

16°R

974

6

Jean PELLEGRIN
Commissaire Provincial
Éclaireurs Unionistes de France

TRENTE GARÇONS

UNE PRATIQUE DU MÉTIER
DE CHEF ÉCLAIREUR



TRENTE
GARÇONS

mjc 5148387

1.

16 R

974

DL 3254 27-3-46 A

DANS LA MEME COLLECTION

- Pour lancer une troupe d'éclaireurs..* J. SERR et
A. ROLLAND.
*Témoins (notes sur l'action religieuse
du chef)* A.-N. BERTRAND.

AUTRES ÉDITIONS DES E. U. F.

- Sois un chef (notes sur le système des
patrouilles)* P. BREITTMAYER.
La Formation du caractère J. GASTAMBIDE.
La Pureté J. GASTAMBIDE.
Le Carnet de route (Manuel routier) .
*Pistes de jungle (Carnet du louve-
teau)*
Camps de louveteaux
Franc jeu (jeu louveteau) J. JOUSSELLIN.
Le Coq (Chansonnier scout)
Yaou (Chansonnier louveteau)
Le Coutumier (règles du Mouvement E.U.F.).

TECHNIQUE ÉCLAIREUR

- A l'Echelle (Topographie amateur) .* R. LEDOUX.
Tresses et nœuds décoratifs R. LEDOUX.
Nœuds et Passerelles R. MORLEY.
Les Ponts R. MORLEY.

Sois-Prêt, Journal bi-mensuel des Eclaireurs Unionistes.
Le Lien, revue mensuelle des chefs Eclaireurs Unionistes.

Jean PELLEGRIN
Commissaire Provincial
des Eclaireurs Unionistes de France

TRENTE GARÇONS

UNE PRATIQUE DU MÉTIER
DE CHEF ÉCLAIREUR

3^e Edition
refondue
1 9 4 5



ÉCLAIREURS UNIONISTES DE FRANCE

— 21, rue de la Baume -- PARIS (8^e) —

THE
MAGAZINE
OF THE
ROYAL
ACADEMY OF SCIENCES

TRENTÉ GARÇONS

UN
DE
DE

CO
DE

AVERTISSEMENT

RÉÉDITER ce livre (1) est un acte de foi.

En effet, cinq années de guerre, d'occupation, de résistance et de victoires ont singulièrement modifié nos conditions de vie, peut-être même ébranlé bien des fondements sociaux, moraux ou économiques. Dans cette tourmente que sont devenus les adolescents ? L'éducation scolaire, religieuse et même familiale, a été troublée, l'œuvre des Mouvements de Jeunesse entravée et la vie publique empoisonnée par la haine, les dénonciations, la famine et souvent la peur. Privés de la paix, du calme et de la continuité nécessaire à toute éducation, atteints dans leur corps, leur esprit et leur sensibilité les enfants de France doivent, dans les années qui viennent, connaître une grande détente et apprendre à user de la liberté hors de laquelle il n'y a pas de réelle croissance.

Le Scoutisme, qui a traversé victorieusement les deux épreuves, peut contribuer utilement à cette grande tâche. Affirmant que la vie humaine n'a pas de sens hors de la vérité, la droiture et l'esprit désintéressé, il se propose de former des caractères bien trempés à l'aide d'une méthode dont le succès, auprès des garçons comme auprès des éducateurs à l'extérieur même du scoutisme, manifeste l'efficacité et l'attrait.

Nous le croyons qualifié pour aider à la formation des hommes conscients dont le pays a besoin pour retrouver une santé politique et sociale. Une condition est cepen-

(1) La première édition date de 1935.

dant nécessaire : c'est qu'il soit animé par un esprit et dirigé par des chefs qui connaissent leur « métier ».

Ce livre répond à cette double préoccupation.

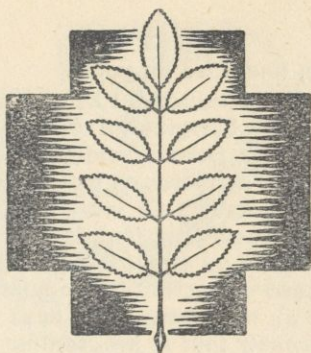
L'esprit qui l'anime est celui que confessent les chefs Eclaireurs Unionistes de France, celui de Jésus-Christ, Seigneur et Sauveur du monde, révélé dans l'Écriture Sainte.

Fruit de trente années d'expériences et de recherches, écrites par l'un de nos meilleurs chefs, ces lignes s'efforcent d'orienter et de définir l'action des chefs de troupe et la méthode qu'ils emploient. Ceux qui y chercheront des recettes ou des procédés seront déçus. La méthode scout n'est pas totalitaire. Elle exige de tous ceux qui sont placés à la tête de trente garçons un minimum de génie inventif et la capacité de synthèse nécessaire à tout éducateur.

Nous croyons que, dans ces temps de réformes, le Seigneur appellera beaucoup de jeunes hommes dans nos rangs. Des milliers de garçons veulent être des nôtres, mais nous manquons de chefs. A tous ceux qui entendent cet appel nous offrons ce livre pour les aider à pratiquer un Scoutisme chrétien.

M. C.

31 août 1945.



POUR UN CHEF !

QU'EST-CE que le Scoutisme ? Telle est la question qui se pose à toi au seuil de ta Troupe, prélude de cette autre interrogation plus directe : « Qu'est-ce que ton Scoutisme ? ». Certes, tu as lu *Eclaireurs* et les principaux ouvrages qu'on s'accorde à juger indispensables à la documentation d'un Chef. Il y a des mois, peut-être des années, que tu sillones les routes à la tête de tes patrouilles. Nulle part tu n'as trouvé toute faite une réponse à ma question. Les livres du Chef Scout, comme toute la littérature des temps héroïques, apportent un magnifique bouquet de suggestions, d'intuitions profondes : nullement une définition, ou une méthode articulée en ses parties. Toi-même, tu t'es voulu Chef et tu es allé de l'avant, sans grande recherche, en *Eclaireur*.

Il faut pourtant réfléchir, classer des expériences, dégager des grandes lignes. A négliger ce travail qui est un devoir tu risqueras de te bercer d'illusions, voire de verser dans l'erreur.

Qu'est donc la « Méthode *Eclaireur* » ? Qui dit Méthode, dit ensemble d'activités mises en œuvre suivant certaines règles, dans un cadre donné.

Tout de suite, une mise au point.

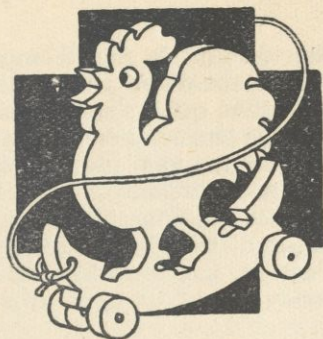
Ce ne sont pas les activités des Eclaireurs qui constituent à proprement parler l'originalité de la méthode. Toute la gamme des jeux, les travaux manuels, les collections et même le Camp sont de moins en moins l'apanage des seuls Scouts. Toutes les œuvres de jeunesse actuelles, tous les Mouvements nouveaux leur font la plus large place. Pas davantage les règles ou procédés pédagogiques suivant lesquels s'exercent ces activités. Dans les œuvres d'éducation nouvelle au même titre que dans le Scoutisme, on s'efforce de concevoir tout le programme en l'adaptant au point de vue du garçon, en utilisant par sublimation ses instincts, grâce à une pratique active au sein d'un milieu spécialement créé pour lui.

C'est donc le cadre même qui est l'originalité du Scoutisme de Baden-Powell. C'est le grand décor de vie au sein duquel activités et procédés seront mis en œuvre. Les grandes lignes de ce cadre peuvent se dessiner comme suit, t'offrant du même coup les catégories que cherche ta pensée pour méditer sur la méthode éclaireur :

Le Scoutisme : un jeu. Le Scoutisme : une technique (les épreuves de classe, les brevets). Le Scoutisme : un système (les patrouilles). Le Scoutisme : une chevalerie (la Promesse, la Loi).

Hors ces quatre domaines, où s'exerce le métier scout, tes préoccupations te conduisent à méditer aussi sur tes rapports avec tes garçons et le milieu dans lequel ils vivent. De là, certains problèmes de Troupe qui relèvent moins du métier d'Eclaireur que du métier de Chef. Enfin, ta situation même d'Eclaireur Unioniste (n'oublie pas que le qualificatif détermine son sujet) manifeste ton enrôlement dans un Scoutisme chrétien qui, spirituellement, se situe dans l'Eglise (1) et t'invite à chercher dans les grandes réalités qu'elle annonce la solution de tous tes problèmes de Chef.

(1) Non pas dans une « confession ».



I

LE SCOUTISME : UN JEU

LE Scoutisme est un jeu plein d'entrain, écrit Baden-Powell dans son *Guide du Chef Eclaireur* (p. 7), et ce qui frappe tout de suite, quand on aborde *Eclaireurs*, c'est la très grande part qui est faite au jeu. N'est-ce pas naturel qu'un Chef, au seuil de sa Troupe, reçoive les garçons alléchés beaucoup moins avec « une trogne impérieusement magistrale » qu'avec l'invite spontanée : « Tu viens, on va jouer... »

Il faut redire ici que le jeu est un élément essentiel de la vie des jeunes. « Qui dit jeu, dit instinct (1) », et : « la raison des jeux est que certains instincts particulièrement importants pour la conservation de l'espèce se manifestent à une époque où l'individu n'en a pas encore sérieusement besoin (2) ». Alors, avant même que s'impose

(1) P. Bovet, *L'instinct combattif*, p. 47.

(2) Gross cit. p. Bovet, *ibid.*

l'obligation scolaire, surgit le jeu. S'amuser est la première et nécessaire étape d'une préparation à la vie.

C'est du jeu spontané qu'il s'agit, non d'un exercice technique en forme de jeu. Jeux de lutte, au premier chef, qui mettent en compétition, individuellement ou en équipe, les joueurs pour atteindre un but. Ils imposent un ajustement des gestes qui débrouille le sujet, un renouvellement d'effort et d'attention qui discipline l'esprit et, pour les jeux d'équipe, une recherche de la coordination des rôles de chacun qui est un apprentissage de la solidarité.

LE SENS DU JEU

Puisque nous parlons « Scoutisme », c'est peut-être ici le moment d'insister sur le fait que le créateur du Scoutisme appartient à la nation qui possède au plus haut degré le « sens du jeu ». Pour l'Anglais, le jeu est une institution nationale. Il tient une grande place dans les programmes scolaires comme dans la vie sociale. Tant et si bien qu'il est vraiment devenu « une manière de prendre la vie ».

Soulignons deux caractères du jeu chez les Anglais : tout d'abord la stricte application de la règle. Ce qui fait l'intérêt de la partie est beaucoup moins l'espoir du succès final que l'observation formelle du franc jeu. « *Play the game ! Jouez le jeu !* » Tel est le cri d'encouragement du joueur britannique. Il faut relire les souvenirs que Baden-Powell évoque dans le « *Guide du Chef Eclaireur* » à propos de la guerre contre les Maoris (encore un peuple qui a le sens du jeu). En pleine bataille ceux-ci envoyaient aux Anglais un parlementaire pour demander le libre accès d'une citerne dont les services leur permettraient de continuer le combat. De là, cette sérénité dans la lutte, cette égalité d'humeur, ce mépris de la tricherie qui se manifestent chez des joueurs pratiquant le jeu pour le jeu et non pas pour une éphémère victoire. De là, cette

notion du « sportman » qui confère une indiscutable distinction et fait du bon joueur une manière de gentilhomme, parce qu'elle appelle un caractère façonné par la pratique quotidienne du jeu. Cette pratique marque le caractère britannique de l'empreinte de ces intraduisibles « self » anglais (self-control, self-government), que nous appelons chez nous la possession de soi.

Le second aspect du jeu chez l'Anglais réside dans l'entraînement patient qu'il suppose. Lis les *Jours d'École de Tom Brown* (1) pour en avoir une idée. Ici, c'est une équipe qui s'entraîne au canotage et met en pratique le maître-conseil d'un vieux marin : « En matière d'éducation physique, chaque fois qu'une chose vous ennuie, faites-la ! »

Là ce sont des coureurs qui viennent tous les jours attendre la diligence à la borne kilométrique pour abattre leur mille sous le contrôle bénévole du postillon. Cette notion du record quotidien, il faut qu'elle pénètre nos Troupes. Pour l'un ce sera quelques centaines de mètres courus sur le chemin du lycée, pour l'autre le saut renouvelé d'un obstacle, pour un troisième un lancer de pierre ou une escalade. Peu importe la nature de l'effort obtenu pourvu qu'il se renouvelle avec régularité, insérant au centre de l'existence quotidienne un appel aux ressources physiques de l'être et une mobilisation momentanée de la volonté.

LES JEUX

Donc, avant toutes choses, dans ta Troupe, on jouera. Un bon Eclaireur sera un bon joueur. Dès lors, à son arrivée, chaque garçon subira une préparation au jeu. Le *Manuel*, au nombre des épreuves de l'examen d'Aspirant,

(1) *Tom Brown's schooldays*, de Thomas Hughes, adopté par Girardin (Hachette).

souligne celle-ci : se présenter correctement. Ne passe pas trop vite là-dessus pour sauter à pieds joints sur les morceaux de résistance, je veux dire les nœuds et les grades et insignes. Rares sont les types qui se présentent bien droits, sans raideur ou sans se faire précéder d'un ventre tendu comme un arc, tandis que d'autres s'affaissaient sous le poids d'omoplates dessinant un accent circonflexe sur une poitrine creuse. Ton travail de Chef commence là. Une bourrade amicale, un avertissement fraternel, voilà ton type collé contre une porte, invité à abandonner cette paire de bretelles inutile, pour se serrer les reins avec une ceinture, développant sur un diaphragme tendu une cage thoracique bien ouverte. Signale-le au c.p. qui le recevra dans sa patrouille. On lui fera la guerre, quitte à le condamner à se promener plusieurs minutes durant avec un bâton d'Eclaireur dans le dos : bon gré, mal gré, il se redressera. Quand tu rassembles tes types, remplace le militaire « Garde à vous », par un vibrant : « Toujours ! Prêt ! », ou, mieux, par un impératif : « T.V.D. ! » (tenez-vous droits !). Surtout pas de cafouillage. A ton injonction « T.V. », clamée en deux temps en appuyant sur le V., la Troupe entière répondra d'un cri « D. ! », et, instantanément, le rang se figera en une façade de torsos redressés.

N'oublie pas de faire aussi la guerre aux jambes cagneuses. Tiens ! prends plutôt tous tes novices et fais les courir, comme au manège, autour de toi. Tout de suite tu noteras l'essoufflement de celui-ci, les boiteries fréquentes de celui-là. Eh, oui ! un tel respire par la bouche. Tel autre marche avec les genoux en dedans. Avertis, explique, et passe la suite au c.p. Il faut apprendre aux types à courir après leur avoir appris à se tenir droits.

Tu n'ignores pas enfin que l'apprentissage du lancer est une épreuve des étoiles de Louveteau. Epreuve nécessaire dont tu vérifieras l'application sur les garçons qui te viennent de la Meute et que tu feras subir à ceux qui arrivent du dehors. La façon dont un type lance et reçoit une balle de tennis sur une pelouse doit intervenir

comme un facteur important de ton jugement sur le nouveau qui va rentrer à la Troupe.

Nous sommes au local ou sur le terrain de sortie, une séance d'instruction prend fin ou peut-être des conseils de patrouille. Maintenant, tu vas faire exécuter quelques jeux. Siffle pour rassembler ton monde. Ton appel vient nécessairement interrompre des conversations particulières ou des activités spontanées que les types, un moment éparpillés, ont vite nouées entre eux. Nous connaissons tous ce flottement qui ralentit la formation des rassemblements. Dans un chahut indifférent, le Chef siffle... et prêche dans le désert. C'est le moment d'imposer à tes types une volonté qui dirige le programme. De toute nécessité, il te faut des rassemblements rapides. Tu ne les obtiendras pas davantage par des cris que par des discours. Avec bien des efforts, tu as réussi à grouper tes garçons dans un ordre relatif. Maintenant parle. D'un mot, explique la nécessité de se rassembler vite. Conclus : « Vous avez mis quatre minutes pour vous rassembler. C'est terriblement long ! S'il avait fallu dans ces conditions alerter la Troupe pour porter secours dans un accident, un temps précieux eût été perdu. Re commençons ! » A ton commandement, les types se dispersent et tu t'en vas siffler un rassemblement un peu plus loin. Maintenant, c'est devenu un jeu. La réaction est rapide, presque unanime. Tu peux annoncer : « Quinze secondes ! » Encore une répétition et tu obtiens le temps record. Naturellement ton effort sur les rassemblements ne devra pas se relâcher, mais le caractère de jeu que tu leur donnes t'aidera grandement à créer ce premier réflexe de discipline collective.

Avec la rapidité, le silence est aussi un élément indispensable d'ordre. N'accepte pas de parler au milieu des bruits variés de types qui n'écoutent pas. Si, décidément, tu as de la peine à te faire entendre, parle de plus en plus bas, sur un ton de confiance pour les oreilles les plus voisines. Tu verras vite l'attention s'imposer à tous et orienter vers toi les têtes les plus éloignées. Le silence

aussi peut du reste s'obtenir par le jeu. Il me souvient d'une soirée au local que nous dirigeons, avec le C.N., pour une soixantaine d'Eclaireurs, de Routiers et de Louveteaux mélangés (ô horreur !). C'était un peu difficile de se faire entendre : alors, nous improvisâmes un jeu du silence. Nous étions des conspirateurs, tous les soixante. Soudain, quelqu'un murmure : « On a marché là-haut..., la police. » A ce signal, lentement, il faut se lever et quitter la salle à pas de loup. Quelques minutes de manœuvre silencieuse et tous les remous se calmaient, laissant les types dociles, groupés pour l'exécution du programme prévu.

C'est bon, maintenant on va jouer ! Surtout n'hésite pas sur le choix du jeu à faire. Chacun aura son idée et tu seras vite noyé dans le flot contradictoire de leurs cris. Divise les camps, nomme s'il le faut des Chefs d'équipe, et maintenant annonce : « On va jouer à... » Tu auras évité les longues palabres interminables qui préludent souvent aux jeux. Rappelle les règles. C'est un jeu vieux comme Hérode ? Ça ne fait rien ! Il vaut mieux rafraîchir les mémoires. Toi, tu arbitres. Tu peux jouer quand même, oui, jouer et arbitrer. Tu seras l'exemple vivant du joueur scout qui trouve tout simple de signaler une faute de son camp ou de lui-même. D'ailleurs, ils n'auront pas une minute l'idée que ce cumul puisse être fâcheux. Arbitre donc : des coups de sifflet bien nets quand c'est nécessaire et seulement quand c'est nécessaire. Ne laisse pas passer une faute. Pénalise d'une injonction catégorique qui ne puisse ouvrir la porte à la discussion. Surprends-tu un flottement, une lassitude parmi les joueurs ? (il n'est pas utile de prolonger certains jeux au delà de cinq minutes !) siffle la fin et annonce tout de suite les points pour que les vaincus poussent un cri en l'honneur des vainqueurs qui leur rendront la politesse.

Va-t-on jouer encore ? Alors, il sera bon que tu aies par avance noté sur un bout de papier une série de jeux qui vienne au secours de ta mémoire. Sur le terrain, et suivant les circonstances, tu balanceras ton programme

en faisant alterner relais et jeux de balle, luttés ou courses par équipe.

Naturellement, je suppose que tu as un répertoire de jeux. Ce répertoire n'existe nulle part. Parcours les meilleurs manuels parus à ce jour. Tu en glaneras ici ou là quelques dizaines. Dans des rencontres avec d'autres chefs, tu enrichiras ta collection. Bien entendu, tu ne conserveras pas tous les jeux lus ou suggérés, un triage doit se faire. Il y a ta Troupe. Il y a tes circonstances. Tu noteras les thèmes qui te sont d'une utilité réelle. Tu as un carnet, tu classeras. Classification pratique, bien entendu. Il s'agit moins de répartir les jeux du point de vue de l'effort demandé (jeux de mémorisation, jeux développant tel muscle, etc...) que du point de vue de leur *place* dans le programme de Troupe. Une fois établies les deux grandes classes, jeux d'intérieur et jeux de plein air, tu pourras, par exemple, créer les groupes suivants :

E. : JEUX DE PLEIN AIR

- a. — Relais (ex. : *relais coupe-jarret, relais du quart à remplir, relais « saute balle » en étoile, etc...*).
- b. — Courses (ex. : *course et attitudes commandées au sifflet, course en canard, course à 2 et 3 jambes et par file de jambes liées 2 à 2, etc...*).
- c. — Jeux d'équipe non mouvementés, une équipe au moins est relativement immobile (ex. : *le cercle dangereux, les métiers, la parade, etc...*).
- d. — Jeux d'équipe mouvementés (ex. : *camp bleu, camp blanc, la bataille, l'épervier, les bateaux aveugles, etc...*).
- e. — Jeux d'ensemble (ex. : *j'ai dit, jeu de la bûche, balle nommée stop ! par quatre, etc...*).
- f. — Grands jeux (nécessitant un certain entraînement,

	Pages
Le chef de patrouille : sa formation	70
Le conseil des chefs	74
Maladie des patrouilles	78
Communion des chefs	81
CHAPITRE IV	
<i>Le Scoutisme : une chevalerie</i>	85
Chevalerie de France	85
Le cérémonial	88
Notre prouesse : la B.A.	95
La promesse : son contenu	98
La promesse : sa nature	102
L'inspiration du Scoutisme E.U.	105
CHAPITRE V	
<i>Problèmes de troupe</i>	117
Discipline	117
Collaboration	121
Liaison	125
CHAPITRE VI	
<i>Problèmes de chef</i>	133
Le culte	133
L'action du chef	138
L'autorité	144
La personnalité du chef	148
Prière	151
BIBLIOGRAPHIE	153



Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX^e siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en vertu d'une licence confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012.

Avec le soutien du

