

H
O
N
N
E
U
R

E
T

M
I
S
E
R
I
C
O
R
D
E

N°33

3 mars 2001

Estafette

Le journal de la Troupe 27ème Paris

Père Christian de Chergé - Notre Dame de L'Atlas



TOUJOURS PRET...

-Edito-

Bon ben voilà c'est enfin le week-end inter troupes !!!

Oubliez vos Wouazaa, vos Paris est magique, terrorist win, limp bizkit et le dernier concert de Britney Spears à Hawaï...

Aujourd'hui vous allez devoir vous battre pour porter haut les couleurs de la 27.

LE TEMPS EST A LA GUERRE...



-La rédac-

Cher scout n'oubliez pas que nous publions l'ESTAFETTE en fonction des articles reçus, faites part de vos idées à la rédac:

-Cyril 3^{ème} de l' Aigle

-Pascal second du Castor

p.s : si la chasse est bonne dimanche soir, on bouffera du poulet !

SOMMAIRE

- Edito p. 2
- Bon ben Sommaire p. 3
- Le mot de notre cher chef de troupe p. 4-5
- Le mot du père p. 6-7
- Week-end de troupe, par Cyril p. 8-9
- L'esprit scout, par Hubert p. 10
- L'uniforme, de Pascal p. 11
- ABC, par Antoine p. 12-13
- Les Brèves, par Mangouste p. 14-15
- Le raid de patrouille, par Benoît p. 16
- Le raisonnement scout, par l'homme sans ombre p. 17
- Honneur et miséricorde, par Caribou p. 18-19
- Un peu d'histoire, par Laurent p. 20-23
- Progression, par Caïman p. 24-25
- Sports, par Arnaud p. 26
- Carnet de chant p. 27
- Résultat des jeux p. 27
- Historique du W.E. inter troupes p. 28-31
- Premier O.M du W.E. inter troupes p. 32
- Code vigénère, par Caribou de Montfort P. 33
- Les jeux de l'estafette p. 35



Remerciements: la maîtrise, Mangouste, Taupe, Caïman et le père; les scouts, Cyril, Hubert, Laurent, Antoine, Benoît, Caribou, Arnaud. Caméléon et Foucault pour la prochaine fois.

LE MOT DU CT

Troie

Trois ?

« Après des nef s aux poupes recourbées, et autour de toi, fils de Péleus, les Achéens insatiables au combat s'armaient ainsi, et les Troyens, de leur côté, se rangeaient sur le hauteur de la plaine. Et Zeus ordonna à Thémis de convoquer les Dieux à l'agora, de toutes les cimes de l'Olympe. »

Homère, L'Iliade.

La guerre était déclarée. L'enlèvement d'Hélène avait provoqué la colère des Achéens, et tous étaient prêts désormais à détruire Troie. Les plus grands chefs s'étaient déplacés avec leurs armées, chars, chevaux, épées et boucliers.

Le récit de la guerre de Troie présente trois aspects qui justifient le choix de ce thème pour le grand jeu d'année : le héros, l'amitié, la foi.

Les chefs de guerre achéens et troyens sont des héros. Ils illustrent des valeurs héroïques souvent oubliées ou volontairement délaissées de nos jours : la bravoure, l'audace, et un sens aigu de l'honneur et de la justice. L'acceptation de ces valeurs les rend légitimement chefs de leurs semblables. Ils sont uniques et leurs talents ainsi développés les distinguent de la masse des soldats. Dans l'optique scoute, Aias et Ulysse peuvent être appréciés comme des exemples pour tout scout qui souhaite donner le meilleur de ses capacités et grandir en personnalité.

Mais la beauté du combat entre Achille et Hector, et plus généralement entre Achéens et Troyens, provient de la fraternité au sein de la communauté. Chaque homme s'engage dans la bagarre pour défendre les siens : sa famille et ses proches. L'amitié entre les héros et la parole qu'ils se sont donnés sont au service de la liberté d'Hélène pour les uns, et d'Ilios pour les autres. De même la patrouille scoute s'appuie sur la cohésion de ses membres, l'amitié et les différences partagées. Le scout n'est pas seul, il peut compter sur l'aide de ses frères scouts pour développer ses talents.

Enfin, Achille serait-il sorti vainqueur du face à face avec Hector si Zeus ne l'avait aidé ? Troie serait-elle tombée sans le soutien d'Athéna ? Alors que les héros antiques sont influencés par des dieux vengeurs et guerriers, sorte d'hommes immortels avides de batailles, le scout est appelé à progresser dans l'amour de Dieu, et à s'épanouir comme fils de Dieu. La différence est nette entre les croyances des hommes de l'Antiquité et la foi du scout, 2500 ans plus tard. La vie de la Patrouille et de la Troupe sont là pour t'aider à percevoir l'amour de Dieu.

Ainsi le thème du jeu d'année t'appelle à te lancer dans le jeu en mêlant adresse, astuce, et endurance. Quel camp sera assez fort pour remporter la victoire et inscrire son nom dans le Panthéon de l'Histoire ?

Longue Vie à vos peuples !

Taupe



LE MOT DU PERE

Le désert à la place du dessert

Ca y est, c'est parti ! Il a fallu 93 jours à Michel Desjoyeaux pour boucler le tour du monde en solitaire à la voile sans escale et sans assistance, ils nous faudra presque autant* pour faire "le tour de Jésus", mort et ressuscité d'ici à la pentecôte (3 juin), mais avec escale (Pâques) et avec assistance...

Oui, depuis mercredi, le Carême est commencé: il nous conduit jusqu'à Pâques (15 avril) puis le temps pascal (non je ne t'ai pas appelé Pascal J., brillant rédacteur en chef) nous conduira jusqu'à la Pentecôte.

Voilà pour les escales; et pour l'assistance, on a demandé, non à un navigateur, mais à un homme 'du désert', un homme, un vrai: Charles de Foucauld (non F.R., je ne t'ai pas appelé non plus, mais tu peux continuer à lire...).

Chaque jour les extraits de la vie de cet homme exceptionnel, tour à tour soldat, aventurier, contemplatif, missionnaire, ermite, martyr (?) se trouvent dans le supplément du dernier Woodcraft. Les extraits de sa vie sont suivis d'une citation montrant comment il vivait l'Evangile et d'une méditation, puis de quelques questions s'adressant à chacun personnellement. Une citation d'un des fondateurs du scoutisme (BP, Père Sevin et Père Doncoeur) vient illustrer la question posée.

Mais ce carnet risque de terminer sa vie enfouie sous une pile de papiers sur le coin du bureau, si tu ne te dis pas que c'est une occasion toute trouvée de prendre chaque jour un peu de temps pour prier pendant ce Carême.

Chaque dimanche propose une méditation particulière proposant un bilan de ce qui a été découvert dans la semaine: cette réflexion, tu peux la mener seul, mais aussi en patrouille, en HP, en Troupe (ce week-end et en camp de Pâques), en Groupe (1er avril).

Enfin, ce carnet peut être un bon outil pour une préparation de promesse, de 2nde ou 1ère classe, pour accompagner un raid... et son usage ne s'arrête peut-être pas à Pâques...

Alors à toi de jouer: prends et lis, chaque jour, à la place du dessert (ou en plus du dessert, ok) et va dans le désert retrouver Charles de Foucauld...

Père Philippe Pignel +



*merci aux matheux de compter le nombre exact de jours du mercredi des Cendres, 28 février, à la Pentecôte, le 3 juin.

LE WEEK-END DE TROUPE

Ta m..., f... telles furent les interjections lancées par les jeunes de Chantilly à notre arrivée, heureusement la forêt, elle, était là pour nous embrasser de ses milles bras qui ne sont autres que les arbres qui la composent.

Nous installons le camp, quand tout à coup, la corne de Troupe nous fait frémir z(soit Z en morse donc Alerte en langage scout NDLR), un frisson parcourt les membres de la patrouille et puis c'est la débandade pour accourir jusqu'aux chefs (nous soulignons le fait que la splendide Patrouille de l'Aigle était la Première...).

Un petit rassemblement, une distribution d'O.M en français avec des lettres Grecques et c'est parti.

Les Achéens (Aigles + Loups) partent devant l'Orangerie pour récupérer, les Troyens (Panthères + Castors) dans la direction opposée.

Après une erreur dans le jeu... messages confondus... nous apprenons qu'une transmission lumineuse en triangle va se produire. Le transmetteur de chaque alliance envoie un message codé, réceptionné par les C.P des alliances respectives, décodé et renvoyé aux B.P qui devaient l'écrire sur des balles de tennis.

Une fois inscrit sur les balles de tennis, les alliances devaient faire parvenir ces balles aux chefs installés bien confortablement au ch....heu pardon au bout du chemin. La première alliance ayant fait parvenir toutes ses balles a gagné.

Les Achéens ont remporté la phase avec 2 balles de plus prises à l'ennemi (les Troyens NDLR).

Go Back to the place of the camp....nous dégustons notre dîner préparé par nos très chères mères puis assistons à une veillée extraordinaire de nos chefs.

Pour finir nous allons faire ce que tout homme raisonnable fait la nuit (dormir bien sûr...) mais à quoi pensiez-vous ?

Le lendemain matin, nous sommes réveillés par nos chers chefs par une musique (célèbre NDLR) le \perp comme L en morse que les Loups interprétèrent comme un Z.

Nous prenons notre petit déjeuner avec le Père Pignel, un petit rugby et un petit foot pour se réveiller et nous partons à la messe dans la magnifique église de Chantilly.

De retour sur le lieu, nous déjeunons pour ensuite partir dans une seconde phase de jeu.

Nous devons trouver des balles de tennis cachées dans la forêt et les ramener dans nos buts qui se situent (merci les chefs...) dans une autre zone ... baston générale, vols de balle dans les buts mais à la fin du jeu, trois balles décisives se sont perdues.

Fin du jeu et retour des scouts au lieu avec un air dépité. Nous attrapons nos sacs et direction la gare; nous y arrivons à 53 pour un train à 54...(comme d'hab... NDLR)

Le voyage en train s'est bien déroulé et celui en métro aussi grâce à la boname des guides.

Arrivés à Paris nous prenons la direction de notre local préféré, nous étendons nos tentes, saluons et remercions nos chefs puis repartons chez nous la tête pleine de souvenirs, les jambes pleines de cicatrices mais l'assurance d'avoir passé un bon week-end.

Une fois dans notre bain nous nous exclamons : Objectif Réussi ce à quoi nos chefs répondraient : 2.7 Connection Oblige !



Cyril, 3ème de l'Aigle

L'ESPRIT SCOUT

L'Esprit scout est tout d'abord un esprit de **Vérité**. Vérité dans les paroles, sincérité dans les actes, franchise dans les sentiments. Ni parade, ni grands effets de style, ni snobisme ni paraître, il faut une simplicité naturelle : on est ce que l'on est, et on en est fier. (« Le scout met son honneur à mériter confiance »)

L'Esprit Scout est ensuite un esprit **d'Elan et de Spontanéité**. Là où manque cette spontanéité, il n'y a ni vrai scoutisme ni esprit scout. Les élans spontanés sont signes de jeunesse d'âme et de liberté de cœur. En règle générale, plus on vieillit, plus on est réservé : pas un scout, car il est un par définition un garçon qui agit et qui a juré de ne pas s'enfermer dans sa future vieillesse.

Ajoutons encore : Esprit d'**Effort**, effort qui sera poussé, jusqu'à l'extrême atteint coûte que coûte. On aime à se dépasser, pour repousser ses limites. On ne recherche pas ce qui est facile mais ce qui est difficile et qui paraît irréalisable, pour le plaisir de pouvoir se dire : « Je peux le faire, et je l'ai fait. » (« Seigneur Jésus, apprenez-nous à nous dépenser sans attendre d'autre récompense que celle de savoir que nous faisons votre Sainte Volonté »)

Dernier trait de cet Esprit Scout : c'est un esprit de **Don de Soi**. Don de soi aux autres, à tous les instants. Se donner à fond pour sa patrouille, puis pour sa troupe, mais aussi pour sa famille, ses amis, pour tous ceux que le Saint-Esprit met sur notre chemin. Leur donner votre peine, votre désespoir, votre joie, votre découragement, votre volonté. (« Le scout est fait pour servir et sauver son prochain »)



Hubert, SP de l'Aigle

L'UNIFORME

L'uniforme c'est avant tout le signe de notre appartenance au groupe scout. C'est comme ça que l'on te reconnait dans la rue. Tu peux être fier de ton uniforme SUF.

Un uniforme impeccable se compose d'une chemise beige du short de velours, le foulard OBLIGATOIRE, ceinturon et béret facultatif.

Même si tu as le droit de trouver que le short est trop court ou (pas pratique) pour lui préférer un short de treillis, ce n'est pas REGLEMENTAIRE...

Le treillis, le chèche et le bonnet QUICKSILVER sont donc facultatifs mais pas interdits (sauf en rasso...)

En raid jeu, il faut éviter le treillis complet même s'il n'y a rien de mieux pour se camoufler et ramper dans la boue...

Pascal second castor



aperçu délirant des mots que même un non scout (voir aussi sdf ou scout d'Europe) peut désormais comprendre, créé spécialement pour l'estafette!!

LEXIQUE

A

Attention: Cet article peut choquer quelques personnes.

B

BP: Basse patrouille.

Bitos: En bon langage "cul de pat" mais ca fait louveteau sur les bords! (cf syn: vaisselle)

Ben: toujours bien chanté chez les Castors.

C

CP: Chef de patrouille.

CT: Chef de troupe.

Choucroute Royale Dégarnie: Si un jour, par malheur, tu en vois, cours, et surtout ne te retourne pas!

Cassoulet: Très bon combustible... Nan sérieusement, faites dormir les pétomanes en dehors de la tente!

Colline de la mort: voir Raid 3°).

Corned de beef: indique un Raid jeu.

D

Dormir: Trop souvent boycotté pendant les raid jeux.

E

Eau oxygénée: voir spirou.

Estafette: chef d'œuvre.

F

Fortin: tas de bois amélioré avec un staff planté au milieu.

G

Glande: Activité qui ne consiste à ne rien faire. (syn: BP)

Guide: le scout et la guide...

H

HP: Haute patrouille.

I

Intendance: Zob! Zob!

J

Jojolapiou: no comment

K

Kraal: ZONE 51

L

Local: l'endroit le plus "clean" du monde.

M

Mat: Carotte géante sortant de terre.

Masse: jouet castor.

Maîtrise: L'autorité suprême -On vous aime- (Pascal)

N

Nothing: rien, que dalle

Nutella: exceptionnel aux scouts, il est conseillé d'en faire profiter les chefs; sauf si c'est déjà trop tard (castor).

O

OM: ordre de mission

Ortaugrafe: option négligée chais beaucoup trot de scoots!

P

Promesse: départ de l'aventure scoute.

Pomper: Hobbies des bitos.

Pompe: Heu... Met toi par terre, et relève toi avec les mains!

(c mouuu !) Plus haut, allllleeeez!

Pompe claquée: Même chose sauf que tu te ramasse le sol à chaque mouvement (=plus sadique!!)

Pomper la tête dans le sens de la pente: CENSURE.

PJC:petit jeu con.

Pantagrou: mascotte des panthères.

Q

Que dalle: voir repas du raid jeu.

R

Rangers: chaussures de sport (de scouts).

Raid: 1) Explo: promenade visant à explorer la région. 2) Jeu: promenade visant à les dégourdir les jambes des scouts.

3) Punitif: voir colline de la mort.

S

Sioule: 1°. Rugby sans règles. 2°.

Jeu favori de Tapir et de sa patrouille, qui d'ailleurs, gagne à tous les matchs!

Staff: honneur de la patrouille, s'il tombe, toute la patrouille tombe avec.

T

Tumador: Mont Blanc à la Super U, nourrissant, délicieux!

Treillis: utilisé lors des raid jeux.

V

Vaisselle: Activité souvent pratiqué par les BP basse patrouille et aussi par les CP.

Vaisselier: Nouveau badge très à la mode chez les secondes classes.

W

Wazaaaa...!:bah wasa quoi!

X

Xena: princesse guerrière Ste patronne des raid jeux. (de Choucas)

Y

YES SIR!: Réponse officielle de la BP.

Yahoo: site de recherche... (de Pascal)

Z

Zorro: kamikaze au service des chefs.

Réalisé par Antoine

3ème du Castor

Brèves de l'Estafette

Et oui déjà :

Le Père Hervé Renaudin nous a déjà quittés, il a été appelé à être évêque de Pontoise. Nous lui assurons tout notre soutien dans sa nouvelle entreprise et nous accueillons, avec une grande joie, son remplaçant le Père Rombeau.

Nous sommes en Mars...et oui :

Et oui le jour du grand départ a sonné. Ce week-end vous allez être confronté aux meilleurs des meilleurs, votre but.... Etre les meilleurs des meilleurs.

Bref vous l'aurez compris, le week-end inter-Troupe c'est aujourd'hui et il va falloir assurer.

Nous sommes alliés avec nos voisins d'en face (la troupe 12 Paris dit Bayard NDLR) contre d'infâmes civilisations.

Soyez, rusé, vif, précis, perspicaces, rapide, athlétiques, endurant, costaud, puissant, dur, chevaleresque, en un mot : Conection.

N'oubliez pas votre honneur au cour de la bataille et battez-vous en vrai scout et non en manant.

Vous en avez rêvé....Vos chefs l'on fait... !

A propos du ouaibe :

Comment ne pas remercier, pour la énième fois, nos webmestres préférés (le Grand Lama et l'Indomptable Martre) pour leur merveilleux travail.

Le forum cartonne, les connections pleuvent bref all is OK.

Nous cherchons toujours des bonnes âmes qui pourraient scanner quelques photos ou taper quelques chants afin que notre site s'étoffe de jours en jours.

Pour tout renseignement www.troupe27emeparis.fr.st ou auprès de vos chefs.

Et que par le Ouaibe vive la 27... .

Profitons, profitons :

Notre gazette préférée se bonifie au fil des années, n'hésitez pas à y prendre part. La rédaction recherche en permanence des articles, prenez vos plumes et décrivez-nous votre dernier week-end de Pat, décortiquez-nous la recette de votre gâteau au chocolat préféré..... n'ayez pas peur..... levez-vous.

Pour tout renseignement, contacter Pascal (notre rédacteur en chef bien aimé NDLR) par téléphone (voir la liste de troupe) ou par e-mail : jackjunior20001@yahoo.fr

Pâques 2001, y serez vous ?

La nouvelle vient d'arriver, le camp de Pâque aura, cette année, lieu près de Reims dans une région chère à notre cœur... la Champagne.

Le camp, qui se déroulera la première semaine des vacances, sera un entraînement avant le camp d'été, nous comptons sur nos chefs pour nous concocter de bonnes activités et un raid jeu digne de la 2.7 Conection.

Pour ceux qui n'ont pas d'idée d'articles pour la prochaine estafette, pourquoi ne pas nous raconter la Champagne historique et son rôle dans l'Histoire de France.

Traditionnellement le camp de Pâque n'est pas propice pour tester nos dernières lunettes de soleil (made in Armée de Terre), par contre c'est le camp idéal pour vérifier la bonne vieille maxime : « Froid moi ? jamais.....Damart ».

Ne ratez pas ce rendez-vous unique ou nous pourrons mettre à profit ce que nous avons commencé à apprendre au cour de l'année.

Pourquoi les forêts sont pleines de ronces ?

Cette excellente question est tirée de notre courrier des lecteurs. En effet vous êtes de plus en plus nombreux à nous écrire pour nous encourager, nous donner votre avis mais aussi nous poser quelques questions, continuez et nous vous promettons que nous publierons et répondrons aux meilleures lettres.

Pour ce qui est des ronces, la forêt est un espace, à peu près, vierge dans lequel pousse une végétation hostile pour ceux qui n'y habite pas.

Si les ronces sont la c'est pour nous rappeler qu'il y a bien longtemps que l'Homme a quitté la foret enneigé pour les plaines mais qu'une poignée d'irréductible ose encore s'y aventurer.

Petit scout, si tu vois des ronces sur ton chemin, ne le rebrousse pas, mais fonce, elles sont la preuve que tu arrive dans une contrée ou peu d'Hommes ont osé s'aventurer, une Terre sauvage, une Terre scout !

Le raid de patrouille

Dans un camp, le raid représente un moment fort où toute la patrouille qui marche ensemble découvre la région, la nature... pendant environ cinq jours.

Le raid permet également de découvrir bien plus encore: découvrir encore mieux chaque patrouillard. C'est un bon moment et ce pour plusieurs raisons: tout le monde est libre et l'occasion d'être en patrouille entretient nos amitiés. On est libre aussi car on bouge au fur et à mesure du temps, on part à l'inconnu. On part à la découverte pour voir toujours des choses différentes. C'est un moment privilégié pour apprendre à mieux connaître quelqu'un ou quelque chose.

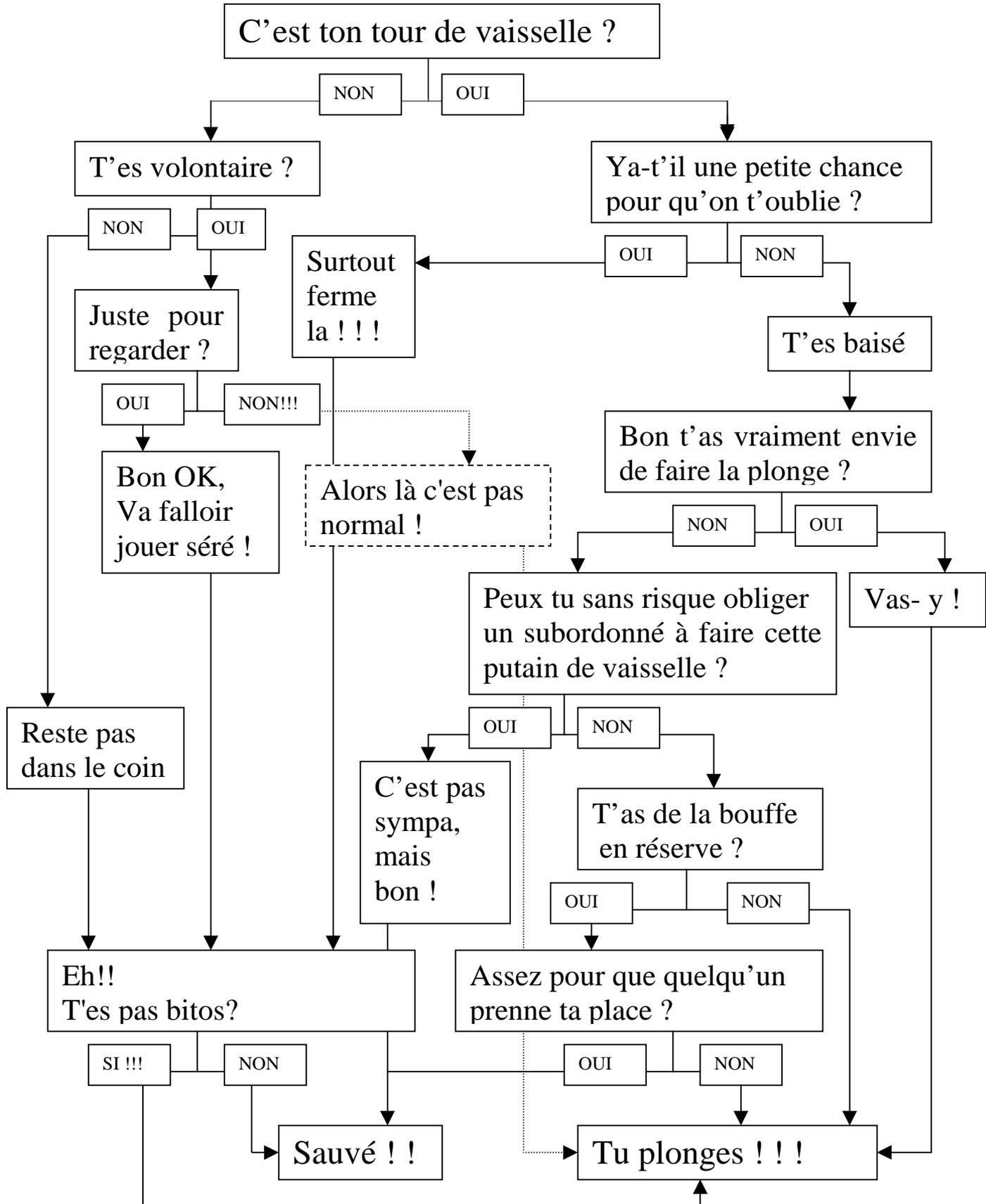
La liberté dans le raid est importante, ce n'est pas seulement un temps où l'on marche "pour le plaisir de quelqu'un d'autre". Chaque membre de la patrouille compte, si quelqu'un décroche, la marche n'est plus la même.

Ainsi l'investissement de chacun est importante pour le bon déroulement du raid. C'est un grand moment du camp, il permet de partir du lieu de camp et d'évaluer les capacités de la patrouille.



Benoît, 4^{ème} des
loups

Tableau du raisonnement type d'un scout normalement constitué



“Honneur & Miséricorde”

ou :

“Qu’est-ce que le cri de troupe ?”

Sans doute m’avez-vous entendu, lors des rassemblements, demander de pousser ce cri. Cependant, nombreux sont ceux, qui, dans la troupe, ignorent d’où vient ce cri, et ce qu’il symbolise. Le cri de Troupe a été choisi, il y a plus de six ans, et sert à symboliser l’unité de notre Troupe.

Au premier abord, ce cri semble la manifestation d’un orgueil sans bornes. Cependant, je vais tenter de montrer qu’il n’en est rien, en l’analysant.

I : L’Honneur

L’honneur, dans ce cri, n’est pas l’ “Honneur” / Orgueil, une valeur qu’on défend à tout prix, de laquelle il ne résulte que des conflits (on dit parfois à tort que les nationalistes Corses ont le sens de l’honneur. C’est faux, ils ont le sens de la stupidité, du conflit, etc.)

Dans le cadre du scoutisme, l’honneur est la confiance et le respect que l’on sait que l’on inspire, il vient d’une attitude digne, d’une recherche et d’une application d’une morale ou d’une éthique.

On se rapproche là de la notion du XVI^e siècle de l’ “honnête homme” : un homme sociable, poli, courtois, qui pratique une conduite morale qu’il s’est fixée de lui-même.

Nous autres, Scouts, avons un code de conduite personnelle : La Loi Scoute.

Ce code est l’expression d’une attitude générale qui se résume dans notre cas par les Vertus du Scout : “Franchise, Dévouement, Pureté” (Exemple d’application : Savoir exprimer son opinion, sacrifier son bien être pour aider les autres, et renoncer à faire des conneries pour se marrer.)

Ainsi, dans le cadre du cri de troupe, “Honneur” est un rappel de notre engagement : la Promesse ; et de l’idéal de l’esprit scout.

II : la Miséricorde

De même, la miséricorde n'est pas un pardon qu'on offrirait à des "lumières inférieures", inconscientes de leurs erreurs. Ce serait une nouvelle foi faire preuve d'orgueil.

La miséricorde, c'est le pardon total et définitif d'une faute, dans le cadre de l'amour du prochain ("Tu aimeras ton prochain comme toi-même." = "Tu aimeras le seigneur ton Dieu de toute ton âme, de tout ton esprit et de toute ta force."...)

Rien ne sert de dire : "T'es qu'une loque, à cause de toi, on a perdu le jeu... Mais je te pardonne."

Dans le Notre Père, on demande pardon en échange d'un pardon :

"Pardonne nous nos offenses, comme nous pardonnons aussi à ceux qui nous ont offensé."

Pardonner, c'est être pardonné. Vouloir être miséricordieux est une attitude de repentance et d'humilité.

Ainsi, le cri "Miséricorde" est le rappel du sens du pardon Chrétien, de même qu'une demande de pardon.

Le cri de troupe n'est donc pas la manifestation d'un ego surdimensionné, mais bien un rappel très simplifié de l'idéal SUF.

Nous pouvons donc être fiers, à la fin des cris des patrouilles, de répondre "...Miséricorde"

Au "Honneur et..." d'un CP de la Troupe, car le cri qui unit notre troupe symbolise l'ensemble des valeurs scouts.

Caribou, SP de la Panthère

PS : Si vous n'avez pas tout compris à mon article, votre CP se fera une joie de vous l'expliquer en détail !

PPS : Le CP d'Honneur est le CP le plus ancien, et "le plus scout des scouts". Personne ne l'a désigné, mais il est, je crois, reconnu comme CP d'Honneur implicitement par toute la HP, voire toute la Troupe, il se reconnaîtra donc...

PPPS : Le mois prochain, vous pourrez lire mon article sur :

"L'influence de Schopenhauer sur la reproduction des bigorneaux."

...Article sur lequel je planche dès à présent...

LA GUERRE DE TROIE

Les sources

Cette guerre nous est connue principalement par les poèmes épiques d'Homère, L'Iliade (la guerre elle-même) et L'Odyssée (le retour d'Ulysse).

La guerre : ses origines historiques...

Cette guerre mit aux prises les anciennes tribus grecques (les Achéens), apparues en Grèce au deuxième millénaire avant J.C. et les Troyens. Ces tribus guerrières pratiquaient sur mer et le long des côtes la piraterie ; la dernière de leurs expéditions fut l'attaque de la ville de Troie, en Asie Mineure, puissante cité qui, placée non loin du détroit des Dardanelles, s'était enrichie en prélevant des droits sur les marchands qui gagnaient la Mer Noire par voie de terre. Les fouilles effectuées par l'allemand Schliemann au XI^e siècle à Troie ont démontré la richesse de cette ville.

... et la légende

Lors d'une dispute entre trois déesses majeures (du Chaos NDM), Héra, Athéna et Aphrodite, Pâris, plus beau des mortels, est chargé de choisir la plus belle des trois. Chacune lui offre un présent pour être choisie (ah, la corruption ...NDM) et Pâris choisit Aphrodite, déesse de l'Amour, car elle lui offre la plus belle femme du monde, qui n'est autre que la Belle Hélène, femme du roi Ménélas de Sparte. Qu'à cela ne tienne, Pâris enlève sa mie et l'emmène se réfugier à Troie, chez le roi Priam. Pour venger l'honneur de Ménélas, les chefs grecs, sous la conduite d'Agamemnon, son frère et roi de Mycènes. La flotte grecque se réunit à Aulis, port de Béotie ; mais le vent ne se lève pas et la flotte est immobilisée. Un devin prédit que seul le sacrifice d'Iphigénie, la fille d'Agamemnon, permettrait au vent de se lever ... (certaines légendes disent qu'elle fut remplacée at the last minute par une biche : cf Bible, sacrifice d'Isaac NDM). Finalement ils partent assiéger la ville.

Le déroulement de la guerre : dix ans de combats

Le siège de la ville dura dix ans avec des alternances de succès et de revers des deux côtés. L'Iliade raconte la dernière année de la guerre. Son sujet est la colère d'Achille : Agamemnon lui ayant pris sa captive, Achille s'est retiré sous sa tente et a cessé de combattre. On essaie de régler le conflit par un combat singulier entre Pâris et Ménélas, combat regardé avec émotion par Hélène du haut des remparts; au dernier moment, Aphrodite subtilise Pâris dans un nuage et le met à l'abri. Le combat général reprend, où s'illustrent des héros comme Diomède et Ajax.

Cependant Hector, fils de Priam, donne bientôt l'assaut au camp des Grecs, commence à incendier leur flotte et tue le meilleur ami d'Achille, Patrocle. Alors Achille, désespéré et furieux, après avoir rendu les honneurs funèbres à son ami, retourne au combat et après une longue poursuite parvient à tuer Hector ; il traîne le corps de celui-ci, attaché à son char, dans la poussière mais finit par rendre le cadavre d'Hector, sur les prières de Priam, aux Troyens.

La fin de la guerre et la chute de Troie

La fin de la guerre ne nous est connue que par des poèmes postérieurs à l'Iliade (laquelle a été composée sans doute au VIII^e siècle) : Pâris, aidé par Apollon, tuera Achille d'une flèche au talon, puis suit la chute de la ville qui a été prise par la ruse : inspirés par Athéna, les Grecs ont fait construire un énorme cheval de bois qu'ils laissent sur le rivage, cependant qu'ils feindront de regagner leur pays. En fait les vaisseaux grecs se dissimulent derrière une île proche de Troie (Ténédos) ; dans le cheval se sont dissimulés plusieurs chefs grecs, dont Ulysse. Un traître incite les Troyens à faire entrer le cheval (prétendument une offrande à Athéna) dans la ville ; le prêtre Laocoon s'oppose à cette idée mais deux énormes serpents, venus de la mer, l'enveloppent, lui et ses deux enfants, dans leurs anneaux et les étouffent. Ce que voyant, les Troyens font entrer le cheval dans la ville. Dans la nuit les guerriers en sortent, ouvrent les portes de la ville à leurs compatriotes revenus en silence de Ténédos ; la ville est prise, incendiée, saccagée, Priam égorgé ; les dieux eux-mêmes s'acharnent à la chute de Troie.

Le retour des chefs grecs :

Ces retours furent longs et difficiles : Ménélas met huit ans à rentrer à Sparte, Agamemnon est assassiné par sa femme Clytemnestre à son arrivée à Mycènes... Le retour le plus long et le plus difficile fut celui d'Ulysse, que nous raconte l'Odyssée : une série d'aventures plus ou moins féeriques ou magiques où se manifestent constamment l'intelligence et la ténacité d'Ulysse, "l'homme aux mille tours" : dix ans s'écoulèrent avant qu'il pût rentrer à Ithaque sa patrie, pour y retrouver sa femme Pénélope. Mais ceci est une autre histoire que Père Castor vous racontera au prochain camp si vous êtes sages ...

La guerre de Troie : situation géographique



Laurent, 3^e du Loup

Le camp de Pâques

Chers nouveaux,

Vous n'avez jamais fait de camp de Pâques, et vous allez y goûter! Le camp de Pâques a la particularité de se dérouler sous un ciel à vous désorbiter les yeux. On remarque la présence de deux grands ennemis du scout: la pluie incessante et provoquant la pire chose qui soit: la boue. Et le froid quant à lui, il vous prend et ne vous lâche plus jusqu'à ce que vous couriez pour y échapper. Tu seras donc soumis à des circonstances fâcheuses mais ne te décourage pas et retiens plutôt ces conseils: la pluie ne traversera jamais la peau, et le froid t'aidera à ne pas rester inactif.

Une dernière chose cher novice, tout le monde (en général) revient entier de ce camp et ensuite, plus tu souffres en combattant ces deux éléments anti-confort, plus ça te fera de bons souvenirs car tu te diras: j'y étais et j'y ai survécu.

Ta devise doit donc être: "Le scout sourit et chante dans les difficultés".



Cyril, 3ème de l'illustre
patrouille de l'aigle

Nota bene: un jour un homme primitif ayant lui aussi été confronté à ces deux éléments a frotté deux cailloux l'un contre l'autre et a créé le Feu. Ce feu t'aidera à lutter contre le froid et la pluie, mais il doit aussi réchauffer ton cœur de l'Amour que te donne notre Seigneur Jésus.

La progression du scout

Pourquoi avoir choisi d'être scout? N'est ce pas pour découvrir les vraies valeurs de la vie, en vivant des moments intenses, au contact de la nature, loin de l'argent et des perversions rencontrées à Paris comme la télévision par exemple.

Pendant un camp on apprend à mieux se connaître les uns les autres, grâce aux différentes activités proposées. On apprend aussi à se découvrir soi-même, mais encore faut il pouvoir s'en rendre compte. Le raid de progression permet si l'on en fait l'effort de se retrouver seul avec soi même, de faire le point, d'essayer de répondre tout seul à de nombreuses questions; Ces questions que l'on peut et que l'on doit se poser à notre âge afin de progresser dans notre comportement envers les autres, au scout comme à la maison. Le raid fait prendre conscience de ses défauts.

Le premier raid qui nous est proposé dans notre vie scoute est le raid de promesse. Lors de ce raid, le parrain aide son filleul à découvrir la loi scoute et ceci en lui posant de nombreuses questions. C'est un raid qui permet l'éveil du jeune scout. Le parrain n'est qu'un guide.

Un scout après avoir prononcé sa promesse a la chance de pouvoir faire un raid de seconde classe. Oui c'est une vraie chance. Même s'il permet de passer un bon moment avec son camarade, il devrait surtout permettre de se retrouver un peu a deux puis tout seul pour réfléchir. Cette réflexion n'est pas facile. C'est pourquoi le C.P. et les chefs la guide en proposant certaines questions adaptées au scout. Mais très souvent le scout a tendance à oublier cette chance et bâcle sa réflexion. Il ne sait pas s'isoler pour réfléchir. La loi scoute est là encore un très bon appui car elle reflète un idéal de vie. Et croyez en mon expérience, on se sent vraiment différent après avoir fait le point sur soi-même, on se sent beaucoup plus léger. Et c'est seulement à ce moment là que l'on progresse vraiment car on sait ce qu'il nous faut changer afin de vivre plus heureux, être plus charitable envers les autres.

Le troisième raid qui nous est proposé durant notre vie scoute est le raid de première classe. Là on est livré à soi même pendant plus de 24 heures, ce qui permet de pousser un peu plus l'analyse de soi. C'est difficile, mais ça mérite d'être fait. La marche, ainsi que la contemplation du paysage par exemple aide à cette réflexion. C'est peut être un des seuls moments de votre vie que vous aurez pour vous poser ce genre de question, alors profitez-en !!! Ne saccagez pas votre raid, c'est un énorme cadeau que l'on vous fait, c'est certainement le moment le plus important du camp.

Le dernier raid qui nous est proposé est de nouveau le raid de promesse mais cette fois ci en tant que parrain. C'est à nous maintenant d'aider un nouveau à découvrir la loi scoute. C'est là aussi que l'on se rend compte que tout est encore loin d'être clair pour nous. Notre réflexion dure tout au long de notre vie.

Alors profitez de ce cadeau, on aimerait éviter de vous voir remplir les cahiers de raid à l'arrivée, au milieu de tous et avec des banalités. Le fait d'écrire permet tout d'abord de voir si on est vraiment clair avec soi, de plus il permet de garder une trace de notre réflexion. Ce cahier de raid est pour vous et non pour nous. On n'a pas besoin de cela pour voir votre progression, cela se ressent tout de suite.

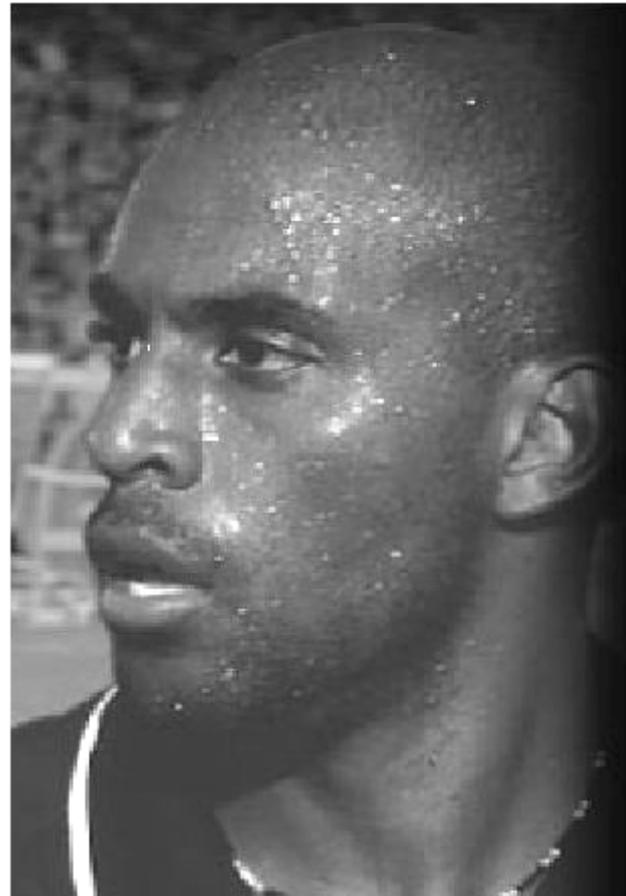
Pour finir il ne faut pas oublier que les textes bibliques permettent eux aussi de se recueillir, de demander de l'aide au seigneur. Et ce n'est pas pour rien que l'on fait une nuit d'adoration à la fin du raid, c'est pour demander son aide et le remercier.

En ce qui me concerne, mon raid de première classe restera pour moi certainement avec le raid effectué avec mon filleul de promesse mon meilleur moment et le plus intense de ma vie scoute.

Alors foncez et vous ne le regretterez pas !!!

Vive la France, vive la Troupe.

Caiman.



Après avoir lamentablement baissé au classement de 1ère division (le Paris Saint Germain est maintenant 12^{ème} et séparé de 14 points du leader). Le PSG a aussi été éliminé de la coupe de la ligue par Nancy, et de la coupe de France par Auxerre. Il ne leur reste plus qu'une maigre chance en ligue des Champions où là encore l'équipe de Luis Fernandez est dernière du groupe D avec 2 points.

Côté transfert, le PSG a fait fort. Pochettino, De Lucas et Arteta ont déjà pris leur place. Vampeta (qui a été échangé club pour club contre Dalmat) a fait sa 1ère apparition. Madar et Domi sont revenus. Et Ronaldinho devrait pouvoir fouler la pelouse du Parc dès la saison prochaine aux dépends de Christian.



Combien gagnent les sportifs de haut niveau?

Sport	Sportif	salaire annuel	Gains en 2000
F1	Schumacher	280 MF	412 MF
Boxe	De la Hoya		326 MF
Basket	Garnett	157 MF	
Tennis	Agassi		150 MF
Golf	Wood		67 MF
Football	Rivaldo	47,5 MF	?
Cyclisme	Jalabert	12 MF	

Sébastien Grosjean et Arnaud Clément, les deux tennismans français en forme cette saison ont tout deux retrouvé la coupe Davis. L'équipe de France a déjà passé le premier tour en éliminant facilement la Belgique 5 à 0.

Il y a quelques semaines, l'équipe de Jackson Richardson a réalisé une superbe performance en remportant le championnat du monde de Handball après avoir difficilement éliminé l'Egypte en demi finale et en gagnant la finale opposée à la Suède .



-Mal mariée-

Mon père m'a mariée, à un tailleur de pierre, - bis -
Le lendemain des noces, m'envoie à la carrière, mal...

Mal, mariée déjà, mal mariée... hé
Déjà mal mariée déjà, mal mariée... hé

Le lendemain des noces, m'envoie à la carrière, - bis -
Et j'ai trempée mon pain, dans le jus de la pierre, mal...

Par là vint à passer, un tout jeune vicaire, mal...
Bonjour monsieur l'abbé, voyez donc mon affaire, mal...
Bonjour monsieur l'curé, j'ai trois mots à vous dire, mal...
Hier vous m'avez fait femme, aujourd'hui faites moi fille, mal...
Hélas ma pauvre enfant, c'est une chose impossible, mal...
Des filles dont je fait femme, de femme je n'fait point fille, mal...

TRI -YAN

Résultat de "HALLOWEEN EN ECOSSE"

Bon apparemment personne ne les fait ces jeux en grille, il faut dire aussi qu'on a encore jamais pensé à publier les résultats: c'est chose faite!

Donc les 5 amis sont en vacances en Ecosse, ils dorment dans un manoir la nuit d'Halloween et durant la nuit ils sont dérangés par des fantômes...

1h	Arthur	Lord Mac Cohen	Hurlement de chien
2h	Laura	Lady Mc Douglas	Vide le mini bar
3h	Lulu	Lord Mc Hamilton	Sonnerie de cloches
4h	Sam	Lord Mc Coy	Soulève le lit
5h	Franck	Lady Mc Mahon	Joue de la harpe



Troupe 27 eme Paris
« Père Christian de Chergé - Notre Dame de L'Atlas »

Sur un chemin escarpé des monts de l'Attique qui fend la mer d'oliviers comme un trière, un jeune soldat délesté de ses armes court à perdre connaissance. L'étreinte lourde du soleil déclinant sur la péninsule grecque s'abat sur lui et l'étouffe foulée après foulée. Il n'a plus d'eau, il n'a même plus de gourde. Les poussières de la route qui s'élèvent en nuée au rythme de son avancée se collent à sa peau ruisselante et s'infiltrèrent dans ses bronches à chacune de ses respirations. Il tousse par moment mais ne s'arrête pas. Il laisse derrière lui quelques gouttes qui en touchant le sol le marque de petites tâches sombres. De la transpiration? Du sang? Comment savoir alors que l'homme blessé au combat court depuis des heures sous le soleil de plomb de l'été finissant ?

Le soldat épuisé court depuis l'aurore. C'est lorsque la lumière avait illuminé la plaine de Marathon que son chef Miltiade comprit le succès de sa stratégie. Les Perses défaits se repliaient et leurs navires s'éloignaient vers la Lydie. L'armée athénienne avait donc remporté la victoire décisive qui faisait d'elle la puissance supérieure et le guide de toute l'Hellas. Il fallait annoncer la nouvelle au plus vite à toute la Cité. Miltiade avait cherché sur le champ de bataille parsemé de cadavres et de blessés, un homme valide pour accomplir la mission primordiale. Son regard s'était aussitôt porté sur celui que tous ses compagnons appelait "l'Atlante". Il était le plus vif de tous les soldats d'Athènes, maîtrisant des techniques de combat inconnues dans tout le monde méditerranéen, doté d'une force physique sidérante et d'une intelligence à la mesure de sa beauté qui frappait toutes les femmes de la Cité. Et pourtant il était toujours seul, comme un étranger perdu parmi les hommes. Si différent de tous: par sa langue incompréhensible, par sa culture et ses manières totalement singulières, par son physique qui en faisait un être unique. Il vivait à Athènes mais n'était pas grec. Personne ne savait d'ailleurs vraiment qui il était.

Trouvé un matin endormi, sur des rivages jouxtant le Pirée, après une violente tempête qui avait failli submergé la Cité, l'homme avait été recueilli par les Athéniens. Présenté aux prêtres, il leur avait inspiré un respect infini. Intrigué, l'un d'eux avait demandé conseil aux Sages de la Cité. Un des philosophes appelé Solanite, lui parla d'un continent isolé, tenu à l'écart par Zeus en raison de la supériorité écrasante de la civilisation qui l'habite. L'existence de cette civilisation nommée l'Atlantide était un secret transmis depuis la Nuit des temps aux sages de la cité mais personne n'avait pu vérifier l'existence de ce continent. Or Solanite avait vu en songe l'homme trouvé sur la plage la veille. Il était persuadé de connaître son origine: c'était un Atlante. On l'avait alors soigné et accueilli comme un hôte de première importance en espérant tirer de lui des

informations sur sa provenance et surtout pour acquérir les connaissances supérieures de sa civilisation. Mais avant même que les Athéniens n'arrivent à le faire parler, les Perses attaquèrent Athènes, semant la panique dans la cité et donnant à la Cité des soucis plus urgents. "L'Atlante" profita du début de la guerre médique pour s'engager dans l'armée où il montra à tous son talent et sa vaillance. Il était l'artisan principal de la victoire de Marathon, et c'est confiant en sa loyauté que Miltiade, le chef de l'armée athénienne l'avait désigné comme courant messenger.

Quand arriverait-il donc? Quand prendrait fin sa course folle, entre ombre et lumière, longeant les falaises de la côte ou se perdant dans des détours effrayants? Il continue de courir, le brave Atlante, ne laissant pas le doute s'immiscer en lui, rejetant le poison du découragement qui menace de l'étourdir. Enfin, au détour d'un chemin, il découvre une vaste baie qui s'ouvre sur l'immense horizon d'une mer enflammée par les reflets du soleil couchant. Devant lui, Athènes encerclant l'Acropole. Devant lui, la fin d'une journée de souffrance. Devant lui, le repos tant mérité du guerrier vaillant et du coureur valeureux...

A cet instant précis, une douleur aiguë lui frappe la nuque et tourmenté de douleur, épuisé par la fatigue, il s'effondre au sol. Sur le chemin, trois hommes sont debout, armés. Ils contemplent le corps affalé de celui qu'ils viennent de frapper. L'un est grec, l'autre est égyptien, le dernier vient de Babylone. Leur

acte de violence est le fruit d'une entente de courte durée. Alertées par la rumeur venant d'Athènes, les trois civilisations ont décidé de s'unir pour découvrir le secret de l'Atlantide. Après une recherche commune par leurs meilleurs agents dépêchés pour cette mission, la cité de Babylone, l'Egypte et la Grèce viennent de mettre la main sur l'Atlante. Les trois hommes, avec la plus grande méfiance réciproque, se penchent sur leur victime sans connaissance et la dépouille de son uniforme. Autour de sa poitrine, une cordelette maintient une petite poche de tissu de laquelle ils extraient une fine pierre plate. Sur la pierre, une carte gravée indique l'emplacement du continent secret, la carte qui leur permettrait d'accéder à la civilisation supérieure. Ensemble, en même temps, ils le comprennent. Alors dans un sursaut de violence, leur haine reprend ses droits faisant d'eux, non plus des alliés mais des ennemis irréductibles. Les mains s'agrippent sur la pierre plate, les armes sortent de leur fourreau, les yeux se convulsent. La lutte à mort commence.

Soudain, dans un éclair inédit, le ciel athénien se déchire. La nuit s'abat en une seconde sur la péninsule et le vent arrache des arbres lourds à leurs racines et des temples de pierre à leurs fondations. La foudre frappe les hommes, la pluie déchaînée détrempe furieusement la terre. Alors sur un char de feu apparaissent les trois grands dieux d'Egypte, de Grèce et de Babylone: Râ, Zeus et Mardouk. Tendant tous trois leur bras droit, ils s'emparent de la carte qui dans leur main prend des proportions considérables. Ensemble, ils soufflent sur l'Atlante qui se réveille et dans une longue inspiration, ils l'attirent jusqu'à leur char de flammes. Et dans toutes les trois grandes civilisations, de Babylone à la vallée du Nil en passant par Athènes, tous les hommes entendent une voix en eux s'adressant dans leur langue. Voici le message que tu as entendu la nuit dernière en songe. Il t'es confié, à toi adorateur de Zeus:

ous, à l'ombre du Parthénon, vous avez porté la
Vmain sur un de nos protégés, dans une infâme
collusion avec Les Babyloniens et les Egyptiens.
Vous avez voulu violé le secret de notre
continent privilégié.

Mais nous veillons sur vos agissements. La carte de l'Atlante, nous l'avons reprise pour qu'elle échappe à votre cupidité.

Seul le peuple le plus vaillant, le plus digne de notre confiance pourra partager les délices de l'Atlantide. Osez-vous défier les habitants de la vallée du Nil, osez-vous défiez les édificateurs des jardins suspendus, trouverez-vous grâce aux yeux de notre grandeur divine?

P ar une déchirure du ciel, ils disparaissent, les nuages effaçant toute trace de leur passage avant de se dissiper aussi vite qu'ils couvrirent le firmament. La voûte éclairée par l'astre lunaire couvre la terre et comme la queue d'une comète, le char divin dessine une ellipse enflammée. Les trois agresseurs de l'Atlante dorment encore sur le chemin...



« ATLANTIDE, telle est la clef du langage divin »

Ô prétentieuse Grèce, toi qui as voulu violer le secret de ton dieu ZEUS, écoute sa voix divine adresser ces quelques paroles à tes viles oreilles :

« Grèce, infidèle, sauras-tu laver ton forfait et m'honorer, moi, Zeus, ton dieu qui t'ai donné puissance, intellect et sagesse ? Pour qu'il en soit ainsi, moi, Zeus, ai décidé de me reposer sur mes troupes les plus fidèles ; j'ai nommé la sanguinaire XII Paris dit Bayard et l'impétueuse XXVII Paris dit 2.7 Connection car telle est ma volonté. Les combats âpres et violents débiteront le matin du jour où le soleil aura pour la 62^o fois depuis le début de l'année entamé sa course infernale dans les cieux. Alors vous pourrez à 4 reprises vous mesurer aux infâmes Babyloniens et à ces chiens d'Egyptiens pour récupérer les 16 morceaux de la carte de l'ATLANTIDE qui sont désormais aux mains de vos dieux tout puissants :RÂ, Mardouk et moi même. Mais pour vous l'issue du combat se joue dès maintenant: répondez à cette énigme et faites parvenir la réponse à mes fidèles conseillers, dieux à qui vous devez un respect sans limite. »

RXAOAWMC HAGD LR EIQKAZP DRL LLIUQ L L
RGQJQE LFIITVWI:

«CHXBVXV GI TXXPF ? »

CODAGE EN VIGENERE

Le code Vigenere n'attribue pas à chaque lettre une et une seule lettre équivalente fixe. Car lors du codage qui se réalise une lettre peut très bien être codée par une lettre puis une autre puis encore une autre... il n'y a donc pas d'attribution fixe mais une **attribution dynamique**.

Le chiffre de Vigenère substitue les lettres en fonctions de leurs positions. C'est une substitution polyalphabétique. Il suffit pour cela d'utiliser une clé de taille supérieure à un caractère, puis de l'appliquer sur le texte par tronçons successifs, de la taille de la clé.

Ex : chiffrer « Vive la Normandie » avec le mot clef «caribou » en Vigenere

Ecrire le mot clef au dessus de la phrase à traduire autant de fois que nécessaire pour couvrir la phrase.

CARI BO UCAR I B OUC
VIVE LA NORMANDIE

Puis en utilisant le tableau suivant , on obtient :

V se trouve à la	24 ligne de la colonne	C sera codée X
I se trouve à la	9 ligne de la colonne	A sera codée I
V se trouve à la	13 ligne de la colonne	R sera codée M
E se trouve à la	13 ligne de la colonne	I sera codée M
L se trouve à la	13 ligne de la colonne	B sera codée M
A se trouve à la	15 ligne de la colonne	O sera codée O
N se trouve à la	8 ligne de la colonne	U sera codée H
O se trouve à la	17 ligne de la colonne	C sera codée Q
R se trouve à la	18 ligne de la colonne	A sera codée R
M se trouve à la	4 ligne de la colonne	R sera codée D
A se trouve à la	9 ligne de la colonne	I sera codée I
N se trouve à la	15 ligne de la colonne	B sera codée O
D se trouve à la	18 ligne de la colonne	O sera codée R
I se trouve à la	3 ligne de la colonne	U sera codée C
E se trouve à la	7 ligne de la colonne	C sera codée G

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
A	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
B	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A
C	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B
D	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C
E	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
F	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E
G	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F
H	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G
I	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
J	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I
K	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
L	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
M	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
N	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
O	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Q	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
R	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
S	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
T	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
U	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
V	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
W	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
X	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
Y	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Z	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y

Tableau carré, dit « Carré de Vigenère »

La phrase codée sera donc XI MM MO HQDI ORCG

*De même on utilise le tableau en sens inverse pour décoder
XIMMMOHQRDIORCG et on obtient :*

Dans la colonne	C	, la lettre codée	X	correspond à la lettre en clair	V
Dans la colonne	A	, la lettre codée	I	correspond à la lettre en clair	I
Dans la colonne	R	, la lettre codée	M	correspond à la lettre en clair	V
Dans la colonne	I	, la lettre codée	M	correspond à la lettre en clair	E
Dans la colonne	B	, la lettre codée	M	correspond à la lettre en clair	L
Dans la colonne	O	, la lettre codée	O	correspond à la lettre en clair	A
Dans la colonne	U	, la lettre codée	H	correspond à la lettre en clair	N
Dans la colonne	C	, la lettre codée	Q	correspond à la lettre en clair	O
Dans la colonne	A	, la lettre codée	R	correspond à la lettre en clair	R
Dans la colonne	R	, la lettre codée	D	correspond à la lettre en clair	M
Dans la colonne	I	, la lettre codée	I	correspond à la lettre en clair	A
Dans la colonne	B	, la lettre codée	O	correspond à la lettre en clair	N
Dans la colonne	O	, la lettre codée	R	correspond à la lettre en clair	D
Dans la colonne	U	, la lettre codée	C	correspond à la lettre en clair	I
Dans la colonne	C	, la lettre codée	G	correspond à la lettre en clair	E

Bonne chance !

PRIERE

Dieu seul peut créer;
Mais tu peux valoriser ce qu'il a créé.
Dieu seul peut donner la foi;
Mais tu peux donner ton témoignage.
Dieu seul peut infuser l'espérance;
Mais tu peux rendre la confiance à ton frère.
Dieu seul peut donner la force;
Mais tu soutenir un découragé.
Dieu seul est le chemin;
Mais tu peux l'indiquer aux autres.
Dieu seul est la lumière;
Mais tu peux le faire briller aux yeux de tous.
Dieu seul se suffit à lui même;
Mais il a préféré compter sur toi.