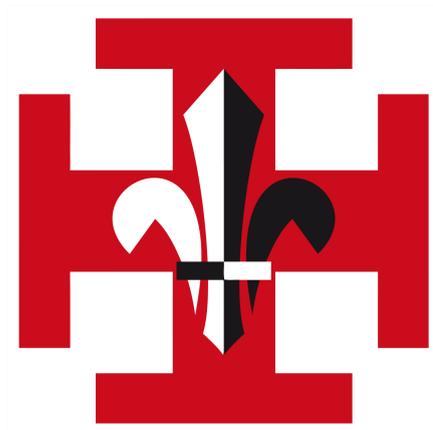


SCOUTS UNITAIRES DE FRANCE



DÉFI ASCALON

LIVRET PATROUILLE



Index

Qu'est-ce que le défi Ascalon	3
I) ...vous avez dit « patrouille Ascalon » ?	3
II) A qui s'adresse ce brevet ?	3
III) Comment faire ?	3
IV) ... « Ascalon » ?	3
V) Où trouver plus d'infos ?	3
Les 3 défis	4
I) Défi Progression pour une patrouille "enracinée dans l'effort"	4
II) Défi Aventure pour une patrouille allant "toujours de l'avant"	4
III) Défi Missionnaire pour une patrouille "rayonnant dans le monde"	5
Par où commencer ?	6
Étape 1 : Construction du dossier	6
Étape 2 : Relecture du dossier et amélioration	6
Étape 3 : Validation du dossier par la maîtrise	6
Étape 4 : Réalisation des défis	6
Étape 5 : Validation par la CDH et remise des insignes	7
Exemple de défis	8
I) Exemples de défis missionnaires	8
II) Exemples de défis aventures	8



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.

Le défi Ascalon est un défi supervisé par l'Équipe Nationale Eclaireur (ENE), d'anciens CT qui s'occupent au niveau national des activités des éclaireurs. C'est donc un défi avec un seuil d'exigence national qui nécessitera une grande motivation de ta patrouille.

II) À qui s'adresse ce brevet ?

À toutes les patrouilles qui ont envie de se lancer dans un projet mythique. À 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.

Si c'est ta deuxième année de CP, ou si la patrouille est relativement expérimentée, ce défi s'adresse plus particulièrement à toi.

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.

Si tu as accompli tes 3 défis avec succès et si un bon esprit scout règne dans ta patrouille, toute ta patrouille recevra un insigne « *ASCALON* ». Cet insigne est à placer sur tes flots de patrouille pendant un an après l'avoir reçu. De plus, un exemplaire sera placé sur le staff à vie.

IV) ... « Ascalon » ?

Saint Georges naquit en Cappadoce, en Turquie actuelle, à la fin du III^e siècle. Un jour, alors qu'il traversait la province de Libye, il entra dans la ville de Silchar. La cité était terrorisée par un dragon infernal, qui dévorait chaque jour deux jeunes gens. Saint Georges, dont le courage n'avait d'égal 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 !

V) Où trouver plus d'infos ?

Auprès de ton CT, dans Woodcraft, sur le site <https://ascalon.scouts-unitaires.org/> et à l'adresse ascalon@scouts-unitaires.org



Les 3 défis

I) Défi Progression pour une patrouille “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 va 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 de découverte du scoutisme, prononcer sa promesse est déjà un grand aboutissement et marque la volonté personnelle de s’engager dans la progression scout.

➤ **Tous les scouts ayant uniquement prononcés 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 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 pour une patrouille allant “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 en avant ! 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 affût, ou encore 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 ! Attention au respect de la réglementation. Renseigne-toi auprès de ton CT sur les points de réglementation applicables à tes activités.

NB : Les défis construction doivent être faits en vue d'une aventure. Par exemple, si tu construis un coin de patrouille modèle, présente-le 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, ou 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 le coin de patrouille dont elle rêve. Une patrouille qui sait traverser un département à la boussole pourra essayer de traverser une région avec les étoiles !

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

III) Défi Missionnaire pour une patrouille "rayonnant 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 enfin 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, visites 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). **Ainsi, pas de travail pour récolter de l'argent pour une association car il n'y a pas de contact avec ceux à qui est destiné 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 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.
- Le service doit s'inscrire dans la continuité. En cas de service se déroulant sur une journée, **celui-ci devra être effectué à plusieurs reprises** (au moins trois fois dans l'année).



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	Novembre
4	Patrouille	Réalise ses défis et envoie ses photos à Woodcraft	Décembre - Juillet
5	CDH	Valide la réalisation des défis et remet les insignes	31 Juin

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 : les défis sont-ils réalisables ? Font-ils grandir la patrouille ? Peut-on les rendre encore plus constructifs ? Elle est notamment responsable de discuter de l'exigence des défis. Les points de réglementation sont également vérifiés. Plusieurs allers-retours seront nécessaires.

Étape 3 : Validation du dossier par la maîtrise

La maîtrise valide ou non le dossier. A ce stade, le respect des règles de sécurité ainsi que l'exigence pédagogique doivent être définis. La maîtrise est accompagnée par l'Équipe Nationale Eclaireur (ENE) pour garantir un seuil d'exigence suffisant et le bon respect de la réglementation.

La maîtrise dépose ensuite le dossier sur Céphée (l'intranet des SUF) pour assurer une continuité du suivi d'année en année et permettre un meilleur accompagnement continu par l'ENE. Le dépôt sur Céphée du dossier permettra par la suite la mention du nom de la patrouille tentant le défi au sein du *Hall of Fame* en cas de réussite.

Étape 4 : Réalisation des défis

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

Le défi Progression se conclut à la fin du camp (par la remise des classes et des badges, ou non). Toutefois, il se prépare bien avant ! L'expérience montre qu'il s'agit du défi le plus difficile à réussir. De fait, attention à bien anticiper les épreuves de chaque badge et classe, ceci afin de les préparer et de les passer au fur-et-à-mesure des activités durant l'année.

Étape 5 : 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



suisant. 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* d'Ascalon. Cela signifie 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 ! Attention, pour que la patrouille apparaisse bien dans le *Hall of Fame*, le dossier doit avoir été téléchargé sur Céphée pendant l'année. De plus, la réussite du défi doit avoir été notifiée sur Céphée. Le CP doit donc insister auprès de son CT pour que ce dernier suive bien la procédure prescrite afin que la patrouille apparaisse dans le *Hall of Fame*.



Exemples de défis

Ces suggestions ne sont que des exemples, c'est à la patrouille d'imaginer des défis qui lui sont propres.

I) Exemples de défis missionnaires

➤ 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 les chemins de St Jacques, Mont St Michel, Montmartre, préparation des déjeuners, visite, soin des pèlerins...
- Chorale le jour de Noël
- Visiter des 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 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...

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

II) Exemples de défis aventures

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
- 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 trappeur
- 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 l'année
- 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 », assure-toi de respecter la réglementation (notamment activités nautiques et en montagne, renseigne-toi auprès de ton CT)

