

LE RAID

(À adapter au cas par cas)



Intérêts (pédagogiques) du raid

La technique de raid permet de **confronter le garçon à la nature** et lui permet d'utiliser de nombreuses techniques scouts : campisme, nature, topographie, cuisine trappeur, etc. C'est pour les garçons un défi (individuel ou de patrouille) où ils vont pouvoir mettre en pratique leurs compétences.

Vie dans la nature : elle permet un retour aux vraies choses et l'apprentissage du sens du concret. Dans la nature, pas d'artifices, l'exigence du vrai est omniprésente : vrai comportement, vraie vie d'équipe (patrouille ou tandem).

Aventure : un raid est une aventure, cela suppose de l'exigence et de la préparation.

Ascèse : on part en raid avec un minimum de matériel, le raid suppose une vie d'ascèse, cela n'empêche pas de prendre de quoi se nourrir très largement, mais les ingrédients ne seront peut-être pas très variés.

Le raid est un moment de désert. On y va pour se ressourcer afin d'être meilleur dans le monde. Lors d'un raid, **on se coupe du monde**, c'est ce qui le différencie de l'explo.

Checklist Raid

- * Le ravitaillement en premier ! Pour 1 déjeuner, 1 solide dîner et 1 petit-déjeuner, sans oublier quelques suppléments ! Le ravitaillement doit se cuisiner à la façon trappeur car un raid à la boîte de conserve, sans cuisine trappeur, sans pain sur la braise, n'est pas un raid.
- * Gourde à grande capacité, quart, gamelle, opinel, cuillère, fourchette, torchon. Allumettes dans un tube-plastique parfaitement étanche, même quand on emporte un briquet. 1 vieux journal bien à l'abri et 100 ou 150 grammes de bois sec au cas où...
- * Hachette : on la porte gainée à la ceinture ou à portée de main dans le sac et elle est inséparable de la tenue de raid.
- * 1 bâche pour s'abriter de la pluie.
- * Duvet, pull pour la nuit et une paire de chaussettes de rechange.
- * Isolant de sol (tapis de sol)
- * Trousse de toilette, papier W.C.
- * Trousse topographique avec la carte du raid, rapporteur, double-décimètre et boussole. Cette dernière un objet personnel, aussi utile au scout en raid que sa hache et son couteau.
- * Carnet de bord où on notera tous les événements, anecdotes ou réflexions pendant le raid. On pourra l'utiliser pour faire des relevés météorologiques, la composition des menus, etc...
- * Petite trousse de secours avec 1 désinfectant, quelques sparadraps ou pansements, etc.
- * Evangiles, chapelet.

La tenue du Raid

La tenue est l'uniforme impeccable (béret compris !) accompagnée éventuellement d'un solide bâton qui peut se révéler nécessaire en raid, en terrain accidenté.

Les différents usages du bâton de raid peuvent être :

- Arme de défense en forêt
- Franchir un ruisseau
- Improviser une civière
- Vérifier la profondeur d'un cours d'eau
- Construire un bivouac de raid ou un abri d'urgence



L'esprit du raid

Le raid se fait en silence et en pleine nature, à l'écart de la population. Il est l'occasion pour le scout de mettre en application toutes les techniques qu'il connaît. C'est aussi un moment de réflexion, l'occasion de se tourner vers le Christ dans la prière.

« Pendant ces 24 heures de paix, marchez, courez, arrêtez-vous, admirez, goûtez le silence, priez. » nous dit Michel Menu.

La première règle du raid est le silence la seconde la discrétion... La lampe de poche est l'ennemie du « raider », laissez plutôt vos yeux s'habituer à la nuit et y découvrir mille choses inconnues... pendant la marche parlez peu, écoutez la nature, arrêtez-vous de temps en temps pour relever une trace d'animal, faire le croquis d'un beau paysage ou simplement boire un peu d'eau.

« L'heure raid »

Pendant le raid, au moment qui vous convient le mieux, vous choisirez une heure dans la journée où vous vous arrêterez pour faire un point fixe. Ce sera une heure où vous pourrez lire l'Évangile, avez-vous déjà eu une heure pour lire la vie du Christ ? Alors c'est le moment. Chacun s'isolera des autres et se mettra en présence du Seigneur.

Le service de raid

La bonne action est la première obligation du scout, ne l'oubliez pas en rendant un service discret et anonyme lors de votre raid. Des papiers sales ramassés, une clôture réparée, etc. A vous d'être attentif au service et aux autres.

Le bivouac

Le bivouac ne comporte pas de tente. Il ne s'agit nullement d'une expérience ostentatoire, c'est dans l'esprit des « raiders ». Selon le temps vous vous ferez contre le vent et la pluie un abri de branches ou une bâche. Il n'y a jamais de temps perdu à consacrer une heure de plus à la construction de sa hutte. Le feu qu'on allume devant, bien à l'abri du vent et des regards, brûlera la nuit. Les chaussures et la chemise pourront ainsi bien sécher.

Le compte-rendu du raid

Il n'est pas nécessairement un exercice de plume. Il pourra comprendre une dizaine de pages avec par exemple :

- le gros plan de la zone d'où vous avez démarré
- la hutte de bûcheron que vous avez rencontrée, ou le héron observé...
- un emplacement de coin de patrouille que vous avez rencontré
- votre réflexion
- les épreuves réalisées
- une conclusion, ce que le raid vous a apporté, la place que vous souhaitez lui voir tenir dans votre vie.



Les différents types de RAID

Raid d'aspirant :

Ce type de raid est une découverte de la technique de raid pour le jeune scout.

Il est préférable de ne pas envoyer les aspirants seuls dans la nature mais on peut demander à un scout de seconde ou première classe d'accompagner un ou deux aspirants en raid. Ainsi cela donne une responsabilité sérieuse au garçon de classe et permet une véritable initiation aux techniques de raid.

Comme le raid est fait pour les aspirants, sa difficulté est minimisée et les techniques très diverses. On peut faire par exemple un raid mi-woodcraft mi-explo, ou simplement woodcraft. Ce sera l'occasion pour les aspirants de découvrir les azimuts, les coordonnées, la cartographie, les croquis, la mise en place d'un bivouac, etc. Rien ne sert de vouloir voir trop de chose à la fois. Une chose bien faite vaut mieux que dix bâclées.

Raid de classe (seconde et première) :

Que ce soit seconde et première classe, ces raids sont similaires et ne diffèrent qu'en difficulté et en diversité des techniques.

Pour la seconde classe, les scouts partent à deux ou trois.

[Dans le cas d'un « W-E Raid », les scouts qui partent peuvent recevoir une enveloppe avec les consignes au départ du raid. Ils ne savent au départ que les horaires et lieux de rendez-vous.

Les scouts peuvent préparer eux-mêmes leurs raids en intégralité.

Autres Raids (Voir dans le PISTE p.66) :

(Seul ou en Patrouille)

- Raid « Escoute »
- Raid Sioux / Espion
- Raid « Cap-Franc »
- Raid « Pèlerin »
- Raid « Retour »
- Raid Trappeur



ANNEXES

Nécessaire trousse topo de patrouille :

Feuilles blanches Stylos, crayons Boussole
Feuilles quadrillées Gommages, taille-crayon Carte du raid
Supports Règle, équerre

Porte-vues ou cahier ou classeur et pochettes plastiques pour cahier d'explo

La Carte :

Planimétrie:

La planimétrie est la représentation sur la carte des détails naturels et artificiels qui se trouvent à la surface du terrain.

Les détails naturels sont les cours d'eau, les lacs, les marais, les forêts...

Les détails artificiels sont les voies de communication routière et ferroviaire, les constructions.

Les détails théoriques sont limites des circonscriptions administratives, des départements, des communes...

Légende :

Noir	- éléments rapportés ou construits par l'homme : chemin, route, construction, clôture, mur, ligne électrique... - éléments rocheux
Bleu	Hydrographie: lac, étang, marais, rivière, ruisseau, source...
Marron	Relief: courbes de niveau maîtresse, secondaire, colline, butte, fossé, talus, ravin, trou, dépression...
Blanc, Jaune, Vert	Végétation: selon sa pénétrabilité, la forêt est représentée du blanc au vert plus ou moins foncé

Orientation à la carte:

Orienter la carte c'est la placer de sorte que ses lignes soient parallèles aux lignes du terrain qu'elles représentent et qu'elles soient dirigés dans le même sens.

L'orientation peut se faire par planimétrie et par nivellement.

Une courbe de niveau est une ligne imaginaire reliant tous les points du terrain situés à une même altitude.



Échelle de la carte:

Échelle = Distance sur la carte / Distance sur le terrain

Il s'agit du rapport existant entre une longueur sur la carte et une longueur réelle, avec les distances dans la même unité.

Pour calculer une distance sur une carte il faut: (distance sur la carte) X (1/échelle) = distance réelle.

Exemple: distance sur la carte 5,3cm; échelle 1/100 000; alors distance réelle = 5,3 X 100 000 = 530 000 cm = 5,3 km

Inversement: Distance sur la carte = distance sur le terrain X échelle

La Boussole:

Elle permet:

- L'orientation par rapport au nord magnétique
- L'orientation de la carte
- La marche à la boussole
- La mesure d'un azimut magnétique sur le terrain
- La mesure d'un écart angulaire sur le terrain

La boussole comporte en fait plusieurs outils :

- une réglette permettant de mesurer les distances sur la carte
- une loupe (parfois)
- une boussole proprement dite : c'est l'aiguille aimantée dont l'extrémité rouge indique le Nord magnétique
- un rapporteur d'angle qui permet de prendre un azimut. En faisant pivoter le cadran, on prend un azimut (ou visée précise).

Les directions de référence:

Le Nord géographique:

C'est la direction du pôle Nord. Cette direction est indiquée par l'étoile polaire. Sur la carte il est indiqué par la direction des méridiens géographiques (bords droit et gauche du cadre du quadrillage de la carte).

Le Nord magnétique:

C'est la direction indiquée par la pointe aimantée de la boussole (généralement rouge).

Le Nord du quadrillage ou canevas géographique:

C'est la direction indiquée par les axes verticaux du quadrillage des cartes.

L'angle de différence entre le nord magnétique et le nord géographique, appelé déclinaison magnétique, varie selon notre position.



Conseils pour croquis :

Tous:

Marquer son nom, prénom, titre, heure, date, patrouille et temps.

Croquis topographique:

Choisir une distance pour son croquis et dessiner le chemin en fonction de l'échelle choisie.

Tout en marchant, représenter les différents éléments stables du bord de la route: maisons, champs, forêts, lignes électriques, etc.

Faire la légende, indiquer le nord, les directions des routes et l'échelle.

Croquis panoramique:

Dessiner et mettre en place des indications de relief moyen. Il ne faut travailler qu'en traits moyens et éviter les détails.

Sans ajouter le moindre détail supplémentaire, donner de la profondeur au dessin, en renforçant le tracé d'autant plus épais que le sujet est proche.

Rajouter les détails. Plus le plan est éloigné, plus le coloriage (au crayon à papier) doit être clair.

Indiquer un azimut vers un point remarquable.

Croquis architectural :

Dessiner tout d'abord les contours du bâtiment.

Tracer les grandes lignes de la façade (fenêtre, porte, ...) en respectant les proportions.

Rajouter les détails sans dessiner ce qu'il y a autour du bâtiment.

Croquis Gilwell:

Partager sa feuille en 5 parties verticales égales.

La partie centrale représente la route; lorsqu'il y a un virage, il faut en prendre l'azimut et le noter sur sa feuille accompagnée d'une flèche.

Les 2 parties bordant la route sont à remplir comme un croquis topographique avec les alentours immédiats du chemin.

Les 2 dernières parties, extérieures, doivent être réalisées comme un croquis panoramique. Faire bien attention à dessiner progressivement car le point de vue change avec soi.

Faire la légende du croquis topographique, indiquer le nord et l'échelle.

Relevé d'itinéraire:

Faire le tracé de tout le parcours sur une seule feuille et y indiquer les lieux de départ et d'arrivée avec date et heure. Indiquer les villages importants traversés ainsi que les points remarquables franchis (voie ferrée, pont, ...). Exprimer, à l'aide de dessins simples et de votre imagination, les activités faites (déjeuner, dîner, sommeil, etc).



TROUPE
Ière
LAMBERSART

