

C A R N E T C O M P A G N O N .

Nom: HUYGENS R.

Prénom: ROLAND

Adresse: n° 12, rue de la val.

Localité: Marazegries

- o -

COMPAGNON DU REMPART,
Boulevard de l'Yser, 24,
C H A R L E R O I .

Paroisse:

Inscrit à la Section,

le

Admis à la promesse,

le

- o -

le C.C.

le D.

- o -

1^{er} Carnet Compagnons

Ton équipe:

son nom: Les Renards

son cri: Renards sans RUSE!

ton C.E.: Philippe Geman

ton S.E.: Roeland Huygens

tes équipiers:

Selven

Pegrain Bernard

Kaustien

Gawelt Claude

Jane Claude

Blanca François

Jane Pierre

Blanche

Ta Section Compagnon:

ton C.C.:

tes Assistants:

Tri de ralliement:

- COMPAGNONS, du . . . C R A N !

Salut Compagnon:

- avant-bras droit ramené horizontalement sur la poitrine, la paume de la main vers le sol.

Uniforme Compagnon:

- chemise: bleue avec épaulettes et poches munies de pattes.
 - . poche gauche:
s/ la patte: écusson compagnon de chaque côté: les étoiles
 - . poche droite:
les brevets de formation
 - . manche gauche:
à 12 cm: écusson de la province
 - . manche droite:
c/ la couture: bande locale à 12 cm: insigne Compagnon du R.
 - . à l'épaulette gauche:
noeud d'équipe
cordelière des gradés
- culotte courte (bleu-foncé).
- foulard bleu, bords jaunes.
- béret basque noir.

Grades et Insignes:

- compagnon: noeud d'épaule aux couleurs de l'équipe et de la section
- s.e.: noeud d'épaule
cordelière grise
- c.e.: noeud d'épaule
cordelière verte
- a. : noeud d'épaule (gris)
cordelière blanche
- c.c.: noeud d'épaule (gris)
cordelière rouge
- c.f.: noeud d'épaule (gris)
cordelière jaune-or

Fêtes:

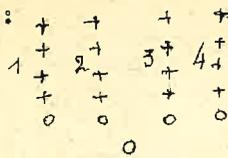
- Christ-Roi.
- N-D des Compagnons (2 février).
- N-D du Rempart (8 septembre).
- St-Joseph, patron de l'Institut.
- St-Jean-Baptiste de la Salle.
- St-Jean Berchmans,
patron de la jeunesse belge.

Jour de garde:

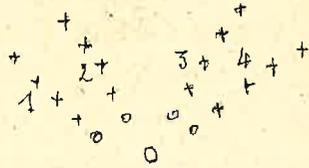
- à tour de rôle, les C. de chaque équipe assisteront tous les matins à la messe et y communieront si possible.
- à tour de rôle, les équipes feront une visite à la chapelle pendant l'une ou l'autre récréation.

Les rassemblements:

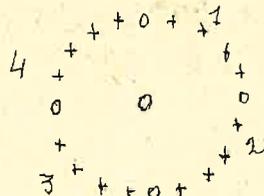
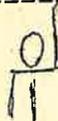
1. en parallèles:



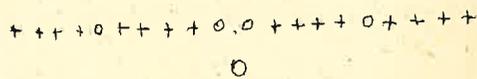
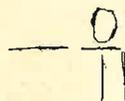
2. en étoile:



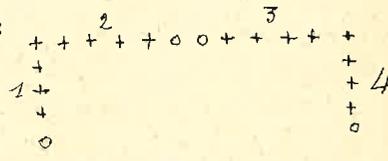
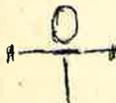
3. en cercle:



4. en ligne:



5. en carré:



- se font rapidement et en silence.
- à 3 m de distance du C.C. ou de l'A.
- toujours précédés d'un avertissement.
- le C.E. lance son cri lorsque tous ses boys sont présents et en ordre.

CHARTRE DU COMPAGNON.

Le Compagnon

- est fier de sa foi et de son Chef le Christ.
- prie bien et communie souvent.
- se sacrifie volontiers en union avec son Frère, le Christ.
- veut, par ses efforts, devenir toujours meilleur.
- est toujours et partout un conquérant.
- veut servir les autres et non être servi.
- est pur et loyal.
- est énergique et travailleur.
- est discipliné et souriant.
- aime son Pays, le Monde et l'Eglise et se prépare à les servir.

ENGAGEMENTS.

SERVIR. "Messire Dieu, premier servi!"

- chaque matin, offre au Christ ta journée.
- aux intentions du Christ pour l'Eglise, pour le Pape, pour les âmes.
- fréquemment, renouvelle ton offrande.

VIVRE. "Celui qui mange ma chair a la vie." - Communie:

- pour qu'en toi, regne le Christ.
- pour t'unir à son sacrifice.
- pour rester pur et généreux.

FAIRE FACE.

- par ton travail joyeux et ton obéissance sans réplique.
- par ta loyauté et ton dévouement.
- par ta lutte contre tes défauts.

RAYONNER.

- témoin du Christ, fais du bien partout où tu passes.
- entraîne tes frères par ton exemple.
- sauve les âmes en terre chrétienne et en pays de mission.

PRIERE DU COMPAGNON.

Seigneur Jésus, je me donne à Vous
loyalement,
et je vous offre en particulier
mon travail,
mes jeux,
mes joies
et mes peines.

Faites de moi, Seigneur, un bon C.
Que je sois fidèle à ma loi
(et à ma promesse)
et que je sache partout SERVIR en
faisant tout de mon mieux.
Que votre règne arrive, c'est mon
grand désir,
et pour aider à l'étendre,
donnez-moi de Vous faire connaître
et aimer partout où je pourrai avoir
de l'influence.

Bénissez tous mes frères Compagnons
afin que tous ensemble,
nous devenions meilleurs
pour votre gloire
et celle de l'Eglise entière.

Bonne Mère du Ciel, gardez-moi !

Ainsi soit-il...

OFFRANDE DE LA JOURNÉE.

ivin Coeur de Jésus,
e vous offre par le Coeur Immaculée de
arie,
es prières,
es oeuvres,
es souffrances
et les joies de cette journée,
en réparation de nos offenses
et à toutes les intentions
pour lesquelles Vous Vous immolez
continuellement sur l'autel.
Je Vous les offre en particulier ...

Mon jour de Garde:

Messe et communion (si possible):

Visite à la chapelle:

PROMESSE DU COMPAGNON.

DEVANT NOTRE - SEIGNEUR

JESUS - CHRIST,

mon Chef et mon Roi,

devant mes Chefs et mes Compagnons,

je prends aujourd'hui,

sur mon honneur de Chrétien,

l'ENGAGEMENT

de remplir de mon mieux

mes devoirs de Compagnon,

et de SERVIR le Christ

selon les directives de mes Chefs,

par ma piété,

mon travail

et mon apostolat.

Fasse Notre-Dame

que la sincérité et la décision

guident mon engagement.

- + -

Faite à

le

signature

PROGRAMME DE VIE COMPAGNON.

- lever "TOP".
- offrande de la journée.
- messe: centre de la journée.
- communion fervente et fréquente.
- confession régulière.
- direction spirituelle.
- visite à l'église,
à la chapelle.
- prières qui parsèment ma journée.
- prière du soir
 - méditation
 - examen de conscience.
- fidélité aux M.O.
- fidélité aux résolutions
 - d'équipe
 - de section.
- prendre attitude: V O I R
 J U G E R
 A G I R .

CHANT COMPAGNON.

1. Compagnon, voici la Route
Qui s'élançe vers le Ciel
En toi fais silence, écoute
Son impérieux appel.
- R. Route fière, de lumière,
Route des forts,
Nous te suivrons jusqu'à la mort
Sainte Route des forts.
2. Si ton âme jeune vibre
Si tu veux être demain
Fier et noble, pur et libre,
Suis l'appel du grand chemin.
3. Compagnon, tu vois la Route
Réponds vite à son appel
Brise les chaînes du doute,
Viens avec nous vers le Ciel.

Première Etoile.

=====

Epreuves	date	S.
1. Prière		
2. Charte Impératifs		
3. Rapport R ou S		
4. Observation	1 2 3	
5. Transmission	17-1-67	<i>[Signature]</i>
6. Noeuds		
7. Chants (6)		
8. Jeux (6)		
9. Présences	R (20)	
	S (3)	
Abtenue le		
C.C.	Dirigeants	

Notes sur (Le Etoile)

=====

Observation:

- connaître les signes de piste
(craie, bois, pierre)
- les reconnaître
- Kim, reconnaître au moins 16 objets
sur 24, après une minute d'observ.

Transmission:

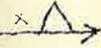
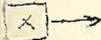
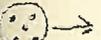
- traduire un message M / L

Noeuds:

- un bon noeud . se fait rapidement
solidement
 - . répond exactement à son but
 - . se défait aisément après usage
- noeuds de jonction
 - . ceux qui servent à réunir deux cordages
 - . ex: n. plat; pêcheur
- noeuds d'ancrage
 - . ceux qui servent à fixer un cordage sur un support fixe: poteau, ou à un objet ou une personne à haler ou déhaler
 - . ex: n. de bois s. et d.; ancre; chaise; batelier



SIGNES DE PISTE.

- =====
-  commencement de piste
 -  fin de piste
 -  lieu de rassemblement
 -  route à suivre
 -  obstacle à franchir
 -  camp à ... mètres
 -  message caché à ... pas
 -  eau potable
 -  eau non potable
 -  dislocation des groupes
 -  emplacement du camp
 -  prise de foulard
 -  prise au n°
 -  à travers bois
 -  traversez la rivière ici
 -  fausse piste - retournez

>> < attention : ennemis

>>> amis

→→→ accélèrent

←←← ralentissez

X route barrée

||| danger

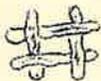
- o -



route à suivre



danger



commencement de piste



fin de piste



route barrée



message à 3 pas



route à suivre



danger



prise de foulard

Les signes de piste sont TOUJOURS mis à droite de la route ou du chemin.

M O R S E .

=====

E .	T -
I . .	M - -
S . . .	O - - -
H	CH - - - -

A . -	N - .
W . - -	D - . .
J . - - -	B -

R . - .	K - . -
P . - - .	X - . . -

U . . -	G - - .
F . . - .	Q - - . -

L . - . .	Y - . - -

	C - . - .
	V . . . -
	Z - - . .

1 . - - - -	6 -
2 . . - - -	7 - - . . .
3 . . . - -	8 - - - . .
4 -	9 - - - - .
5	0 - - - - -

CODE DE SIGNALISATION.

=====

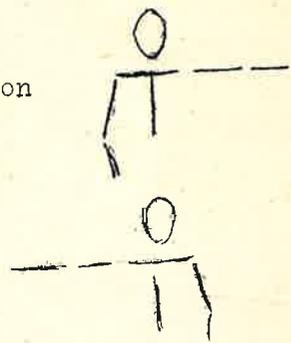
Rassemblement - - - -
Avertissement . -
Lever (L) . - . .
Repas (R) . - .
Inspection (I) . . .
Sieste (S) . . .
Sieste parlée (SP) . . . / . - - .
Fin de Sieste (FS) . . - . / . . .
Début de jeu (DJ) - . . / . - - -
Fin de jeu (FJ) . . - . / . - - -
Réunion des Chefs (RC) . - . / - . -
Réunion d'équipe (RE) . - . / .
Couvre feu _____
S.O.S. . . . / - - - / . . .

Pour émettre:

Appel (au sifflet) A.A.A.
 répéter et attendre le
Prêt à recevoir P.R.
Erreur d'émission + de 7 points
Plus lentement P.L.

Pour le fanion:

- déplacez-vous
vers la direction
indiquée:



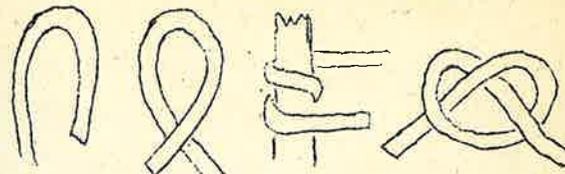
- reculez ou montez



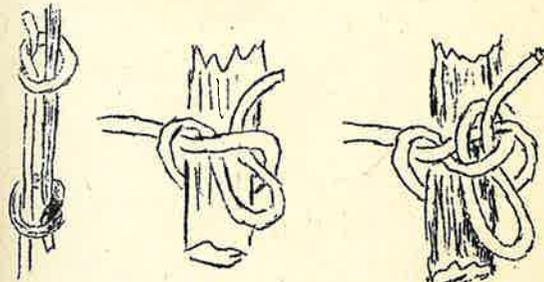
- avancez ou descendez



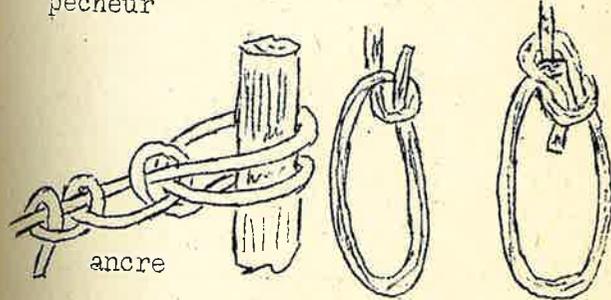
NOEUDS . (Te Etoile)



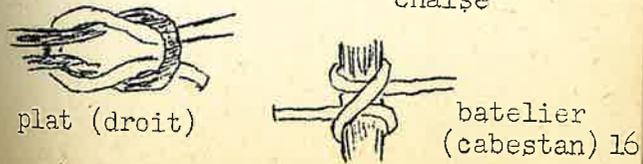
ganse boucle
 ou
 demi-clé tour
 mort simple



pêcheur bois simple - double



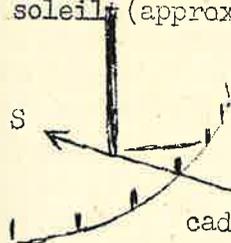
ancre chaise



plat (droit) batelier
 (cabestan) 16

Orientation:

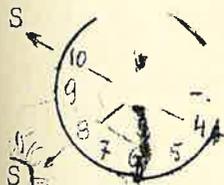
- savoir s'orienter au moyen
 - . de la boussole.
 - . du soleil (approximatif)



matin 6 h = E.
 9 h = S-E.
 midi = S.
 15 h = S-O.
 18 h = O.

cadran solaire.

- . de la montre: petite aiguille vers le soleil.



direction N.S. = bissectrice de l'angle formé par le nombre 12, le centre et la petite aiguille.

- . de l'étoile polaire (nuit).

- savoir retrouver son chemin sur une carte.

Transmission

- traduire un message L / M.

Noeuds:

- d'ancrage.

- . galère : art à construire des échelles de corde. Très rapide. La traction s'opère par le brin libre

- . chaise double: faire très grandes les boucles de départ. On en passe une sous les genoux, l'autre sous les aisselles.

- d'ouvrage.

- . brelage droit, diagonal, en long. Ils doivent être bien souqués, les spires bien jointives, les tours de frappe très serrés.

Un brelage ne gagne pas en solidité parce qu'il a beaucoup de spires. Trois ou quatre suffisent en généra

- divers.

- . Jambe de chien (raccourcissement): sert à raccourcir une corde quand la traction est continue. (tendeur de tente)
- . Surliure: ficelle fine. Après une 20 de spires passer la ficelle dans la ganse et tirer sur le brin libre jusqu'à la faire rentrer sous les spires. Couper les extrémités. (entretien des cordage, ornement)

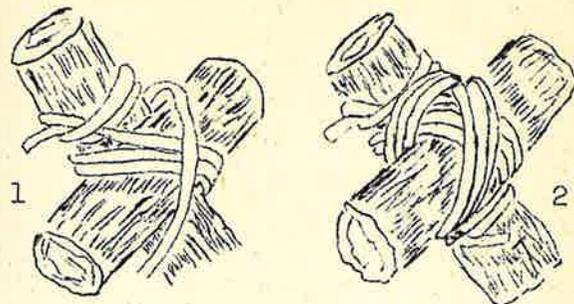
Chants:

- chant cadet obligatoire.
- 3 chants religieux.
- marches - rengaines - veillée.

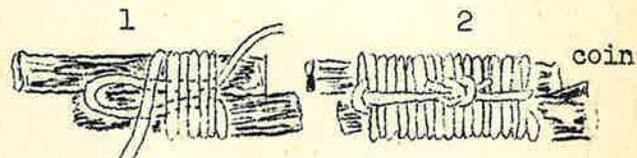
Jeux:

- cour (6) - intérieur (4) - bois (2).

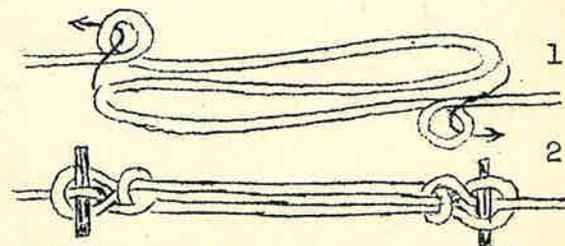
NOEUDS . (2e Etoile)



brelage diagonal



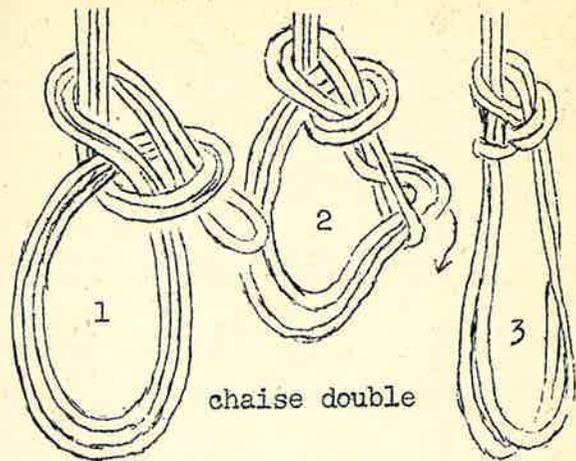
brelage en long



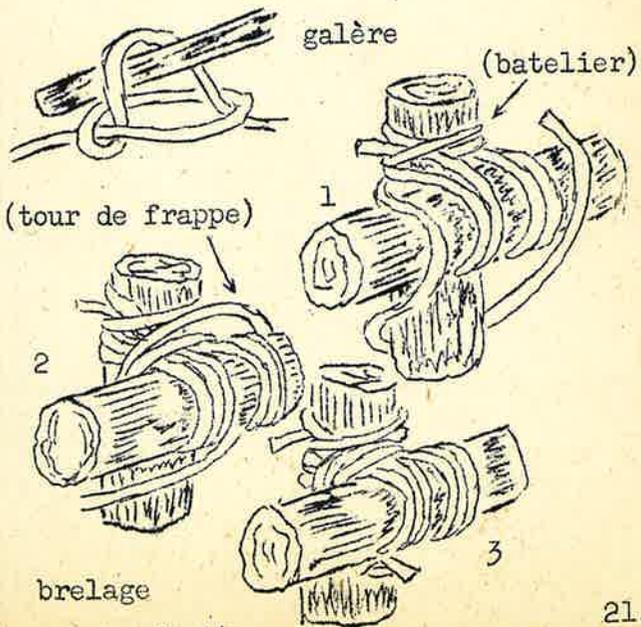
jambe de chien - raccourcissement



surliure



chaise double



(tour de frappe)

galère

(batelier)

brelage

droit

Troisième Etoile.

=====

Epreuves	date	S.
1. Brevet "Religieux"		
2. Brevet "Fair-Play"		
3. Rapport S ou C		
4. Nature		
5. Transmission		
6. Feux		
7. Chants (18)		
8. Jeux (18)		
9. Présences R (60)		
S (9)		
C (2)		
Obtenue le		
C.C.	Dirigeants	

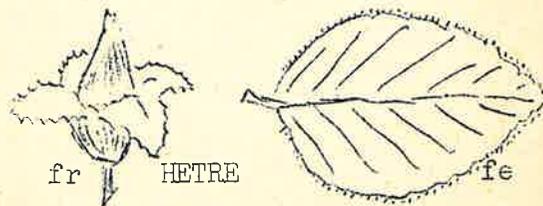
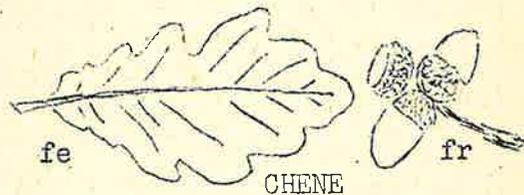
=====

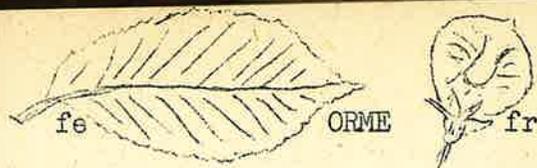
Nature:

- tu dois être capable de reconnaître dans la nature 10 éléments (arbres, plantes, animaux sauvages) identifiés à l'aide de deux au moins de leurs caractéristiques (suivant le cas : feuilles, fleur, fruit, écorce, silhouette, odeur, trace, pelage, plumage, cri, chant, habitat).
- avoir relevé et identifié l'empreinte de deux animaux sauvages.

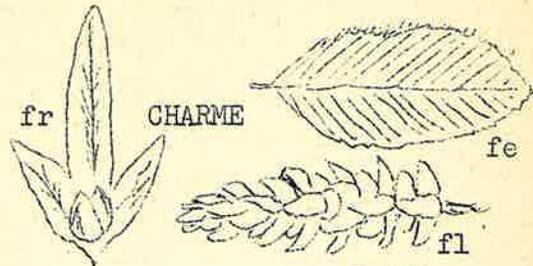
Caractéristiques de quelques arbres :

fe (feuille) fr (fruit) fl (fleur)
é (écorce)

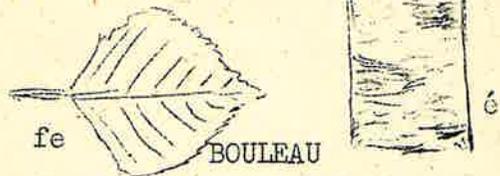




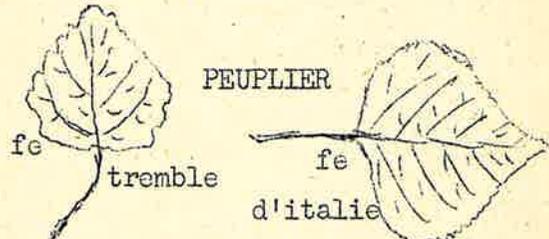
fe ORME fr



fr CHARME fe fl

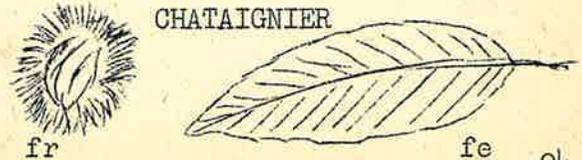


fe BOULEAU é



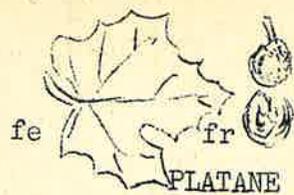
PEUPLIER

fe tremble fe d'italie

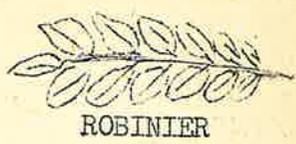


CHATAIGNIER

fr fe 24.



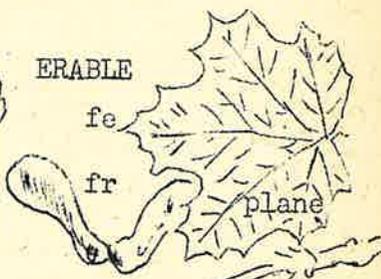
PLATANE



ROBINIER

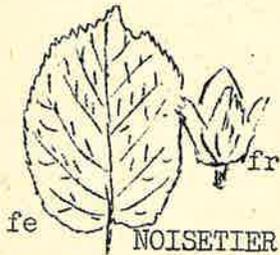


sycomore



ERABLE

plane



NOISETIER



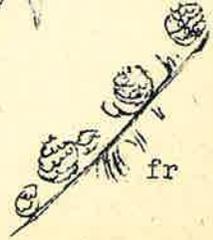
FRENE



SAPIN



EPICEA



MELEZE 25.

Caractéristiques de quelques oiseaux :

faisan: gros oiseau brun tacheté de sombre. Le mâle porte des couleurs brillantes vert et rouge. Sa queue est longue. Son vol lourd et bruyant.

pivert: taille d'un poing fermé. Plumage olivâtre. Tête tachée de rouge. Nid dans les troncs d'arbres.

mésange: bleu foncé sur le dos et les ailes, jaune sur le ventre, joues blanches. Calotte sur la tête, bleu pâle : mésange bleue; noir : m. charbonnière.

sittelles: volent généralement en bande. Grimpent aux arbres, parfois tête en bas. Plus petites que le moineau. Dos gris sombre, ventre plus clair.

rossignol: plus grand que le moineau mais plus fin. Plumage fauve clair. Chant magnifique, jamais semblable, pendant les nuits de mai surtout.

fauvette à tête noire: grosse comme un moineau mais plus allongée. Petite calotte noire sur la tête. Plumage gris verdâtre, brun. Chant au milieu du jour

troglodyte: tout petit, comme une grosse noix. Courte queue toujours relevée. Plumage brun sombre tacheté de noir. Ne pas confondre avec le roitelet : plumage gris vert et ne dresse pas la queue comme le troglodyte.

pinson: poitrine saumon, tête grise, ailes brunes tachées de blanc. Surtout commun près des vergers.

geai: taille du pigeon. Plumage gris rougeâtre marqué de noir, de blanc et de bleu de ciel. Ne quitte guère la forêt. Carnassier qui tue beaucoup de petits oiseaux.

rouge-gorge: même taille que la fauvette mais plus ramassé. Plumage fauve, poitrine rouille. Gros bec. Niche dans les buissons. Familier.

hibou: oiseau de nuit de la grosseur d'un fort pigeon. Autour des yeux, son plumage s'arrondit en forme de disque blanc. Sur la tête, ses plumes lui font des sortes de petites oreilles pointues. Couleur brune.

chouette, hulotte: autres nocturnes. Ressemblent fort au hibou. Pas de fausses oreilles. Ventre blanchâtre, tacheté.

hirondelle, martinet, pie, corbeau,.....

Quelques animaux : écureuil, taupe, hérisson, loirs, putois, hermine, belette, lapin, lièvre, renard,

Transmission:

Lancer un message morse au sifflet ou au fanion.

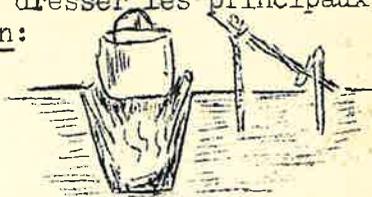
Chants (18):

- chant cadet + 5 religieux
- marches (4) - rengaines (4)
- chants de veillée (4).

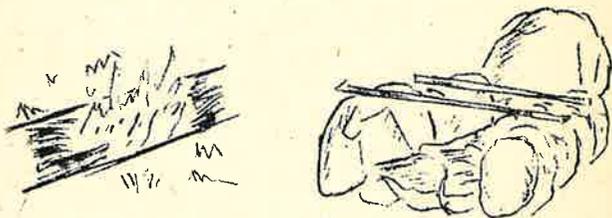
Feux:

- être capable d'allumer un feu avec au plus deux allumettes.
- entretenir normalement des feux.
- savoir dresser les principaux.

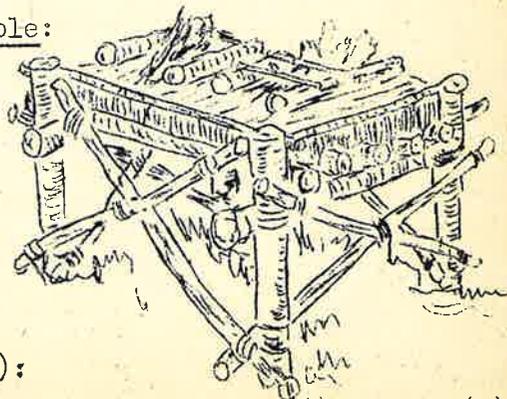
polynésien:



en tranchée ou entre deux murs:



sur table:



Jeux (18):

- cour (9) - intérieur (6) - bois (3)

Quatrième Etoile.

=====

Epreuves.	date	S.
1. Brevet "Ch. V."		
2. Brevet "Apôtre"		
3. Rapport C.		
4. Pionnier		
5. Transmission		
6. Camp		
7. Chants (24)		
8. Jeux (24)		
9. Présences R (80)		
S (12)		
C (3)		
<p>Obtenue le</p> <p>C.C. Dirigeants</p>		

=====

Pionnier:

- voir brevet n° 20.

Transmission:

- être capable de capter correctement un message.

Camp:

- savoir utiliser et construire le matériel de campeur.
- montage, démontage d'une tente.

Chants: (24)

- chant cadet + 6 religieux
- marches (6) - rengaines (6)
- chants de veillée (5)

Jeux: (24)

- cour (12) - intérieur (8) - bois (4)

=====

4. Missionnaire:

- être en correspondance avec un missionnaire.
- réunir une documentation sur sa mission.
- réunir timbres, papier, argent pour sa mission.
- prier chaque jour pour sa mission et les missions en général.
- participer à toute vente organisée au profit des missions.
- . rosette violette + étoile.

5. Apôtre:

- aller au moins tous les quinze jours à confesse.
- aller au moins x fois par semaine à communion.
- être un modèle de discipline pour les autres.
- ne pas aller plus de x fois par mois au cinéma.
- . rosette blanche + étoile.

6. Fair-Play:

- durant trois mois fidélité à toutes les réunions.
- grande loyauté et ardeur au jeu.
- politesse aux réunions, en rue, dans les rapports avec d'autres personnes ou groupements de jeunesse.
- . rosette rouge + étoile.

7. Patriotique:

- connaître l'histoire du drapeau belge.
- connaître 3 chants patriotiques
- connaître l'histoire, les grands faits et les caractéristiques de nos Rois.
- fournir une documentation soignée sur nos Rois et sur la famille royale.

8. Animateur:

- connaître 50 chants, 5 religieux, 10 de marche, 10 veillée, 5 canons, 5 bans, 5 rengaines et 10 au choix.
- savoir préparer 5 numéros de feu de Camp.
- organiser et mener un Feu de Camp, deux fois une demi-heure.

9. Ménestrel:

- savoir jouer un instrument utile à la section: banjo, harmonica, flûte accordéon ...
- savoir accompagner les principaux chants de la section.

10. Nageur:

- brevet officiel.

11. Bricoleur:

- construire en miniature un objet déterminé: table, banc, avion, ...
- faire un sous-verre, un cadre, ...
- savoir coudre un bouton, réparer une déchirure.
- savoir comment installer une lampe électrique avec interrupteur.

12. Dessinateur:

- avoir présenté un texte bien colorié: slogan, devise, avis, ...
- avoir fourni: 3 dessins en couleurs ou 3 aquarelles.

13. Collectionneur:

- avoir un collection sur un même sujet: Eglises, Vierges, châteaux, monuments, timbres, avions, ...
- cette collection doit être bien soignée et bien présentée.

14. Collecteur:

- être parmi les meilleurs vendeurs quand il s'agit de vendre des brochures, calendriers, almanachs, ou de placer des cartes au profit d'une oeuvre.

15. Botaniste:

- réunir 50 plantes avec fleurs ou 50 feuilles en indiquant le nom et la famille : classer le tout dans un herbier bien tenu.
- savoir distinguer et nommer 10 arbres, aux feuilles, à la forme ou à l'écorce.

16. Naturaliste:

- réunir une collection bien soignée de 40 insectes : papillons, scarabées, coléoptères, ...
- en connaître le nom.

17. Sportif:

- se distinguer par son bon esprit dans les jeux (technique, loyauté, charité).
- avoir une tenue énergique et correcte, savoir se modérer dans les jeux.

18. Camp:

- avoir participé à 2 camps Cadet.
- connaître l'équipement personnel.
- avoir un carnet de camp, avec rapport soigné.
- avoir été un modèle de discipline et de charité, de piété et de loyauté pendant ces camps.

19. Secouriste:

- aseptie et antiseptie.
- connaître les bandages pleins et quelques bandages roulés.
- connaître trois désinfectants.
- posséder une pharmacie de campagne personnelle.
- premiers soins en cas de :
 - . plaies, hémorragies.
 - . contusions, brûlures, cloches, piqûres d'insectes.
 - . foulures, luxations, fractures.
 - . syncopes, asphyxies, insolation.
- connaître trois manières de transporter un blessé.

20. Pionnier:

- connaître parfaitement les noeuds des deux premières étoiles.
- avoir participé effectivement à la construction d'un ouvrage: pont, tour, hutte ...
- savoir utiliser une hache.

21. Cuisinier:

- savoir construire les feux, les allumer et les entretenir.
- connaître la ration journalière de vivres pour un équipe.
- savoir préparer 3 dîners et 3 soupers différents, 3 boissons.

22. Marin:

- avoir le brevet de nageur.
- connaître 10 modèles de bateaux ou de navires.
- connaître parfaitement ses noeuds.
- avoir construit un maquette de bateau.

23. Aviateur:

- avoir l'image et savoir nommer 20 types d'appareils militaires ou civils.
- avoir construit une maquette de planeur glissant au moins 20 m.
- avoir construit deux maquettes d'appareils militaires.

24. Automobiliste:

- avoir l'image de 20 autos
- connaître 30 marques d'autos
- avoir construit une maquette d'auto
- reconnaître, en rue, 7 autos indiquées sur 10

25. Cycliste:

- avoir affectué un voyage de 80 km en 1 jour
- savoir se débrouiller en cas de panne
- connaître les principaux points du code de la route concernant le cycliste

BREVETS OBTENUS.

Genres:	date	S.
1. Religieux		
2. Chevalier de N-D.		
3. Acolyte		
4. Missionnaire		
5. Apôtre		
6. Fair-play		
7. Patriotique		
8. Animateur		
9. Ménestrel		
10. Nageur		
11. Bricoleur		
12. Dessinateur		
13. Collectionneur		

BREVETS OBTENUS.

=====

Genres:	date	S.
14. Collecteur		
15. Botaniste		
16. Naturaliste		
17. Sportif		
18. Camp		
19. Secouriste		
20. Pionnier		
21. Cuisinier		
22. Marin		
23. Aviateur		
24. Automobiliste		
25. Cycliste		
26. Compagnon du Roi		

BADGE DE COMPAGNON DU ROI.
=====

Le badge de

"C O M P A G N O N D U R O I"

est décerné au Compagnon

- qui a obtenu ses 4 étoiles
- qui possède 12 brevets
- qui en est jugé digne par ses Chefs.

=====

Obtenu le

C.C. ou A.

D.

=====