bons éclaireurs, et qu'eux aussi appelaient leurs meilleurs éclaireurs « Loup ».

Un éclaireur, comme vous le savez, est un homme courageux et fort, qui risque volontairement sa vie pour accomplir son devoir, qui sait s'orienter en territoire inconnu de jour comme de nuit, qui sait se débrouiller seul, allumer son feu, cuisiner ; il peut suivre les traces des animaux ou des hommes, voir sans être vu ; en même temps, il est serviable et bienveillant envers les femmes et les enfants, et, surtout, il obéit aux ordres de son chef jusqu'à la mort.



Le louveteau admire le scout et le scout admire le vieux scout ou le pionnier.

En Afrique du Sud, les Zoulous étaient les plus remarquables des tribus, avec leurs ramifications les Matabélés, les Swazis et les Masai.



De gauche à droite, vous voyez un Um-fan (garçon portant un tapis), un jeune guerrier et un vétérans de Ring-Kop. Ils correspondent à nos Louveteaux, nos Scouts et nos Chefs Scouts.

Tous étaient, sans exception, de bons guerriers et éclaireurs, car ils avaient appris l'exploration pendant leur service.

n'étaient encore que des garçons.

Les garçons de la tribu partaient toujours en guerre avec les hommes, afin de transporter les nattes et la nourriture pour les guerriers.

Ils ne combattaient pas eux-mêmes ; ils se contentaient d'observer les batailles de loin et d'apprendre comment se comporter le moment venu. Les plus intelligents et les meilleurs d'entre eux étaient les « louveteaux », les futurs éclaireurs de la tribu.

L'ÉPREUVE DU GARÇON ZULU

Mais avant de pouvoir devenir éclaireurs et guerriers, ils devaient réussir un examen assez difficile. Voici en quoi consistait cet examen.

Lorsqu'un garçon atteignait l'âge de devenir guerrier, on le prenait, on le dépouillait de ses vêtements et on le peignait entièrement en blanc. On lui donnait un bouclier pour se protéger et une sagaie, ou petite lance, pour tuer les animaux ou les ennemis. Puis on le lâchait dans la brousse.

Si quelqu'un le voyait alors qu'il était encore blanc, il le traquerait et le tuerait ; et cette peinture blanche mettait environ un mois à disparaître — elle ne partait pas à l'eau.

Le garçon dut donc se cacher dans la jungle pendant un mois et survivre du mieux qu'il put.

Il devait suivre les traces des cerfs et s'approcher furtivement pour les harponner et se procurer de quoi se nourrir et se vêtir. Il devait faire du feu en frottant deux bâtons l'un contre l'autre, car il n'avait pas d'allumettes. Il n'avait pas non plus de poches pour les ranger, même s'il en avait eu. Il devait veiller à ce que le feu ne fume pas trop, de peur d'attirer l'attention des éclaireurs qui le traquaient.

Il devait être capable de courir sur de longues distances, de grimper aux arbres et de traverser des rivières à la nage pour échapper à ses poursuivants. Il devait être courageux et tenir tête à un lion ou à tout autre animal sauvage qui l'attaquerait.

Il devait savoir quelles plantes étaient comestibles et lesquelles étaient toxiques, et comment les cuisiner.

Il lui fallait bien sûr fabriquer lui-même ses marmites avec de l'écorce d'arbre ou de l'argile. Il lui fallait se construire une cabane pour vivre, mais bien cachée.

Il devait veiller à ne laisser aucune trace de ses pas, où qu'il aille. S'il ronflait en dormant, un ennemi à l'oreille fine le trahirait. Il apprit donc à se taire et à respirer discrètement par le nez.

Pendant un mois, il dut vivre ainsi, tantôt sous une chaleur torride, tantôt dans le froid et la pluie.

Lorsque la tache blanche eut enfin disparu, il put retourner dans son village, où il fut accueilli avec une grande joie et autorisé à prendre sa place parmi les jeunes guerriers de la tribu.

Il pourrait poursuivre son ascension et, grâce à sa bravoure, devenir un « Ring-Kop », c'est-à-dire un véritable guerrier aguerrri, autorisé à porter un anneau sur la tête. Puis, il pourrait éventuellement continuer et, finalement, obtenir le titre honorable de « Loup ».

Mais vous pouvez imaginer que nombre de ces garçons qui partaient ne survivaient pas à leur initiation ; certains étaient tués par des bêtes sauvages, d'autres par les hommes, et beaucoup mouraient de faim, de froid ou se noyaient. Seuls les meilleurs d'entre eux y parvenaient, prouvant ainsi qu'ils étaient de vrais hommes.

C'était un examen assez difficile, n'est-ce pas ?

SCOUTS BRITANNIQUES

Dans notre propre pays, il y a des centaines d'années, nos éclaireurs étaient les Chevaliers — des hommes prêts à morts pour l'accomplissement de leur devoir, eux qui avaient juré d'être polis envers les personnes âgées, et généreux et bienveillants envers les femmes et les enfants.

Comme les Zoulous, ils apprenaient leurs devoirs dès leur plus jeune âge, en tant que pages au service des chevaliers, les aidant notamment à revêtir leur armure. Devenus jeunes hommes, ils étaient nommés écuyers et apprenaient à monter à cheval, à manier les armes et à respecter les lois de la chevalerie, afin de devenir de véritables chevaliers une fois leur valeur pleinement accomplie et leur mérite reconnu, à l'instar des jeunes guerriers zoulous.

Tout cela remonte à des siècles, et nombreux sont les garçons qui rêvent que les chevaliers vivent encore aujourd'hui et continuent d'accomplir leur devoir comme autrefois, et qui seraient eux-mêmes ravis de devenir leurs pages et leurs écuyers. Eh bien, d'une certaine manière, ils existent encore aujourd'hui.

Les hommes que je considère comme nos chevaliers et éclaireurs d'aujourd'hui sont les pionniers des régions les plus sauvages de notre Empire. Les bûcherons, les chasseurs, les explorateurs, les cartographes, nos soldats et marins, les navigateurs de l'Arctique, les missionnaires — tous ces hommes de notre race qui vivent en pleine nature, affrontant difficultés et dangers par devoir, endurant les épreuves, subvenant à leurs propres besoins, faisant honneur au nom des Britanniques pour leur bravoure, leur bonté et leur sens de la justice à travers le monde —

Ce sont les éclaireurs de la nation aujourd'hui — ce sont les « Loups ».

Mais ils n'auraient pas pu y parvenir s'ils n'avaient pas parfaitement appris leur métier dès leur plus jeune âge.

COMMENT LES GARÇONS PEUVENT APPRENDRE À DEVENIR SCOUTS

Ainsi, les garçons de l'Empire britannique ont la possibilité d'apprendre à devenir ses scouts en étant

Les scouts d'abord, tout comme autrefois les écuyers apprenaient à devenir chevaliers.

De même, les jeunes scouts, les « louveteaux », comme les pages d'antan se préparant à devenir écuyers, peuvent apprendre comment devenir scouts lorsqu'ils auront l'âge requis.

LES DEVOIRS D'UN LOUVETEAUX

Dans les chapitres suivants, je vais vous montrer comment vous acquitter des différentes tâches d'un louveteau, comme faire des nœuds et allumer un feu, comment vous installer confortablement au camp, comment construire votre tanière, comment vous orienter dans un pays étranger, comment communiquer avec vos camarades et comment rendre service.

les personnes et comment leur porter secours en cas d'accident.

Peu importe que tu sois riche ou pauvre, à la campagne ou en ville. Tu peux apprendre ces choses assez facilement si tu suis mes conseils.

LE CONSEIL ROCK ET LES CERCLES

Lorsque la meute de loups se réunissait dans la jungle, Akela, le vieux loup, se tenait sur un grand rocher au milieu, et la meute s'asseyait en cercle tout autour.

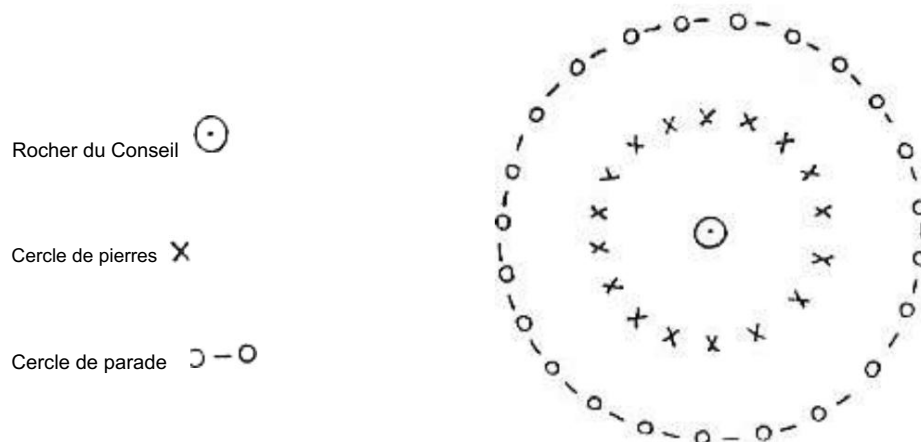
Avec notre meute de louveteaux, nous pourrions donc marquer l'emplacement du rocher.
par un petit cercle de pierres, ou de piquets, ou avec de la craie, comme ceci :



Le cercle de pierres mesure environ trois pas de diamètre, avec un mât de drapeau ou un totem au centre.

FORMER UN CERCLE DE PARADE

Lorsque la meute est formée en cercle de pierres, le chef de meute donne l'ordre « Formez le cercle de parade », et chaque louveteau se tient la main avec le louveteau de chaque côté et s'écarte pour former un grand cercle.



Ce cercle est utilisé pour le Grand Hurlement, pour les Danses de la Jungle et pour les rassemblements.

LA RENCONTRE DANS LA JUNGLE

Peu importe ce que vous faites, dès que vous entendez l'appel de « Préparez ! Préparez ! Préparez ! », chaque

Le louveteau répond aussitôt en criant « Meute ! » et en accourant former le cercle de parade autour du chef de meute. Si le chef de meute ne crie « Meute ! » qu'une seule fois, cela signifie « Silence ! » et chacun doit se taire.

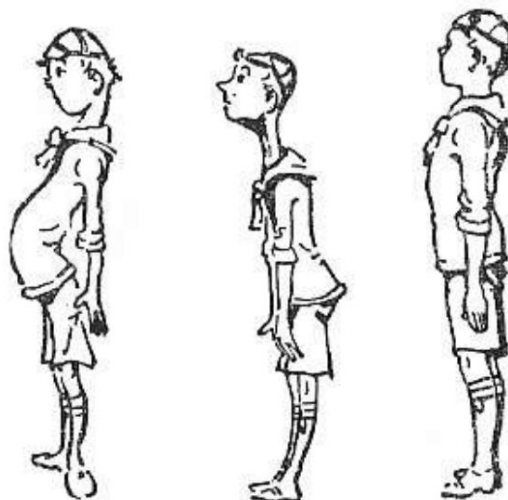
Arrêtez ce qu'ils font et écoutez.

Seul un Vieux Loup a le droit de crier « Meute ! ». Le Sixer peut réunir ses Six en utilisant la couleur de son Six.

L'ALERTE

Rappelez-vous, lorsque l'on ordonne au lionceau d'être « en alerte », il se tient droit comme un soldat, les talons joints, les mains le long du corps, le torse bien bombé, la tête haute et les yeux fixés droit devant lui — nulle part ailleurs.

Lorsque l'ordre « Au repos » est donné, vous vous tenez debout, les pieds écartés et les mains jointes derrière le dos, et vous pouvez alors regarder autour de vous à votre guise.



LE GRAND HURLEMENT

Les loups étaient tous assis en cercle autour du rocher du conseil, et quand Akela, le vieux loup, le chef de la meute, prit place sur le rocher, ils levèrent tous la tête et hurlèrent pour lui souhaiter la bienvenue.

Lorsque votre vieux loup, Akela — c'est-à-dire votre chef de meute ou autre scout — vient à votre réunion, vous le saluez en vous accroupissant en cercle comme le font les jeunes loups, et en lui lançant le grand hurlement des louveteaux.

Formez donc un cercle (vite, un louveteau ne marche jamais, il court !).

Accroupissez-vous ensuite sur vos talons, les deux pattes avant au sol entre vos pieds, les genoux écartés de chaque côté, comme ceci :



Lorsque le vieux loup arrive à la meute, les jeunes loups lèvent la tête et hurlent. Mais leur hurlement a une signification. Ils veulent l'accueillir et, en même temps, montrer qu'ils sont prêts à obéir à ses ordres.

Le cri de ralliement de la meute à travers le monde est « Nous ferons de notre mieux » ; alors quand votre chef de meute arrive vous formez un cercle, vous levez le menton et, tous ensemble, vous hurlez — en faisant de chaque mot un long hurlement : « Ah-kay-la ! — On-eee-fera-de-notre-meilleure-chose. » Criez le mot « mieux » fort et clair.



bref et tous ensemble ; et en même temps, bondissez sur vos pieds avec deux doigts de chaque main pointant vers le haut de chaque côté de votre tête, de façon à ressembler à deux oreilles de loup.

Voilà comment procéder. Mais qu'est-ce que cela signifie ?

Cela signifie que tu feras de ton mieux avec tes DEUX mains, et non pas seulement avec une seule comme la plupart des garçons qui n'utilisent que leur main droite. Ton mieux sera deux fois meilleur que celui de n'importe quel garçon ordinaire. « Fais de ton mieux » est la devise des Louveteaux.

Gardez ensuite vos deux mains levées pendant que le louveteau de tête appelle la meute à pleins poumons : « Dyb-dyb-dyb-dyb » (ce qui signifie « Faites de votre mieux »).

Puis, après le quatrième « dyb », chaque louveteau laisse tomber sa main gauche d'un geste vif le long de son corps, tout en gardant la main droite en position de salut, deux doigts levés mais désormais écartés. faisant le salut, couine « We-eel » et aboie « Dob-dob-dob-dob » (Nous ferons de notre mieux).

Après le quatrième « dob », chaque louveteau laisse tomber sa main droite d'un geste vif le long de son corps et se tient au « signal » et attend les ordres.

Maintenant, accroupissez-vous à nouveau et voyez si vous pouvez bien imiter le Grand Hurlement au Vieux Loup.

JEU : SHERE KHAN ET MOWGLI

Père Loup, Mère Louve et tous les petits loups forment une chaîne humaine, Mowgli, le plus petit, fermant la marche. Chacun s'accroche à la taille de celui qui le précède.

Surgit alors M. Shere Khan, le tigre. Il veut attraper Mowgli, mais à chaque fois qu'il tente de le faire, Père Loup s'interpose pour l'en empêcher, et toute la meute de loups, serrés les uns contre les autres, s'efforce de protéger Mowgli. Mowgli a un foulard qui pend derrière lui, comme une queue, sous son maillot. Si Shere Khan parvient à attraper cette queue en moins de trois minutes, il gagne la partie ; sinon, ce sont les loups qui l'emportent.



DEUXIÈME BOUCHÉE

Akela, Baloo et Bagheera — Le nouveau copain — Le salut — La danse Tabaqui —

Prononciation des noms de la jungle

COMMENCEZ PAR LE GRAND HURLEMENT.

Maintenant, je vais vous en dire plus sur Mowgli et la meute de la jungle. Vous souvenez-vous qui étaient les animaux principaux ?

Akela était le vieux loup sage, chef de la meute, qui, allongé sur le Rocher du Conseil, veillait à ce que les jeunes loups respectent la Loi de la meute. Il était comme un aîné capable d'enseigner aux garçons comment devenir forts et utiles.

Akela est un mot indien qui signifie « celui qui est seul ». Il ne peut y avoir qu'un seul chef de meute, tout comme Akela était seul sur le Rocher du Conseil. S'il y avait plusieurs chefs dans une meute, ils pourraient tous agir différemment en même temps, et certains louveteaux suivraient l'un, d'autres un autre, jusqu'à ce que votre meute finisse par ressembler à la meute Seeonee du Livre de la Jungle, après que les loups eurent abandonné leur ancien Akela et suivirent plusieurs chefs. Au bout d'un certain temps, certains étaient boiteux à cause des pièges dans lesquels ils étaient tombés, d'autres boitaient à cause de blessures par balle, d'autres encore étaient galeux à cause d'une mauvaise alimentation, et beaucoup avaient disparu. S'ils avaient suivi Akela, le seul chef de la meute, rien de tout cela ne serait arrivé.

Shere Khan était le grand tigre tyrannique, tout en rayures, dents et griffes ; mais, comme la plupart des brutes parmi les garçons, il n'était pas très courageux au fond si on se contentait de l'affronter.

Tabaqui était alors ce chacal sournois et mesquin qui essayait de se faire des amis en les flattant ; mais il ne voulait que des miettes. Il y a beaucoup de garçons comme Tabaqui qui...
se faufiler ou flatter les autres dans l'espoir d'obtenir des choses sans travailler.
eux-mêmes.

Vous voyez, les animaux de la jungle ressemblent beaucoup aux êtres humains dans leurs manières.

Mais la jungle abrite bien d'autres animaux que ceux dont je vous ai parlé.

Lorsque Mowgli fut amené au Rocher du Conseil, il dut être intégré à la Meute, ce qui signifiait
Il faudrait lui enseigner les lois et coutumes de la meute avant qu'il puisse en être un membre à part entière. Le vieux Baloo l'ours, sage mais gros et somnolent mendiant, fut donc chargé de lui enseigner ces lois. Et Bagheera la grande panthère noire, chasseur puissant et rusé, devait lui apprendre la chasse et la vie dans la jungle.

Dans votre meute, vous apprendrez sans doute à appeler votre chef de meute « Akela », car il est votre chef. S'il est assisté d'autres adultes, vous les appellerez peut-être « Baloo » et « Bagheera ». Lorsque vous parlerez de tous ensemble, vous pourrez les appeler « les vieux loups ».

Pourquoi ne pas donner à certains des louveteaux de votre meute des noms spéciaux inspirés de la jungle ? Le Sixième des Six Gris pourrait s'appeler « Frère Gris », par exemple ; ou le louveteau le plus joyeux pourrait être « Rikkitikki-tavi » (ou « Rikki », pour faire court) ; ou le scribe de la meute pourrait être « Sahi » (le Porc-épic).

LE NOUVEAU COPAIN

Un garçon qui souhaite devenir un louveteau est appelé « nouveau copain » ou « recrue » jusqu'à ce qu'il ait appris...

Les lois de la meute, la promesse, le salut et le grand hurlement, et leur signification. Il est alors admis comme jeune louveteau et reçoit l'uniforme des louveteaux.

On l'appelle Tenderpad parce que lorsqu'il part attraper sa proie ou jouer dans la jungle, ne sachant pas comment s'y prendre, il court sauvagement, se perd et se fatigue rapidement ; ses pauvres pattes ou « coussins » deviennent alors douloureuses et sensibles.

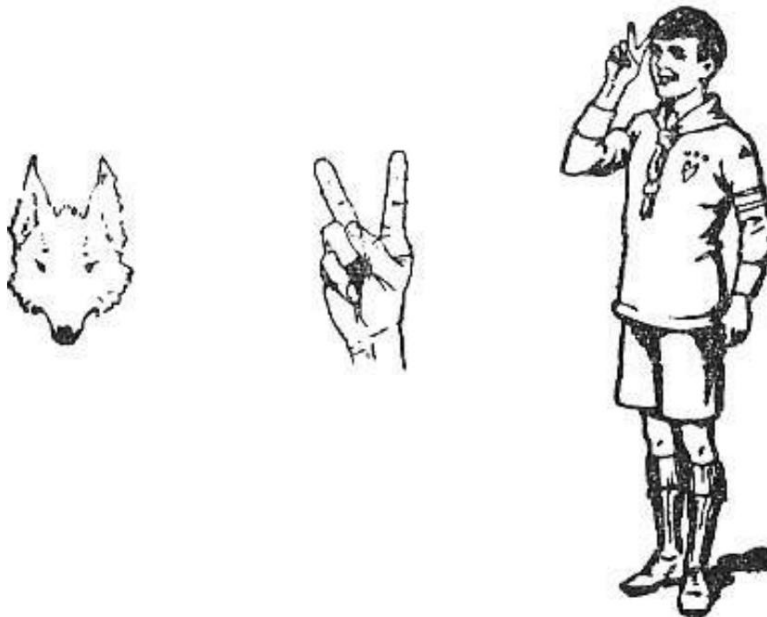
Mais dès qu'il connaît quelques-unes des techniques d'esquive, il devient un véritable Cub.

LE SALUT

Voici maintenant le signe secret par lequel les louveteaux saluent leurs chefs de meute, les autres louveteaux et les scouts.

Vous avez appris le « Grand Salut » que vous utilisez lorsque vous poussez le Grand Hurlement à un Vieux Loup, mais si vous le rencontrez ou lui parlez à n'importe quel moment, vous utilisez le salut ordinaire.

Vous procédez ainsi, uniquement avec la main droite, l'index touchant le capuchon.



Pourquoi deux doigts levés ?

Vous savez à quoi ressemble une tête de loup avec ses oreilles dressées. C'est l'emblème du louveteau. Vos deux doigts levés représentent les oreilles du loup.

Lorsque vous rencontrez un autre louveteau ou un scout, ou toute personne portant l'insigne de boutonnière de scout ou de louveteau, saluez-la.

LA DANSE TABAQUI

Tabaqui est un chacal, un animal sournois. Il a peur de se promener seul et reste toujours près de ses congénères. Bien qu'il essaie de ressembler à un loup, il ne chasse ni ne gagne sa nourriture comme lui, mais rôde en douce pour la voler ou la mendier. Une fois qu'il a obtenu ce qu'il voulait, il n'est pas du tout reconnaissant et court partout en aboyant et en hurlant, dérangeant le gibier et se comportant comme un véritable fléau. Il y a beaucoup de garçons comme Tabaqui qui courent partout en criant, se ridiculisent et importunent les gens, toujours prêts à mendier quelques sous ou un morceau de pain, mais jamais disposés à travailler. Ils n'hésitent pas à se moquer des gens ou à leur jeter de la boue s'ils sont à distance raisonnable, mais ce sont vraiment de petits lâches.

J'espère qu'aucun Cub ne méritera jamais d'être appelé Tabaqui.



MOWGLI ET SHERE KHAN

Il y avait ensuite Shere Khan. C'était un tigre imposant à l'air féroce, une véritable brute. Insuffisamment malin pour chasser le gibier sauvage, il rôdait près des villages et tuait de pauvres veaux et chevreaux, voire même un vieil homme sans défense, s'il parvenait à le surprendre endormi. En dehors de cela, il était terrifié par les hommes.

Les Tabaquis avaient une très haute opinion de Shere Khan. Ils le suivaient partout et, bien qu'il les brutalisât, ils ne cessaient de lui répéter qu'il était le roi de la jungle et le meilleur homme du monde.

Bien sûr, ils agissaient ainsi pour qu'il leur donne un morceau de sa proie pendant qu'il la mangeait. J'ai connu des Shere Khans parmi les garçons — de grands gaillards à l'air féroce qui intimidaient les plus petits pour obtenir ce qu'ils voulaient, mais c'étaient de vrais lâches si le petit garçon osait leur tenir tête.

Dans la danse des Tabaquis, la meute est divisée en deux sections. La moitié des louveteaux — menés par Shere Khan — forment les Tabaquis, l'autre moitié les loups, accompagnés de Mowgli.

Les Tabaquis et Shere Khan entrent en scène en premier. Pendant que les Loups patientent à l'autre bout de la pièce (ou du champ), les chacals forment un cercle autour de Shere Khan qui, au centre, se pavane fièrement, semblant défier quiconque de venir se battre. « Je suis Shere Khan, le Roi Tigre », grogne-t-il, et les chacals, en se déplaçant autour de lui, murmurent « Chacal, Chacal ».

Soudain, un Tabaqui quitte le cercle, s'approche furtivement de Shere Khan et s'incline devant lui avec la plus grande humilité. Shere Khan, juste pour s'amuser à l'intimider, tente de donner un coup de pied à son disciple. Le chacal esquive le coup, s'incline à nouveau profondément comme pour dire « Merci » et retourne en courant à sa place. Pendant tout ce temps, il est resté à la vue de Shere Khan, mais lorsqu'il se retrouve derrière le tigre, un grand changement s'opère en lui : il cesse de se prosterner (c'est-à-dire de s'incliner humblement) et fait une grimace à Shere Khan.

Ce sont de gentils petits gars, n'est-ce pas ? Mais regardez ! Les Loups se déplacent. Ils fondent sur les Tabaquis et chacun d'eux emporte un de ces petits filous. Lorsque le bruit et la bagarre se sont tus, et que les Loups et leurs captifs sont de nouveau tranquilles, Shere Khan, qui

Un peu nerveux durant la turbulence, il regarde autour de lui, constate qu'il est seul et se dit : « Je suis plus fort que je ne le pensais. » « Je suis Shere Khan, le Roi Tigre ! » rugit-il, espérant que tous les habitants de la jungle l'entendraient et le croiraient. Ils le croiraient peut-être, mais Mowgli a toujours su que le tigre n'était qu'un lâche et un tyran. Il s'approche alors très lentement, un bras tendu (un doigt pointé), les yeux fixés sur ceux du tigre. Shere Khan ne peut pas regarder Mowgli. Il a peur et, bien qu'il continue à affirmer qu'il est le Roi Tigre, il se recroqueville peu à peu jusqu'à se retrouver à plat ventre aux pieds de Mowgli.

La danse est terminée, et toute la meute se précipite pour former le cercle de parade.

Vous avez peut-être l'impression que c'est une danse assez difficile, mais ça vaut vraiment la peine d'essayer, car les louveteaux motivés peuvent la rendre très réaliste et passionnante. D'autres, bien sûr, peuvent tout gâcher en faisant les pitres et sans même essayer de jouer la comédie. La réussite ou l'échec repose sur une seule chose, les louveteaux : soit vous voulez montrer que vous n'aimez pas les fourbes ni les brutes, soit vous n'avez pas pris la peine de réfléchir !

JEU : FRAPPE LA BLOB

Placez un bloc de bois sur sa tranche, d'environ soixante centimètres de haut, de façon à ce qu'il soit facile à renverser, mais qu'un garçon puisse sauter par-dessus ; un ballon de football fera l'affaire. Les louveteaux forment un cercle autour du bloc et, main dans la main, ils essaient, en tirant fort, d'entraîner l'un des leurs pour le faire tomber. S'ils y parviennent, il est éliminé jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul vainqueur.

LES NOMS DE LA JUNGLE

Certains noms du Livre de la Jungle sont difficiles à prononcer. Je vais essayer de vous aider.

AKELA. Ah-kay-lah. Ah et kay sont faciles, tout comme le lah que vous chantez quand vous prenez votre leçon de chant - Do, ray, mi, fa, sol, LA.

BAGHEERA. Bah-gheer-ah. D'abord Bah, comme un mouton, puis Gear (les voitures en ont), et enfin Ah.

BALOO. Bah-loo. D'abord Bah, comme dans Bagheera, puis Loo, la dernière partie de Water-loo.

BANDARLOG. Bun-der-loag. Le Ban se prononce Bun (vous savez tous comment dire Bun, je sais) ; Dar ressemble à Dirt sans le T final, et Log ressemble à la première partie de Loganberry.

DEPUIS. Prononcé comme « Car », mais en laissant le R à peine audible.

MOWGLI. Mou-gly. La première partie de Mou(th), et le Gli de glitter.

À bientôt. Dites-oh-genou.

SHERE KHAN. Partager Kharn. Shere se prononce comme une part de n'importe quoi. Khan est « incapable » sans le t final .

TABAQUI. Tab-ah-ky. Prenez la première partie de Tab(by) cat, puis dites Ah, et le Qui est Kiss sans le ss.

TROISIÈME MORSURE

La Loi de la Meute de Louveteaux — Les Danses de Baloo et Bagheera —

Fête des mères

LE LOUP APPREND SON TRAVAIL

Avez-vous déjà lu le livre intitulé Croc-Blanc, une histoire de Jack London ?

C'est un livre formidable qui décrit la vie d'un jeune loup. On y découvre comment, tout petit, il sort en titubant de la grotte où vivait sa mère et commence à apprendre le monde qui l'entoure.

Un écureuil qui courait au pied d'un arbre lui apparut soudain et lui fit une peur bleue. Il se recroquevilla et grogna. Mais l'écureuil, tout aussi effrayé, détala à toute vitesse.

L'arbre était hors de sa portée. Il tenta alors d'attraper un lagopède, mais celui-ci lui donna un coup de bec sur le nez et le fit fuir.

Plus tard, sa mère lui apprit à se faire discret, à traquer sa proie silencieusement et patiemment, puis à frapper avec une rapidité fulgurante de ses crocs. La chasse au porc-épic était une leçon aussi précieuse que n'importe quelle autre pour un louveteau.



La chasse au porc-épic est une bonne leçon pour un louveteau.

Dès qu'il est alarmé, le porc-épic se pelotonne comme un hérisson, ses piquants se hérissant dans tous les sens, et il est capable, d'un coup de queue, de planter quelques-unes de ces épines acérées dans le visage et la gueule d'un loup ou de tout autre animal qui l'attaque.

Le vieux loup, ainsi blessé, ne se laissera pas attraper une seconde fois. Il sait qu'il doit rester immobile, presque sans respirer, peut-être pendant une heure, avant que le porc-épic, se croyant hors de danger, ne commence à se dérouler, et encore, très lentement et avec une extrême prudence.

Monsieur Loup observera donc et attendra que l'animal soit complètement déroulé, puis il frappera à l'instant précis où il l'attaquera, déchirant son flanc exposé avant qu'il ne puisse se replier sur lui-même pour se protéger.

Face à une difficulté majeure, pensez au loup et au porc-épic, et ne vous précipitez pas pour la résoudre. Faites preuve de patience. À l'image de cet indigène de la côte ouest africaine qui, cherchant à attraper un singe, dit : « Inutile d'essayer de courir et de l'attraper. Non, monsieur ; attrapez-le doucement, tout doucement ! »

Dans l'histoire de « Croc-Blanc », le jeune loup est capturé par des Indiens et s'apprivoise en vivant avec eux. Mais lorsque la famine survient et que les tribus n'ont plus de nourriture pour leurs nombreux chiens qui rôdent autour du camp, ces pauvres bêtes s'enfoncent dans les bois pour chasser et se nourrir.

Le résultat est que, étant des chiens civilisés, habitués à ce qu'on leur donne à manger, ils ne savent pas chasser correctement, et la plupart d'entre eux meurent de faim ou sont tués et mangés par les loups sauvages.

Mais « Croc-Blanc », ayant commencé sa vie comme un louveteau, est capable de chasser seul et ainsi de se maintenir en vie et en bonne santé, jusqu'au jour où il trouve le campement avec l'odeur de viande qui cuit sur les feux, et il sait que la famine est terminée, et il retourne auprès de son ancien maître.



Mais ce qui est arrivé aux chiens ressemble beaucoup à ce qui arrive aux garçons lorsqu'ils partent explorer le monde. S'ils n'ont jamais appris, enfants, à se débrouiller seuls et à tracer leur propre chemin, ils n'y parviendront pas ; mais ceux qui, chez les louveteaux ou les scouts, ont appris toutes les astuces utiles pour réussir, partiront et connaîtront un grand succès.

Alors, pendant que tu es louveteau, efforce-toi d'acquérir un maximum de connaissances. Essaie de réussir tous les tests et de gagner les badges qui récompensent l'habileté au jeu. Cela te sera utile plus tard, quand tu voudras devenir un vrai scout.

J'ai vu des familles de loups en liberté, les deux parents rôdant en tête, suivis de leurs petits trotinant sur leurs traces. Il est certain que les vieux loups enseignent avec le plus grand soin à leurs petits toutes les ruses et les feintes qui font d'eux de si redoutables chasseurs et les rendent si difficiles à attraper pour l'homme.

Ce sont les animaux sauvages les plus intelligents et les plus rusés, et c'est pour cette raison que les hommes qui se révèlent être les meilleurs éclaireurs sont très justement appelés « Loups ».

LE LOUP EST OBÉISSANT

Il y a beaucoup de choses que les loups enseignent à leurs petits et que les petits loups humains pourraient très bien apprendre aussi.

Vous pourrez observer plusieurs petits qui jouent, attrapent des papillons et se roulent les uns sur les autres en s'amusant. L'un d'eux pourrait bien se mettre à trotter pour partir à l'aventure.

La vieille louve était couchée non loin, la tête posée sur ses pattes avant. Soudain, elle lève la tête et fixe intensément le voyageur. Un instant plus tard, il s'arrête pour la regarder, puis revient au trot. Aucun mot n'est échangé, aucun bruit, mais le jeune louveteau, vif et intelligent, comprend ce qu'on attend de lui et obéit aussitôt. Voilà l'obéissance.

C'est ce que les louveteaux humains pourraient faire aussi : voir ce qu'on attend d'eux et le faire sans attendre qu'on le leur dise ou qu'on leur en donne l'ordre.

C'est ainsi que les loups, une fois adultes, deviennent d'excellents chasseurs. La meute travaille ensemble et obéit aux ordres du chef. Chacun d'eux, à la chasse d'un lièvre ou d'un cerf, serait bien tenté de s'en emparer et de le manger pour lui-même, mais le chef ne le permettrait pas.

La meute a des rôles bien définis, à l'image d'une équipe de football. Ceux qui repèrent le cerf en premier doivent courir rapidement devant lui pour l'empêcher de rejoindre son refuge, tandis que ceux qui suivent courent tranquillement, afin que si les loups de tête se fatiguent, ils puissent prendre le relais et achever le cerf.

S'il s'agit d'un cerf combatif, avec des bois, et qu'il leur tourne le dos à un rocher, ils se regroupent autour de lui, s'assoient calmement et attendent leur heure. Un ou deux feindront de l'attaquer, et lorsqu'il se précipitera sur eux, certains des autres surgiront et le plaqueront au sol par derrière.

Ou encore, lors de la chasse à un animal timide, une partie de la meute le poussera lentement vers l'avant, sans chercher à le brusquer, car il pourrait être trop rapide pour eux.

Mais, tandis qu'ils progressent lentement, ils envoient un ou deux de leurs meilleurs chasseurs à toute vitesse sur le chemin qui le précède. Là, ils se cachent et attendent son arrivée. La proie, ne pensant qu'aux ennemis qui la suivent silencieusement, oublie de surveiller les alentours et se retrouve soudain attaquée et terrassée par ces nouveaux adversaires.

Vous voyez, dans une meute de loups, chacun a un rôle à jouer ; ils obéissent aux ordres du chef, tout comme les joueurs d'une équipe de football se conforment aux consignes de leur capitaine. Il n'a pas besoin de leur crier ses ordres.

Quand on joue, on ne s'attend pas à ce que le capitaine nous dise à chaque fois qu'il faut attaquer ou faire une passe ; on se débrouille seul. On sait ce que le capitaine attend de nous et on agit en conséquence sans attendre d'instructions. On « joue » non seulement pour se divertir, mais aussi pour aider son équipe à gagner.

C'est là, après tout, la principale mission d'un recruteur : « jouer le jeu ».

LA LOI DE LA MEUTE DES LOUPS

1. Le petit cède au vieux loup.

Dans la jungle, le vieux loup est sage et sait ce qui est le mieux pour une chasse fructueuse ; aussi, chaque louveteau lui obéit toujours et immédiatement. Même lorsqu'il est hors de vue, le louveteau obéit à ses ordres, car il est du devoir de chaque loup de la meute de respecter les règles.

Il en va de même dans notre meute de louveteaux. Le louveteau obéit aux ordres de son père, de sa mère ou de son maître, qu'ils soient présents ou non. On peut toujours compter sur le plus jeune pour faire de son mieux et accomplir ce que les adultes attendent de lui.

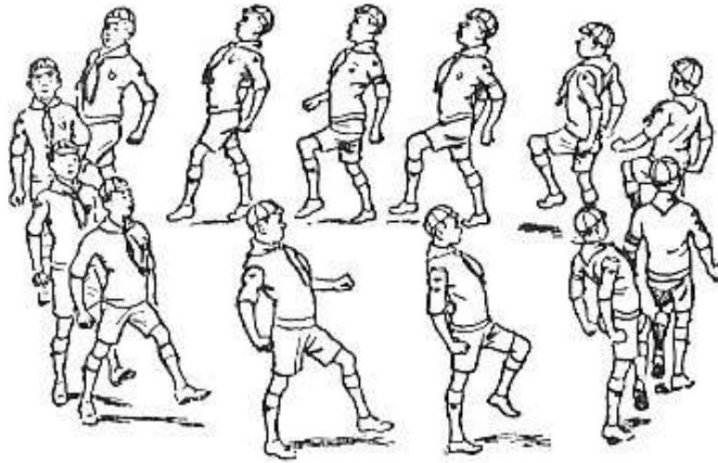
2. Le petit ne cède pas à lui-même.

Lorsqu'un jeune loup chasse un lièvre pour se nourrir ou nourrir sa meute, il peut se sentir fatigué et avoir envie d'abandonner. Mais s'il est courageux, il ne cédera pas, il persévérera et continuera sa chasse ; il fera de son mieux et tentera une nouvelle fois sa chance. Finalement, il constatera que le lièvre est tout aussi épuisé que lui – et il aura son repas.

Dans notre meute, il en va de même. Un louveteau peut se voir confier une tâche, comme sauter à la corde ou apprendre à nager ; il peut trouver cela difficile ou fatigant, et s'il le pouvait, il abandonnerait. Mais un louveteau ne se décourage pas, il persévère et réessaie ; il fait de son mieux, et finalement, il réussit.

Maintenant, une fois rentrés chez vous, essayez de vous souvenir de ce que vous avez appris, car en tant que louveteau, vous le pratiquerez constamment, à savoir :

Le Cercle Rocheux et le Cercle de Parade, le
Grand Hurlement,
Le Salut,
Et les deux lois des louveteaux.



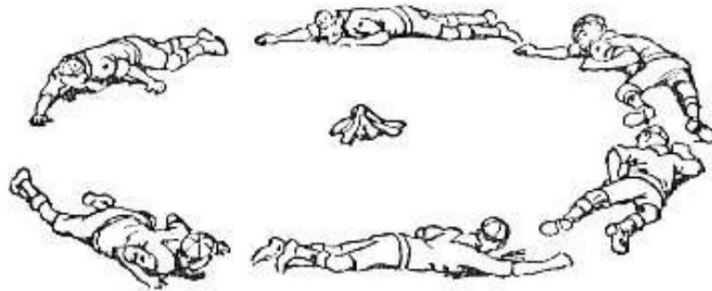
LA DANSE BALOO

Nous allons maintenant former le cercle de parade et essayer la danse de Baloo, l'ours. C'était l'animal du Livre de la Jungle qui enseigna la loi de la jungle à Mowgli. C'était un vieil ours costaud et bon enfant, un peu comme un grand policier.

Lorsque l'ordre « Baloo » est donné, chaque louveteau se tourne vers la droite et suit son chef, marchant très lentement et raidement, aussi fier que Punch, le ventre en avant, les coudes écartés, le menton levé, regardant à gauche et à droite d'un air hautain ; et, tout en avançant, il proclame à haute voix les deux lois des louveteaux, afin que chacun les connaisse : « Le louveteau cède au vieux loup ; le louveteau ne cède pas à lui-même. »

Lorsque le chef de meute donne le signal ou l'ordre de s'arrêter, les louveteaux s'arrêtent immédiatement, se tournent vers l'intérieur et reprennent leur forme normale, restant strictement au « garde-à-vous » jusqu'à ce qu'ils reçoivent de nouveaux ordres.

(Musique, si désiré — « Le pique-nique des ours en peluche » ; ou le « Chœur des policiers », Pirates de Penzance.)



LA DANSE BAGHEERA

Bagheera était la panthère noire capable de grimper aux arbres ou de se faufiler silencieusement et invisiblement dans l'ombre la nuit. C'était un chasseur rusé et habile, courageux et endurant.

Bien qu'il pût se montrer féroce et terrible à sa guise, il avait un bon cœur et il enseigna à Mowgli comment chasser et se procurer sa nourriture.

Pour la danse de Bagheera, chaque petit lionceau se transforme en panthère.

La meute étant disposée en cercle, chaque louveteau avance accroupi, regardant vers l'extérieur la droite et la gauche pour le gibier à chasser. Soudain, du gibier apparaît. Chaque ourson s'accroupit, tournant son

La tête penchée, il fixe le centre du cercle où il imagine un cerf en train de brouter. Pour ne pas être vu, il se met discrètement à quatre pattes, se tourne vers le centre, puis recule de quelques pas à quatre pattes afin de s'éloigner du cerf et de ne pas l'effrayer.

Alors, chaque louveteau commence à ramper lentement vers le centre. À mesure qu'ils s'approchent, ils se rapprochent du sol et ralentissent encore. Arrivés près du centre, ils s'allongent tous à plat ventre jusqu'à ce que le chef dise « Maintenant ! ». Ils bondissent alors sur le cerf imaginaire en poussant un cri, le saisissent et le mettent en pièces. Ils tombent tous en arrière et courent en sautant pour rejoindre leurs places dans le cercle de parade, emportant et mordant des morceaux de viande de cerf imaginaires.

Pendant la danse, chaque louveteau doit regarder le chef et faire instantanément la même chose que lui.

FÊTE DES MÈRES

L'une des premières meutes de loups à devenir efficace fut la 1^{re} de Westminster, qui adopta mon jeune fils Peter comme chef, alors qu'il n'avait que quelques mois. Il assista à une réunion de la
Il fit ses bagages et marcha en tête des rangs — (dans les bras de son infirmière !).

Je crois que l'une des personnes les plus attentives à la réunion était ma mère, alors âgée de quatre-vingt-dix ans. Lorsque les Cubs l'ont acclamée à trois reprises, alors qu'elle était assise à sa fenêtre, elle a été très émue et m'a dit combien elle tenait à les remercier. Elle avait le sentiment que, puisqu'ils étaient les « enfants » de ses petits-enfants, ils étaient comme ses propres petits-enfants.

Pour parler de ma mère, je voudrais rappeler aux Louveteaux une vieille coutume anglaise qu'ils feraient bien de perpétuer par devoir envers leurs parents : la Loi des Vieux Loups du Premier Louveteau. La voici :

À une certaine date de l'année, chacun avait coutume de rendre un hommage particulier à sa mère. Pour les protestants et les catholiques, c'était le dimanche du milieu du Carême. Mais pour les garçons qui n'appartiennent pas à ces religions, il serait tout aussi bien, voire mieux, de célébrer cet événement à leur propre tour.

L'anniversaire de ma mère.

Ce jour-là, il est de bon ton d'offrir ou d'envoyer à sa mère un petit cadeau, en signe d'honneur et d'affection.

Si elle est décédée, vous pouvez déposer quelques fleurs sur sa tombe. Si vous habitez loin de son lieu de sépulture, vous pouvez envoyer un peu d'argent au curé de la paroisse et lui demander de faire déposer les fleurs. Ou faites quelque chose qui, vous le savez, lui aurait plu.

En tout cas, il est important de penser à elle et de lui témoigner votre respect, elle qui vous a donné la vie, qui vous a nourri et élevé. Efforcez-vous de faire des choses qui la rendent fière que vous soyez son fils, et ne faites jamais rien qui puisse la peiner ou la faire honte. Elle a tant fait pour vous ; faites-le pour elle.

JEU : « SENTRY-GO »

Vous vous souvenez sans doute de l'histoire de ce jeune soldat français qui, par une nuit sombre, montait la garde dans la forêt lorsqu'il se retrouva soudain encerclé par l'ennemi. Une baïonnette était pressée contre sa poitrine, et une voix rauque lui murmurait à l'oreille :

« Un seul mot et vous êtes mort ! »

En restant immobile et sans rien faire, il aurait pu sauver sa vie ; mais il prit une grande inspiration et cria l'alarme de toutes ses forces.

Alors qu'il gisait au sol, mourant, et qu'il entendait les clairons sonner l'alarme et le bruit du régiment se précipitant aux armes, il sut qu'en donnant sa vie, il avait sauvé ses camarades — et il mourut heureux.

De la même manière, tout homme qui est explorateur, soldat ou éclaireur doit être prêt à affronter le danger et les épreuves pour le bien de ses compagnons ; et, parfois même, il doit être prêt, comme le jeune soldat, à mourir pour eux.

Bien souvent, il s'agit d'un travail très ennuyeux et sans intérêt qu'il doit effectuer pour eux.

Au terme d'une longue journée de marche, les pieds endoloris et le corps meurtri, il doit accomplir sa ronde de sentinelle autour du camp pendant que ses camarades dorment. Malgré sa fatigue, il reste vigilant, guettant ennemis, bêtes sauvages et autres dangers, car il sait que ses compagnons dorment parce qu'ils ont confiance en sa vigilance.

Jamais il ne songerait à réveiller son collègue de garde une minute avant l'heure prévue, car un bon scout n'est pas un fainéant. Il s'efforce bien plus souvent d'en faire plus que sa part pour les autres.

Qu'il risque sa vie pour ses camarades ou qu'il fasse la vaisselle après le dîner, cela ne change rien. Il est toujours prêt à accomplir des tâches qu'un fainéant refuserait en murmurant : « Ce n'est pas mon travail ! »

De la même manière qu'un louveteau, ici à la maison, est toujours prêt à faire sa part pour la meute — frotter le sol du salon, changer une ampoule, ou toute autre chose que vous souhaitez faire faire.

Voici un jeu où un garçon effectue la tâche ennuyeuse de la sentinelle, tandis que les autres s'amuse et jouent de manière plus active. Il le fait par devoir.

Deux groupes de six participent. Les louveteaux d'un côté portent un morceau de laine rouge autour du bras, et ceux de l'autre, de la laine bleue.

On attribue à un ourson roux un emplacement d'où il est facilement visible de tous côtés. Il continue à arpenter un périmètre d'une dizaine de mètres.

Sur sa poitrine, suspendue autour de son cou comme un panneau publicitaire, il porte une carte d'au moins douze pouces de côté, ornée d'un dessin.

À chaque fois qu'il termine dix temps, il change de motif. Il dispose en tout de même de six cartes, chacune avec un motif différent, qui pourrait ressembler à ceci :



Les petits bleus doivent ramper à proximité sans être vus et prendre des notes écrites des motifs au fur et à mesure qu'ils apparaissent.

Sur un autre secteur, un Cub bleu effectue de la même manière une ronde de sentinelle avec un autre lot de véhicules, et les Cubs rouges l'espionnent et font un rapport.

Les sentinelles ne font rien d'autre que de monter et descendre et de changer leurs cartes, mais les autres peuvent se capturer les uns les autres en leur arrachant la laine colorée des bras.

Dès qu'un garçon perd la laine, il est « mort » et hors de combat pour le reste de la partie.

Il n'y a pas de limite quant à l'endroit où les Cubs peuvent être placés, mais Akela décide combien de Cubs doivent être envoyés capturer l'autre côté, et combien doivent aller espionner la sentinelle ennemie et lire ses signaux ou ses signes sur les cartes.

À la fin du match, l'arbitre examine tous les rapports et compte le nombre de rapports corrects. Chaque motif parmi les six correctement représenté sur le rapport d'un joueur des Cubs compte pour un point. Les Cubs s'engagent sur l'honneur à ne pas comparer leurs rapports.

Certains d'entre vous penseront peut-être que la sentinelle aura du mal, mais c'est un bon entraînement pour lui apprenant à faire sa part du travail pour les autres sans en tirer beaucoup de plaisir lui-même.

Il dira simplement :

« Tout cela fait partie du travail quotidien. »

LES VRAIS LOUPS « JOUENT LE JEU »

Même les bêtes sauvages comme les loups ont un certain sens du devoir et savent « jouer le jeu » pour le bien des autres.

Par exemple, un loup va pénétrer dans une zone de broussailles et la parcourir minutieusement, se déplaçant d'avant en arrière, se frayant un chemin silencieusement à travers les difficultés, repoussant les lapins, les cerfs et les oiseaux devant lui, sans essayer de se précipiter pour les attraper lui-même.

À la lisière du bois, ou près d'une piste d'atterrissage, les autres loups sont tapis dans l'ombre, attendant tranquillement que le gibier soit rabattu à leur portée, afin de bondir et de le capturer.

Si un loup peut donner un tel exemple de travail désintéressé pour aider les autres, vous aussi, jeune loup humain, pouvez certainement faire de même avec vos compagnons et « jouer le jeu », afin qu'ils en bénéficient, même si vous avez vous-même du mal à les aider.



QUATRIÈME BOUCHÉE

Le Bandarlog — La promesse du lionceau —

La danse de la faim de Kaa

LE BANDALOG

Il y a longtemps, lors de mon premier voyage en Inde, mon frère aîné, qui y était déjà allé, m'a appris que la bonne façon de s'adresser à un gentleman indien était de lui dire : « Choop u bunder ke butcha jao », ce qui, selon lui, signifiait « Bonjour, monsieur ! »

Lorsque je l'ai utilisé avec les messieurs indiens, j'ai constaté qu'ils n'aimaient pas cela, et lorsque je me suis renseigné plus attentivement sur sa signification, j'ai découvert que cela ne signifiait pas du tout « bonjour », mais que je leur disais : « Tais-toi, fils de singe, et dégage ! »

En Angleterre, on peut traiter un garçon de « jeune singe » sans que cela ait beaucoup d'importance, mais en Inde, traiter un homme de « singe » est la pire insulte qu'on puisse lui adresser.

NE VOUS ACCORDEZ PAS AVEC LES SINGES

Certains d'entre vous ont eu la chance de lire les récits de Rudyard Kipling dans Le Livre de la Jungle. L'un d'eux raconte l'aventure de Mowgli avec les singes, ou Bandarlog. Mowgli est un garçon qui a grandi avec les loups, qui est devenu l'un des leurs et qui est très ami avec tous les animaux de la jungle.

Il dit un jour à Baloo l'ours et à Bagheera la panthère qu'il aimait bien les Bandarlog — ils étaient si vifs et joyeux.

Mais Baloo expliqua qu'il avait tout à fait tort et qu'il ne devait rien avoir à faire avec les Bandars. Ils n'ont pas de loi comme les loups ; ils ne font que répéter ce qu'ils ont entendu par hasard ; ils se croient très drôles et intelligents, mais en réalité ils ne savent rien et sont stupides ; ils se vantent beaucoup de ce qu'ils vont faire, mais ils ne font jamais rien ; ils bavardent et parlent au lieu de travailler ; ils sont mauvais et sales.

Personne dans la jungle ne voudra d'eux. Ils sont lâches et se réfugient dans les arbres pour jeter des noix et des bâtons aux animaux blessés. Ils n'ont aucune mémoire ; ils auront toujours leurs propres lois magnifiques, mais ils les oublient toujours.

Je pense que l'on peut parfois trouver des garçons qui devraient être parmi les Bandarlog — qui bavardent beaucoup et font très peu ; qui sont sales et désordonnés ; qui sont lâches et méchants, et qui n'obéissent à aucune loi et n'ont aucune discipline comme les Louveteaux.

COMMENT LES SINGES ONT VOLÉ MOWGLI

Un jour, les Bandarlog s'emparèrent de Mowgli. Ils l'avaient observé à travers les arbres tandis qu'il se construisait une petite maison avec des branches et des lianes, et ils pensèrent que ce serait une excellente idée de lui demander de leur apprendre à construire leurs propres maisons.

Un jour, alors qu'il dormait, ils se sont glissés en bas et l'ont capturé, ainsi que deux des plus forts de Saisissant son bras, ils l'emportèrent avec eux dans la cime des arbres, puis le transportèrent sur des kilomètres, sautant d'arbre en arbre et l'éloignant de ses amis.

De temps à autre, il apercevait la terre, tout en bas, entre les branches, tandis qu'elles le tiraient à travers les feuilles et les brindilles. De temps à autre, ils bondissaient d'un arbre à l'autre, traversant un espace dégagé et atterrissant d'un coup sec sur une branche qui ondulait.

Puis, avec une toux et un cri de joie, ils se propulsaient dans les airs, vers l'extérieur et vers le bas, et bondissaient soudainement, suspendus par les mains aux branches basses de l'arbre suivant.

Alors, bondissant et s'écrasant, hurlant et criant, toute la tribu des Bandarlog dévala les routes de la cime des arbres avec Mowgli comme prisonnier.

MOWGLI LANCE L'APPEL DE LA JUNGLE

Sur son chemin, il lança l'Appel de la Jungle aux autres animaux pour leur demander de l'aide, et, tout là-haut dans le ciel au-dessus de lui, Chil, le milan, vit ce qui se passait, observa où les singes l'emmenaient et le rapporta ensuite à Baloo et Bagheera.

Ces deux-là se frayèrent un chemin à travers la forêt aussi difficilement que possible dans la direction prise par les singes, mais Baloo était vieux et lent et ne pouvait pas suivre le rythme des Bandarlog.

Ils rencontrèrent alors Kaa, le grand serpent. C'était une vieille créature douce et lente, qui avait très faim et se laissa donc facilement convaincre de se joindre à la chasse des Bandarlog. Bagheera poursuivit :
Ils lui ont dit que ces singes l'avaient insulté, le traitant de « ver de terre jaune sans pieds ».

Le vieux Kaa n'était pas facile à exciter, mais ce manque de respect le mit très en colère, et lorsque Baloo lui dit : « Ne viendras-tu pas nous aider à attraper les singes ? », il répondit : « Je pense que si, surtout qu'ils m'ont appelé "Poisson Jaune". Poisson, en effet ! »

« C'était bien pire que ça », dit Bagheera, « ver – ver – ver de terre jaune sans pattes, comme ils t'appelaient. »

Kaa était désormais pleinement motivé pour rejoindre Baloo et Bagheera, et ils se rendirent dans une vieille ville en ruines où vivaient les singes et aimaient jouer aux hommes.

Bagheera, dans son empressement, prit de l'avance sur les deux autres, et lorsqu'il vit les singes se rassembler autour de Mowgli, il se précipita et les attaqua hardiment.

Mais ils étaient des milliers, et tous se précipitèrent sur lui à la fois et le submergèrent bientôt, et il fut obligé de se réfugier dans une profonde mare d'eau, jusqu'à ce que Baloo arrive et le plaque également au sol.
eux.

S'ensuivit un combat épique ; mais pour s'assurer que Mowgli ne leur soit pas enlevé, les singes l'emmenèrent sur le toit d'une petite maison d'été et le laissèrent tomber par un trou dans un lieu sans issue. Il le trouva rempli de serpents venimeux, mais il siffla aussitôt le serpent dans la jungle, et ceux-ci devinrent amicaux et ne lui firent aucun mal.

KAA À LA RESCOUSSE

Bagheera et Baloo traversaient une période difficile et étaient en train de subir de lourdes pertes lors de la bataille, lorsque le vieux Kaa apparut sur les lieux et, rassemblant toutes ses forces, il se rua sur la horde de singes et les bouscula de toutes parts avec sa tête dure, les frappant de tous côtés et les effrayant encore davantage

Il sifflait de plus belle, car tous les singes savaient qu'ils étaient la nourriture préférée du python, et, terrifiés, ils se retournèrent et s'enfuirent.

Alors, les trois fidèles animaux se mirent en quête de Mowgli pour le libérer de sa prison. Kaa y parvint en rassemblant toute sa force et en perçant un trou dans le mur avec sa propre tête. Mowgli put ainsi s'échapper.

Alors Kaa se mit à faire des contorsions et des pirouettes étranges, en plein air, et siffla aux singes. qui se pressaient dans les arbres alentour, il leur annonça qu'il allait danser la Danse de la Faim ; et tandis qu'il se tordait et tournoyait, les singes ne purent s'empêcher de le regarder, jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus se contrôler — et il les appela à venir à lui, et ils s'approchèrent peu à peu, jusqu'à ce qu'il puisse saisir ceux qu'il voulait, les broyer dans les replis de son corps, puis les avaler, un à un, jusqu'à ce qu'il ait un repas complet.

eux.

Et c'est ainsi que s'acheva l'aventure de Mowgli avec les Bandarlog.

LA PROMESSE

Je ne pense pas qu'un seul garçon ait envie d'appartenir à la bande des Bandarlog, ces imbéciles qui courent partout sans rien faire de concret, sans jouer, sans règles à respecter. Les louveteaux sont différents : ils ont des devoirs à accomplir envers la meute et ils s'amuse tout autant, voire beaucoup plus que les Bandarlog, car ils ont des jeux avec des règles précises et un travail vraiment utile.

Comme les scouts, un garçon doit faire une promesse avant de devenir louveteau. La voici :

« Je promets de faire de mon mieux

Pour accomplir mon devoir envers Dieu et le Roi,

« Respecter la loi de la meute de louveteaux et faire une bonne action à quelqu'un chaque jour. »

FAIRE SON DEVOIR

Quand quelqu'un promet de faire quelque chose, il veut dire que ce serait une terrible honte pour lui s'il négligeait ou oubliait ensuite de le faire ; autrement dit, quand un louveteau promet de faire quelque chose, vous pouvez être absolument certain qu'il le fera.

1. À Dieu. Faire son devoir envers Dieu, c'est ne jamais l'oublier, mais se souvenir de lui en toutes circonstances. Si vous ne l'oubliez jamais, vous ne commettrez jamais d'erreur. Si, lorsque vous commettez une erreur, vous vous souvenez de Dieu, vous cesserez de la reproduire.

On vous apprend à dire une prière avant le repas et à remercier Dieu après. Eh bien, je pense que vous devriez faire de même après tout ce qui vous a procuré du plaisir, que ce soit un bon repas, un match réussi ou une journée agréable. Dieu vous a offert ce plaisir, alors remerciez-le, comme vous remercieriez toute personne qui vous aurait offert quelque chose qui vous a plu.

2. Au Roi. — Je vous ai expliqué comment les loups d'une meute obéissent tous au chef. Il en est de même dans notre... La nation britannique. Le peuple britannique est un grand groupe, mais il a un seul chef, Sa Majesté le Roi. Tant qu'ils le respecteront et lui obéiront, leur travail sera couronné de succès, comme la chasse en meute ou le match de football, où tous obéissent à leur capitaine.

Si chacun jouait à sa manière, il n'y aurait plus de règles, et il ne pourrait y avoir de succès. Mais si nous respectons les règles et que nous nous replions sur nous-mêmes, comme le Roi l'ordonne, notre pays connaîtra toujours le succès.

De la même manière, en tant que louveteau, tu dois obéir au chef de ta meute et à tes six membres.

3. Respecter la Loi. — Chaque jeu a ses règles. Si vous jouez correctement, vous les respectez. Ce sont les Règles ou Lois du jeu du Louveteau, que vous avez apprises lors de la dernière leçon.

LE BON TOUR

Mais revenons-en à l' action de rendre service à quelqu'un chaque jour.

Les louveteaux ont une technique bien à eux pour se rendre heureux. Comment font-ils, à votre avis ?

En courant partout et en jouant aux jeux des Louveteaux ? En allant au camp ? En explorant la campagne ? En apprenant à connaître les mœurs des animaux et des oiseaux ?

Oui, ils font tout cela et se rendent heureux ; mais il existe une voie encore meilleure.

C'est très simple. Ils y parviennent en rendant les autres heureux.

Autrement dit, chaque jour, ils font une bonne action à quelqu'un. Peu importe qui est cette personne, pourvu que ce ne soit pas eux-mêmes ! — ami ou inconnu, homme, femme ou enfant. Toutefois, à l'instar des chevaliers d'antan, ils préfèrent l'accomplir envers une femme ou un enfant.

Et ce geste de gentillesse, ou «bonne action», n'a pas besoin d'être quelque chose d'important.

Vous avez généralement l'occasion d'accomplir un acte de politesse chez vous, par exemple en aidant à

Faites quelques petits travaux ménagers ; ou, si vous êtes loin de chez vous, accompagnez un petit enfant en toute sécurité de l'autre côté de la rue, ou faites quelque chose de ce genre.

Soyez toujours prêt à porter un colis pour n'importe qui, à céder votre place dans un tramway bondé, ou à indiquer le chemin aux gens ; à ouvrir les portes aux dames, à aider les personnes âgées, les aveugles ou les enfants à traverser la rue, à donner à boire aux chiens ou aux chevaux assoiffés, à protéger les nids des oiseaux contre le pillage.

et volés par d'autres garçons — ce sont là, parmi des centaines d'autres bonnes actions, que tout louveteau peut et doit accomplir s'il tient sa promesse de faire de bonnes actions.

Et vous ne devez jamais accepter de récompense pour avoir rendu service : si, après avoir porté un lourd colis ou appelé un taxi pour une vieille dame, elle vous offre de l'argent, saluez-la et dites : « Merci madame, je suis un louveteau et c'est mon devoir de vous rendre service. Je ne peux accepter aucune rémunération. »

Merci quand même.

Si vous prenez de l'argent pour cela, ce n'est pas une bonne action, mais simplement un travail payé.

Certains garçons, après avoir fait une bonne action, vont s'en vanter auprès des autres garçons, de leurs parents et de leurs amis, comme s'ils avaient accompli l'acte le plus admirable au monde. Ce n'est pas le cas des Louveteaux ou des Scouts : ils restent discrets sur leurs exploits.

Un jour, un vieil homme, un ami à moi, fut agressé dans une ruelle par un voyou qui le frappa au ventre, lui arracha sa montre en or et s'enfuit avec. Un scout, qui se trouvait à proximité, se lança seul à sa poursuite. Il ne parvint pas à rattraper le voleur, mais il le pressa tellement que l'homme, craignant d'être pris avec la montre en sa possession, la laissa tomber.

Il pleut.

L'éclaireur ramassa la montre et, comme il ne parvenait pas à rattraper le voleur, il retourna vers le vieil homme, lui rendit sa montre, alla appeler un taxi, le fit monter dedans, puis partit sans dire qui il était ni à quelle troupe il appartenait.

Le vieux monsieur m'a demandé de retrouver le garçon pour le récompenser, mais je n'y suis jamais parvenu. Le scout, lui, l'a fait par devoir, sans s'en vanter ni le dire à personne, sans attendre de louanges ni de récompense.

C'est comme ça chez les Scouts — et c'est pareil chez les Louveteaux.

Les louveteaux ont l'œil vif. Avez-vous remarqué un petit détail sur la photo du louveteau qui salue, à propos de son écharpe ? Vous voyez qu'il y a deux nœuds. Celui du bas est celui que le louveteau noue pour se rappeler de faire une bonne action dans la journée. Il laisse le nœud au bout de son écharpe pour se rappeler qu'après avoir fait une bonne action, il peut en faire une autre.

LE SOURIRE DU PETIT

Il y a ensuite autre chose que, si vous avez l'œil vif d'un ourson, vous aurez remarquée : sur chacune des photos d'un ourson, il sourit.

Eh bien, si vous regardez un vrai loup, ou même un chien qui a couru, il arbore un large sourire. De même, le petit lionceau devrait toujours sourire. Même si vous n'en avez pas envie.

et parfois vous aurez peut-être plus envie de pleurer, — souvenez-vous de ceci, que

Les petits ne pleurent jamais.

En réalité, les oursons sourient toujours, et s'ils sont en difficulté, souffrent, sont en danger ou ont des ennuis, ils

Gardez toujours le sourire et supportez-le

C'est ce que nos soldats et nos marins ont fait pendant la guerre, alors je suis sûr qu'un Cub peut le faire.

Il y a peu de temps, un très jeune garçon nommé Francis Palmer, appartenant aux Louveteaux du 18e groupe de Bristol, a été renversé par une voiture, sa jambe gauche cassée à deux endroits et le côté de son visage gravement lacéré.

Le garçon souffrait énormément, bien sûr ; mais à la stupéfaction des médecins et des infirmières, il ne pleura ni ne se plaignit jamais. Un des médecins lui demanda pourquoi il était si courageux, et sa réponse fut...

« Je suis un louveteau, et je ne dois donc pas pleurer. »

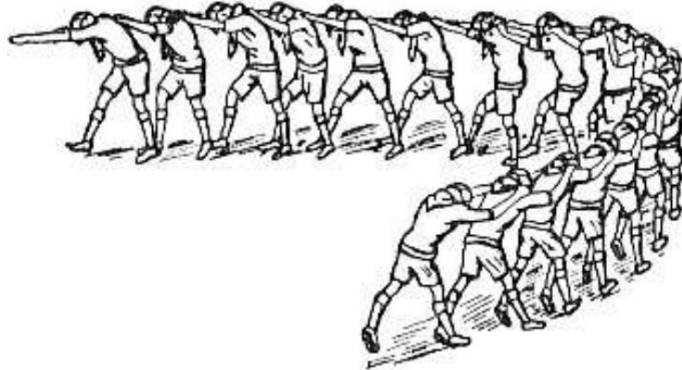
Un lionceau japonais

L'après-midi du 1er septembre 1923, après un terrible tremblement de terre au Japon, une foule de personnes ayant échappé à la mort sous les décombres s'était rassemblée sur les terres gagnées sur la mer, au pied de la falaise de Yokohama. Certaines étaient indemnes, mais presque toutes présentaient des coupures ou des blessures, et certaines étaient terriblement blessés. L'aumônier britannique se déplaçait, s'occupant des cas les plus graves et faisant de son mieux pour remonter le moral des gens. Soudain, dans les hautes herbes, il aperçut un petit garçon allongé et essaya de le reconnaître lorsqu'une main se leva et une voix faible dit : « Je suis là, Monsieur Strong. Tous les autres sont au Ciel. » « Tous les autres » désignaient son père, sa mère, sa sœur, sa gouvernante et un ami.

On découvrit par la suite que sa mère était indemne. Il s'appelait Frank Purington, un louveteau de neuf ans, l'un des garçons les plus brillants de la colonie, le bras droit et le pied gauche broyés. Ils finirent par venir le chercher pour le mettre sur un bateau, et lorsqu'ils essayèrent de le soulever, il céda un instant.

Il gémit, mais se reprit. « Non, je ne dois pas pleurer. Je suis un louveteau. Mais faites très attention à ce bras et à ce pied, ils me font très mal. » Ils le portèrent doucement jusqu'au bateau et l'installèrent à bord du Dongola. Tandis qu'ils le couchaient, il leur indiqua comment le positionner pour que ses blessures le fassent le moins souffrir possible. Le lendemain matin, lorsque le médecin s'approcha de lui, il dit : « Ne vous occupez pas de moi, docteur. Occupez-vous des autres. Mon heure est venue. » Peu après, il mourut.

Revenons-en maintenant à la jungle, en gardant à l'esprit l'histoire de Kaa et des Bandarlog.



LA DANSE DE LA FAIM DE KAA LE PYTHON

Le chef sera la tête de Kaa, et le reste de la meute le suivra, chacun tenant le petit devant lui, et suivra la tête où qu'elle aille, se déplaçant aussi lentement que possible et gardant le même pas que le petit devant lui.

La tête glissera silencieusement le long d'une trajectoire en forme de huit, puis enroulera sa queue vers le haut. en un cercle, de plus en plus petit, jusqu'à ce qu'il fasse demi-tour et reprenne son chemin en formant ce que les scouts appellent la « spirale ».

Chaque petit lionceau continuera à siffler pendant toute la représentation, et marchera en glissant ses pieds sans faire le moindre bruit, de sorte que tout son corps sonne comme un serpent qui bruisse dans l'herbe, émettant de temps en temps le sifflement plus fort qui est la façon dont un serpent appelle ses amis.

Lorsque Kaa s'est ainsi enroulé et déroulé, le chef donne l'ordre « Bandarlog », et aussitôt le serpent se détend et chaque Coupe court à sa manière, imitant les singes.

L'un court comme s'il avait une affaire urgente dans une direction précise, puis s'arrête brusquement, s'assoit et contemple le ciel. Un autre danse à quatre pattes en tournant sur lui-même sans but précis. Un autre encore se mord la queue. D'autres grimpent à des branches imaginaires, s'assoient et se grattent au milieu.

L'un tournera en rond en formant un huit. Un autre se traînera à quatre pattes jusqu'à un ennemi imaginaire, puis s'assiéra brusquement et contempera les étoiles. Un autre encore courra après sa queue, fera quelques pas, puis recommencera à courir après sa queue. Un autre encore gambadera, ramassera une paille imaginaire, l'examinera, puis gambadera de nouveau. Un autre enfin fera un tour sur lui-même, s'assiéra et se grattera.

Un autre marchera très vite sur quelques pas, comme s'il avait une affaire importante à régler, s'arrêtera, oubliera où il allait, se grattera la tête et se remettra à marcher rapidement dans une nouvelle direction, et fera la même chose. encore une fois.

En fait, faites toutes les bêtises que vous voulez, comme le font les singes, mais ne vous intéressez pas à ce que font les autres. Soyez constamment occupé et faites toutes sortes de choses à tour de rôle. Pendant tout ce temps, imitez le cri du singe. Tout le monde sera dans un état de confusion, occupé à faire des choses stupides et sans but précis, tout en poussant le cri du singe : « Goorrukk, goorrukk how, how, goorrukk. »

Soudain, le chef crie « Kaa ! ». Les singes se figent d'horreur, car ils savent, que trop bien, ce que leur terrible ennemi va leur faire.

Le petit qui forme la tête de Kaa se dresse, les bras tendus, les pouces joints, la tête baissée, et balance lentement son corps d'avant en arrière. Il siffle une fois et tous les singes font un pas en avant à contrecœur. Il désigne l'un d'eux. La victime effrayée rampe entre ses jambes et est « avalée », puis se retrouve à la queue du chef, comme dans la première partie de la Danse. Une douzaine de singes environ suivent ce mouvement, l'un après l'autre, et reforment ainsi le corps de Kaa ; les autres se déplacent lentement vers l'arrière et reprennent leur place pour former sa queue. Lorsque tous sont réunis, le serpent décrit un cercle lourd, puis s'allonge et s'endort après son copieux repas.

Cela se fait en s'allongeant tous les uns après les autres, en commençant par la queue.

Dès que la tête de Kaa forme un cercle assez serré, chaque petit doit faire de petits pas. Le dernier petit de la queue s'abaisse alors très lentement ; la pression de ses mains sur les épaules du petit qui le précède l'attire également vers le bas, jusqu'à ce que tout le corps de Kaa soit couché, à l'exception de quelques-uns.

Les trois de devant. Ces trois-là, menés par la tête de Kaa, se balancent un instant, la tête regardant autour d'elle, avant de finalement s'affaisser pour se reposer.



CINQUIÈME BOUCHÉE

Les Affranchis — Comment se rendre utile à la maison — Zulu Boy
Jeu — La danse de la mort de Shere Khan

LES AFFAIRES

Au fin fond de la jungle vivait un vieux hibou aux grands yeux ronds et jaunes et à deux petites touffes de plumes sur la tête, comme des oreilles. Les enfants naïfs avaient peur de lui car il ne sortait que la nuit et poussait un hullement étrange qu'ils prenaient pour un cri fantomatique ; mais tous les garçons de la jungle savaient que c'était un vieux sage, bon envers tous. Au village vivait un tailleur qui avait deux petits garçons, Tommie et Johnnie. Ils vivaient avec lui et leur vieille grand-mère, leur mère étant décédée. Bien qu'elle les aimât tous les deux, Grand-mère trouvait toujours à redire aux garçons à cause de leur paresse, de leurs oublis et de leur désordre. Ils couraient partout en criant et en jouant, renversant les meubles, cassant la vaisselle, abîmant leurs vêtements et, en général, se comportant comme de véritables emmerdeurs. Ils ne se souciaient jamais des ennuis qu'ils causaient aux autres, du moment qu'ils s'amusaient.

Puis Grand-mère leur raconta combien la maison avait changé autrefois, depuis que les Goodfellow y étaient venus. « Qui était un Goodfellow ? » demandèrent les garçons.

« Le Bonhomme de compagnie, raconta Grand-mère, était un petit homme qui venait à la maison avant que quiconque ne soit levé. Il balayait la cheminée, allumait le feu, puisait l'eau et préparait le petit-déjeuner ; il rangeait les pièces, désherbait le jardin ; il faisait toutes sortes de travaux utiles, mais personne ne le voyait jamais. Il s'éclipsait toujours avant que les habitants de la maison ne se lèvent. Mais il était une véritable bénédiction pour tous. Tout le monde était heureux, et la maison était propre et lumineuse. »

Tommie et Johnnie voulaient donc savoir comment faire venir un Goodfellow pour les aider à la maison et ainsi les dispenser des nombreux petits boulots que leur père et leur grand-mère leur demandaient sans cesse de faire.

Ils supplièrent leur grand-mère de leur dire comment trouver un Bon Compagnon, et elle leur dit que le meilleur moyen était d'aller trouver un vieux hibou sage et de lui demander, car il connaissait probablement tout sur les fées et pourrait leur dire où chercher un Bon Compagnon.

Alors Tommie, l'aîné, sortit à la nuit tombée, et lorsqu'il entendit le vieux hibou hululer, il imita son cri et s'approcha ainsi de lui pour lui parler. Tommie lui confia ses soucis ; comment il était toujours...

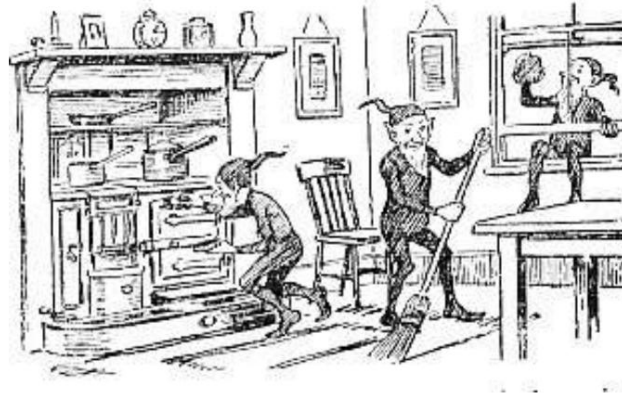
Il daignait travailler quand il voulait jouer, et si seulement il pouvait trouver un Goodfellow pour venir et vivre dans la maison, il n'aurait plus à faire aucun travail lui-même, mais pourrait profiter d'une vie agréable et sans soucis. temps.

« Ohoo, Hoo-hoo-hoo ! Hoo-hoo-hoo-hooooo ! » dit le vieux hibou. « Tu vois cette mare là-bas ? Va du côté nord quand la lune brille, puis tourne sur toi-même trois fois et dis :

Tordez-moi, retournez-moi et montrez-moi l'elfe —

J'ai regardé dans l'eau et j'ai vu...

Pour connaître le dernier mot de la comptine, regarde dans l'eau et tu y verras le Goodfellow, et son nom complétera la rime que vous souhaitez.



Alors, quand la lune s'est levée, Tommie est allé à la piscine, a fait trois tours sur lui-même et a pleuré :

« Tordez-moi, retournez-moi et montrez-moi l'elfe—

J'ai regardé dans l'eau et j'ai vu...

Mais lorsqu'il regarda dans la piscine, il ne vit absolument rien d'autre que son propre reflet.

Il retourna donc voir le Hibou et lui raconta qu'il n'avait vu personne d'autre que son propre reflet dans l'eau, alors qu'il espérait trouver un Goodfellow qui viendrait à la maison et ferait tout le travail.

Alors le hibou dit : « N'as-tu vu personne dont le nom compléterait la rime que je t'ai donnée ? »

Il a dit : « Personne. »

Et le hibou dit : « Qui as-tu vu dans l'eau ? »

Tommie a répondu : « Personne d'autre que moi. »

Alors le hibou dit : « Le mot « moi-même » ne formerait-il pas une rime ? »

Et Tommie a pensé à la rime :

« Tordez-moi, retournez-moi et montrez-moi l'elfe—

J'ai regardé dans l'eau et je me suis vu.

« Mais je ne suis pas un Goodfellow. »

Le hibou répondit : « Non, mais tu peux l'être. Tu peux devenir un Goodfellow si tu essaies. Tu es un petit garçon fort. Tu pourrais balayer le sol ; tu es assez malin pour allumer le feu ; tu pourrais remplir la bouilloire et la mettre à bouillir ; tu pourrais ranger la chambre ; tu pourrais préparer le petit-déjeuner ; tu pourrais faire ton lit et plier tes vêtements ; tu pourrais faire tout cela avant que quiconque ne soit levé, pour que, lorsque ton père et ta grand-mère descendent, ils pensent que des fées étaient à l'œuvre. »

Les Goodfellows sont les petites gens qui vivent dans la maison et qui y font le bien.

Dans certaines maisons, au lieu de Goodfellows, on trouve des Boggarts. Ce sont de petits démons. Quand les gens veulent du calme, pour écrire ou lire, ou quand ils se sentent malades ou fatigués, les Boggarts se mettent à hurler et à s'agiter dans tous les sens.

Quand la maison est propre et rangée, ils arrivent et mettent tout sens dessus dessous : ils cassent les meubles et la vaisselle, et laissent tout en désordre, laissant le soin aux autres de nettoyer. Eux-mêmes sont sales et paresseux, et ne font rien pour aider leurs parents.

Les Épouvantards sont d'horribles petites bêtes, très différentes des Goodfellows.

Mais les Goodfellows ne sont pas vraiment des fées, ce sont juste des garçons et des filles ordinaires qui vivent dans la maison et qui se transforment en Goodfellows en se levant à l'heure pour faire de bonnes actions, au lieu de rester au lit et de se comporter comme des épouvantards.

Les personnes vertueuses accomplissent leur travail discrètement, sans attendre de remerciements ni de récompenses. Elles le font par devoir envers leurs parents et leur famille. Il leur arrive d'être contrariées par la fatigue ou l'envie de jouer, mais elles doivent se souvenir que c'est leur devoir, et que le devoir prime sur tout.

Dans notre histoire, Tommie et Johnnie, après avoir été incités à le faire par le vieux hibou, se sont glissés hors de leurs lits tôt le matin.

Ils nettoyaient la maison et allumèrent le feu ; préparèrent le petit-déjeuner et regagnèrent discrètement leur chambre ; si bien que lorsque Père et Grand-mère descendirent, s'attendant à devoir tout faire eux-mêmes, ils furent étonnés de trouver que tout était déjà fait, et ils crurent que
Les fées étaient arrivées.

Jour après jour, cela continua ainsi, et les garçons prenaient plus de plaisir à accomplir leur devoir qu'à jouer à des jeux bruyants ; ce n'est que bien plus tard que leurs parents découvrirent la vérité.
Qui étaient les véritables Goodfellows ?

Ainsi, chaque Cub peut et doit être un bon camarade dans sa famille en faisant de bonnes actions chaque jour pour son père et sa mère, et ce sans en faire tout un plat.

Un Cub n'est jamais un Boggart.

Et il ne se contente pas de faire de bonnes actions à la maison, mais aussi lorsqu'il est à l'extérieur, loin de chez lui : à ses camarades d'école ou à son professeur lorsqu'il est à l'école ; à ses camarades louveteaux ou à son chef de meute dans la tanière ; aux personnes qu'il croise dans la rue, dans le tramway ou au village.

Partout où il voit une occasion de se rendre utile à quelqu'un, le Cub devrait la saisir — parce que
C'est son devoir. Et il ne doit recevoir aucune récompense pour l'accomplir.

COMMENT SE RENDRE UTILE

Faites-vous votre lit le matin ? Si ce n'est pas le cas, pourquoi ne le feriez-vous pas ? Vous en êtes parfaitement capable, et vous épargneriez bien des tracas aux autres en le faisant vous-même.

Tu sais, je fais toujours mon lit moi-même, je range mes vêtements et je mets ma chambre en ordre, et je suis sûre que n'importe quel louveteau peut en faire autant. De plus, comme je suis généralement levée avant tout le monde à la maison, je ne demande à personne de venir me coucher et allumer le feu ; je le fais moi-même et j'aime ça.

Faire son lit. — Examinez votre lit et vérifiez comment les draps et les couvertures sont disposés et bordés, puis faites de même demain sans rien dire à personne. Quelle surprise de les voir trouver leur travail déjà fait !

N'oubliez pas, en faisant votre lit, d'enlever tous les draps et couvertures et de les aérer. Retournez le matelas de sorte que le dessus de la nuit dernière soit le dessous ce soir ;

Cela évite que le tissu ne devienne grumeleux et troué. Lorsque vous remettez les draps et les couvertures en place, faites-le avec le plus grand soin et en douceur, sans laisser de plis, de manière à ce que personne n'ait pu le faire plus proprement.

Allumage du feu. — (Voir Douzième bouchée.)

Nettoyage des vitres. — Un chiffon humide pour le nettoyage et un chiffon sec pour le polissage rendent une vitre très brillante et agréable.

Nettoyage des bottes et des chaussures. — Le meilleur moyen d'apprendre est d'observer un cireur de chaussures à l'œuvre et de remarquer toutes les techniques qu'il utilise pour nettoyer et polir les bottes de ses clients. J'adore nettoyer les bottes, c'est presque aussi satisfaisant que de nettoyer les cuivres avec un chiffon doux et du Brasso.

Faites la vaisselle — assiettes, tasses, couteaux et fourchettes — mais attention à ne pas ébrécher ou casser les tasses. L'eau doit être chaude pour bien dissoudre la graisse. Séchez et polissez ensuite.

Balayez les tapis. — Saupoudrez les feuilles de thé humides de la veille sur le tapis et balayez-les ; elles retiennent la poussière.

Lavez les vêtements, les mouchoirs et les chaussettes. — Savonnez-les dans de l'eau tiède et laissez-les tremper enroulés. Lavez-les ensuite à l'eau claire. Rincez-les à l'eau froide et étendez-les pour les faire sécher.

Sortez le bébé en poussette , mais ne le laissez pas jouer avec d'autres garçons. Vous êtes de service et, comme une sentinelle, vous ne pouvez pas quitter votre poste. Restez hors de la chaussée et à l'écart des dangers que représentent les voitures, les chevaux emballés, etc.

Transmets les messages aussi vite que possible, sans faire d'erreurs stupides ni oublier ce qui t'a été dit, comme le font les garçons ordinaires.

Voici quelques idées pour être un Goodfellow chez vous.

JEU DU GARÇON ZULU

Un « Cub » est un jeune garçon zoulou peint en blanc et abandonné dans la brousse pour être chassé par sa tribu.

Au lieu d'être peint en blanc, dans notre jeu, il porte un chapeau bicorne blanc en papier, qu'il ne doit pas enlever pendant la partie.

À une certaine heure, on l'envoie se cacher dans la jungle. La « jungle » désigne la campagne ou les rues sur un rayon de 600 mètres autour d'un point central bien connu, comme l'église, l'école ou un grand arbre, etc.

Il dispose de dix minutes pour s'enfuir et se cacher.

Ensuite, la tribu (ou la meute) est divisée en paires et lâchée dans différentes directions pour le chasser.

Ils peuvent le suivre à la trace, ou demander aux passants s'ils ont vu un garçon portant un chapeau bicorne blanc ; et si S'ils le trouvent, ils peuvent le poursuivre jusqu'à ce qu'ils s'emparent du chapeau.

Mais les deux chasseurs doivent être présents ensemble pour y parvenir ; il ne peut être capturé par un seul petit.

Le garçon blanc ne doit se cacher dans aucun bâtiment habité, sauf si un règlement l'y autorise, mais il peut voyager dans une charrette ou une voiture de toute sorte, et il doit garder son chapeau en permanence.

S'il parvient à ne pas se faire prendre son chapeau pendant une heure, il gagne la partie.

LA DANSE DE LA MORT DE SHERE KHAN

Retournons maintenant à la jungle pour la Danse de la Mort de Shere Khan. Le dernier jour du tigre tyrannique arriva lorsqu'il fut brutalement réveillé d'un sommeil dans un ravin asséché de la rivière Waingunga. À l'aube, il avait tué et mangé un cochon, et s'était enivré. Mowgli, avec l'aide d'Akela et de Frère Gris, divisa un troupeau de buffles en deux et les mena dans le ravin par des extrémités opposées. Shere Khan, incapable de remonter les parois du ravin après son copieux repas, fut piétiné à mort par les buffles terrorisés. Ce fut une mort misérable. Passons maintenant à la Danse. La Meute forme d'abord un cercle, puis, tournant vers la gauche, ils tournent en chantant les paroles suivantes sur l'air de Frère Jacques :

La chasse de Mowgli,
la chasse de Mowgli,
Il a tué Shere Khan, Il
a tué Shere Khan, Il a
écorché le mangeur de bétail,
Il a écorché le mangeur de bétail,
(Cri) Rah-rah-rah !
Hourra !

Après la mort de Shere Khan, Mowgli l'écorcha, non sans s'être d'abord querellé avec le vieux Buldeo le Chasseur, et avoir dû demander à Frère Gris de maintenir l'homme au sol jusqu'à ce qu'il promette de partir.

(Mowgli emporta ensuite la peau au Rocher du Conseil, comme vous le savez.) Revenons-en à la chanson.

On avance d'un pas à chaque ligne, puis la chanson est immédiatement répétée, chacun faisant demi-tour et se déplaçant dans la direction opposée. Les actions sont les suivantes : LIGNE 1, avancer du pied droit et de la main droite, la main servant à se protéger les yeux du soleil, à la manière d'un éclaireur scrutant le paysage.

LIGNE 2, répéter avec la main gauche. LIGNE 3, un mouvement de poignardage vigoureux avec la main droite, comme pour poignarder le tigre. LIGNE 4, répéter. LIGNE 5, les deux mains levées devant le visage, imiter le geste de dépecer en déchirant la peau. LIGNE 6, répéter. LIGNE 7, danser en rond vers la droite en agitant le bras au-dessus de la tête. LIGNE 8, répéter.

Pour la deuxième partie, les lionceaux se mettent à quatre pattes face au centre du cercle, le chef restant à l'extérieur. Cette partie de la danse consiste en une série de provocations adressées au tigre mort par le chef, auxquelles la meute répond par des grognements et en rampant légèrement vers le centre du cercle. Il y a quatre provocations en tout. Les provocations et les grognements commencent assez doucement et augmentent progressivement en intensité et en colère.

Entre les grognements, la meute ne doit émettre aucun mouvement ni aucun son. Les quatre injures sont : Lungri, mangeur de grenouilles, bête brûlée de la jungle, chasseur de petits hommes nus ! Au moment du quatrième grognement, la meute devrait avoir atteint le cercle de pierres.

La troisième partie de la danse commence par un mouvement de bascule vers l'arrière, les mains relâchées le long du corps. Le meneur doit déjà se trouver au centre, près du Rocher du Conseil.

Il se remet à genoux de la même manière, lève les bras au-dessus de sa tête et déclare lentement et théâtralement : « Shere Khan est MORT ! » La Meute étend alors les bras dans la même position et, en suivant son rythme et en gardant les mains immobiles, s'incline trois fois jusqu'à ce que leurs têtes et leurs mains touchent le sol, en disant : « Mort... mort... mort ! »

Puis tous se relèvent d'un bond en criant « Hourra ! » avec enthousiasme à trois reprises, avant de retomber au sol comme foudroyés. Après environ cinq secondes de silence absolu, le signal est donné pour se relever, et la Danse de la Mort est terminée. La danse est bien moins difficile qu'il n'y paraît d'après sa description, et si chaque étape est pratiquée séparément avant d'être combinée, n'importe quelle Meute peut l'apprendre.

Si vous voulez divertir vos pères, vos mères et vos amis, il est bon de faire la danse de Tabaqui, et immédiatement après la danse de la mort de Shere Khan.

SIXIÈME BOUCHÉE

L'uniforme — L'investiture d'un Tenderpad — Les six totems

UNIFORME

Le louveteau de la jungle ressemble à beaucoup d'autres animaux : il a quatre pattes, une tête et une queue. Il en va de même pour une chèvre, un cochon ou une girafe, mais ces animaux n'ont pas tous le même type de fourrure, ni la même forme ou la même couleur. On reconnaît un loup à sa forme et à la couleur de sa fourrure, et tous les loups sont exactement semblables. De même, les louveteaux mâles sont comme tous les autres garçons : ils ont une tête, deux bras et deux jambes. Mais on reconnaît un louveteau tout de suite à sa tenue : il porte l'uniforme de louveteau.

un maillot, un short, des chaussettes, une casquette verte à liseré jaune et une écharpe aux couleurs de son groupe.

Et comme les petits des champs, il le garde propre et net, il ne laisse pas la boue et la saleté s'y accumuler, et il prend soin de ne pas l'abîmer en jouant dans les buissons.

N'oubliez pas non plus que pour les jeunes louveteaux, l'uniforme a une signification particulière : il symbolise votre appartenance à une grande fraternité. Cette fraternité est présente dans le monde entier. Vos frères louveteaux sont partout dans l'Empire britannique – en Australie et en Nouvelle-Zélande, en Afrique, au Canada, en Inde, ainsi que dans d'autres pays – tous accomplissant la même tâche et portant les mêmes maillots, shorts et casquettes.

Les gens ont une haute opinion d'un garçon vêtu de cet uniforme, car ils savent que ce n'est pas un garçon ordinaire, mais qu'il peut être propre, intelligent et actif, et qu'on peut lui faire confiance pour faire de son mieux pour obéir aux ordres ou rendre service aux autres.

C'est ce que l'on attend de vous puisque vous portez cet uniforme.

Veillez donc, chacun d'entre vous, à mettre en pratique ce principe, non seulement lors des réunions de la meute, mais aussi chez vous, dans la rue ou dans les ruelles, loin de la meute. Pensez toujours à votre devoir.

Lorsque vous portez l'uniforme, vous êtes « en service ».

Vous êtes comme un soldat ou un marin portant l'uniforme du roi. Souvenez-vous comment ces hommes valeureux ont été blessés, ont souffert et enduré des épreuves, et comment beaucoup ont donné leur vie, simplement pour accomplir leur devoir, sans se soucier des conséquences.

Toi aussi, tu peux montrer aux autres que, comme un des Louveteaux, tu peux accomplir ton devoir, même si c'est difficile et dangereux. Peu importe.

LE DEVOIR AVANT TOUT POUR UN LOUP-BOU !

Et qu'est-ce que le DEVOIR ?

Il s'agit simplement d'appliquer la Loi et la Promesse des Louveteaux. Pour être un vrai Louveteau, il faut donc les connaître par cœur, les comprendre et les respecter en toutes circonstances.

Aujourd'hui, nous allons donc vérifier que chaque nouvel élève se souvient de ce qu'il a déjà appris.

La promesse du lionceau,
la loi du lionceau,
Le Salut,
Le Grand Hurlement.

Je m'attends à ce que votre Akela ait une petite conversation avec vous à propos de ces choses très importantes avant d'être sûr que vous êtes prêt à devenir un louveteau et à faire cette promesse solennelle.

LA CÉRÉMONIE D'INVESTISSEMENT D'UNE PLATEFORME D'APPEL D'OFFRES

La recrue (ou le nouveau venu) est amenée au cercle de parade. Sa casquette est déposée aux pieds du chef de meute, qui se tient en face de lui.

Chef de meute : Connaissez-vous la Loi et la Promesse de la Meute de Louveteaux, le Grand Hurlement et le Salut ?

Recrue : Oui, monsieur.

Chef de meute : Quelle est la loi ?

Recrue : Le louveteau cède au vieux loup. Le louveteau ne cède pas à lui-même.

Chef de meute : Êtes-vous prêts à prononcer la promesse solennelle des louveteaux ?

Recrue : Oui, monsieur. Je promets de faire de mon mieux, de faire mon devoir envers Dieu et le Roi, de respecter la Loi de la Meute des Louveteaux et de rendre service à quelqu'un chaque jour. (Pendant que la promesse est faite, toute la Meute se lève pour le salut.)

Chef de meute : Je compte sur toi pour tenir cette promesse. Tu es maintenant un louveteau et membre de la grande fraternité des scouts. (Il lui remet ses insignes, lui met sa casquette bien droite et lui serre la main gauche. Le louveteau change l'insigne de sa main droite à sa main gauche et salue le chef de meute de la main droite. Puis il se retourne et salue la meute. Il marque une pause au signal d'alerte tandis que la meute le salue en retour, comme pour l'accueillir parmi eux.) Il rejoint ensuite son groupe de six.

La cérémonie s'achève par le Grand Hurlement, au cours duquel le Tenderpad peut désormais entrer pour la première fois.

LES SIX

Désormais, tu n'es plus un nouveau venu, mais un Tenderpad, portant l'uniforme de la Meute ; et tu es bien plus que cela. Tu n'es pas seulement membre de ta Meute, mais aussi de l'une des Six qui la composent.

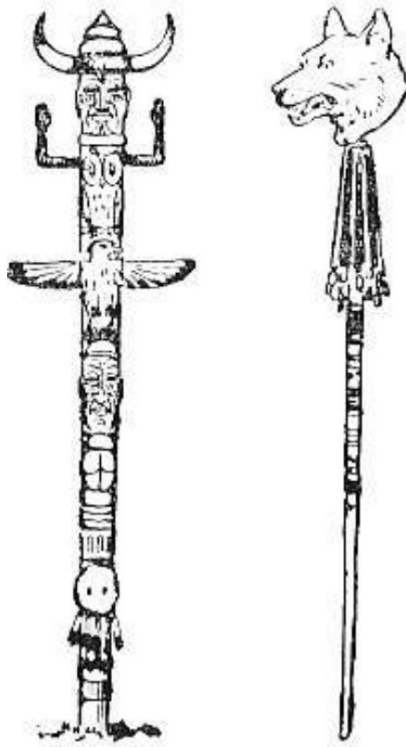
Une Six, comme vous le savez probablement, est composée de six garçons sous la direction d'un chef, et ceux-ci restent toujours ensemble pour travailler ou pour jouer, et chaque Six est appelée d'après un loup en fonction de sa couleur — soit les Loups Noirs, les Loups Bruns, les Loups Blancs, les Loups Gris, les Loups Fauves ou les Loups Rouges.

Chaque louveteau porte sur son bras un insigne triangulaire en tissu de la couleur de sa sixe.

Le chef de la bande de six est appelé le « chef de bande », et ses ordres doivent être obéis en toutes circonstances par les autres membres. Le deuxième garçon de la bande est appelé le « second », et son rôle est d'aider le chef de bande autant que possible. Chaque louveteau de la bande a pour mission de contribuer à faire de sa bande la meilleure de la meute.

MÔTES TOTEM

Chaque meute devrait posséder un totem. Le mot « totem » est un terme amérindien qui désigne simplement le blason ou les armoiries de la famille qui l'utilise. Ce blason était généralement peint ou imprimé sur la plupart des objets utilisés par son propriétaire. Par exemple, le blason du prince de Galles est facile à décrire. Il est composé de trois plumes d'autruche maintenues ensemble à leur base par un ruban, sur lequel est imprimée la devise « Ich Dien », qui signifie « Je sers ».



Un totem indien. Un totem de meute.

Les familles amérindiennes se faisaient sculpter leurs propres totems lorsqu'elles en avaient les moyens. Il s'agissait généralement de grands poteaux ou barres de cèdre finement sculptés. L'emblème, généralement une bête, un oiseau ou un poisson, se trouvait au sommet. Ils le considéraient comme une sorte de mascotte et croyaient qu'il veillait sur eux et les protégeait de tout danger. Tous les Louveteaux appartiennent à une seule et même grande famille, avec des frères Louveteaux disséminés dans de nombreux pays, et notre emblème est la tête de loup. Vous la portez en tissu sur vos casquettes et maillots, et en métal à votre boutonnière lorsque vous n'êtes pas en uniforme. On peut réaliser une maquette de tête de loup en bois ajouré, ou certains anciens Louveteaux peuvent la sculpter dans un bloc de bois, ou même utiliser une tête empaillée si l'on a la chance d'en trouver une. Le poteau peut être un bâton de frêne, ou tout autre matériau de votre choix. Fixez ensuite la tête au sommet du poteau, et voilà ! Traitez toujours votre totem avec soin et respect, ne le maltraitez jamais. Désormais, chaque fois qu'un louveteau obtient un insigne de compétence, un ruban de la couleur du groupe d'insignes est fixé au mât, et le nom du louveteau est inscrit sur une étiquette fixée à l'extrémité. D'autres distinctions obtenues par la meute peuvent également y être ajoutées, et l'on pourrait même planter un clou à tête de laiton dans le mât pour chaque nouveau membre.

SEPTIÈME BOUCHÉE

Les étoiles — Premiers essais d'étoiles — L'Union Jack et comment la faire flotter —

Jeu du drapeau

LES ÉTOILES

Maintenant que tu es un Louveteau, tu peux gagner et porter deux étoiles sur ta casquette, pour montrer ton talent et devenir un Louveteau à part entière. Mais n'oublie pas la Promesse du Louveteau et la Loi de la Meute. Ne crois pas que parce que tu les as apprises pour ton investiture, tu peux les oublier. Tu dois toujours t'en souvenir et non seulement pouvoir les réciter à n'importe qui, mais aussi te les répéter chaque jour et faire de ton mieux pour les appliquer.

Faites-leur plaisir.

La plupart d'entre vous reconnaissent l'insigne des scouts : une pointe de flèche ornée de deux étoiles. Savez-vous ce que signifient ces deux étoiles ? Elles représentent les deux yeux brillants du louveteau avant son entrée chez les scouts. Ce sont les yeux qui symbolisent le scout qui se souvient des leçons apprises lorsqu'il était louveteau et qui voit tout : rien ne lui échappe, que ce soit au sol, dans les airs, autour de lui, au loin ou de près.

L'effort nécessaire pour obtenir ces étoiles peut sembler considérable pour un Louveteau, mais il en vaut largement la peine. Une fois votre deuxième étoile en poche, vous aurez vraiment l'impression d'avoir les yeux grands ouverts dans la jungle. Dans les prochains articles, nous parlerons de la deuxième étoile et des badges que vous pourrez obtenir ensuite.

Je vais maintenant vous montrer comment commencer à travailler pour obtenir votre Première Étoile.

LA PREMIÈRE ÉTOILE

Avant de recevoir la Première Étoile, un Tenderpad doit convaincre son chef de meute qu'il peut repasser son brevet.

Tenderpad effectue les tests suivants et les réussit :

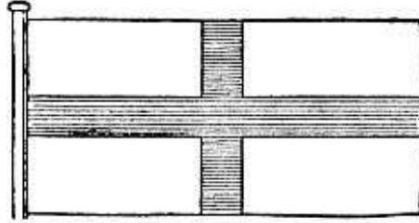
- (1) Connaître la composition de l'Union Jack et la bonne façon de la faire flotter.
- (2) Être capable de faire les nœuds suivants et connaître leurs utilisations : nœud plat, nœud d'écoute.
- (3) Faire un saut périlleux ; sauter par-dessus un autre garçon de même taille ; sauter (pas nécessairement sur le même pied) autour d'un parcours en forme de huit d'environ 25 mètres ; lancer une balle d'abord avec la main droite, puis avec la gauche, de sorte qu'un garçon à 10 mètres de distance l'attrape quatre fois sur six ; attraper une balle (l'une ou l'autre main ou les deux peuvent être utilisées) lancée à lui à une distance de 10 mètres quatre fois sur six.
- (4) Sauter à la corde trente fois, pieds joints. (Il faut le faire en arrière sur la pointe des pieds, les genoux légèrement fléchis tout le temps : le louveteau doit tourner la corde lui-même.) Marcher droit et avec une bonne posture, en portant un poids sur la tête, sur une distance de 20 mètres.
- (5) Savoir comment et pourquoi il doit garder ses mains et ses pieds propres, ses ongles propres et coupés, et ses dents propres ; et pourquoi respirer par le nez ; et mettre ces choses en pratique.
- (6) Être capable de lire l'heure sur une horloge.
- (7) Récitez le premier et le troisième versets de « God Save the King ».
- (8) Nettoyer une paire de bottes ou de chaussures, plier soigneusement ses vêtements et convaincre son chef de meute qu'il fait bien son travail.
Il faisait de son mieux pour garder la tanière de la meute propre et pour ne laisser aucun déchet nulle part.
- (9) Avoir au moins trois mois de service satisfaisant en tant que Louveteau.

La première étoile se porte à l'avant de la casquette, sur le côté droit de l'insigne du louveteau.

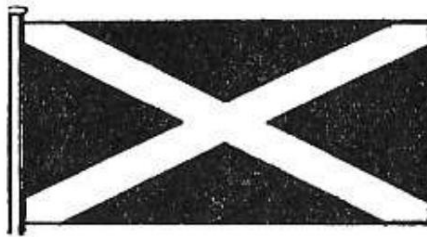
LE CAMPAGNE UNION ET LA BONNE FAÇON DE LE FAIRE VOLER

L'Union Jack, notre drapeau national, est assez déroutant à première vue, jusqu'à ce qu'on en connaisse la composition. Vous savez que l'Angleterre, l'Écosse et l'Irlande ont chacune leur saint patron, à savoir saint François d'Assise.

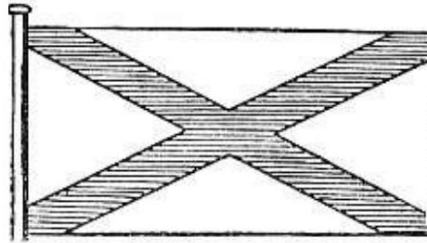
Saint Georges, Saint André et Saint Patrick figurent sur le drapeau, composé des différentes croix qui représentent ces saints.



Ainsi, saint Georges portait une croix rouge sur un drapeau blanc.



Saint André avait une croix blanche disposée en diagonale sur un drapeau bleu.



Saint Patrick avait une croix rouge placée dans les coins sur un drapeau blanc.

Ces trois éléments ont été réunis pour former un seul drapeau appelé Union Jack. C'est ce que signifie la composition : assembler trois drapeaux pour n'en former qu'un. Certains affirment que le mot « Jack » provient de l'ancien nom donné à la chemise que les soldats portaient par-dessus leur armure, car, une fois en armure, ils se ressemblaient tous et il était difficile de distinguer leur camp.

au combat ; et sur leur chemise, ils portaient la croix du saint patron de leur pays.

Ainsi, un soldat en chemise blanche ornée d'une croix rouge était reconnu comme un Anglais, combattant sous la « veste », ou ce que nous appellerions aujourd'hui la « veste », de Saint-Georges.

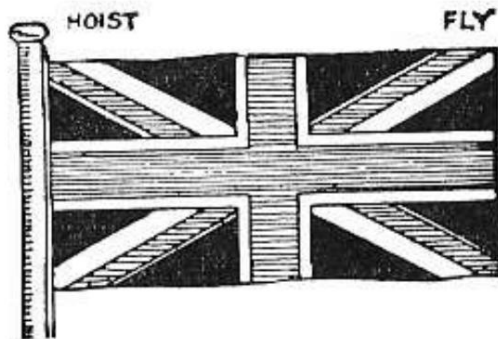
De même, sur nos navires, les mêmes couleurs flottent encore aujourd'hui sous la forme d'un pavillon (également appelé « Jacques »).

Votre Akela vous racontera de nombreuses histoires sur les saints des trois drapeaux et vous montrera les liens qui leur sont associés. Vous savez tous, par exemple, que la rose est la fleur nationale de l'Angleterre et que le dragon est lié à saint Georges en raison de la légende de leur bataille mémorable.

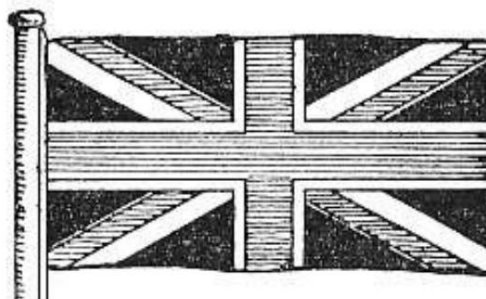
COMMENT FAIRE VOLER LE CAMP DE L'UNION

Aujourd'hui, tout le monde devrait savoir comment hisser l'Union Jack. Pourtant, nombreux sont ceux qui ignorent le sens de ce drapeau.

Un garçon qui hisserait l'Union Jack à l'envers passerait pour un imbécile aux yeux des scouts !



UN



B

Voici deux images du drapeau. La partie la plus proche du mât s'appelle la « hampe » ; l'autre extrémité, la « queue ».

On appelle le côté flottant le « flottant ». Les bandes rouges du drapeau, d'un coin à l'autre, présentent une fine bande blanche d'un côté et une large de l'autre. La large bande doit se trouver en haut du drapeau du côté de la hampe (ou « hauteur ») et vers le bas du drapeau du côté flottant (ou « flottant »). L'image « A » montre le drapeau à l'endroit, et l'image « B » à l'envers. Voyez-vous la différence ? Étudiez-la attentivement et n'oubliez pas.

DESSINER DES DRAPEAUX ET DES EMBLÈMES

Un bon moyen de mémoriser ce que vous savez sur l'Union Jack et sa composition est de faire de petits dessins. Voici une idée pour vous y mettre. C'est souvent une bonne chose.

Pour que les six se partagent le travail. Prenez douze cartes d'environ 12,5 cm de long et 7,5 cm de large. Sur chaque carte, dessinez et coloriez à la craie ou à la peinture l'un des éléments suivants :

1. La Croix de Saint-Georges.
2. Une rose anglaise rouge.
3. Un dragon de feu.
4. La Croix de Saint-André.
5. Un chardon écossais épineux.
6. Un poisson (Saint André était pêcheur).
7. La Croix de Saint Patrick.
8. Une feuille de trèfle pour l'Irlande.
9. Une mitre d'évêque pour saint Patrick.
10. ┘ Sur ces cartes, vous pouvez dessiner de fausses croix ou des images telles que...
11. | Croix bleue sur fond blanc, une marguerite, ou tout autre motif de votre choix. Vous verrez la
12. ┘ L'idée de ceci lorsque vous commencerez à jouer au jeu que je vais simplement décrire.

LE JEU DU DRAPEAU

Une fois que vous aurez fini de jouer à ces cartes, vous pourrez jouer avec les autres Six. Chaque Six a un paquet de cartes, mélangées dans n'importe quel ordre. Les Six se mettent en file indienne et les cartes sont placées devant le Sixer, face cachée. À l'autre bout de la Tanière, quatre carrés sont dessinés à la craie sur le sol, en face de chaque Six. L'un s'appelle Angleterre, un autre Écosse, un autre Irlande et le quatrième s'appelle « Faux ». Au signal « Go », le Sixer court, ramasse la première carte, la regarde, la prend sur les carrés et la place dans celui qu'il juge être le bon. Il retourne ensuite toucher le Cub suivant, qui fait de même. Cela continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient dans les carrés. Ensuite, je suppose qu'Akela regardera les cartes pour vérifier si vous les avez toutes placées.

Les bonnes cases détermineront quel Six a le mieux joué.



HUITIÈME BOUCHÉE

Observation — Entraînement des sens — Traque — Un journal de neige —

Lecture sur piste — Animaux de compagnie

Voici la loi de la jungle — aussi vieille et aussi vraie que le ciel —

Et le loup qui la gardera prospérera, mais le loup qui la brisera mourra.

Le chacal peut suivre le tigre ; mais petit, quand tes moustaches auront poussé,

N'oubliez pas que le loup est un chasseur — allez chercher votre propre nourriture.

RUDYARD KIPLING.

Cela signifie que le chacal est une bête sournoise, qui ne chasse pas pour se nourrir elle-même, mais qui rôde lorsque le tigre part chasser, et qui récupère ensuite une partie des restes une fois que le tigre a terminé son repas.

Le chacal est comme l'homme sans valeur qui ne gagne jamais sa vie, mais qui mendie en cachette et vit des gains des autres.

Mais le loup est très différent. Il chasse sa propre viande, comme le mâle viril qui gagne son propre pain.

Il vit et trace son propre chemin dans le monde sans compter sur l'aide des autres. Donc vous,

Mon cher petit, tu apprends à faire de même.

Lorsqu'un loup chasse des animaux pour se nourrir, il le fait en repérant les endroits où ils sont passés à l'odeur.

L'homme, qui n'a pas le même odorat, chasse les animaux en suivant leurs traces ; et pour l'éclaireur, ce pistage est sa méthode habituelle, non seulement pour chasser, mais aussi pour obtenir des informations.

Le pistage et l'approche sont d'excellentes activités, mais pour devenir un bon pisteur, il faut beaucoup de pratique et d'entraînement. En Inde, il faut sept années complètes pour former un véritable pisteur. Je crains que vous deviez attendre d'être scout pour pratiquer le pistage, mais il y a de nombreuses activités que vous pouvez faire chez les louveteaux et qui vous seront extrêmement utiles plus tard.

UTILISEZ VOS YEUX

Quand j'étais petit, je remarquais le numéro sur le col de chaque policier que je croisais, et je me souvenais ensuite où je l'avais vu. Puis, je demandais à un ami de venir me promener.

l'un des points où le policier était en service (un policier en service « de point » est celui qui reste toujours à peu près au même endroit pour réguler la circulation, etc. — contrairement au policier en « patrouille », qui se déplace dans un certain quartier qui lui est propre).

Lorsque nous apercevions le policier, mais à bonne distance, je me protégeais les yeux du soleil et le fixais intensément, épelant progressivement son matricule et la lettre de sa division. Puis nous passions devant lui, et mon compagnon pensait que ma vue perçante les avait correctement déchiffrés !

POLAIRES MÉTÉOROLOGIQUES ET STATUES

Ce n'est pas une mauvaise chose de reconnaître visuellement toutes les girouettes de la ville. Je tenais un petit carnet où je dessinais celles que je voyais. Rares sont ceux qui lèvent les yeux et les remarquent.

Au sommet de la Bourse royale de Londres, une immense sauterelle dorée fait office de girouette. Des milliers de personnes passent devant chaque jour, et pourtant, rares sont celles qui la remarquent. Elles ne sont pas aussi attentives qu'un bon scout ou un louveteau.

ENTRAÎNER SES SENS

Avant de devenir un pisteur efficace, un éclaireur doit être capable de remarquer le moindre détail pouvant l'aider à atteindre sa cible. Il ne suffit pas qu'il voie tout, il doit aussi utiliser son ouïe, son odorat et ses mains.

Avant tout, il doit faire appel à son esprit afin de pouvoir déduire le sens des choses qu'il remarque.

En tant que louveteaux, vous devez donc apprendre à utiliser vos yeux, vos oreilles, votre nez, vos mains et votre esprit. Voici une liste pour vous ! Elle vous donnera beaucoup à faire, et je vais vous montrer comment vous y prendre, non seulement lorsque vous êtes avec la meute, mais tout au long de la journée, jusqu'à ce que tout soit une habitude.

Si l'on demandait à un jeune scout de Manchester où se trouve une statue de saint Georges terrassant le dragon, il vous répondrait probablement sans hésiter qu'une petite statue le représentant se dresse au sommet de la statue de la reine Victoria à Piccadilly.

Houdini, le grand illusionniste, réalisait nombre de ses tours en repérant d'un seul coup d'œil plusieurs petits objets et en les mémorisant. Il apprit cela dès son plus jeune âge, en observant une boutique.

Il s'arrêtait quelques secondes devant la fenêtre, puis, lui tournant le dos, décrivait à ses congénères tout ce qu'il y voyait. C'est un excellent exercice pour les louveteaux. Essayez !

Vous pouvez aussi relever les numéros d'immatriculation des voitures qui passent et noter l'heure à laquelle vous les avez vues. Mémorisez-les et notez-les plus tard ; c'est une bonne pratique qui pourrait s'avérer utile un jour, car il arrive qu'une voiture soit recherchée par la police pour avoir renversé quelqu'un et pris la fuite. Si le numéro d'immatriculation est publié par la police, vous pourrez peut-être signaler que vous avez vu la voiture à tel endroit et à telle heure.

NIDS D'OISEAUX

Il faut être attentif aux moindres signes et avoir un œil très aiguisé pour observer les habitudes des oiseaux et leurs nids.

Bien sûr, les scouts et les louveteaux aiment trouver des nids d'oiseaux, non pas pour voler leurs œufs, mais pour observer comment les oiseaux construisent leurs nids, quels types d'œufs pondent les différentes espèces, et comment ils nourrissent et élèvent leurs petits. On peut le faire en les observant discrètement.

Seuls les profiteurs vont déplacer les nids et voler les œufs. Les éclaireurs et les louveteaux font de leur mieux pour protéger les nids.

Bien sûr, on peut trouver des nids en fouillant un peu les buissons, mais la méthode la plus sportive consiste à observer les oiseaux et à suivre leurs déplacements. En fait, pour beaucoup d'oiseaux sauvages, c'est le seul moyen de localiser leur nid. Dans certains cas, c'est une tâche assez ardue.

Prenons l'exemple du pluvier, ou même d'un oiseau plus commun, l'alouette des champs. On la voit s'envoler du sol et chanter vers le ciel, mais si l'on se rend à l'endroit d'où elle est partie, on n'y trouve pas son nid. Après avoir quitté son nid, elle court toujours sur une certaine distance avant de s'envoler ; et lorsqu'elle redescend, elle ne se pose pas à son nid, mais à un peu plus loin. L'alouette des champs, comme le pouillot fitis, construit son nid au sol.

La mésange charbonnière construit son nid dans des trous d'arbres, mais aussi très souvent dans des endroits insolites, comme le goulot d'une pompe ou un bocal.

La sittelle torchepot fait toujours son nid dans un trou d'arbre.

HARCÈLEMENT

Le printemps est la période la plus intéressante de l'année pour étudier la nature, tant les oiseaux que les fleurs.

Les hirondelles et autres oiseaux commencent à peine à arriver de loin, par-delà les mers, pour passer l'été en Grande-Bretagne. Le commun des mortels, qui n'écoute ni ne regarde, ne trouvera pas la moitié du plaisir qu'éprouve un louveteau à se promener en lisière de bois ou le long d'une haie.

Les oreilles attentives repéreront le pouillot fitis, ou pouillot véloce, ce petit oiseau brun et agité au chant aigu et sifflant ; et il faudra une bonne vue pour le repérer et le suivre dans son joyeux sautiller d'une brindille à l'autre.

C'est une joie de découvrir le nid de la grive et la grive aux yeux brillants qui couve ses œufs.

Elle peut être très docile si vous êtes gentil avec elle et que vous lui montrez que vous ne lui voulez aucun mal.

Tenir un carnet où sont notés tous les oiseaux observés et la date de leur première observation ou écoute est une chose très intéressante. On peut ensuite comparer ces dates l'année suivante, ou avec celles d'autres personnes.
notes.

Notez le jour où vous avez entendu le coucou pour la première fois, ou vu la première hirondelle de l'année, ou la première alouette des champs ou sittelle.

Si vous pouvez dessiner des images des oiseaux et de leurs œufs, cela rend le livre d'autant plus intéressant.

De plus, il est judicieux de conserver une liste des nids que vous découvrez.

Dans son ouvrage **Northern Trails**, W.J. Long décrit comment les jeunes loups de Terre-Neuve apprennent à se débrouiller seuls dans la nature. Ils apprennent à observer les oiseaux et les animaux au quotidien afin d'en apprendre les habitudes, tout comme le fait un louveteau.

Mais le garçon cherche à mieux les connaître et à s'intéresser amicalement à leurs activités, tandis que le jeune loup agit ainsi parce qu'il sait mieux que quiconque comment les chasser et les attraper pour son dîner.

Lorsque les jeunes loups encerclaient une volée de pluviers se nourrissant au sol et s'approchaient de plus en plus d'eux, enfonçant leurs corps gris dans la mousse grise et souple jusqu'à ressembler à des troncs usés par les intempéries, la chasse était pleine d'une excitation intense, même si les bouchées juteuses étaient rares et espacées.

Mais voilà que les canards arrivèrent dans tous les étangs et les mares, et les jeunes loups apprirent à attirer ces oiseaux naïfs en éveillant leur curiosité.

Ils se cachaient dans l'herbe près de l'eau pendant que l'un d'eux allait jouer et se rouler sur la rive découverte jusqu'à ce que les canards le voient et commencent à étirer leur cou et à glousser d'étonnement devant cette chose étrange qu'ils n'avaient jamais vue auparavant.

Timide et sauvage de nature, le canard ne peut s'empêcher de picorer tout ce qui est nouveau.

Tantôt silencieux, tantôt gloussant tous ensemble, le groupe de canards nageant sur l'eau virait de bord, se dispersait, se regroupait à nouveau et finissait par nager vers le rivage, chaque cou tendu comme une corde, pour mieux voir ce qui se passait.

Ils s'approchèrent, de plus en plus près, jusqu'à ce que soudain une brusque ruée hors de l'herbe les propulse tous tête baissée, éclaboussant et cancanant dans un vacarme infernal.

Mais il y en avait toujours un ou deux qui restaient avec les loups pour payer le prix de leur curiosité.

LE LOUP A DES MOUSTACHES POUR SE CHEMINER.

Un vrai scout ne se fie pas uniquement à sa vue, car il doit travailler autant la nuit que le jour, et il ne peut évidemment pas bien voir dans le noir ; il doit donc faire appel à ses autres sens, comme l'ouïe, l'odorat et le toucher.

J'ai dû une fois guider de nuit une importante troupe de soldats à travers un bois obscur pour attaquer l'ennemi. J'y étais passé la veille ; j'ai donc retrouvé mes traces et les ai suivies au toucher.

Chaque scout doit travailler dans le noir, alors je conseille à chaque louveteau d'apprendre à le faire.

C'est une excellente habitude de se lever chaque matin dans le noir, de prendre un bain ou de se laver, de se brosser les dents, de faire ses exercices, de s'habiller, et même de nouer sa cravate et de se coiffer sans jamais allumer la lumière. On y arrive vite et sans difficulté.

Vous pouvez aussi vous entraîner à trouver votre chemin les yeux bandés.

On découvre alors combien il est utile d'avoir d'autres sens.

Vous pouvez écouter et entendre des sons qui vous aideront à vous orienter. Vous entendrez peut-être le carillon de l'église, le sifflement de la gare ou le cri d'un courlis dans le marais ; autant de sons qui peuvent vous guider même si vous ne pouvez pas voir.

Ou bien, à l'odeur, vous pouvez savoir que vous passez devant une étable, une épicerie ou une cour de ferme, et vous orienter ainsi.

LE LOUP A UN NEZ AIGU

Il y avait en Égypte un vieux guide arabe, complètement aveugle, qui connaissait pourtant le chemin, même dans le désert, à l'odeur du sable. De temps à autre, il en prenait une poignée et la sentait pour vérifier s'il était sur la bonne voie. Il reconnaissait l'odeur de chaque campement dès qu'il y arrivait.

Un jour, ses compagnons, pensant lui jouer un tour, apportèrent un sac de sable de leur dernier campement et, arrivés au nouveau, lui en tendirent un peu à sentir, en disant qu'ils venaient de le ramasser.

L'aveugle le sentit, parut perplexe, le sentit à nouveau, puis dit qu'il était extrêmement désolé ; il avait commis une erreur et les avait ramenés à leur ancien campement.

Il était très malheureux jusqu'à ce qu'ils lui racontent en riant la blague qu'ils lui avaient jouée.

Il y a de nombreuses années, alors que nous étions en guerre contre les Zoulous, une nuit, dans mon bivouac, une odeur étrange m'a réveillé. C'était l'odeur d'un indigène.

J'ai aussitôt réveillé mes compagnons, mais ils n'ont rien senti. Mais, à vrai dire, la plupart d'entre eux étaient...

Les fumeurs, et un homme qui fume en général ne sent pas aussi bien qu'un non-fumeur. En fait, fumer altère non seulement son odorat, mais perturbe aussi son souffle, ce qui l'empêche de courir.

Cela lui abîme souvent la vue et la digestion.

Vous constaterez donc que la plupart des vrais scouts ne fument pas.



Des loups à l'affût.

Je sentais toujours l'ennemi tout près, alors nous sommes restés éveillés. Bientôt, nous les avons entendus s'approcher furtivement dans l'herbe, espérant nous surprendre et nous prendre au dépourvu. Mais c'est nous qui les avons surpris en tirant une volée qui les a projetés au loin.

Vous voyez donc à quel point l'odorat peut être précieux. Voici un autre cas qui s'est produit en France.

Un homme portant un paquet se présenta au domicile d'un riche banquier. Le banquier étant absent, sa mère examina le colis. L'étranger déclara que son contenu était d'une grande valeur et exigea un reçu écrit.

Alors que la femme était penchée sur la table pour écrire, l'homme s'empara d'un couteau et la poignarda dans le dos. Sa sœur accourut à son secours, et l'homme la poignarda à son tour avant de prendre la fuite.

Les deux femmes, qui n'étaient que blessées, ont affirmé que ce même homme s'était déjà rendu à la banque sous le nom de Jamet.

Jamet a été recherché partout par la police, mais sans succès.

Cependant, le chef du service des enquêtes récupéra le paquet laissé par l'homme et n'y trouva qu'un vieux guide ferroviaire. Il y découvrit également une chose importante :

Le livre avait une odeur particulière, celle d'une tannerie.

La police a mené une enquête dans les tanneries de Gentilly, aux portes de Paris, et a découvert qu'un homme occupant un poste important dans l'une d'entre elles s'était récemment rendu au domicile d'un banquier parisien.

Il fut donc amené devant les femmes, qui le reconnurent immédiatement, et il avoua.

Vous voyez donc combien il est précieux de pouvoir remarquer de petits signes, puis de les assembler et d'en comprendre le sens.

UN LOUP A DES OREILLES AIGUËS

Pendant la guerre des Boers, j'étais dans un camp tout près d'une montagne, et au loin, sur les rochers au-dessus de nous, j'ai entendu un babouin pousser un cri d'alarme.

Il y avait des centaines d'hommes dans le camp, mais je ne pense pas que beaucoup d'entre eux aient entendu le cri, ou, s'ils l'ont entendu, ils n'y ont pas prêté beaucoup d'attention.

Mais pour un scout, cela signifierait beaucoup.

Pourquoi un singe perché tout en haut des falaises s'alarmerait-il soudainement et donnerait-il l'alerte à ses congénères ?

J'ai sorti mes lunettes et j'ai scruté attentivement la montagne.

Soudain, j'aperçus deux ou trois têtes d'hommes parmi les rochers. Comme ils dissimulaient soigneusement leurs corps, je supposai qu'il s'agissait d'espions boers qui nous observaient. J'envoyai donc secrètement deux groupes d'hommes escalader le flanc de la montagne, les attaquer par derrière et les capturer.

C'est ce qu'ils firent, et nous constatâmes que c'était bien ce que j'avais prévu : il s'agissait d'éclaireurs ennemis qui espionnaient nos activités et qui avaient alarmé les singes par leurs mouvements.

UN JOURNAL FAIT DE NEIGE

Comment un journal peut-il être fait de neige ? Eh bien, quand l'hiver arrive, il envoie une armée de petites fées blanches pour fabriquer un journal et vous informer des nouvelles.



Frère Lapin est parti se promener — remarquez ses traces dans la neige.

Les flocons de neige sont les fées qui tombent par centaines, par milliers, par millions et par milliards, jusqu'à recouvrir le sol et étendre un drap blanc sur tout le pays.

Voici leur journal, et quiconque est attentif peut en lire les nouvelles. Au premier abord, il paraît tout blanc et vierge, comme de la neige. Mais en y regardant de plus près, on aperçoit bientôt de petites taches et des marques qui, si l'on parvient à les déchiffrer, révèlent des informations intéressantes.

Allons nous promener dans la neige et voyons ce qu'elle a à nous révéler.



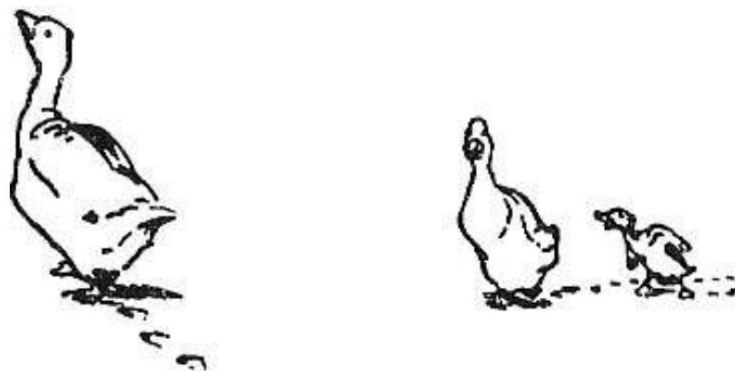
Les poules marchent un pied après l'autre

Salut ! Qu'est-ce que c'est ?

Maître Moineau est sorti dans la neige. Comment le sais-je ? Eh bien, parce que les petits oiseaux qui vivent dans les buissons sautillent généralement les deux pattes jointes.

Si cela avait été Mlle Pinson, ses pattes auraient été plus petites et sa queue aurait à peine effleuré la neige de temps à autre, y laissant une légère trace. Si cela avait été Mme Grive, ses pattes auraient été plus grandes et ses sauts plus amples.

Les oiseaux plus gros, et ceux qui vivent au sol, comme les faisans, les poules et les paons, marchent généralement un pied puis l'autre.



Les oiseaux qui vivent exclusivement dans l'eau se dandinent sur leurs grandes pattes plates, les orteils tournés vers l'intérieur, comme la vieille Canard Plat ou le Canard Jaune.

Alors ceux qui vivent dans l'eau ne font que se dandiner sur leurs grands pieds plats, les orteils tournés vers l'intérieur comme la vieille Canard Plat ou le Canard Jaune, ou comme le vieux Échevin Oie aux orteils gouteux.

Qu'est-ce que c'est ?

Maître Moineau s'est arrêté ici et s'est battu avec un morceau de pain qu'il avait volé. Puis il est reparti en sautillant, le pain dans son bec, car c'était un assez gros morceau – à en juger par la trace qu'il a laissée dans la neige – et pourtant il n'en reste plus rien sur place et il n'aurait pas pu tout manger, il a donc dû le transporter.

Oui, regarde ! Le pain est là, par terre, plus loin, et les empreintes de pas qui sautent juste devant.

Mais qu'est-ce qui croise le chemin de Maître Moineau ? Eh bien, c'est Frère Lapin qui se promène.

Et juste après, là où se trouve le pain, les empreintes de Maître Moineau s'arrêtent brusquement. Il s'est envolé.

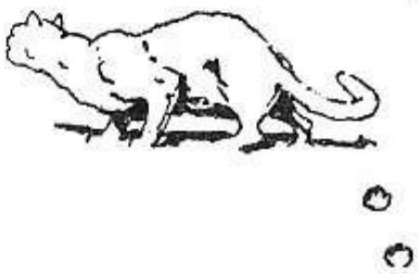
Peut-être a-t-il eu peur en voyant passer Frère Lapin ? Non ; son empreinte est superposée à celle de Frère Lapin, il a donc dû passer un certain temps après le passage de Frère Lapin.

Et puis, je suppose que si le pain avait été là avant l'arrivée de Frère Lapin, il en aurait grignoté un morceau. Vous ne croyez pas ?

Mais qu'est-ce qui a bien pu pousser Maître Moineau à cesser soudainement de sauter, à laisser tomber son pain et à s'envoler ?

Ah ! Je vois.

Il y a d'autres empreintes. Qui est cette personne qui marche avec tant de précaution que ses pattes arrière se posent presque exactement au même endroit que ses pattes avant, de sorte qu'au lieu de laisser les empreintes de quatre pieds différents dans la neige, il ne semble y en avoir que deux ?



Madame Chat à la chasse

C'est Madame Chat ! Elle est à la chasse, elle aussi, car ses pas se rapprochent de plus en plus, tandis qu'elle s'approche furtivement de Maître Moineau, et sa queue, qui remue nerveusement, effleure la neige ici et là.



Le vieux Towrow, le chien, poursuivant Madame Chat

Mais que signifie ce changement soudain ? Elle bondit sur ses longues pattes arrière, se penche à moitié vers la droite, puis s'élançe au galop vers la gauche ! Ah, c'est parce que le vieux Towrow, le chien, est à ses trousses. On voit ses empreintes, au galop, creusant profondément la neige et la soulevant dans ses bonds violents tandis qu'il poursuit la chatte.



M. Giles est très en colère contre Towrow

Et comme le vieux M. Giles, son maître, est en colère ! On peut voir ici où il s'est arrêté en chemin pour crier à Towrow.

Ah oui ; et voyez-vous ? Il a jeté son bâton sur Towrow. Et le pauvre Towrow est retourné humblement vers son maître, le bâton dans la gueule (car, voyez-vous, les empreintes de M. Giles ne vont pas là où était le bâton, mais les traces du chien y vont et reviennent à M. Giles, et le bâton ne gît plus sur la neige).



Le pauvre Towrow retourne humblement vers son maître, le bâton dans la bouche.

Et tout finit bien ; personne n'a été blessé.

M. Giles est rentré chez lui, son bâton à la main, creusant dans la neige, suivi de Towrow ; Madame Chat s'est enfuie la queue en l'air ; Maître Moineau gazouille sur le toit de la cheminée ; et Frère Lapin est bien au chaud et au sec dans son terrier.

Voilà qui conclut les nouvelles du jour.

«Que deviennent les fées ?» demandez-vous.

Eh bien, lorsqu'ils tombent à terre, ils meurent comme tout le monde ; ils restent là, froids et blancs, jusqu'à ce que le soleil vienne les réveiller. Alors ils se dissolvent et disparaissent, mais leurs esprits s'envolent de nouveau vers le Ciel, et là ils se rassemblent en grands nuages blancs et sillonnent le ciel.

Puis, lorsque vous voulez plus d'informations sur la Terre, ils descendent en volant comme des flocons de neige et répandent à nouveau leur journal pour que vous puissiez le lire — si vous savez le lire.

LECTURE DE PISTE

Zadig était un éclaireur exceptionnel en Perse. Un jour, l'un des meilleurs chevaux du roi s'enfuit et on ne le retrouva pas. Zadig errait dans les bois lorsque des serviteurs royaux l'abordèrent et lui demandèrent s'il avait aperçu le cheval fugitif.

Il a répondu :

« Voulez-vous dire un cheval gris de bonne race, d'environ quinze mains, avec une queue d'environ un mètre de long, portant un mors orné de bosses en or et ferré de fers en argent, et boitant de l'antérieur droit ? »

« Oui ; où est-il ? »

« Je ne sais pas ; je ne l'ai pas vu. »

Ils l'arrêtèrent donc, le croyant coupable de vol de cheval. Mais peu après, le cheval fut retrouvé et ramené à la maison. Ils interrogèrent alors Zadig plus longuement, et il leur expliqua les faits ainsi :

« J'ai aperçu sur un sentier, dans le bois, des empreintes de sabots de cheval. Il trottait lorsqu'il est passé, mais son antérieur gauche faisait des foulées plus courtes que son antérieur gauche ; j'en ai donc déduit qu'il boitait. Les marques étaient petites, elles appartenait donc à un cheval de race, de grande valeur. Il y avait de la poussière sur les buissons. »

De part et d'autre du chemin, il y avait de l'herbe, mais elle était balayée par endroits par la queue du cheval qui se balançait de gauche à droite. Le chemin faisait sept pieds de large, donc la queue devait mesurer un pied et demi de long.

« À un moment donné, un arbre se penchait au-dessus du chemin, et une branche se trouvait à seulement un mètre et demi du sol. En passant dessous, le cheval l'avait effleurée du dos, et deux ou trois poils y étaient restés collés. »

Je l'ai donc vu et j'ai compris qu'il devait s'agir d'un cheval gris mesurant quinze mains (une « main » équivaut à quatre pouces).

« En trottant, il avait heurté une pierre avec son pied et avait ainsi détaché un petit éclat d'argent de sa chaussure ; et, de même, il s'était arrêté à un endroit pour arracher une bouchée d'herbe près d'une pierre et avait frotté quelques paillettes d'or sur la pierre près de sa bouche, ce qui m'a montré qu'il devait porter un mors à bossage en or. »

C'est ainsi qu'un éclaireur interprète ses informations, ce qui signifie qu'il reste attentif et permet

Pas le moindre signe ne lui échappera. Il vous faudra bien du temps avant d'être assez malin pour y parvenir.

ANIMAUX DE COMPAGNIE

Avoir un animal de compagnie, même petit au début comme une souris ou un cochon d'Inde, vous aidera à étudier et à comprendre le comportement des animaux et des oiseaux. Bien sûr, il faut d'abord en parler à votre mère. L'une des lois scoutes stipule qu'« un scout est ami des animaux », alors préparez-vous à devenir scout en étant gentil avec tous les animaux que vous rencontrerez. Si vous avez un animal de compagnie, il y a...

Vous pouvez faire beaucoup de choses pour lui, comme le nourrir à heures fixes (vous aimez manger votre propre nourriture régulièrement, n'est-ce pas ?), le maintenir propre ainsi que son lieu de vie, etc.

JEUX ET ENTRAÎNEMENTS

Voici quelques jeux et exercices pour aiguïser vos sens.

Dans l'étang. — Les louveteaux forment un cercle autour d'un vieux loup, juste à l'extérieur d'une ligne tracée à la craie. Lorsque le vieux loup donne l'ordre « Dans l'étang », ils sautent tous à l'intérieur. À l'ordre « Sur la berge », ils sautent tous à l'extérieur. Si l'ordre « Dans l'étang » est donné alors que tous sont à l'intérieur du cercle, personne ne doit bouger, et personne ne doit bouger si l'ordre « Sur la berge » est donné alors qu'ils sont sur la berge. Les ordres tels que « Dans l'étang » ou « Sur la berge » doivent être ignorés, car ce sont des pièges. Le louveteau qui fait le moins d'erreurs gagne.

O'Grady. — Les louveteaux forment un cercle et le Vieux Loup donne divers ordres, mais aucun ordre ne doit être obéi à moins qu'il ne commence par les mots « O'Grady dit ». Un louveteau perd une vie pour chaque erreur qu'il commet.

Toucher le fer. — Pendant n'importe quelle partie, le Vieux Loup dit « Toucher le fer », « Toucher le bois », « Toucher « Quelque chose de jaune », etc., et aussitôt tous les Cubs accourent. Le dernier à toucher perd un point.

Qu'est-ce que c'est (le goût) ? — Tous les louveteaux participants ont les yeux bandés. Ensuite, chacun goûte un certain nombre de... Saveurs connues. Le petit qui en reconnaît le plus gagne. Voici quelques exemples d'aliments au goût prononcé : menthe poivrée, réglisse, fromage, carvi, oignon, etc.

Quelle est cette odeur ? — Plusieurs sacs en papier sont alignés à soixante centimètres d'intervalle. Chacun contient une substance différente, dont l'odeur est variable : café, tabac, oignon, cuir, pétales de rose, écorce d'orange, etc. Le louveteau a cinq secondes pour sentir chaque odeur. Une fois qu'il les a toutes senties, il les note ou les récite au vieux loup dans l'ordre.

En quoi consiste le jeu du toucher ? — Tous les louveteaux participants ont les yeux bandés. On fait circuler dans le cercle des sacs en papier contenant divers objets, comme du riz, du sucre en morceaux, du thé, etc. Le louveteau qui en reconnaît le plus grand nombre gagne.

Qu'est-ce que c'est (l'ouïe) ? — Tous les louveteaux participants ont les yeux bandés. Un vieux loup fait alors divers bruits, comme gonfler un pneu de vélo, fermer une porte, racler une chaise sur le sol, etc., et le louveteau qui devine le plus de bruits corrects gagne.

Traque. — Un louveteau, les yeux bandés, est assis au centre d'un cercle. Au signal d'un vieux loup, un louveteau du cercle tente de s'approcher silencieusement et de toucher celui du centre.

S'il réussit, il prend la place du petit qui s'y trouve déjà, au centre. Si ce dernier l'entend et parvient à le désigner du doigt avant d'être touché, il retourne à sa place dans le cercle.

Dessinez un visage. — Les joueurs en cercle. Le Vieux Loup dessine un visage dans l'air :



D'abord le contour, dans le sens des aiguilles d'une montre ; puis l'œil droit, puis l'œil gauche ; le nez vers le bas ; la bouche de droite à gauche, le tout avec l'index gauche. Chaque louveteau essaie de dessiner le visage exactement dans le même ordre et de la même manière.

VOYAGEURS D'OBSERVATION

Emmenez le groupe se promener en ville ou à la campagne et attribuez des marques à certains objets observés en chemin. Par exemple :

Cheval boiteux, 8 points.

Pie, 3 marques.

Volée de sept oiseaux, 3 marques.

Caillou en forme d'œuf d'oiseau, 3 marques.

Chêne, 1 marque.

Vêtement rouge, 1 marque.

Girouette, 1 marque.

et ainsi de suite.

Chaque garçon, lorsqu'il verra un objet qui compte, le signalera au Vieux Loup à voix basse, et les points dus seront inscrits à côté de son nom.

À la fin de la marche, les scores seront additionnés et le vainqueur sera déclaré.

NEUVIÈME BOUCHÉE

Accident sur la glace du Niagara — Nœuds — Marins
nageurs Jack Cornwell, VC — Le repaire du louveteau

UN ACCIDENT SUR LA GLACE DU NIAGARA

Il y a quelques années, lors d'un séjour au Canada, j'ai été témoin d'une scène terrible aux chutes du Niagara. C'était en plein hiver. Trois personnes, un homme, sa femme et un garçon de dix-sept ans, traversaient un pont de glace formé par les embruns lorsque celui-ci commença soudain à se fissurer et à se briser partiellement. L'homme et sa femme se retrouvèrent sur un morceau de glace dérivant doucement à l'écart du reste du bloc, tandis que le garçon se trouvait sur un autre.

Tout autour d'eux, l'eau était recouverte de blocs de glace flottants qui s'entrechoquaient et se frottaient les uns contre les autres, rendant la nage impossible, et aucun bateau n'aurait pu les atteindre, même s'il y en avait eu un. Ils étaient donc là, à la merci du courant qui, ici, serpentait lentement, mais qui, peu à peu, les emportait vers ces terribles rapides, à un mille de là.

Les gens sur les berges constatèrent leur situation périlleuse et des milliers de personnes se rassemblèrent, mais aucune ne sembla pouvoir leur porter secours. Le cours du fleuve les amènerait sous deux ponts qui enjambaient la rivière juste avant les rapides.

Pendant une heure, les pauvres malheureux ont dérivé avant d'arriver à cet endroit. Sur les ponts

Les hommes s'étaient procuré des cordes (les ponts se trouvaient à 160 pieds au-dessus de l'eau), qu'ils descendaient de manière à bloquer le passage des personnes qui déviaient.

Tandis qu'ils avançaient, le garçon parvint à saisir une corde, et des mains bienveillantes entreprirent de le hisser ; mais lorsqu'ils l'eurent amené à une certaine distance, le pauvre garçon ne put plus s'accrocher et tomba dans le ruisseau glacé, et on ne le revit jamais.

L'homme sur l'autre floe saisit lui aussi une corde qu'il tenta d'attacher autour de sa femme qui s'évanouissait, afin de la sauver au moins ; mais le courant les emportait, ses mains étaient engourdis, il ne parvint pas à attacher la corde, elle lui glissa des mains, et quelques secondes plus tard, lui et sa femme mirent fin à leurs souffrances en étant aspirés sous les eaux des rapides tumultueux.

CE QU'UN SCOUT AURAIT FAIT

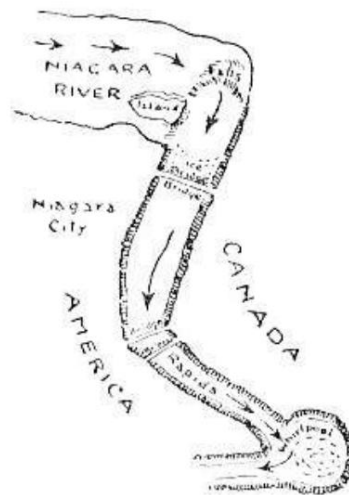
Il est facile de parler après coup, mais cette catastrophe mérite réflexion. Qu'auriez-vous fait si vous aviez été là, sachant qu'il est du devoir d'un louveteau d'élaborer un plan et de le mettre en œuvre dans une telle situation ?

Ce croquis vous indique où s'est produit l'accident de glace.

Un de nos chefs scouts canadiens m'a raconté qu'il voyageait en train peu après l'accident, lorsque certains de ses compagnons de voyage en discutaient. Ils ignoraient tout de son lien avec les scouts, et l'un d'eux a dit :

« Eh bien, je crois que si des scouts avaient été là, ils auraient trouvé un moyen de sauver ces pauvres gens. »

Vous voyez donc ce que les gens attendent des scouts aujourd'hui. La seule chose à faire, c'est d'être...



Prêt à faire ce que l'on attend de vous.

Il est facile de faire preuve de sagesse après coup, mais il serait utile et intéressant de réfléchir à ce qui aurait pu être fait, afin que si une situation similaire se reproduisait et que vous en étiez témoin, vous sachiez comment réagir. J'ai réalisé un croquis pour indiquer la position.

L'UTILISATION DES NŒUDS

Un point important à retenir de cet accident est l'importance de savoir faire des nœuds, comme le font tous les scouts. On se demande souvent : « À quoi bon apprendre une chose aussi simple ? » Eh bien, voici... un cas où cette connaissance aurait pu sauver trois vies.

Lorsque les cordes ont été descendues du pont, il aurait fallu y attacher une ou deux boucles pour les personnes secourues devaient s'enrouler autour d'elles, ou y passer leurs jambes ou leurs bras. En l'état, les cordes avaient pas de boucles, et les gens, ne sachant pas comment faire des nœuds de chaise ou des boucles simples, étaient Incapables de se sauver eux-mêmes.

Chaque louveteau doit être capable de faire des nœuds correctement.

Comme les garçons ordinaires sont nuls en nœuds ! Ils font un véritable enchevêtrement de ficelle ou de corde, qu'ils ne pourront probablement jamais défaire, mais dès qu'on la sollicite, elle glisse et se défait toute seule, juste au moment où on voudrait qu'elle tienne ! Ce serait impensable pour un marin ou un constructeur de ponts.



Les nœuds sont assez faciles à apprendre, et dès que vous les maîtrisez, vous pouvez enseigner à d'autres personnes comment les faire.

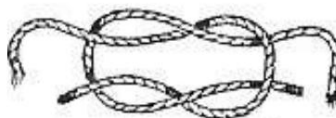
Pour obtenir votre première étoile, vous devez apprendre deux des nœuds les plus utiles. Utilisez de la corde ou du cordon, et non de la ficelle, pour les apprendre. Dès que vous vous croirez un as des nœuds, essayez de les faire dans le noir ou les yeux bandés ! Vous constaterez probablement que vous n'êtes pas aussi doué que vous le pensiez.

Mais n'oubliez pas que vous ne pourrez pas toujours faire jour lorsque vous voudrez faire un nœud.

Votre tente pourrait s'effondrer pendant la nuit, votre cheval pourrait s'échapper, ou votre voile pourrait avoir besoin d'être réduite ; il y aura de nombreuses occasions où vous devrez nouer des cordages dans le noir, et vous serez alors heureux d'avoir appris à le faire à l'avance.

Il est difficile de suivre les instructions d'un livre quand on n'a jamais fait de nœud auparavant, alors demandez à Akela ou à votre Sixer de vous montrer comment faire.

Le nœud simple, également utilisé pour faire une grande boucle, est un nœud de bricoleur, très facile à faire, mais difficile à défaire.



Le nœud récifal sert à nouer des paquets et des bandages.



Le pliage en feuille sert à joindre deux cordes et à fixer une corde à une boucle.

NATATION

La natation ne fait pas partie du test pour l'obtention de la Première Étoile, mais c'est une compétence très utile à acquérir, et plus tôt vous commencerez, mieux ce sera. Plus tard, vous pourrez tenter de passer le test pour obtenir l'insigne de nageur louveteau. Lorsque vous souhaiterez devenir scout de Première Classe, vous devrez réussir un test de natation, sauf en cas de maladie ; il est donc préférable de commencer à vous entraîner dès que possible.

LE VACAISONNIER

Savez-vous ce qu'est un « vagabond » ?

Eh bien, c'est un homme qui gagne sa vie en faisant office de pilote pour les navires qui s'approchent de nos côtes, notamment dans la Manche.



Un vagabond

Le pilote ordinaire est un homme hautement qualifié, qui doit réussir des examens rigoureux avant d'être autorisé à exercer ce métier. Chaque grand navire sur
À l'approche de la côte, un pilote doit la guider entre les rochers et les bancs de sable.

Mais le vagabond est un homme qui a appris par lui-même tous les dangers de la côte, et il sort sur son petit voilier par tous les temps, mais plus particulièrement par mauvais temps, dans le brouillard et les tempêtes, lorsque les vrais pilotes ne peuvent pas toujours trouver les navires qui ont besoin de leur aide.

Puis arrive le vagabond, qui propose ses services pour une somme modique aux navires qui n'ont pas les moyens de s'offrir un vrai pilote, et les guide jusqu'au port.

De plus, il est toujours présent dès qu'un navire se trouve en danger sur les bancs de sable ou les rochers. Il est comme la buse, qui apparaît de nulle part.

Aucun animal n'est tué directement dans la plaine.

Le vagabond est prêt à aider pour obtenir la grosse récompense pour avoir sauvé une cargaison — On pourrait presque le qualifier de « saboteur » s'il ne faisait pas d'abord son possible pour sauver la vie des personnes en détresse. Et les cas de sauvetages héroïques par des sans-abri sont légion.

Le batelier doit donc être un marin courageux et robuste, capable de rester en mer dans une petite embarcation par les pires tempêtes, généralement trempé et transi de froid, sans nourriture ni sommeil convenables, connaissant chaque recoin de la mer, même par brouillard, sans aucun repère, travaillant dur pour gagner sa vie, et pourtant prêt à secourir ceux qui sont en détresse au péril de la sienne. C'est un véritable éclaireur des mers.

LE PÊCHEUR EN HAUTE MER

Un autre exemple remarquable de scout marin britannique est le pêcheur hauturier. Il passe sa vie à naviguer vers les zones de pêche lointaines de la mer du Nord sauvage. C'est une vie rude et froide, constamment dangereuse, à bord d'une petite embarcation certes très robuste.

Mais c'est précisément cette vie rude et difficile qui forge le caractère de nos marins, des hommes si robustes et fiables. Ils sont bien différents des pauvres citadins, pâles et fumeurs, qui n'ont jamais à affronter le danger ou les épreuves, si ce n'est en prenant le tram ou le métro.

Ce sont ces plaisanciers et pêcheurs en haute mer qui, bien que travaillant dans l'ombre en temps de paix, se sont révélés si précieux pour notre flotte en temps de guerre, en déminant les mers tout autour de nos navires.

Au large des côtes, ces mines étaient des bombes flottantes en fer disséminées par l'ennemi pour faire sauter nos navires ; mais les dragueurs de mines, accomplissant leur dangereux travail avec habileté et efficacité, en ont récupéré des centaines et ont ainsi sauvé nos navires.

MARIN BRITANNIQUE

Il y a aussi les marins qui manœuvrent les milliers de bateaux de commerce et de paquebots transatlantiques sillonnant les routes reliant la Grande-Bretagne aux quatre coins du monde. On les croise rarement dans nos rues, mais on entend parler d'eux de temps à autre dans les journaux.

Il y a des naufrages et des incendies en mer, des collisions et des naufrages, mais dans presque tous les cas de catastrophe, nous lisons la bonne nouvelle d'actes de bravoure et d'obéissance aux ordres face au danger de la part de nos marins.

NOS HOMMES DE GUERRE

Nous croisons parfois dans les rues des marins de la Royal Navy ; et ce sont de braves types, des gars forts et gais, capables de s'acquitter de n'importe quelle tâche qui pourrait leur être confiée.

Leur courage et leur discipline sont bien connus, mais ne pensez-vous pas qu'il faut un courage exceptionnel pour descendre comme ils le font et travailler dans les profondeurs de ces immenses cuirassés d'acier lors d'un combat naval ?

Les voilà, à faire leur devoir sous les ponts de fer, dans les dépôts de munitions, à entretenir les turbines ou à alimenter les chaudières, enfermés comme des rats dans un piège, tandis que bien au-dessus d'eux, leurs camarades marins vivent l'excitation de tirer au canon et d'apercevoir ce qui se passe autour d'eux.

« JOUER AU JEU »

Je me souviens que Lord Beresford m'avait emmené une fois sur son navire, et tandis que nous rampions dans les cabines basses près du fond du navire, où les portes étanches emprisonnaient les hommes et les empêchaient de s'échapper en cas de naufrage, il a dit :

« Ce sont ces hommes courageux, ceux qui travaillent ici-bas, accomplissant leur devoir dans l'ombre, sans recevoir ni plaisir ni gloire ; mais sans eux, le navire n'avancerait jamais et la bataille ne pourrait être gagnée. »

Mais ces hommes sont exactement ce que nous souhaiterions que chaque homme du pays soit. Travaillant sans relâche à son Il accomplit son devoir, aidant à sa place, invisible, inaperçu, mais parce que c'est son devoir, et non parce qu'il espère en tirer du plaisir ou de la gloire.

Avant, je jouais au football pour mon école, et pendant longtemps j'ai été gardien de but.

Eh bien, je me sentais très semblable à ces mécaniciens et chauffeurs de la marine ; j'aurais aimé être sur le terrain, toucher le ballon sans cesse et courir avec sous les acclamations des spectateurs, mais au lieu de cela, je devais rester là, seul, transi de froid et invisible, dans les buts.

Cependant, lorsque l'ennemi passait à l'attaque, après nous avoir pris à revers, le succès ou l'échec du combat dépendait alors de celui qui avait accompli son devoir dans l'ombre ; c'était là le problème.

— le gardien de but.

N'oubliez pas ça, les Cubs. Faites votre devoir, même si ce n'est pas agréable ou si cela passe inaperçu. Vous devez persévérer, car cela signifie « jouer le jeu », non pas pour votre propre gloire ou pour le plaisir personnel, mais pour que votre équipe gagne.

JACK CORNWELL, VC

Plusieurs centaines de vos frères éclaireurs ont servi sur les navires de la Grande Flotte et de l'Escadre de croiseurs de bataille pendant la Première Guerre mondiale. Les amiraux et les officiers de leurs navires m'ont écrit pour me faire part de leur discipline exemplaire et de leur excellent esprit.

Certains officiers m'ont confié préférer les jeunes ayant été scouts à ceux qui intégraient la Marine royale après leur formation sur les navires-écoles. Ils estimaient qu'on pouvait leur faire confiance pour accomplir leur travail sans avoir besoin d'une surveillance constante ni de s'assurer qu'ils ne perdent pas leur temps. On peut compter sur les scouts pour faire leur devoir, quel qu'en soit le prix.

L'un d'eux y a perdu la vie. Il s'agissait de Jack Cornwell.

Il était de service comme canonnière à bord du HMS Chester lors de la grande bataille navale du Jutland en juin 1916. Tous les servants de son canon furent tués, à l'exception de deux hommes. Nombreux furent ceux qui auraient fui ou se seraient mis à couvert, car il lui était impossible de manœuvrer seul ; mais il resta là, malgré ses graves blessures, prêt à intervenir au cas où l'on aurait besoin de lui. Il tint bon dans la douleur et la souffrance, avec son

Autour de lui, des camarades morts et mourants. Il succomba plus tard à ses blessures, mais il avait accompli son devoir avec bravoure et avait démontré qu'on pouvait faire confiance à un scout pour « tenir bon » même au péril de sa vie.

Même un louveteau n'est pas trop jeune pour être un héros. Voici en tout cas deux exemples qui se sont produits à apparaître l'un à côté de l'autre dans les journaux.

« La meute de loups est en pleine forme et compte dans ses rangs le plus jeune garçon de Grande-Bretagne à détenir le certificat de la Royal Lifesaving Society attestant de ses compétences en sauvetage. Ce diplôme est également décerné à de nombreux scouts. »

« Les Louveteaux rattachés au 9e groupe de Glasgow ont un bel exemple à suivre avec l'acte de l'un des leurs, Walter Pitkeathly, qui a perdu la vie en sauvant son jeune frère. »

Le 29 avril, Pitkeathly, âgé de dix ans, et son frère jouaient près d'une carrière remplie d'eau lorsque le plus jeune tomba à l'eau. Walter, sans hésiter, sauta à son secours et, bien qu'il ait réussi à ramener son frère sur la rive, il retomba à l'eau, épuisé, et se noya.

LE REPAIRE DU LOUP

Un jour, je me suis glissé dans la tanière d'un loup pour voir à quoi ressemblait son habitat. C'était une grotte basse, sous un surplomb rocheux, à flanc de talus aride. Le trou était en partie naturel, en partie creusé par les loups.

Une fois à l'intérieur, le loup était à l'abri des intempéries, des regards et des attaques de tout gros animal, car l'entrée était si basse qu'il ne pouvait s'y glisser que tout juste.

Elle ressemblait étrangement à la caverne du loup décrite dans Le Livre de la Jungle, où Shere Khan était venu tenter de s'emparer de Mowgli, que les loups lui avaient sauvé.

Les loups et Mowgli étaient sains et saufs à l'intérieur de la grotte, mais l'entrée était trop basse pour que M. Tigre puisse y entrer ; il ne pouvait donc que les regarder avec colère de l'extérieur.

Dans la tanière des loups que j'ai examinée, il y avait une pierre qui dépassait du mur du fond, et j'ai trouvé derrière cette pierre une seconde petite grotte qui avait été creusée, de toute évidence par les jeunes loups, et ils s'étaient ainsi aménagé un petit abri.

Voilà un exemple pour vous, les louveteaux ! Vous devriez être capables de vous construire des abris secs et confortables lorsque vous êtes dans les bois ou les plaines. C'est bien plus amusant de fabriquer son propre abri que d'en acheter un tout fait.

Vous pouvez commencer par en fabriquer un dans votre propre jardin.

COMMENT FABRIQUER UN REPAIRE

Le type d'abri que vous construisez dépend du type de matériaux dont vous disposez pour le fabriquer.

On peut en fabriquer une très simple avec de vieux sacs, qu'on coud ensemble avec de la ficelle jusqu'à obtenir une grande toile de jute. Ensuite, en attachant solidement une extrémité à une clôture ou une haie et en soutenant l'autre extrémité avec deux poteaux ou bâtons, on obtient une cabane formidable où se réfugier quand le soleil tape fort et où l'on peut jouer à toutes sortes de jeux. On peut aussi la décorer avec des dessins de loups et d'autres animaux de la jungle peints directement sur la toile. Elle ne sera pas très pratique pour y passer la nuit car elle ne protège pas de la pluie, mais quand on sera scout, on pourra dormir dehors souvent, et c'est très amusant.

J'ai dit qu'une véritable tanière de loup était une sorte de grotte très confortable ; c'est le cas — pour un loup, mais Pas pour un homme.

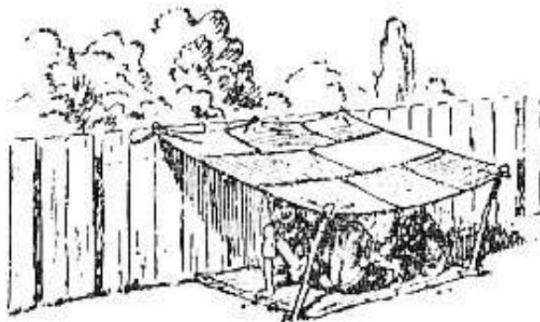
Les grottes sont généralement humides, sombres et « terreuses », et donc insalubres. Les novices y creusent souvent. Ils creusent des grottes pour y camper, mais aucun vrai scout ne le fait jamais ; il sait que vivre dans un tel endroit... Cet endroit vous rendra vite malade.

Un scout, au moins, a également été tué par l'effondrement d'une grotte sur lui alors qu'il creusait.
il.

LES REPAIRES À L'INTÉRIEUR

Je suppose que beaucoup d'entre vous ont un coin du Repaire de la Meute, ou un bout de mur, qui leur est réservé. Si c'est le cas, à vous de l'aménager pour qu'il soit aussi accueillant et lumineux que possible. Si vous avez un coin, vous pourrez peut-être le délimiter avec des morceaux de toile de jute peints d'arbres et d'animaux de la jungle. Réfléchissez bien et voyez comment optimiser cet espace.

On vous les donne. Vous pouvez obtenir des séries d'images d'animaux de la jungle, des cartes spéciales pour peindre vos six couleurs, et découper des éléments intéressants dans les papiers illustrés. En fait, il y a plein de choses à faire pour que votre repaire ressemble à un vrai repaire, même s'il faudra peut-être tout ranger après la réunion. Demandez à votre Sixer de parler à Akela des possibilités.



DIXIÈME BOUCHÉE

Comment devenir grand et fort — Le sang — Une alimentation saine — Nettoyage quotidien — L'air frais — L'exercice — Sauter à la corde, marcher, sauter par-dessus la grenouille et faire des sauts tête-bêche — Respirer par le nez — Les ongles et leur entretien — Les dents et leur entretien — Les pieds — Apprendre à lire l'heure — « Dieu sauve le roi » — Bottes de nettoyage — Pliage des vêtements — Rangement — Service.

POUR LES POMMES NAUFRAGÉES

Dans notre armée, nous avons un bataillon d'hommes de très petite taille, trop petits pour les régiments ordinaires. On les appelait les « Bantams ». Au début, on avait tendance à se moquer d'eux à cause de leur petite taille, mais ils ont très vite prouvé qu'au combat, ils étaient aussi bons que n'importe qui. Un homme de petite taille peut avoir un grand cœur et un courage immense.



Une Ghorka.

Nos Ghorkas — les petits guerriers de notre armée indienne — l'ont prouvé. Ce sont des garçons formidables, habillés comme des scouts, si bien qu'à première vue, on pourrait les prendre pour des scouts ayant pris un coup de soleil.

Il y a ensuite nos amis les Japonais. Ils sont très petits, mais très courageux et forts. Comme les Ghorkas, ils font de splendides soldats.

Ainsi, même si un louveteau est petit, il peut lui aussi être aussi courageux et aussi fort qu'un garçon plus âgé s'il le souhaite.

Les Japonais se fortifient en faisant très attention à leur alimentation et ils gardent
Ils se lavent très souvent et veillent à leur hygiène personnelle. Ils font quotidiennement des exercices physiques qui les rendent extrêmement forts. Ils restent souriants et de bonne humeur.

ce qui contribue également à les maintenir en bonne santé.

COMMENT GRANDIR

Un Cub peut donc faire de même s'il le souhaite. Et je suis sûr que chaque Cub aimerait devenir fort et en bonne santé. Mais il peut aussi faire plus que le Jap ou le Ghorka, car il peut se prendre en main pour non seulement devenir fort, mais aussi pour rester souriant et de bonne humeur.

Je vais vous révéler quelques-unes des choses que vous pouvez faire pour devenir grand, fort et en bonne santé.

DU BON SANG ET EN abondance

L'essentiel est de maintenir un sang fort et abondant. Le sang est à votre corps ce que la vapeur est à la machine : son bon ou mauvais fonctionnement dépend de sa force. Mais le sang est aussi un aliment pour le corps, comme l'eau pour une plante ; il le fait grandir. S'il n'en reçoit pas suffisamment, il reste petit et faible, et souvent il dépérit et meurt.

Comment puis-je avoir du bon sang et en abondance alors qu'il est déjà produit pour moi à l'intérieur de moi ?

ALIMENTS SAINS

Eh bien, le sang est produit à partir des aliments que vous ingérez par la bouche, et pour en avoir suffisamment, vous devez consommer des aliments bons pour la fabrication du sang, pas des gouttes acides ni des sucreries, qui ne sont pas bonnes même si elles ont bon goût, mais de la bonne viande, des légumes et du pain sains.

C'est ainsi qu'on obtient beaucoup de sang, mais il faut aussi qu'il soit bon et sain, et ceci encore.

Vous pouvez vous organiser vous-même, personne ne peut le faire pour vous.

DÉBARRAS QUOTIDIEN

Après avoir bien mâché et avalé votre nourriture, celle-ci descend dans votre estomac. Là, les nutriments passent dans le sang, tandis que les déchets sont éliminés par l'estomac. Si vous laissez ces déchets s'accumuler trop longtemps dans votre corps – c'est-à-dire plus d'une journée – ils commencent à empoisonner votre sang et annulent ainsi les bienfaits d'une bonne alimentation.

Il est donc essentiel d'éliminer régulièrement les parties toxiques de votre alimentation au moins une fois par jour. C'est le secret d'une bonne santé.

AIR FRAIS ET RESPIRATION PROFONDE

Ensuite, vous pouvez fortifier votre sang en l'oxygénant. Le sang a besoin d'air et circule constamment dans vos poumons, au centre de votre corps, cherchant à se nourrir de l'air que vous inspirez par le nez. Aidez donc votre sang autant que possible en prenant de grandes inspirations.

De l'air frais et pur. Pas de l'air vicié et confiné dans une pièce malodorante, mais de l'air frais et vivifiant en plein air.

Pour cela, expirez complètement, puis inspirez par le nez autant d'air que possible, jusqu'à ce que votre poitrine et vos côtes soient complètement gonflées. Faites cet exercice régulièrement dans la journée, à l'air libre ; cela vous aidera à grandir et à devenir plus fort.

EXERCICE CORPOREL

Mais outre une bonne alimentation et l'air frais, il y a une autre chose très importante que vous pouvez faire pour votre sang : le faire travailler.

Comme je vous l'ai dit, le sang est comme l'eau pour une plante : il nourrit le corps ou la partie du corps qu'il irrigue. Il cherchera toujours à atteindre chaque partie de votre corps, mais si vous l'y aidez, cette partie se développera d'autant plus vite. C'est pourquoi les coureurs et les footballeurs ont des jambes si puissantes : en les faisant travailler régulièrement, le sang circule mieux dans leurs jambes, qui se développent ainsi en volume et en force.

En Inde, il arrive de voir un indigène lever le bras au-dessus de sa tête. Il fait ce geste pour se punir d'une faute commise devant Dieu et fait le vœu de garder les bras levés toute sa vie sans jamais s'en servir. Faute d'exercice, le sang ne circule pas correctement – le bras n'est pas arrosé – et peu à peu, il s'atrophie jusqu'à n'être plus que de la peau recouvrant les os, totalement inutile.

Par conséquent, si vous souhaitez gagner en masse et en force, faites travailler tous les muscles de votre corps. Vous pouvez le faire. ceci par

SAUT

Cela se fait en sautant à reculons. Le garçon qui fait tourner la corde vers l'avant, les orteils vers l'intérieur et les épaules voûtées, ne se fera pas grand bien et risque même de se blesser.

Prenez votre corde à sauter — pas besoin d'une belle corde coûteuse avec des extrémités en bois, mais elle ne doit pas être trop fine ni trop légère — et essayez. Si vous n'avez jamais appris à sauter à la corde, demandez à deux amis de vous aider.

Au début, prenez la corde pour vous et faites travailler vos méninges pour apprendre à sauter correctement et au bon moment.

Tenez-vous bien droit, épaules basses, les orteils effleurant la corde. Êtes-vous prêt ? Parfait !

Voilà, ça passe au-dessus de ta tête. Maintenant, saute, légèrement vers l'extérieur. Fais un petit saut entre chaque grand saut.

— lorsque la corde est au-dessus de votre tête — cela vous aidera à rester stable et en rythme.

Maintenant, essayez de faire tourner la corde vous-même. Commencez avec la corde devant vous et gardez le dos bien droit. Ne vous affalez pas sur vos talons comme un éléphant ; entraînez-vous à être aussi agile qu'un chamois (si vous le pouvez) et sautez sur la pointe des pieds sans faire de bruit. Vous devrez sauter trente fois à la corde, en arrière et seul, pour obtenir votre Première Étoile ; il est donc conseillé de bien vous entraîner à la maison.

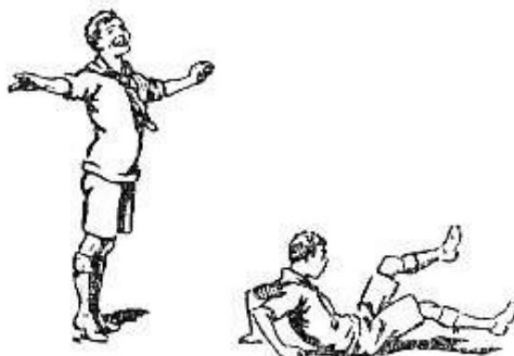
Certains garçons pensent peut-être que sauter à la corde est une activité de filles, mais les louveteaux sont plus raisonnables que cela. Ils savent que les footballeurs et les boxeurs utilisent ce genre d'exercice pour se maintenir en forme.

SAUTS-GRENOUILLES ET SAUTS-CULS TOURNANTS

J'ai vu beaucoup de garçons jouer à saute-mouton. Certains y arrivent superbement, mais d'autres ressemblent plus à des sacs de coke dévalant le dos d'un charbonnier qu'à de véritables sauteurs ! Pour commencer, essayez de sauter par-dessus quelqu'un de votre taille, ou un peu plus petit. Demandez-lui de se tenir de profil, de se baisser et de bien rentrer la tête (s'il se tient les pieds légèrement écartés et attrape sa jambe avec

(Les deux mains, il a moins de chances de tomber). Prenez votre élan, approchez-vous de lui, posez vos deux mains sur son dos et sautez par-dessus, les jambes bien écartées. Essayez de sauter bien droit et de mettre le moins de poids possible.

Appuyez sur lui autant que vous le pouvez.



« C'est la fin d'un coup de foudre, pas ça. »

Faire un salto arrière, c'est rouler sur ses talons par-dessus sa tête. L'important est de garder les épaules arrondies et le menton rentré. Ne vous contentez pas de réussir à rouler sur vous-même. Essayez de vous relever sans vous aider de vos mains après la rotation.

MARCHE

Certains marchent, d'autres se tiennent voûtés ! Et vous ? On reconnaît tout de suite ceux qui marchent à ceux qui se tiennent voûtés. Celui qui marche se tient droit, sa démarche est alerte et son regard est intelligent. Ses yeux. Le voûté a les épaules rondes et l'air terne, car, en avançant, il ne voit jamais grand-chose d'autre que le sol.



Porteur d'eau

Essayez de marcher avec un poids sur la tête. Prenez un poids d'environ 500 grammes — rien de trop rigide ni de trop lourd — et voyez jusqu'où vous pouvez marcher avec ce poids à plat sur la tête. Si vous vous avachissez, il tombera vite par terre, mais si vous marchez les épaules droites et le menton légèrement relevé... eh bien...

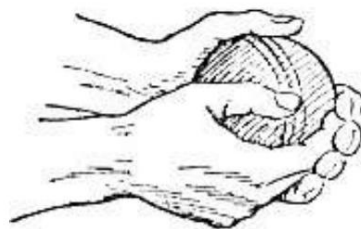
Qui sait combien de temps il vous faudra pour rivaliser avec un vendeur de muffins ! Si vous avez beaucoup de mal, à cause de la forme de votre tête, essayez avec votre casquette des Cubs !

Vous avez peut-être vu des images de porteurs d'eau en Orient. Imités - les — non, pas avec la plus belle cruche de la chambre de votre mère, ce serait un tour de l'Épouvantard, mais avec quelque chose qui ne fera pas de mal si Il tombe au sol.

SAUTER ET LANCER UNE BALLE

Sauter à cloche-pied est une question d'entraînement. Essayez de sauter comme un oiseau, pas comme un éléphant. Là encore, vous devez sauter sur la pointe des pieds et non à plat. Cet exercice vous apprend à garder l'équilibre. Essayez de sauter en formant un huit sur la jambe droite en vous penchant à droite, et sur la jambe gauche en vous penchant à gauche. Pour réussir le test, vous devrez sauter 25 yards (environ 23 mètres) sur un parcours en forme de huit. Demandez à Akela de vous montrer la distance.

Lancer et attraper une balle demande de l'entraînement et une bonne vue. Entraînez-vous assidûment à lancer de la main gauche ; vous constaterez probablement que c'est assez facile avec la droite. Si le test vous demande de lancer des deux mains, c'est pour que vous puissiez les faire travailler toutes les deux et éviter de développer une latéralité déséquilibrée, comme cela pourrait arriver si vous n'utilisiez que la main droite.



Pour attraper une balle, formez une coupe avec vos mains. Au moment où la balle les touche, ramenez-les légèrement en arrière tout en la saisissant. Si vous les gardez à plat, la balle rebondira ; si vous les écartez, elle vous échappera. Suivez la balle du regard dès qu'elle quitte la main de l'autre garçon et déplacez-vous là où vous pensez qu'elle va atterrir. Ne restez pas immobile en attendant qu'il fasse tout le travail à votre place. Pour obtenir la Première Étoile, vous devrez lancer la balle d'abord de la main droite, puis de la main gauche, à un garçon situé à dix mètres, de façon à ce qu'il l'attrape quatre fois sur six. De votre côté, vous devrez également attraper une balle lancée à dix mètres de distance, quatre fois sur six, avec une main ou les deux.

Tout cela vous aidera à devenir des hommes forts et bien portants, mais vous ne devez pas oublier les trois autres choses qui sont également importantes : manger suffisamment d'aliments sains et équilibrés (mais sans excès, car cela empoisonnerait le sang) ; faire régulièrement votre « purification » quotidienne pour éliminer les toxines de votre organisme ; respirer beaucoup d'air frais en respirant profondément et en laissant votre fenêtre ouverte pour que l'air frais puisse entrer dans la pièce où vous vivez ou dormez.

Ces choses, vous devez les pratiquer vous-même ; personne d'autre ne peut les faire à votre place. Il vous appartient donc soit de devenir grand, fort et en bonne santé, soit de vous laisser aller à être un pauvre petit être faible et fragile. créature.

Maintenant, vous souvenez-vous des quatre choses que vous devez faire ? Quelles sont-elles ?

- Des aliments sains.
- Clair quotidien.
- De l'air frais.
- Exercice physique.

RESPIRER PAR LE NEZ

Vous remarquerez que j'ai dit, en parlant de respiration, qu'il fallait inspirer par le nez.

Pourquoi pas par la bouche ?

C'est pour cette raison. La gorge, au fond de la bouche, est très fragile et sujette aux rhumes et aux irritations. Si vous respirez par la bouche, l'air froid la frappe immédiatement et peut provoquer un frisson ; mais si vous inspirez par le nez, l'air se réchauffe en remontant et descend dans la gorge. comme par une porte dérobée, mais bien au chaud.

Mais il existe aussi une autre raison pour laquelle vous devriez respirer par le nez.

Il existe de petites créatures qui flottent dans l'air, appelées microbes. Elles sont si minuscules qu'on ne peut pas les voir. On peut éventuellement les voir à l'œil nu, mais avec une loupe très puissante, il est possible de les observer à eux.

Ce sont de petits mendiants à l'air remuant, et très dangereux, car s'ils pénètrent en vous, peut vous donner une maladie de toutes sortes.

Si vous respirez la bouche ouverte, vous risquez fort d'en faire descendre une partie dans votre gorge et votre estomac, où elles peuvent être très nocives. En revanche, si vous respirez par le nez, elles seront piégées par la sécrétion nasale et vous les éliminerez en vous mouchant.

De plus, lorsque vous effectuez un travail physique intense, si vous gardez la bouche ouverte, vous aurez rapidement soif et l'air sec, ce qui n'est pas le cas lorsque vous respirez par le nez.

On vous a donné une bouche pour manger, un nez pour respirer, alors pourquoi ne pas les utiliser pour ce à quoi ils ont été destinés ?

Les Amérindiens de l'Ouest américain apprennent à leurs bébés à respirer par le nez en leur bandant la bouche jour et nuit. Leur but est de les empêcher de ronfler, ce qui arrive à quiconque dort la bouche ouverte. Ronfler dans un pays où l'on est entouré d'ennemis serait très dangereux, car ils pourraient facilement savoir où et quand vous dormez.

Vous étiez endormis et je vous ai planté un couteau dans les côtes.

CLOUS

Dans l'armée japonaise, où, comme je vous l'ai dit, les soldats sont très soucieux de leur hygiène, il est de coutume de se laver les mains avant chaque repas et de ne jamais laisser ses ongles se salir. On pense que cette règle a permis d'éviter de nombreuses maladies parmi les soldats.

La raison en est que ces petits germes venimeux, qui flottent dans l'air, se nourrissent de saletés et sont très susceptibles de se déposer sur vos mains et de se cacher sous vos ongles ; c'est pourquoi vous devriez toujours Veillez à les garder propres, surtout avant de manipuler des aliments. Les ongles des doigts et des orteils doivent être coupés court et régulièrement aux ciseaux.

Il arrive fréquemment que l'ongle du gros orteil pousse vers l'intérieur, provoquant une boiterie et de fortes douleurs. Ce problème est souvent dû à une pousse excessive de l'ongle, qui, sous la pression de la botte, finit par pousser latéralement dans l'orteil. Il est donc important de se couper les ongles régulièrement, toutes les semaines ou tous les dix jours, en les coupant droit et non arrondis, avec des ciseaux bien aiguisés.

Il est également conseillé de couper les ongles environ une fois par semaine pour les maintenir en bon état. Ils peuvent être arrondis à la forme du doigt pour éviter que les coins ne s'accrochent et ne se déchirent.

Se ronger les ongles est très mauvais pour eux.

DENTS

Un homme s'est présenté à un officier pour être recruté dans l'armée, et l'officier l'a examiné quant à sa force, sa taille et sa vue, puis a regardé ses dents — après quoi il a dit : « Vous êtes un bel homme, mais je ne peux pas vous prendre dans l'armée, car vos dents sont mauvaises. »

L'homme s'en alla, assez étonné, et confia à ses amis qu'aujourd'hui, on voulait des soldats capables non seulement de tuer l'ennemi, mais aussi de le manger. En réalité, un homme n'est bon à rien comme soldat s'il ne peut, au besoin, mordre dans un biscuit dur et de la viande coriace.

À moins de bien mâcher ses aliments, les nutriments ne sortent pas de son estomac pour aller à fabriquer du sang, qui, comme je vous l'ai dit, est si nécessaire à la santé.

Alors, quoi que vous fassiez, essayez de garder vos dents saines et fortes.

Aucune partie du corps n'est plus facilement attaquée par les germes venimeux que les dents. Ils s'y infiltrent et y creusent des galeries, provoquant cette douleur atroce qu'on appelle le mal de dents. Les dents se carient et doivent être extraites ; par conséquent, la mastication des aliments devient ensuite incomplète.

Mais vous pouvez l'éviter vous-même si vous prenez la peine de bien vous brosser les dents, et de brosser-vous les dents et rincez-vous la bouche pour éliminer ces germes.

La première chose à faire est de se procurer une brosse à dents. Vous pouvez en acheter une pour quelques centimes dans n'importe quelle pharmacie.

L'important est de ne pas oublier de l'utiliser tous les matins et tous les soirs, au réveil et avant de se coucher, et aussi si possible après le déjeuner.

Attaquez ces germes avec une brosse à dents pour les déloger de leurs cachettes entre et derrière les dents, et rincez-les avec de grandes gorgées d'eau, afin qu'ils n'aient pas la possibilité de s'infiltrer et de détruire vos molaires.

Il n'y a pas de pharmacies dans les contrées sauvages d'Afrique, et pourtant les indigènes y ont des dents magnifiques, qu'ils gardent propres en les brossant systématiquement après chaque repas avec de petites brosses fabriquées à partir de morceaux de bois. Ils prennent un petit bâton et en martèlent l'extrémité jusqu'à ce qu'elle soit effilochée comme un pinceau.

PIEDS

Vos pieds souffrent plus que le reste de votre corps, car ils sont enfermés toute la journée dans des bottes et des chaussettes. Il faut donc les laver très souvent.

On ne peut pas marcher longtemps si on a les pieds qui flanchent. Les ampoules apparaissent souvent parce qu'on laisse les pieds s'humidifier à cause de la transpiration et qu'on garde les bas humides, ce qui ramollit la peau et la rend plus sujette aux frottements et aux irritations.

Vous pouvez éviter cela en enlevant souvent vos bottes et en laissant vos pieds et vos chaussettes respirer un peu de séchage, pour que la peau ne reste pas molle.

Se savonner ou graisser les pieds avant d'enfiler ses bas n'est pas une mauvaise chose pour prévenir les frottements.

Ampoules. — Si vous avez une ampoule au pied, vous devez en prendre un peu soin, et vous pourrez vous en débarrasser facilement ; mais si vous n'êtes pas prudent, la peau s'écaille et cela peut devenir très douloureux.

Voici comment la soigner. Prenez une aiguille, passez-la quelques secondes dans la flamme d'un feu ou d'une allumette pour la désinfecter. Piquez ensuite la cloque sur le côté, au ras de la peau. Vous ne sentirez aucune piqûre. Pressez ensuite la cloque pour faire sortir le liquide par le petit trou percé par l'aiguille.

Bottes. — Les ampoules sont souvent dues à des bottes trop grandes qui glissent sur le pied. Il existe deux solutions à ce problème.

L'une des solutions consiste à porter des bas plus épais, ou une paire supplémentaire.

L'autre méthode consiste à serrer davantage la chaussure au pied en passant une lanière sous la semelle, en la croisant sur le cou-de-pied, puis en la faisant passer autour de la cheville et en la bouclant, comme indiqué.

Mais n'achetez pas de bottes trop serrées, car vous ne pourrez jamais marcher longtemps avec, vos pieds ayant tendance à s'élargir ou à gonfler lorsqu'on marche beaucoup, et il est judicieux de prévoir de la place pour cela.



Si vous serrez davantage vos bottes à vos pieds avec une sangle comme celle-ci, vous aurez moins de risques d'avoir des ampoules.

Le fait de connaître ces petits détails et de les appliquer soi-même fait toute la différence quant au plaisir que l'on retire d'une longue promenade.

BROSSE À DENTS ET GERMES

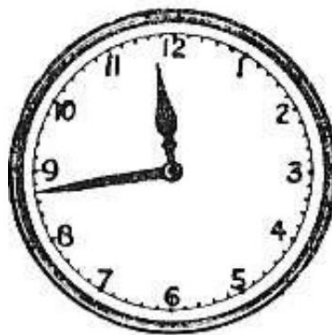
Des oursons forment un cercle, mains jointes, bras tendus. Un ourson au centre représente une brosse à dents, un autre à l'extérieur, un microbe. Le but du jeu est que la brosse à dents attrape le microbe. Tous les oursons peuvent essayer d'empêcher le microbe d'entrer ou de sortir du cercle en baissant les bras ou en les serrant, mais la brosse à dents peut entrer et sortir librement.

DIRE L'HEURE

Autrefois, quand la majeure partie du temps d'un homme était consacrée à chasser, tuer et manger son repas, puis à se reposer ensuite, nul n'avait besoin de connaître l'heure exacte du jour ou de la nuit. Aujourd'hui, les gens ont tellement de choses à faire qu'ils ont besoin de connaître l'heure à la seconde près.

Si vous avez appris les unités de mesure à l'école, vous savez que 60 secondes font une minute, 60 minutes font une heure, 24 heures font un jour et une nuit.

Voici un cadran d'horloge. Vous remarquerez qu'il comporte deux aiguilles (une grande et une petite), douze chiffres et soixante petits traits.



La petite aiguille se déplace lentement autour du cadran et, lorsqu'elle pointe vers un chiffre, celui-ci indique l'heure du jour ou de la nuit. (Si vous regardez à nouveau l'image, vous verrez que la petite aiguille pointe vers le 12.)

La grande aiguille se déplace beaucoup plus vite, car elle indique les minutes et doit parcourir ces soixante petites lignes. de midi à midi — tandis que la petite aiguille se déplace entre deux chiffres.

Les douze chiffres indiquent en réalité les heures, mais, comme il serait fastidieux de devoir compter ces petits traits à chaque fois que l'on veut savoir combien de minutes il reste avant ou après une certaine heure, les horlogers les ont disposés de sorte que chacun d'eux marque cinq minutes — le chiffre 2

Le chiffre 8 correspond à deux fois cinq minutes après l'heure, soit dix minutes après ; le chiffre 8 correspond à quatre fois cinq minutes avant l'heure suivante, soit vingt minutes avant. Le 3 correspond à un quart de soixante minutes (trois fois cinq) après ; le 6 à la demi-heure et le 9 à un quart d'heure avant l'heure.

Pouvez-vous me dire quelle heure il serait si la petite aiguille se trouvait entre 3 et 4 et la grande aiguille à 5 ?

Mais oui, trois heures vingt-cinq, bien sûr.

Fabriquez maintenant une horloge miniature avec des aiguilles qui bougent. Vous deviendrez vite un expert, et lorsqu'une vieille dame qui ne voit pas bien vous demandera l'heure, vous pourrez la lui répondre sans avoir à dire : « Je ne sais pas. »

« DIEU SAUVE LE ROI »

Vous aurez toujours envie de chanter « God Save the King » avec nous, et vous devriez donc connaître les paroles de l'hymne national.

« Dieu sauve notre gracieux Roi,
longue vie à notre noble Roi, Dieu
sauve le Roi ! »
Qu'il triomphe, qu'il soit
heureux et glorieux, qu'il
règne longtemps sur nous,
que Dieu sauve le Roi !

Que tes plus beaux présents en
réserve, répands sur lui avec
délectation, qu'il règne longtemps !
Puisse-t-il défendre nos lois, et
toujours nous donner raison.
Chanter de tout son cœur et de toute
sa voix : « Dieu sauve le Roi ! »

Le Roi est le chef, ou Akela, de tout l'Empire britannique ; vous apprenez donc ces versets dans le cadre de votre promesse de faire de votre mieux pour accomplir votre devoir envers le Roi. Tenez-vous en alerte chaque fois que vous les récitez ou les chantez, et méditez sur leur signification.

NETTOYAGE DES BOTTES OU DES CHAUSSURES

Tout comme faire mon lit ou plier mes vêtements, j'aime bien nettoyer mes bottes.

Il y a une grande satisfaction à obtenir un bon cirage pour ses bottes grâce à son propre travail.

C'est presque aussi agréable que de polir des objets en laiton avec une boîte de « Brasso » et un chiffon doux.

Pour bien nettoyer ses bottes, il faut avoir :

1. Un vieux couteau pour gratter la boue.
2. Une brosse dure pour enlever la saleté.
3. Un pinceau à noircir pour faire pénétrer le noircissement.
4. Une boîte de noircissement.
5. Une brosse douce pour faire briller.
6. Un chiffon doux pour appliquer le produit de polissage.

Si vous utilisez des bottes pour des activités de plein air difficiles ou pour le camping, la meilleure façon de les nettoyer n'est pas de les cirer, mais de les enduire de graisse, et surtout de graisser les coutures, avec une vieille brosse à dents.

N'importe quelle matière grasse fera l'affaire : huile, vaseline, suif ou graisse de mouton.

Pour garder les pieds au sec, n'oubliez pas de graisser aussi bien les semelles que les tiges.

VÊTEMENTS PLIABLES

La devise des scouts est « Soyez prêts », ce qui signifie être prêt à accomplir son devoir à tout moment du jour ou de la nuit.

Les soldats et les marins, les pompiers et les policiers, et tous les autres hommes qui doivent être prêts à intervenir à tout moment de la nuit, ont toujours pour habitude de ranger soigneusement leurs vêtements afin de pouvoir les retrouver immédiatement, même dans l'obscurité, et les enfiler rapidement.

Les scouts et les louveteaux devraient donc faire de même, et veiller à les plier et à les empiler dans le dans l'ordre dans lequel ils veulent les mettre.

Vous devriez vous entraîner plusieurs fois à sauter du lit et à enfiler vos vêtements dans le noir, et vous verrez vite combien vous pouvez le faire plus rapidement si vous avez tout préparé à l'avance au lieu de devoir les chercher en désordre.

Cela pourrait un jour permettre de sauver des vies.

Les marins et les soldats doivent donc ranger leurs vêtements dans un espace très réduit. Un soldat, comme vous le savez, transporte des vêtements de rechange et toutes sortes d'autres articles, tels que des brosses, des rasoirs, du savon, etc., dans son sac à dos. Pour faire tenir leurs affaires dans un espace aussi restreint, ils doivent plier chaque article très soigneusement et très serré, sinon rien ne rentre.

Donc, si vous partez camper, vous devrez être capable de plier et de ranger vos affaires de la même manière dans un petit espace.

Vous ne pourrez pas bien faire cela si vous n'avez pas l'habitude de toujours plier soigneusement vos affaires ; vous devriez donc le faire avec vos vêtements chez vous.

Et c'est bon pour les vêtements. Ils restent en bien meilleur état et vous vont beaucoup mieux lorsqu'ils ont été soigneusement conservés de cette manière.

De plus, si vous devez vous absenter de chez vous et que vous souhaitez que certains de vos effets personnels vous soient envoyés, vous pouvez indiquer précisément à vos proches où les trouver une fois que tout sera en ordre chez vous.

sa propre chambre.

PROPRETÉ

L'un des tests de la Première Étoile consiste à convaincre Akela que vous faites de votre mieux pour conserver le parc. Veuillez garder le parc propre et ne laisser aucun déchet nulle part. C'est important, non ? La plupart des gens ne semblent pas se soucier de l'endroit où ils jettent leurs déchets : mégots de cigarettes, tickets de bus, épiluchures d'orange et bouts de papier jonchent le sol.

Quand les scouts et les louveteaux seront grands, nous espérons que plus personne ne jettera ces objets n'importe où. Ils prendront la peine de les mettre dans les poubelles appropriées ou de les ramener chez eux.

Cela donne aux rues non seulement un aspect désordonné, mais les rend également dangereuses, car les gens glissent sur les peaux de bananes et d'oranges et se cassent ainsi très souvent des membres.

Et c'est dangereux aussi parce que les fruits pourris favorisent la prolifération des germes, qui peuvent ensuite se répandre dans l'air et empoisonner les gens. L'autre jour, j'ai entendu parler d'un louveteau qui ne savait pas quoi faire de bien, mais il a vu une peau de banane dans une poubelle, à l'abri, et il l'a remise sur le trottoir pour que si un autre louveteau passait par là, il puisse à son tour faire une bonne action en la ramassant !

Les ours qui vivent à la campagne n'ont pas autant l'occasion de ramasser les papiers dans les rues ; mais ils peuvent également rendre un service précieux aux habitants des chemins de campagne en arrachant les chardons et autres mauvaises herbes qui y poussent. Non seulement cela embellit les chemins, mais c'est aussi une aubaine pour les agriculteurs, car nombre de ces plantes, notamment les chardons et le séneçon, se disséminent par le vent, leurs graines se propageant dans les champs et jardins voisins et y engendrant une prolifération de nouvelles adventices.

Par conséquent, un ourson qui détruit une plante empêche des milliers d'autres de pousser dans le voisinage.

C'est donc une activité très satisfaisante que de sortir avec une patate, ou même un bâton, et d'abattre quelques centaines de ces ennemis chaque jour.

Sur les grilles d'un parc en Écosse, ces mots ont été inscrits :

N'OUBLIEZ PAS

Peaux de bananes et restes de déjeuner,
écorces d'oranges et emballages de chocolat,
bouteilles cassées, chiffons déchirés,
Boîtiers Kodak, sacs en papier,
cigarettes et allumettes usagées,
assiettes en carton et papiers de location,
boîtes de conserve et autres bricoles,
gâchent cet endroit pour les autres amis,
saletés et papiers dans de jolis endroits,
claquent les portes du parc au nez des gens.

Les louveteaux doivent donc faire très attention à ne pas jeter leurs déchets n'importe où. Ne laissez pas vos papiers de bonbons traîner dans la rue ou sur votre emplacement de camping. Gardez-les dans votre poche jusqu'à ce que vous puissiez les mettre à la poubelle ou au feu. Soyez fiers de votre tanière et veillez à ce que chacun d'entre vous contribue à la garder propre.

Bien rangés, afin que lorsqu'un visiteur viendra vous voir, il puisse constater à quel point vous êtes une bonne meute en voyant la propreté de votre tanière.

SERVICE

Je suppose que vous avez des éclaireurs routiers dans votre groupe (certains d'entre eux vous aident peut-être à garder vos louveteaux). (Dans l'ordre !). Eh bien, leur devise est « Service », et ils doivent trouver toutes sortes de façons de rendre service et de travailler dur pour les autres. Mais les Rovers ne sont pas les seuls à devoir servir. Les Cubs doivent aussi faire de leur mieux.

C'est pourquoi vous devez avoir au moins trois mois de service satisfaisant au sein de la meute avant de pouvoir obtenir votre première étoile. (La plupart d'entre vous mettront bien plus de trois mois, car Akela voudra que vous maîtrisiez parfaitement tous les aspects avant de vous autoriser à passer.) Vous devrez être ponctuels à chaque réunion de la meute et faire de votre mieux une fois sur place. Mais la simple présence aux réunions ne suffit pas. Vous devez avoir obéi aux ordres, avoir fait de votre mieux pour aider les autres louveteaux, avoir participé aux jeux et travaillé de toutes vos forces.

Mais surtout, vous devez avoir démontré que vous faites vraiment de votre mieux pour respecter la loi des louveteaux et tenir votre promesse, non seulement lorsque vous êtes avec la meute, mais en toutes circonstances — à la maison, à l'école, dans la rue.

Lorsque vous aurez accompli tout cela, vous aurez mérité de remporter votre Première Étoile et vous serez légitimement fier de la porter lorsqu'Akela vous la remettra.

JEU : LE JEU DES FLÈCHES

(Ainsi nommées car les questions représentent les flèches qui blessent le petit.)

Les louveteaux sont assis en cercle, le chef de meute assis au centre. Ce dernier pose ensuite des questions sur les nœuds, le test du drapeau, etc. Si un garçon ne répond pas à la première question, il croise un bras, comme s'il était en écharpe. S'il ne répond pas à la deuxième, il croise l'autre.

Il échoue la troisième fois qu'il s'agenouille, et à la quatrième, il s'allonge et est « mort ».



ONZIÈME MORSURE

La deuxième étoile — Signalisation

Maintenant que vous avez ouvert un œil, vous êtes prêt à commencer à voir dans l'autre. Vous êtes plus grand, plus fort et peut-être un peu plus sage à présent, et les tâches qui vous attendent seront bien plus ardues. C'est ce qui rend leur apprentissage et leur réussite d'autant plus gratifiants.

les tests, n'est-ce pas ?

LA DEUXIÈME ÉTOILE

Avant de recevoir sa deuxième étoile, un louveteau doit convaincre son chef de meute qu'il peut réussir à nouveau son examen.

Réussir les tests Tenderpad et First Star et les tests suivants :

- (1) Connaître l'alphabet Morse ou sémaphore et être capable d'envoyer et de lire lentement des mots simples. (Si le sémaphore est choisi, de petits drapeaux peuvent être utilisés si nécessaire ; si le Morse est choisi, des drapeaux peuvent être utilisés ... (si choisi, les drapeaux ne doivent pas être utilisés.)
- (2) Utilisez un compas pour montrer votre connaissance des huit points principaux.
- (3) Être capable de faire les nœuds suivants et de connaître leurs utilisations : nœud de cabestan et nœud de chaise.
- (4) Comprenez le sens de l'épargne en toutes choses et mettez-la en pratique.
- (5) Produire un modèle ou un article satisfaisant entièrement réalisé par lui-même en bois, métal, carton, argile, pâte à modeler ou substance similaire ; ou un article tricoté ou en filet, tissé ou sculpté ; ou un ensemble d'au moins huit croquis dessinés par lui-même en couleurs (craie ou peinture) de drapeaux nationaux, d'animaux ou de fleurs, avec leurs noms clairement écrits.
- (6) Allumer un feu à l'intérieur. Courir ou faire du vélo en transmettant un message verbal d'au moins quinze mots, suivre un itinéraire précis et le transmettre correctement. Savoir utiliser le téléphone ; ou, en l'absence de téléphone, savoir où et comment demander de l'aide en cas d'urgence (ambulance, pompiers, police).
- (7) Effectuez les exercices de flexion des orteils et des genoux. Marchez sur une planche de 12 pieds sur 6 pouces, à la hauteur d'une table ordinaire au-dessus du sol.
- (8) Montrer comment nettoyer et panser une coupure au doigt, couvrir une échaudure ou une brûlure. Comprendre le danger que représente la présence de saletés dans une égratignure. Connaître les premiers secours en cas de choc électrique (non électrique). Comprendre la nécessité de faire appel à l'aide d'un adulte.
- (9) Avoir au moins 9 mois de service satisfaisant en tant que Louveteau.

SIGNALISATION

Nous abordons maintenant un sujet important : l'apprentissage de la signalisation. C'est un domaine où les Louveteaux de tout le royaume excellent. Les Scouts semblent apprendre la signalisation deux fois plus vite que les soldats. Les Guides l'apprennent plus vite que les Scouts, et les Louveteaux l'apprennent plus vite que les Guides, les Scouts ou les soldats.

L'essentiel est de savoir non seulement comment signer chaque lettre, mais aussi de le faire très clairement et correctement, afin que vos correspondants puissent la lire. Il faut donc veiller particulièrement à sa posture et à la position exacte de ses bras.

Vous trouverez ci-dessous des notes sur la signalisation en sémaphore et en morse, mais vous n'aurez pas à apprendre les deux. Il vaut mieux demander à Akela lequel vous devez utiliser, car il est préférable pour la meute de s'en tenir à l'un ou à l'autre.

SÉMAPHORE

Avant de commencer à apprendre la signalisation en sémaphore, vous devriez bien réfléchir à ce que signifie la signalisation. Cela signifie que vous envoyez un message à une personne hors de portée de votre voix. Il est très difficile de transmettre un message clair et détaillé à quelqu'un sans pouvoir lui parler.

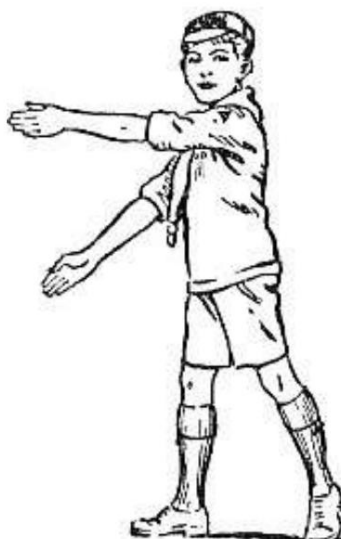
Votre tâche consiste donc à communiquer avec vos bras ou des drapeaux, de la manière la plus claire possible, afin que votre interlocuteur puisse vous comprendre sans difficulté. Dès le départ, faites de votre mieux pour bien signaler ; ne pensez pas pouvoir envoyer une lettre n'importe comment, sous prétexte que vous vous entraînez.

Lorsqu'on pratique la signalisation, c'est très amusant d'apprendre les noms que les signaleurs donnent aux lettres. Par exemple, le A est toujours appelé « Ack » ; cela évite toute confusion avec le J ou même le I. De même, si quelqu'un vous annonce la lettre B, elle pourrait facilement être confondue avec le D, le T, le P ou le V, alors les signaleurs l'appellent toujours « Bière ». Le M et le N sont très souvent confondus, alors le M est appelé « Singe », et ainsi, il n'y a pas d'erreur possible. Seules quelques lettres ont des noms spéciaux ; toutes les autres sont simplement annoncées de la manière habituelle.

Voici une liste de ceux qui ont des noms particuliers :

(Veuillez noter qu'il ne s'agit pas de l'alphabet phonétique international actuellement utilisé – note de l'éditeur)

A est appelé	Ack	J s'appelle	Johnny
B	Bière	M	Singe
C	Charlie	P	Pépin
D	Enfiler	Q	Reine
ET	Édouard	S	Sucre
H	Harry	T	Tock
je	Encre	Dans	Vick



Ils sont assez faciles à apprendre et plutôt amusants, car les personnes qui ne connaissent pas ce langage des signes ne peuvent pas comprendre ce que vous dites. Par exemple, si vous épeliez CHAT, vous diriez « Charlie, Ack, Tock », et CHIEN, vous épelleriez « Don, O, G ».

Avant de vous préoccuper de la lettre ou du mot que vous envoyez, apprenez à vous tenir correctement, vous et vos bras.

1. Tenez-vous bien droit, les pieds légèrement écartés, face au récepteur.
2. Si vous utilisez des drapeaux, saisissez fermement les bâtons, juste au niveau des drapeaux, votre index pointant le long du drapeau et le bâton remontant le long de votre bras.
3. Gardez toujours vos bras bien raides ; ne les laissez pas se plier, ni les bâtons vaciller.
4. Connaître les sept positions différentes auxquelles les drapeaux peuvent être utilisés individuellement, et être capable de Effectuez les mouvements correctement et rapidement.
5. Lors de la pratique, les mouvements doivent toujours se dérouler dans le sens des aiguilles d'une montre, c'est-à-dire en commençant par votre main droite.

Maintenant que vous savez comment faire des signaux, il est temps d'apprendre l'alphabet sémaphore. Cela demandera beaucoup d'efforts et de concentration. Regardez la page suivante.

Le premier cercle – de A à G – se trace avec la main droite jusqu'à D (qui est directement au-dessus de votre tête), et le reste avec la gauche. Maîtrisez parfaitement ces sept lettres, de A à G, avant d'apprendre à en tracer d'autres. Vous pouvez même former des mots simples, comme SAC, PÉDÉ, NOURRI, CAGE, SOURD. Tracez-les et demandez à d'autres louveteaux de les lire. Demandez-leur aussi d'en tracer quelques-uns pour que vous vous habituiez à les voir dans l'autre sens. Une fois que vous maîtrisez bien ces lettres, continuez.

Le deuxième cercle – de H à N – nécessite l'utilisation des deux bras : le droit comme pour former un A, et le gauche croisé sur la poitrine. On continue ensuite à faire des mouvements circulaires avec le bras gauche, en gardant le droit immobile. On forme ainsi les lettres H, I, K, L, M et N. (Remarquez que le J est absent de ce cercle.)

— cela viendra plus tard.) Entraînez-vous à ces exercices comme vous l'avez fait pour A — G, puis passez au suivant.

1 ^{er} CERCLE A	B	C	D	E	F	END OF 1 ^{er} CERCLE
2 ^{er} CERCLE H	I	K	L	M	N	END OF 2 ^{er} CERCLE
3 ^{er} CERCLE O	P	Q	R	S	END OF 3 ^{er} CERCLE	
4 ^{er} CERCLE T	U	Y	ERASE	END OF 4 ^{er} CERCLE		
5 ^{er} CERCLE NUMERAL	J ALPHABETICAL SIGN	V	END OF 5 ^{er} CERCLE			
6 ^{er} CERCLE W	X	END OF 6 ^{er} CERCLE				
7 ^{er} CERCLE Z						

Le troisième cercle — de O à S — ici votre bras droit reste en position B, tandis que le gauche effectue un cercle. Vous continuez ainsi, en bougeant toujours lentement votre bras droit (comme la petite aiguille d'une horloge) et le gauche. On avance rapidement d'un geste (comme la grande aiguille). C'est très simple jusqu'à la lettre U dans le quatrième cercle. Après U, les difficultés commencent. Il faut réfléchir et ne pas suivre aveuglément comme un mouton ! Après U, au lieu de V comme on pourrait s'y attendre, vient Y (va savoir pourquoi !), puis « Effacer ou annuler » (ce qui signifie « rayer car c'est faux »). Ensuite, on déplace la main droite au-dessus de sa tête et la suivante à sa place – on commence alors le cinquième cercle et on fait un signe appelé « signe numérique » (qui signifie chiffres). Puis J (qui signifie aussi signe alphabétique). Puis V, W, X, Z, ce qui est assez simple dans les sixième et septième cercles. Je ne veux pas que vous envoyiez des chiffres avant d'être scouts, mais vous pouvez tout aussi bien apprendre les signes numériques et alphabétiques dans les cinquièmes cercles.

Une fois que vous connaissez l'alphabet et savez former les lettres, il ne vous reste plus qu'à vous entraîner. On ne vous demande pas d'envoyer de longues phrases, ni de transmettre sur de longues distances, ni à grande vitesse. On attend simplement de vous que vous connaissiez parfaitement votre alphabet et que vous lisiez et transmettiez lentement des mots simples. Mais n'oubliez pas que bientôt vous serez scout, et on attendra beaucoup de vous dans la transmission. Alors, persévérez et faites toujours de votre mieux pour mémoriser toutes les lettres.

Ce que les louveteaux font souvent lorsqu'ils communiquent par signaux, et qui rend leurs messages illisibles, c'est de gesticuler frénétiquement en cherchant comment envoyer la lettre suivante. Cela paraît ridicule, pour commencer. Si vous venez d'envoyer un P et que la lettre suivante est un N, ne vous mettez pas à agiter les bras comme des moulins à vent en vous demandant où les arrêter pour former un N. Restez immobile sur le P jusqu'à ce que vous vous souveniez comment faire un N, puis faites-le calmement, mais d'un geste rapide. Votre interlocuteur ne verra pas d'inconvénient à ce que vous repreniez votre souffle pendant que vous réfléchissez – mais il ne pourra absolument rien comprendre à ce que vous voulez dire si vous gesticulez dans tous les sens !

Une fois que vous aurez envoyé des mots, voici ce qu'il faut retenir : à la fin de chaque mot, abaissez brusquement vos drapeaux en position d'attente, c'est-à-dire croisés devant vous. Mais ne vous mettez pas en position d'attente après chaque lettre du mot ; restez immobile et marquez une pause d'un instant à la lettre formée avant de continuer.

MORSE

Vous constaterez que la communication en morse est bien plus difficile qu'en sémaphore. Cependant, elle présente de nombreux avantages. Par exemple, vous pourrez plus tard communiquer en morse de différentes manières : avec des drapeaux, avec le manipulateur télégraphique, avec la lumière (héliographe ou lampe électrique), etc. Si vous êtes doué pour cligner des yeux, il est même possible de « parler » en morse avec les yeux ! Ainsi, vous voyez, pour apprendre le morse, il n'est pas nécessaire de penser aux drapeaux au début, comme c'est le cas pour le sémaphore. Vous aurez bien le temps d'apprendre les drapeaux morse lorsque vous serez scout. Je vais maintenant vous expliquer le morse aussi clairement que possible, mais cela demandera toute votre attention et beaucoup de « bonne chance ».

En code Morse, les lettres sont formées de points et de traits. À l'écrit, elles ressemblent à ceci : — (A),

— - - (B), et ainsi de suite. La question est : comment peut-on montrer la différence entre un point et un trait ?

Eh bien, tout est une question de pauses, longues ou courtes. Quel que soit le mode de transmission, souvenez-vous qu'un trait prend trois fois plus de temps à tracer qu'un point. Vous pouvez facilement le constater en observant les symboles Morse. Voici un point, et voici un trait : trois fois plus long. Mais avant d'aller plus loin, vous devez apprendre l'alphabet Morse. Ce que je vous ai dit jusqu'ici sert simplement à bien vous faire comprendre que, quel que soit le mode de transmission et la vitesse, un trait est toujours trois fois plus long qu'un point. Si vous l'oubliez, personne ne pourra jamais lire vos messages, quel que soit le mode de transmission.

La méthode la plus simple pour apprendre l'alphabet est présentée à la page suivante.

Maintenant que tu sais former une lettre, essaie un mot. N'oublie pas qu'à la fin de chaque lettre, tu dois faire une pause aussi longue qu'un trait. Voici un mot en morse : « Trait, point, trait, point, (pause), point, point, trait (pause), trait, point, point, point ». Cela donne « Cub ». Continue à t'entraîner à écrire des mots jusqu'à ce que tu sois bien à l'aise pour envoyer et lire des messages. Entraîne-toi aussi à cligner des yeux (en appelant l'œil droit « trait » et le gauche « point »), ou simplement à te répéter des mots en morse en allant à l'école ou au lit.

Un autre point important à retenir, quel que soit le mode d'envoi, est de rédiger votre lettre sans interruption, du début à la fin. Si vous vous interrompez, le destinataire pensera que vous vouliez écrire deux lettres.

Par exemple : si vous envoyiez C (qui est — - - -), et que vous en faisiez la moitié (— -) puis que vous faisiez une pause, puis que vous envoyiez la seconde moitié (— -), ils penseraient que vous vouliez envoyer N, N.

Points :

ET -

je ..

S ...

H - - - -

Tirets :

T —

M — —

O — — —

Contraires :

UN - -

— - N

B - - - -

- - - - Dans

D - - -

- - - Dans

F - - - -

- - - - L

G — — -

- - - DANS

Q — — — —

- - - - ET

Sandwichs :

K — — —

R - - -

P - - -

X — — — —

Lettres sans contraire :

C — — — -

J - - - - AVEC - - - -

SIGNAUX SONORES

Ces signaux sont donnés au sifflet. En général, ce n'est pas vous qui les donnez, c'est votre chef de meute. Il n'y a rien de plus agaçant, lors des jeux et des entraînements, qu'un louveteau ou un scout qui pense pouvoir siffler à sa guise ! Cela provoque souvent des erreurs et même des disputes. Mais vous devez absolument comprendre ce que signifie un ordre donné au sifflet par votre chef de meute ou votre chef de meute. Surtout, apprenez à reconnaître le sifflet d'alerte et obéissez-y immédiatement, quoi que vous fassiez. C'est un long coup de sifflet.

Les conseils que je vous ai donnés ci-dessus couvrent tout ce dont vous avez besoin pour réussir votre examen. Mais vous n'allez pas arrêter de faire de la signalisation une fois votre badge en poche : vous avez promis de continuer à vous entraîner. Voici donc quelques conseils et jeux pour vous aider à maintenir votre pratique.

JEUX ET ENTRAÎNEMENTS

Sémaphore et morse. — Écrivez des messages à vos amis, en sémaphore ou en morse, et mieux encore, entraînez-vous à lire les messages qu'ils vous ont écrits. Le sémaphore s'écrit ainsi :

qui représentent A. La partie verticale et fine représente le petit et le trait plus épais sur le côté représente son bras.

Voilà à quoi cela ressemble quand quelqu'un vous envoie un message, mais quand vous envoyez un message, c'est l'inverse. Voici une phrase écrite en sémaphore. Pouvez-vous la lire ?

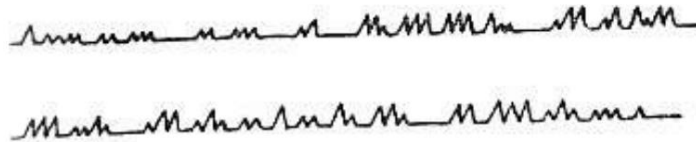


Vous pouvez écrire le morse tel qu'il est écrit dans ce livre, en laissant un petit espace entre chaque lettre et un trait fin entre chaque mot :

----- | ----- - - - - - | - - - - - |

Une méthode encore plus simple consiste à créer un symbole comme celui-ci pour le point et un autre comme celui-ci pour le tiret. Vous pouvez ensuite relier les points et les tirets pour former des lettres, de sorte que le A ressemble à ceci et le C à cela.

Ensuite, vous pouvez lier les lettres entre elles en laissant un petit trait, et vous devez laisser un trait plus long entre les mots. Essayez de lire cette phrase :



Cartes de sémaphore. — Un autre bon moyen de pratiquer le sémaphore est de fabriquer et d'utiliser un jeu de cartes. Il vous faut environ vingt-six petites cartes, de la moitié d'une carte postale ; vous pouvez même couper des cartes postales en deux et les utiliser, mais il est préférable d'utiliser un papier plus rigide et glissant. Sur chaque carte, inscrivez à la peinture ou au crayon bleu le signe correspondant à chaque lettre de l'alphabet, comme indiqué dans ce livre. Si vous risquez de les oublier, vous pouvez écrire les lettres au dos des cartes. Prenez maintenant tout le jeu de cartes, mélangez-les et tenez-les avec les signes vers le haut. Posez-les ensuite sur la table et, à chaque carte qui tombe, annoncez la lettre ou le signe qu'elle représente. Essayez de parcourir tout le jeu le plus rapidement possible. Si vous faites une erreur, ne comptez pas ce tour, arrêtez-vous, mélangez à nouveau les cartes et recommencez. Si vous êtes rapide, vous lirez le sémaphore assez facilement.

Un grand avantage de cette méthode d'entraînement est que, lorsque vous regardez les cartes, vous avez l'impression qu'une personne vous envoie des messages en sémaphore, soit exactement l'inverse de la sensation que vous éprouvez lorsque vous écrivez vous-même une lettre. C'est précisément parce que le sémaphore apparaît inversé à la lecture que certains le trouvent difficile, mais les cartes de sémaphore vous aideront rapidement à surmonter cette difficulté. Ne vous entraînez pas devant un miroir, car cela ne vous aidera pas à lire. Vous verrez votre reflet, mais il sera inversé ; par exemple, si vous écrivez la lettre A, il semblera que le personnage dans le miroir tend le bras gauche et non le droit, et vous obtiendrez donc un G au lieu d'un A.

Poste général de sémaphore. — Une douzaine de louveteaux peuvent jouer à ce jeu. Chaque louveteau choisit une lettre de l'alphabet. Celle-ci (imprimée en gros caractères sur une carte) est épinglée sur sa poitrine. Chacun se voit ensuite attribuer un

Le chef de meute se place à un endroit précis, dans un champ ou un espace ouvert (la distance qui le sépare des louveteaux peut être ajustée par le chef de meute en fonction de leurs capacités). Il se tient de manière à ce que les louveteaux soient devant lui, formant un grand demi-cercle, et que tous puissent le voir. Son rôle est de donner des signaux au sémaphore pour faire avancer les louveteaux – deux louveteaux échangeant leurs places (comme au jeu du « Poste général »). S'il envoie « A, P, », A et P s'avancent chacun leur tour et traversent le champ en courant, prenant la place de l'autre. Cela signifie que chaque louveteau doit garder les yeux fixés sur le chef de meute. Chaque louveteau a cinq « vies ». S'il s'élance... Si sa lettre n'est pas envoyée, il perd une vie. S'il ne commence pas avant que le chef de meute ait compté six à partir du signal de la deuxième lettre, il perd également une vie. À la fin du temps imparti, les louveteaux ayant perdu le moins de vies sont déclarés vainqueurs. Bien entendu, toute parole est strictement interdite pendant la partie. Le chef de meute doit veiller à ce que chaque louveteau ait le même nombre de coups. Les parties ne doivent pas durer trop longtemps. Il ne faut pas jouer à plus de douze, sinon les lettres ne pourront pas être envoyées assez souvent pour maintenir l'intérêt. Ce jeu apprend aux louveteaux à lire le sémaphore et développe leur concentration et leur vigilance. (Notez que cette concentration n'est pas excessive, car elle est relâchée lorsque les deux louveteaux courent pour échanger leurs places.) Si les six premiers sont suffisamment doués pour la signalisation, ils peuvent être autorisés à envoyer les lettres, le chef de meute faisant office d'arbitre et de marqueur.

Expéditions. — Les pique-niques et les sorties à la campagne peuvent être considérés comme une grande aventure. Le groupe se transforme en une bande de marins naufragés, une tribu d'Indiens, une expédition d'exploration, un groupe de soldats britanniques en territoire ennemi. Toute communication avec ce groupe doit se faire par signaux (drapeau, sifflet, etc.).

Pour s'exercer aux signaux sonores et gestuels, les louveteaux doivent être dispersés dans un champ pendant que le chef de meute donne le signal, auquel ils doivent obéir immédiatement. Il doit les observer attentivement et peut appeler par le nom (ou le numéro) du dernier louveteau à exécuter l'ordre. Cela les maintiendra vigilants. Il serait judicieux de prévoir un signal de confirmation, à donner après chaque exécution (par exemple, deux notes sèches).



DOUZIÈME MORSURE

Allumage du feu (à l'intérieur) — Feux de brousse — Messages concernant la propagation du virus More Knots
— Points cardinaux — Téléphone

Vous vous souvenez de l'histoire des Goodfellows, ces braves petits gars qui faisaient des travaux utiles dans la maison avant que les autres ne soient levés, et vous vous souvenez des Boggarts, ces petits coquins qui ne faisaient que courir partout, faire beaucoup de bruit et laisser les choses en désordre et sales.

Les louveteaux ne veulent pas être des épouvantards. Leur rôle est d'être comme les Goodfellows, d'être utiles à la maison et de rendre service aux autres, surtout à leurs parents.

Pour être un bon louveteau, il faut savoir allumer un feu.

ALLUMER DES FEUX

Allumer un feu dehors est bien plus agréable qu'à l'intérieur, et un jour, quand vous serez scouts, vous apprendrez à le faire correctement. En attendant, mieux vaut laisser faire les vieux loups quand vous partez en exploration.

Mais allumer un feu à l'intérieur demande un peu d'entraînement si l'on veut qu'il brûle rapidement et intensément ; vous pouvez donc vous entraîner pendant que vous êtes louveteaux.

Avant toute chose, il faut nettoyer la grille, enlever les cendres du vieux feu et balayer soigneusement la cheminée.

Beaucoup de gens gaspillent beaucoup de combustible en jetant les cendres. Il faut trier toutes les cendres et ne jeter que la cendre en poudre.

Les cendres mélangées au charbon procurent beaucoup plus de chaleur au feu et permettent de faire des économies.

Voici une astuce que j'utilise pour séparer les cendres des braises.

Si vous n'avez pas de tamis, utilisez un vieux pare-feu en fil de fer. Versez-y toutes les cendres du feu et laissez-les s'écouler dans la poubelle. Gardez les braises restantes pour les remettre dans le feu.

Lorsque vous allumez votre feu, veillez à le faire correctement ; sinon, il ne s'allumera pas et vous devrez tout recommencer.

Au début, les débutants mettent généralement trop de papier, trop peu de bois et trop de charbon. Il faut commencer avec une petite quantité, surtout de charbon, car son poids écrase le feu et l'étouffe.

Déchirez du papier journal et roulez-le en boules et en longs morceaux, puis disposez-les au fond de la grille – n'en mettez pas trop. Prenez des brindilles sèches – le bois blanc est idéal – et posez-les très légèrement sur le papier ; empilez-les fermement (comme si vous construisiez avec des briques), afin qu'elles ne tombent pas et ne s'écrasent pas lorsque vous ajouterez le charbon, tout en laissant passer suffisamment d'air.

Ajoutez maintenant de petits morceaux de charbon, en les déposant délicatement du bout des doigts. N'ajoutez pas de charbon à la pelle, ni de poussière ou de cendres au départ. Lorsque tout est prêt, allumez le papier sur toute la surface du fond de la grille à l'aide d'une allumette. Surveillez le feu jusqu'à ce qu'il brûle bien et que le bois soit bien enflammé. N'abandonnez pas en espérant que tout se passe bien ! Une fois que le bois et le charbon sont bien incandescents, vous pouvez ajouter du charbon à la pelle, ainsi que les cendres que vous avez retirées des anciens cendres. Cependant, il est possible que l'on vous demande parfois d'allumer un feu avec du bois humide ou de vieux bâtonnets de pois durs, du charbon de mauvaise qualité, du coke et des cendres.

Dans une cheminée peu performante, c'est difficile, mais un louveteau ne doit pas se laisser décourager. Voici quelques conseils. Essayez de trouver un petit morceau de bois sec. Coupez-le en copeaux, comme le fait un scout pour allumer un feu en plein air. Allumez un petit feu avec du papier, vos copeaux et quelques brindilles ; le feu prendra à coup sûr, et vous pourrez ajouter progressivement des brindilles et du charbon. Un bout de bougie peut être utile, bien sûr, mais on ne s'attend pas à ce qu'un louveteau ait à l'utiliser : c'est du gaspillage, et ça sent très mauvais ! Un très bon conseil est de récupérer le papier sulfurisé qui a emballé le beurre ou la margarine.

Ça provoque un beau feu ; ça vaut vraiment la peine de le garder pour l'occasion ! Ou encore du vieux papier sur lequel reposait le bidon d'huile de paraffine — mais attention, il s'enflamme très facilement, et ne versez jamais de paraffine directement sur le feu.

FEUX DE BROUSSE

Chaque scout sait combien il est important de s'assurer que son feu de cuisine est complètement éteint avant de le quitter. Il verse de l'eau sur les cendres encore chaudes afin qu'il ne reste aucune étincelle susceptible d'enflammer l'herbe autour de son campement. En été, c'est un grand danger, car une fois qu'un feu de broussailles est allumé, on ne sait jamais où il va s'arrêter.



Le côté abrité d'un rocher est parfait —

Les anciens scouts font très attention à couper ou à brûler petit à petit l'herbe autour de l'endroit où ils vont allumer leur feu de camp, afin que, lorsque celui-ci sera allumé, le feu ne se propage pas à la savane environnante.



— Le côté sous le vent d'un incendie, c'est une autre histoire.

Puis, une fois la cuisson terminée, les vieux campeurs prennent grand soin d'éteindre complètement leur feu, de bien l'écraser des mains et de verser de l'eau sur les cendres encore fumantes, afin qu'il ne reste plus aucune étincelle susceptible de rallumer un feu.

Les feux de broussailles et de forêt ne sont jamais déclenchés par de vrais scouts, mais seulement par des bleus imprudents et insoucians.

Un feu de brousse, une fois allumé, brûle et se propage à une vitesse fulgurante, et en quelques minutes... Bien trop puissante pour qu'un homme puisse l'arrêter. Elle déferle alors à travers les campagnes, brûlant récoltes et forêts, bétail et fermes, et même villages et villes sur son passage.

C'est pourquoi un vrai baroudeur est très prudent avec son feu de camp. Cette prudence est une habitude chez lui, si bien que, même lorsqu'il brûle des mauvaises herbes en toute sécurité dans son jardin, il commence par couper les branches mortes.

Il élimine tout ce qui est susceptible de prendre feu, et une fois le brûlage des mauvaises herbes terminé, il écrase soigneusement la dernière étincelle avant de partir.

N'oubliez pas que le sable ou la terre sont souvent aussi efficaces que l'eau pour éteindre un incendie.

Les novices, lorsqu'ils tentent d'éteindre un feu ou de le battre avec des sacs ou des branches d'arbres — ce qui est la bonne chose à faire —, s'y prennent souvent mal et se retrouvent sous le vent. Savez-vous ce que cela signifie ?

Être au vent signifie se trouver face au vent, c'est-à-dire du côté exposé au vent. Le côté sous le vent est le côté opposé.

Le côté abrité d'une maison ou d'un rocher est un bon refuge par temps froid. Mais en cas d'incendie, c'est un mauvais endroit, car la fumée, les flammes et les étincelles sont emportées sous le vent.

Mais c'est très souvent de ce côté qu'un novice se précipite pour empêcher un incendie de se propager. J'ai entendu parler d'un garçon qui s'est gravement brûlé en faisant cela.

COMMENT SAUVER UNE PERSONNE DES BRÛLURES

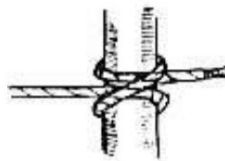
Si vous voyez quelqu'un prendre feu de cette manière, souvenez-vous que la première chose à faire est de le recouvrir aussi vite et aussi hermétiquement que possible avec votre manteau, une couverture ou un tapis. Le feu ne peut se propager sans air ; plus il y a d'air ou de vent, mieux il brûle.

Si une personne dont les vêtements ont pris feu se met à courir, l'incendie s'intensifiera aussitôt. Il faut la faire s'allonger et l'envelopper immédiatement et étroitement dans une couverture pour étouffer les flammes. Ensuite, allez chercher de l'aide.

PLUS DE NŒUDS

Lors de votre première étoile, vous avez appris deux nœuds très utiles. Voici les images de deux autres nœuds que vous devez apprendre avant de pouvoir obtenir votre deuxième étoile.

Aucun des deux n'est très difficile, mais il vous sera beaucoup plus facile de les apprendre si Akela ou votre Sixer vous montrent comment faire.



nœud de cabestan



Bowling

COURIR AVEC UN MESSAGE

Voici une nouvelle épreuve pour la Seconde Étoile, et trop d'hommes, lorsqu'ils sont mis à l'épreuve, pensent Ils ne se préoccupent que de la rapidité avec laquelle ils peuvent transmettre leur message, et ils accordent trop peu d'importance au message lui-même.

Il faut aborder ce sujet sous un autre angle. Il faudrait plutôt se dire : « Comprenez le message et mettez-le en pratique. »

Portez une attention particulière au libellé du message, relisez-le à voix haute, puis à nouveau à l'expéditeur.

Assurez-vous de bien comprendre le sujet avant de commencer ; puis répétez-le-vous au fur et à mesure afin d'être certain de le transmettre correctement à la fin.

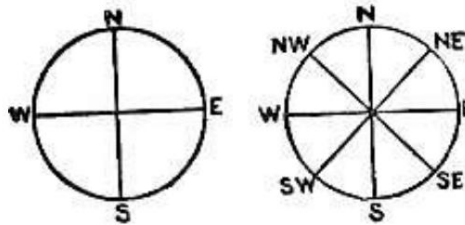
Si vous ne faites pas cela, vous allez forcément mal transmettre le message, de sorte que même si vous arrivez plus vite que les autres, cela ne servira à rien et vous devrez revenir le récupérer une deuxième fois.

Il en va de même pour la transmission d'un message. Assurez-vous de l'avoir correctement compris du dernier interlocuteur avant de le transmettre au suivant.

Si un ou deux membres d'une chaîne font preuve de négligence de cette manière, le message est fortement altéré avant même d'avoir pu circuler.

POINTS FORTS DE LA BOUSSOLE

Lorsqu'on vous confie un message ou une dépêche, on vous indiquera souvent une direction à suivre, par exemple « Allez au nord » ou « Allez vers l'est ». C'est ainsi que les marins, les soldats et les éclaireurs s'orientent toujours ; il est donc important d'apprendre les points cardinaux. La boussole est un petit cadran semblable à celui d'une montre, mais elle ne possède qu'une seule aiguille, qui pointe toujours vers le nord. Si vous regardez dans la direction indiquée par l'aiguille, vous êtes face au nord ; si vous vous retournez et regardez exactement dans l'autre sens, vous êtes face au sud. Le sud est exactement opposé au nord, et l'est est exactement opposé à l'ouest. Lorsque vous êtes face au nord, l'est est à votre droite et l'ouest à votre gauche.



Cela donne les quatre points cardinaux : Nord, Sud, Est, Ouest.

Si vous n'avez pas de boussole, vous pouvez vous orienter grâce au soleil.

Parmi les étoiles du ciel, le Soleil est le meilleur ; il vient de l'Est et se couche à l'Ouest.

Si vous vous levez tôt et observez son point de lever, vous saurez où se trouve l'est. À midi, le soleil est plein sud.

À mi-chemin entre chacun des quatre points principaux, on trouve quatre autres points faciles à retenir : NE, SE, SO et NO

TÉLÉPHONE

Il existe bien d'autres façons d'envoyer des messages. Nous avons déjà appris que l'on peut le faire par signaux. Dans différentes parties du monde, les messages sont transmis au moyen de tambours et de cornes. Le téléphone et la radio sont des moyens plus modernes d'envoyer des messages. Au premier abord, on pourrait penser qu'ils n'ont rien à voir avec la jungle ou le Cubbing, mais il n'en est rien. Dans la jungle, les hommes comme les animaux ont des moyens de communiquer qui nous paraissent mystérieux, tout comme nos conversations téléphoniques doivent leur sembler mystérieuses. Il est donc normal qu'au Cubbing, nous utilisions ces inventions modernes et que nous apprenions à nous en servir. Tu dois savoir utiliser le téléphone s'il y en a un près de chez toi. Ton père et ta mère, Akela ou un ami pourront te montrer comment faire. C'est un test qui doit être réussi par la pratique ; on ne peut pas l'apprendre dans un livre.

Certains louveteaux, cependant, vivent dans des endroits où il n'y a toujours pas de téléphone et doivent savoir comment demander de l'aide en cas d'accident ou d'incendie. La procédure à suivre dépend de leur lieu de résidence, mais ils doivent l'apprendre afin de se rendre aussi utiles que possible et de savoir comment réagir le moment venu.

JEUX

Message chuchoté. — Chaque Six se place en file indienne derrière le Sixer, à environ deux mètres d'écart entre chaque Cub. Akela confie un message aux Sixers, qu'ils doivent rapporter à leurs Sixers et chuchoter au Cub suivant. Ce dernier répète le message au Cub qui le suit, et ainsi de suite. L'équipe qui transmet le message le plus correctement jusqu'au bout gagne.

Points de repère à la boussole. — Tracez un cercle au sol, et marquez-y huit points cardinaux, le nord étant indiqué par une flèche. Placez un louveteau à chaque point, et un autre « hors de la boussole ». Akela annonce deux points, et les louveteaux qui s'y trouvent doivent échanger de place avant que le louveteau « hors de la boussole » puisse atteindre l'un des points.



TREIZIÈME BOUCHÉE

Tricot et tissage — Friperie — Collections de modèles
— Albums de scrapbooking — Fanfare des louveteaux.

TRICOT ET TISSAGE

L'une des choses qu'un louveteau devrait savoir faire, c'est tricoter. Ce n'est pas du tout difficile à apprendre, et c'est très utile pour confectionner des objets pour soi-même ou pour les autres.

Cela s'avère particulièrement utile si vous partez plus tard explorer la nature sauvage en tant que pionnier ou explorateur.

Les hommes de Shackleton lors des expéditions arctiques étaient tous capables de tricoter leurs propres chaussettes et mitaines, et moi aussi. J'ai connu beaucoup de chasseurs, de voyageurs et de soldats, surtout ceux d'Écosse, qui savaient toujours tricoter leurs propres bas.

Le tissage et le tressage constituent également un savoir-faire très utile.

Lors de mon voyage au Cachemire, j'ai constaté que les flancs des montagnes étaient si escarpés et glissants qu'il était impossible de les escalader avec des bottes anglaises ordinaires, et j'ai dû faire comme les indigènes, c'est-à-dire porter des « Chaplis », ou des chaussures tressées en herbe.

Elles étaient extrêmement confortables et offraient une adhérence qui permettait de monter ou de descendre une pente en montagne avec une telle sécurité que je n'aurais aucune hésitation à marcher le long des murs d'une pièce et au plafond comme une mouche !

Mais, comme vous pouvez l'imaginer, les chaussures en herbe ne durent pas très longtemps, il en fallait donc une nouvelle paire tous les deux ou trois jours.

La conséquence fut que je dus les fabriquer moi-même, et je le faisais en tressant une longue corde d'herbe que j'enroulais autour de mon cou puis en la tressant pour en faire des chaussures au fur et à mesure de ma marche quotidienne.

De même, j'ai trouvé très utile de savoir fabriquer des paniers. En pleine nature, on ne trouve pas de valises et de sacs à main partout, mais on a besoin de quelque chose pour transporter sa viande, pour chasser, ou pour transporter poissons, fruits, baies ou légumes sauvages.

On trouve des brindilles et des joncs en abondance. Il suffit de savoir les tresser pour faire des paniers. C'est assez facile à apprendre et très agréable à faire.

Bien sûr, dans un pays civilisé, on peut toujours vendre ces objets une fois qu'on les a fabriqués, et ils rapportent beaucoup d'argent à soi, à ses parents ou à sa meute.

ÉPARGNE

Le test suivant est peut-être un peu difficile à appréhender, car il vous demande de « comprendre le sens de l'épargne en toutes choses et de le mettre en pratique ».

En réalité, le mot « épargne » nous vient d'Islande, et les habitants de l'île savent ce que signifie l'épargne.

est et sont forts, robustes et indépendants. Il y a une petite fleur, une œillet de mer, qu'on appelle « armérie maritime ».

Pour la même raison précise qui lui permet de vivre et d'apporter du bonheur aux autres par sa simple présence, dans des endroits où la terre est rare et où elle est balayée par des vents froids et violents.

Il faut donc apprendre à faire attention à tout ce que l'on possède : sa nourriture, ses vêtements, ses petits objets et son argent. C'est bien plus agréable, par exemple, de pouvoir fabriquer ses propres épées.

et les autres choses avec lesquelles vous jouez, au lieu de les acheter dans un magasin ou d'attendre que quelqu'un d'autre vous les fournisse.

pour vous les donner. De la même manière, la Meute dans son ensemble peut se créer des choses par elle-même.

Pour les cordes à sauter, les drapeaux de signalisation, etc., mieux vaut utiliser des accessoires que d'autres personnes — au lieu de les acheter. Vous voulez être fier de votre uniforme et de vos vêtements, et éviter de les abîmer inutilement et de déranger constamment les autres pour leur nettoyage et leurs réparations. Il ne faut pas gaspiller de nourriture.

Prenez soin de vos centimes et ils se transformeront bientôt en kilos.

Un homme nommé Astor, dès son plus jeune âge, apprit à fabriquer des sifflets et des flûtes qu'il vendait ensuite pour quelques sous. Il déposa ses gains à la banque et, en quelques années, il constata qu'ils s'étaient transformés en livres sterling ; il devint finalement l'un des hommes les plus riches du monde.

Dans Northern Trails, de W.J. Long, on raconte comment, à l'automne, les jeunes loups se retrouvaient avec une nourriture abondante, bien plus abondante qu'ils ne pouvaient en consommer. Il y avait des pluviers à attraper, des canards et des oies à traquer.

La nuit venue, les oies se posaient sur un banc de sable, loin des rochers, des buissons et de tout ce qui pourrait cacher un ennemi, et là, elles dormaient en petits groupes sur le rivage découvert.

À mesure que la nuit s'assombrissait, quatre formes obscures s'allongeaient depuis le banc d'ombre le plus proche, rampant vers le banc de sable avec la lente patience des heures.

Se rapprochant de plus en plus lentement et de plus en plus bas, ces ombres se rapprochèrent peu à peu du groupe, jusqu'à ce qu'il y ait une soudaine ruée, un fracas terrible d'ailes s'écrasant dans l'eau et le cri rauque et effrayé des oies.

Une minute plus tard, les quatre ombres trottaient vers les bois, chacune portant un fardeau jeté sur ses épaules, les mâchoires serrées autour du cou d'une belle oie.

Parfois, les loups, en quête d'un combat palpitant, s'attaquaient aux gros phoques venus se prélasser au soleil sur les rochers. Ils se fauilaient entre les phoques et la mer, de sorte que lorsque l'alarme était donnée, les phoques se retrouvaient piégés et tentaient désespérément de regagner la rive.

Un loup agrippe rarement sa proie et la retient fermement ; généralement, il la frappe et la lacère à répétition jusqu'à la mort. Mais dans ce cas précis, il dut s'accrocher à sa proie pour l'empêcher de s'enfuir en mer, et les phoques grognèrent et mordirent sauvagement, offrant ainsi aux loups un combat des plus animés.

Mais avec toute cette nourriture abondante d'oies, de canards, de poissons et de phoques, les loups avaient vraiment plus de nourriture qu'ils ne pourraient jamais en manger.

Mais les loups ne sont pas des imbéciles. Ils savaient que l'hiver approchait, que toute la terre serait recouverte d'une épaisse couche de neige, que les rivières seraient gelées et qu'il leur serait alors très difficile de trouver de quoi se nourrir.

Ils profitèrent donc du beau temps pour faire les foins. Ils tuèrent tout ce qu'ils purent trouver, et les vieux loups apprirent aux louveteaux, après avoir chassé jour et nuit et tué tout ce qu'ils pouvaient, à traîner leur gibier dans des cachettes sûres entre les rochers.

Là, ils ont entassé de la neige sur la viande après l'avoir poussée dans une anfractuosité entre les rochers, et c'est ainsi que... Ils empêchaient l'odeur d'attirer d'autres animaux pour la déterrer, et en même temps la conservaient froide et congelée jusqu'au moment où ils en auraient besoin.

Et c'est précisément ce que devrait faire le jeune louveteau. S'il a la possibilité de gagner de l'argent, il devrait s'efforcer d'en gagner le plus possible, puis le mettre de côté en lieu sûr et ne pas le dépenser. Il devrait se souvenir, comme les loups, que des temps difficiles pourraient survenir et qu'il pourrait avoir besoin de ses économies ; s'il les a soigneusement mises de côté de cette manière, il sera prêt à affronter les épreuves.

Il ne suffit pas d'aller voir sa mère et de lui demander de te donner six pence à déposer à la banque.

Tu aurais dû épargner par tes propres moyens, c'est-à-dire en mettant de côté régulièrement une partie de ton argent de poche hebdomadaire au lieu d'acheter des bonbons. Tu pourrais aussi faire quelques petits boulots pour quelqu'un et gagner un peu d'argent. Ensuite, tu pourras continuer à épargner petit à petit jusqu'à avoir une belle somme sur ton compte épargne pour les imprévus.

MODÈLES

Mais ne vous attendez pas à devenir riche du jour au lendemain. Pour accomplir de grandes choses, il faut commencer par de petites choses.

Avant de gagner des livres, il faut d'abord gagner des centimes ; de même qu'avant de devenir un homme, il faut être un petit garçon.

Avant de construire un grand navire, il faut en faire une maquette.

La plupart d'entre vous, les Cubs, rêverez un jour de réaliser quelque chose d'important, que ce soit un avion ou un... une maison, un bateau ou un moteur.

Mais la première étape consiste à pouvoir en faire une maquette.

Lors de la construction du grand pont du Tay, il a fallu en réaliser d'abord une maquette à petite échelle, et avant la construction du grand navire Mauretania, celui-ci a d'abord été modélisé comme un bateau jouet.

Un jeune bricoleur qui souhaite se lancer dans des projets devrait donc commencer par fabriquer ses maquettes. Si vous comptez fabriquer une grande boîte, commencez par en faire une petite.

Si vous voulez construire une maison, commencez par en fabriquer une en carton ; ou bien vous pouvez fabriquer votre petit navire de guerre en argile, ou votre moteur en tôle, etc.

Il est également utile de pouvoir dessiner le contour de ces choses avant de commencer à les fabriquer.

Il sait dessiner un peu, et s'il s'entraîne, il finira par bien le faire.

Tout scout doit être capable de dessiner une carte. Celui qui en serait incapable passerait pour un imbécile.

COLLECTIONS

Et je suis sûr que chaque louveteau a une collection d'une sorte ou d'une autre, ou s'il n'en a pas encore une, il va s'en constituer une, qu'il s'agisse de timbres étrangers ou de coquillages, de cartes postales ou d'images de cigarettes.

Ces collections sont certes agréables à posséder, mais c'est tellement plus amusant de créer soi-même une collection. collection de vos propres dessins.

Par exemple, les passionnés de fleurs peuvent dessiner toutes les fleurs qu'ils trouvent, à l'aide de crayons de couleur ou de peinture. Ces dessins ne se faneront jamais comme les vraies fleurs cueillies ; et avec le temps, vous constituerez un magnifique recueil de toutes les fleurs que vous avez trouvées.

Certains diront que les fleurs sont trop difficiles à dessiner ; dans ce cas, constituez une collection de tous les drapeaux des différentes nations.

Un jeune scout peut les dessiner avec des crayons de couleur et un morceau de papier ; et il pourrait y ajouter les drapeaux des différents dominions britanniques d'outre-mer et les drapeaux du code de signalisation navale.

Vous pourrez en apprendre davantage sur les collections lorsque vous commencerez à gagner votre badge de collectionneur.

LES ALBUMS DE SOUVENIRS DES CUBS

Les jeunes scouts devraient tenir des albums de souvenirs. Ils peuvent les rendre très intéressants, en y incluant des images, des photos et des coupures de journaux. Le tout devrait être soigneusement rangé et collé, et ces albums seront sans aucun doute passionnants pour leurs propriétaires dans quelques années.

Je le sais, car j'ai tenu des albums de souvenirs toute ma vie, et je les trouve non seulement très intéressants, mais aussi, dans de nombreux cas, précieux pour me rappeler des choses qui se sont passées il y a longtemps.

Mon premier livre s'ouvre sur un portrait de mon père et de ma mère, suivi d'un dessin que j'ai réalisé à l'âge de trois ans seulement ! Ce n'est pas grand-chose, mais c'est amusant de voir ce que j'essayais de faire quand j'étais si jeune, un vrai petit louveteau !

Mais le plus amusant, c'est de créer l'album et d'y coller des choses. C'est tout un art de le rendre propre et bien rangé. Voici comment je procède.

Si possible, je prends un album avec des feuilles de carton fin, car le papier fin ordinaire a tendance à se gondoler lorsqu'on y colle quelque chose ; mais, bien sûr, n'importe quel livre fera l'affaire.

L'idéal est d'avoir un album d'environ douze pouces sur huit, car un album plus petit se remplit très vite, et on a souvent envie d'y insérer une grande photo.

Sur la première page, inscrivez votre nom et la date de début du livre. C'est toujours agréable de commencer au début d'une année, ou le jour de votre anniversaire, afin d'avoir un livre pour chaque année comme je le fais, ou encore pour deux périodes complètes de votre vie.

Par exemple, si vous êtes à l'école, vous pourriez avoir un livre dans lequel coller des photos de votre école et de vos amis, ainsi que les programmes des événements sportifs ou des concerts scolaires — vous prendrez énormément de plaisir à le consulter une fois adulte ; et puis, peut-être, avoir un deuxième livre pour votre vie de famille et vos vacances.

Mais bien sûr, la création d'un album de souvenirs n'est qu'un passe-temps supplémentaire et ne doit pas interférer avec vos autres activités et jeux de louveteaux. Vous ne devez donc pas passer votre temps à jouer avec de la colle, à découper du papier et à mettre votre chambre sens dessus dessous.

La meilleure solution (du moins, c'est ce que j'ai constaté) consiste à utiliser une enveloppe assez grande pour y mettre tous les objets que vous jugez intéressants à conserver.

Des photos de scouts au camp, des histoires intéressantes tirées de journaux et des photographies de toutes sortes seront ensuite soigneusement rassemblées, prêtes à être triées pendant une heure de libre un jour de pluie.

Bien sûr, si vous pouvez prendre vous-même des photos, c'est particulièrement agréable de les conserver ; mais c'est assez coûteux. La meilleure solution, et de loin la plus agréable, est de dessiner vous-même dans votre carnet.

Si vous êtes doué pour ce type de dessin, vous pourrez peut-être passer l'examen et obtenir votre badge d'artiste.

Au moment de coller vos « morceaux » dans le livre, vous aurez besoin de colle. La colle à base de farine ou d'amidon est très facile à préparer, et voici comment procéder.

Mettez une cuillère et demie à café de farine (ou de fécule) dans un petit bol. Versez un peu d'eau froide et remuez jusqu'à obtenir une pâte fluide. Ajoutez ensuite de l'eau bouillante, en remuant constamment, jusqu'à ce que la pâte épaississe et prenne une couleur bleutée ; n'oubliez pas d'y incorporer quelques clous de girofle pour éviter qu'elle ne tourne.

En plus de cela, il vous faudra un pinceau à colle, une paire de ciseaux, et quelque chose qui fasse office de corbeille à papier (car découper et couper des choses rend la pièce très désordonnée), un crayon pour écrire les noms et les dates sous les images, et un vieux journal.

Le journal est une excellente solution que je trouve moi-même très pratique et que je vous recommande donc : placez la photo face contre le journal, enduisez de colle le dos, les bords et les coins, puis remplacez-la dans l'album. L'endroit où vous avez encollé la photo sera collant, mais en repliant la feuille, vous obtiendrez une autre surface propre pour encoller à nouveau.

Très souvent, les photographies présentent une bordure sombre tout autour, et il est plus esthétique de la supprimer ; il est également très net de simplement couper les coins.

UNE BANDE DE LOUPS

Les meutes de loups qui courent dans la jungle produisent ce qu'elles appellent de la musique ; personne d'autre ne l'appelle musique, mais cela les amuse et les met de bonne humeur.

Pourquoi une meute de louveteaux ne pourrait-elle pas, elle aussi, faire de la musique en formant un orchestre ? Par orchestre, je n'entends pas un de ces ensembles coûteux avec trompettes en cuivre et tambours richement décorés, mais un orchestre qui utilise des instruments tout aussi efficaces et gratuits.

La première chose dont un groupe a besoin, bien sûr, c'est d'une grosse caisse. Il faut donc se procurer une vieille boîte à biscuits ou un bidon d'essence et quelques baguettes. Celles-ci peuvent être des os de jarret récupérés chez le boucher, ou même de la bière brune. des bâtons avec un chiffon noué à l'extrémité.

Des cymbales ? Eh bien, on en trouve toutes faites dans la cuisine (si maman est gentille), sous la forme de deux couvercles de casserole.

Un triangle ? Bien sûr, il vous faut un triangle, et un grand tant qu'à faire — en transportant une paire de pinces suspendues à une boucle de ficelle et en les frappant avec une grosse clé de porte.

Les trompettes, les flûtes, les fifres et tous les autres instruments à vent sont joués par la bouche de l'interprète.

Vous pouvez siffler, fredonner ou hurler l'air, mais le résultat est encore meilleur si vous le faites vibrer à travers un peigne recouvert d'un morceau de papier fin.

Le chef d'orchestre est un personnage très important dans la série, et s'il est un bon acteur, il brillera dans ce rôle.

Mais en réalité, le groupe n'est pas aussi ridicule qu'il n'y paraît si on aime bien le jouer avec soin, en rythme et dans le bon ordre.

Vous pouvez, si vous préférez, faire de la musique au lieu d'un bruit, en chantant très doucement, dans un léger bourdonnement. Parfois, puis en intensifiant le volume en un chœur formidable à d'autres moments, le résultat sera vraiment excellent et vous rendra justice.

L'un des meilleurs orchestres de tambours et fifres que j'aie jamais entendus était composé de quelques garçons qui tapaient sur des bidons de pétrole et sifflaient fort l'air ; l'effet était splendide lorsqu'ils défilaient. rue.

Un ensemble d'ustensiles de cuisine peut comprendre un premier et un deuxième peigne, une pince, une paire de tasses en fer-blanc, des couvercles de casseroles, une boîte à biscuits et un plateau à thé.

Pour obtenir des effets de batterie étouffés, un plateau à thé frappé avec une banane est ce qu'il y a de plus réaliste.

QUATORZIÈME BOUCHÉE

Camping — Confort au campement — Faire son lit — Kit de camping

Programme du camp — Choses à retenir

CAMPING

Chaque scout aspire à être un bon campeur, car on ne peut être un véritable baroudeur ou un pionnier sans savoir se débrouiller seul par tous les temps en pleine nature. Vous, les louveteaux, devrez attendre de devenir scouts pour faire du vrai camping, et quel plaisir vous aurez alors à découvrir ! Mais j'imagine qu'Akela emmènera certains d'entre vous camper cet été, si vous êtes de très bons louveteaux. Si vous allez au camp, il y a plusieurs choses que vous devriez savoir pour vous sentir à l'aise.

CONFORT AU CAMP

On parle souvent de vivre à la dure au campement. Eh bien, un novice risque de trouver cela rude et inconfortable, car lorsqu'il arrive au camp pour la première fois, il installe sa tente sur un joli coin d'herbe verte au fond d'un creux, et la pluie arrive pendant la nuit et l'inonde.

Il tire probablement toutes les cordes de sa tente aussi fort que possible ; la nuit, la rosée ou la pluie arrive et rétrécit les cordes de sorte qu'elles arrachent presque les piquets du sol ; une brise se lève, les piquets sortent et la tente s'écroule !

Il y a bien des façons pour un novice de souffrir au camp. Mais pas question pour un vieux scout de se contenter de peu ; il sait se mettre à l'aise.

Un bon louveteau sait que son campement doit se trouver dans un endroit sec et assez élevé, à l'abri des vents du nord et de l'est (qui sont les plus froids) ; que tous les bons camps de meute ont une grange ou une cabane accueillante où les louveteaux peuvent chanter ou jouer à des jeux si le temps est exécrable.

Un louveteau sait aussi que pour passer un camp d'entraînement optimal, il doit commencer à s'y préparer un certain temps à l'avance et ne pas tout laisser au hasard à la dernière minute.

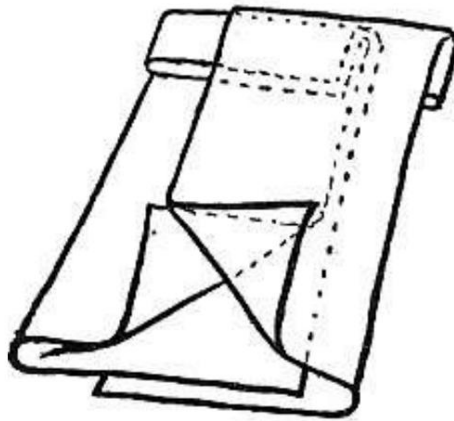
Comment allons-nous commencer à nous préparer ? En économisant de l'argent ? Oui.

Si vous allez en colonie de vacances, créez une cagnotte et chaque louveteau devrait y contribuer. Peu importe la somme, du moment que vous essayez d'aider vos parents en participant un peu au financement de vos loisirs – et la colonie, c'est un plaisir, n'est-ce pas ?

Ces économies font partie des préparatifs, mais vous devriez également vous renseigner sur certaines choses à faire au camp.

COMMENT FAIRE SON LIT

C'est formidable de pouvoir faire son lit de façon à se retrouver bien couvert le matin. Commencez par étaler votre bâche de sol, face brillante contre le sol, puis posez la paillasse par-dessus. Prenez une couverture et pliez-la en deux, puis pliez l'autre de la même manière et glissez-la sous la moitié supérieure de la première, les bords contre le pli. Vous vous retrouvez ainsi au milieu, avec deux épaisseurs de couverture en dessous et deux au-dessus de vous. En observant attentivement le schéma, vous constaterez que vous ne risquez pas de tomber et que vos orteils resteront au chaud si vous repliez le bas de la couverture et le fixez avec une épingle.



Avec deux épaisseurs de couverture et un matelas bien garni sous vous, vous serez aussi chaud qu'un pain grillé et bien plus heureux que n'importe quel novice qui pense que tout ce qui est au-dessus de vous suffit, et qui laisse entrer l'humidité et les courants d'air pour se refroidir !

COMMENT PRÉPARER VOTRE KIT

C'est une excellente idée de s'entraîner une fois à la maison avant le jour J.

— vous constaterez peut-être que vous avez besoin d'un sac plus grand, et il est bon de le savoir à temps pour en acheter ou Empruntez-en un.

Dressez une liste des choses dont vous pensez avoir besoin, même si votre chef de meute vous a fourni une liste. Ensuite, transformez votre lit en magasin et disposez tous les articles sur le comptoir. Vous obtiendrez une liste similaire à celle-ci.

Deux couvertures — celles en laine sont meilleures que celles en laine lisse.

Un pyjama ou une chemise chaude pour dormir.

Une paire de chaussures de gym pour les jeux.

Un vieux short et un t-shirt à user et à abîmer lors des jeux et des travaux du camp.

Un gilet ou un maillot de corps de rechange, et des bas de rechange.

Une paire de bottes ou de chaussures de rechange.

Des mouchoirs.

Un pardessus ou un imperméable.

Un manteau ou un pull à enfiler par-dessus votre maillot le soir, en plus de votre imperméable ou de votre pardessus.

Une serviette, du savon (le savon phénolique est le meilleur), un gant de toilette, une brosse à dents et du dentifrice ou de la poudre dentifrice.

Une brosse à cheveux et un peigne.

Un maillot de bain.

Un petit carnet pour noter vos dépenses, et du papier et des enveloppes pour que vous

Vous pouvez leur donner des nouvelles à la maison.

Il est bon de se rappeler qu'on a souvent très faim au camp, alors emportez une assiette (ou deux), une tasse, un couteau, une fourchette et une cuillère ; les assiettes et les tasses en émail profond sont les meilleures.

Parce qu'elles ne se cassent pas si un imbécile s'assoit dessus.

Si le sac à dos ne contient pas de tapis de sol et que vous campez sous tente, vous devrez vous en procurer un.

Prenez-en une en main — et assurez-vous qu'elle soit de bonne qualité.

Convaincs ton Sixer d'être correct et d'apporter un miroir pour que tu puisses te coiffer sans ça.
On dirait un éclair fourchu.

À ce moment-là, le lit semble bien rempli et vous vous demandez comment vous allez faire pour tout ranger.
dans un sac de sport.

Certains garçons mettent d'abord leur manteau dans leur sac et s'énervent ensuite parce qu'il pleut et qu'ils doivent tout vider pour le récupérer. Commencez par vos chaussures de sport et votre maillot de bain, puis les vêtements de rechange, le pyjama et les couvertures — avec tout ce qui pourrait se déchirer. Il est préférable de Prévoyez un petit sac étanche pour votre savon ; ne mettez surtout pas le savon phénolique dans votre tasse, ça donne un goût bizarre au thé ! Posez votre bâche de sol et (si vous avez de la place) votre imperméable juste au-dessus, et votre serviette et vos produits de toilette juste en dessous.

N'oubliez pas d'étiqueter vos affaires, afin de pouvoir voir lesquelles vous appartiennent et lesquelles ne vous appartiennent pas.

ALLER AU CAMP

Maintenant que nous avons préparé notre équipement, allons-y ! Inscrivez votre nom et votre destination sur une étiquette et attachez-la à votre sac. Demandez à quelqu'un de vous aider à transporter votre équipement jusqu'à la station ou le lieu de rendez-vous avec Akela.

Lorsque vous êtes dans le train, ne vous appuyez pas contre les portes et ne sortez pas la tête si loin qu'un train qui passe la fasse tomber !

Et quand vous êtes

AU CAMP

N'oubliez pas que, même si vous êtes là pour passer un excellent moment, vous devez garder à l'esprit la stratégie infallible des Cubs pour se faire plaisir : aider les autres, et en particulier Akela.



L'histoire d'Akela au feu de camp

Faites exactement ce qu'on vous dit et ne vous précipitez pas comme un Bandar.

Gardez vos affaires dans votre sac de voyage jusqu'à ce que vous sachiez où vous allez dormir, et une fois votre emplacement choisi, déballez vos affaires et faites votre lit.

Quand on vous dit qu'il est l'heure d'aller dormir, fermez les yeux et faites de votre mieux — ne réveillez pas tout le monde en dansant une danse écossaise sur votre lit ou en faisant une bataille d'oreillers avec votre voisin !

Lorsque vous vous réveillez le matin, imaginez que vous êtes né sans langue et gardez-la absolument immobile jusqu'à l'heure de vous lever.

Voilà comment se déroulera votre journée.

7h30 Le camp se lève. Retournez votre lit pour que personne ne marche dessus. Pour la lessive, lavez-vous soigneusement, mais déshabillez-vous complètement : cela en vaut la peine. Jetez l'eau sale dans la fosse prévue à cet effet et étendez votre serviette sur la corde à linge. Portez de vieux vêtements et vos chaussures de sport sans chaussettes, car l'herbe sera très mouillée.

8h15 Petit-déjeuner.

8h45 Travaux du camp. Après le petit-déjeuner, chaque louveteau aura des tâches à accomplir, comme ranger sa tente et la cabane, et s'assurer qu'il ne reste aucun papier ni déchet.

Chaque louveteau devra sortir ses couvertures et les suspendre à une clôture ou à une corde à linge pour les aérer, étaler sa bâche devant sa tente avec son équipement soigneusement rangé dessus, et enfiler son uniforme réglementaire jusqu'aux genoux. C'est le moment pour chaque louveteau d'avoir sa toilette quotidienne.

10h00 Inspection — de vous-même, de votre équipement et du site de camping.

10h15 Prières, levée du drapeau, grand hurlement.

10h30 Jeux de camp et autres activités matinales.

12h00 Bain (peut-être).

13h00 Dîner. Lavage. Chaque louveteau fera sa propre vaisselle à l'aide d'une serpillière, d'un bol d'eau chaude, de l'eau savonneuse et une serviette pour sécher.

13h45 Pause. Vous ne serez pas autorisé à vous déplacer, mais vous trouverez une cantine et une banque.

Les membres de la guilde des Vieux Loups liront un livre passionnant ou quelque chose de ce genre.

2.45 Jeux ou expédition.

5h00 Thé et une autre vaisselle.

5h30 Préparer les lits. Jeux de camp et activités gratuites

7h00 Arrivée

7.15 Souper.

8h00 Feu de camp.

8h45 Prières. Lavez-vous et préparez-vous pour le lit.

9h15 Extinction des feux.

CHOSSES À RETENIR

Le plus important, c'est le sourire du petit. Ne vous plaignez pas si la bouillie est brûlée ou autre chose. se pose sur votre pain et votre confiture.

Avant de partir, et pendant toute la durée de votre absence, dites-vous : « Je vais faire de ce camp le plus joyeux qui soit POUR LES AUTRES LOUVES. »

Lorsque vous partirez, ne laissez derrière vous que vos remerciements et une bonne réputation.

N'oubliez pas que les arbres sont vivants et que vous n'aimeriez pas vous faire arracher un bras ou une jambe ! Soyez particulièrement prudent avec les arbres fruitiers ; même si vous voyez des pommes au sol, rappelez-vous que Cela ne vous les rend pas propriétaires, c'est simplement une belle occasion de faire un don : ramassez les plus belles, mettez-les dans un panier et rappez-les à leur propriétaire. Ne partez jamais ramasser du bois sans un adulte, au cas où vous prendriez par erreur quelque chose que vous n'auriez pas dû.

On va probablement couper les hautes herbes pour faire du foin, et c'est très difficile de les couper à la machine si elles sont toutes couchées au sol.

Laissez les portes dans le même état après le passage de votre meute qu'avant votre arrivée, et notez simplement qu'elles ont une fâcheuse tendance à se briser si vous vous y agrippez !

Laissez les vaches, les cochons, les chevaux et toutes sortes d'animaux tranquilles. Non, je ne suis pas si inquiet pour eux. te blesser , mais tu leur blesses aussi.

On reconnaît toujours un mauvais campement aux déchets et papiers qui traînent à l'intérieur et aux alentours. Si vous voyez des déchets dans votre campement, n'attendez pas que quelqu'un d'autre les ramasse ! Faites-le vous-même.

LE MAL DE VENTRE AU CAMP

« Quel genre de gâteau aimes-tu ? » demanda le vieux monsieur au garçon.

« Oh, j'aime le gâteau aux prunes, le gâteau aux graines, le gâteau aux groseilles, le gâteau au gingembre, le gâteau au citron, et... »

« Voilà, ça suffira ! » s'écria le vieux monsieur. « Si vous continuez comme ça, vous aurez droit à un autre gâteau — un gâteau que vous n'aimerez pas — c'est... un mal de ventre. »

Mais même sans manger trop de gâteaux, on peut vivre cette expérience désagréable, surtout en campement, à moins d'être un peu prudent.

Alors, si vous voulez passer un bon moment au camp et ne pas rentrer chez vous malade après quelques jours, souvenez-vous de ces quelques conseils et mettez-les en pratique.

Fruits. — N'en mangez pas trop. Une petite quantité est très bonne pour la santé, surtout s'ils sont cuits ou compotés. Mais les fruits trop mûrs, ou pas tout à fait mûrs, sont susceptibles de provoquer des troubles digestifs.

L'eau. — L'eau est souvent dangereuse, sauf si elle provient d'un filtre ou d'une source de bonne qualité. Il arrive fréquemment qu'un ruisseau clair et frais charrie les eaux de drainage d'une ferme située en amont et, bien qu'il paraisse propre, il peut contenir des substances toxiques.

Lavage. — Lavez-vous les mains avant chaque repas, car vos doigts, et surtout vos ongles, ont tendance à se salir — et, même si vous ne vous en apercevez pas, peuvent contenir de petits germes venimeux.

Mouches. — Faites aussi tout votre possible pour éloigner les mouches de votre campement, car elles aiment se poser sur toute saleté, et ensuite elles viennent se poser sur votre nourriture, apportant le venin sur leurs pattes.

N'oubliez pas qu'une mouche peut transporter sur ses pattes suffisamment de germes pour empoisonner un homme.

Les mouches ne prolifèrent pas lorsque tout est propre. Ne laissez donc traîner aucun déchet dans le camp, mais ramassez-le soigneusement et brûlez-le ; ainsi, les mouches n'auront aucune chance.

Ne laissez pas traîner de pots de confiture à la vue des petits garçons en maillots de foot rayés jaunes et noirs. Vous ne ferez que les attirer encore plus. Gardez toutes les sucreries collantes à l'abri.

Latrines. — Veillez à aller régulièrement à la selle chaque jour. Si ce n'est pas le cas, allez à Akela chercher des médicaments. Les louveteaux vont au camp car ils sont assez grands pour se débrouiller seuls.

Frotter à sec. — Lorsque j'étais dans un camp au Zoulouland, nous étions loin de tout point d'eau où nous pouvions nous laver. Mais se laver est tellement bon pour rester en forme et en bonne santé. Alors, on sortait tôt le matin, quand l'herbe haute était toute mouillée de rosée, et on se roulait dedans. On était ainsi trempés de la tête aux pieds, et puis, après s'être frottés avec des serviettes rêches, on était aussi propres et frais que si on avait pris un bain.

Vous trouverez toujours suffisamment d'eau pour humidifier une serviette, où que vous soyez, et ce massage ne devrait jamais être négligé, au moins une fois par jour. Il vous fera le plus grand bien.

Vêtements secs. — Beaucoup de bleus attrapent froid au camp, mais un scout n'attrape froid que lorsqu'il doit dormir dans une maison étouffante.

La raison pour laquelle on attrape froid au camp n'est pas vraiment due au fait d'être à l'air libre, mais surtout au fait que les gars laissent leurs vêtements s'humidifier, ce qui leur donne froid.

Observez n'importe quel vieux militant dans un camp, et vous verrez qu'il prend grand soin de changer de vêtements dès qu'ils sont humides.



Un camp de louveteaux.

En Afrique de l'Ouest, je n'ai jamais eu de fièvre alors que tout le monde en était malade. J'avais deux chemises : une que je portais, l'autre sur le dos, les manches nouées autour du cou. Cette dernière séchait constamment tandis que celle que je portais s'humidifiait. (C'était un travail extrêmement pénible.)

(Vous devez vous souvenir de la marche.)

Dès que nous nous arrêtons, même pour quelques minutes seulement, j'enlevais ma chemise humide et j'enfilais la sèche. Ainsi, je ne restais pas assis en chemise mouillée, exposé au vent et au froid, comme tant d'autres. Grâce à cela, je suis resté en bonne santé tandis que d'autres tombaient malades et, dans bien des cas, mouraient.

Comme je l'ai déjà mentionné, portez des chaussures de sport et pas de collants tôt le matin, tant que l'herbe est encore humide.

LA QUINZIÈME BOUCHÉE

Saleté dans une plaie — Brûlures — Échaudures — Choc — Corps

Exercices — Marcher sur la planche — Investiture de

Jeune joueur deux étoiles

LE DANGER DE LA SALETÉ DANS UNE PLAIE

Les soldats japonais doivent se maintenir dans une hygiène irréprochable, et de grands efforts sont déployés pour y parvenir. Des bains chauds tous les jours pour eux. Et pourquoi, à votre avis, se donnent-ils tant de mal ?

En effet, si un homme se blesse alors que sa peau est sale, la plaie s'infecte et s'aggrave très souvent, mais si sa peau est bien propre, la plaie guérit très rapidement.

C'est pourquoi il est important de rester propre et de se laver les mains régulièrement. On peut facilement se couper un doigt, s'écorcher les doigts ou faire une petite bêtise du même genre. Une peau propre cicatrisera vite, mais une plaie sale risque de s'infecter, de gonfler et de mettre longtemps à guérir, tout simplement parce qu'on n'a pas pris soin de la nettoyer. Alors, en cas d'égratignure ou de coupure, appliquez une goutte d'iode et tout ira bien.

Un homme dansait avec une dame lors d'un bal lorsque le peigne de celle-ci se détacha. En levant la main pour le rattraper, elle égratigna accidentellement le nez de son partenaire. Ce dernier n'y prêta pas attention et ne s'en soucia pas, laissant probablement la poussière de la salle de bal s'infiltrer dans la petite plaie. Celle-ci s'infecta et empoisonna son sang, si bien qu'il mourut une semaine plus tard.

Veillez donc à bien laver et recouvrir toutes les plaies, même les plus petites, afin que la poussière ne puisse pas les recouvrir. Si vous les soignez, elles guériront rapidement. Mais le pansement doit être particulièrement propre et exempt de germes.

Les protéger de l'air froid les rend également moins intelligents.

BRÛLURES

Si vous vous arrachez un morceau de peau, la chair en dessous est extrêmement sensible et l'air froid la rend brûlante. En cas de brûlure accidentelle, la peau est abîmée et la chair exposée à l'air ; il faut donc la recouvrir légèrement d'un chiffon doux ou de papier propre. La surface est terriblement fragile et ne supporte rien de dur. De plus, elle devient très collante, et tout ce qui est posé directement dessus risque d'y adhérer et de provoquer une douleur encore plus vive lorsque vous tenterez de l'enlever.

Si vous êtes à l'intérieur, vous pouvez tremper un linge propre dans de l'eau tiède additionnée de bicarbonate de soude (voir l'insigne de secouriste) et l'appliquer sur la brûlure. Recouvrez le pansement d'une compresse de laine ou d'un mouchoir propre plié et bandez délicatement.

ÉBULLITIONS

Le feu brûle, mais l'eau, l'huile et toute substance chaude et humide provoquent des échaudures. Une échaudure, comme une brûlure, doit être recouverte le plus rapidement possible ; appliquez un linge propre si vous n'avez rien d'autre. Une échaudure provoque presque toujours des ampoules ; veillez particulièrement à ne pas les percer.

CHOC

Lorsqu'une personne subit une brûlure, une échaudure ou toute autre blessure, elle reçoit un choc. Il ne s'agit pas d'un choc électrique, bien sûr, sauf si elle a manipulé des fils électriques.

Lorsqu'une personne est blessée, il faut se souvenir d'aller chercher ou d'envoyer quelqu'un chercher un adulte le plus rapidement possible ; et il faut le faire même si l'on pense pouvoir soigner la blessure soi-même.

En attendant l'arrivée d'un adulte, gardez le patient au chaud et au calme, et empêchez les autres de s'attrouper autour de lui.

EXERCICES CORPORELS

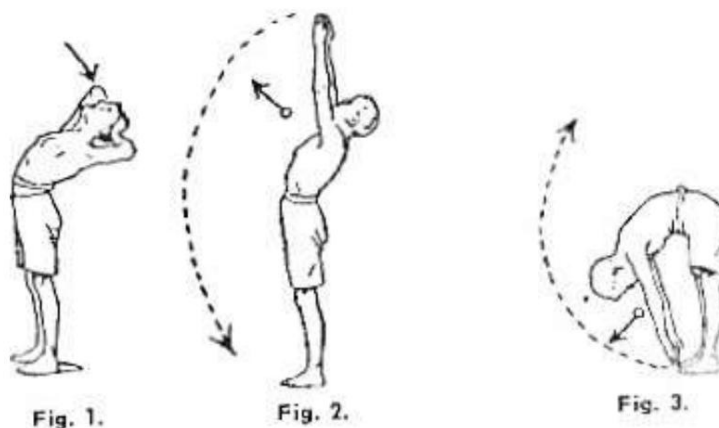
Voici quelques exercices physiques à pratiquer. Si vous les apprenez et les réalisez quotidiennement, voire plusieurs fois par jour – notamment le matin au réveil et le soir avant de vous coucher –, ils vous aideront à devenir plus fort et plus robuste bien plus rapidement qu'en les pratiquant régulièrement.

Mais elles devraient être faites tous les jours, et non pas seulement quand on y pense par hasard, ou une fois par mois, le dimanche.

Et il faut les faire très lentement, en étirant tous les muscles de votre corps, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur — et vous deviendrez un grand gaillard costaud en un rien de temps.

Exercice de toucher les orteils : pour le bas du corps et l'arrière des cuisses. Cet exercice de respiration renforce les poumons et le cœur, et améliore la circulation sanguine. Debout, étirez-vous le plus haut possible vers le ciel, puis penchez-vous en avant et vers le bas jusqu'à ce que vos doigts touchent vos orteils, sans plier les genoux.

Tenez-vous debout, les pieds légèrement écartés, touchez votre tête avec les deux mains et regardez le ciel en vous penchant en arrière autant que possible, comme sur la figure 1.



Si vous mêlez la prière à vos exercices, vous pouvez, en levant les yeux de cette manière, dire à Dieu : « Je suis à toi de la tête aux pieds », et inspirer profondément (par le nez, non par la bouche). Ensuite, levez les deux bras aussi haut que possible (Fig. 2), expirez le nombre de tours que vous effectuez ; puis penchez-vous lentement vers l'avant et vers le bas, genoux tendus, jusqu'à toucher vos orteils du bout des doigts (Fig. 3).

Ensuite, en gardant les bras et les genoux toujours raides, redressez progressivement le corps pour revenir à la position initiale, et répétez l'exercice plusieurs fois.

Certains ont beaucoup de mal à toucher leurs orteils, mais ils devraient persévérer en commençant par toucher leurs tibias ; au bout de quelques jours, ils y parviendront. Personnellement, je touche mes orteils avec les articulations des doigts, ce qui est plus difficile qu'avec le bout des doigts, et cela étire très bien les muscles du dos des jambes. Essayez !

Sur l'image, ----> signifie inspirer par le nez ; o----> signifie expirer par la bouche.

« Exercice de flexion des genoux. » — Pour les jambes et les pieds ; et, à l'intérieur, pour le haut du ventre.

Tenez-vous en position d'alerte (idéalement pieds nus, car cela renforce les orteils, et des orteils forts facilitent la course et le saut). Pointes de pieds tournées vers l'extérieur. Placez vos mains sur vos hanches, mettez-vous sur la pointe des pieds, tournez les genoux vers l'extérieur et fléchissez-les légèrement jusqu'à descendre progressivement en position accroupie, en gardant les talons décollés du sol.

Relevez ensuite progressivement le corps et revenez à la position debout, en alerte. Répétez cet exercice plusieurs fois.

Le bas du dos doit être rentré. L'inspiration doit se faire par le nez lorsque le corps se soulève, et l'expiration par la bouche, en comptant, lorsque le corps s'abaisse.

Le poids du corps doit reposer en permanence sur la pointe des pieds, les genoux tournés vers l'extérieur pour faciliter l'équilibre. Cet exercice vise à renforcer les cuisses, les mollets et les tendons des orteils, tout en sollicitant les abdominaux. Le pratiquer à n'importe quel moment de la journée n'en sera que plus bénéfique.



Et puisque cet exercice vous fait alterner entre vous lever et vous accroupir, vous pouvez vous rappeler que, que vous soyez debout ou assis, au travail ou au repos, vous garderez votre sang-froid, comme le font vos mains sur vos hanches, et vous vous forcerez à faire ce qui est juste.

Ces exercices ne sont pas simplement destinés à passer le temps, mais bien à aider un homme à grandir et à devenir fort.

MARCHER SUR LA PLANCHE

Le test consiste à marcher sur une planche de 3,66 mètres de long sur 15 centimètres de large, soit la hauteur d'une table ordinaire. Mais les louveteaux ne s'arrêtent pas là : ils imaginent toutes sortes de façons plus difficiles d'apprendre à garder l'équilibre. Pour s'entraîner, trouvez un tuyau d'évacuation en fer de 10 à 15 centimètres de diamètre posé au sol, ou deux planches placées sur la tranche, ou encore un muret avec une pomme ou un petit cadeau à son extrémité. Le louveteau peut alors marcher le long du tuyau, s'accroupir ou se baisser pour ramasser le cadeau, faire demi-tour et le rapporter en toute sécurité.

PIERRES DE PAS

Déposez de petits morceaux de planche ou de carton (cloués au sol), ou tracez un parcours sinueux au sol.

Une rangée de pierres, comme pour traverser un ruisseau : certaines rapprochées, d'autres espacées. Chaque louveteau essaie le parcours à son tour, deux essais. Au deuxième essai, il tient à la main une planche d'environ vingt centimètres de côté, sur laquelle se trouve une balle de tennis qu'il ne doit pas laisser tomber.

PRATIQUES

Déclenchez une alarme si un garçon est en feu : enveloppez-le dans le premier matériau disponible, couverture, manteau, vestes d'autres garçons, tapis, etc.

Entraînez chaque garçon à faire la chose, car c'est le meilleur moyen de l'imprimer dans leur esprit et leur mémoire.

Traiter le patient comme pour une brûlure. Nettoyer et panser le doigt coupé.

Laissez chaque garçon faire les exercices corporels à tour de rôle pour être sûr qu'il comprenne comment les réaliser ET UTILISER LES OBJETS REQUIS.

FIN DES TESTS DE LA SECONDE ÉTOILE

Voilà, tes épreuves pour la Deuxième Étoile sont terminées. Si tu prouves à Akela que, outre tes connaissances, tu te souviens aussi de tout ce que tu as appris pour ta Première Étoile, tu pourras recevoir la Deuxième Étoile et tes yeux seront grands ouverts comme ceux des loups. Tu seras alors bien plus utile à Akela, aux autres Louveteaux, à tes parents et à tous ceux que tu rencontreras. Mais tu ne pourras rester utile que si tu continues à pratiquer tout ce que tu as appris, non seulement pour la Deuxième Étoile, mais aussi pour la Première Étoile et le Tenderpad.

Dans la deuxième partie, vous trouverez le détail des badges que vous pourrez désormais tenter d'obtenir. Mais avant cela, je vais vous décrire le type de cérémonie qu'Akela pourra organiser pour vous lorsque vous deviendrez membre.

un jeune joueur deux étoiles.

INVESTISSEMENT DU LIBRET DEUX ÉTOILES

La meute est rassemblée en cercle de parade comme pour l'investiture d'un jeune loup, mais les louveteaux ayant obtenu leur deuxième étoile sont regroupés, tête nue, à l'intérieur du cercle. Leurs bonnets ornés des deux étoiles sont entre les mains d'Akela, qui annonce ensuite aux louveteaux qu'ils ont réussi leurs épreuves pour devenir de véritables louveteaux.

Il leur rappelle la signification des deux étoiles, que les jeunes loups naissent les yeux fermés.

Pendant quelques jours, ils tâtonnent à l'aveuglette, mais peu à peu ils commencent à voir et à comprendre les choses.

Au début, ils apprennent à voir et à obéir aux ordres du Vieux Loup, et vous, les Tenderpads, apprenez.

Les lois de la meute de louveteaux et la promesse, comment devenir sains, actifs et forts.

Puis ils commencèrent à apprendre à se débrouiller seuls, à sauter et à courir, à communiquer par signes, à chasser et à se nourrir, et à être fidèles à la meute. Vous avez donc appris à faire des signaux, à fabriquer ou à dessiner des objets, à faire des nœuds, à vous rendre utiles aux autres et à accomplir votre devoir envers le roi et la patrie.

Tu as maintenant prouvé que tu es attentif et capable d'assumer les responsabilités d'un louveteau dressé. Tu porteras donc désormais la casquette ornée des deux marques, symbolisant ta clairvoyance : tu verras clair comme de l'eau de roche, rien ne t'échappera, tu anticiperas et seras prêt à répondre aux attentes, tu observeras ton environnement pour aider les autres, et tu te souviendras des leçons apprises. Ainsi, tu deviendras un louveteau intelligent et utile.

Si la meute possède un totem, celui-ci est maintenant introduit dans le cercle.

La meute le salue par le Grand Hurlement.

Le chef de meute tient le totem et dit :

« Maintenant, les yeux rivés sur les deux yeux du Totem et sous le regard de toute la Meute, allez-vous répéter votre promesse de jeune louveteau ? »

Chaque lionceau s'avance à son tour et saisit le totem en répétant la promesse (en disant « J'ai promis. . . ») et la Loi, et le chef de meute met la casquette sur sa tête.

Le louveteau cède ensuite la place au suivant. Lorsque tous ont répété la promesse, le chef de meute demande : « Ferez-vous de votre mieux ? » Les louveteaux répondent : « Nous ferons de notre mieux ! »

Le chef de meute : « Alors bonne chasse ! » et leur fait signe de s'éloigner.

Les Cubs, qui avaient investi, se précipitent vers leurs six propres équipes, leur serrent la main et rejoignent leurs rangs.



SEIZIÈME BOUCHÉE

EN HAUT

« Comme la liane qui enserre le tronc de l'arbre, la Loi s'étend en avant et en arrière. »

Car la force de la meute réside dans la troupe, et la force de la troupe réside dans la meute.

Voici donc l'histoire des « Garçons trop jeunes qui voulaient s'engager »... et le Scribe prit

Il prit sa plume et écrivit : La grande Fraternité scout est née en l'an 1908, et elle s'est développée comme aucun autre jeu pour garçons ne l'avait jamais fait auparavant. Des troupes sont apparues au Nord et au Sud, à l'Est et à l'Ouest, et tous les scouts qui en faisaient partie disaient à leurs oncles et tantes, frères et cousins : « Oui, c'est la meilleure chose que nous ayons jamais faite ! »

Quelques années passèrent, et les chefs scouts remarquèrent que de nombreux petits garçons se rassemblaient devant la porte du local et regardaient avec envie à l'intérieur. Ces garçons demandèrent aux chefs scouts : « Laissez-nous, nous aussi, devenir scouts ! » Les chefs scouts répondirent : « Non, vous êtes trop jeunes, vous devez partir ! » Mais les garçons refusèrent de partir et leur dirent : « Voilà ! Que faire ? » Le chef scout répondit : « Qu'ils se préparent à devenir scouts. Faites d'eux des louveteaux et regroupez-les en meutes. »

Les chefs scouts retournèrent donc dans leurs locaux et dirent aux jeunes garçons qui voulaient se joindre à eux, Et les plus jeunes garçons répondirent : « Oui, qu'il en soit ainsi. Nous courrons avec la meute jusqu'à ce que nous soyons assez vieux pour devenir scouts. »

Les années passèrent, et tout était parfait. Puis le chef scout, les chefs scouts et les chefs de meute dirent aux garçons qui n'étaient plus trop jeunes : « Vous pouvez maintenant devenir scouts à part entière ! » Mais beaucoup de ces garçons, oubliant la raison même pour laquelle ils avaient été nommés louveteaux, commencèrent à trouver des excuses et dire...

Oui, les Cubs ! Vous savez, le genre de choses qu'ils disaient...

- Qu'ils étaient très heureux dans la meute et ne voulaient pas la quitter.
- Qu'ils ne voulaient pas renoncer à tous leurs insignes et galons et devenir les moins importants.
membres de la troupe.
- Que les Scouts n'étaient pas assez intéressants.
- Qu'ils ne connaissaient pas le chef scout et que tous leurs amis étaient dans la meute.

Ils n'ont regardé que le revers de la médaille, celui du malheur et de la déception. Ils n'ont même pas jeté un regard à l'autre facette, la plus importante : celle qui leur aurait montré que le scoutisme est une grande aventure ; qu'un louveteau ne quitte jamais vraiment sa meute, car elle fait partie intégrante de la troupe ; et qu'il peut faire davantage pour cette meute en tant que scout qu'il ne l'aurait jamais fait en tant que louveteau, car les scouts jugent d'après les actions de ceux qui en ont fait partie.

Les chevaliers d'antan s'aventuraient au péril de leur vie et au combat pour défendre la réputation de leur protecteur, de leur pays ou de leur dame.

Les louveteaux d'aujourd'hui peuvent intégrer la troupe pour le bien de la réputation de leur meute.

Plus ils anticipent de dangers et de difficultés, plus ils doivent se retrousser les manches et aller de l'avant. Si quelqu'un vous racontait l'histoire d'un homme qui a renoncé à un travail difficile parce qu'il était heureux chez lui, vous n'en seriez pas impressionné, n'est-ce pas ?

Au sein de la meute, vous n'avez aucune chance de « gagner vos éperons », mais tout ce que vous faites vous aide à les gagner lorsque vous êtes scout. Toutes les étoiles et tous les insignes pour lesquels vous travaillez ne sont réunis que pour cette raison.

C'est pourquoi vous ne les mettez jamais sur votre uniforme de scout. Dès que vous avez votre brevet de scout, vous pouvez les porter. Vous les avez largement devancés.

Les Chevaliers sont partis affronter le danger et ils étaient presque certains de le trouver. Mais si vous regardez autour de vous et voyez les gars qui vous ont précédés dans la Troupe, ont-ils l'air malheureux ou à moitié morts ? Je ne crois pas ! Eh bien, essayez vous-même et voyez ce qui se passe. Les soucis paraissent toujours terribles si vous en tremblez. Décidez de rester fidèle à votre Troupe, car vous en êtes membre même en tant que Louveteau. Dès votre inscription comme Éclaireur, vous avez été admis dans la Grande Fraternité Scoute. Ne la décevez pas lorsqu'elle vous demande d'aller de l'avant. Contribuez à faire des paroles du début de ce message une réalité.

Bien sûr, je ne dis pas que la Troupe sera tout à fait comme la Meute. Ce ne sera pas le cas.

Au sein de la meute, vous êtes comme dans une garderie en pleine jungle ; au sein de la troupe, vous devrez faire preuve d'initiative et d'autonomie. Vous devrez vous empêcher de suivre le mouvement si vous doutez de ses intentions scoutes ; vous devrez vous empêcher d'abandonner une tâche qui vous paraît ennuyeuse ou difficile. Il vous faudra du courage et de la persévérance.

« Honorez tous les hommes, craignez Dieu, honorez le roi et aimez la fraternité », tel était le code des chevaliers — enfoncez votre armure de scout (votre chef de patrouille et votre chef scout vous aideront à bien la boucler) et voyez ce dont vous êtes capable.

CÉRÉMONIE DE MONTÉE

À la fin de votre réunion de meute, il peut se passer quelque chose comme ceci :

La meute forme un cercle de parade à une extrémité de la tanière, la troupe un fer à cheval à l'autre.

La meute pousse le Grand Hurlement. Le louveteau

qui monte tombe devant le chef de meute qui lui souhaite bonne chasse au nom de la meute. Le

louveteau répète alors sa promesse de louveteau pour la dernière fois, en commençant par : « J'ai promis. » Il fait ensuite le tour de la meute, serre la main de chaque louveteau et retourne à sa place.



Au centre, la meute l'acclame à trois reprises. Le garçon et le chef de meute rejoignent la formation où le chef scout les attend. Le chef de meute confie le garçon au chef scout, qui l'emmène dans le cercle et le présente à son chef de patrouille. Ce dernier conduit le louveteau à sa future patrouille, qui lui souhaite la bienvenue. La cérémonie peut se terminer par le cri de ralliement de la troupe.

L'ÉTAPE SUIVANTE

Tu as exploré la jungle et tes yeux se sont ouverts sur de nombreuses merveilles. À présent, tu poursuis ton voyage vers le vaste monde du scoutisme, et Akela et la meute t'encouragent en criant joyeusement : « Bonne chasse ! » Tu n'oublieras jamais tes journées avec la meute. Un jour, peut-être, y retourneras-tu pour aider d'autres louveteaux à découvrir la jungle.

Bonne chasse !

PARTIE II
BADGES DE COMPÉTENCE
ET COMMENT Y AVOIR POSSIBLE
CHAPITRE I
BADGES DE COMPÉTENCE

L'objectif des badges de compétence est de contribuer à corriger les défauts et à développer le caractère et la santé physique. Ils ne doivent cependant pas être considérés de la même manière que les tests d'étoiles.

Ce sont des activités que les louveteaux peuvent entreprendre individuellement afin de progresser dans leur parcours au sein de la meute ; ils devraient être encouragés à les entreprendre dans une perspective de développement personnel, mais pas au détriment de leur travail habituel avec la meute.

Dans bien des cas, ils commenceront eux-mêmes certaines de ces activités avant même d'avoir obtenu leur deuxième étoile.

Un Louveteau est autorisé, s'il le souhaite, à gagner et à porter au maximum deux insignes de compétence après avoir obtenu sa Première Étoile, mais il doit en même temps continuer à travailler sur ses tests de Deuxième Étoile.

Les insignes de compétence des louveteaux sont divisés en quatre groupes, à savoir :

1. Personnage (couleur des badges — bleu).
2. Artisanat (couleur des badges — jaune).
3. Service aux autres (couleur des badges — rouge).
4. Santé physique (couleur des badges — vert).

Chaque groupe est subdivisé en trois matières, pour chacune desquelles un badge peut être obtenu.

Les insignes de compétence sont délivrés sur recommandation d'un examinateur qualifié et indépendant, agréé par l'association locale. Ils se portent sur le bras droit, en rangées parallèles entre l'épaule et le coude.

DIAGRAMME DES ÉCHECS DES GARÇONS ET DES REMÈDES POUR LES JEUNES

Défaillances courantes aux jeunes garçons	Cause	Éducation nécessaire dans	Activités des groupes de secours et des louveteaux badges pour
Se vanter.....	Se vanter.....	Intelligence et	Collecte
vanter.....	Inexpérience	Observation de la nature	
Timidité.....	persévérance	Jardinage	
Mensonge.....			
		PERSONNAGE	
Malice	Désir de	Artisanat	Dessin
destruction.....	intérêt ou		Fabrication maison
impatience.....	curiosité		Fabrication de jouets
Désobéissance	Mépris de	Faire des choses	Premiers secours
l'égoïsme.....	des autres	pour les autres	Tâches domestiques
Cruauté.....			Guide-Devoir

Défaillances courantes aux jeunes garçons	Cause	Éducation nécessaire dans	Activités des groupes de secours et des louveteaux badges pour
Maladresse..... développement physique insuffisant défauts remédiables.....	Manque de connaissances et SANTÉ	PHYSIQUE Hygiène Exercices physiques	Natation Athlétisme Jeu en équipe Prendre soin de soi

Groupe 1 — Personnage (Bleu)



Collectionneur



Observateur



Jardinier

Groupe 2 — Artisanat (Jaune)



Artiste



Artisanat maison



Fabricant de jouets

Groupe 3 — Service aux autres (Rouge)



First-Aider



Guide



Infirmier de maison

Groupe 4 — Santé physique (Vert)



Athlète



Nageur



Joueur d'équipe

GROUPE 1. COULEUR DU BADGE — BLEU

PERSONNAGE

(Ce groupe comprend l'intelligence, l'observation, la concentration, etc.)

Collectionneur. — Le jeune collectionneur doit constituer une collection d'un même groupe d'objets, soigneusement et systématiquement rangés, pendant une période d'au moins trois mois, et posséder quelques connaissances à leur sujet. Le choix de la nature de la collection revient au jeune collectionneur. Voici quelques suggestions : timbres ; cachets postaux ; cartes postales illustrées ; images de cigarettes ; papiers à dragées ; capsules d'allumettes ; blasons ; pièces de monnaie ; plumes, feuilles ou fleurs. (Pour les deux derniers objets, les reproductions photographiques ou au carbone sont acceptées.)

Ou bien, tenir un album de souvenirs des événements, etc., pendant une période d'au moins trois mois.

Observateur. —

1. Avoir observé l'apparence et connaître quelque chose des habitudes, soit

- (a) Six animaux, ou
- (b) Six oiseaux.

Ou bien, connaître le nom et l'apparence de l'un ou de l'autre

- (c) Six fleurs de printemps, six fleurs d'été et six fleurs d'automne, ou
- (d) Douze arbres ou arbustes.

2. Trouver son chemin jusqu'à un endroit inconnu, situé à moins de 300 mètres, en suivant les indications données par l'examineur (directions de la boussole, panneaux au sol, points de repère, ou une combinaison de ces éléments).

3. Doit être capable de jouer au jeu de Kim, neuf objets sur douze. (Il est préférable de choisir des variantes de ce jeu qui ne sont pas utilisées dans la troupe.)

Jardinier. —

1. Doit entretenir une parcelle de jardin d'au moins 16 pieds carrés pendant trois mois.

2. Doit être capable de nommer au moins quatre des spécimens communs suivants :

- Arbres ou arbustes, ou
- Fleurs ou légumes.

3. Identifier et nommer quatre mauvaises herbes communes, et savoir utiliser les outils suivants : bêche, fourche, houe, truelle, râteau.

4. À l'aide de catalogues de semences ou de revues de jardinage, réalisez un album de six pages maximum, une page par mois, présentant les fleurs ou les légumes plantés ou en fleurs durant ce mois. Douze sujets minimum doivent y figurer.

Dans le cas des packs de ville où les parcelles de jardin sont impossibles, les alternatives suivantes peuvent être prises à la place des options 1 et 3.

5. Il faut entretenir une jardinière pendant trois mois. Ou bien, il faut entretenir au moins deux plantes vivaces. plantes en pots pendant trois mois.

6. Doit cultiver deux des éléments suivants :

- Un bulbe dans l'eau, la tourbe, le sable ou la terre. Une châtaigne ou un gland dans l'eau, le sable, la tourbe ou la terre. De la moutarde et du cresson, des pois ou des haricots sur de la flanelle.

GROUPE 2. COULEUR DU BADGE — JAUNE

ARTISANAT

Artiste -

1. Doit dessiner au crayon, au pinceau, au stylo ou au crayon de couleur une illustration originale d'un incident ou d'un personnage d'une histoire simple (taille minimale de sept pouces sur cinq).
2. En outre, effectuez l'une des actions suivantes : —
 - (a) Dessiner d'après nature ou de mémoire, à la plume et à l'encre ou au crayon, un animal ou un être humain. Il a vu.
 - (b) Dessinez d'après nature un paysage ou un groupe de natures mortes.
 - (c) Tenez un carnet de croquis pendant une période de trois mois.
 - d) Illustrer une histoire au moyen de figures en allumettes, dans une série d'au moins quatre figures. des photos.
 - (e) Fabriquez une carte de vœux simple, en utilisant un crayon, un pinceau, un stylo ou un crayon de couleur.

(Note. — Il faut encourager de toutes les manières les prédispositions naturelles du garçon ; l'esprit et l'intention de son travail comptent autant que le respect des règles académiques.)

Travaux manuels. — Enfiler une aiguille et coudre un bouton, et réaliser deux des activités suivantes.

tests :

1. Tricotez un objet utile.
2. Fabriquez un morceau de filet (pour recouvrir les graines, pour faire un sac, etc.).
3. Réalisez un motif au point de croix sur une toile.
4. Fabriquez un tapis ou un tapis sur toile ou en jute.
5. Raccommodez un trou dans un pull ou un bas, ou réparez une déchirure.
6. Laver et repasser son écharpe.
7. Fabriquez un panier.
8. Tissez un objet utile en raphia.

Fabricant de jouets. — Fabriquer un objet à partir de matériaux divers, tels que des pommes de sapin, des pinces à linge, etc., et soit un jouet de taille raisonnable, comme un bateau, un moteur, une voiture, une poupée ou un animal, soit un jouet composite aux proportions et couleurs réalistes, comme une ferme, une jungle, une arche avec des animaux ou une maisonnette. avec des meubles, ou une gare.

(Un article présenté pour le test de la deuxième étoile (5) ne doit être admis pour aucune partie de ce badge.)

GROUPE 3. COULEUR DU BADGE — ROUGE

SERVICE

First Aider. —

1. Savoir comment « nettoyer » et soigner une éraflure.
2. Être capable d'habiller et de bander une main et un genou coupé et de mettre correctement une grande écharpe de bras.
3. Connaître le traitement pour arrêter un saignement de nez.
4. Savoir comment éteindre des vêtements en feu ; et comment soigner les brûlures légères et brûlures.
5. Montrez qu'il comprend la nécessité de faire appel à l'aide d'un adulte.
6. Connaître le traitement simple du choc (non électrique).

Guide -

1. Être capable de donner des indications claires à un étranger qui demande son chemin, de manière bien exprimée et distincte ; et être capable de le faire poliment et promptement.
2. Connaître l'emplacement et la distance du poste de police ou de la cabine téléphonique la plus proche, du médecin, de la pharmacie, du téléphone public, de l'alarme incendie, de la gare, de la station-service, du garage automobile et de l'hôtel.
3. Savoir comment appeler les pompiers, la police et les ambulances.
4. Dans les villes. Connaître le nombre, le cas échéant, et au moins deux localités dans chaque sens sur le trajet de la Bus ou tramways locaux, jusqu'à un maximum de quatre lignes.
Sur place. Renseignez-vous sur le trajet du ou des bus locaux.

Femme de ménage. — Préparer un bon thé, faire frire ou pocher un œuf ; éplucher les pommes de terre, les faire bouillir ou les faire frire ; faire un lit, laver la vaisselle, les ustensiles, etc. ; nettoyer les fenêtres et les cuivres ; balayer et épousseter une pièce, ou frotter une table.

GROUPE 4. COULEUR DU BADGE — VERT SANTÉ PHYSIQUE

Athlète. — Ces tests sont divisés en deux catégories, « A » et « B ». La catégorie « A » est destinée aux jeunes de 8 à 10 ans ; la catégorie « B », à ceux de 10 à 12 ans. Les tests sont identiques dans les deux catégories, mais les critères d'évaluation diffèrent.

NB — La taille moyenne des Cubs de la classe « A » est de 1,24 m. Si un Cub de cette classe est exceptionnellement développé (pas seulement en taille), il sera jugé dans la classe « B ».

Classe « A ».

Doit être capable de :

Parcourir 50 yards en 10 secondes.

Sauter 2 pieds 6 pouces (saut en hauteur).

Sauter 6 pieds (saut en longueur).

Grimper à un arbre d'au moins 15 pieds, ou grimper à une corde d'au moins 10 pieds.

Lancer une balle de cricket à 20 yards et attraper celle lancée à 10 yards.

Classe « B ».

Parcourir 60 yards en 10 secondes.

Sauter 2 pieds 8 pouces (saut en hauteur).

Sauter 7 pieds 6 pouces (saut en longueur).

Grimper à un arbre d'au moins 15 pieds, ou grimper à une corde d'au moins 10 pieds.

Lancer une balle de cricket à 30 yards et attraper celle lancée à 15 yards.

Nageur. —

1. Doit être capable de nager 25 mètres (n'importe quelle nage).
2. Être capable de flotter sur le dos pendant 60 secondes dans l'eau salée ou 30 secondes dans l'eau douce, ou de faire du surplace dans l'eau pendant deux minutes dans l'eau salée ou une minute dans l'eau douce.
3. Nagez sur le dos sur 15 mètres.
4. Être capable de plonger en position debout dans l'eau ou en nageant. Ou (en alternative), effectuer un saut périlleux arrière (c'est-à-dire sauter en gardant les bras autour des genoux) depuis une planche, une berge ou un bateau.

Esprit d'équipe. — Doit être membre régulier d'une équipe structurée de football, de rounders, de cricket ou de tout autre sport similaire. (L'équipe doit être sous la responsabilité du chef de meute, du professeur principal de l'école du garçon ou d'une autre personne agréée par le chef de meute.) Doit avoir participé à au moins six matchs et être recommandé par son capitaine et par le responsable du club comme un joueur motivé et fair-play.

LE TOTEM

Chaque meute de louveteaux a le droit de porter un totem. Un ruban y est ajouté à chaque fois qu'un louveteau obtient un insigne de compétence ; ce ruban est de la couleur de la meute correspondant à la matière pour laquelle l'insigne a été obtenu. Le nom du lauréat est inscrit sur une étiquette attachée au ruban.

À la fin de l'année, une bague portant la date peut être glissée sur les rubans pour séparer ceux d'une année de ceux gagnés l'année suivante.

L'un des objectifs du Totem est d'encourager les louveteaux à se rendre efficaces en constituant un registre des badges obtenus ; en montrant d'un coup d'œil le niveau d'efficacité de la meute ; en servant de défi aux autres meutes pour qu'elles deviennent tout aussi efficaces ; et en encourageant les efforts individuels pour coopérer afin de constituer un bon registre pour l'honneur de la meute.

Il faut toutefois rappeler que l'obtention de badges ne constitue pas un véritable critère pour juger un loup. Meute de louveteaux. Un esprit de famille heureux compte plus que tout.

PRÉSENTATION DES BADGES

Il est souhaitable de souligner l'importance de l'obtention d'un badge par une petite cérémonie.

La présentation, et l'occasion qui s'offre à vous, peuvent être saisies pour faire comprendre au louveteau, lors d'une assemblée générale, l'importance de continuer à pratiquer le sujet qu'il a choisi et d'approfondir ses connaissances au fil du temps. Cela est particulièrement vrai en ce qui concerne les insignes.

dans le groupe 3, car par la pratique de ces matières, le Louveteau peut se rendre de plus en plus utile aux autres.



CHAPITRE II COLLECTIONNEUR

Groupe 1

NOTE AUX MAÎTRES DE CUB

Il est impossible d'inclure ici des détails concernant la disposition des timbres, des listes d'armoiries, etc., ou des instructions relatives aux feuilles ou aux fleurs. Ces informations se trouvent dans des ouvrages spécialisés. On peut toutefois donner quelques conseils pour aider les louveteaux à bien organiser leurs collections et leurs albums.

L'essentiel est d'encourager le garçon à travailler sur un système, idéalement son propre système, et de faire preuve de clarté et de précision dans son étiquetage descriptif.

CONSEILS AUX OURSONS SUR LA COLLECTION

Bien sûr, vous savez collectionner les cartes postales. Quant aux timbres, vous apprendrez vite à les ranger si vous vous procurez un album.

— Ce sont parmi les meilleures choses qu'un jeune loup puisse rassembler, car elles lui apprennent des choses sur les pays d'outre-mer.

Ne les collez pas trop fort avec de la gomme, mais demandez à votre chef de meute de vous montrer comment retirer l'enveloppe et comment utiliser les supports pour timbres. Jusque-là, tout va bien ! Mais il y a d'autres choses à collectionner.

Si vous habitez en bord de mer, vous pouvez ramasser des coquillages. Une bonne façon de les ranger est de les coller soigneusement sur du carton, avec une étiquette indiquant leur nom en dessous.

Les spécimens géologiques — fossiles et pierres de toutes sortes — doivent être rangés dans des vitrines, des tiroirs d'une petite armoire ou sur une étagère. Il convient d'indiquer non seulement leur nom sur l'étiquette, mais aussi la date et le lieu de leur découverte.

Les fleurs et les feuilles doivent être bien pressées et séchées avant d'être collées dans le livre. Il vous faudra trouver le nom exact dans un ouvrage de référence et l'inscrire lisiblement sous chaque spécimen, puis indiquer entre parenthèses son nom vernaculaire, c'est-à-dire le nom utilisé par les habitants de votre région.

Si on conserve les feuilles telles quelles, elles deviennent très sèches et cassantes, et se brisent souvent en petits morceaux. Il est donc judicieux d'en faire des reproductions à l'aide de papier photographique ou de papier carbone. Si vous utilisez du papier photographique, placez la feuille sur le papier sensible, puis une plaque de verre épaisse par-dessus. Exposez ensuite la feuille au soleil ou à la lumière jusqu'à ce que le papier devienne brun foncé. La feuille sera ainsi imprimée sur le papier, qu'il faudra fixer. Tout amateur de photographie pourra vous expliquer la marche à suivre. Si vous utilisez du papier carbone, vous pouvez utiliser le papier à écrire pour réaliser trois ou quatre copies d'une même lettre simultanément. Le papier « Zanetic » est le plus adapté. Placez la feuille, face contre une surface plane et solide ; placez le papier carbone, face contre la feuille, par-dessus ; puis une autre feuille de papier épais ordinaire par-dessus. Du bout des doigts, frottez délicatement mais fermement toute la surface de la feuille, en insistant sur les bords. Le verso de la feuille sera ainsi recouvert de carbone. Soulevez les papiers et, avec précaution, saisissez la feuille par la tige et reposez-la sur la feuille de papier, le carton ou le livre propre sur lequel vous souhaitez réaliser votre reproduction.

Placez un autre morceau de papier au-dessus de la feuille et frottez comme précédemment, en prenant grand soin de ne pas déplacer la feuille ou la reproduction sera légèrement floue. Ainsi, le carbone présent au dos de la feuille est transféré sur le papier propre, et vous y trouverez une image permanente de la feuille, que vous pourrez ensuite légèrer proprement. Si le papier carbone n'est pas disponible ou est trop cher, on peut obtenir un résultat similaire en réalisant une empreinte à la suie. Tenez une feuille de papier brun au-dessus d'une bougie allumée jusqu'à ce qu'elle soit bien recouverte de suie, en veillant à la déplacer comme vous le feriez avec du papier carbone.

Les pièces de monnaie constituent une collection intéressante, mais elles sont plutôt difficiles à obtenir.

Des couvercles de boîtes d'allumettes — Je connais des scouts qui en ont collectionné plus de 150 sortes différentes. Ils avaient des couvercles de presque toutes les marques anglaises, et aussi de France, de Suisse, d'Italie, d'Allemagne, de Norvège et même du Japon !

J'avais promis de faire une collection pour eux lors de mes voyages à l'étranger, et je crois bien que j'étais aussi enthousiaste qu'eux ; mes amis aussi. On ramassait de vieilles boîtes d'allumettes dans la neige en Suisse, et on en achetait à de vieux vendeurs d'allumettes dans les rues de Florence. Pendant des semaines, mes amis glissaient des couvercles de boîtes d'allumettes dans leurs lettres ! Vous seriez surpris de la quantité de petites images différentes qu'on peut trouver comme ça.

N'importe qui peut collectionner les cartes de cigarettes — par « collectionner », je n'entends pas importuner qui que ce soit. Vous pouvez en donner à toutes sortes d'inconnus. Demandez à votre père, vos frères, vos oncles et vos cousins de les garder pour vous, puis, une fois que vous en aurez rassemblé une douzaine, vous pourrez commencer à les classer par séries dans un livre. Ne vous arrêtez pas là ; de temps en temps, essayez d'en apprendre le plus possible sur votre collection. Vous n'obtiendrez pas votre badge si vous ne persévérez pas dans votre collection. Collectionner des objets pendant une semaine ou deux seulement n'a aucun intérêt. Essayez pendant au moins trois mois, et ensuite, si votre collection vous intéresse toujours, continuez plus loin.

CONSEILS POUR CRÉER DES COLLECTIONS DE SCRAPEBOOK

Le Livre. — Si vous comptez coller des images, des photos, des blasons, des cachets postaux, des fleurs ou tout autre élément dans votre livre, n'utilisez pas un cahier à un sou comme album. Les garçons aiment bien faire ça ; et le résultat, une fois rempli, c'est un livre tout bosselé et informe. Il existe des livres spécialement conçus pour le collage, avec un dos large, qui permettent d'obtenir un livre bien droit, même une fois les pages remplies. Alors, économisez et achetez un album de scrapbooking dans un magasin de jouets ou une papeterie. Vous pouvez aussi acheter des feuilles de carton avec des bords entoilés pour faire la charnière, et les assembler pour former un livre une fois les pages remplies.

Pour les timbres, il vous faut bien sûr un album adapté. On peut en trouver à bas prix ; il existe aussi de petits supports invisibles pour insérer les timbres et les ressortir facilement.

les gâter.

La colle. — N'utilisez pas de grandes quantités de colle forte et jaune, au risque de vous en mettre partout sur les mains, la table et votre feuille. Il existe de nombreux types de colle et de gomme. Vous trouverez toutes les informations nécessaires pour fabriquer de la colle maison dans la treizième bouchée. Vous pouvez aussi acheter un flacon de colle, avec un pinceau. Fine seccotine C'est aussi très bien. Sinon, vous pouvez acheter un flacon de chewing-gum bon marché. Veillez à toujours avoir les mains parfaitement propres lorsque vous utilisez de la colle ou du chewing-gum, sinon vous laisserez des traces de doigts noires et collantes partout. N'appuyez pas sur les morceaux de papier avec vos doigts, utilisez un chiffon doux. Faites particulièrement attention lorsque vous collez des photos.

Étiquetage. — N'écrivez jamais le nom du spécimen en dessous sans avoir préalablement tracé un trait fin au crayon pour vous guider. (Vous pourrez ensuite effacer ce trait.) Entraînez-vous à écrire lisiblement en lettres d'imprimerie. Il est conseillé d'écrire d'abord le nom proprement au crayon — très légèrement — puis de le repasser à l'encre. Soigner son étiquetage.

Cela fera toute la différence pour l'apparence de votre livre. Si vous pouvez vous procurer de l'encre de Chine, utilisez-la ; le résultat est magnifique. Bien plus agréable que l'encre ordinaire. Voici une astuce pour l'étiquetage : achetez un petit jeu de lettres en caoutchouc pour tamponner les noms. On en trouve pour une somme modique, avec support, encreur et tout le nécessaire. Glissez les lettres pour former les mots souhaités, encrez-les sur le tampon et appuyez fermement sur le papier. Le résultat est plus net qu'à l'écriture et c'est très amusant. Veillez à toujours bien orthographier. Mais plus important encore que l'orthographe et la netteté, c'est l'exactitude de votre étiquetage. Trouvez toujours le nom exact de l'échantillon. Et classez les éléments dans le bon ordre ; ne les mélangez pas. C'est ce qu'on appelle la méthode. Ça peut paraître compliqué, mais c'est essentiel. Rien ne réussit sans méthode. Souvenez-vous du proverbe : « Planifiez votre travail, puis travaillez selon votre plan. »

CHAPITRE III OBSERVATEUR

Groupe 1

NOTE AUX MAÎTRES DE CUB

Le choix des oiseaux, des animaux, des fleurs et des arbres à étudier est laissé à la discrétion du chef de meute et selon les souhaits du louveteau, les espèces les plus communes dans la région étant les plus appropriées à l'observation. Ce livre ne peut donc contenir d'instructions à ce sujet. Cependant, de nombreux ouvrages de qualité, publiés à bas prix, contiennent toutes les informations nécessaires. Il convient de souligner que, bien que les livres soient indispensables pour acquérir des connaissances précises et détaillées, il est préférable d'étudier le sujet autant que possible directement dans la nature. Les louveteaux trouveront l'observation des oiseaux et des animaux fascinante, mais cela exigera de la patience et de la maîtrise de soi.

Bien que les jeunes chiens puissent observer les nids d'oiseaux, s'y intéresser et reconnaître les œufs, il est important de leur interdire de construire des nids et de collectionner les œufs. Cette pratique, souvent cruelle, est en réalité un acte cruel envers les petits garçons. De plus, la construction de nids par les oiseaux engendre tant de cruauté et de destruction qu'il est préférable d'apprendre aux jeunes chiens à s'en abstenir complètement et de saisir chaque occasion de leur faire comprendre la cruauté de voler aux oiseaux leurs nids, leurs œufs et, surtout, leurs petits. Il convient de remplacer le désir de posséder des œufs par celui de veiller sur une couvée et de la protéger afin qu'elle devienne utile à ses semblables, soit par son chant, soit en se nourrissant de larves.

LIVRES UTILES

- « Les oiseaux britanniques, leurs nids et leurs œufs, et comment les nommer. » Gallichan. (Holden.)
- « Les arbres britanniques et comment les nommer. » Robson. (Holden.)
- « Le livre des arbres du scout. » Merriman. (Oxford Press.)
- « Les fleurs sauvages et comment les nommer. » Mackenzie (Holden.)
- « Le livre des oiseaux britanniques de l'Observer » ;
- « Le livre des fleurs sauvages de l'Observer » ;
- « Le livre de l'observateur sur les arbres et les arbustes » ; (Messieurs Warne.)

HARCÈLEMENT

On a déjà parlé de la traque dans le Huitième Morsure, mais il est extrêmement important qu'un aspirant Observateur sache comment traquer, sinon il n'y aura aucun animal ni oiseau à voir ; ils seront tous effrayés et s'enfuiront.

L'essentiel est de se déplacer très silencieusement et avec fluidité, et de pouvoir s'immobiliser, c'est-à-dire rester parfaitement immobile, à tout moment. Apprenez à marcher de façon à ce que tout votre pied repose uniformément sur le sol, les orteils pointés droit devant (ainsi, ils rencontreront moins d'obstacles), et gardez les bras et le corps aussi immobiles que possible pendant vos déplacements. Le jeu auditif vous aidera à vous déplacer.

En silence, il existe d'autres jeux d'observation en intérieur qui vous permettront de vous entraîner avant de vous adonner à la véritable observation en extérieur. Outre le maintien de votre équilibre (les tests d'équilibre vous y aideront), vous devez garder les yeux et les oreilles grands ouverts afin de tout voir et entendre simultanément. Lorsque vous apercevez un animal ou un oiseau à découvert, restez immobile un instant, puis approchez-vous prudemment en vous accroupissant, jusqu'à être suffisamment près pour l'observer attentivement. Mémorisez sa taille, ses couleurs, ses mouvements, les bruits qu'il fait, etc. Il est inutile de prendre des notes sur papier sur le champ.

Le bruit et les mouvements que vous ferez l'effrayeront. Ces notes doivent être prises dès que possible après.

Vous constaterez rapidement que la plupart de vos observations devront se faire seul. Rester immobile est une erreur ; vous verrez davantage en vous déplaçant discrètement. Très vite, vous découvrirez combien l'observation est fascinante et vous pourrez ainsi passer de nombreux après-midi agréables.

La meilleure chose qu'un observateur puisse faire est de tenir un journal ou un carnet de nature dans lequel il note tout. Il peut consigner par écrit tout ce qu'il observe d'intéressant dans la nature lorsqu'il est en plein air. Les jours de pluie, lorsqu'il n'a rien d'autre à faire, il peut l'illustrer par des croquis, des photographies ou des images d'animaux, d'oiseaux, etc., découpées dans du papier. Il disposera ainsi d'un compte rendu complet et durable de ses observations. Une meute de six louveteaux, voire toute la meute, peut tenir un journal de ce type auquel chaque louveteau contribue de temps à autre.

EXPLORER

Pistage par traces au sol. — Il existe de nombreuses façons d'explorer. L'une d'elles consiste à suivre les traces au sol.

Mais tandis qu'un garçon ordinaire se contenterait de guetter un →, un louveteau garde les yeux ouverts, l'esprit en alerte, et remarque une foule de petits détails qui lui indiquent dans quelle direction est partie la personne devant lui.

J'ai constaté que les jeunes chiens font souvent de petites erreurs, ce qui leur fait perdre complètement la piste ou un temps précieux. Même les très bons louveteaux font des erreurs, soit parce qu'ils oublient d'être très vigilants, soit parce qu'ils sont tellement pressés qu'ils négligent des détails et finissent par perdre encore plus de temps. plus rapidement que s'ils avaient ralenti un peu.

Un jeu auquel les jeunes peuvent jouer s'appelle « Suivre la piste ». Un groupe de cow-boys s'apprête à entreprendre un long voyage à travers la prairie. Ils attendent qu'un autre groupe de leurs camarades les rejoigne une semaine plus tard.

Ils conviennent donc de faire des signes scouts et de laisser des messages tout au long du chemin. Les louveteaux s'étant divisés en Deux groupes se forment ; l'un d'eux s'éloigne à travers champs et bois, de préférence en suivant un chemin. Ils tracent des flèches indiquant la direction à suivre, soit au sol, soit sur des clôtures ou des pierres.

Ils dissimulent des messages, écrits sur du papier, des pierres blanches ou des morceaux de bois, indiquant leur progression, l'emplacement des points d'eau ou avertissant leurs compagnons des dangers encourus. « Ne suivez pas cette route » (X) est également inscrit si nécessaire. Pendant ce temps, le second groupe de louveteaux se met en route (après avoir laissé dix minutes d'avance aux cow-boys), non pas comme les amis attendus, mais comme une bande d'Indiens qui ont rejoint la piste et sont sur les traces des « visages pâles ». Ils les suivent, effaçant toutes leurs traces et leurs signes, et déchiffrant leurs messages. Des éclaireurs indiens peuvent être envoyés individuellement (des coureurs rapides) en reconnaissance pour faire un rapport sur le nombre et le comportement des cow-boys. Mais l'éclaireur indien le fait à ses risques et périls. S'il est aperçu par les visages pâles, il devient leur prisonnier et doit les suivre.

Tout cow-boy apercevant un éclaireur ennemi pousse le cri du louveteau, obligeant l'Indien à se rendre. Les Blancs finissent par manquer de provisions, au bout d'un demi-mile (ou plus), et sont contraints de s'arrêter. Croyant être suivis par des Indiens, ils se mettent à couvert. Ces derniers, constatant que la piste est au point mort, recherchent les cow-boys (les apercevoir et les nommer équivaut à les tuer), mais tout Blanc qui parvient à sortir de sa cachette et à toucher un Indien avant d'être vu le tue (le met hors de combat). La partie est gagnée par le groupe qui compte le plus de survivants lorsque le chef de meute siffle.

Points de repère. — S'orienter grâce à des points de repère est très différent de s'orienter grâce à des panneaux au sol. Au lieu de regarder au sol, il faut regarder autour de soi. Un point de repère est un élément situé...

le paysage qui demeure toujours là, que tout le monde connaît et qui est facilement visible,

OBSERVATEUR

comme les collines et les buttes, les grands étangs, les arbres isolés ou les rochers. Les églises et les grands bâtiments peuvent également servir de points de repère et sont très utiles pour s'orienter. Vous devriez connaître tous les points de repère autour de votre domicile pour deux raisons : (1) afin de pouvoir aider les étrangers à s'orienter ;

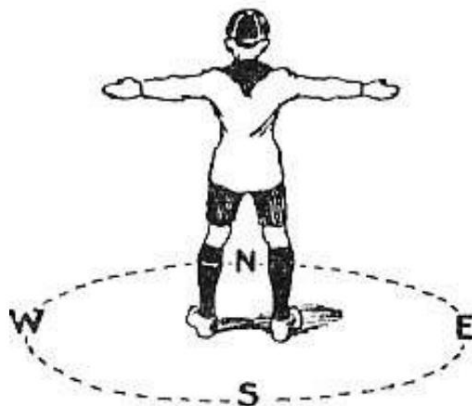
(2) Ainsi, si vous vous perdez en pleine nature, vous pourrez vous orienter. Imaginez-vous en forêt, sans savoir par où commencer. Si vous grimpez à un arbre et apercevez sur votre gauche une ligne argentée – la rivière qui brille au soleil –, vous vous direz : « Si la rivière est à ma gauche, je dois aller dans cette direction et je rentrerai chez moi. Je vois le moulin sur la rivière. »

« Je vois une banque, donc je dois être à environ huit kilomètres de chez moi. » Ou peut-être apercevez-vous un clocher, ou une grande colline qui se dresse derrière votre maison. C'est cela, s'orienter grâce aux points de repère. Près de chez soi, c'est facile, mais dans un endroit inconnu, c'est très important. En arrivant au camp, la première chose à faire est de repérer les points de repère alentour ; ainsi, si l'on vous envoie faire une course, vous saurez retrouver votre chemin. Un louveteau ne devrait pas avoir à demander son chemin.

Direction à la boussole. — Vous savez sans doute combien une boussole est importante pour guider un navire en haute mer ; il n'y a aucun repère pour s'en servir. Mais peut-être pensez-vous qu'une boussole n'est pas très utile.

Sur terre. En Angleterre, on trouve des panneaux indicateurs et des bornes kilométriques tout le long des routes. Il y en a tellement qu'une histoire raconte l'histoire d'un Américain qui parcourait les routes anglaises pour la première fois à toute vitesse, dans une voiture. Au bout d'un moment, il se tourna vers son ami et s'exclama : « Dis donc, mais c'est un sacré cimetière ! » Il pensait que les bornes kilométriques étaient des tombes, et il lui semblait qu'il y en avait une multitude. On trouve aussi une profusion de points de repère : églises, ruines, collines et forêts. Mais dans d'autres pays, c'est différent. Dans le bush australien, par exemple, l'herbe est plus haute.

Il y a plus de distance qu'une tête d'homme et souvent pas de routes, seulement de vagues sentiers — sans parler des bornes kilométriques —, une boussole est très utile. Il se peut qu'il n'y ait aucun repère, si ce n'est une colline au loin, et cela peut être caché par la brume ou par le crépuscule. Il arrive que des étrangers chevauchent pendant des heures, persuadés d'aller tout droit, alors qu'en réalité ils tournent en rond dans les hautes herbes et reviennent, des heures plus tard, à leur point de départ ! S'ils s'orientaient à la boussole, cela ne leur arriverait pas. (Vous trouverez comment lire la boussole dans le Douzième Morceau.)



Mais il existe d'autres façons de s'orienter que d'utiliser une boussole. En devenant scouts, vous apprendrez à trouver le nord grâce à votre montre et au soleil, et à vous repérer grâce aux étoiles. Voici quelques méthodes très simples que tout louveteau peut utiliser.

Rappelez-vous, tout d'abord, que si vous pouvez déterminer une direction – par exemple l'Est – vous pouvez facilement déterminer les autres. Si vous savez où est l'Est, tendez votre main droite, bien droite sur le côté, en la pointant vers lui. Vous serez alors face au Nord, le Sud sera derrière vous et votre main gauche pointerait vers l'Ouest. Le principe est le même, bien sûr, quel que soit le point que vous connaissez. Si vous êtes certain qu'il s'agit de l'Ouest,

Tendez la main gauche vers le sud ; ou, s'il s'agit du sud, tournez-lui le dos. Votre visage sera ainsi toujours orienté vers le nord.

Bien sûr, le meilleur moyen de s'orienter est d'observer le soleil. Vous savez tous qu'il se lève à l'est, se déplace vers l'ouest et s'y couche. Si le soleil est bas, à peine levé, vous savez que c'est l'est. S'il est levé depuis quelques heures, pensez à sa trajectoire circulaire, un grand arc, et vous pouvez estimer approximativement son point de lever : ce sera l'est. Au coucher du soleil, c'est encore plus simple : vous pouvez immédiatement repérer l'ouest.

Mais il existe une grande boussole immuable qui est toujours prête à vous guider et qui ne bouge pas, comme le soleil. Chaque village en a un, et les villes en regorgent. Dès qu'on en voit un, on peut s'orienter instantanément. Savez-vous ce que c'est ? Eh bien, l'église. Presque toutes les églises sont orientées vers l'est. Autrement dit, l'autel se trouve à l'extrémité est. Savez-vous pourquoi les églises sont tournées vers l'est ? Parce que la Terre sainte se situe à l'est ; la terre où Jésus-Christ est né, a vécu et est mort. C'est pourquoi, dans nos églises, nous regardons toujours vers l'est.

Alors, souvenez-vous que l'église est une boussole, et si vous pointez votre main droite dans la même direction que l'église, vous serez généralement orienté vers le nord. Mais lorsque vous regardez l'église pour vous repérer, rappelez-vous cette phrase : « Les flèches des églises sont comme des doigts pointant vers le ciel. » Et, après tout, c'est bien la direction la plus importante dans la vie !

JEUX À JOUER

1. Le jeu de Kim.

Le jeu de Kim n'est pas difficile et il suffit de s'entraîner pour bien le maîtriser. Vous pouvez y jouer avec votre Six.

Disposez sur un plateau (ou en cercle au sol) un certain nombre d'objets : boutons, couteaux, crayon, stylo, allumettes, plume, encrier, boîte d'allumettes, etc. – pas plus de douze objets. Demandez à vos enfants de s'asseoir autour du plateau, face à eux, et laissez-les l'observer pendant une minute – ou jusqu'à ce que vous ayez compté cinquante objets. Recouvrez le plateau et notez la liste de tous les objets sur une feuille de papier.

Lorsque vous examinez le plateau, repérez immédiatement les objets que vous risquez d'oublier et mémorisez-les, en laissant les plus faciles à retenir d'eux-mêmes. Par exemple, le couteau de scout et l'encrier vous reviendront facilement en mémoire, tandis que le bouton en lin, la plume et la boîte d'allumettes s'effaceront tout aussi facilement.

Il en va de même pour tout autre jeu d'observation et de mémoire.

2. Chasse au cerf. — Le chef de meute joue le rôle d'un cerf, ne se cachant pas mais restant debout, et se déplaçant occasionnellement. Toute la meute part à la recherche du cerf ; chacun tente, à sa manière, de l'approcher sans être vu. Dès que le cerf aperçoit un faon, il lui ordonne de se lever, signe d'échec.

Au bout d'un certain temps, le chef de meute crie « C'est fini ! » et tous se placent à l'endroit où ils se sont rendus ; celui qui est le plus proche du cerf gagne.

On pourrait utiliser le même jeu pour tester la capacité des Cubs à marcher avec précaution.

L'arbitre a les yeux bandés. Cet exercice est plus facile à réaliser dans un endroit où jonchent le sol des brindilles sèches, des pierres, du gravier, etc.

Chaque lionceau commence à son tour à traquer l'ennemi aveugle, en partant d'un point situé à 100 mètres, et il doit l'atteindre avant qu'il ne s'approche. Faites-le assez rapidement, disons en une minute et demie. Le Cub qui parvient à s'approcher le plus possible de l'arbitre avant d'être entendu et arrêté gagne.

3. Le jeu « Raid naval ». — Une porte ouverte représente l'entrée du port, deux louveteaux aux yeux bandés, un de chaque côté, les croiseurs britanniques.

Les autres Cubs — les navires ennemis — tentent d'entrer dans le port un par un par la porte, si discrètement qu'ils ne soient pas repérés par les sentinelles.

4. Exercice d'embuscade. — La meute se divise en deux groupes. L'un d'eux part en éclaireur et se cache dans les buissons, etc., en bordure de route. L'autre groupe suit et appelle les louveteaux qu'il aperçoit sans quitter la route. Ils continuent ainsi aussi longtemps que nécessaire, chaque groupe alternant entre cachette et recherche. Au début, il faut laisser le temps aux louveteaux de se mettre en place ; ensuite, ils devront pouvoir le faire rapidement.

Quand quelqu'un se retire, on peut toujours profiter de l'occasion pour que le reste du groupe se mette à couvert au plus vite, de sorte qu'à son retour, le groupe ait disparu comme par magie. Ça amuse toujours les Cubs.

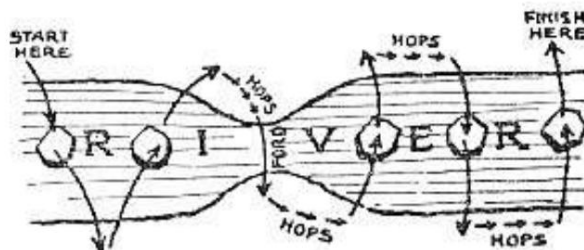
5. Lorsque les Cubs maîtrisent l'art de l'embuscade, ils peuvent se diviser en trois Six. Un Six forme une expédition d'exploration, les autres représentent les « indigènes ».

L'expédition se met en route selon la procédure habituelle et, à chaque bâtiment, village ou bosquet, s'arrête et envoie des éclaireurs, comme le ferait un véritable explorateur. L'un des Six « indigènes » se sera dissimulé et se comportera tantôt comme une tribu amicale, tantôt comme une tribu hostile.

Pendant qu'une patrouille « indigène » est en mission, l'autre peut aller plus loin et se préparer.

Bien organisé, ce jeu peut procurer beaucoup de plaisir ; et en même temps, il permet d'enseigner de nombreuses activités différentes aux louveteaux.

6. Traversée en sautant. — Une « rivière » est tracée au sol, avec des pierres pour traverser et un gué ; le jeune ourson doit sauter d'une rive à l'autre. Il ne doit s'arrêter sur aucune des deux rives et doit continuer à sauter sans cesse.



Ces différents jeux vous permettront de vous entraîner à la traque et à rester vigilant, attentif à votre vue et à votre ouïe, afin de devenir progressivement un meilleur observateur et de reconnaître rapidement différents animaux et oiseaux, ainsi que différentes fleurs, arbres et arbustes. Quel que soit le sujet que vous choisirez pour votre badge parmi ces trois, vous devrez l'étudier par vous-même et ne pas vous contenter de livres ou de ce qu'on vous dit. Un observateur est une personne qui découvre tout par elle-même, même si cela demande beaucoup de temps et de patience ; mais découvrir par soi-même est vraiment passionnant.

CHAPITRE IV JARDINIER

Groupe 1

NOTE AUX MAÎTRES DE CUB

Les chefs de meute doivent se rappeler que le jardinage, en tant que passe-temps, encourage plusieurs qualités qu'ils aimeraient voir chez tous les louveteaux : la patience ou la persévérance, la prévoyance, l'observation, l'amour de la nature et le bricolage manuel.

Il est également possible d'initier les louveteaux de tous horizons, citadins ou ruraux, au jardinage. Les plus chanceux possèdent un jardin, mais les autres activités proposées permettent à ceux qui n'ont pas de lopin de terre de découvrir, même de façon limitée, les joies du jardinage.

Et les chefs de meute qui transmettent à leurs membres leur passion pour le jardinage auront la satisfaction de savoir qu'ils ont initié les Cubs à un passe-temps qui risque de les accompagner toute leur vie ; car le virus de la fièvre du jardinage est pratiquement incurable !

CONSEILS AUX JEUNES ENFANTS SUR LE JARDINAGE

Les louveteaux qui ont la chance d'avoir leur propre jardin savent que jardiner est une activité passionnante en toutes saisons. À la fin de l'hiver et au début du printemps, il faut bêcher la terre, l'amender et la préparer pour les semis de légumes ou de fleurs. Viennent ensuite les semis et les plantations, puis, en été, le repiquage, le désherbage et l'arrosage. En automne, il y a beaucoup à faire pour préparer la saison suivante.

Les terrains vagues doivent être profondément bêchés et laissés à l'état brut pour que le gel puisse les décompacter. Les feuilles et les déchets végétaux doivent être ramassés et mis de côté dans un coin discret pour être enfouis dans le sol une fois décomposés ; les autres déchets doivent être brûlés et, de manière générale, il faut nettoyer, sinon nos jardins en été ne seront pas beaux à regarder. Tous les jardiniers doivent donc anticiper.

Ensuite, outre la planification, il est essentiel de s'y tenir : ne négligez pas votre jardin pendant quelques semaines, sinon vous aurez du mal à rattraper le retard. Les mauvaises herbes ont la fâcheuse tendance à pousser plus vite que les jeunes plants.

Un autre conseil : profitez de l'occasion pour observer les jardins des autres et écouter les conversations des jardiniers, car vous pourrez ainsi glaner une multitude d'astuces.

Vous obtiendrez de meilleurs résultats en commençant votre jardinage au printemps. Si possible, choisissez un terrain dégagé, sans arbres. Bêchez-le profondément et enlevez les mauvaises herbes. Si vous en trouvez, incorporez-y du fumier ou des feuilles mortes. Ameublissez la terre et nivelez-la avec un râteau. Vous pourrez alors y planter vos végétaux.

Semis. — On trouve toutes sortes de graines en petits sachets, et les instructions sur l'emballage indiquent souvent quand et comment les semer. Il existe des graines de fleurs annuelles comme la giroflée, le bleuet et la réséda. D'autres, dites bisannuelles, fleurissent au bout de deux ans. Enfin, il y a les vivaces, qui fleurissent chaque année et durent plusieurs années. Le mieux est de

Prenez-en quelques-uns de chaque.

Lorsque vous semez vos graines, si la terre est très meuble, tassez-la légèrement au préalable, car les graines germeront mieux dans un sol assez ferme. Si les graines sont assez grosses (comme celles du pois de senteur et de la capucine), semez-les une à une.

— à un demi-pouce seulement de la surface du sol. Si les graines sont petites — comme celles du pavot —, semez-les à la volée en surface, puis tassez légèrement la terre. Ne semez pas les petites graines par temps venteux, car elles pourraient être emportées par le vent hors de votre jardin.

Certaines graines germent en quelques jours, mais cela dépend des conditions météorologiques. Ne vous impatientez donc pas si une semaine ou deux s'écoulent sans que vous ne voyiez la moindre pousse. Une fois que les jeunes plants auront un peu grandi, il faudra peut-être en repoter certains.

Les plantes sont arrachées ; c'est ce qu'on appelle « l'éclaircissage », et la raison en est que les plantes ont besoin de beaucoup de soleil et d'air. Il faudra peut-être répéter l'opération, car si les semis sont trop serrés, aucun ne poussera correctement. Il faudra peut-être les protéger du soleil par temps très chaud.

Plantation. — Si vous optez pour la plantation plutôt que le semis, utilisez toujours une truelle et creusez un trou suffisamment grand pour que les racines puissent bien se développer. Recouvrez-les de terre fine et tassez-la fermement autour des racines afin que la plante ne se déloge pas si vous tirez légèrement dessus entre deux doigts. Binez régulièrement la surface du sol pour éliminer les mauvaises herbes et favoriser la circulation de l'air et l'humidité, surtout après l'arrosage.

Tuteurage. — De nombreuses plantes ont besoin d'un support pour éviter d'être déracinées par le vent. Pour les plantes légères. Utilisez de préférence des bâtonnets fins qui soutiendront la structure sans être visibles. Si un tuteur plus lourd est nécessaire, veillez à ce qu'il soit le moins visible possible.

Arrosage et désherbage. — Si vous pensez que votre jardin a besoin d'être arrosé, faites-le le soir et ne vous contentez pas d'arroser la surface : les racines s'enfoncent profondément, il faut donc beaucoup d'eau.

Arrachez toutes les mauvaises herbes sans pitié ; c'est seulement par l'expérience qu'on apprend à les reconnaître. Bien sûr, tout le monde connaît le pissenlit, l'ortie et les différentes sortes de graminées. Mais il y en a beaucoup d'autres, et parmi les pires figurent le liseron et le chiendent ; leurs racines sinueuses et agaçantes s'enroulent autour des autres plantes et les étouffent.

Plantes en pot. — Une plante en pot demande encore plus d'attention qu'une plante d'extérieur, et il est important de connaître certaines choses à son sujet. Par exemple, il n'est pas toujours facile de savoir quand arroser. Si, en tapotant le côté du pot en terre cuite, le son est clair, la plante manque d'eau ; remplissez alors le pot plusieurs fois jusqu'à ce que l'eau s'écoule facilement. Si le son est sourd, la plante n'est pas trop sèche. Un enfant à l'ouïe fine saura vite faire la différence. N'arrosez jamais avec de l'eau froide du robinet ; l'eau de pluie est idéale.

— et ne laissez jamais la casserole reposer dans une soucoupe d'eau.

Parfois, les fougères, et certaines autres plantes, apprécient de tremper dans un seau d'eau pendant une heure ou deux. Vous pouvez aussi placer les plantes en pot et les fougères à l'extérieur par une chaude journée pluvieuse. Attention toutefois aux vents froids extérieurs et aux courants d'air à l'intérieur. Les plantes en pot ont besoin d'air et de soleil, mais craignent les courants d'air. Il est parfois judicieux d'éponger délicatement les feuilles des plantes avec de l'eau tiède pour enlever la poussière, mais il faut le faire très délicatement.

Les géraniums ou les fuchsias, ou encore les bulbes comme les jonquilles ou les jacinthes, sont de bonnes plantes en pot.

Jardinières. — On peut les rendre très jolies : soit avec des bulbes au printemps, soit en été avec deux ou trois géraniums grimpants roses ; on peut aussi semer des annuelles. Les capucines, les giroflées et les giroflées de Virginie poussent très bien en jardinières. Un bon arrosage régulier vaut mieux que de multiples petites bruines !

Cultivez un bulbe dans l'eau, la tourbe, le sable ou la terre. Prenez un bocal dont le goulot est plus petit que le diamètre de votre bulbe. Choisissez un bulbe bien ferme et placez-le dans le bocal, en veillant à ce qu'il ne tombe pas à l'intérieur. Remplissez ensuite le bocal d'eau, placez-le dans le goulot et conservez-le à l'obscurité jusqu'à ce que les racines commencent à apparaître, puis exposez-le à la lumière. Le rebord d'une fenêtre est un endroit idéal. Changez l'eau environ une fois par semaine. Au début, ne maintenez pas le bulbe à une température trop élevée.

Si vous souhaitez faire pousser des bulbes dans un bol, demandez conseil à un adulte : il est important de ne pas trop humidifier la tourbe ou la terre, ni de les dessécher. Placez votre bol dans un endroit sombre et frais jusqu'à ce que le bulbe ait atteint environ 2,5 cm de hauteur.

Cultiver de la moutarde et du cresson sur de la flanelle. — Prenez une soucoupe ou un plat et un morceau de flanelle juste assez grand pour le recouvrir. Humidifiez abondamment la flanelle et semez-y vos graines. Veillez à ce que la flanelle reste toujours humide.

Outils. — Un bon jardinier prend toujours soin de ses outils. Nettoyez-les soigneusement après utilisation et rangez-les soigneusement à l'abri.

Album de souvenirs. — Vous tirerez beaucoup de plaisir et de connaissances en créant un album de souvenirs composé d'images en couleur et de conseils tirés des catalogues de vendeurs de semences et des magazines de jardinage.

CHAPITRE V

ARTISTE

GROUPE 2

NOTE AUX MAÎTRES DE CUB

Les chefs de meute doivent se rappeler que l'insigne d'artiste n'est pas réservé aux louveteaux ayant déjà un don artistique, mais à tous les louveteaux dotés d'une vue, d'une dextérité et d'un sens pratique. Son but est d'encourager l'expression personnelle, l'observation, la mémoire, la précision et la concentration. Les garçons, quelle que soit leur intelligence, devraient être encouragés à viser cet insigne, et leurs talents particuliers devraient être remarqués et valorisés. Si le chef de meute a des amis artistes, il devrait les inviter à venir donner quelques conseils et critiques. Cinq minutes de conseils avisés d'une personne ayant une âme d'artiste valent mieux que cinq heures de conseils d'amateur, même si ces conseils ne sont que ceux d'un instructeur bien intentionné !

Bien que le respect des règles académiques ne soit pas exigé, le goût et une certaine maîtrise artistique sont attendus. Par exemple, une série de travaux grotesques, remis par un garçon qui n'a que peu d'expérience, seraient inacceptables. Un « chasseur de badges », dépourvu de tout talent artistique, ne devrait pas recevoir le badge d'artiste. En revanche, un désir sincère d'exprimer des idées, même rudimentaires, devrait être encouragé.

CONSEILS AUX OURSONS

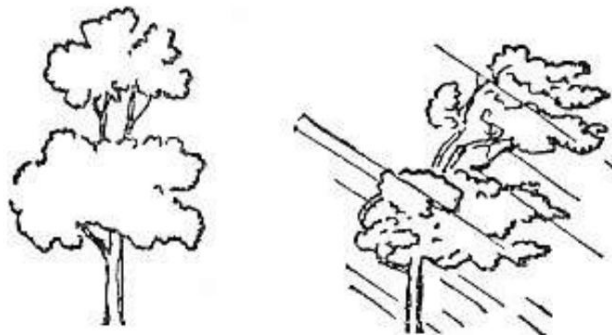
Tout le monde peut dessiner s'il essaie ; cela ne nécessite aucun apprentissage.

Si vous vous entraînez un peu et que vous copiez d'autres images pour voir comment les artistes s'y prennent, vous constaterez bientôt que vous pouvez vous en sortir sans problème.

Il fut un temps où même le plus grand artiste du monde ne dessinait pas mieux qu'un petit garçon. Ne vous attendez pas à devenir un artiste du jour au lendemain : vos débuts seront forcément assez médiocres. Mais persévérez et vous progresserez.

Il ne s'agit pas d'apprentissage scolaire.

Dans les régions les plus sauvages d'Afrique du Sud vivent des tribus indigènes si primitives qu'elles ressemblent à peine à des singes. Elles n'ont pas de langue propre, vivent dans les buissons et les arbres, ne portent pas de vêtements et mangent leurs aliments crus ; de véritables sauvages, en somme. Pourtant, elles dessinent de magnifiques peintures sur les parois des grottes et les rochers.



Ils n'ont jamais appris à dessiner à l'école. Ils ignorent ce qu'est une école. Mais avec un bâton brûlé en guise de crayon et de la boue de différentes couleurs comme peinture, ils réalisent de magnifiques tableaux des animaux sauvages qui les entourent.

Si ces Bushmen, comme on les appelle, peuvent réaliser de bons dessins avec des outils aussi rudimentaires, sur des rochers et sans aucune instruction, un jeune scout peut certainement faire au moins aussi bien avec de jolis crayons, des couleurs, des pinceaux, du bon papier et beaucoup de conseils.

Essayez.

Taillez bien votre crayon, car c'est essentiel pour réaliser un bon croquis. Avec une mine émoussée, vous n'obtiendrez jamais un bon résultat du premier coup.

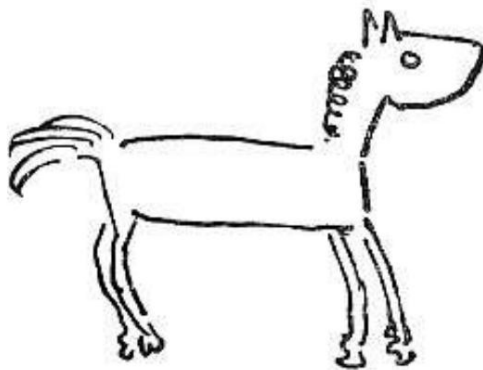
Il en va de même pour le dessin à la plume et à l'encre ; utilisez une plume fine à pointe dure et de l'encre de Chine.

Lorsque vous dessinez, ne tracez jamais un trait ou une touche sans une bonne raison, sinon votre dessin sera confus.

La méthode habituelle consiste à réfléchir à ce que l'on veut dessiner, puis à l'esquisser légèrement en contour, et ensuite à repasser dessus avec des traits plus foncés et plus fins.

Le papier propre contribue aussi à la qualité de la photo, mais vous n'obtiendrez pas de papier propre si vos doigts sont sales.

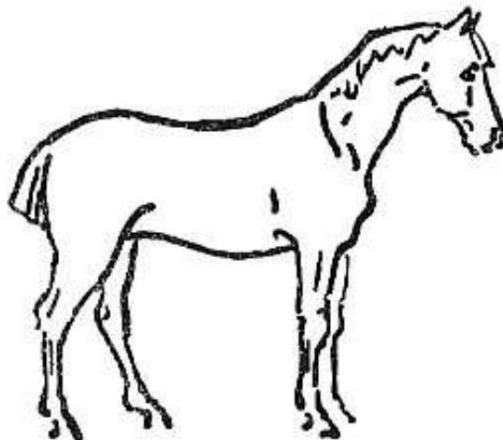
Forme. — Réfléchissez à ce que vous voulez dessiner et dessinez-le du mieux que vous pouvez. Il peut s'agir d'un cheval au corps allongé, avec le cou et la tête à un coin, les deux antérieurs à un autre, les deux postérieurs à un troisième et la queue à un quatrième.



Une fois dessiné, il ne ressemble pas vraiment à l'animal que l'on croise sur la route.

Procurez-vous donc un dessin de lui réalisé par un artiste et copiez-le.

Vous voyez alors ce que vous avez pu ajouter à votre image pour qu'elle ressemble vraiment à un cheval.

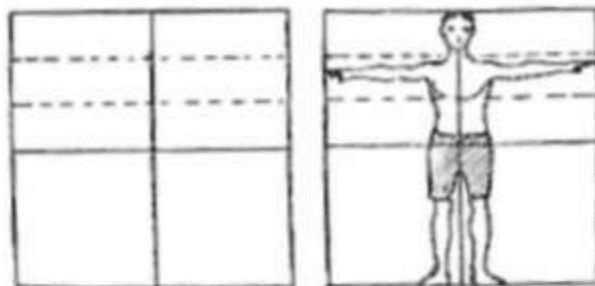


Dessine une maison, un arbre, un homme, ou tout ce que tu veux. Ensuite, recopie une image pour t'améliorer.

Les débutants commettent souvent plusieurs erreurs lorsqu'ils dessinent la figure humaine. L'une d'elles consiste à dessiner les bras trop courts. Lorsque vous avez dessiné les bras de votre personnage, demandez-vous : « S'il les étendait, ses bras lui arriveraient-ils presque aux genoux ? »

Vous constaterez probablement qu'ils n'atteindraient guère plus haut que ses hanches ! Vous risquez alors de lui faire des jambes trop grosses, un petit corps trapu, et sans doute pas de cou. L'un des plus grands artistes au monde, Michel-Ange, tenait beaucoup à ce que ses tableaux et ses statues respectent les proportions du corps humain, et il a inventé une petite échelle très simple. Même un enfant peut la fabriquer et vérifier ses dessins. Il s'agit simplement d'un carré divisé en quatre quarts, la moitié supérieure étant elle-même divisée en trois parties.

Si vous observez attentivement l'image, vous constaterez que le centre exact du carré correspond au centre du corps de l'homme, et que ses jambes touchent le bas du carré. Ses bras sont tendus, les doigts étendus, et effleurent les deux côtés. Sa tête occupe la partie supérieure du carré, soit un sixième. C'est ce que Michel-Ange considérait comme les proportions correctes du corps humain ; nous pouvons donc sans problème appliquer cette échelle à nos dessins.



Expression. — Une fois que vous avez déterminé la forme de la chose, c'est-à-dire sa structure, vous voulez la mettre en valeur. lui donner vie.

J'ai vu l'autre jour un très beau dessin réalisé par un petit garçon de cinq ans qui avait fait le portrait de sa mère. Il aurait pu la dessiner comme ça.



Mais il ne l'a pas fait. C'était une journée venteuse, et il l'a dessinée comme ça, ce que j'ai trouvé très réussi.



Eh bien, lorsque les vêtements de sa mère s'envolaient au vent, ils flottaient au vent, il ne pouvait donc pas bien dessiner par des lignes fixes une chose qui bougeait tout le temps ; mais il a noté ce dont il se souvenait des plis de sa robe.

Voilà comment on fait de bonnes photos : observer la chose avec l'œil perçant d'un loup, se souvenir de son apparence et la retranscrire sur le papier.

Pour donner du mouvement ou de l'« expression » à votre dessin, une bonne méthode consiste à commencer par réaliser de petits croquis de personnages minuscules jusqu'à obtenir l'expression souhaitée. Ensuite, dessinez-les à plus grande échelle.

Voici un Scout à tête d'épingle (a).

Faites-le bouger (b)

Faites-le courir (c).



Dessinez -le ensuite en train de courir (d)

Couleur. — Vous aurez sans doute envie de faire des dessins en couleur. Eh bien, vous pouvez commencer par faire beaucoup de choses avec un crayon rouge, un crayon bleu et un crayon noir. Vous pouvez dessiner un policier avec son visage rouge, son manteau bleu et ses bottes noires. Il est préférable de commencer par tracer légèrement le contour au crayon noir, puis d'ajouter la couleur.

Ou bien vous pouvez dessiner un bateau à vapeur noir, avec des cheminées rouges sur une mer bleue avec un ciel bleu au-dessus, et y ajouter une fumée noire et voluptueuse, très noire près de la cheminée, mais qui s'affine et s'éclaircit au loin.

Avec plein de crayons ou de craies de couleurs différentes, on peut laisser libre cours à sa créativité. On peut reproduire les fleurs qu'on a cueillies ou dessiner l'histoire qu'on nous a racontée.

Si vous avez une palette de couleurs et des pinceaux, c'est encore mieux. Inutile d'avoir beaucoup de couleurs : le rouge, le bleu, le jaune et le marron suffisent amplement, car leur mélange permet de créer une multitude de teintes.

Le rouge et le bleu donnent du violet.

Le bleu et le jaune donnent du vert.

Le brun et le bleu donnent du noir.

Le rouge et le jaune donnent de l'orange.

Pour obtenir votre badge d'artiste, vous pouvez notamment réaliser une carte de vœux. C'est une activité très amusante et bien plus intéressante que d'en acheter une. Elle peut être pour Noël, un anniversaire ou toute autre occasion. Vous pouvez la dessiner, la peindre, découper des motifs dans du papier coloré et les coller sur du carton ou du papier kraft. Vous pouvez aussi vous essayer à la linogravure ou à la gravure au pointillé, mais il vous faudra demander à Akela de vous montrer comment faire. Avec vos doigts et un peu de persévérance, les possibilités créatives sont infinies !

CHAPITRE VI ARTISANAT

Groupe 2

NOTE AUX MAÎTRES DE CUB

Ce badge n'attirera peut-être pas le louveteau au premier abord ; car de nombreuses autres épreuves semblent plus palpitantes pour le petit garçon, mais si Akela lui explique que tous les marins et la plupart des soldats cousent eux-mêmes leurs boutons, reprisent et réparent leurs vêtements, et emportent dans leur trousse un « hussif » (un récipient en forme de saucisse pour les aiguilles, coton, boutons, etc., etc.) à cette fin, une touche de romantisme s'insinue et le rend plus attrayant.

Coudre un bouton, repriser un pull ou un bas, réparer une déchirure, serait aussi une « bonne action » envers sa mère à la maison, ou envers Akela au camp, et lui permettrait en plus de gagner un badge.

Si le louveteau ne montre aucune envie de repriser ou de raccommoder, il a un large choix d'autres activités à sa disposition pour obtenir son insigne.

Un point très important : tout ce qu'il fabrique doit avoir un but précis : un cadeau, un objet utile au camp, quelque chose à vendre au stand du groupe lors d'une vente d'objets fabriqués, ou encore un objet pour la tanière de la meute. Un louveteau ne s'intéressera pas à la fabrication d'un objet s'il ignore son utilité future. Il ne faut pas s'attendre à ce qu'un louveteau se concentre longtemps sur ce genre de tâche.

UN LIVRE UTILE

« Des travaux manuels pour les petits ». É.M. Shannon. (Brown, Soya et Ferguson.)

CONSEILS AUX OURSONS

Ce badge de travaux manuels est très utile, car il vous apprend à utiliser vos doigts pour coudre des boutons et réaliser d'autres travaux vous-même, sans avoir à solliciter votre mère ou votre sœur. Savoir faire cela n'a rien de puéril ni de féminin. De nombreux explorateurs et aventuriers ont dû réparer leurs vêtements au cours de leurs voyages pour les maintenir en bon état. Robinson Crusoé n'aurait pas été très à l'aise sur son île s'il n'avait pas pu se confectionner des vêtements en peaux.

Chaque louveteau qui souhaite obtenir cet insigne doit savoir enfiler une aiguille et coudre un bouton. Ensuite, il peut choisir deux activités parmi huit. Le choix est vaste et il y en a pour tous les goûts : tricot, tissage de filets, confection d'un tapis ou d'un panier, point de croix, reprise d'un trou ou raccommodage d'une déchirure.

Mais un jeune loup n'a pas besoin de s'arrêter lorsqu'il sait faire deux de ces choses ; il devrait continuer. une fierté à pouvoir en faire autant que possible.

Je ne vais pas m'étendre sur la manière de réaliser les différents tests. Ce serait inutile, car vous préférez apprendre par vous-même plutôt que dans un livre. Votre cheftaine de meute pourra sans doute vous montrer beaucoup de choses, surtout si c'est une femme, mais votre mère, vos sœurs ou quelqu'un d'autre peuvent aussi vous aider.

Chez vous, on vous montrera volontiers si l'on voit votre intérêt. N'hésitez donc pas à demander, et vous comprendrez très vite le principe grâce à ce qu'on vous montrera.

Toutefois, un petit mot sur ce que l'on attend de vous pourrait être utile.

Aiguille et bouton. — L'aiguille à enfiler n'est pas une aiguille à repriser avec un chas énorme, mais le genre d'aiguille qu'on utilise pour coudre un bouton sur une chemise. Cela demande une bonne vue de votre part, et

D'une main sûre, et hop ! le tour est joué. Mais vous constaterez qu'il vous faudra de la pratique pour être sûr(e) du résultat. Utilisez du fil blanc, car cela vous permettra de vérifier sa propreté ! Le bouton doit être cousu correctement : il doit avoir une collerette, pouvoir passer dans une boutonnière et résister à l'usure. Le travail doit être aussi soigné que possible, afin que le tissu sur lequel le bouton est cousu soit bien visible.

La couture est propre et nette. Après cela, au camp, vous pourrez recoudre vous-même vos boutons manquants, et j'espère aussi chez vous.

Tricot. — Je tricotais quand j'avais ton âge, même si j'ai presque oublié, des écharpes, des mitaines et autres choses utiles comme ça. Tu peux aussi imaginer d'autres articles pratiques, comme des dessous de plat. Il vaut mieux utiliser de la laine épaisse ou du coton, et tricoter avec des aiguilles en os ou en bois, pas en métal, sauf si tu es très ambitieuse et que tu veux tricoter des chaussettes et des bas.

Filet. — N'essayez pas de faire un filet trop grand. Fabriquer un filet de tennis ou un hamac vous prendrait énormément de temps. Un sac pour ranger les balles de votre équipe de six ou de votre équipe de golf, ou un petit filet pour jouer au tennis sur la terrasse, suffira amplement. Veillez à ce que le filet soit bien tendu et que la corde utilisée soit solide.

Point de croix. — Réaliser un point de croix sur une toile est assez simple, mais il faut savoir que ce n'est pas tout. Le choix de la taille, de la forme, des couleurs et des motifs est important, et vous devez faire vos propres choix pour chacun de ces aspects. Au-delà de l'utilité, ce sont la couleur et le motif qui composent le dessin.

Tapis ou paillason. — Là encore, il convient de vous mettre en garde contre un excès d'ambition, et donc contre le fait de commencer trop tôt. Je me lance dans la confection d'un grand tapis. Ce sera un travail long et fastidieux. Avec les bons outils, réaliser un tapis sur toile est relativement simple, du moins en ce qui concerne les étapes à suivre. Cependant, il faut aussi prendre en compte le choix des couleurs et des motifs. Un tapis en toile de jute nécessite généralement de fixer des morceaux de tissu, etc., directement sur la toile. Vous pourriez peut-être vous associer à une autre personne et réaliser ensemble un tapis plus grand que ce que chacun de vous pourrait faire individuellement.

Reprise. — Nous ne nous attendons pas à ce que vous maîtrisiez la réparation invisible, mais vous devez être capable de reprendre proprement un trou dans votre pull et vos chaussettes. Naturellement, vous choisirez une laine de la même couleur et travaillerez avec le plus grand soin, en suivant la méthode qui vous a été montrée. Il est inutile de se précipiter. « Doucement, doucement, attrape-moi, petit singe ! », comme je le dis toujours aux scouts. Ce serait formidable, cependant, si vous pouviez entretenir et réparer vous-même votre uniforme de louveteau, au lieu de devoir demander à quelqu'un d'autre de le faire pour vous.

Réparer une déchirure. — C'est peut-être la chose la plus utile que nous puissions apprendre. En tant qu'êtres sains et actifs, nous déchirons sans cesse nos vêtements sur les buissons, les arbres, etc., et nous importunons les autres en leur demandant de les réparer. À l'avenir, réparons nous-mêmes nos vêtements. Si nous prenons cette bonne résolution, nous nous apercevrons vite qu'il faut être soigneux et attentif, sinon la déchirure se rouvrira et sera plus importante qu'avant.

Lavage et repassage. — Tous les louveteaux aiment se sentir bricoleurs, et maintenant je vais vous apprendre quelque chose. vous explique comment effectuer la tâche simple mais nécessaire de laver et de repasser votre écharpe.

Prenez une bassine et remplissez-la d'eau aussi chaude que vous puissiez y plonger confortablement vos mains ; ensuite, si vous avez des paillettes de savon, jetez-en deux poignées (de la taille d'un cube) et faites-les mousser avec vos doigts. Prenez votre foulard, dépliez-le et plongez-le dans l'eau. Une fois bien imbibé, frottez-le entre vos poings dans l'eau savonneuse, en le frottant entièrement. Si vous n'avez pas de savon en poudre, utilisez un pain de savon ordinaire (non parfumé).

Sortez-le de l'eau de temps en temps et examinez-le attentivement pour vérifier que vous n'avez oublié aucune partie et que toutes les taches sont bien parties. Une fois propre, sortez-le de l'eau et essorez-le au maximum pour enlever toute trace de savon.

Videz la bassine et remplissez-la à nouveau d'eau froide propre. Rincez votre foulard dans cette eau en le secouant bien pour éliminer toute trace de savon. Ensuite, rassemblez le foulard et tordez-le entre vos mains pour l'essorer au maximum. (Si vous avez uneessoreuse, vous pouvez l'utiliser.)

Étendez l'écharpe sur une corde à linge, de préférence à l'extérieur, et laissez-la sécher.

Passons maintenant au repassage. Vous pouvez commencer à préparer votre écharpe dès qu'elle est suffisamment sèche. Elle doit être humide, mais pas mouillée.

Si vous avez une table à repasser, préparez-la. Sinon, étalez un morceau de couverture sur une extrémité de la table. Installez-vous sur une table et recouvrez la couverture d'un vieux drap propre ou d'une serviette propre. Si vous avez la chance de posséder un fer à repasser électrique, inutile de vous expliquer comment le chauffer. Mais surtout, n'oubliez pas : une fois le fer bien chaud, il restera chaud le temps de repasser une écharpe. Si vous ne l'éteignez pas, vous gaspillez de l'électricité et risquez d'oublier de le laisser allumé. C'est ainsi que se produisent de nombreuses brûlures.

Si vous avez des fers à repasser ordinaires, utilisez-en deux si possible (le second chauffera pendant que vous utilisez le premier). Placez-les sur la cuisinière ou sur une plaque de gaz allumée. N'oubliez pas d'avoir un support pour fer ou un vieux chiffon à portée de main, car la poignée du fer sera très chaude. Pendant que votre fer chauffe, prenez l'écharpe et étalez-la sur la planche à repasser ou la table, afin de pouvoir y poser le fer. Ne laissez surtout pas le fer chaud directement sur le linge, vous risqueriez de le brûler. Testez maintenant votre fer en le tenant très prudemment à environ 2,5 cm de votre joue. Si vous sentez la chaleur, il est prêt. Vous pouvez maintenant commencer à repasser avec un fer électrique. Avec un fer à repasser ordinaire, vous devez soit mettre une semelle de repassage, soit frotter vigoureusement la semelle sur un chiffon propre ou du papier blanc pour enlever toute saleté. Vous êtes maintenant prêt(e). Placez le fer sur un point de l'écharpe et repassez en effectuant de longs mouvements réguliers de haut en bas et de gauche à droite, en maintenant le tissu avec votre main gauche.

Vous devrez poser le fer de temps en temps pour réarranger le tissu, mais n'oubliez pas de le remettre sur son support comme je vous l'ai indiqué.

Une fois l'écharpe défroissée, vous pouvez la suspendre à nouveau un petit moment pour l'aérer et vous assurer qu'elle est bien sèche avant de la porter.

Vannerie. — Certains d'entre vous auront déjà appris à faire des paniers à l'école et ne souhaiteront donc pas répéter ce que vous avez appris là-bas. Mais vous trouverez très intéressant de fabriquer des paniers de la même manière, à partir de joncs ou de brindilles. C'est une excellente activité à faire lors d'une journée pluvieuse au camp, par exemple.

Les branches de saule, de lilas et de peuplier sont parfaites pour confectionner des paniers. Il faut veiller particulièrement à ce que les finitions soient soignées et les anses bien fixées. Un petit panier en joncs ou en brindilles, tapissé de mousse, fera un excellent panier à œufs. On peut aussi tapisser un de ces paniers de mousse, le remplir de terre et y planter une petite fougère à emporter.

Tissage. — Le raphia est une matière agréable à travailler. Il provient généralement de palmiers poussant à Madagascar et peut être teint dans une multitude de couleurs vives. Vous pouvez même teindre vous-même le raphia couleur paille ordinaire avec du « Twink » ou une autre teinture du commerce. On peut confectionner de nombreux objets utiles en raphia : nattes, supports à théière, paniers, etc. Tissez le raphia aussi régulièrement que possible et choisissez vos propres couleurs.

Utilité. — Vous pouvez maintenant constater par vous-même que tous ces exercices de bricolage vous offrent la possibilité d'être utile aux autres à la maison, tout en vous aidant vous-même. Persévérez donc !

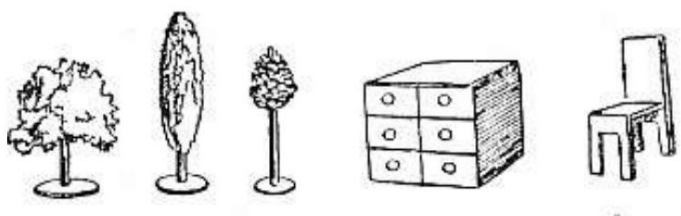
CHAPITRE VII

FABRICANT DE JOUETS

Groupe 2

CONSEILS AUX PETITS SUR LA FABRICATION DE JOUETS

Matériel. — Chaque louveteau peut se constituer une collection de petits objets. Le mieux est de se procurer deux ou trois boîtes à chaussures en carton et de les compartimer. Pour cela, utilisez un vieux morceau de carton et un peu de colle. La taille des compartiments dépendra de ce que vous souhaitez y ranger. Vous pouvez par exemple collecter : des boîtes d'allumettes, des pommes de sapin, des pinces à linge, des marrons d'Inde, des cacahuètes, des allumettes, des bouchons de liège, des bobines de fil de fer, des glands, des coupelles à glands, des perles diverses, des boutons plats, des moules à boutons, du fil de fer, des épingles et du carton. Ces objets sont rangés dans des compartiments séparés et ainsi facilement accessibles. Une grande boîte n'est pas aussi pratique pour le rangement que plusieurs petites ; les objets risquent de se mélanger et on perd beaucoup de temps à les trier à chaque fois qu'on veut une épingle.



Idées originales. — On peut fabriquer toutes sortes d'oiseaux magnifiques avec des pommes de pin, du fil de fer pour les pattes et un gland pour la tête. La cire à cacheter fait aussi une bonne tête, et un petit morceau au bout des pattes permet de fixer l'oiseau sur un support en carton. Ces oiseaux peuvent servir de calendriers, de porte-menus, de vide-poches, de porte-allumettes, etc.

On peut fabriquer des étuis à dés à coudre avec les deux moitiés d'une coquille de noix assemblées par un élastique et peintes d'une couleur vive.

On peut fabriquer une chaise avec un marronnier d'Inde, quelques épingles et du raphia ou de la laine pour tisser le dossier.

Un chandelier fabriqué à partir de bobines de coton, une brochette à viande et un dé à coudre, c'est tout à fait possible.

On peut assembler trois bobines de fil, une petite et deux plus grandes, de celles à bords arrondis, pour créer une jolie poupée. La petite sert de tête et les deux autres de corps ; les bras et les pieds sont découpés dans du papier cartonné ou du carton rigide et collés sur les bobines. Un visage dessiné à l'encre, un moule à bouton pour le chapeau, et le tout peint d'une couleur vive : voilà un jouet tout à fait convenable. On peut fabriquer des animaux de la même manière, avec une bobine pour le corps et les pattes, et une tête et une queue en carton.

On peut fabriquer de très jolis petits modèles avec des allumettes et un peu de colle ou de seccotine. Ils sont plus jolis après avoir été poncés.

On peut utiliser les bouchons de liège presque de la même manière que les moulinets. On les lime et les ponce très facilement pour leur donner la forme voulue. Les allumettes font de bons pieds pour les modèles en liège.

Les boîtes d'allumettes servent à fabriquer toutes sortes de meubles. Les boutons de bottes font office de poignées pour divers meubles.

On peut fabriquer de petites charrettes avec des boîtes d'allumettes. Les bouchons de lait servent de roues. Des allumettes font l'essieu et deux perles empêchent les roues de se détacher de la charrette.

Des jouets plus grands. — Pour la deuxième partie du badge, toutes sortes de boîtes plus grandes seront utiles.

On peut fabriquer un moulin à vent avec une boîte de conserve « Vim », une brochette, une bobine de fil de fer, du fil de fer, des épingles, des boîtes d'allumettes et du papier.

On peut fabriquer des roues à partir d'une section découpée dans un manche à balai.

On peut fabriquer un moteur à partir d'une boîte de conserve « Vim », d'une boîte en carton, de deux boîtes à pilules, du fond d'une boîte à dattes, de deux morceaux de bâtonnet plat, de deux bobines de coton et d'un morceau de manche à balai.

La case date est à nouveau très utile pour la construction d'un tramway.

De vieux bas, de la laine, deux boutons en lin blanc, deux boutons de bottes et quelques morceaux de tissu coloré permettent de confectionner une excellente poupée Gollywog.

Les caisses à chaussures constituent d'excellentes fondations pour les chalets, les théâtres, les gares, les églises, etc.

Les boîtes à manteau servent à fabriquer des piliers, des rouleaux de jardin, des tourelles, des tampons et des rouleaux compresseurs à vapeur.

À partir des petites boîtes rondes en carton dans lesquelles les fromages sont emballés, il est possible de fabriquer un Un épée, une horloge, un manège, un tambour et un tambourin. Un volant peut être fabriqué à partir d'un bouchon de liège et de plumes.

Des arbres fabriqués à partir d'éponges teintes, déchirées en morceaux et fixées sur une brochette à viande en bois avec un bouchon de lait comme base, vous seront utiles dans votre jungle.

Généralités. — Il est inutile de croire que vous pouvez obtenir ce badge en réutilisant le modèle que vous avez créé pour votre deuxième étoile, ou en réalisant n'importe quel petit objet de piètre qualité. Vous devrez produire un travail de grande qualité, ce qui exigera de votre part beaucoup de patience et de talent avant d'y parvenir. Mais persévérez, entraînez-vous encore et encore, et vous réussirez assurément à fabriquer un jouet dont vous pourrez être fier et qui vous fera vous sentir comme un véritable artisan.



CHAPITRE VIII FIRST AIDER

Groupe 3

NOTE AUX MAÎTRES DE CUB

Plus utile que n'importe quel savoir pratique sera la capacité à garder son sang-froid en cas d'urgence. Si l'urgence survient dans une foule, un cinéma ou tout autre lieu similaire, il faut apprendre au louveteau, autant que possible, à rester calme, vigilant et à obéir immédiatement et sans paniquer aux ordres des adultes.

S'il est seul ou avec d'autres enfants et que l'un d'eux est blessé, il doit savoir avant tout qu'il doit garder son calme, maintenir son enfant blessé au chaud et appeler un adulte à l'aide.

Les premiers secours constituent une matière importante et complexe, exigeant une grande attention, de la précision, de l'exactitude et du bon sens (autant de qualités peu naturelles pour un garçon ordinaire !). L'insigne d'ambulancier est l'un des plus importants parmi les insignes de compétence des scouts, mais il est bien trop difficile pour les louveteaux. Les tests simples requis pour l'obtention du titre de « secouriste » chez les louveteaux leur apprendront néanmoins à être utiles de manière simple et pratique lors d'accidents mineurs. Akela, à travers des histoires, des jeux de simulation d'urgence et des discussions informelles, s'efforcera de donner aux louveteaux cette confiance si précieuse pour éviter la panique ou la confusion dans les situations imprévues.

CONSEILS AUX OURSONS

Chaque louveteau voudra faire de son mieux pour aider une personne blessée, et dans les pages suivantes, vous apprendrez comment vous pouvez intervenir dans quelques accidents simples.

En cas de blessure, la première chose à retenir est de garder son sang-froid et de ne pas s'énerver. Si la blessure est légère, vous pourrez peut-être la soigner vous-même, mais dans tous les cas, si vous êtes seul(e) lorsqu'un incident survient, faites de votre mieux et le plus rapidement possible. Couvrez la personne blessée pour la maintenir au chaud ; puis, demandez à une personne plus âgée et plus expérimentée de prendre le relais.

Soyez prêt à aller chercher et à transporter des choses pour lui, à prendre un message ou à faire toute autre chose qui pourrait vous être demandée.

Une coupure à la main ou au genou. — Si quelqu'un se coupe la main et que vous devez lui prodiguer les premiers soins, il y a deux choses à prendre en compte.

1. Si la coupure saigne abondamment, c'est-à-dire si le sang coule à flots, il faut immédiatement arrêter le saignement. Faites-le asseoir et dites-lui de tenir sa main bien levée, vers sa tête, pendant que vous prenez un mouchoir propre ou un morceau de tissu propre (on appelle cela un pansement). Appliquez-le sur la coupure. et nouez-le fermement avec un autre mouchoir.

2. Généralement, le sang ne jaillit pas, mais coule doucement, ce qui vous laisse plus de temps pour préparer un pansement et nettoyer la coupure. Lorsqu'on se coupe, même légèrement, la peau s'ouvre et des impuretés pénètrent dans le corps. Attention, par « impuretés », on ne parle pas de la saleté au sens commun du terme (boue, poussière), mais de tout ce qui contient des germes. Les germes sont des organismes vivants.

Des choses si minuscules que l'œil ne peut les voir, mais qui, si elles pénètrent dans une coupure, peuvent l'infecter au point de la rendre infectée et très dangereuse, pouvant aller jusqu'à la perte d'un doigt ou d'une main. Les germes les plus dangereux proviennent de la terre, comme les moisissures du jardin ou la boue de la route. Ils peuvent provoquer une maladie terrible appelée tétanos ; il faut donc être extrêmement prudent si l'on se coupe en jardinant, par exemple. Mais toute poussière ou tout objet souillé peut contenir des germes, et en contient effectivement.

Avant de bander une coupure, il faut essayer d'éliminer les germes qui auraient pu s'y infiltrer en la rinçant à nouveau, à l'eau chaude si possible, ou à l'eau froide. Il existe des produits en pharmacie qui peuvent être ajoutés à l'eau pour tuer les germes résistants au lavage. Vous en trouverez probablement dans la trousse de premiers secours des scouts, ou votre mère en a peut-être dans un placard. Les plus efficaces ont des noms très longs. Le permanganate de potassium en cristaux (un vrai casse-tête !) : il suffit de verser quelques cristaux dans une bassine d'eau pour lui donner une belle couleur violette. L'acide carbolique est un autre produit efficace, dont quelques gouttes suffisent. Il existe peut-être une bouteille étiquetée « peinture à l'iode ». C'est très pratique pour les petites coupures ou éraflures, car on n'a pas besoin d'eau.

Il suffit de l'appliquer sur la coupure. Ça pique un peu, mais ça fait recroqueviller les microbes.

Maintenant, appliquez sur la plaie ce que vous avez sous la main : l'intérieur d'un mouchoir propre et plié, par exemple. À défaut, l'intérieur d'une feuille de papier à lettres propre ou d'une enveloppe fera l'affaire. Recouvrez la coupure de ce type de pansement, puis ajoutez du rembourrage : plusieurs mouchoirs ou morceaux de chiffon. Attachez ensuite le tout fermement pour arrêter le saignement. Vous pouvez utiliser des bandes de chiffon ou un grand mouchoir plié. Demandez à la victime de garder la main levée, ou mieux encore, immobilisez-la dans une écharpe, que vous pouvez improviser avec un foulard ou une couverture. N'oubliez pas que vos soins ne constituent que des premiers secours ; confiez la victime à un adulte qui pourra soigner la coupure plus en profondeur.

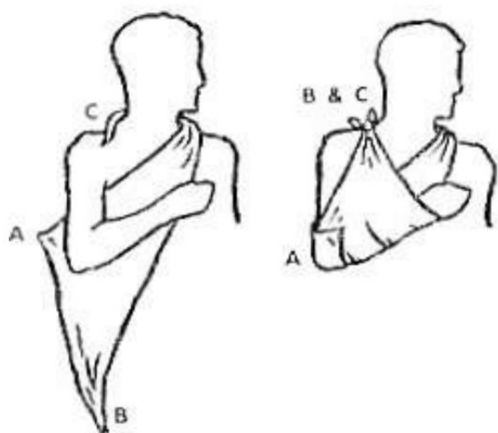
Une éraflure. — Une éraflure est une vilaine coupure qui a arraché la peau et qui est généralement recouverte de terre, des gravillons de la route, etc. En règle générale, le saignement sera minime. Le traitement consiste à laver.

Lavez soigneusement la plaie à l'eau tiède propre additionnée de permanganate ou d'iode, en la faisant tremper jusqu'à ce que la saleté se détache. Nettoyez-la ensuite avec de petits tampons de laine ou de chiffon. Une fois toute la saleté enlevée, recouvrez l'égratignure d'un chiffon propre. Appliquez un bandage ferme, mais pas trop serré pour éviter toute gêne.

Grande écharpe de bras. — Il existe de nombreuses façons d'appliquer le bandage triangulaire ; vous les apprendrez en devenant scout.

L'écharpe de bras large sert à soutenir l'avant-bras et la main. Voici comment la mettre.

Dépliez le bandage triangulaire, posez-le sur la poitrine du patient de sorte que la pointe (voir schéma)



Le fil passe sous le coude du bras blessé. Une des extrémités se retrouve alors par-dessus l'épaule saine. Passez cette extrémité derrière la nuque et ramenez-la vers l'avant, par-dessus l'épaule du côté blessé. Ramenez ensuite l'autre extrémité vers le haut, jusqu'à la première, et faites un nœud plat de façon à ce que le nœud se trouve juste devant l'épaule.

(Avant de faire votre nœud, assurez-vous que votre écharpe est remontée de sorte que la main de votre patient soit légèrement plus haute que son coude.)

Maintenant, rangez l'avant de votre élingue en tirant tout tissu qui dépasse vers le coude ; saisissez la pointe et

Placez-le soit devant, soit derrière le coude, et fixez-le avec une grande épingle de sûreté.

Les points à retenir sont les suivants :

- (1) Le nœud reliant les deux extrémités doit se trouver devant l'épaule. S'il est noué à l'arrière du cou, le poids du bras exercera une pression sur la nuque et provoquera une gêne.
- (2) Le bout des doigts doit juste dépasser du bandage.

Saignement de nez. — Ce type de saignement est généralement bénin et sans gravité. Cependant, il peut parfois persister, signe d'une importante perte de sang. L'ancienne méthode consistant à allonger le patient par terre et à le laisser seul est déconseillée, car le sang s'écoule simplement dans sa gorge. Voici comment y remédier : asseyez le patient sur une chaise, dans un courant d'air, et demandez-lui de pencher la tête en arrière et de respirer uniquement par la bouche. Appliquez une compresse froide sur son nez, entre les yeux, et une autre à la base de sa nuque. Vous pouvez tremper ses pieds dans de l'eau très chaude et lui proposer des glaçons à sucer.

Éteindre un incendie. — Si les vêtements de quelqu'un prennent feu, un Louveteau peut être d'une grande aide en gardant son sang-froid et en sachant exactement quoi faire, et en agissant rapidement. Le meilleur moyen d'éteindre les flammes est de prendre une grande couverture, un tapis, un manteau ou tout autre tissu épais, d'en envelopper complètement la personne, de bien la serrer contre elle et de la faire s'allonger. Cela empêchera l'air d'atteindre les flammes et les éteindra immédiatement. L'eau est bien sûr la deuxième meilleure solution. Si de l'alcool à brûler ou de la paraffine a pris feu, le sable est le meilleur moyen de l'éteindre.

Brûlures. — Une brûlure est très douloureuse, comme vous le savez sans doute ; mais savez-vous que la douleur est causée par le contact de l'air froid avec la peau brûlée ? Il faut donc couvrir la brûlure le plus rapidement possible pour la protéger de l'air. L'idéal est d'utiliser un mouchoir propre, des chiffons doux et propres ou du papier blanc propre ; par-dessus, placez un rembourrage et bandez délicatement.

N'essayez pas de laver la plaie. Si vous êtes à l'intérieur, il se peut que votre mère ait du bicarbonate de soude.

Versez deux cuillères à café de ce bicarbonate de soude dans un bol d'eau tiède et trempez-y un linge propre. Essorez-le et appliquez-le délicatement sur la brûlure. Placez un coton-tige sur un mouchoir propre plié, puis posez-le sur le linge humide et bandez doucement. Si vous n'avez pas de bandage, enroulez une serviette autour de la brûlure.

Il faut maintenant se rappeler que les brûlures, étant si douloureuses, donnent souvent aux personnes concernées un sentiment de malaise et de nausée. Il ne peut rester debout. Faites-le s'allonger ou s'asseoir. S'il devient étrange, c'est-à-dire très pâle, la peau froide et moite, cela signifie qu'il est en état de choc. Je vous ai indiqué, pour votre deuxième année, la marche à suivre ; n'oubliez donc pas de bien couvrir votre patient et d'aller chercher, ou d'envoyer quelqu'un chercher, une personne adulte au plus vite.

Les échaudures sont des brûlures humides, généralement causées par de l'eau bouillante. Traitez-les comme une brûlure classique, mais avec une extrême délicatesse pour éviter de percer les ampoules qui pourraient s'être formées.

ENTRAÎNEMENTS ET EXPOSITIONS

Un bon moyen pour les louveteaux de pratiquer les premiers secours, et de réaliser une démonstration attrayante, consiste à écrire un court sketch simple, intégrant les premiers secours, et à les laisser s'exercer.

Par exemple : deux petits voyous de rue (un quartier populaire) se battent. L'un vient de mettre l'autre à terre, lui coupant la main sur les pierres et lui écorchant gravement le tibia d'un coup de pied brutal.

Six oursons s'avancent, séparent les combattants et prodiguent les premiers soins.

Une autre forme de démonstration, adaptée aux rassemblements. Six louveteaux (ou plus) se tiennent face au public, un bandage triangulaire aux pieds de chaque louveteau. Le chef de groupe se place à droite, sifflet à la main, et donne les ordres suivants : « Alerte ! Grande écharpe. Prêts ! » (Un louveteau sur deux se baisse, ramasse le bandage et se tient immobile.) Le chef siffle, et chaque louveteau tenant un bandage se tourne à droite et l'applique au louveteau voisin. Tous deux se tournent ensuite rapidement vers l'avant et se tiennent immobiles. Lorsque tous sont prêts, une pause est observée pour permettre au public de voir l'écharpe terminée. Puis le chef donne l'ordre :

« Comme avant ! » et les Cubs défont les attelles et déposent les bandages à leurs pieds.

CHAPITRE IX GUIDE

Groupe 3

CONSEILS AUX OURSONS

Pour obtenir l'insigne de Guide avec brio, il est essentiel d'explorer minutieusement les environs du QG de la Meute ou de votre propre domicile. Ne vous contentez pas d'apprendre l'adresse du Docteur, par exemple, mais assurez-vous de pouvoir vous y rendre à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit. Mémoriser une liste de noms et d'adresses pour les réciter par cœur ne suffit pas ; vous devez savoir précisément où se trouvent ces lieux et comment y accéder. Il en va de même pour les villes et villages voisins : vous devez connaître la route pour vous y rendre et, si possible, avoir quelques informations à leur sujet.

DIRIGER DES ÉTRANGERS

Si un étranger a besoin d'être indiqué, il cherchera sans doute un scout ou un louveteau autour de lui ; car il pense qu'un scout ou un louveteau connaîtra sûrement le chemin ; et il sait que l'un ou l'autre lui répondra promptement et poliment, l'indiquera clairement, et le fera comme si cela lui plaisait, avec un sourire et sans aucune idée de récompense.

Si un inconnu vous adresse la parole, ne paraissez ni timide, ni surpris, ni boudeur. Efforcez-vous plutôt d'avoir l'air content et souriant ; et écoutez attentivement ce qu'il dit, afin de ne pas avoir l'air d'un idiot en demandant « Hein ? ». S'il vous demande son chemin pour aller quelque part ou une maison, réfléchissez bien, repérez où vous êtes, essayez de vous souvenir de l'adresse exacte ; puis, essayez de vous souvenir des points de repère importants qu'il croquera en chemin : une église, une auberge, une gare, ou même un étang, un portail ou un arbre. Regardez-le droit dans les yeux et parlez clairement et lentement, en lui indiquant précisément comment s'y rendre. Précisez-lui le temps de trajet et toute autre information qui pourrait lui être utile. Appelez-le « Monsieur » (ou « Madame » ou « Mademoiselle » s'il s'agit d'une dame). S'il vous offre de l'argent, souriez gaiement et remerciez-le, mais dites-lui que vous êtes un jeune loup, que vous êtes ravi de l'aider et que vous n'attendez jamais de pourboire. En partant, saluez-le d'un geste élégant.

Il est fort probable qu'on vous demande où se trouvent la cabine téléphonique, le poste de police, etc. les plus proches. Vous devriez vous assurer de bien localiser tous ces endroits, afin de pouvoir lui indiquer très simplement et clairement comment s'y rendre et à quelle distance ils se trouvent.

Vous devez également savoir comment appeler la police, une ambulance et les pompiers, mais vous ne devez jamais essayer de le faire si un adulte est présent pour s'en charger. La méthode habituelle consiste à téléphoner, ce que vous avez déjà appris à faire pour votre Second Étoile.

Akela vous donnera les instructions spécifiques nécessaires pour appeler à l'aide.

LIGNES DE BUS

Les gens veulent souvent savoir où ils doivent se placer pour prendre un bus précis.

Si vous vivez à la campagne, où les bus sont peu nombreux, vous devriez savoir où ils s'arrêtent et à quelle heure ; où ils vont et à quelle fréquence ils circulent.

Si vous habitez en ville, vous devriez connaître les arrêts d'au moins quatre bus ou tramways, et connaître leur itinéraire.

JEUX ET ENTRAÎNEMENTS

Un jeu permettant aux jeunes joueurs de s'exercer à diriger des inconnus, et qui, en même temps, leur permettra de...

La preuve qu'il s'agit réellement d'un jeu est la suivante :

AIDEZ L'INCONNU

La meute s'accroupit en cercle. Le chef louveteau se tient au milieu. « Je suis un pauvre vieux monsieur », dit-il. « Je viens de Londres et je ne connais pas le village, ni comment me rendre à destination. Quelqu'un pourrait-il m'aider ? » Un des louveteaux s'avance, salue et dit : « Oui, chef ! »

« Merci », dit le chef de meute. « Je suis actuellement à — et je veux aller à — » (il chuchote à l'oreille du louveteau, ou lui dit à l'abri des regards et des oreilles des autres, l'endroit où il est censé se trouver et où il souhaite aller). Le louveteau commence alors à indiquer clairement le chemin à l'étranger. La meute écoute attentivement, pour essayer de déduire de ses indications (1) l'endroit où il est censé se trouver.

(2) la destination de l'étranger. Dès que le louveteau a fini de parler, chaque louveteau connaissant la réponse à ces deux questions se lève. Le louveteau qui a donné les instructions marque alors un point pour chaque louveteau qui l'a compris (montrant ainsi que ses instructions étaient claires), tandis que le chef de meute lui accorde deux points pour une élocution distincte, deux pour la politesse et un point supplémentaire pour toute action utile et originale dont le louveteau a pu faire preuve. Chaque louveteau connaissant les deux bonnes réponses marque deux points. (Le calcul des points sera beaucoup plus simple si le chef de meute dispose d'un sac de jetons ou de haricots et en distribue un pour chaque point marqué. Il peut sembler difficile de juger si les louveteaux debout ont bien répondu, mais on peut le faire en les faisant répondre tous ensemble (afin qu'ils ne puissent pas se copier les uns les autres) et en faisant confiance à chaque louveteau pour jouer le jeu et se rasseoir s'il s'est trompé.)

La conversation devrait ressembler à ceci :

Chef de meute : « Je suis à — et je veux arriver à — »

Louveteau : « Suivez cette route, monsieur, sur une centaine de mètres. Arrivé à l'école de filles, tournez à gauche et continuez tout droit, en passant devant un étang et le poste de police. Vous arriverez ainsi au passage à niveau. Les barrières seront peut-être fermées, mais vous pourrez facilement passer par les petits portillons. Vous verrez alors l'église devant vous. Une fois arrivé, vous verrez un passage aménagé en face du portail du cimetière. Franchissez-le et suivez le sentier sur environ 400 mètres à travers champs, et vous arriverez à destination. Oh, et au fait, monsieur... » (ajoute le Louveteau, marquant ainsi son point supplémentaire).

« Il y a un taureau dans le champ d'à côté, alors faites attention à rester sur le chemin. »

(Huit jeunes recrues se sont levées et sont impatientes de montrer leurs connaissances et leur attention.)

« Merci mon garçon », dit le vieux monsieur de Londres, « je vous suis très reconnaissant de votre aide et de vos indications claires. Bonjour. »

« Bonjour monsieur ! » répond le petit lionceau en saluant.

« Bon, les gars, dit le chef de meute, par où est-ce que j'ai commencé ? — tous ensemble. »

« La gare, monsieur ! » crièrent les huit Cubs d'une seule voix.

« Bien. Et où est-ce que je vais ? »

« Willow Farm, monsieur ! »

Le louveteau qui dirige la meute a marqué treize points. S'il avait omis de dire « Monsieur » durant toute la conversation, il aurait perdu un point de politesse ; et un autre point s'il avait marmonné indistinctement, gloussé ou oublié de saluer. Le chef de meute peut aussi agrémente le moment en concluant par : « Merci, petit garçon, et voici six pence pour toi » – pour tester la mémoire du louveteau quant aux idéaux louveteaux. Ou encore : « Je suppose, mon jeune ami, que tu es scout ? » – pour tester sa connaissance des valeurs scouts.

la capacité de répondre à une telle question. Ou à toute autre question qui pourrait surgir dans l'imagination fertile du chef de meute.

Le jeu du « courrier général », qui utilise les noms des villes, villages et localités voisines, est très apprécié et permet aux jeunes joueurs de mémoriser les noms locaux. Indiquer les différents modes de distribution du courrier comme suit ajoutera au plaisir du jeu :

Une lettre — marche. Un télégramme — court.

Un colis — rampe. Une carte postale — saute.

Questions. — Lors des exercices sur les noms de lieux, les directions, l'emplacement du poste de police, etc., les questions sur l'histoire locale — les louveteaux assis en cercle par terre — suscitent beaucoup plus d'intérêt si un jeton est donné pour chaque bonne réponse.

Blocs. — Un bon moyen de tester (et d'améliorer) le sens de l'orientation des louveteaux et leur connaissance des relations entre les différents lieux consiste à utiliser un jeu de blocs de bois (comme des briques pour enfants), chacun portant les initiales suivantes : PS pour commissariat ; MG pour garage ; H pour hôpital, etc. Le chef de meute délimite ensuite un espace — la table ou un coin au sol. Il place un gros bloc comme point de repère central — l'église ou le QG de la meute — et laisse le louveteau (ou deux louveteaux travaillant ensemble) placer les blocs correctement les uns par rapport aux autres et par rapport aux points de repère.

(NB — Si la meute travaille également à la fabrication de maquettes en carton, les louveteaux pourraient réaliser des maquettes des différentes maisons et boutiques, à utiliser à la place des blocs, ce qui ajouterait grandement au côté pittoresque et fascinant du jeu.)

Raccourcis. — Il est assez facile d'apprendre les raccourcis en demandant à la meute de leur indiquer le chemin le plus rapide entre deux points quelconques du quartier. Certains louveteaux privilégieront certains raccourcis.

Il est judicieux pour un groupe de six ou un groupe de tester les différents raccourcis mentionnés et de bien chronométrer chaque trajet afin de déterminer lequel est réellement le plus court.

Les jeux suggérés ci-dessus conviennent à l'entraînement en salle. Cependant, la majeure partie de l'entraînement pour l'obtention de ce badge doit bien sûr se dérouler en extérieur ; les différents lieux doivent être vérifiés, puis familiarisés avec les louveteaux grâce à des jeux comme la course de dépêches, etc.

Connaissance de l'histoire locale. — L'histoire de la paroisse (surtout dans les petits villages) peut s'avérer peu passionnante. Il est donc judicieux de rechercher un bâtiment ou un lieu d'intérêt historique dans les environs : une église gothique, un tumulus romain, un château ou des ruines médiévales, ou encore un champ de bataille. Il convient ensuite de tisser autour de ce sujet le récit romantique du passé. Cela fascinera le louveteau et lui donnera de nouvelles perspectives. Cela l'aidera à s'ouvrir à un monde vaste et méconnu : le glorieux passé. Une église gothique offrira au chef de meute l'occasion de donner une brève leçon d'architecture religieuse, d'évolution et de phases (j'ai constaté que les scouts s'y intéressent beaucoup). Il en va de même pour les ruines d'un château : l'histoire britannique se dévoilera alors, avec la possibilité de broser un tableau de la vie à l'époque où ce château était important. Même les petits villages de campagne, si l'on prend la peine de les consulter dans les ouvrages d'histoire locale, regorgent de romantisme et d'histoires étranges, et possèdent leurs propres coutumes pittoresques et un charme particulier.

Si l'on peut monter une petite pièce de théâtre (ou même une saynète) inspirée de l'histoire ou des légendes locales, ce sera une excellente occasion pour les louveteaux de la jouer ; elle remportera un vif succès lors d'une démonstration ou d'un spectacle hivernal. Le théâtre enchante les louveteaux : c'est plein de fantaisie, un véritable jeu d'imagination, avec l'avantage d'être organisé par des adultes et de pouvoir porter toutes sortes de costumes fascinants ! Mais au-delà du plaisir réel qu'il procure, les répétitions et la représentation publique finale donnent confiance en soi au louveteau, lui apprennent à parler distinctement, entraînent sa mémoire et lui demandent patience, maîtrise de soi et un réel effort.

CHAPITRE X
ORDONNATEUR DE MAISON

Groupe 3

CONSEILS AUX OURSONS

Aider sa mère. — Personne ne peut dire à un ourson comment « aider sa mère » — c'est une leçon que seul l'amour peut enseigner. enseigner. De plus, chaque mère aime être aidée de différentes manières. Chaque mère, lorsqu'elle trouve Son fils veut vraiment aider à la maison ; on lui trouvera un travail. Il faut donc d'abord faire naître en lui un réel désir d' aider sa mère, et ensuite le lui montrer. Elle s'occupera du reste.

Vous aurez déjà appris de nombreuses façons de l'aider à la maison lorsque vous vous efforcerez d'atteindre l'objectif « Utilité » du deuxième test d'étoile (voir la douzième bouchée), mais il existe une ou deux autres façons de l'aider maintenant que vous êtes plus âgé et plus fort.

Préparer du thé. — Tout le monde peut faire une simple tasse de thé, mais rares sont ceux qui parviennent à en faire un vraiment bon. Il faut vider l'eau stagnante de la bouilloire et la remplir d'eau froide du robinet. Porter à ébullition. S'assurer que la théière est propre et sèche ; la préchauffer avec un peu d'eau chaude juste avant que l'eau de la bouilloire ne bouille. Mettre une cuillère à café de thé par personne et une pour la théière, si vous êtes peu nombreux — moins d'une cuillère à café par personne si vous êtes nombreux. Surveiller attentivement la bouilloire et, dès qu'elle bout — vraiment à gros bouillons et que de la vapeur s'échappe du bec —, verser rapidement l'eau dans la théière. Le meilleur moyen de vérifier si l'eau bout est de tenir un morceau de bois ou une cuillère contre la poignée ; si vous sentez une vibration, vous saurez immédiatement que l'eau bout. Laisser la théière reposer quelques minutes près de la bouilloire.

le feu puis déverser.

Œufs au plat. — Cassez délicatement votre œuf dans une tasse. Lorsque la matière grasse de la poêle bout à gros bouillons, déposez-y l'œuf avec précaution, en veillant à ne pas le casser. Maintenez la matière grasse bouillante bien autour de l'œuf à l'aide d'un couteau. S'il colle, soulevez-le délicatement avec le couteau pour que la matière grasse s'écoule en dessous. Ne mettez pas trop de matière grasse dans la poêle ; juste assez pour couvrir le fond lorsqu'elle fond.

Pour pocher un œuf, cassez-le dans une tasse, puis plongez-le délicatement dans l'eau bouillante. Retirez-le, égouttez-le et déposez-le sur une tranche de pain grillé. Une ou deux gouttes de citron dans l'eau permettront à l'œuf de mieux cuire.

Éplucher, cuire et frire les pommes de terre. — Voici comment éplucher correctement les pommes de terre : lavez-les soigneusement. Grattez ensuite la peau des pommes de terre nouvelles et épluchez finement les pommes de terre plus âgées en retirant les germes avec la pointe d'un couteau. Placez chaque pomme de terre au fur et à mesure dans un bol d'eau propre où vous pourrez les conserver jusqu'à utilisation. Pour cuire les pommes de terre : plongez les pommes de terre nouvelles dans de l'eau froide légèrement salée ; plongez les pommes de terre plus âgées dans de l'eau bouillante salée ; laissez cuire jusqu'à ce qu'elles soient tendres (vérifiez la cuisson en les piquant avec une fourchette). Égouttez l'eau et laissez la casserole, couvercle à moitié posé, sur le côté du feu pendant quelques minutes. Cela permet de sécher les pommes de terre et de les rendre farineuses. Pour faire frire les pommes de terre : épluchez-les et coupez-les en tranches très fines. Séchez-les bien sur un torchon propre, car elles sont toujours humides lorsqu'on les coupe. Faites chauffer un peu de matière grasse dans une poêle et attendez que les bulles cessent et qu'une fine fumée bleue s'en dégage. Déposez immédiatement les pommes de terre dans la poêle. Veillez à ce qu'elles ne brûlent pas. Retournez-les régulièrement jusqu'à ce qu'elles soient bien dorées. et bien croustillantes. Les pommes de terre cuites et froides peuvent aussi être frites. Coupez-les en tranches épaisses et faites-les cuire de la même façon.

Faire la vaisselle. — Faire la vaisselle semble simple et ennuyeux. Mais il y a une bonne façon de faire même les choses les plus banales. Vous devez avoir une bassine ou un évier propre rempli d'eau très chaude et propre, avec un peu de savon ou de bicarbonate de soude. Dans ce récipient, une serpillière et un torchon propre. Commencez toujours par laver les objets les plus propres, comme les cuillères et les fourchettes.

On lave d'abord les petites assiettes, les tasses à thé, etc., puis les assiettes et les couteaux, et enfin la vaisselle grasse. Les verres doivent être lavés à l'eau froide et polis avec un chiffon sec.

Nettoyage des vitres. — Si les vitres sont très sales, utilisez un produit blanchissant et appliquez-le généreusement sur toute la surface à l'aide d'un chiffon humide. Une fois sec, essuyez avec un chiffon sec et lustrez avec un cuir. Vous pouvez également essuyer les vitres avec un cuir humide, puis les frotter avec un cuir sec. Évitez de nettoyer les vitres en plein soleil, car vous ne pourrez pas vérifier si toutes les traces ont bien disparu.
pas.

Nettoyage des pièces en laiton. — Appliquez une très petite quantité de produit de nettoyage, tel que « Brasso » ou « Globe », sur une surface plane. Frottez le laiton avec un chiffon. Ensuite, polissez-le avec un chiffon doux jusqu'à ce qu'il brille comme de l'or. Moins vous utilisez de produit, mieux c'est, car il laisse parfois des traces blanches dans les fissures. L'huile de coude est la meilleure solution. Si le laiton est très sale et taché, frottez-le d'abord avec un citron coupé avant de le nettoyer.

Nettoyer une pièce. — Lavez soigneusement des feuilles de thé jusqu'à ce qu'elles soient parfaitement propres. Essorez-les et disposez-les sur une assiette. Vous pouvez aussi tremper une feuille de journal dans l'eau, l'essorer et la déchirer en petits morceaux. Déplacez les meubles et parsemez la pièce de feuilles de thé ou de papier.

Balayez le sol en partant des coins et des côtés vers le centre de la pièce. Les feuilles de thé humides retiendront la poussière et l'empêcheront de se disperser. Une fois la poussière rassemblée au centre, il est facile de la ramasser avec une pelle et une petite balayette. Veillez à ne laisser aucun morceau de thé ou de papier.

Dépoussiérer une pièce. — Utilisez un plumeau, et non une brosse à poussière qui ne fait que déplacer la poussière ailleurs. Ramassez la poussière avec le plumeau au fur et à mesure et secouez-le régulièrement par la fenêtre. Veillez à bien dépoussiérer tous les recoins, les pieds et les plateaux des tables et des chaises. Dépoussiérez également tous les objets décoratifs, les cadres et autres meubles.

Nettoyer une table. — N'utilisez jamais de bicarbonate de soude pour une table en bois, car il fonce le bois. Une bonne brosse à récurer dure, du savon à récurer, beaucoup d'eau et encore de l'huile de coude : vous obtiendrez une belle table blanche. N'oubliez pas de rincer les résidus de savon et de sécher la table.

Chiffon. Frottez dans le sens du grain du bois, c'est-à-dire généralement dans le sens de la longueur de la table.

TESTS

La preuve qu'un louveteau est un bon intendant se mesurera à l'état de sa tanière au QG de la meute. Elle devra être d'une propreté et d'un ordre exemplaires. Elle devra susciter l'envie et le désespoir des chefs scouts, qui regretteront que les scouts n'aient pas d'insigne d'intendant, afin de leur enseigner tout cela et de leur inculquer le goût du travail bien fait.

Un autre test sera l'apparence quotidienne des bottes des Cubs — et pas seulement leur splendeur lors d'occasions spéciales !

Et surtout, si « Maman », lorsqu'elle est appelée par le chef de meute, affirme qu'il n'y a rien au monde de comparable à la meute de louveteaux pour rendre les garçons serviables, utiles et polis.

Ces tests se déroulent en permanence, sans examens. Mais il faudra bien sûr aussi des examens.

Alors, les louveteaux, veillez à ce que l'examineur apprécie vraiment sa tasse de thé ; cela le mettra de bonne humeur pour approuver vos cuivres, vos fenêtres et même vos pommes de terre. Il n'est guère nécessaire de suggérer des jeux pour que les louveteaux puissent s'exercer à tout cela. On entend parler d'enfants qui « jouent à la maison ». Mais les louveteaux...

Pas besoin de faire semblant : ils vont le faire, c'est certain. Et ça promet d'être plus fascinant que n'importe quel jeu.

CHAPITRE XI
ATHLÈTE
GROUPE 4

Je vous ai déjà parlé, dans les dixième et quatorzième articles, de l'importance de rester en bonne santé et fort. Si vous aspirez à devenir un athlète, il vous faudra suivre ces conseils et faire votre possible, grâce aux exercices que j'ai suggérés, pour vous mettre en excellente forme physique.

On ne peut être un athlète sans un cœur, des poumons, un estomac et des nerfs en parfaite santé.

Les épreuves pour l'obtention de l'insigne d'athlète varient selon l'âge du louveteau. Il serait absurde d'imaginer qu'un garçon de 9 ans puisse sauter aussi haut qu'un garçon de 11 ans, et pourtant, nous encourageons les garçons de 9 ans à passer ce test, qui contribuera à leur développement physique. Si un louveteau a obtenu l'insigne avant l'âge de 10 ans, il est normal qu'il le réussisse à nouveau, selon un niveau plus élevé, après son dixième anniversaire. C'est une question d'équité envers les autres louveteaux qui possèdent déjà l'insigne.

Course à pied. — Il n'est pas nécessaire de donner beaucoup de conseils concernant l'entraînement. Le jeune ourson devra s'entraîner seul, mais il ne doit pas essayer de courir trop vite ni de sauter trop haut au début, au risque de se blesser. Il doit apprendre à courir sur la pointe des pieds, les pieds bien droits.

Gardez le corps droit, sans vous tourner vers l'extérieur ; maintenez votre équilibre au-dessus de vos pieds ; gardez les bras près du corps, en limitant leurs mouvements, et la tête haute. Ne forcez pas le pas, mais essayez de développer une foulée ample et confortable qui vous permette d'avancer avec un minimum d'effort. Portez une attention particulière à votre respiration et renforcez vos poumons en pratiquant la respiration profonde matin et soir.

Saut en hauteur. — Pour vous entraîner au saut en hauteur, adoptez le style qui vous vient le plus naturellement, que ce soit une course d'élan directe ou une impulsion à droite ou à gauche. Vous aurez tout le temps plus tard d'abandonner votre style naturel pour un style plus performant. Ne vous précipitez jamais au saut en hauteur : prenez votre élan lentement et calmement, et sautez sur la pointe des pieds. Vous apprendrez rapidement à quelle distance de la barre vous élaner. Veillez également à atterrir sur la pointe des pieds du côté opposé et à fléchir les genoux vers l'extérieur à la réception. Si vous fléchissez les genoux n'importe comment, vous risquez de vous cogner le menton, et ça fait très mal, surtout si vous avez la langue entre les dents ! Les vrais athlètes gardent toujours la bouche fermée autant que possible et pensent à bien caler leur langue derrière leurs dents.

Saut en longueur. — Il est préférable d'atteindre une bonne vitesse avant de prendre son élan pour un saut en longueur, mais entraînez-vous à prendre votre élan au plus près de la marque sans la dépasser. C'est très difficile au début, mais vous y arriverez. Il faut persévérer, sans sauter trop fort, jusqu'à réussir à prendre son élan du bon endroit au moins cinq fois sur six. Ensuite, apprenez à sauter haut et non plus simplement à ras du sol. Si vous plantez une branche à un mètre vingt ou un mètre cinquante de votre point d'impulsion et que vous vous fixez l'objectif de sauter par-dessus, vous maîtriserez vite le coup de main.

Grimper à la corde. — Pour apprendre à grimper à la corde, commencez par saisir la corde avec la main droite aussi haut que possible, placez la main gauche sous la droite, puis, suspendu par les deux mains, pliez les genoux le plus haut possible et agrippez la corde entre les genoux, et plus particulièrement entre le cou-de-pied d'un pied et la plante de l'autre. Une fois que vous avez une bonne prise avec les pieds, pliez les bras en tirant le corps vers le haut le long de la corde. Ensuite, remontez la main droite aussi haut que possible et agrippez fermement la corde. Placez la main gauche sous la droite et agrippez-la.

Serrez fermement avec les deux mains. Vous pouvez ensuite relâcher la pression des pieds et les soulever pour attraper à nouveau la corde plus haut, comme au début.

Lors de la descente en rappel, ne laissez jamais la corde glisser entre vos mains, au risque de vous brûler. Abaissez votre corps au maximum, agrippez la corde avec vos genoux et vos pieds, puis abaissez votre main gauche jusqu'à ce qu'elle soit face à votre poitrine, et faites de même avec la droite. Saisissez fermement la corde avec les deux mains, relâchez la pression de vos pieds et laissez-les glisser lentement le long de la corde jusqu'à ce que vos bras soient à nouveau complètement tendus. Répétez ces mouvements jusqu'à ce que vos pieds touchent le sol.

Grimper aux arbres. — Pour grimper à un arbre, il faut d'abord en choisir un que vous pouvez escalader et qui convient à cet usage ; par exemple, certains, comme le platane, tachent les vêtements, tandis que d'autres, comme le chêne, offrent des prises faciles et des endroits pour se reposer. Attention aux branches mortes : testez-les une à une avant d'y mettre tout votre poids. N'oubliez pas qu'il faut toujours...

toucher l'arbre en trois points, soit avec les deux pieds et une main, soit avec les deux mains et un pied, sur une branche ou une saillie.



CHAPITRE XII NAGEUR

Groupe 4

NOTE À L'ATTENTION DU MAÎTRE DE CUB

Pour votre propre protection ainsi que pour celle de vos garçons, vous devez disposer d'une équipe de sauvetage composée de deux bons nageurs toujours en service pendant la baignade — déshabillés, portant des pardessus, dans un bateau ou sur le rivage, prêts à tout moment à porter secours à toute personne en difficulté.

La baignade ne devrait être autorisée que si vous êtes certain que l'endroit est parfaitement sûr.

De nombreuses vies ont été sauvées grâce à l'application de ces précautions chez les scouts.

(Voir la règle 331 du règlement intérieur, de l'organisation et des règles.)

Quelques remarques expliquant les raisons du choix des différents tests peuvent s'avérer utiles.

Natation. — On choisit une distance de vingt-cinq yards, car si un garçon sait nager dix yards correctement, quelques jours d'entraînement lui permettront de nager vingt-cinq yards, voire plus. S'il peine à traverser dix yards d'eau, c'est qu'il ne sait pas nager !

Flotter. — Très facile et assez utile. Cela aide beaucoup à trouver son équilibre dans l'eau. S'entraîner à ce test sera d'une grande aide au louveteau pour le test de natation proprement dit ; mais comme flotter est plutôt ennuyeux, les garçons le négligent souvent et ont du mal à nager avant même d'avoir acquis l'équilibre dans l'eau.

Nager sur le dos. — Ce n'est pas si difficile une fois que le petit a appris à flotter ; cela ajoute de l'intérêt. et de la variété dans sa nage, ce qui est important en vue du travail de sauvetage lorsqu'il deviendra scout.

Plongeon du canard. — Ce n'est pas vraiment difficile, comme plonger du bord de la baignoire. Quand un louveteau aura appris à plonger, il aura vaincu toute la peur de l'eau et cette peur absurde de couler que tant de garçons nourrissent encore.

Le « pot de miel ». — Cela ne demande aucune compétence particulière, juste un peu de courage, ce qui fait souvent défaut aux louveteaux (et aux scouts) dans l'eau. Si un louveteau n'a pas assez de cran pour réussir ce « pot de miel », il ne mérite pas son insigne de nageur !

Ces épreuves impliquent une discipline morale très rigoureuse. Un jeune loup audacieux aura franchi une étape importante et se sera en grande partie maîtrisé lorsqu'il aura osé réaliser un « pot de miel » ou appris à plonger !

CONSEILS AUX OURSONS

La première chose à apprendre, c'est à avoir confiance en soi, à ne pas avoir peur de l'eau. N'oubliez pas que vous allez vous noyer si vous tombez à l'eau : il faut vraiment beaucoup pour noyer quelqu'un ! Quand vous aurez appris à En plongée, vous constaterez que le plus difficile est de couler et de rester sous l'eau, car vous refaites constamment surface, comme une balle en caoutchouc. Si vous avalez un peu d'eau, pas de panique : ce n'est pas du poison. Ne t'accroche pas à ceux qui t'apprennent à nager comme si tu étais un petit rat qui se noie. Imagine que tu es un poisson. Une fois que tu te sentiras à l'aise dans l'eau, la moitié du chemin sera parcourue.

Flotter. — L'étape suivante consiste à apprendre l'équilibre dans l'eau, à se maintenir à flot. Commencez donc par apprendre à flotter. Pour cela, allongez-vous confortablement dans l'eau, comme si vous étiez au lit, la tête en arrière jusqu'à ce que vos oreilles soient immergées. Vos orteils doivent juste dépasser de l'eau. Ne vous raidissez pas comme si vous étiez une planche, trouvez votre équilibre confortablement et gardez la tête bien droite.

En arrière — il est beaucoup plus difficile de flotter si vous gardez les oreilles hors de l'eau. Entraînez-vous à flotter, car lors de votre examen, vous devrez tenir la flottaison pendant une minute entière en mer ou pendant une demi-minute en eau douce.

Natation. — N'essayez pas de nager avant de savoir flotter. Une fois que vous saurez vous maintenir à flot et garder l'équilibre, la natation ne vous semblera plus difficile, si vous vous efforcez vraiment et que vous gardez en mémoire les quelques conseils que je vais vous donner.

1. Ne vous épuisez pas à nager à un rythme effréné comme si vous vouliez gagner une course. Cela ne vous maintiendra pas à flot. Faites de longs mouvements lents et doux, en projetant vos bras devant vous de manière régulière, puis en les ramenant vers l'extérieur comme si vous repoussiez l'eau.
Avec les mains ouvertes, ce mouvement ramènera vos coudes le long du corps. Puis, projetez à nouveau vos bras vers l'avant, et ainsi de suite. Certains garçons trouvent plus facile au début de nager comme un chien. J'ai appris ainsi, et c'est très courant chez les garçons australiens.
2. Ne battez pas des jambes n'importe comment. Inspirez-vous de la nage d'une grenouille et imitez ses mouvements de pattes. Gardez vos jambes bien immergées. Vos pieds ne doivent pas faire d'éclaboussures à la surface.
3. Ne retenez pas votre respiration et n'ayez pas l'air d'être sur le point d'exploser. Personne ne pourrait nager ainsi. Et ne vous essoufflez pas comme un vieux cheval à bout de souffle ; respirez lentement et régulièrement, en gardant toujours vos poumons pleins, car cela vous assure une bonne flottabilité, comme une boule d'air. Un bon nageur peut parler, chanter ou siffler en nageant.
4. N'utilisez pas de brassards. Ils vous empêchent d'apprendre à nager par vous-même et vous font perdre l'équilibre. Vous risquez beaucoup plus de chavirer ou de tomber soudainement.
et vous vous ferez gronder de façon inattendue plutôt que si vous appreniez sans eux.
5. Au début, ne forcez pas trop. Deux bons mouvements de bras, puis un orteil au fond et un nouvel essai valent mieux que dix mouvements précipités et laborieux qui se termineront probablement par une chute et des crachotements ! Entraînez-vous à faire des mouvements de bras fluides et lents, en gardant un orteil au fond, jusqu'à ce que vous vous sentiez suffisamment à l'aise pour le lever et essayer de nager quelques brasses.

Si vous suivez attentivement ces règles et que quelqu'un vous aide un peu au début, en vous soutenant et en vous encourageant, vous devriez bientôt savoir nager. Mais n'oubliez pas que cela implique de persévérer et de faire de votre mieux.

Plongeon du canard. — C'est en réalité assez simple, même si cela peut paraître difficile. Ce n'est pas compliqué, comme plonger d'un plongeur, à la manière des scouts. On appelle cela « plongeur du canard » car il faut reproduire exactement le mouvement d'un canard lorsqu'il plonge. Alors, si vous en avez l'occasion, observez les canards, et vous saurez comment faire. Si vous n'avez pas de canards sous la main pour vous inspirer, voici quelques conseils.

1. Pour commencer, ne vous laissez pas abattre. Croyez-moi, c'est absolument magnifique sous l'eau, surtout si vous gardez les yeux ouverts : tout y est d'un beau vert pâle, parsemé de milliers de bulles. Décidez d'apprécier ce spectacle et essayez de vous sentir comme un canard ou un poisson.
2. Tenez-vous debout dans l'eau jusqu'aux aisselles. Inspirez profondément, rentrez la tête, menton contre poitrine, et plongez la tête dans l'eau en donnant simultanément un coup de pied vers le haut (vos jambes doivent sortir de l'eau derrière vous). Efforcez-vous de toucher le fond avec vos mains : essayez de le toucher. Puis, tendez les bras vers le haut, donnez un coup de pied et vous voilà de nouveau à la surface. N'oubliez pas que votre tête remontera forcément à la surface, et vos pieds...

Elle va forcément retomber au fond, alors n'ayez crainte. Surtout, gardez les yeux ouverts, ça change tout.

« Le pot de miel ». — Si vous avez du mal avec la plongée (et vous n'aurez aucun mal si vous suivez mes conseils et faites de votre mieux), vous pouvez essayer le « pot de miel » pour réussir votre test. Tout le monde peut le faire, car ce n'est pas une question d'habileté, mais simplement de courage — et aucun Louveteau n'avouera manquer de courage ! Il vous suffit de sauter du bord, de plier les genoux et de les serrer dans vos bras. Voyez jusqu'où vous pouvez aller et quel est le volume de l'éclaboussure ! Si vous prenez votre élan sur un tremplin (ou même depuis le bord), vous irez loin. Mais bien sûr, un simple « pot de miel » depuis le bord du bain ou depuis un bateau vous permettra de réussir le test. Un Louveteau qui réussit ce test prouve qu'il n'est pas un fainéant, mais un sportif, et mérite l'insigne de nageur.

Quelques conseils concernant votre bain : n'oubliez pas d'obéir scrupuleusement à votre chef de meute quant au moment et au lieu où vous vous lavez.

Ne vous aventurez pas en mer en étant trop à l'aise, sauf si vous êtes accompagné de votre chef de meute ou d'un scout qui sait bien nager.

Ne restez pas à l'intérieur jusqu'à ce que vous ayez froid, que vous soyez tout bleu et que vous frissonniez, car cela pourrait vous donner des crampes.

Ne prenez pas de bain pendant au moins une heure et demie à deux heures après un repas, sinon vous risquez fortement d'avoir des crampes d'estomac ou des spasmes. Cela vous contractera et vous empêchera de nager. Chaque année, de nombreux garçons se noient faute d'avoir suivi ce conseil.

N'essayez jamais de vous baisser ou d'éclabousser les autres petits lorsqu'ils apprennent à nager ou à flotter, car cela pourrait nuire à leur confiance dans l'eau. Imaginez combien vous détesteriez qu'ils vous fassent la même chose !

N'oubliez pas que vous vous baignez pour apprendre à nager ou pour améliorer votre technique, et ne soyez pas tenté de jouer tout le temps avec les jeunes louveteaux qui ne cherchent pas à obtenir leur brevet de nageur.



CHAPITRE XIII JOUEUR D'ÉQUIPE

Groupe 4

NOTE AUX MAÎTRES DE CUB

(Voir également la note sur les jeux dans la partie III.)

Pour déterminer ce qui permet à un jeune de recevoir son insigne de joueur d'équipe, nous accordons une grande importance à ses qualités personnelles, comportement pendant le jeu.

Quiconque a côtoyé des garçons (et même des adolescents) a forcément constaté cette fâcheuse habitude de se disputer et de se chamailler pendant les jeux d'équipe. Cela finit par gâcher l'esprit du jeu et même par provoquer des bagarres. Les chefs de meute doivent traiter cette tendance avec la plus grande fermeté, de même que la tendance à ne pas toujours jouer franc jeu et à se mettre en colère lorsqu'on perd. Ce sont ces deux derniers défauts qui sont à l'origine de toutes les disputes. Après deux ou trois avertissements clairs, il faut « retirer » le louveteau du jeu. Il apprendra très vite le bon esprit sportif. Une fermeté appropriée face aux disputes, à la mauvaise humeur, etc., favorisera la discipline, l'obéissance immédiate et la maîtrise de soi.

Un autre point auquel les chefs de meute devraient prêter attention est le manque de maîtrise de soi et de courage.

Parmi les nombreux garçons qui se blessent pendant les jeux, les chefs de meute doivent s'attendre à voir et encourager un esprit spartiate. Le stoïcisme sera une notion assez nouvelle pour les louveteaux, mais une excellente idée !

Les scènes de souffrance et de larmes sur le terrain ne devraient pas être tolérées. Inculquer tôt aux garçons l'esprit spartiate, comme on peut le faire avec les louveteaux, devrait faire toute la différence.

Les louveteaux doivent savoir que si un garçon s'évanouit ou tombe malade (comme cela arrive parfois lors d'occasions comme les rassemblements), ils ne doivent pas s'énerver, mais continuer comme d'habitude et laisser le chef de meute aussi libre que possible pour s'occuper du garçon.

Toute manifestation de douleur intense de la part d'un garçon qui s'est blessé au tibia ou qui a subi toute autre blessure inhérente au jeu doit être étouffée par de la paille, à condition, bien sûr, que la blessure soit légère.

Ce badge nous offre une excellente opportunité de former les garçons à la virilité, alors saisissons-en l'occasion, en faire le meilleur usage possible.

CONSEILS AUX OURSONS

SOINS AUTO-ADMINISTRÉS

Si tu veux être un bon footballeur, un bon joueur de hockey ou un bon joueur d'équipe quel que soit le sport, tu devras

Prends soin de toi tout au long de la journée, et pas seulement sur le terrain. Si tu ne veilles pas à avoir du souffle, tu te retrouveras à bout de souffle comme un vieux cheval de fiacre, tandis que l'« ennemi » filera vers ton but avec le ballon. Si tu n'as pas fait ton possible pour être fort et en bonne santé, tu auras mal aux jambes, tu seras épuisé et, en fait, tu ne vaudras rien comparé aux garçons qui ont été plus raisonnables et ont pris soin d'eux.

eux-mêmes.

Et qu'est-ce qui fait que vous êtes essoufflé, petit, faible, que vous vous fatiguez facilement, etc. ?

Voici les causes les plus fréquentes : manger des aliments malsains et les avaler à la hâte ; ne pas faire d'exercice régulièrement ; une façon paresseuse de marcher et de s'asseoir ; faire des choses stupides, comme manger des pommes vertes ; se coucher tard ; et dormir les fenêtres fermées.

Une fois que vous savez ce qui fait de vous un mauvais joueur d'équipe, il n'est pas si difficile d'y remédier. Vous trouverez tout ce qu'il faut savoir pour devenir fort, en bonne santé et musclé dans les Dixième et Quatorzième Bouchées. Suivez-nous. Suivez les instructions qui s'y trouvent : faites les exercices tous les matins ; mangez des aliments sains et mâchez.

Au lieu de vous goinfrer de cibles et de caramel, couchez-vous tôt, levez-vous tôt et dormez les fenêtres ouvertes. Si vous suivez ces conseils, vous constaterez que vous jouerez dix fois mieux.

JEU D'ÉQUIPE

Le football américain, le hockey sur glace et le rounders sont les principaux sports grâce auxquels les Cubs tenteront d'obtenir leur insigne de joueur d'équipe.

Tout d'abord, quelques indices sur le football, et plus particulièrement sur la discipline principale pratiquée par les Cubs : le « soccer ».

La première chose à faire est d'apprendre à bien frapper le ballon. Un bon joueur ne frappe jamais du bout des orteils, sauf pour les coups francs ; il utilise toujours le cou-de-pied ! Si vous frappez naturellement du pied droit, apprenez aussi à frapper du gauche ; c'est assez facile, il suffit de s'entraîner à le faire systématiquement lorsque le ballon arrive sur votre pied gauche.

Ensuite, vous devez apprendre à crier. Ne tirez jamais (c'est-à-dire, ne visez jamais le but) avec le bout du pied, même depuis un endroit précis. Frappe ! N'oublie pas que, sauf si tu tires les coups francs pour ton équipe, tu n'auras jamais la possibilité de placer le ballon exactement comme tu le souhaites, puis de prendre ton élan pour tirer !

Alors, ne perdez pas de temps à faire ça quand vous vous entraînez à tirer, mais entraînez-vous toujours à tirer en courant, et toujours avec le ballon en mouvement. Un bon conseil : imaginez le mot « bas » résonner dans vos oreilles juste avant de tirer, car il est plus difficile pour beaucoup de garçons de garder le ballon sous la barre transversale que de le faire passer entre les poteaux.

Dribble. — Quel que soit votre poste, vous devez apprendre à dribbler ; si vous êtes attaquant, vous devez impérativement maîtriser le dribble. Évitez de dégager le ballon devant votre adversaire et de courir ! C'est le jeu du « coup de pied et de la course », et même un sprinteur rapide est facilement stoppé s'il ne sait pas faire autre chose. La règle d'or : essayez de garder le ballon au plus près de votre pied pendant votre course ; si un adversaire vous barre la route, il est alors assez facile de toucher légèrement le ballon sur le côté et de poursuivre votre course.

Choisir son poste. — Si vous avez la possibilité de choisir votre poste au sein d'une équipe, ces conseils vous aideront à faire le meilleur choix ; mais n'oubliez jamais qu'un match occasionnel dans une équipe peut être une opportunité.

Un poste totalement différent vous permet de devenir un footballeur plus complet, et vous pourriez ainsi découvrir que vous êtes réellement meilleur à un nouveau poste.

Un attaquant doit être capable (1) de bien dribbler ; (2) de tirer fort et précis ; il est généralement léger en poids.

Un demi-arrière doit être (1) un bon plaqueur, bon à « gêner » — un adversaire, bien sûr ; (2) un dribbleur assez bon ; (3) capable d'utiliser son intelligence sur le terrain, afin de faire des passes appropriées à ses attaquants ; 4) bavard.

Si vous pensez ne pas être particulièrement fait pour aucune des autres lignes, essayez le demi-dos.

Un arrière doit être (1) un bon plaqueur, intrépide ; (2) un joueur au pied puissant. Il est généralement, mais pas toujours, un garçon costaud pour son âge. Si vous n'êtes pas doué pour le football, mais que vous êtes plutôt grand, essayez ce poste.

Gardien de but ; avec la pratique, vous allez forcément progresser et vous parviendrez peut-être à mieux utiliser vos mains que vos pieds.

Combinaison. — Vous ne serez pas d'une grande utilité dans une équipe si vous ne savez pas faire de bonnes passes. Quel que soit votre poste, rappelez-vous que vous n'êtes pas seul dans votre équipe, mais que vous faites partie d'un ensemble. Lorsque vous recevez le ballon, assurez-vous qu'il revienne à un coéquipier. Un joueur égoïste est toujours un handicap pour son équipe et un avantage pour l'adversaire. Si vous êtes un bon dribbleur, vous serez un attaquant utile, à condition de ne pas chercher systématiquement à dribbler pour éliminer un défenseur sans jamais passer le ballon à un coéquipier démarqué. Si votre adversaire sait que vous dribblez toujours sans jamais passer, il ira directement vous tacler. En revanche, s'il sait que vous êtes tout aussi habile, il vous laissera faire.

Il est plus probable qu'il fasse une passe plutôt qu'un dribble, ce qui le fait hésiter, et vous avez beaucoup plus de chances de le battre.

ESPRIT SPORTIF

Capitaine. — Exécutez toujours avec enthousiasme et sans tarder les ordres de votre capitaine. Ne vous plaignez jamais de lui ; et s'il vous réprimande parce que vous ne jouez pas comme il l'attend, rappelez-vous que cela fait partie de son devoir, tout comme il est normal pour lui de dire « Pas de chance ! » ou « Bien joué ! » si vous jouez bien. Le capitaine qui ne vous adresse jamais la moindre remarque lorsque vous gâchez systématiquement des actions simples est peut-être une personne très sympathique, mais c'est un mauvais capitaine.

Sang-froid. — Un sportif garde toujours son sang-froid, même dans les circonstances les plus excitantes et les plus provocatrices. Nos sports britanniques sont bénéfiques pour la santé, non seulement physique mais aussi morale, car pratiqués dans un esprit sportif et fair-play, ils développent la maîtrise de soi. Quelles que soient les chances de succès, N'abandonnez jamais avant la fin du match, car il est toujours possible de renverser la situation jusqu'à la dernière minute. Dans tous les sports, et pas seulement au football, il faut apprendre à ne pas se laisser abattre ni à s'énerver en cas de défaite. Donnez le meilleur de vous-même tout au long du match, mais ne dites jamais, et ne pensez même jamais : « L'autre équipe a gagné, mais nous étions meilleurs ! » Cela arrive parfois, car la chance joue un rôle dans tous les sports, mais un bon sportif accepte la défaite sans se plaindre ni s'inquiéter, et, en cas de défaite, il reconnaît toujours le mérite du vainqueur.

Si vous êtes le capitaine, veillez à ce que votre équipe acclame chaleureusement ses adversaires à la fin du match ; si vous n'êtes pas capitaine et que votre équipe ne le fait pas, suggérez-le-lui simplement ; il n'y a peut-être pas pensé.

Arbitre (ou juge de ligne). — Ne critiquez jamais les décisions de l'arbitre. Tout arbitre fait des erreurs ; en fait, tout être humain en fait ; même un enfant peut se tromper ! Alors, si vous avez du ressentiment envers un arbitre, essayez d'arbitrer un ou deux matchs vous-même, et vous comprendrez vite son rôle.

RONDEURS

En ce qui concerne l'esprit sportif, les conseils donnés pour le football restent valables.

Chaque équipe compte généralement neuf joueurs. Les bases doivent être bien délimitées et il faut courir en contournant les marqueurs.

Au bâton. — Les joueurs de l'équipe qui attendent leur tour se placent en ligne entre le quatrième but et le but du frappeur. Quand vient votre tour, vous devez tenir fermement la crosse arrondie, car si vous la lâchez au moment de frapper fort, vous risquez de blesser gravement un joueur de champ.

Ensuite, suivez la balle du regard tout au long de sa course vers vous, ne la quittez pas des yeux et ne pensez à rien d'autre qu'à la frapper.

Il est généralement assez dangereux de frapper la balle très haut dans les airs car vous risquez d'être rattrapé. à moins d'être sûr de pouvoir frapper la balle immédiatement au-delà des joueurs de champ.

Si vous le frappez par derrière
Au bâton, vous n'aurez pas le droit de dépasser le premier but. Vous avez le choix entre trois balles, mais vous devez courir vers le troisième but. Lorsque vous atteignez un but, vous devez le toucher, sinon vous risquez d'être éliminé.

une personne peut se trouver dans une base à la fois.

Un rounder est marqué

chaque fois qu'un joueur parvient à atteindre la quatrième base sans être éliminé ni que la balle ne retourne dans les mains du lanceur.

Le jeu de champ. — Cette partie du jeu est généralement détestée.

par de jeunes garçons, mais jamais par

De très bons joueurs. Pour beaucoup d'entre eux, c'est l'aspect le plus plaisant du jeu ; si vous n'appréciez que la batte ou le lancer, vous aurez souvent la malchance de manquer de chance pendant un match et vous n'y prendrez aucun plaisir ; mais si vous aimez le jeu de champ, vous êtes assuré de passer un bon moment à chaque fois que vous jouez.

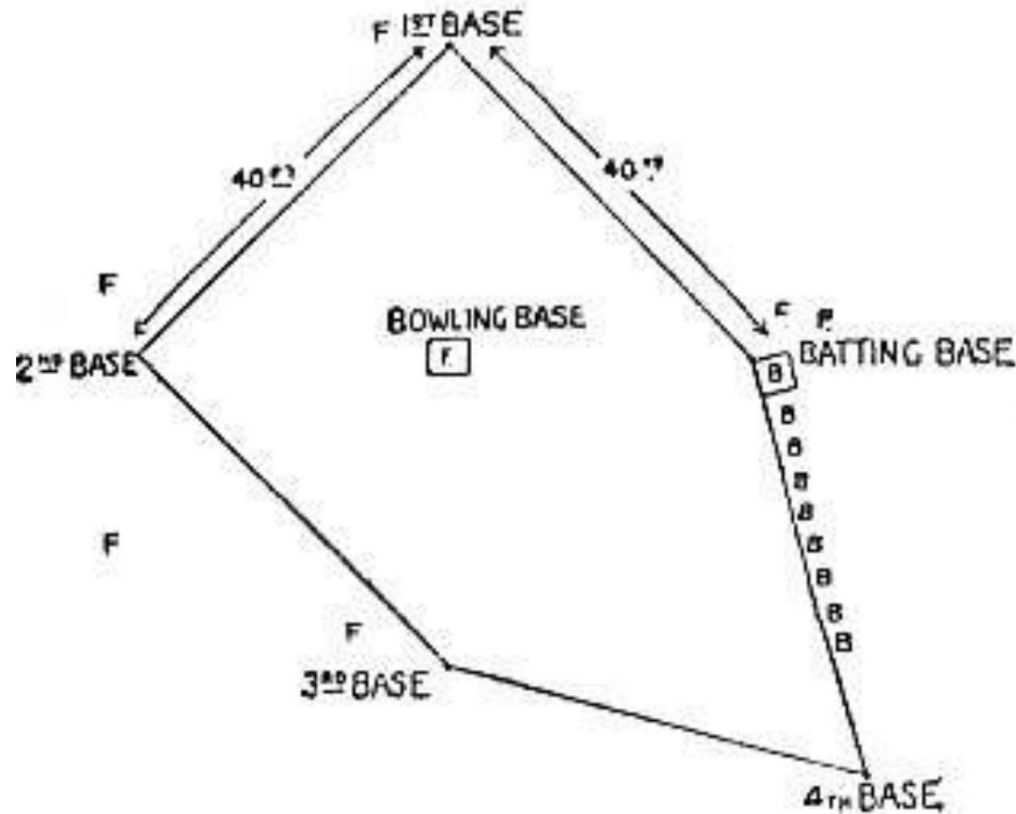
Dès que vous en avez l'occasion, demandez à quelqu'un de vous lancer des balles à attraper, des longues et hautes, et des courtes et rapides, jusqu'à ce que vous puissiez « attraper » presque tout ce qui vous arrive ; demandez aussi à quelqu'un de vous lancer la balle fort au ras du sol pour que vous la rattrapiez, et de la lui renvoyer immédiatement par-dessus l'épaule (mais ne pratiquez cela que sur un terrain plat, car les autres types de terrain sont trop irréguliers !).

Pour éliminer un coureur, il faut attraper une balle frappée ou toucher une base avec la balle en main avant que le coureur ne l'atteigne. La balle n'est pas « morte » lorsqu'un joueur est éliminé, mais elle peut servir à éliminer n'importe quel coureur. d'autres qui pourraient être hors de leur base.

Au bowling. — Le joueur doit toujours garder au moins un pied dans sa base. Une boule est considérée comme « no ball » si elle est plus haute que l'épaule ou plus basse que le genou. Si vous en lancez trois d'affilée, vos adversaires comptent un demi-point.

(Il existe plusieurs variantes de rounders — le « baseball » américain en est une, alors familiarisez-vous avec elles et essayez-les dans votre équipe.)

Voici le plan d'un terrain de rounders.
B désigne les membres de l'équipe au bâton.
F désigne les membres de l'équipe Fielding.



HOCKEY SUR GAZON

Ici encore, les principes de fair-play sont les mêmes que ceux du football. Le principe général du hockey est très similaire à celui du football, la crosse étant utilisée comme une batte de cricket. C'est pourquoi la plupart des bons footballeurs, avec un peu d'entraînement, deviennent rapidement des joueurs de hockey corrects. Tout comme au football, taper dans le ballon permet d'améliorer son jeu, au hockey, le maniement de la crosse s'améliorera si l'on s'entraîne à courir avec la balle près de sa crosse. Évitez de repousser la balle et de courir après en dribblant ! C'est l'équivalent du « coup de pied et de la course » au football. Pour améliorer votre dribble, entraînez-vous à faire rebondir la balle sur votre flanc gauche, puis à la ramener vers votre flanc droit en inversant la crosse, et répétez le mouvement plusieurs fois. Cela vous permettra de mieux contrôler la balle.

Pratiquez l'intimidation avec intelligence ; c'est un art, et un homme de bien peut presque toujours prendre le dessus sur un intimidateur ordinaire. (Note de l'éditeur : « intimider » signifie « confrontation »)

PARTIE III

OBJETS ET MÉTHODES DE DRESSAGE DES LOUPONS

CONSEILS POUR LES MAÎTRES DE CUBMASTERS

Ne vous laissez pas effrayer par la longueur de ces conseils ; ils ne sont là que pour suggérer ou aider les débutants.

OBJECTIF DE L'ENTRAÎNEMENT DU LOUP

Notre objectif en entreprenant la formation des Louveteaux n'est pas simplement d'offrir un passe-temps agréable aux chefs de meute ou aux garçons, mais d'améliorer l'efficacité des futurs citoyens de notre Empire.

La formation dispensée par le passé ne s'est pas avérée adéquate aux exigences d'aujourd'hui, puisque la facture des contribuables pour l'éducation des enfants afin qu'ils deviennent des citoyens efficaces n'est dépassée que par la facture qu'ils doivent payer pour la police, les prisons, l'aide aux pauvres, etc., en raison de leur incapacité à répondre à une telle formation.

Si la formation n'est pas suffisante pour aujourd'hui, elle l'est encore moins pour demain, et c'est vers demain que nous devons nous tourner.

On reconnaît que le caractère est plus important que le simple enseignement livresque pour l'efficacité citoyenne. Pourtant, aucun plan concret n'existe pour l'intégrer à l'éducation à un degré équivalent.

L'efficacité a été définie comme « ce qui se mesure à la quantité de supervision dont un homme a besoin ».

(Robert E. Meadows). Mais cela ne s'applique, bien sûr, qu'à l'efficacité morale, tandis que l'efficacité physique est également primordiale pour parfaire l'efficacité civique d'un homme.

La santé physique et les moyens de la développer devraient faire partie intégrante de l'éducation, au même titre que les acquis scolaires, scientifiques ou techniques.

Les milliers d'heures et les dizaines de milliers de livres sterling perdues chaque année à cause des grèves ou des lock-out ne sont rien comparées aux dizaines de milliers d'heures et aux centaines de milliers de livres sterling perdues à cause de l'inefficacité physique et des problèmes de santé évitables.

Notre entraînement des Louveteaux vise donc ces deux objectifs principaux, comme le montre le schéma au début de la partie II.

Cela se fait au moment le plus important de leur vie, lorsqu'ils sont le plus malléables, tant physiquement que mentalement, dans l'optique de recevoir les bonnes indications.

Avec des bases posées si tôt, nous pouvons espérer que la structure ultérieure sera d'autant plus satisfaisante, d'autant plus qu'elle fait partie d'un système progressif à poursuivre et à maintenir pendant toute la durée de sa formation de scout, afin que, lorsqu'il atteindra l'âge de raison, sa santé —

L'athlétisme, allié à un bon caractère, deviendra l'habitude de la majorité plutôt que l'exploit de quelques-uns.

La meute des Louveteaux est conçue comme une branche junior du mouvement scout afin de répondre à l'enthousiasme d'un grand nombre de petits garçons qui veulent devenir scouts et qui sont, pour l'instant, trop jeunes.

Il est inutile de leur faire faire les mêmes tâches et les mêmes tests qu'aux plus âgés, surtout en leur compagnie, car ils risquent de se surmener pour essayer de suivre le rythme. Par ailleurs, les plus âgés, de leur côté, ne souhaitent pas se mêler aux « petits » dans leurs activités. Il est donc préférable, à tous égards, de les tenir à l'écart.

La formation des louveteaux est différente de celle des scouts, mais elle en est une étape intermédiaire.

Le caractère d'un garçon n'est jamais pleinement forgé à onze ou douze ans, et les chefs louveteaux doivent comprendre que si le travail de la meute ne débouche pas réellement sur celui de la troupe, ils manquent, dans une large mesure, à leur devoir envers leurs garçons. Un garçon peut perdre très rapidement une grande partie des bienfaits acquis chez les louveteaux si ce travail n'est pas poursuivi jusqu'à ce qu'il soit en âge de discerner le bien du mal.

Une meute de louveteaux n'est pas une organisation distincte, mais fait partie d'un groupe scout. Le chef de meute doit collaborer étroitement avec les chefs scouts, les scouts et les routiers. Il doit clairement expliquer à chaque nouveau louveteau et à ses parents que la meute n'est qu'une étape intermédiaire vers le scoutisme, et il doit toujours mettre l'accent sur l'idéal du scoutisme accompli.

À la tête du groupe se trouve un chef de groupe, qui exerce une supervision générale sur toutes les sections, mais délègue la responsabilité détaillée de la gestion de chaque section à l'officier qui en est responsable. Le chef de meute est ainsi responsable devant le chef de groupe de la conduite et de la gestion de la meute. Il est membre du conseil de groupe, composé de tous les chefs scouts agréés du groupe, dont la tâche est de définir la politique générale du groupe dans son ensemble.

La loi et la promesse des louveteaux sont naturellement plus simples que celles des scouts ; il ne serait pas juste de demander aux plus jeunes de contracter des devoirs et de faire des promesses qu'ils ne pourraient ni comprendre ni respecter. Les chefs de meute doivent bien sûr enseigner à leurs garçons, de manière simple et pratique et en concertation avec leur aumônier, ce que signifie leur promesse de « devoir envers Dieu », et leur donner tout autre enseignement religieux et moral qu'ils jugent nécessaire pour préparer le louveteau à devenir un bon scout.

Méthode.— Notre méthode de formation consiste à éduquer de l'intérieur plutôt qu'à instruire de l'extérieur ; à proposer des jeux et des activités qui, tout en étant attrayants pour le petit garçon, l'éduqueront sérieusement sur les plans moral, mental et physique.

Notre objectif, comme l'écrivait Fisher, est de promouvoir « non pas tant l'acquisition de connaissances que le désir et la capacité d'acquérir des connaissances ».

En d'autres termes, le rôle du chef de meute est d'inspirer le garçon et de l'orienter dans la bonne direction. En agissant selon ce principe, il s'épargnera bien des difficultés pour atteindre son objectif et former une meute dynamique de garçons motivés et compétents.

C'est ainsi que le maître d'école moderne surpasse son homologue plus traditionnel, car il forme un garçon efficace plutôt qu'érudit, doté de caractère plutôt que de savoir – et c'est cela qui compte pour réussir dans la vie aujourd'hui.

Par « efficacité », je n'entends pas simplement la capacité à gagner de l'argent, mais une intelligence générale et l'aptitude à mener une vie libre, prospère et heureuse.

Prêcher l'interdiction, c'est inciter au mal. Il vaut mieux insuffler le bon esprit ; comme la poudre est à la balle, l'esprit est à l'action.

L'instruction morale directe – comme un entraînement militaire – produit un vernis agréable, mais sans un caractère bien trempé en dessous, celui-ci ne résistera pas à l'épreuve du temps.

Lord Morley a déclaré : « Les sages le savent bien, mais les insensés restent un mystère pour eux : l'inculcation directe de la morale se révèle invariablement un instrument si impuissant, une méthode si futile. »

Le sage Platon nous a jadis donné la voie juste en matière d'éducation, une voie que l'on commence seulement à suivre, lorsqu'il affirmait que chaque enfant possède un bien inné et que le but de l'éducation doit être de développer ces « instincts de vertu » naturels par des pratiques appropriées. Il n'est nullement question ici de lire, d'écrire et de compter comme des compétences essentielles, mais plutôt de développer ces instincts naturels, c'est-à-dire le caractère, par la pratique, et non par de simples préceptes.

Le garçon moyen (si tant est qu'il existe un garçon moyen) ne souhaite pas rester assis à recevoir passivement un enseignement théorique. Il veut être actif et mettre en pratique, et c'est là un excellent levier à exploiter, pourvu que l'enseignant le reconnaisse comme l'outil à sa disposition.

La première étape consiste donc à étudier le garçon lui-même ; à reconnaître ses goûts et ses aversions, ses qualités et ses défauts, et à orienter sa formation en conséquence.

L'ATTITUDE DU CUBMASTER

Deux points fondamentaux sont à prendre en compte concernant les Cubs. Premièrement, le seul homme qui puisse espérer un véritable succès comme entraîneur des Cubs est celui qui peut être leur « grand frère ».

Le « commandant » est incompetent et le « maître d'école » est voué à l'échec (bien que dans les deux cas, il est probable que l'homme lui-même ne le reconnaîtrait pas, ni ne l'admettrait. Ce fait est quotidiennement prouvé par les excellents résultats obtenus par nos chefs de meute, dont beaucoup sont, bien sûr, des femmes.

Par le terme « grand frère », j'entends celui qui peut se mettre au même niveau que ses garçons, en participant à leurs jeux et à leurs rires, gagnant ainsi leur confiance et se plaçant dans la position essentielle à l'enseignement, à savoir celle où, par son propre exemple, il les guide dans la bonne direction au lieu d'être un simple panneau indicateur, souvent trop haut placé au-dessus de leurs têtes, se contentant de montrer le chemin.

Mais ne vous méprenez pas et n' imaginez pas que je demande au chef de meute d'être « doux » et « gentil ». « Mou et timide. » Bien au contraire ; la camaraderie exige fermeté et droiture pour avoir une valeur durable.

LA COMPOSITION DU PETIT

Le deuxième point à reconnaître, bien qu'il soit primordial, est que le garçon de huit à dix ans est à tous égards très différent du garçon de onze à quinze ans. Je ne veux pas dire que le changement survient brutalement.

Cela se produit brutalement vers l'âge de dix ans, mais le plus jeune grandit relativement plus vite, mentalement et physiquement, que l'aîné, et la transition s'opère progressivement vers cet âge.

âges chez un garçon moyen.

Les phases de l'enfance :

6 à 8 ans — Instinct dramatique et imagination.

8 à 11 ans — Affirmation de soi, individualité et rivalité.

11 à 15 ans — Culte du héros et loyauté coopérative.

On peut tenir pour acquis que les garçons de l'âge des louveteaux ont les tendances suivantes : mentir, être égoïstes, être cruels et être pompeux ou pharisaïques ; mais il faut d'emblée reconnaître que ces traits de caractère ne sont pas le fruit d'une intention malveillante, mais plutôt le résultat naturel de leur développement particulier.

L'état d'esprit à cet âge-là. Il faut reconnaître que tandis que l'aîné – celui qui a l'âge des scouts – est plein d'admiration pour les héros et d'enthousiasme à l'idée de travailler en bande sous les ordres d'un bon chef et de rivaliser avec d'autres bandes, notamment dans le cadre d'actions chevaleresques, le cadet, qui sort tout juste de sa chrysalide d'enfance, est plus individualiste, tâtonnant, pour ainsi dire, plus égocentrique, découvrant pour la première fois qu'il est capable d'agir, désireux de faire les choses par lui-même et de créer, et dès qu'il franchit une étape, quelle qu'elle soit, il a tendance à se mettre en avant. Il se réfugie alors dans le monde de l'imaginaire.

Il vient tout juste de quitter l'âge des jouets et vit encore pleinement dans le monde de l'imaginaire. Il a soif de recevoir, mais rechigne à donner. Il est dans la période la plus malléable de sa vie.

Ainsi, de nombreuses graines du mal commencent à germer, se transformant en vrilles souples prêtes à s'étendre dans de mauvaises directions, mais facilement maîtrisables et canalissables.

La question qui préoccupe nombre d'entre nous est la suivante : comment y parvenir au mieux ?

Il est évident que le chef de meute doit être prompt à déceler les mauvais penchants dès leur apparition. La réaction habituelle des parents qui ont oublié leur propre enfance est de réprimer immédiatement ces penchants, lorsqu'ils ont eu la perspicacité de les identifier ; or, la répression est la pire des solutions. C'est couper les pousses qui les encourage à se développer en des ramifications plus sournoises ; cela tend à rendre le garçon plus rusé, à dissimuler son égoïsme et à mieux masquer son hypocrisie.

Les qualités manifestées à ces trois étapes peuvent être résumées comme suit :

Jusqu'à 8 ans DRAMATIQUE	8 à 11 RIVALITÉS PERSONNELLES	Plus de 11 ans COOPÉRATION
Dessin constructif Faire semblant	Individualité, constructivité, curiosité	Constructivité, inventivité, jeux d'équipe, jeux de règles, discipline
Contes de fées, etc. Humour extravagant	Envie de nouvelles expériences, immersion dans de nouveaux jeux, collection de timbres, de morceaux de papier, etc. Jeux bruyants et agités Agitation mentale Agitation physique	Culte des héros, romance, aventure, vertus actives, sensibilité
	Cruauté Insouciance Goût pour le fait de raconter des histoires d'actes de bravoure	Prise de conscience, etc. Sens du pathétique Sens de l'humour Sens de l'empathie

Les petits garçons ont tendance à fanfaronner et donc à mentir sans intention malveillante, mais c'est bien pour guérir cette habitude dès ses premiers stades, afin d'éviter le pire.

Pour corriger un garçon qui ment, il est préférable, lorsqu'on le prend en flagrant délit de mensonge, de ne pas l'insulter, mais simplement de lui montrer qu'on n'est pas dupe. Le mépris aura raison de certains garçons, et la moquerie est presque certaine d'en guérir d'autres. S'il tente de mentir à nouveau, quelques remarques bienveillantes pour lui montrer que le premier mensonge n'est pas oublié auront probablement un effet très salutaire. En revanche, il faut veiller à lui montrer que l'on ne lui reproche pas constamment ses erreurs passées, mais que l'on lui fait confiance et que l'on a foi en sa capacité à surmonter ces signes de faiblesse.

On peut enseigner l'altruisme de manière pratique en incitant les garçons à donner des choses aux autres.

Un enfant ne peut pas naturellement rester immobile pendant dix minutes, et encore moins pendant des heures comme on l'attend parfois de lui à l'école.

Il ne faut pas oublier qu'il souffre du « besoin de grandir », tant mentalement que physiquement. Le meilleur remède est de changer de sujet, de le laisser sortir courir ou faire une danse guerrière.

Pour ses activités sportives, ne vous contentez pas de le laisser courir et faire des choses, mais aidez-le en lui donnant des conseils et, si vous n'êtes pas trop gros, en lui montrant l'exemple.

Courir	Sauter	Jeter
Pour sauter	Pour lancer	Pour attraper, etc.

Ces exercices sont vraiment meilleurs pour lui, physiquement et mentalement, que même la méthode suédoise, car ils constituent une préparation directe au travail pratique dans les jeux, etc., tout en étant tout aussi efficaces pour développer ses organes et ses muscles par un processus naturel.

La relation entre le chef de meute et son louveteau trouve son analogie dans les soins apportés aux louveteaux par leur mère. le loup, tel que décrit par WJ Long dans son livre Northern Trails, un livre d'où l'on peut extraire de nombreuses histoires charmantes de louveteaux dans la jungle pour Wolf Cubs in the Den.

À propos de la louve mère, il écrit :

« Lors des après-midis lumineux et des longs crépuscules d'été, elle emmenait ses petits chasser seuls. Point de gros caribou ni de renardeau rusé, comme on pourrait le supposer, mais des rats, des souris et de petits cervidés : voilà tout ce que la mère envisageait pour ses petits. »

· · Il était étonnant de voir à quelle vitesse les petits apprirent que le gibier ne se ramassait pas docilement comme des myrtilles, et qu'ils changèrent leur style de chasse : ils rampaient au lieu de trotter ouvertement pour que même un porc-épic les remarque, se cachant derrière des rochers et des buissons jusqu'au moment précis, puis bondissant avec la puissance d'un autour des palombes sur un lagopède.

« Un loup incapable d'attraper une sauterelle n'a rien à faire à chasser les lapins — tel semblait être le motif inconscient qui poussait la vieille mère, chaque après-midi ensoleillé, à ignorer les fourrés où le gibier abondait et à emmener ses petits dans les plaines sèches et ensoleillées en bordure des landes à caribous. »

« Pendant des heures, ils chassaient des sauterelles insaisissables, courant dans tous les sens sur la terre sèche. »
mousse, bondissant pour frapper le gibier volant avec leurs pattes comme un chaton, ou claquant sauvagement
Ils l'attrapent avec la bouche et redescendent en se tortillant de façon insurmontable pour éviter de tomber sur la tête.

« Puis ils repartirent, avec une expression narquoise et le nez pointu comme un point d'exclamation, à la recherche d'une autre sauterelle. »

« C'est vraiment une petite affaire, et souvent ridicule, que de jouer à la chasse aux sauterelles. »

C'est du moins ce que nous pensons ; c'est peut-être aussi ce que pensait aussi la vieille mère sage qui connaissait tous les secrets de la chasse, des grillons aux caribous, des moineaux terrestres aux oies sauvages.

Mais le jeu est le premier grand éducateur — cela est aussi vrai pour les animaux que pour les hommes — et pour les lionceaux, leur course folle et chaotique après les sauteurs était aussi excitante qu'une chasse au cerf pour la meute, aussi pleine de surprises que la poursuite sauvage dans la neige molle d'une portée de chatons lynx.

Et sans le savoir, ils apprenaient chaque heure de ces après-midi ensoleillés et ludiques des choses dont ils se souviendraient et qui leur seraient utiles tout au long de leur vie.

Il en va de même avec nos louveteaux. Nous leur apprenons par le jeu de petites choses qui les prépareront à accomplir de grandes choses sérieusement.

Le grand principe pour gérer une meute de louveteaux, et celui qui permet d'attirer les jeunes et de corriger leurs défauts, consiste à faire des louveteaux une famille heureuse — non pas une famille en général, mais une famille heureuse .

Les garçons aiment le bruit : laissons-les faire. Quand ils jouent, laissons-les jouer de bon cœur, si le chef de meute a la sagesse d'organiser ses activités en conséquence.

Le rire est essentiel — Nous avons préconisé, dans la formation scout, le développement du sourire scout.

En complément indispensable, chez les Cubs, le sourire doit être un rire. Le rire contrecarre la plupart des travers de la jeunesse et favorise une camaraderie joyeuse et une ouverture d'esprit.

Le garçon qui rit beaucoup ment peu.

COMMENT GÉRER UN GROUPE

Après avoir pris en compte la personnalité du plus jeune garçon et l'état d'esprit dans lequel il convient de s'adresser à lui — et il s'agit là d'une étape primordiale pour réussir son entraînement —, permettez-moi de formuler quelques suggestions concernant l'organisation et l'entraînement d'une meute.

Contentez-vous de commencer avec quelques garçons seulement. On est trop souvent tenté de débiter avec une grande meute. Ce serait commettre une erreur.

Il faut avant tout établir le ton juste à petite échelle ; avoir une poignée de levure pour faire lever la pâte dès qu'on l'a.

Même dans ce cas, ne prenez pas un groupe trop important. Mon expérience m'a montré que dix-huit personnes représentent le maximum que je puisse gérer pour l'entraînement individuel. Compte tenu de vos capacités supérieures, je suggère un groupe de vingt-quatre personnes, le maximum qu'un homme puisse entraîner correctement.

Bien sûr, on peut facilement faire faire des exercices à cent vingt-quatre personnes, mais ce n'est pas les entraîner .

ORGANISATION

Le système des six. — Les troupes scout sont divisées en patrouilles — Les meutes de louveteaux en six.

Une meute de six garçons est placée sous la responsabilité d'un chef de meute, assisté d'un second. Ces chefs ne doivent assumer de véritables responsabilités d'encadrement et d'enseignement que sous la supervision directe du chef de meute. Un chef de meute n'est pas un « chef de patrouille junior » et ne doit pas être considéré comme capable de prendre en charge ou de former sa meute.

La plupart des chefs de meute estiment qu'un louveteau de sixième classe devrait être un louveteau deux étoiles avant de recevoir son deuxième brassard, et qu'un louveteau de deuxième classe devrait au moins avoir obtenu sa première étoile.

L'un des Sixers peut être appelé « Sixer Senior », si on le souhaite, et porter un troisième bracelet.

Il est conseillé aux chefs de meute d'organiser un conseil des six louveteaux et une réunion d'instruction pour les six louveteaux.

Le conseil est composé du chef de meute, des chefs de meute adjoints, des sixe et parfois des

Seconds. Il s'agit d'un organe qui tient des réunions régulières mais très informelles au cours desquelles les projets de la meute sont discutés, et où le chef de meute a l'occasion de corriger, de féliciter et de conseiller ses chefs.

La réunion d'instruction suit généralement immédiatement la réunion du conseil des Sixers — les deux durent environ trois quarts d'heure au total. On y revoit les anciens travaux et on en entreprend de nouveaux. La plupart des louveteaux ayant une mémoire courte et défaillante, un chef de meute qui souhaite avoir de bons assistants...

Parce que c'est vraiment ce que sont les Sixers — il faut leur laisser un peu de temps pour eux.

Réunions. — Organisez des réunions aussi souvent que possible, à jours et heures fixes. La ponctualité de la part de Il faudrait plutôt tester l'obéissance des garçons que leur enthousiasme à être présents par crainte de rater quelque chose d'important. Votre ponctualité est d'autant plus essentielle.

Préparez votre programme d'activités à l'avance.

Il ne faut pas s'arrêter pour réfléchir à ce que l'on fera ensuite, et les garçons doivent tout apprendre sauf à flâner.

Pas de spectateurs ni de garçons attendant leur tour. Chaque louveteau doit être constamment occupé, que ce soit à travailler ou à jouer. N'oubliez pas qu'à cet âge, l'esprit d'un jeune garçon ne peut se concentrer longtemps sur une seule chose. Un programme varié et contrasté doit être régulièrement renouvelé. Le jeu est essentiel pour un garçon, alors prévoyez de nombreux jeux.

Insistez sur le soin apporté aux petits détails — par les éloges et non par la punition — comme les détails de la tenue vestimentaire, la propreté des bottes, et surtout la vigilance dans le maintien et la promptitude à saluer.

Évitez absolument toute forme d'exercice militaire. « Former quatre », sauf pour jouer à O'Grady, devrait être « tabou » lors d'une réunion de meute. Le cercle est la formation des louveteaux — pas le grade — et vous pouvez facilement former un cercle si vos louveteaux comprennent le cri « Meute ! Meute ! Meute ! »

Les réunions devraient commencer et se terminer par le Grand Hurlement, et le programme ci-dessous n'est qu'un exemple de ce qui a fait ses preuves :

Commencer	Grand Hurlement.
5 minutes	Inspection des uniformes, etc. Collecte des cotisations.
10	Un jeu stimulant mentalement et physiquement, par exemple un jeu en rond pour la meute ou des courses de relais.
15	Six personnes travaillent sous les ordres des Sixers, sous la supervision des Old Wolves.
10	Des jeux plus calmes, des jeux de rôle, ou une danse dans la jungle.
10	Instruction sous la tutelle des Vieux Loups.
5	Jeu tranquille.
5	Fil.
Fin.	Toutes les cérémonies. Grand Hurlement.

Cérémonies. — Les deux cérémonies les plus importantes chez les Louveteaux sont l'investiture et la promotion. Ces cérémonies ne doivent jamais être réalisées au hasard. Leurs grandes lignes se trouvent dans les guides « Sixième et Seizième ». Un chef de meute peut adapter les cérémonies selon ses préférences et celles de ses louveteaux, à condition de respecter les grandes lignes et de veiller à ce que les cérémonies restent compréhensibles pour les louveteaux. Trop de détails sont souvent source d'agitation. Simplicité et solennité doivent être les maîtres mots de toutes les cérémonies des louveteaux.

Parents. — Un atout majeur pour la réussite est de rester en contact avec les parents de vos louveteaux, de solliciter leurs idées et, surtout, de les intéresser en leur expliquant les raisons des différentes étapes que vous mettez en place.

Il est conseillé de leur rendre visite au moins une fois par an, de les inviter aux activités et aux camps de la meute, et de solliciter leur aide pour les tâches louveteaux du garçon à la maison.

Registres. — Chaque meute devrait avoir son propre registre tenu à jour, retraçant l'histoire de chaque membre chez les louveteaux. Un simple livre de bord sera une lecture intéressante à l'avenir. Chaque membre de six louveteaux peut avoir son propre livre pour y inscrire les présences et les cotisations de sa sixe, mais l'un des anciens louveteaux devra le superviser.

Comptabilité. — Les chefs de meute doivent veiller à la tenue des comptes de la meute et, en ce qui concerne les cotisations des garçons, ces derniers ont le droit de les consulter. Il est préférable de désigner une personne responsable de cet aspect de l'organisation de la meute et de coordonner les opérations avec les autres sections du groupe. Si des cotisations extérieures sont reçues, un comité doit être constitué — probablement en collaboration avec le groupe — pour les gérer.

ENTRAÎNEMENT

L'art de raconter des histoires — Le chef de meute peut captiver l'attention de ses louveteaux à tout moment en leur racontant une histoire, et ainsi leur transmettre la leçon qu'il souhaite leur inculquer. C'est un atout précieux qui ne manque jamais d'être efficace — pourvu que le conteur soit doué.

Mais certains détails de cet art sont essentiels à sa réussite, et je recommande l'étude du livre de Sara Cone Bryant, * How to tell stories to children * (Harrap). Le bon sens est également primordial.

et une bonne compréhension de la nature enfantine. L'histoire doit être racontée avec aisance et naturel, en y ajoutant quelques effets dramatiques : la voix aiguë de la vieille femme, le gémissement du chacal, le grognement du tigre, et des gestes pour illustrer le déplacement du serpent ou les poings du combattant. Mais attention à ne pas en faire trop, afin que les petits ne se laissent pas distraire par votre récit.

Des actes plutôt que des paroles.

Surtout, ne laissez pas le déroulement de l'histoire être interrompu lorsque tous sont impatients d'entendre le point culminant — aucune question au public ni de leur part — emmenez-les avec vous jusqu'au grand soupir de satisfaction enthousiaste à la fin.

Il peut parfois être judicieux de lire une bonne histoire. Si cela est fait correctement, les Cubs peuvent

Il faut savoir apprécier la valeur des bons livres. Raconter une histoire est cependant toujours plus agréable que de lire un.

Le jeu de rôle. — Une autre forme précieuse et toujours populaire d'éducation du caractère consiste à se déguiser et à jouer la comédie.

Parfois, cela s'avère utile pour illustrer les histoires racontées. Il est inutile de s'attarder à énumérer les différents aspects du développement qui le sous-tendent, tels que l'expression de soi, la concentration, le développement de la voix, l'imagination, l'émotion, l'humour, l'assurance, la discipline, l'instruction historique ou morale, la perte de la timidité, etc. Le chef de meute le constatera lui-même dès qu'il réalisera à quel point le théâtre lui est précieux, et comment les louveteaux, à un âge où ils aiment jouer la comédie, s'investiront pleinement dans ses efforts. Les charades et les pièces improvisées sont tout aussi efficaces.

Bonnes à leur manière, tout comme des spectacles plus travaillés et répétés.

Jeux. — Dans la première partie, j'ai simplement indiqué, pour chaque étape de l'entraînement, un ou deux exemples de jeux et d'exercices, mais il ne s'agit en aucun cas d'une liste exhaustive. Je laisse cela à l'ingéniosité du chef de meute.

Mais il faut bien comprendre que cette voie recèle un grand potentiel de réussite, surtout si l'on considère les jeux en fonction de leurs bienfaits moraux et physiques pour les garçons et les groupes.

en conséquence, selon un principe tel que celui-ci :

Pour la discipline et la coopération. — Jeux d'équipe tels que :—

Rondeur	Basket-ball
Football	Hockey

Concentration de l'esprit et de l'effort. — Marcher sur la planche, attraper une balle, billes, pierres de gué, sauter à la corde.

Observation — Le jeu de Kim, la recherche de dés à coudre, le pistage, la recherche de feuilles.

Construction — Cerf-volant, maquettes d'avions, six modèles.

Activités manuelles avec les doigts. — Nœuds, planeurs en papier, images combinées (pour paravents, albums de scrapbooking), artisanat à la maison.

Physique. — Escalade, sauts à cloche-pied, lancers de balle, sauts périlleux, courses de relais de toutes sortes.

La vue — de loin et de près, les schémas, combien ? Et ainsi de suite.

Utilisés dans de telles fins, les jeux, en tant qu'éducation pour les jeunes garçons, équivalent aux heures passées à l'école.

Camp. — C'est une occasion précieuse pour l'étude des louveteaux, car en quelques jours de camp, vous en apprendrez plus sur eux qu'en plusieurs mois de réunions ordinaires, et vous pourrez les influencer.

en matière de caractère, de propreté et de santé, de manière à former des habitudes durables.

Il ne faut cependant jamais oublier que le camp représente l'une des responsabilités les plus importantes qu'un chef de meute puisse assumer. Ce n'est pas une mince affaire que de prendre de jeunes enfants loin de chez eux et d'en être entièrement responsable pendant leur séjour.

Le camp n'est pas aussi indispensable pour les louveteaux que pour les scouts, et il est préférable de ne pas en organiser du tout à moins de disposer de toutes les installations et de l'expérience nécessaires. Dans tous les cas, il est conseillé de n'emmener qu'une partie de la meute, les garçons les plus âgés et les plus responsables. Le camp ne devrait pas durer trop longtemps. Un camp trop long représente une énorme épreuve pour ceux qui ont des responsabilités, et le prolonger excessivement peut engendrer des difficultés. Vous risquez même de freiner l'enthousiasme des garçons. Une semaine est la durée des sorties, et un long week-end, par exemple du vendredi soir au mardi ou mercredi matin, est largement suffisant. Il est déconseillé d'emmener les louveteaux trop loin de chez eux. Même une courte distance représente une grande aventure pour eux, et si vous vous éloignez de leur domicile, vous pourriez rencontrer de sérieuses difficultés en cas de maladie ou d'accident.

N'emmenez pas les louveteaux au camp seul. Il est possible de gérer un camp seul si tout se passe bien, mais le succès et l'ambiance du camp en pâtiront forcément, et en cas de problème grave, vous pourriez vous retrouver dans une situation inextricable. Un camp de louveteaux ne devrait jamais être géré par moins de deux personnes et il devrait y avoir au moins un adulte pour six louveteaux. L'idéal serait d'avoir trois adultes : l'un s'occupe de la gestion générale du camp, un autre de la cuisine et le troisième des animations.

des Cubs.

Les camps mixtes de louveteaux et de scouts ne sont pas autorisés et sont sans aucun doute néfastes pour toutes les personnes concernées.

Avec Camping for Cubs (IHQ), vous trouverez un livre utile et complet qui vous indiquera ce qu'il faut faire au camp et ce qu'il faut éviter.

N'oubliez pas que vous êtes responsable de la sécurité, du confort et de la santé de vos louveteaux et que vous ne devez pas les laisser souffrir à cause de votre inexpérience. Apprenez les bonnes pratiques ; planifiez tout à l'avance ; réglez chaque détail ; ne laissez rien au hasard ; et, dans la mesure du possible, prévoyez les risques d'accident ou d'urgence. Un bon camp peut être une expérience enrichissante et durable pour vos louveteaux.

Un camp raté vous jettera une tache indélébile, à vous, à votre meute et probablement à tout le Mouvement. Il vaut mieux former vos garçons par des méthodes peut-être moins attrayantes et plus lentes qu'un camp, plutôt que de risquer de leur nuire.

Enfin, n'essayez pas d'organiser un camp sans avoir acquis d'expérience et une bonne compréhension des difficultés et des responsabilités que cela implique. Si possible, participez d'abord à un camp avec une meute bien organisée avant d'y emmener vos propres garçons.

EN RÉSUMÉ

L'idée est de passer par :—

L'artisanat, pour développer l'application, la constructivité, etc.

L'étude de la nature, pour développer le sens de l'observation, la spiritualité et la bienveillance envers les animaux.

Des jeux, pour développer le rire, la bienveillance et la camaraderie.

L'athlétisme, pour utiliser l'émulation individuelle au service du développement physique.

Les jeux d'équipe, pour développer l'altruisme, la discipline, l'esprit de corps.

En conclusion, je tiens à préciser que le schéma que j'ai proposé a été volontairement laissé de manière sommaire.

Il ne s'agit que d'un aperçu sur lequel un chef de meute peut élaborer son propre programme de formation.

L'essentiel est que l'objectif et l'esprit, tels qu'ils sont présentés ici, soient parfaitement compris. Je ne souhaite pas que les chefs louveteaux se sentent entravés par des traditions, des règles et des programmes.

Leur propre expérience et leur imagination, leur propre âme d'enfant et leur sympathie pour la nature masculine seront leurs meilleurs guides.

L'objectif n'est pas d'introduire directement la formation des scouts dans celle des louveteaux. Elle n'est pas adaptée à leurs besoins et risquerait de décourager le louveteau dans son ambition d'accéder au grade supérieur de scout.

J'espère donc que ce manuel sera utile aux chefs de meute, et pas seulement à eux.

en leur suggérant des pistes d'action et leurs raisons, mais aussi en leur montrant que les difficultés qui peuvent au premier abord leur paraître insurmontables ne sont, une fois correctement négociées et contestées, que de simples taupinières, et que le travail accompli est aussi passionnant pour l'instructeur qu'il est précieux pour les jeunes vies dont il a la charge et pour la future citoyenneté de notre Empire.

