

RENEWED PROGRAMME 2015

SCOUT SECTION
12 YRS – 15 YRS



SCOUTS[®]
Mauritius

National Headquarters - Baden Powell House
5, rue Baden Powell, Trianon, Quatre-Bornes, Mauritius
T. +230 466 6771 - F. 230 466 7325
contact@scoutsmauritius.org
www.scoutsmauritius.org



MAURITIUS SCOUT
ASSOCIATION

PRÉFACE :



Le « Renewed Programme » est le fruit d'un long travail collectif de révision commencé depuis 2014. Ce programme s'inscrit dans la continuité en ce qu'il s'agit de l'approche à l'éducation des jeunes tout en étant adapté à la situation actuelle de la jeunesse mauricienne et des défis qui l'attendent.

Ce programme découle de la nouvelle proposition éducative de notre association et des pistes éducatives et objectifs de section qui en découlent. Ce document prend en compte, dans la mesure du possible tous les recommandations des Chefs de Section et jeunes qui ont été recueillis dans les différentes consultations de district, lors du Forum des jeunes et

des réunions avec la commission des Méthodes Educatives.

Le Renewed programme a été construits après plusieurs week end de travail de la Commission Programme sous la Direction de M. Julien Coulon-Assame, Commissaire au Programme. Les autres membres de l'équipe ayant travaillé sur le programme étant :

- **ISMAIL BAWAMIA S.T**
COMMISSAIRE DES MÉTHODES EDUCATIVES.
- **GARRY LEUNG KIN HING**
COMMISSAIRE À L'INTERNATIONAL.
- **DENISE GORAPAH M.O.M**
COMMISSAIRE NATIONAL DES LOUVETEAUX.
- **MIRELLA QUENETTE S.T**
COMMISSAIRE DE DISTRICT LOWER PLAIN WHILEMS.
- **STÉPHANO TONTA**
ADC PROGRAMME UPPER PLAIN WHILEMS.
- **MEDGE HERMANCÉ**
ADC PROGRAMME MOKA/FLACQ.
- **TERRENCE BELONY**
SCOUTER CUBS NORD.
- **CHRISTOPHER MARIE**
SCOUTER VENTURE NORD.
- **MEDGE HERMANCÉ**
ADC PROGRAMME MOKA/FLACQ.
- **MÉLODIE GRENOUILLE**
SCOUTER CUBS UPPER PLAIN WHILEMS.
- **TYSANA FREDERIC**
SCOUTER CUBS UPPER PLAIN WHILEMS.
- **CHORINE AUGUSTIN**
SCOUTER VENTURE MOKA/FLACQ.
- **ANAIS AJTZA**
SCOUTER SCOUT MOKA/FLACQ.
- **FRANKY VEERASAMY**
SCOUTER SCOUT MOKA/FLACQ.
- **MÉLODIE MAURICE**
SCOUTER CUBS PORT-LOUIS.
- **BRYAN MASSOURAN**
PRÉSIDENT NATIONAL YOUTH SCOUT COUNCIL.
- **BÉATRICE PHANJOO**
SECRÉTAIRE NATIONAL YOUTH SCOUT COUNCIL.
- **DR. JEAN-EMMANUEL WILLIAM**
SCOUTER CUBS PORT-LOUIS
- DESIGNER DES BADGES DE SECTION :
CHRISTOPHER MARIE.
- DESIGNER DES BADGES DE SECTION ET LOGO SCOUT 2.0 :
JEAN PAUL WILLIAM.
- ILLUSTRATEUR DES BADGES:
ANTHONY AH SOON TIN YAN

LE PROGRAMME :

Ce programme est un guide qui nous espérons vous sera d'une aide indispensable pour le développement du scoutisme dans votre région.

Le programme des Scouts est constitué du programme obligatoire appelé le « Core Programme » et le programme optionnel sous la forme d' « Activity Badges ». Le Core programme vise à éduquer le jeune en utilisant la méthode scout, lui permettant de se développer intégralement. Le programme Optionnel quant à lui complète le programme obligatoire en offrant une vaste gamme d'activité permettant au jeune de découvrir divers domaines.

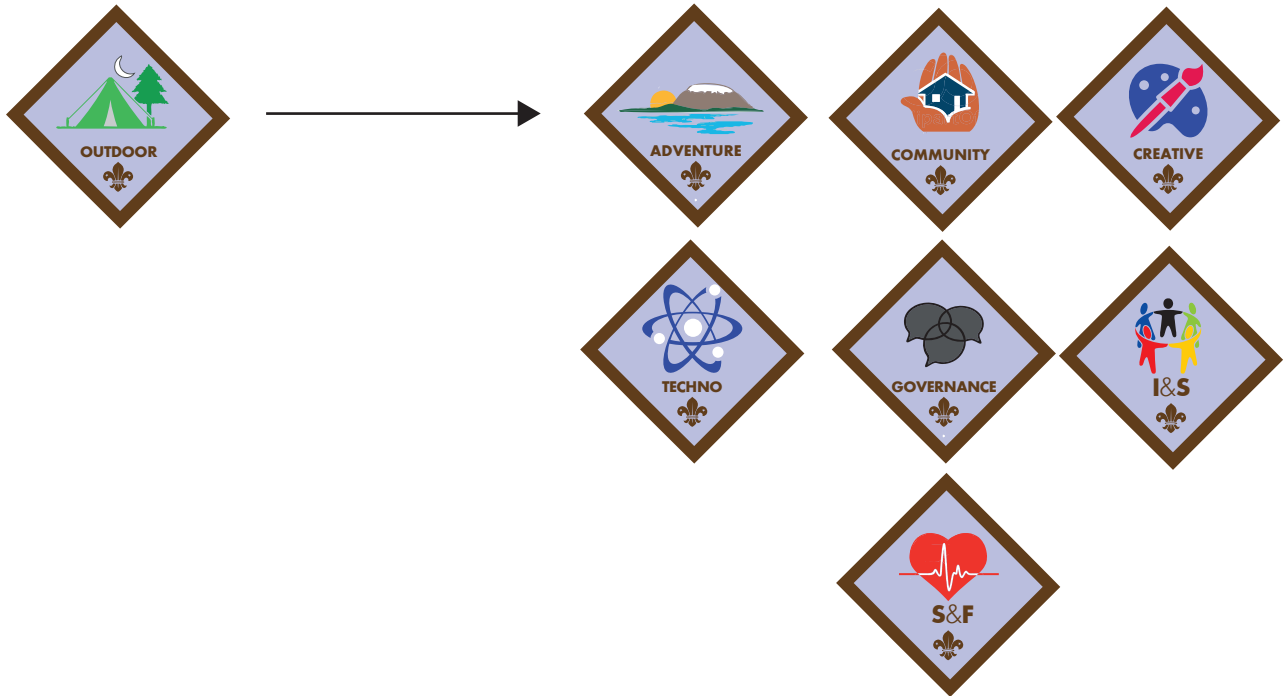
LE CORE PROGRAMME POUR LES SCOUTS.

Le Core Programme est constitué de Divers Challenge. Un challenge regroupe divers activités ou expérience à acquérir qui correspondent à un domaine de développement du jeune. Pour la section des scouts il y a 8 Challenges.

En complétant un nombre de challenge, selon les requis, les jeunes obtiennent leur « Chief Scout Gold Award », la plus haute distinction de la section des scouts.

Afin de récompenser les jeunes ayant fait des activités additionnelles spécifiques pour leur challenge, ils recevront un Gold Challenge au lieu du Challenge normal en complétant le « Gold requirement » (se référer aux requis des Challenges).

PARCOURS DU JEUNE DANS LE « CORE PROGRAMME »



LE PROGRAMME OPTIONNEL

Le programme optionnel comprend 35 Activity badges. Chaque Activity badge traite d'un domaine ou une discipline différente. Un « Activity Badge » peut être complété avec la troupe ou dans une autre association, à l'école ou dans son club sportif mais il doit fournir des preuves de sa performance au Chef pour la validation du badge. (Exemple : Le Badge Electronique peut se valider directement si le jeune fait cela a son cours de Physics ou s'il fait électronique a la MITD compte tenu du fait que les requis sont couverts)

LE CORE PROGRAMME DES SCOUTS

OUTDOOR CHALLENGE



Pour obtenir l'Outdoor Challenge, un scout devra compléter les requis suivants :

1. Participer a un camp pour une periode de plus de 2 nuits
2. Pouvoir monter une tente incluant la technique et le positionnement.
3. Pouvoir allumer un feu et cuire plat simple.
4. Connaitre les differentes zones d'un lieu de camp.
5. Connaitre les nœuds suivants : Reef Knot, Clove Hitch, Sheet Bend.
6. Connaitre les lashins suivants : Square lashimng, Diagonal lashings.
7. Obtenir le « Emmergency Aid » Activity Badge de niveau 1
8. Connaitre les regles d'hygiene en camp.
9. Connaitre les differents ordres sur une parade (Alert, At Ease etc...)
10. Connaitre les consignes de securité en camp (Que faire en cas d'incendie ? etc...)

I&S CHALLENGE

(INTERCULTURAL
& SPIRITUAL)



Pour obtenir le I&S Challenge, un scout devra compléter les requis suivants :

1. Compléter l'un des badges suivants :
 - a. Le Badge du Bureau Catholique - Niveau Scout
 - b. Le Mumins Badge
 - c. Le « My Faith » Activity Badge.
2. Participer à une activité religieuse
 - i. de ta croyance et
 - ii. d'une autre croyance que la tienne. (Exemple: Pèlerinage Père Laval, Maha Shivaratree, entre autre).
3. Compléter au moins Trois des activités suivantes :
 - a. Préparer un temps spirituel sur une citation de Baden Powell.
 - b. Participer à un temps de recueillement résidentiel (exemple une retraite)
 - c. Prendre une part active dans les célébrations d'un lieu de culte pendant 3 mois.
 - d. Participe a au moins deux fêtes culturelles d'une autre culture que la tienne.
 - e. Participer à un atelier d'éducation à la vie et à l'amour (EVA) ou autre formation similaire.
 - f. Organiser une soirée culturelle avec des habits, des plats, et des musiques de diverses cultures.

GOLD REQUIREMENT :
PARTICIPER À UN ÉVÈNEMENT INTERCULTUREL D'UNE CULTURE NE SE TROUVANT PAS À L'ILE MAURICE.

COMMUNITY CHALLENGE



Pour obtenir le Community Challenge, un scout devra compléter les requis suivants :

(A) TA LOCALITÉ

1. Réalise un plan de ton quartier en y incluant tous les points importants (exemple : Poste de Police, Médecins de quartier, Lieux religieux etc.)
2. Aller à la rencontre d'une personne célèbre dans ton quartier. Il peut être un artiste connu ou un élu de la région. Lui parler de sa passion et de son engagement.

(B) TRAVAUX COMMUNAUTAIRES

1. Participer à au moins 12 heures de travaux communautaires qui peuvent être répartis sur une durée ne dépassant pas 3 mois. (Exemple : Aider une association caritative-CARITAS, entretenir un lieu public, aider un lieu de culte dans des évènements)

(C) FLÉAUX DE LA SOCIÉTÉ

2. Connaître les dangers liés aux réseaux sociaux
3. Suivre un atelier de formation avec l'association « Man Against Violence » ou autre association similaire sur les violences.
4. Connaître les méfaits de la drogue, de l'alcool et de la Cigarette sur la société.

GOLD REQUIREMENT :
PRENDRE LA PAROLE DANS UN FORUM DE QUARTIER OU NATIONAL ET FAIT PART DES PROBLÈMES DES JEUNES DANS TON QUARTIER.

TECHNO CHALLENGE



Pour obtenir le Techno Challenge, un scout devra compléter au moins 2 des 3 Zones suivants :

(A) NOUVELLES TECHNOLOGIES

1. Réaliser une recherche sur une création révolutionnaire récente et la présenter à la troupe.
2. Faire une Visite du Centre Rajiv Gandhi ou autre centre scientifique de l'Ile. (Exemple le Techno Hub)
3. Réaliser un poster sur l'un des grands découvreurs et leur invention. (Exemple Graham Bell, Isaac Newton, Les frères Wright, Ford)

(B) ARCHITECTURE ET INGÉNIERIE

1. Présenter à ta troupe un bâtiment ou autre construction d'un concept nouveau et explique ton choix.
2. Réaliser une maquette sur l'un des thèmes suivants :
 - i. Ma Future maison
 - ii. Ma Ville Parfaire
 - iii. Une cité écologique
 - iv. Un Aéroport

(C) SCIENCE

1. Obtenir l'un des Activity Badges suivant :
 - i. Meteorologist Activity Badge
 - ii. Mechanic Activity Badge
 - iii. Electronics Activity Badge
 - iv. Naturalist Activity Badge

**GOLD REQUIREMENT:
GAGNER UN CONCOURS SUR
UN PROJET SCIENTIFIQUE OU
FABRIQUER UNE INVENTION
QUE LE JEUNE UTILISERA
DANS SON CAMP.**

SPORT & FITNESS CHALLENGE



Pour obtenir le S&F Challenge, un scout devra compléter les 2 zones suivantes :

(A) ACTIVITÉ SPORTIVE

1. Pratiquer au moins une activité sportive durant au moins 3 mois.
2. Participer à un tournoi sportif dans une discipline de ton choix.

(B) SANTÉ ET HYGIÈNE

1. Faire une présentation à la troupe sur les méfaits de la cigarette, de l'abus d'alcool et de l'utilisation des produits stupéfiants.
2. Préparer un repas équilibrer et présenter les différents éléments du plat a la troupe.
3. Participer à un atelier sur l'éducation sexuelle et la prévention sur les maladies sexuellement transmissibles.
4. Respecte tes 8 heures de sommeil par nuit et explique l'importance d'une bonne nuit de sommeil à ta patrouille.
5. Obtenir l'Activity Badge « Emergency Aid » de niveau 3.

**GOLD REQUIREMENT: RÉALISER UN
DES DEUX REQUIS SUIVANTS :**

1. **OBTENIR L'ACTIVITY BADGE :
EMERGENCY AID » DE NIVEAU 4.**
2. **OBTENIR UNE MÉDAILLE LORS
D'UNE COMPÉTITION SPORTIVE
NATIONALE OU INTERNATIONAL
(CHAMPIONNATS DE MAURICE,
JEUX DE L'AVENIR ETC...)**

CREATIVE CHALLENGE



Pour obtenir le Creative Challenge, un scout devra compléter l'une des zones suivantes :

(A) ARTS DU SPECTACLE

Monter et présenter l'un des numéros ou compositions suivantes :

1. Un Spectacle de Magie
2. Au moins 5 sketch d'au moins 15 minutes composé par la patrouille.
3. Réaliser un single, un slam ou un morceau musical – Composition et enregistrement.
4. Réaliser un mix (platines ou logiciel informatique) et l'enregistrer.
5. Participer à un spectacle de marionnette.
6. Participer à un spectacle de danse.
7. Composer un morceau sur un instrument de musique de ton choix.

(B) ARTS VISUELS

Réaliser au moins deux des activités suivantes :

1. Réaliser une peinture sur toile (Format A2 minimum) sur un thème en accord avec le Chef.
2. Réaliser une fresque murale.
3. Réaliser une exposition photo sur un thème en accord avec le chef.
4. Participer à la réalisation d'un court métrage.

(C) CRÉATIONS

Réaliser au moins une des activités suivantes :

1. Réaliser une tenue incluant la couture, broderie et différents procédés de création.
2. Réaliser des objets artisanaux. Cela peut inclure des bougies, pot en terre cuite ou autres créations en accord avec le chef et faire une exposition des créations.

GOLD REQUIREMENT: RÉALISER UN DES REQUIS SUIVANTS :

1. ENREGISTRER UN ALBUM AVEC LES DIFFÉRENTES CHANSONS COMPOSÉES.
2. ORGANISER UN DÉFILÉ DE MODE AVEC LES DIFFÉRENTES TENUES CRÉES.
3. ORGANISER AVEC LA TROUPE UN SPECTACLE D'AU MOINS UNE HEURE. CE SPECTACLE DEVRA COMPORTER DES DANSES, DES TOURS DE MAGIE ET DES CHANTS/ SLAMS.
4. PARTICIPER À UN CONCOURS DE CHANT/SLAM DE NIVEAU NATIONAL.
5. PARTICIPER UNE REPRÉSENTATION D'UN ORCHESTRE.

ADVENTURE CHALLENGE



Pour obtenir l'Adventure Challenge, un scout devra compléter les requis des différentes zones. Il a noté que pour chaque activité, le scout devra :

- i. Faire partie de l'organisation de l'activité.
- ii. Connaître les règles de sécurité liée à chaque activité.
- iii. Porter l'équipement approprié à la pratique des différentes activités.
- iv. Consignes pour les activités spécialisées : Les activités spécialisé devront être fait auprès d'un organisme ou moniteur licencié pour la pratique de l'activité (Exemple un moniteur agréé BSAC ou PADI pour la plongée).

(A) ACTIVITÉ NAUTIQUE

Participer à au moins deux sessions d'une des activités suivantes :

1. Snorkeling
2. Kite Surfing
3. Surf
4. Canoé Kayak
5. Voiles (Lazer, Optimist, planche à voile)
6. Ski Nautique.
7. Participer à une initiation a plongée ne dépassant pas 10 mètres.

(B) ACTIVITÉ AÉRIENNE

Participer à une des activités suivantes :

1. Tyrolienne
2. Accrobranche
3. Para sailing
4. Kiting

(C) ACTIVITÉ TERRESTRE

Participer à au moins Deux des activités suivantes :

1. Participer à un Heiking d'au moins 12 kms incluant la
2. Participer à une expédition } d'au moins deux jours et une nuit couvrant une distance d'au moins 20 kms.
3. Faire un parcours à Vélo d'au moins 20 kms.
4. Faire un trajet en Quad Bike

GOLD REQUIREMENT: RÉALISER UN DES REQUIS SUIVANTS :

1. UN TOUR DE L'ILE À VÉLO OU À PIED.
2. OBTENIR LE BSAC OU PADI BASIC SNORKEL AWARD.
3. PARTICIPER À UN CONCOURS D'UNE DISCIPLINE NAUTIQUE.
4. FAIRE UNE DESCENTE EN RAPPEL D'UNE PAROI. (CA PEUX ÊTRE UN OBSTACLE, UN FLANC DE MONTAGNE, CASCADE ETC...)

GOVERNANCE CHALLENGE



Pour obtenir le Governance Challenge, un scout devra compléter les requis suivants :

(A) HISTORIQUE.

1. Faire une recherche sur un mouvement ou une décision qui a apporté un changement majeur dans votre pays et la présenter à la troupe. (exemple la grève estudiantine et la scolarité gratuite ou l'autonomie de l'île Rodrigues).
2. Visiter un bâtiment/lieu historique proche de votre région et documentez-vous sur les raisons de la construction de ce lieu et son probable abandon ou conversion. (*exemple : Pourquoi a t'il été construit à cet emplacement ?, Quelle été son utilité ? Pourquoi va-t-il été abandonné ou Converti ?*). Des exemples de lieu peuvent être le Vagrant dépôt à GRNW, L'Albion docks, Le débarcadère a Souillac etc...

(B) ADMINISTRATION RÉGIONALE.

1. Visiter la Mairie, le conseil de district ou l'assemblée régionale.
2. Rencontrer un élu ou ancien élu de votre région et recueillir son expérience sur une décision prise pendant son mandat et son implication.
3. Connaitre les poste Clef de la Mauritius Scout Association tel que Chef Scout, Commissaire Général ou Commissaire de District et leur fonction.

(C) INTERNATIONAL ISSUES.

1. Présenter à sa Patrouille l'un des Objectifs du Millénaire pour le développement des Nations Unies (Millenium Développment Goals). – Lien Internet :
2. Réaliser un collage d'articles ou une exposition photo sur les « Small Island Developing States »(SIDS).

GOLD REQUIREMENT: RÉALISER L'UN DES REQUIS SUIVANT :

1. PARTICIPER À UNE SIMULATION DE SESSION PARLEMENTAIRE D'UN CONSEIL MUNICIPAL D'UN DISTRICT COUNCIL OU DE L'ASSEMBLÉE NATIONALE DANS LA SALLE APPROPRIÉE.
2. ECRIRE UN ARTICLE SUR L'UN DES OBJECTIFS DU MILLÉNAIRE POUR LE DÉVELOPPEMENT ET LA FAIRE PARAÎTRE DANS UN JOURNAL NATIONAL OU ETRANGER.

CHIEF SCOUT GOLD AWARD



Le Chief Scout Gold Award (CSGA) est la plus haute distinction de la section scoute. Le CSGA s'obtient en complétant les requis suivants :

1. Obtenir l'Outdoor Challenge
2. Obtenir le Creative ou le Techno Challenge
3. Obtenir le S&F Challenge
4. Obtenir l'I&S Challenge
5. Obtenir le Community ou le Governance Challenge
6. Obtenir l'Adventure Challenge
7. Obtenir au moins un des Challenge avec le Gold Requirement.

Le Jeune devra se présenter sur le panel National munie de son portfolio pour la Validation.

N.B : Les jeunes (i) n'ayant aucune croyance religieuse ou (ii) ayant des instructions religieuses ne lui permettant pas de participer aux activités culturels et religieux d'autres confessions sont exemptés de l'I&S Challenge sous condition d'une présentation d'une lettre des parents dans le cas (i) et de l'autorité religieuse attestant ce fait dans le cas (ii).

LE PROGRAMME OPTIONNEL

ADMINISTRATOR ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Ecrire une lettre d'au moins 200 mots en utilisant Word ou Open office.
2. Connaître les rôles et responsabilités du Group Scout Leader, du Trésorier et Secrétaire de la troupe.
3. Connaître les procédures bancaires classiques (exemple : comment effectuer un retrait)
4. Réaliser une carte d'invitation pour un évènement de la troupe.
5. Préparer un communiqué de presse pour un évènement de la troupe.
6. Rédiger un article sur un évènement de la troupe.
7. Agir comme secrétaire dans au moins 3 réunions de la troupe. Cela inclut la convocation des membres.

ANGLER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

(A) CONSIGNES DE SÉCURITÉ

1. Connaître les différentes consignes de Sécurité lié à la pratique de la pêche en mer et en eau douce.
2. Connaître les lois en vigueur à Maurice sur la pêche :
 - a. Saisons de pêche pour la pêche règlementée
 - b. Les tailles minimales pour les prises à conserver.

(B) TECHNIQUES ET CONNAISSANCE DE PÊCHE ET DES POISSONS

1. Démontrer votre connaissance de trois techniques de pêche (Exemple : « La Traine », « Coulée » ou « Castling »).
2. Connaître au moins 4 espèces de poissons qu'on peut trouver sans votre zone de pêche et soyez capable de les identifier.

(C) PRATIQUE DE LA PÊCHE

1. Partir à la pêche a au moins 5 reprises.
2. Durant ses séances de pêche Veuillez recueillir les informations suivantes et les présenter à votre troupe :
 - i. Nombre et taille/poids des Poissons pris.
 - ii. Méthodes utilisés
 - iii. Conditions Météo

ARTIST ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Réaliser un dessin ou tableau sur un thème en accord avec le chef.
2. Peindre un objet ou un paysage sur un format A3 minimum.
3. Faire un exposé de vos peintures et brouillons.

ASTRONOMER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Pouvoir reconnaître une constellation et les étoiles principale qui la composent.
2. Connaître les termes suivants et donner des exemples:
 - Une Constellation
 - Une Etoile
 - Une Galaxie
 - Une Nébuleuse
 - Une Supernova
 - Un Trou Noir
 - Un Quasar
3. Donner une description de notre système Solaire en y incluant le soleil, les planets qui la composent, les lunes, les météorites et astéroïdes.
4. Pouvoir décrire au moins un projet spatial de l'homme dans l'espace Exemple le projet Appolo, SOHO, Hubble, Ariane ou Cassini.
5. Expliquer comment la lune affecte les marées sur terre.
6. Visiter un Planétarium ou Réaliser une maquette du système solaire.
7. Réaliser au moins 2 observations en utilisant un télescope. Vous êtes prié de noter vos observations
8. Réaliser une exposition des projets réalisés.

ATHLETE ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Connaître les règles de sécurité ainsi que la tenue appropriée à la pratique d'au moins 3 disciplines de l'athlétisme.
2. Connaître les différents exercices échauffements nécessaire avant la pratique d'une discipline athlétique.
3. Prendre part à au moins six compétitions dans une discipline en accord avec le chef.

BASIC AVIATION SKILLS ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Connaître les différentes lois et protocole qui régissent une piste d'atterrissage. Réaliser un dessin ou une maquette d'une piste d'atterrissage.
2. Connaître les termes suivants pour un avion : nez, fuselage, Queue, réacteurs et savoir comment ses différents éléments aide à manœuvrer l'appareil.
3. Connaître les termes : Poussée, accélération, résistance et utiliser ses termes pour décrire comment un avion décolle et atterrit.
4. Visiter l'aéroport SSR Ramgoolam ou l'Hélicoptère Squadron Unit de la Mauritius Police Force à Plaisance.
5. Faire une exposition sur au moins 5 modèles d'avion ou d'hélicoptère en y définissant les particularités de chaque appareil.

BASIC NAUTICAL SKILLS ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Pratiquer au moins deux heures d'une des disciplines suivantes:
 - Canoë Kayak
 - Bateau à Moteur
 - Dragon Boating
 - Voiles (optimist, Laser)
 - Planche à Voile
2. Connaitre les consignes de sécurité liée à la pratique des sports nautiques.
3. Réaliser au moins 5 nœuds nécessaires dans des disciplines nautiques comme le « Figure of eight ».
4. Expliquer comment utiliser un gilet de sauvetage et une bouée de sauvetage.
5. Démontrer au Chef que vous connaissait une technique permettant de mesurer la profondeur.
6. Connaitre les différentes mesures suivantes : Nautique, Nœud entre autres.
7. Connaitre les termes : La proue, Bâbord, Tribord entre autres.
8. Visiter le Port ou un poste de la Mauritius Coast Guard.

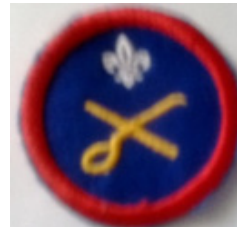
CAMP COOK ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. En condition de camp, participer aux achats et à la gestion des stocks de nourriture.
2. Réaliser le menu d'une journée de camp et le réaliser.
3. Durant une semaine, n'utiliser que le feu de Bois ou autre méthode n'utilisant pas le gaz ménager.
4. Réaliser un plat chaud dont la cuisson ne nécessite aucuns ustensiles de cuisine.

COOK ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Pouvoir allumer un feu.
2. Savoir comment utiliser une gazinière et un four.
3. Réaliser un repas chaud pour sa patrouille
4. Préparer une entrée, un plat et un dessert équilibré pour sa patrouille.

CHEF ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Connaître les différents lieux d'achat de produits frais à proximité de votre localité.
2. Connaître les normes d'hygiène dans le monde de la restauration.
3. Connaître la Notation Michelin et faire une présentation sur un Chef Célèbre et sa spécialité.
4. Visiter la Cuisine d'un Hôtel.
5. Démontrer que vous savez couper des légumes en julienne, en rondelle et en cubes.
6. Créer un Menu incluant une entrée, un plat et un dessert d'un standard d'Hôtel 5 étoiles avec des produits frais locaux de votre région.

CAMPER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Camper sous tente pendant au moins 10 jours.
2. Savoir quels sont les facteurs prise en considération lors du choix d'un lieu de camp.
3. Pouvoir monter une tente et l'orienter correctement en fonction du vent.
4. Show an understanding of the reasons for hygiene and the importance of being safe and tidy in camp.
5. Savoir comment stocker la Nourriture lors d'un camp.
6. Construire au moins 3 gadgets sur le lieu de camp. Cela peut inclure le Flag pole, la table de cuissons ou la table de patrouille entre autres.
7. Avoir le Cook Badge.

CAVER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Visiter au moins une Cave.
2. Connaître les termes stalactites et stalagmites et leur différence.
3. Connaître les règles et normes nécessaire à la préservation des caves.

CRAFT ACTIVITY BADGE



Ce Badge doit constituer au moins 6 heures de travail qui peuvent s'étaler sur une période ne dépassant pas un mois. Les précautions nécessaires sont à employer avec les matériaux et outils utilisés.

Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter au moins trois requis suivants:

- Fabriquer un vêtement en utilisant un patron et une machine à coudre.
- Réaliser une broderie sur un coussin, un mouchoir ou une nappe.
- Réaliser une gravure sur bois ou un autre matériel en accord avec le chef.
- Réaliser une sculpture sur bougie, bois ou de la pierre en utilisant les outils appropriés.
- Fabriquer un petit meuble (exemple une étagère ou un banc)
- Decorate a cake for a special occasion.

DIY (DO IT YOURSELF) ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter au moins les suivants:

1. Connaître les différentes précautions et signes de sécurité utilisée en milieu professionnelle :
 - Signes de sécurités (Exemple: Danger Electricité, Produit inflammable, produit irritant, surface glissante)
 - Les équipements de sécurité (Exemple : Gants, Lunettes de protection etc...)
2. Expliquez comment gérer les situations suivantes:
 - a. Débloquer un conduit/drain obstrué.
 - b. Changer un robinet
 - c. Colmater un Tuyau percé
 - d. Changer une prise électrique.
 - e. Remplacer un fusible.
 - f. Changer une ampoule
 - g. Remplacer une vitre
 - h. Rapiester un trou dans un vêtement.
3. Réaliser sois même au moins trois des activités suivantes sous la supervision d'un professionnelle et en portant les équipements approprié:
 - Peindre les différents murs d'une pièce.
 - Réparer et vernir un meuble.
 - Fixer une tringle et y accrocher les rideaux.
 - Fabriquer une étagère simple.
 - Poser des carreaux, vinyle ou parquet.
 - Poser une serrure sur une porte.
 - Aider à la construction d'un mur.
 - Aider à la création d'un jardin.
 - Aider à faire l'entretien technique d'une voiture.

DRAGON BOATING ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants:

1. Connaître les consignes de sécurité liée à l'activité.
2. Connaître les commandes et manœuvres lié à l'activité.
3. Faire des sessions de pratique d'au moins deux heures parcourant une distance d'au moins 250 mètres.
4. Prendre part dans une course en parcourant au moins 250 mètres.

ELECTRONICS ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Connaître les termes et procédés suivants:
 - a. Connaître la loi d'Ohm, $V=IR$.
 - b. Connaître les termes: Résistance, Voltage, Intensité et leur unité de mesure.
2. Connaître les consignes de sécurité lors des travaux avec des composants électriques ou électroniques ainsi que les équipements nécessaire à la pratique d'interventions sur les composants électriques ou électroniques.
3. Utiliser un Multimètre et établir le courant et la résistance d'un circuit simple.
4. Connaître la différence entre un circuit analogue et un circuit digital.
5. Construire 3 circuits différents en y ajoutant dans au moins un d'entre eux des composants digitales.

ENTERTAINER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les trois requis suivants

ALTERNATIVE A

1. Ecrire une pièce de théâtre, un script de court métrage ou un sketch d'au moins 15 minutes et le mettre en scène.
2. Présenter une animation a une audience à l'école, la troupe ou ton quartier.

ALTERNATIVE B

1. Prendre part à un Scout Show ou autre production avec la troupe ou à l'école ou autre organisation/ groupe. Vous devrez vous engagez à être présent à la plupart des répétitions.

FORESTER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les trois requis suivants

1. Identifier au moins 8 espèces d'arbres dans votre entourage.
2. Connaître les caractéristiques d'identification d'espèce d'arbres.
3. Préparer le sol et planter un arbre. En prendre soin pendant au moins 6 mois.
4. Visiter une forêt et avoir un entretien avec un conservateur sur la gestion des espaces forestier. Incluant la gestion des espèces invasives et la protection des espèces indigènes.

GUIDE ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

ALTERNATIVE A - GROUPE SCOUT DE VILLAGES

1. Connaitre son village dans un rayon de 3 kms en y repérant les:
 - Docteurs, vétérinaires, dentistes, hôpitaux ou dispensaires de la région.
 - Station de Pompiers, garages, Station de Police, Centres commerciales.
 - Les Bus Stops et Taxi Stands de la région.
 - Les différentes routes donnant accès aux routes nationales et à l'autoroute.
2. Agir comme Guide de votre région pour quelqu'un découvrant votre village.

ALTERNATIVE B - GROUPE SCOUT DE LA VILLE

1. Connaitre les bâtiments importants de votre ville: Exemple: l'hôpital le plus proche ou la Mairie.
2. Connaitre au moins 3 attractions touristiques ou lieu du patrimoine dans votre ville.
3. Aider un touriste ou un villageois en lui servant de guide dans votre ville.
4. Connaitre les routes principales de votre ville.

HIKER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. 1. Participer aux parcours suivants:
 - Une expédition d'au moins 12 km.
 - Deux expéditions d'au moins 20 km chacune, en y incluant une nuit de camp.
2. Préparer l'itinéraire en consultation avec le Chef en y incluant les points d'arrêt/ de ravitaillement.
3. Après chaque expédition fournir un rapport au Chef en y incluant un tracé du parcours.
4. Pouvoir utiliser un GPS pour se localiser Durant les différentes expéditions.

HOBBIES ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

ALTERNATIVE A

1. Avoir un passe-temps n'étant pas en relation avec un autre "activity badge".
2. Noter sa progression pendant une période d'au moins 3 mois.

ALTERNATIVE B

1. Entreprendre une collection durant une période d'au moins 3 mois. Exemple: une collection de timbres, pins, stickers, pièces de monnaies ou autre objets en accord avec le chef.
2. Faire une exposition de votre collection en y incluant l'historique et signification des pièces.

INTERPRETER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

ALTERNATIVE A - LANGUE ETRANGÈRE

Compléter les requis suivants dans une langue étrangère.

1. Avoir une conversation d'au moins 10 minutes avec un natif de la langue.
2. Ecrire une lettre d'au moins 150 mots.
3. Traduire un texte de la langue étrangère dans votre langue natale.
4. Agir comme interprète pour un natif de la langue étrangère choisie.

ALTERNATIVE B - LANGUE DES SIGNES

Utiliser la langue des signes Mauricienne.

1. Avoir une conversation de 10 minutes en langage des signes.
2. Connaître les signes qui définissent les termes suivants: Scout, Promesse et Bonne action.
3. Agir comme traducteur pour quelqu'un utilisant le langage des signes.

LIFESAVER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Connaitre les différentes étapes quand on secours quelqu'un en mer.
2. Avoir une des attestations suivantes:
 - a. Certificat de Premiers soins d'un organisme accrédité (St John, Croix Rouge, Fellowship)
 - b. Une attestation de cours suivi avec les Gardes Côtes.
 - c. Une attestation de cours suivi avec les pompiers.
3. Connaitre les procédures d'évacuation ou comment gérer les situations suivantes:
 - a. Feu dans une maison ou bâtiment.
 - b. Fuite de Gaz
 - c. Un Accident de Voiture
 - d. Une personne electrocuté
 - e. Un Tembrelemt de Terre
 - f. Une Alerte au Tsunami ou Cyclone.

METEOROLOGIST ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Connaitre comment les différents paramètres sont mesurés/identifiés :
 - a. Force du vent et Direction.
 - b. Type de Nuage et portée.
 - c. Temperature
 - d. Pression Atmosphérique
 - e. Pluviométrie
 - f. Humidité
2. Réaliser un instrument de prise de mesure d'un des paramétrés précédent et mesurer ce paramètre dans votre région pour une période d'un mois.
3. Expliquer comment les nuages se forment.
4. Savoir comment dessiner une carte synoptique et en réaliser une.

MARTIAL ARTS ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Participer à des sessions d'entraînement de la discipline choisie pendant au moins 6 mois.
2. Prendre part a une compétition de la discipline choisie.

MASTER AT ARMS ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Participer à au moins 6 sessions d'entraînement de la discipline choisie (Tir à L'arc ou Fleuret)
2. Connaitre les règles de sécurité liée à la discipline choisie.
3. Participer à une compétition liée à la discipline choisie.

ORIENTEER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Connaitre les différents symboles et codes utilisés en cartographie.
2. Pouvoir d'orienter avec une carte et utiliser une boussole.
3. Participer à une course d'orientation organisée par le Chef.

MY FAITH ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Participer aux célébrations et activités d'un lieu de culte pendant au moins 6 mois.
2. Compléter les requis additionnelles suivants:
 - a. Connaitre les origines de ta pratique religieuse.
 - b. Connaitre l'histoire de l'implantation de ta croyance à l'île Maurice.
 - c. Faire un exposé à ta troupe sur la place de la religion dans ta vie.

PIONEER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Démontrer que vous connaissez au moins 6 nœuds et 3 lashings.
2. Réaliser:
 - a. Une maquette d'un "Pioneering Project" - Exemple: Chariot, mirador.
 - b. Réaliser en grandeur nature le projet de votre maquette.

QUARTERMASTER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter un des alternatifs suivants

ALTERNATIVE A - ASSISTANT GROUP QUARTERMASTER

1. Aider le Quartermaster de la troupe pendant au moins 3 mois en l'aidant à:
 - a. Faire l'entretien des tentes y compris les réparations.
 - b. Entretenir les cordes et équipements de cordages, poulies et drapeaux.
 - c. S'occuper de l'entretien des plaques de cuissons/ burners et raccord de gaz.
 - d. S'occuper de l'entretien des ustensils de cuisson.
2. Tenir le cahier d'intendance sur la sortie et retour de matériel de groupe.

ALTERNATIVE B - CAMP EQUIPMENT QUARTERMASTER

1. Lors d'un camp d'au moins 3 jours, agir comme Equipment Quartermaster en effectuant les tâches suivantes :
 - a. (a) Veiller à la bonne utilisation des tentes et s'assurer qu'ils sont correctement pliés/ rangés après usage. Procéder à des réparations si nécessaire.
 - b. (b) S'occuper de la bonne gestion des produits inflammables utilisés pendant le camp.
 - c. (c) S'occuper de la gestion des outils pendant le camp.
2. Tenir un cahier d'intendance sur la sortie et le retour du matériel du store.
3. Veiller à ce que le First Aid Kit soit toujours aux normes.

ALTERNATIVE C - CAMP FOOD QUARTERMASTER

1. Occuper le rôle de Camp Food Quartermaster en effectuant les tâches suivantes :
 - a. Préparer le menu du camp.
 - b. Préparer la liste des courses de chaque jour d'achat.
 - c. Garder le journal des dépenses lié à la nourriture et le carnet d'intendance.
 - d. S'assurer que la nourriture est conservée dans des conditions d'hygiène réglementaire (Exemple la viande au congélateur, pas de nourriture au sol etc.).
 - e. S'assurer que les matériaux de cuisine sont correctement utilisés.
2. Faire un compte rendu de la gestion de l'intendance du camp à votre Chef après le camp.

SAILOR ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter un des requis suivants

1. Suivre au moins 3 sessions d'initiation à
 - a. (a) Optimist/ Lazer
 - b. (b) Trimaran/ Catamaran
2. Participer a une Regatte.

SMALLHOLDER ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter un des alternatifs suivants

ALTERNATIVE A - FERMIER JUNIOR

1. Connaitre la réglementation d'implantation d'une ferme dans votre région.
2. Savoir quels sont les plantes cultivable dans votre région et la période de semences et de récolte.
3. Prendre part aux activités d'une ferme pendant au moins 3 mois.

ALTERNATIVE B -PETIT PLANTEUR

1. Cultiver un lopin de terre d'une taille en accord avec le chef.
2. Apres 3 mois de travaux récolter au moins 3 types de légumes, 1 type de fruit et 3 types de fleur en y incluant des roses.
3. Réaliser une exposition/vente de vos produits.

ALTERNATIVE C - ELEVEUR JUNIOR

1. S'occuper d'un élevage pendant au moins 3 mois en effectuant un des deux requis :
 - S'occuper d'une ferme en y faisant le nettoyage, en nourrissant les animaux et en planifiant les visites du vétérinaire,
 - S'occuper d'un site d'apiculture en assistant un professionnel. Vous êtes pries de suivre les consignes de sécurité et de porter l'équipement appropriée.

STREET SPORTS ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Prendre part dans divers activités de Street Soccer, Skateboarding ou roller.
2. Compléter les deux requis suivants:
 - a. Pratiquer le sport choisi pendant au moins 6 mois.
 - b. Pouvoir entretenir et ajuster l'équipement utilisé.
3. Connaitre les règles de sécurité pour le sport choisi.
4. Participer a une compétition de BMX, rollers ou street soccer.

SURVIVAL SKILLS ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Démontrer votre connaissance dans les points suivants:
 - a. Comment agir pour prévenir l'hypothermie ou la déshydratation.
 - b. Avoir le Emergency Aid Lv 3 Activity Badge.
 - c. Savoir comment construire un abri à partir de matériaux naturels (Exemple : feuilles)
 - d. Allumer un feu sans allumettes ou briquette en utilisant des pierres ou du bois.
 - e. Connaitre comment utiliser des signaux de détresse avec des miroirs, fumée, écriture dans le sable.
 - f. Connaitre les plantes comestibles qu'on trouve dans la nature a l'île Maurice.
 - g. Connaitre une méthode pour filtrer et purifier l'eau en pleine nature.
2. Prendre part à un exercice de survie d'au moins 36 heures durant lequel vous devrez :
 - a. Construire un abri de matériaux naturels et y dormir.
 - b. Trouver de la nourriture en pleine nature. (Pêche, cueillir des fruits sauvages etc.)
 - c. Faire la cuisson sur un feu allumé avec du bois ou de la pierre et cuisiner sans ustensiles.
 - d. Démontrer vos compétences d'orientation de nuit comme de jour sans l'aide d'une boussole ou d'autres moyens technologiques.

WATER SPORTS ACTIVITY BADGE



Pour Obtenir Ce Badge le Scout devra compléter les requis suivants

1. Suivre le Basic Snorkel Diver course de la Mauritius Underwater Group.
2. Avoir le Discover Scuba Diving Award de la Professional Association of Diving Instructors. (Mauritius Scuba Diving Association) ou autre institution reconnu.
3. Suivre au moins 3 sessions d'une activité Nautique : Ski Nautique, wind surfing etc..

NIGHTS AWAY STAGED ACTIVITY BADGE



Les Staged Activity Badge évolues avec le jeune en fonction du niveau qu'il a atteint.

Le Nights Away Badge récompense le jeune pour ses nombres de nuits campés depuis qu'il est rentré dans le groupe. Les Badges se chiffrent comme ci-dessous :

1nuit, 5nuits, 10nuits, 20nuits, 35nuits, 50nuits, 75nuits, 100nuits, 125nuits et 200nuits.

EMERGENCY AID STAGED ACTIVITY BADGE

Pour les niveaux 1 à 3, un wood badge holder peut être assesseur du jeune.

Il est important de compléter les niveaux précédents avant de faire un niveau avancé. Niveau 1 peut se commencer dans la section louveteau. Un scout qui n'a pas Emergency Aid 1, doit compléter le niveau 1 puis poursuivre niveau 2.

Les niveaux 4 et 5 doit être compléter auprès d'un organisme tel que L'Ordre de Malte, St John, la Croix Rouge etc...

EMERGENCY AID 1 (LOUVETEAUX)



Compléter les requis suivants

1. Connaître les dangers potentiels dans une maison.
2. Savoir comment appeler un service d'urgence et leur donner un descriptif précis. *Il faut que l'enfant comprenne que donner l'alerte est le plus important quand on porte secours.*
3. Connaître les numéros d'urgences: pompiers, SAMU, police
4. Pouvoir désinfecter une plaie et appliquer un pansement léger.
5. Savoir quoi faire en cas de bosse ou hématome

EMERGENCY AID 2 (SCOUT)

Compléter les requis de l'Activity Badge " Emergency Aid 1" et compléter les requis suivants:

1. Connaître les réflexes à avoir sur une scène d'accident et donner l'alerte
2. Savoir comment dégager les voies respiratoires.
3. Mettre une personne en Position latérale de Sécurité ("Recovery Position")
4. Savoir quoi faire devant un saignement du nez et saignement d'un autre membre.
(Apprenez que la pose d'un pansement compressif, la pose d'un garot est de niveau secourisme pro)
5. Apprendre quoi faire quand une personne s'évanouit
6. Préparer une trousse de soin pour sa patrouille

EMERGENCY AID 3 (SCOUT 3-4 ANNÉES / AVENTURIERS)

Compléter les requis de l'Activity Badge " Emergency Aid 2" et Compléter les requis suivants:

1. Savoir que faire en cas de déshydratation.
2. Pouvoir reconnaître un cas d'insolation et coup de soleil
3. Savoir quoi faire en cas de brulure: 1^e, 2^e, 3^e Degrés
4. Savoir comment gérer quelqu'un ayant un étouffement.
(Mais pas la manœuvre d'Hemlich)
5. Quoi faire en cas de vomissement.

EMERGENCY AID 4 (NIVEAU AVENTURIER ET ADULTE)

Compléter les requis de l'Activity Badge " Emergency Aid 3" et
Compléter les requis suivants :

1. Préparer sa boîte de soin et de secours
2. Comment gérer une personne inconsciente et une personne inconsciente qui ne respire pas
3. Reconnaître un arrêt cardio-respiratoire et savoir débiter une ressuscitation cardio-pulmonaire en attendant les secours. Comprendre l'importance de donner l'alerte dans cette situation.
4. Comment gérer une personne qui s'étouffe et apprendre la manœuvre d'Hemlich
5. Comment gérer un saignement grave avec objet coupant et apprendre à mettre un garrot si nécessaire
6. Comment gérer une personne ayant une entorse
7. Comment gérer une personne ayant un traumatisme d'un membre
8. Comment gérer une personne ayant un traumatisme crânien

EMERGENCY AID 5: (NIVEAU AVENTURIER ET ADULTE)

Compléter les requis de l'Activity Badge " Emergency Aid Iv 4" et
Compléter les requis suivants :

PARTIE 1: SITUATION PARTICULIER

1. Reconnaître un patient diabétique en hypoglycémie et savoir quoi faire
2. Reconnaître une crise d'asthme aigu et savoir quoi faire
3. Reconnaître une crise d'épilepsie et savoir quoi faire
4. Reconnaître une intoxication ou empoisonnement et savoir quoi faire
5. Apprendre les différents moyens pour déplacer une victime

PARTIE 2 : BOBOS DU QUOTIDIEN

1. Organiser les soins dans un camp
2. Quoi faire en cas de fièvre
3. Quoi en faire en cas de mal de tête, maux de ventre et mal de transport
4. Quoi faire en cas de constipation
5. Quoi faire en cas de piqure de méduse
6. Quoi faire en cas de poussière dans l'œil