



### Mots clés :

autonomie - groupe constitué - patrouille - équipe - exploration - raid - progression - repli - reconnaissance - 2<sup>de</sup> classe - 1<sup>re</sup> classe - autorisation - parents - nuits - météo - bivouac - téléphone

## 1 - Activités dites en autonomie

En vertu de l'arrêté ministériel du 21 mai 2007, les Éclaireurs et les Guides bénéficient d'une possibilité d'organiser des activités en autonomie, c'est-à-dire l'encadrement de la maîtrise n'étant pas sur place (ex. : week-end ou réunion de patrouille/équipe, raids d'exploration).

Les activités en patrouille ou en équipe peuvent être organisées selon les formats suivants :

- Sortie ou réunion à la journée (ou demi-journée),
- WE de 2 jours et 1 nuit
- Mini-camp et explorations de 3 jours et 2 nuits, et pour les éclaireurs seulement : jusqu'à 3 nuits.

**Les activités de patrouille/équipe ne peuvent pas excéder :**

- **2 nuits consécutives pour les guides**
- **3 nuits consécutives pour les éclaireurs**

Toutes les activités en patrouille/équipe (type sortie, week-end, explos, ...) se déroulent sous la responsabilité de la maîtrise.

Le Chef d'unité donne systématiquement son accord pour ces activités en patrouille/équipe et valide le programme, le lieu, le contenu et l'itinéraire de l'activité avec le CP/la CE. Il s'assure de la qualité de la préparation et de la mise en œuvre de l'activité.

Pendant l'activité en autonomie, le Chef d'unité ou un des assistants est toujours joignable, de jour comme de nuit, et peut se rendre sur place rapidement en cas de besoin. Il est recommandé que la maîtrise visite les patrouilles/équipes.

Pour toute activité en patrouille/équipe (week-end, raid d'exploration), le CP/la CE disposent d'un téléphone portable chargé et des numéros de téléphone qui permettent de contacter la maîtrise et les secours (pompiers, Gendarmerie) en cas de nécessité.

**Il est interdit de faire des activités en autonomie à plusieurs équipes ou patrouilles.**



## 2 - Principes communs aux Explorations et Raids de progression

Les explorations et raids en patrouille / équipe constituent des activités importantes dans la méthode scout chez les SUF. Elles ont plusieurs objectifs :

- Faire découvrir la région environnant le lieu de camp.
- Offrir une expérience intense de vie en patrouille/équipe, en petit groupe (raid d'aspiration), en binôme (raid de 2<sup>de</sup> classe) ou seul (raid de 1<sup>re</sup> classe éclaireur).
- Développer le sens des responsabilités des jeunes. Elle se déroule le plus souvent sur 2 à 3 jours.

Les parents de chaque enfant ont reçu le projet éducatif des SUF et donné leur accord à la participation de leur enfant aux activités en autonomie en signant l'autorisation parentale lors de l'inscription. Il n'est donc pas nécessaire de demander une nouvelle autorisation avant les camps. Il importe néanmoins d'être en possession de ces autorisations parentales pendant les activités/camps.



L'Exploration ou le Raid feront l'objet d'un programme écrit qui précisera l'itinéraire et les consignes de sécurité :

- par exemple que faire en cas d'erreur d'itinéraire, de difficultés imprévues, ...
- Un lieu et un horaire de retour sont donnés par écrit au CP ou CE: tout retard doit être signalé à la maîtrise sans délais.

## Préparation

- Repérer *in situ* ou étudier sur documents les itinéraires et les lieux où se déroulent les explorations (cartes IGN, plans, Google Earth, Google Maps version satellite, Géoportail - parfois plus précis que Google en zone rurale - ...).
- Le chef de patrouille/d'équipe et la maîtrise établissent ensemble l'itinéraire du raid et les lieux de bivouacs
  - Le bivouac doit être installé dans un site autorisé et déterminé à l'avance, c'est-à-dire :
    - Un lieu identifié en amont de l'activité, lors de sa préparation, sur place ou à distance (NB : le choix de lieu de bivouac ne peut reposer sur la sollicitation de dernière minute des maires ou curés)
    - Un lieu de bivouac autorisé (cf. zones autorisées dans les parcs nationaux, terrain privé avec accord du propriétaire, terrain public avec l'accord de l'autorité compétente)
    - Pour les guides, c'est la maîtrise qui détermine à l'avance le bivouac de nuit
  - L'itinéraire est déterminé en tenant compte des aptitudes physiques des scouts et guides (notamment les plus jeunes) et des difficultés du terrain.
  - La maîtrise fixe les objectifs de rapport de raid.

## Equipement obligatoire

Les scouts et les guides doivent partir obligatoirement avec :

- Une carte IGN ou une copie lisible et de bonne qualité (et si possible de couleur)
- une intendance adaptée
- Une trousse de premiers secours
- Les affaires habituelles de bivouac (sac à dos, duvet, couteau, gamelles...)
- Un téléphone portable chargé
  - ... pour chaque raid/patrouille/équipe
  - avec les numéros de téléphone
    - des secours (Gendarmerie/Police, Samu, pompiers)
    - de la ligne d'urgence SUF
    - de la maîtrise
- Un gilet de sécurité jaune fluo pour les trajets sur route
- Un sifflet
- La carte de membre SUF



Il est interdit de sortir du camp (exploration, raids de progression, grand jeu) les nuits du 13 au 14 juillet et du 14 au 15 juillet.

## Au moment du départ en Exploration ou en Raid

Après avoir vérifié que les conditions et prévisions météorologiques sont favorables, le Chef d'unité autorise le départ. Il peut faire interrompre les explorations si les conditions l'imposent. Par ailleurs, la maîtrise s'assure du respect des consignes sur l'équipement détaillé ci-dessus.

En cas de déplacement sur route, à pied ou à vélo, vérifier la connaissance des scouts et guides concernant les règles élémentaires du code de la route. En cas d'Exploration en vélo, le port du casque de protection est recommandé. Le port du gilet jaune fluo est obligatoire.



## Pendant l'Exploration ou le Raid

En permanence au moins un membre de la maîtrise doit être joignable par téléphone et pouvoir se déplacer et intervenir rapidement sur l'itinéraire du raid (veiller à demeurer en permanence, de jour comme de nuit, dans une zone avec une couverture réseau).

Au moins un contact entre la maîtrise et les jeunes est prévu pendant l'Exploration.

- En cas de modification d'itinéraire ou de lieux de bivouac par le CP/CE, il en informe le Chef d'unité par téléphone qui valide la modification.
- Au moins un membre de la maîtrise doit être en permanence joignable par téléphone et pouvoir se déplacer rapidement sur l'itinéraire du raid/exploration (veiller à demeurer en permanence, de jour comme de nuit, dans une zone avec une couverture réseau).
- Au moins un contact entre la maîtrise et les guides/scouts en exploration est prévu pendant l'exploration.

## 3 - Exploration de Patrouille ou d'Equipe

Elle se déroule le plus souvent sur 2 à 3 jours.

Le projet est validé par la maîtrise.

## 4 - Raids de progression

Ils se déroulent le plus souvent sur 24h à 36h, avec au maximum une nuit.

Les chefs d'unité doivent veiller particulièrement à ce que les scouts et les guides effectuent leurs raids de progression de la manière suivante :

		Raid d'aspirance	Raid de 2 <sup>de</sup> classe	Raid de 1 <sup>ère</sup> classe + post 1 <sup>ère</sup> classe
Age du jeune		12-13 ans	14-15 ans	15-17 ans
Constitution du groupe	Guides	Au moins 3 personnes	Au moins 3 personnes	Au moins 2 personnes
	Eclaireurs	Au moins 2 personnes	Au moins 2 personnes	1 personne

### Quelques remarques à propos du téléphone portable :

Par sa méthode et sa simplicité de moyens, le scoutisme doit apprendre aux jeunes que le téléphone portable n'est pas un outil indispensable et qu'on peut vivre sans. Toutefois, le scoutisme peut aussi être un lieu d'éducation au juste usage du portable.

Sur le lieu de camp :

Ainsi, comme c'est un outil utile pour la sécurité en camp lorsqu'il est utilisé intelligemment, la maîtrise veillera à donner l'exemple en s'affranchissant autant que possible du téléphone portable (limitation du nombre de téléphones et de leur utilisation à des besoins réels) et en responsabilisant les CP et CE qui seront équipés de téléphone portable pour les activités en autonomie (WE de patrouille/équipe, exploration, grand jeu...).

Pour les activités hors du lieu de camp :

Le chef de patrouille ou d'équipe doit en effet pouvoir appeler à tout moment le Chef d'unité (et inversement) pendant ces activités particulières hors du camp. Pour cela, il sera équipé d'un téléphone portable pendant ces activités afin de pouvoir joindre à tout moment le Chef d'unité.

Les Équipes Nationales de branche définissent les modalités pratiques de mise en œuvre de cette obligation de mise à disposition en fonction des contraintes et des retours d'expérience (téléphone personnel, téléphone sous enveloppe scellée, mise à disposition d'un « téléphone jetable »...)



## A RETENIR

- Les activités en patrouille/ équipe se font sous la responsabilité de la maîtrise dont un membre est disponible et peut se rendre sur place dans un délai court
- Les activités en autonomie ne se font pas à plusieurs patrouilles / équipes
- Les activités en équipe ne peuvent excéder 2 nuits consécutives
- Les activités en patrouille ne peuvent excéder 3 nuits consécutives
- Pour toute activité en autonomie, le CP / la CE dispose d'un téléphone portable chargé
- Consignes pour les explos et raids :
  - Avant le départ, la maîtrise remet l'itinéraire à la gendarmerie
  - Chaque groupe doit disposer d'un téléphone portable chargé
  - Il doit aussi disposer d'une carte, d'une trousse de premiers secours, des affaires de campisme, d'un gilet jaune et d'un sifflet
  - Les itinéraires sont repérés et les lieux de bivouac sont déterminés à l'avance
  - Au moment du départ, la maîtrise vérifie les conditions météo et peut différer ou annuler l'activité si les conditions l'imposent.
  - Les explos et raids sont interdits les nuits des 13 au 14 et 14 au 15 juillet



### Références réglementaires :

Articles R227-5, 9 et 26 du Code de l'action sociale et des familles

Arrêté du 21 mai 2007 : « Des activités sans hébergement ou comprenant au plus 3 nuitées consécutives peuvent être organisées sans encadrement sur place pour des mineurs en groupe constitué et âgés de plus de 11 ans dans les conditions suivantes :

- les caractéristiques de l'activité sont précisées dans le projet pédagogique ;
- les familles en sont informées, ont attesté en avoir pris connaissance et ont donné leur accord ;
- la préparation inclut la mise à disposition pour le groupe de moyens adaptés et le repérage des lieux ;
- les responsables du groupe reconnu par les instances nationales du mouvement valident le projet en tenant compte des capacités d'autonomie des mineurs ;
- lors du déroulement de l'activité, des moyens de communication effectifs sont à la disposition du groupe et 1 adulte responsable peut intervenir à tout moment. »