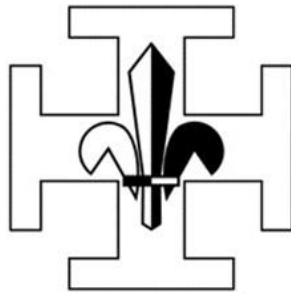


SCOUTS UNITAIRES DE FRANCE



DEFI «ASCALON»



Livret pour les patrouilles

Index

QU'EST-CE QUE LE DEFI «ASCALON » ?	3
I) ...VOUS AVEZ DIT « PATROUILLE ASCALON » ?	3
II) A QUI S'ADRESSE CE BREVET ?	3
III) COMMENT FAIRE ?	3
IV) A QUOI ÇA MENE ?	3
V) ... « ASCALON » ?	3
VI) OU TROUVER PLUS D'INFOS :	3
LES TROIS DEFIS	4
I) DEFI PROGRESSION	4
II) DEFI AVENTURE	5
III) DEFI MISSIONNAIRE	6
SE LANCER DANS L'AVENTURE	7
PAR OU COMMENCER ?	7
I) ETAPE 1 : CONSTRUCTION DU DOSSIER	7
II) ETAPE 2 : RELECTURE DU DOSSIER ET AMELIORATION	7
III) ETAPE 3 : SOUMISSION DU DOSSIER SUR CEPHEE	7
IV) ETAPE 4 : VALIDATION DU DOSSIER PAR L'ENE	7
V) ETAPE 5 : REALISATION DES DEFIS	7
VI) ETAPE 6 : VALIDATION PAR LA CDH ET REMISE DES INSIGNES	8
SUGGESTIONS DE DEFIS	9
I) DEFI MISSIONNAIRE	9
II) DEFI AVENTURE :	10
A) Construire pour vivre une aventure	10
B) Explorer	10
C) Transmettre	10
D) Animer	10
E) Secourir, intervenir	10
F) Découverte de la nature	10

Qu'est-ce que le défi «ASCALON» ?

I) ...vous avez dit « patrouille Ascalon » ?

Être une « *Patrouille ASCALON* » est lourd de sens. C'est être une patrouille pêchue, soudée, une patrouille « **enracinée dans l'effort** ».

La Patrouille Ascalon est une patrouille exemplaire, qui montre au reste de la troupe qu'elle a choisi la progression comme idéal. C'est une patrouille qui va réaliser trois grands défis : le Défi Progression, le Défi Missionnaire, et le Défi Aventure. Elle va ainsi démontrer à quel point un groupe peut accomplir de grandes choses lorsqu'il est soudé et tourné vers un objectif commun.

II) A qui s'adresse ce brevet ?

A toutes les patrouilles qui ont envie de se lancer dans un projet mythique. A toutes les patrouilles qui veulent écrire une grande page de leur histoire. Une seule exigence : que les projets soient de vrais défis, et que tous les patrouillards soient impliqués.

III) Comment faire ?

Si tu veux devenir une « *Patrouille Ascalon* », il faudra accomplir 3 défis : le Défi Progression, le Défi Aventure, et le Défi Missionnaire.

IV) A quoi ça mène ?

Si tu as accomplis tes 3 avec succès, et si un bon esprit scout règne dans ta patrouille, toute ta patrouille recevra un insigne « *patrouille ASCALON* ». Cet insigne est à placer sur tes flots de patrouille pendant un an après l'avoir reçu. De plus, un insigne spécial sera distribué aux patrouilles pour le mettre sur le staff.

V) ... « Ascalon » ?

Saint Georges naquit en Capadoce, en Turquie actuelle, à la fin du 3^e siècle. Un jour, alors qu'il traversait la province de Lybie, il entra dans la ville de Silcha. La cité était terrorisée par un dragon infernal, qui dévorait chaque jour deux jeunes gens. Saint Georges, dont le courage n'avait d'égale que la force de sa foi, s'élança, sur son cheval blanc, dans un combat acharné avec le monstre. Ayant finalement dominé le dragon, notre chevalier fit son signe de croix, et transperça le dragon de sa lance.

Immense saint, chevalier audacieux, serviteur de la foi, Saint Georges est devenu le protecteur des Scouts, et la lance avec laquelle il combattit s'appelait ASCALON !

VI) Où trouver plus d'infos :

<http://patrouilles.scouts-unitaires.org>



Les trois défis

I) Défi Progression

**** La patrouille ASCALON est « **enracinée dans l'effort** » ****

Si tu t'intéresses à ce carnet, tu n'es plus dans une patrouille comme les autres mais dans une patrouille en marche. Une patrouille qui a décidé de profiter de cette année pour se lancer dans un projet fou, un projet mythique : le brevet « *Patrouille ASCALON* ». Mais attention, la patrouille lancée vers le brevet pat' ASCALON est comme une équipe de montagnards en route vers un sommet : si un des membres de la cordée traîne la patte, c'est toute la cordée qui ralentit ! Tu vas donc devoir, toi aussi, être « enraciné dans l'effort », et progresser aussi vite que ta patrouille, qui a avoir besoin de toi, de tes compétences et de ton esprit scout.

Voilà donc le premier défi à relever :

➤ **Tous les « première année » chemineront vers leur promesse**

La première année est une phase d'apprentissage du scoutisme, prononcer sa promesse est déjà un grand aboutissement.

➤ **Tous les scouts ayant uniquement leur promesse acquerront la Seconde Classe**

Les épreuves de classe peuvent être fixées en rapport avec les défis techniques et missionnaires, afin de pouvoir les valider dans le cadre du brevet.

➤ **Les scouts ayant déjà la Seconde Classe acquerront soit deux badges soit la Première Classe**

➤ **Le CP devra avoir sa Première Classe lors de la remise du brevet, et acquérir un badge.**

Il est important que la patrouille puisse compter sur une première classe, la première classe reflétant la maturité d'un CP qui a qu'il est avant tout au service des autres.

➤ **La patrouille recevra au moins 4 badges.**

La progression exigée est en partie technique, et une patrouille ASCALON doit pouvoir compter sur un certain nombre de compétences, identifiées par des badges



II) Défi Aventure

**** La patrouille ASCALON va **toujours de l'avant** ****

Si tu veux être fier de ton insigne « Patrouille ASCALON. », il va falloir vivre l'Aventure avec un grand A ! Fini le temps des rêves, le temps des livres, maintenant, c'est à TOI de jouer. L'idée est simple, un minimum de moyens, un maximum d'huile de coude, et let's go ! Mais qu'on s'entende, l'aventurier n'est jamais un vagabond, il ne s'agit pas de partir au pied levé et foncer tout droit ! Choisis avec le reste de ta patrouille un défi ambitieux, qui te fait rêver, réfléchis, prépare, planifie, organise, et LANCE-TOI.

Voici donc le deuxième défi à relever :

➤ **Accomplissement d'un projet ambitieux :**

Le projet peut être de nature plutôt technique, comme la construction d'un pont ou la réalisation d'un relai optique en montagne, ou de type plus exploration: remontée d'une rivière sur plusieurs jours, construction d'une tour en vue d'un affut ou la traversée du Vercors. L'important est que le projet soit une vraie aventure, qu'il fasse rêver, que ça soit nouveau pour la pat', et que tout le monde se serre les coudes pour aller au bout !

NB : Les défis construction doivent être faits en vue d'une aventure, par exemple, construction d'un coin de patrouille modèle pour le présenter à des non scouts ou à la meute lors d'une journée Brownsea.

➤ **Acquisition de nouvelles techniques :**

Le défi aventure doit être l'occasion de développer une technique particulière : Animation, froissartage, secourisme, transmission, exploration.

La patrouille ASCALON, ayant développé des nouvelles compétences techniques poussées, sera libre d'aller toujours plus haut, toujours plus loin. Une patrouille qui ne sait pas faire de mi-bois ne pourra jamais construire son coin de patrouille au-dessus d'un lac, comme elle en rêve. Une patrouille qui sait traverser un département à la boussole pourra essayer de traverser une région avec étoiles !

NB : Il est important que toute la patrouille soit impliquée dans la préparation du défi, pour que chacun progresse !



III) Défi Missionnaire

****La patrouille ASCALON rayonne dans le monde****

Tu veux que le brevet «*Patrouille ASCALON* » brille sur ton uniforme. Tu veux que, sur ton staff, l'insigne en métal montre combien ta patrouille est unique. Tu veux que ta patrouille éclaire la troupe. C'est bien, mais souviens-toi que la patrouille ASCALON rayonne également dans le monde, au-delà de la troupe. Lancée sur sa dynamique, ta patrouille va devoir relever un troisième défi, pas le plus simple d'ailleurs : montrer ce qu'est le scoutisme, vivre et proclamer sa foi, et se mettre au service des autres.

Voici donc le troisième défi à relever :

Ce défi peut prendre 2 formes :

- Soit la réalisation d'une mission au service de l'Eglise et de la foi, par exemple, l'animation d'une prière mensuelle dans une église, visite à des personnes âgées, soupe populaire, etc.
- Soit la réalisation d'une mission au service du scoutisme, c'est-à-dire ayant pour objectif de faire connaître le scoutisme ou plus directement de recruter. Attention, si la troupe n'est pas en mesure d'accueillir des nouveaux, il ne faut pas se lancer dans ce type de mission.

Il est impératif que :

- Les scouts doivent être **en contact direct avec ceux à qui est destinée l'action** missionnaire (sauf cas exceptionnel comme l'animation d'émission de radio). **Pas de travail pour récolter d'argent pour une association.**
- Les patrouillards doivent prier en parallèle, pendant tout le temps du défi. Importance de se retrouver ou de faire une chaîne de prière en patrouille.
- L'action soit externe à la troupe, et même au mouvement : la préparation de la veillée de Noël du groupe ne compte pas, pas plus que l'organisation d'une journée inter-mouvements. L'important est de sortir du cocon scout, de sortir de sa troupe, de sa forêt, et d'aller dans le monde, pour rendre service, témoigner de sa foi ou de son engagement scout.



SE LANCER DANS L’AVENTURE...

PAR OU COMMENCER ?

Etape	Qui	Quoi	Date limite
1	La patrouille	Choisit ses défis et remplit le dossier	
2	La maîtrise	Relit le dossier et conseille les améliorations nécessaires à la patrouille, qui corrige son dossier	
3	La maîtrise	Soumet le dossier final sur Céphée	30 Novembre
4	L'ENE	Valide le dossier	
5	La patrouille	Réalise ses défis	
6	La CDH	Valide la réalisation des défis et remet les insignes	Dernier jour du camp

I) Etape 1 : Construction du dossier

Le dossier à remplir est trouvé sur le site <http://www.patrouilles.scouts-unitaires.org> avec des exemples et des conseils.

II) Etape 2 : Relecture du dossier et amélioration

La maîtrise lit le dossier et donne ses conseils à la patrouille : les défis sont-ils réalisables ? Comment peut-on imaginer de les rendre encore plus pêchus ? Elle est notamment responsable de discuter de l'exigence des défis. Les points de réglementation sont également vérifiés.

III) Etape 3 : Soumission du dossier sur Céphée

Par la maîtrise.

IV) Etape 4 : Validation du dossier par l'ENE

L'équipe Ascalon étudie le dossier pour garantir que la réglementation est bien suivie et que le niveau d'exigence correspond aux critères nationaux. Elle fait également quelques retours d'ordre pédagogiques au CT.

L'équipe Ascalon se tient prête à valider les dossiers dès le mois de novembre : plus le dossier est soumis et validé tôt, mieux la patrouille peut organiser son année pour le réaliser.

V) Etape 5 : Réalisation des défis

La patrouille peut éventuellement commencer ses défis avant la validation de l'ENE si le défi est déjà bien cadré.

Les défis Aventure et Missionnaire sont réalisés pendant l'année.

Le défi Progression se conclut à la fin du camp (remise des classes et des badges, ou non) mais attention, il se prépare bien avant ! L'expérience montre que c'est le plus difficile à réussir – attention à bien anticiper les épreuves de chaque badge et classe, pour les préparer et faire signer au fur-et-à-mesure des activités de l'année.



VI) Etape 6 : Validation par la CDH et remise des insignes

La CDH valide les défis. Si les trois défis sont validés, la maîtrise remet à la patrouille, au cours de la cérémonie prévue dans l’Azimut et devant toute la troupe, les insignes « Patrouille ASCALON ». La patrouille sera alors « ASCALON » pour 1 an, jusqu’au dernier jour du camp suivant. Un insigne est également placé sur le staff de patrouille, qui demeurera tant que vivra la patrouille !

La patrouille est alors également inscrite dans le Hall Of Fame Ascalon : c’est-à-dire que son nom sera publié dans Woodcraft à la rentrée suivante (d’habitude au numéro de novembre-décembre), et qu’elle est inscrite dans l’historique national des patrouilles Ascalon !



Suggestions de défis

I) Défi missionnaire

➤ Au service de l'Eglise

- Animer la messe tous les premiers vendredi du mois à la paroisse
- Soupe populaire
- Cours particuliers à des jeunes en difficulté
- Maison de retraite ou foyer pour handicapés : animer plusieurs après-midi
- Pèlerinage en patrouille comme brancardier ou aide
- Accueil des pèlerins sur chemins de St Jacques, Mont St Michel, Montmartre ...: préparation des déjeuners, visite, soin des pèlerins...
- Remise à jour ou création d'un ou de plusieurs calvaires.
- Chorale le jour de Noël
- Visiter personnes âgées et seules chez elles et préparer un goûter...

➤ Pas de travail pour récolter d'argent pour une association.

➤ Au service du scoutisme

- Faire une vidéo de présentation du scoutisme à travers vos activités, à montrer au collège
- Intervenir sur le scoutisme à la radio
- Ecrire des articles dans les journaux locaux
- Présenter les SUF à la fête du village
- Weekend scout ou chacun invite un jeune non scout.
- Passer du temps avec des enfants handicapés, accueillir un handicapé dans sa patrouille
- Organiser de jeux pour les enfants du quartier : préparation, pub...

II) Défi aventure :

A) Construire pour vivre une aventure

- Construire un affût et y passer la nuit : observation de la nature, rapport...
- Construire un pont et passer un moment à pêcher dessus
- Construire ou restaurer une chapelle
- Construire un pont levés
- Construction d'une charrette avec attelage...
- Aménager un nouveau local de patrouille ou de troupe.
- Construire une forteresse.
- Fabriquer un chemin de croix
- Restaurer des calvaires
- Construire des constructions, maquettes, objets en bois à offrir aux enfants de l'hôpital.

B) Explorer

- Raid pêchu en patrouille : ascension de montagne, 100% azimuth, en radeau.
- Weekend Raquettes
- Re-baliser un GR
- Weekend survie
- Camp itinérant à cheval.
- Tour du département à vélo.
- Faire un raid de plus de 36 heures en patrouille avec au moins 25km par jour
- Traversée du jura en raquettes avec bivouac
- Raid vélo avec une remorque faite maison

C) Transmettre

- Relais optique pendant Weekend de troupe sur 30 km (former la troupe)
- Construction d'un poste radio relai et transmission.

D) Animer

- Jouer une pièce de théâtre dans une maison de retraite et devant les parents.
- Créer une pièce de théâtre et organiser une tournée
- Tenir un journal de troupe pendant au moins 6 mois.
- Monter un orchestre avec les gars de la patrouille et jouer à la fête de groupe, Weekend de rentrée.

E) Secourir, intervenir

- PSC1 pour ceux en âge et formation de la troupe et des unités du groupe

F) Découverte de la nature

- Aller dans un ZOO plusieurs jours, faire un rapport
- Connaissance du terrain : avoir une d'écorces, section de bois, bourgeon feuille et fleur d'au moins 20 arbres de la région, un herbier d'au moins 50 plantes, une série de 10 empreintes d'animaux sauvages et 10 roches minéraux
- Reconnaître en patrouille une région intéressante (bois, gorges, montagnes, ruisseaux) : fournir au retour des photos, croquis, échantillons de bois, de flores, empreintes, insectes. Possible en milieu marin également.
- Astronomie : organiser une nuit d'observation (bivouac, pédagogie de l'observation au noir total, explication du fonctionnement du ciel, identification des astres et planètes, posséder et maîtriser des cartes du ciel, posséder et manier une lunette).

Avant la réalisation de votre défi « aventure », assurez-vous de respecter la réglementation (notamment activités nautiques et en montagne, demander le Règlement des activités SUF à vos chefs)

