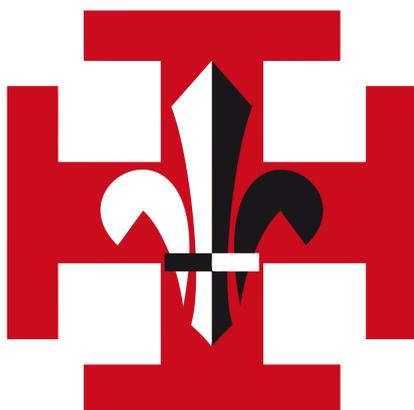


SCOUTS UNITAIRES DE FRANCE



DÉFI ASCALON

LIVRET MAÎTRISE



Index

Qu'est-ce que le défi Ascalon	3
I) PRIVILÉGIER L'EFFORT	4
II) DÉPASSEMENT DE SOI	4
III) PROGRESSION COLLECTIVE EN PATROUILLE	4
IV) AUTONOMIE DE LA PATROUILLE	4
V) IMPLICATION DE CHACUN	5
VI) DES DÉFIS ATTRAYANTS	5
VII) DÉFI PROGRESSION	6
VIII) DÉFI AVENTURE	6
IX) DÉFI MISSIONNAIRE	7
Se lancer dans l'aventure... par où commencer ?	9
ÉTAPE 1 : CONSTRUCTION DU DOSSIER	10
ÉTAPE 2 : RELECTURE DU DOSSIER ET AMÉLIORATION	10
ÉTAPE 3 : VALIDATION DU DOSSIER PAR LA MAÎTRISE	11
ÉTAPE 4 : VALIDATION DU DOSSIER PAR L'ENE	11
ÉTAPE 5 : RÉALISATION DES DÉFIS	11
ÉTAPE 6 : VALIDATION PAR LA CDH DES DÉFIS AVENTURE ET MISSIONNAIRE	11
Étape 7 : Validation par la CDH du défi progression	12
ÉTAPE 8 : INSCRIPTION DE LA RÉUSSITE OU NON DU DÉFI	12
X) DÉFI MISSIONNAIRE	13
XI) DÉFI AVENTURE :	13

Qu'est-ce que le défi Ascalon

Le Défi Ascalon est une étape de progression proposée aux scouts. C'est une progression en patrouille, basée sur 3 défis :

- **Défi Progression**
- **Défi Aventure**
- **Défi Missionnaire**

La patrouille doit être initiatrice et motrice de sa participation au défi Ascalon. Imposer le défi à une patrouille n'a pas de sens. La maîtrise conseillera et soutiendra le projet de la patrouille tout au long de l'année.

Tout d'abord, la patrouille commence par remplir son dossier de candidature en début d'année pour annoncer et organiser son projet. Elle échange ensuite avec sa maîtrise pour discuter du réalisme, de l'exigence et des règles de sécurité. Une fois le projet de défi (c'est-à-dire les trois épreuves) validé par la maîtrise, cette dernière dépose le dossier sur Céphée avant le 30 novembre - date butoire. L'ENE relit le dossier par la suite et conseille, refuse ou accepte les propositions de défis avant le 31 décembre. Si la proposition de défi est acceptée par l'ENE, la maîtrise accompagne la patrouille de janvier à juin dans la réalisation de ses défis aventure et missionnaire. La CDH statue avant le départ en camp d'été la réalisation des deux défis, suite à quoi :

- Elle donne son feu vert à la patrouille pour continuer la réalisation de son défi progression si les deux premiers défis sont réalisés.
- Elle avertit la patrouille que la réalisation de son défi Ascalon est avortée si un des deux, ou les deux premiers défis ne sont pas réalisés.

Si la patrouille valide son défi progression à l'issue du camp, après avoir validé ses défis aventure et missionnaire, alors elle devient "Patrouille Ascalon". La patrouille reçoit un badge en métal à poser sur l'uniforme ainsi qu'un badge pour le staff pour une durée d'un an. Le nom de la patrouille Ascalon sera indiqué sur Céphée et publié dans le Hall of Fame de Woodcraft.

Toutes les infos sur <https://ascalon.scouts-unitaires.org/> et dans *La Boussole*.
Contact privilégié : ascalon@scouts-unitaires.org



L'esprit du brevet

Voici les points indispensables pour toute patrouille prétendante au brevet Ascalon :

I) Privilégier l'effort

L'effort est au centre de la pédagogie scout. Aussi, l'obtention du brevet *Patrouille Ascalon* ne sera pas basée sur un niveau homogène à atteindre pour toutes les patrouilles de France, mais par le montant de l'effort investi dans cette aventure. On veillera à ne pas prendre en compte le seul accomplissement du projet, mais également l'effort nécessaire pour y parvenir. On ne veut pas, par exemple, que toutes les patrouilles aient X secondes classes, et Y premières classes pour être *Ascalon*, mais plutôt que chacun monte d'une classe et acquière un badge au cours de l'année, et ce quel que soit son niveau de départ.

Dit autrement, l'altitude initiale ne compte pas, c'est le dénivelé à gravir qui est important : là est l'EXIGENCE. C'est là que les conseils avisés de la maîtrise pour inciter la patrouille à viser aussi haut que ses compétences lui permettent d'y arriver sont précieux !

II) Dépassement de soi

Le projet des patrouilles doit être ambitieux, et les efforts pour l'obtention du brevet doivent être conséquents.

C'est dans l'effort et la difficulté que l'on progresse, et si on veut que les scouts se dépassent, il est impératif que le projet soit ambitieux, et qu'il demande un investissement fort. Chaque patrouille se fixera un objectif propre, mais nous devons voir, en lien avec la maîtrise, si l'objectif est suffisamment élevé pour que ça soit l'occasion de réels progrès pour la patrouille. Attention tout de même à éviter les échecs, même s'ils peuvent être instructifs, c'est la fierté de la réussite qui fera le plus de bien aux scouts, ils auront toute la vie pour subir des échecs !

De plus, un brevet trop facile à obtenir ne motivera pas les jeunes. Il faut qu'ils sentent qu'il y ait un réel défi, et qu'ils soient fiers de ce qu'ils accomplissent ! Il s'agit de les faire rêver.

III) Progression collective en patrouille

La progression personnelle est importante, car il s'agit de donner aux jeunes les clefs de leur propre progression. Elle est déjà bien aboutie dans la pédagogie éclairer, avec le système des badges et des classes, chacune valorisant le résultat ou l'effort.

Il est intéressant de réfléchir à un type de progression complémentaire : la progression collective. Et pour être cohérent avec la méthode scout, la progression par patrouille, « pivot du système » comme l'écrivait le père Sevin.

IV) Autonomie de la patrouille

Une des forces du scoutisme est de donner au jeune les clés de sa propre progression, il devient alors acteur de sa formation. Or « rien n'est plus aisé que de les intéresser à leur propre formation » comme l'expliquait Baden Powell. Il est donc essentiel de ne pas dénaturer cette caractéristique qui rend le scoutisme si puissant. On veillera donc à ce que ce soit la patrouille elle-même qui soit moteur dans ce projet. Bien-sûr, la maîtrise peut suggérer à la patrouille l'idée de se lancer dans le défi, et en expliquer les enjeux, mais le projet en lui-même doit bien être



défini en patrouille. La fierté de l'obtention du brevet vient, entre autres, du fait que c'est un groupe de jeunes qui s'est pris en main tout seul (on ne tire pas sur une fleur pour la faire grandir !).

V) Implication de chacun

Pour que le succès collectif comprenne bien des efforts individuels, une part du brevet reposera sur des exigences de progression personnelle (badges/classes). Cela évitera que la progression collective se substitue à la progression individuelle, c'est-à-dire que toute la patrouille se lance à fond dans le défi mais oublie de progresser en termes de classes et de badges.

Au-delà du « défi progression » il est primordial que chacun soit impliqué dans le projet. Une patrouille choisissant comme défi missionnaire d'animer une émission de radio pour vendre le scoutisme devra faire attention à ce que chacun participe à la préparation de l'émission.

VI) Des défis attrayants

« Épreuves et badges sont conçus et réalisés [...] comme un moyen d'atteindre, à travers l'acquisition de valeurs concrètes, et compte tenu de la nature du garçon et de ses goûts, les cinq buts du scoutisme. » (*Les Bases fondamentales du scoutisme*, Michel Menu)

Les épreuves et badges proposés et choisis devront être attirants pour les jeunes. Il est bon qu'ils soient excités, impatients d'aller réaliser le défi envisagé. Il serait dommage qu'une patrouille se lance dans l'ascension d'un sommet dans le seul but d'obtenir le brevet Ascalon alors qu'aucun des patrouillards n'a d'attrait pour la montagne. L'objectif est que chacun des scouts ressentent le frisson de l'aventure lorsqu'il évoque son défi de patrouille, cette peur mêlée d'excitation, peur de l'ampleur du défi, excitation de l'honneur qui naîtra si la patrouille rencontre le succès !



Le Défi Ascalon : Concrètement ?

Le brevet est basé sur 3 défis, un défi progression, un défi aventure, et un défi missionnaire - chacun comptant pour 1/3 du brevet.

VII) Défi progression

Comme expliqué plus haut, il est essentiel que la progression collective ne se substitue pas à la progression individuelle, et que chaque patrouillard soit impliqué dans cette progression.

Dans cette optique, 1/3 du brevet repose sur la progression individuelle des scouts. Les exigences sont les suivantes :

- **Tous les « première année » devront avoir leur Aspirance et cheminer vers la promesse**
- **Tous les scouts ayant uniquement prononcé 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**
Remarque: un scout en 3^e année, ayant reçu sa seconde classe l'année précédente ne sera vraisemblablement pas assez mûr pour avoir sa première classe. Dans ce cas, il peut être opportun de travailler des badges.
- **Le CP devra avoir sa Première Classe lors de la remise du brevet, et acquérir un badge.**
- **La patrouille recevra au moins 4 badges.**
La progression exigée est en partie technique. La Patrouille Ascalon doit pouvoir compter sur un certain nombre de compétences, identifiées par des badges.

VIII) Défi Aventure

1/3 du brevet repose sur la réalisation d'un Défi Aventure. Celui-ci doit amener la patrouille à l'acquisition de nouvelles techniques et à la découverte de nouvelles aventures.

A) Acquisition de nouvelles techniques

« Le chef qui sommeille en chaque scout digne de ce nom n'est pas seulement l'homme qui veut, il est également l'homme qui sait. »

Le scoutisme, J. Sevin

La progression technique est importante, pour devenir un chef, et tous les scouts sont appelés à le devenir ne serait-ce qu'à travers la fonction de chef de patrouille, ils doivent maîtriser les techniques importantes pour vivre dans la nature : froissartage, transmission, secourisme, topographie, animation etc. Le Défi Aventure doit être l'occasion d'approfondir ces techniques.



Par ailleurs, plus les scouts maîtriseront les techniques scouts, plus ils seront libres de faire tout ce que leur imagination produit. Plus la patrouille maîtrisera la technique, plus elle pourra aller loin dans ses défis, et accomplir de grandes choses.

Enfin, il nous apparaît que les scouts sont portés par le cadre qui les entoure. Des activités, des constructions, des compétences élevées vont tirer les jeunes vers le haut. Si dans un camp, les veillées sont de bonne qualité, les scouts vont se comporter à la hauteur de la veillée.

B) L'aventure au service de la découverte

Le projet peut être tourné directement sur l'aventure, exemples : la traversée du Vercors, ou un raid vélo autour des châteaux de la Loire. L'important est que le projet nécessite un effort de chaque patrouillard. On entend par « Aventure » l'aventure humaine qui va conduire à la réalisation du projet, et la part de découverte qu'elle implique. C'est un temps fort pour la patrouille, qui va vivre un temps hors du commun.

Les projets de nature purement technique, comme la construction d'un pont ou la réalisation d'un relai optique en montagne, devront veiller à intégrer une partie « découverte » ou « aventure ». Par exemple, la construction d'un pont pourrait amener une patrouille à prendre un moment pour pêcher depuis la structure, ou encore une patrouille qui construit une tour d'affût pourrait passer la nuit dedans pour observer les animaux à l'aurore !

IX) Défi Missionnaire

1/3 du brevet Patrouille Ascalon repose sur la réalisation d'un défi missionnaire. Cela permet que l'esprit de service des scouts trouve une résonance concrète, et que le dynamisme de la patrouille lancée dans le brevet *Patrouille Ascalon* soit mis au service des autres et de sa foi. Ce défi peut prendre 3 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.
- Soit la réalisation d'une mission au service des plus démunis ou isolés, par exemple des soupes populaires ou visites de personnes âgées.
- 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. Nous considérons que faire venir un jeune dans un mouvement de scoutisme catholique participe à une mission d'évangélisation, dans la mesure où nous proposons un chemin de sainteté. Attention à ne pas se lancer dans cette de mission si la troupe n'est pas en mesure d'accueillir des nouveaux.

Les impératifs sont les suivants :

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 car il n'y a pas de contact avec ceux pour qui est récolté l'argent.**

Les patrouillards doivent prier en parallèle, pendant tout le temps du défi. Il est important de se retrouver ou de faire une chaîne de prière en patrouille.

L'action doit être externe à la troupe ainsi qu'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 et témoigner de sa foi ou de son engagement scout.

L'action doit être conséquente et continue dans le temps. Dans le cas de services d'une journée ou moins, **il doit être réalisé au moins à trois reprises** tout au long de l'année.



L'intérêt du Défi Ascalon

Pour toi aussi, membre de la maîtrise, le Défi Ascalon présente un grand intérêt. C'est un outil formidable qui pourra être un levier à 4 niveaux :

- **Au niveau du scout :** ce brevet sera l'occasion de les motiver à avancer dans leur progression, et de se motiver pour la technique. Ce badge, tel scout de seconde classe ne l'aurait pas tenté si ça avait été pour lui seul, mais il fera l'effort si c'est pour sa patrouille. De plus, le CP sera impliqué sur un projet.
- **Au niveau de la patrouille :** ce brevet est l'occasion de donner un objectif d'année qui servira de fil rouge, et donnera une structure à la vie d'année. C'est simple, tes gars auront une vie de patrouille authentiquement scoute : stimulante, exigeante, structurée sur l'année, qui les fasse progresser ! C'est quelque chose que l'ENE souhaite particulièrement encourager dans nos troupes SUF qui souvent vivent de formidables activités de troupe, préparées par des chefs de grande qualité et très engagés, mais qui parfois sont un peu molles dans leurs activités de patrouille.
- **Au niveau de la troupe :** ce brevet peut être l'occasion d'une émulation entre les patrouilles, au sein de la troupe, qui s'il est bien fait, permet de tirer tout le monde vers le haut. C'est aussi une vraie aide pour toi, chef de troupe, car l'envie et la créativité viendront d'eux et non de toi pour une fois.
- **Au niveau du scoutisme :** Les scouts seront fiers de ce qu'ils auront accompli, et l'ensemble des scouts renverront une image toujours meilleure du scoutisme qu'ils vivent, un scoutisme dynamique, un scoutisme d'aventure, un scoutisme missionnaire !



Le rôle du CT

Le CT accompagne les patrouilles dans leur défi Ascalon de la même manière qu'il les soutient au cours de l'année ; il laisse les patrouillards à la manœuvre, en autonomie, tout en les conseillant et les stimulant.

Susciter l'envie

Les chefs suggèrent aux patrouillards de se lancer dans le défi en tout début d'année sans leur imposer .

Le défi Ascalon constitue un bon outil pour motiver les CP qui assument ce rôle pour la deuxième année consécutive. Le défi leur offrira de la nouveauté, des découvertes techniques et une reconnaissance. De même, la maîtrise peut en parler aux CP dont le caractère est plus réservé ou discret.

Impliquer toute la patrouille : valider des défis attrayants et exigeants

Se lancer dans le défi Ascalon n'est pas un choix qui émane du CP seulement mais de toute la patrouille. Les défis sont choisis en CDP, le dossier est rédigé en patrouille. La maîtrise conseille afin que les défis soient adaptés à ses capacités, réalistes, attrayants et exigeants.

« Le défi Progression est trop dur »

Dans une troupe qui ronronne (progression des classes et des badges pas au cœur de la vie de l'unité), le défi Progression est difficilement réalisable sur un an.

Les inquiétudes des patrouillards sur le défi progression doit être un signe pour le CT : la progression a besoin d'être remise au centre de la vie de patrouille et de troupe (ateliers techniques et signatures d'épreuves lors des week-ends, CDH de début d'année, échange individuel entre 1 chef et chaque scout pour identifier badges possibles, etc.).

Le CT peut proposer quand même le défi Ascalon aux patrouillards comme cadre pour l'aventure et la mission, tant pis si la progression n'est pas complète. Le CT peut soumettre un dossier à l'ENE en expliquant la situation. Au rassemblement de fin de camp, la CDH pourra valider les tiers réussis pour marquer le coup même si le défi Ascalon n'est pas complété. Attention à bien préparer à l'avance les scouts à l'échec probable, et s'en servir comme tremplin pour les années suivantes (afin que les scouts n'aient pas peur de relever le défi à l'avenir).

Le CT relit le dossier, supervise le respect des différents points de réglementation. **Il est responsable de la validation du dossier avant l'envoi à l'ENE.** La maîtrise est la mieux placée pour jauger le niveau d'exigence adapté à la patrouille. Les critères d'exigence à travailler sont notamment la découverte technique et la simplicité des moyens dans le défi aventure, l'utilité pratique du défi missionnaire et l'implication de chaque scout dans la préparation.

Accompagner la patrouille dans la réalisation

Un conseil attentif et régulier est opportun pour aider les scouts à franchir les difficultés et veiller à l'avancée du défi progression. Les scouts apprécient que la maîtrise s'intéresse à leur projet : passer les voir un moment lors de la réalisation d'un défi sera pour eux une source de motivation. C'est aussi l'occasion de voir les scouts à l'œuvre dans leur poste d'action.



Se lancer dans l'aventure... par où commencer

Étapes	Qui ?	Quoi ?	Date limite
1	Patrouille	Choisit ses défis et remplit le dossier	Septembre - Octobre
2	Maîtrise	Relit le dossier, conseille des améliorations nécessaires à la patrouille qui corrige son dossier	Octobre-Novembre
3	Maîtrise	Valide le dossier et soumet le dossier final sur Céphée	30 Novembre
4	ENE	Reçoit, lit, annote et commente le dossier afin que la patrouille ajuste son défi. Elle accepte ou refuse la proposition de défi.	31 Décembre
5	Patrouille	Réalise ses défis	Janvier - Juillet
6	CDH	Statue la réalisation des défis aventure et missionnaire avant le départ en camp. Et les fait valider par l'ENE.	31 Juin
7	CDH	Valide la réalisation du défi progression et remet les insignes	Dernier jour du camp
8	Maîtrise	Indique la réussite ou non du défi sur Céphée	25 - 30 Août

Étape 1 : Construction du dossier

Le dossier à remplir est trouvé sur le site (<https://ascalon.scouts-unitaires.org/>) et dans l'onglet Ressources de Céphée avec des exemples et des conseils. Attention aux règles de sécurité.

Étape 2 : Relecture du dossier et amélioration

La maîtrise lit le dossier et donne ses conseils à la patrouille pour rendre les défis encore plus constructifs pour mieux faire grandir la patrouille.

Les points particuliers d'attention sont :

- **Exigence** : il faut viser la hauteur qui incitera les scouts à se dépasser, à « sortir de leur canapé » comme dit le Pape François, à aller vers l'aventure, vers la nouveauté, « vers les périphéries ». Ainsi seront-ils vraiment scouts, comme Baden-Powell le voulait ! Comment les scouts peuvent-ils aller plus loin, être plus exigeants, imaginer des défis qui durent toute l'année, et pas seulement le temps d'un week-end, qui incluent chaque scout ? Dans le cadre d'un service pour le défi missionnaire, est-il bien réalisé à au moins trois reprises dans l'année ? Un raid se contente-t-il d'un aspect sportif ou est-il enrichi par un herbier, la construction d'une remorque, un imaginaire irrigué par le cadre culturel ? En fin de dossier, des pistes sont données pour améliorer des défis classiques en leur intégrant de nouvelles dimensions.
- **Réalisme** : La patrouille a-t-elle le potentiel nécessaire pour la réalisation des défis ? Il faut viser haut, mais viser un point atteignable en un an. Et attention à la dispersion ! Un défi aventure qui envisage une descente en radeau, une nuit survie et un raid le lendemain mérite sans doute de se concentrer sur un axe principal.



- **Sécurité** : Se référer systématiquement aux fiches réglementation dans l'onglet ressources de Céphée. Les défis aventure sont souvent le cadre d'activités à risque. Le CT a la responsabilité de leur sécurité et doit donc veiller à ce que les différentes consignes soient bien appliquées par les scouts. Dans le cadre d'activités réglementées notamment, le CT doit transmettre les différentes contraintes de sécurité aux patrouilles (radeau, raquettes, montagne...) et les accompagner dans le processus de mise en place des mesures appropriées.

Étape 3 : Validation du dossier par la maîtrise

Note: la maîtrise ne doit pas hésiter à contacter l'ENE (ascalon@scouts-unitaires.org) sans attendre décembre pour l'inclure dans le processus afin de demander conseil dès le début de la phase de relecture.

La maîtrise valide ou non le dossier. A ce stade, le respect des règles de sécurité ainsi que l'exigence pédagogique doivent être finalisés. Elle le dépose ensuite sur Céphée pour assurer une continuité d'année en année et que l'ENE évalue la proposition de défi. La maîtrise doit cocher la case « activité réglementée » si la patrouille envisage une telle activité (radeau, montagne, raquette...). Le dépôt sur Céphée du dossier conditionnera par la suite l'apparition de la patrouille dans le Hall of Fame en cas de réussite du défi

Étape 4 : Validation du dossier par l'ENE

Suite au dépôt de la proposition de défi de la patrouille par sa maîtrise sur Céphée, l'ENE évalue la proposition et se réserve le droit de:

- refuser une proposition de défi, et entraînant par conséquent l'arrêt de la tentative de défi de la patrouille.
- demander à la patrouille d'ajuster, revoir, voire reprendre une ou la totalité des parties de la proposition de défi faite par la patrouille.

L'ENE a pour but de valider les propositions de défis tout en assurant un niveau d'exigence certain et homogène au niveau national.

Étape 5 : Réalisation des défis

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.

Étape 6 : Validation par l'ENE des défis aventure et missionnaire

L'ENE valide les défis aventure et missionnaire avant le départ en camp d'été. Si la maîtrise estime que ces deux premiers défis sont validés, elle envoie, via l'adresse mail ascalon@scouts-unitaires.org une preuve de leur réussite (photos, vidéos, plans,...) et permet ainsi à la patrouille de tenter son défi progression au cours du camp. Pour les défis Aventure et Missionnaire, le critère de succès ne peut porter à débat: la patrouille a-t-elle tenu les engagements qu'elle avait pris dans son dossier ? Là-dessus, **l'exigence** est importante : ne pas brader l'insigne, car sa valeur aux yeux des scouts provient précisément de sa difficulté. Les critères de réussite choisis en début d'année ne sont pas modifiés en fin d'année. D'où l'importance d'aider la patrouille à choisir des défis qui lui sont adaptés.



Étape 7 : Validation par la CDH du défi progression

À l'issue du camp, la CDH valide le défi progression de la patrouille. Pour le défi Progression, les situations particulières peuvent inciter à davantage de réflexion : voir encadré ci-dessous.

« Le cas du patrouillard à la traîne »

Il arrive qu'un patrouillard n'arrive pas à obtenir son deuxième badge ou sa classe, empêchant ainsi la patrouille d'obtenir le défi progression. Il est alors laissé au libre et prudent jugement de la CDH de fin de camp de remettre le défi à la patrouille malgré tout si :

- le patrouillard a prouvé sa volonté par un certain nombre d'épreuves réussies,
- a fait tous les efforts de dépassements de soi que l'on pouvait espérer de lui,
- que sa patrouille l'a porté dans sa démarche de progression.

Une telle dérogation ne peut s'appliquer que pour un seul scout dans la patrouille - qui ne soit ni le CP, ni le second.

La question ne surgira pas brusquement à la fin du camp car la maîtrise verra venir le problème et mettra alors des moyens en place pour aider le garçon à atteindre son objectif. L'émulation au sein de la patrouille est un bon moteur. Toutefois, attention à ce que l'émulation ne devienne pas malsaine. C'est à la maîtrise de s'en rendre compte. Au regard d'une telle situation, le patrouillard peut faire l'objet de cette dérogation exceptionnellement. Si le garçon ne peut clairement pas atteindre son objectif malgré ses efforts, alors il faut désamorcer la pression négative venant de lui ou de sa patrouille. L'échec est rarement un facteur de progression, mais toujours une source de déception.

Le sujet peut être abordé avec l'ENE lors de la soumission du dossier Ascalon (rubrique « commentaire de la CDH »). Si la maîtrise souhaite un avis ou un conseil de la part de l'ENE en cours d'année ou même à la fin du camp, qu'elle n'hésite pas à la contacter.

Maître-mot : « Rendre la progression accessible, sans la brader »

La maîtrise organise le cérémonial prévu dans l'Azimut de remise du défi Ascalon devant toute la troupe. Les insignes « Patrouille ASCALON » sont distribués aux patrouillards. 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 la patrouille vivra !

Note : les insignes Ascalon doivent être commandés par le Chef de Troupe **avant le camp** en prévision du succès sur le site de la malle SUF.

Étape 8 : Inscription de la réussite ou non du défi

Après le camp, le chef de troupe indique sur Céphée (sur le dossier Ascalon déposé en janvier) si la patrouille a réussi ou non le dossier. Ce retour est important car il permet à la patrouille d'être inscrite dans le Hall Of Fame Ascalon : c'est-à-dire de voir son nom publié dans Woodcraft (d'habitude au numéro de novembre-décembre), et d'être inscrite dans l'historique national des patrouilles Ascalon.



Exemples de défis

Défi missionnaire :

➤ Au service de l'Eglise

- Animer la messe tous les premiers vendredis du mois à la paroisse
- Soupe populaire
- Cours particuliers à des jeunes en difficulté
- Maison de retraite ou foyer pour handicapés : animer plusieurs après-midis
- 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...
- Chorale le jour de Noël
- Visiter personnes âgées et seules chez elles et préparer un goûter...

Pas de travail pour récolter de l'argent pour une association

➤ Au service du scoutisme

- Faire une vidéo de présentation du scoutisme à travers vos activités, à montrer au collègue
- 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...

Les services se déroulant sur un après-midi ou une soirée doivent être réalisés à plusieurs reprises pendant l'année. Par exemple, distribuer la soupe populaire à trois reprises pendant l'hiver.

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 levis et y organiser un grand jeu pour les louveteaux
- 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% azimut, en radeau
- Weekend raquettes
- Re-baliser un GR pendant un pont
- Weekend trappeur sur trois jours
- Camp itinérant à cheval.
- Tour du département à vélo
- 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 relais 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, Week End 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

- Connaissance du terrain : avoir une boîte 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) disponible sur Céphée dans l'onglet Ressources

