

# Petit Lexique SUF !

## A

**Akéla, Bagheera, Baloo, Hathi...** : Surnoms des cheftaines chez les Louveteaux. Représentent respectivement le loup, la panthère, l'ours et l'éléphant du Livre de la Jungle de Rudyard Kipling.

**Arbre de Mai** : Les Jeannettes le prononce " arb'demai " mais il s'agit bien du même objet : l'emblème de la Ronde de Jeannettes sur lequel chacune accroche les flots de sa progression.

**Assistant(e)** : Terme désignant les chefs ou cheftaines qui entourent le chef ou la cheftaine d'unité. A, en général, fait une semaine de camp-école pour se former.

**Azimut** : Direction suivie à la boussole... ou mal suivie... d'où l'expression peu flatteuse " être azimuté ". Il s'agit aussi du carnet de progression des Eclaireurs.

## B

**B.A.** : La Bonne Action, ou plutôt le Bon Tour (Good Turn) de Baden-Powell. Une bonne action teintée d'un brin d'humour, voire de malice.

**Badge, signe, brevet** : Compétence technique chez les Louveteaux, Jeannettes, Guides ou Eclaireurs, reconnue par un insigne sur la manche droite.

**Bonam** : Grosse gamelle, du nom des frères Bonnamaux, Charles et Henri, pionniers du scoutisme français, au début du 20ème siècle. (Voir aussi "savon noir").

**B.P.** : Initiales et surnom de Baden-Powell, fondateur du scoutisme et, aussi, initiales de " Be Prepared ", traduit littéralement par " être prêt " ; le " Toujours Prêt " du scoutisme. Surnom également donné au chapeau à 4 bosses des Eclaireurs.

**Brêlage** : Nœud savant, et nécessitant une longue initiation, pour réunir à peu près solidement deux morceaux de bois. Il signe souvent son auteur : chez les Louveteaux, il sera fait de p'tits bouts de ficelle récupérés.... Mais celui de la Guide expérimentée sera fait " au carré " sans qu'un bout dépasse. L'Eclaireur ne s'abaisse pas à de tels assemblages et préférera, dit-il, tenon, mortaise et cheville.

**Brownsea, Mafeking, Boers...** : Tu vas enfin pouvoir impressionner avec ta culture scoute ! Il s'agit de hauts lieux de l'histoire du scoutisme : Brownsea est l'île anglaise où eût lieu le premier camp scout, en 1907. Mafeking est le nom de la ville assiégée où B.P. eut pour la première fois l'idée d'utiliser des garçons en tant qu'Eclaireurs, au cours de la guerre des Boers, en Afrique du Sud. C'était en 1899.

## C

**Camp de Pâques** : se dit aussi : " Kandpaq' ". Camp durant une petite semaine pour les Guides ou les Eclaireurs, et préparant le camp d'été.

**Cantine** : Malle plus ou moins rouillée et dont on a souvent perdu la clé, censée contenir du matériel de campisme propre, sec, rangé, affûté et graissé.

**Cavalier** : Si tu es chargé d'en acheter, prends donc un air entendu et va chez le quincaillier du coin. Il faudra lui demander des " conduits " et cela te sera indispensable pour construire un P.H.

**C.E.** : Abréviation pour Chef d'Equipe, chez les Guides.

**Clan** : unité de Routiers, garçons de 17 à 23 ans.

**Classe** : Etapes de la progression chez les Guides et les Eclaireurs. On passe successivement sa seconde puis sa première classe.

**Compagnie** : Unité de filles de 12 à 17 ans.

**Cotis', Cotisation** : Petite somme que les parents doivent payer dès le mois de septembre pour que leur fils/fille adhère au Mouvement, reçoive les revues et soit assuré(e) si il(elle) fait brûler le joli château classé à côté duquel il/elle campait le temps d'un week-end.

**Cour d'Honneur** : Conseil réunissant, chez les Guides ou les Eclaireurs, la maîtrise, les C.E. ou C.P. et les premières classes. Elle a un caractère solennel et se réunit deux ou trois fois par an pour décider des grands choix de la Compagnie ou de la Troupe et faire le point sur l'esprit scout de l'unité. Par exemple : " Projet et lieu du prochain camp, axe sur lequel porter les efforts de tous, Olivier peut-il prononcer sa Promesse ? Leçons à tirer des dernières activités "...

**C.P.** : Abréviation pour Chef de Patrouille, chez les Eclaireurs.

**C.T.** : Chef de Troupe. Tous les chefs d'unité ont plus de 19 ans et ont fait deux stages d'une semaine chacun (les camp-écoles) reconnus par le Ministère de la Jeunesse, de l'Education et de la Recherche.

## D

**Départ Routier** : Engagement solennel du Routier. C'est un " départ " pour la vie adulte.

## E

**Equipe** : Fine bande de 6, 7 ou 8 filles de 12 à 17 ans dotée d'un haut potentiel de fous rires, d'inventivité et d'amitié.

**Etoile** : Tu en verras une puis deux briller sur le béret des Louveteaux, montrant qu'ils sont des loups aguerris, capables d'ouvrir un puis deux yeux dans la Jungle.

## F

**Fête de Groupe** : Fête annuelle rassemblant toutes les unités du Groupe. Ne manque pas d'y admirer le mime en lumière noire des Guides ou la charmante dans des Jeannettes !

**Feu** : - Unité des Guides Aînées , filles de 17 à 25 ans.  
- Personnage central du camp dont tu rapporteras un délicieux fumet à ton retour de camp. Chez les Louveteaux, on parle de la " Fleur Rouge ".

**Feuillées** : Trou dans la terre, servant de WC au camp. Les Guides y vont toujours par deux " Tu viens, on va aux feuillées ", histoire de papoter 5 minutes. Elles savent y multiplier les astuces : siège, dérouleur à papier... Chez les Eclaireurs, c'est plutôt sommaire, mais vaste.

**Fleur** : Etapes de la progression chez les Jeannettes. Elles cueillent successivement leur fleur bleue, puis blanche puis d'or.

**Froissartage** : Travail du bois, en camp. Si le chef te demande de planer, ne t'affole pas : il se contente d'écorder le bois avec un outil spécial appelé " plane ". (Voir aussi " tarière ")

## G

**Groupe** : Ensemble des unités de Louveteaux, Jeannettes, Eclaireurs, Guides, Routiers et Guides Aînées. Un Chef de Groupe, souvent lui-même parent d'un garçon ou d'une fille du Groupe, en assume la responsabilité.

**Guillemette, Hauviette, Mengette...** : Surnoms donnés aux cheftaines de Jeannettes et correspondant historiquement aux amies de Jeanne d'Arc, modèle et sainte patronne des Jeannettes.

## H

**H.E.** : Haute Equipe, à la Compagnie. Comprend les chefs d'équipe et leurs secondes et les cheftaines.

**H.P.** : Haute Patrouille, à la Troupe. Comprend les chefs de patrouille et leurs seconds et les chefs.

## I

**Instals', Installations** : Activité démarant le camp, au cours de laquelle on construit une table à feu, des bancs pour la veillée, une salle à manger et, pour les plus doués, un P.H., des tentes surélevées...

**Insignes** : Ce que tu risques d'être amené à coudre et recoudre de temps en temps en devenant scout.

**Intendance** : Désigne aussi bien le ravitaillement, en camp, que la tente où sont stockées les denrées alimentaires. Les intendants et intendantes sont des personnages clés qu'il est bon de ne pas se mettre à dos.

## M

**Maîtrise** : Ensemble des chefs et cheftaines d'une unité. Ils maîtrisent bien la situation, tout temps, tous terrains, toujours prêts !

**Mât de Meute** : Trophée en bois, représenté par un loup au sommet d'un mât, sur lequel les Louveteaux accrochent des flots symbolisant leur progression.

**Meute** : Unité de Louveteaux. Garçons de 8 à 12 ans.

**Mowgli** : Héros du Livre de la Jungle de Kipling, élevé par des loups. Désigne le plus jeune louveteau de la Meute... chaussettes en tire-bouchon et bermuda tombant sous les genoux, il fait souvent " craquer " les cheftaines !

## N

**Novice** : Nouveau venu dans une unité.

## M

**Maîtrise** : Ensemble des chefs et cheftaines d'une unité. Ils maîtrisent bien la situation, tout temps, tous terrains, toujours prêts !

**Mât de Meute** : Trophée en bois, représenté par un loup au sommet d'un mât, sur lequel les Louveteaux accrochent des flots symbolisant leur progression.

**Meute** : Unité de Louveteaux. Garçons de 8 à 12 ans.

**Mowgli** : Héros du Livre de la Jungle de Kipling, élevé par des loups. Désigne le plus jeune louveteau de la Meute... chaussettes en tire-bouchon et bermuda tombant sous les genoux, il fait souvent " craquer " les cheftaines !

## N

**Novice** : Nouveau venu dans une unité.

## P

**Parents** : Angoisse des chefs et cheftaines, la veille de la réunion de parents, autant que précieux soutien en maintes occasions. Que serions-nous sans vous ? Que feriez-vous sans nous ?!

**Patte Tendre** : le nouveau, à la Meute.

**Parole de Feu** : Engagement adulte des Guides Aînées.

**Patrouille** : Gang de 7 ou 8 garçons prêt à suivre aveuglément leur héros : LE C.P. ! Fameuse école de caractère et d'amitié.

**P.B.** : Pelle-bêche. Engin sournois qui se tord sur les cailloux ou se replie sur les doigts maladroits.

**P.D.D.M.** : Petit Déjeuner Du Matin.

**Pelage** : Le foulard, chez les Louveteaux. Sert tout autant à jouer à colin-maillard, qu'à se déguiser à la veillée ou, même, à sortir une gamelle du feu.

**P.H.** : Paraboloïde Hyperbolique. Mat fabriqué avec un assemblage savant de bois et de cordes.

**Promesse** : Engagement central des Louveteaux, Jeannettes, Eclaireurs et Guides. Les parents sont le plus souvent invités pour les promesses des plus jeunes. C'est un grand moment, vécu avec beaucoup de sérieux.

## R

**Rassemblement** : Encore appelé " rasso " ou " rassemblo ", selon l'argot local. Rassemblement de toute l'unité, à l'appel de ses chefs ou de ses cheftaines, par un chant chez les Louveteaux, les Jeannettes et parfois les Guides ou, plus virilement, au clairon, à la trompe, corne ou sifflet, chez les Eclaireurs.

**Ronde** : Unité de Jeannettes, filles de 8 à 12 ans.

## S

**Sac à viande** : Rien à voir avec le garde-manger ! Il s'agit d'un grand sac en tissu qui se glisse à l'intérieur du duvet et fait office de drap.

**Savon noir** : Se tartine sur les bonams (en théorie avant chaque utilisation et à l'extérieur...) pour en faciliter le nettoyage prévu au retour du week-end.

**S.E. ou S.P.** : Seconde d'Equipe ou Second de Patrouille. Comme son nom l'indique, le n°2 est le bras droit de la C.E. ou du C.P. dans l'équipe ou dans la patrouille.

**Sizaine** : Petit groupe de 6 Louveteaux ou de 6 Jeannettes.

**Sizenier ou sizenière**: Responsable de la sizaine. Son bras droit est le second, ou la seconde, de sizaine.

**Soule ou sioule** : Jeu mythique, bruyant, passionnant et défoulant des Eclaireurs. Faut voir !

**Staff** : Fanion, emblème de l'équipe ou de la patrouille.

**S.U.F.** : C'est nous !

## T

**Totoche** : Corne servant à appeler aux rassemblements.

**Toujours prêt !** : Cri poussé par les Eclaireurs ou les Guides en début ou en fin de rassemblement. Traduit tout à la fois... la joie d'être ensemble et de vivre un même idéal et le plaisir simple de crier à pleine voix !

**Tanière** : N'allez pas parler de local à un Louveteau, vous passeriez encore pour un patte-tendre... même après avoir lu tout ce qui précède.

**Tarière** : Grande vrille de charpentier pour faire des trous dans le bois.

**Troupe** : Unité des Eclaireurs, garçons de 12 à 17 ans.

## V

**Vie** : Elle est BELLE