



Les CAPs

Un CAP est une étape de la formation aux éclaireurs. Il y en a trois en tout, chacun étant adapté à une certaine expérience dans la patrouille.

- Le CAP I, pour les nouveaux éclaireur(e)s
- Le CAP II, pour les éclaireur(e)s un peu plus âgé(e)s qui veulent prendre des responsabilités
- Le CAP III, pour les cadres qui sont responsables des patrouilles

Les CAP sont une façon de structurer, de répartir et d'évaluer la formation scout aux éclaireurs. C'est un bon outil, mais il ne faut pas oublier qu'il ne s'agit que de formation explicite, une grande partie de la formation scout est implicite et ne figure donc pas dans les objectifs des CAP ; on peut difficilement évaluer si un scout « mérite confiance » ou s'il est « un ami fidèle » par exemple.

Ci-dessous figurent les objectifs des trois différents CAPs, ils sont répartis en cinq catégories : topographie, secourisme, pionnerisme, feu et scoutisme.

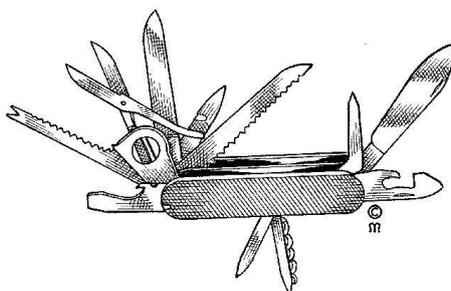
Chaque CAP doit être donné une fois par année. La méthode de formation doit reposer au maximum sur la pratique et non sur la théorie. C'est en faisant des constructions qu'on apprend le mieux à faire des nœuds et c'est en faisant des courses d'orientation qu'on apprend le mieux à lire une carte.

La formation du CAP I et II se fait sur une, voire deux, séances de troupes. Les cadres donnent la formation du CAP I aux petits gars/filles de leur patrouille, tandis que les chefs de troupe, éventuellement aidés de quelques personnes, donnent la formation du CAP II aux gars/filles qui auraient déjà le CAP I.

L'évaluation du CAP I et du CAP II se fait selon le même schéma, lors du camp d'automne.

La formation et l'évaluation du CAP III est expliquée plus en détail dans un autre document.

	Niveau	Responsable	Formation	Evaluation
CAP I	Patrouille	CP	Une journée ou deux demi-journées au début de la rentrée, organisées par les chefs de troupe	Pendant le camp d'automne
CAP II	Troupe	CT		
CAP III	Branche	CF/CBE	Sur toute l'année, voir le document sur le CAP III	Pendant le camp de cadres





CAP I

Topographie

- ✓ Savoir 10 signes topographiques
- ✓ Savoir calculer des coordonnées
- ✓ Savoir les trois échelles des cartes nationales

Secourisme

- ✓ Savoir les numéros d'urgence par cœur
- ✓ Savoir traiter une cloque et une coupure

Pionnerisme

- ✓ Nœud plat
- ✓ Nœud de foulard
- ✓ Nœud de rosette (chaussure)
- ✓ Nœud de huit, double
- ✓ Savoir se servir d'une hache, d'une pioche, d'une pelle et d'une scie

Feu

- ✓ Savoir allumer un feu sans limite de temps et d'allumettes, avec l'aide de papier si besoin

Scoutisme

- ✓ Connaître la devise des éclaireurs
- ✓ Connaître trois articles de la loi scout
- ✓ Connaître les annonces et signification de toutes les troupes et des patrouilles de sa troupe
- ✓ Connaître l'annonce et la signification de l'annonce de Brigade
- ✓ Savoir les couleurs des foulards de chaque troupe
- ✓ Connaître le salut scout et savoir sa signification





CAP II

Topographie

- ✓ Savoir 20 signes topographiques
- ✓ Savoir se repérer sur une carte
- ✓ Connaître les équidistances de courbes de niveau selon la carte et la région

Secourisme

- ✓ Connaître et appliquer ORA
- ✓ Savoir mettre quelqu'un en position latéral de sécurité et dans quels cas il faut le faire
- ✓ Savoir faire un pansement compressif

Pionnerisme

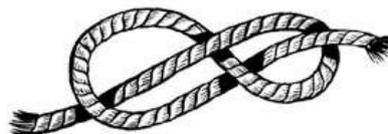
- ✓ Brelage carré et brelage parallèle
- ✓ Nœud de pêcheur, double
- ✓ Nœud d'amarre
- ✓ Nœud de tisserand
- ✓ Savoir faire une poupée
- ✓ Savoir correctement manipuler une corde sur le terrain
- ✓ Mener correctement un montage de tente

Feu

- ✓ Allumer un feu sans limite de temps, sans allume-feu et avec six allumettes
- ✓ Savoir entretenir un feu

Scoutisme

- ✓ Organiser une activité d'une heure pour sa patrouille, avec petit projet
- ✓ Tenir un rôle dans sa patrouille
- ✓ Connaître chaque article de la loi scout
- ✓ Connaître les grandes lignes du scoutisme et son organisation actuelle
- ✓ Connaître les groupes scouts de la région





CAP III

Topographie

- ✓ Savoir tous les signes conventionnels
- ✓ Faire un dispositif de marche complet (profil de marche et kilomètres-effort)
- ✓ Savoir parfaitement s'orienter en tout temps à l'aide d'une carte
- ✓ Déterminer un azimut à partir d'une carte
- ✓ Déterminer sa position sur une carte grâce à des azimuts
- ✓ Savoir se déplacer dans la réalité en suivant un azimut (visées)

Secourisme

- ✓ Savoir réagir face aux problèmes de santé qui peuvent arriver aux scouts (insolation, grande plaie ouverte, piqûre d'insecte, diarrhée, fracture d'un bras, etc.)
- ✓ Savoir le contenu d'une pharmacie et comment l'entretenir
- ✓ Savoir appliquer une procédure d'urgence en cas d'accident grave (ORA – ABC - Appel)

Pionnerisme

- ✓ Faire un nœud de tendeur dans les règles de l'art
- ✓ Savoir monter un berlingot
- ✓ Connaître les différents types de cordes
- ✓ Savoir entretenir et entreposer une corde

Feu

- ✓ Réussir à allumer un feu en 10 minutes, sans allume-feu, avec trois allumettes
- ✓ Connaître les différents types de feu et leur utilité

Scoutisme

- ✓ Savoir réciter la loi scoutie par cœur et dans l'ordre
- ✓ Savoir faire un projet de séance et de camp de patrouille
- ✓ Connaître les techniques de cuisine essentielles en camp

