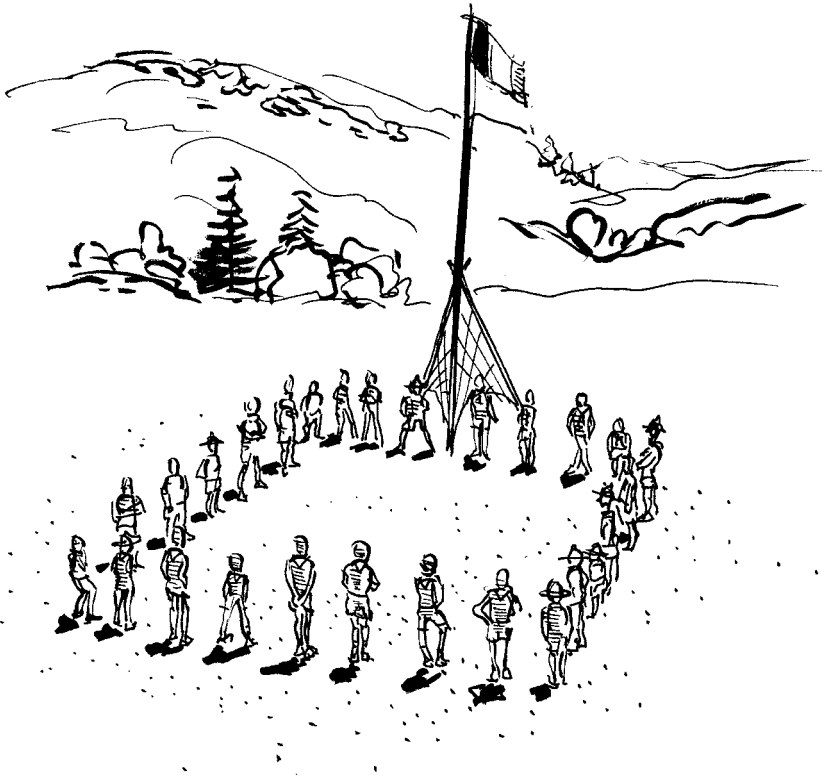


# VOILÀ PASSY QUI PASSE

COUTUMIER DES ÉCLAIREURS UNIONISTES  
DE PASSY DE 1912 À 1999



# LA TROUPE



La troupe d'éclaireurs de Passy rassemble, depuis quatre-vingt-sept ans, des garçons de douze à seize ans prêts à vivre l'aventure « passionnante » du scoutisme. Elle est encadrée par un chef de troupe (C.T.), assisté de chefs de troupe adjoints (C.T.A.) et d'un intendant.

En outre, le groupe local de Passy réunit une ou deux meutes de louveteaux et louvettes (garçons et filles de huit à douze ans), une compagnie d'éclaireuses (filles de douze à seize ans), ainsi que des routiers et éclaireuses aînées (de seize à dix-huit ans). Il est affilié au Mouvement des Eclaireuses et Eclaireurs Unionistes de France (E.E.U.d.F.) et rattaché localement à l'Eglise réformée de Passy-Annonciation, située 19, rue Cortambert à Paris (16ème). Le recrutement est essentiellement assuré par le bouche à oreille. Il n'est pas nécessaire d'être protestant.

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

Les éclaireurs de Passy se reconnaissent à leur foulard rouge et vert, le rouge porté côté cœur. Ils étaient ainsi parfois appelés les « Verts et Rouges ». La troupe s'est donné pour surnom « Clan du Feu » et pour devise « Essayons », afin de se distinguer des deux autres troupes ayant existé à Passy. Ce nom aurait été choisi au début des années trente en raison des nombreuses sorties au « Coin du Feu » dans le bois de Meudon.

Les garçons portent un uniforme : chapeau quatre bosses en feutre brun, chemise en coton verte (avec manches longues, pattes d'épaule et deux poches à soufflet sur la poitrine), grand foulard triangulaire moitié rouge et moitié vert (porté au dessus du col de chemise et fermé par un nœud carré), culotte courte de velours côtelé beige (tenue par un ceinturon de cuir à deux boucles), chaussettes hautes blanches, chaussures montantes en toile ou en cuir marron. Un chandail beige est admis en hiver.

Pour les moments solennels, les éclaireurs soignent davantage leur tenue. Ils portent un uniforme impeccable à la « Baden-Powell » : col de chemise rentré à l'intérieur, manches retroussées et chaussettes roulées. Si le port de l'uniforme est de rigueur à toutes les sorties et réunions, il n'est exigé, aux camps de Pâques et d'été, que pour les grandes occasions. En revanche, seules les culottes courtes sont autorisées quelle que soit la saison. Il est, en effet, établi que ce n'est pas par les jambes que l'éclaireur attrape froid et surtout, qu'en cas de pluie, des jambes nues sèchent bien plus vite que la toile d'un pantalon.

L'éclaireur garnit ses poches du nécessaire indispensable à la vie en plein air et notamment de son manuel de poche « Sur les Traces », petit guide de technique éclaireur (alphabet morse, nœuds, premiers secours...).

La troupe de Passy est formée de cinq patrouilles régulières de six éclaireurs : les Chiens (créée en 1912), les Castors (en 1919), les Panthères (vers 1924), les Crocodiles (en 1926) et les Wapitis (en 1945). De leur côté, les chefs considèrent qu'ils forment une patrouille de chefs, les Kangourous.

La marche de la patrouille est assurée par le chef de patrouille (C.P.) et son second (S.P.), formant ensemble la haute patrouille (H.P.).

## LA TROUPE

Le chef de patrouille porte un mât de patrouille, avec fanion en tissu aux couleurs de la patrouille. Les autres membres de la patrouille se voient attribuer un rang suivant leur ordre d'ancienneté (troisième, quatrième, cinquième et dernier de patrouille). Ils se répartissent les autres fonctions : trésorier (tenir la caisse de patrouille), infirmier (tenir la pharmacie), archiviste (tenir le cahier de patrouille), matérialiste (entretenir le matériel et la malle) et intendant (assurer le ravitaillement).

Au fur et à mesure qu'ils grandissent, les garçons montent en grade au sein de leur patrouille. Parallèlement, un système de classes et de brevets récompense les éclaireurs de leurs progrès dans tel ou tel domaine de compétence et leur permet de se voir confier des missions qu'ils sauront accomplir.

Les aptitudes d'un éclaireur de seconde classe sont générales. Il connaît les signaux de rassemblement et les chants de troupe. Il sait allumer un feu de bois et préparer seul un repas à sa patrouille. Il est capable d'organiser le montage, le démontage et le pliage de la tente de patrouille. Il manie les outils nécessaires au travail du bois (scie, hache, ciseau à bois et vilebrequin). Il est capable de transmettre et recevoir des messages en morse. Accompagné d'un camarade, il peut accomplir un raid à la boussole d'au moins un kilomètre et bivouaquer au point d'arrivée.

L'éclaireur passe des brevets. Chaque brevet témoigne de son savoir-faire dans une spécialité déterminée (secourisme, cuisine, topographie, entrain...), mais les épreuves pratiques et théoriques sont difficiles.

La première classe est réservée à l'éclaireur accompli, celui qui connaît la technique éclaireur sur le bout des doigts et qui se débrouille avec les moyens du bord en toute circonstance. Il est notamment capable d'allumer un feu par mauvais temps, de préparer un repas pour toute la troupe, de faire seul un raid d'au moins cinq kilomètres avec plusieurs azimuts ou de partir seul en exploration durant une journée et une nuit, sans argent et sans ravitaillement.

L'éclaireur se révèle également en apprenant à réfléchir avant d'agir, à prendre le recul nécessaire pour apprécier la portée de chacun de ses faits et gestes, pour autrui et pour lui-même. C'est alors que le jeune éclaireur peut faire sa promesse.

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

Il s'agit d'un engagement solennel devant la troupe par lequel il promet de faire tout son possible pour écouter la parole de Dieu (par exemple, en tirant des enseignements de ses lectures bibliques), se mettre au service des autres (en faisant une bonne action tous les jours) et vivre la loi de l'éclaireur. La loi de l'éclaireur s'entend comme un code de bonne conduite en dix articles : « I. Un éclaireur n'a qu'une parole. II. Un éclaireur est loyal. III. Un éclaireur se rend utile. IV. Un éclaireur est courtois. V. Un éclaireur est bon pour les animaux et respecte la nature. VI. Un éclaireur est discipliné. VII. Un éclaireur est courageux, débrouillard, décidé. VIII. Un éclaireur est tenace. IX. Un éclaireur est travailleur, prévoyant, économe. X. Un éclaireur est propre dans son corps, ses pensées, ses paroles et ses actes ».

L'éclaireur complet reçoit un surnom d'animal *ou totem*, par lequel ses camarades l'appelleront dès lors couramment, lors d'une cérémonie dite de « totémisation ». Les noms et surnoms de plus de trois cent soixante anciens éclaireurs de Passy de 1912 à 1999 sont gravés sur deux grands tableaux de bois dans le local de troupe.

La troupe dispose de locaux au sous-sol de la Maison paroissiale, située 27, rue de l'Annonciation (16ème), là même où s'élevait jadis la « rue Lekain ».

Une grande salle commune permet de tenir les réunions de troupe. Ses murs décorés par les éclaireurs eux-mêmes représentent la vue de Paris depuis la Tour Eiffel. Elle est prolongée d'un couloir jalonné de photographies de la troupe en uniforme, conduisant aux locaux de patrouille. Chaque patrouille dispose, en effet, d'un réduit de quelques mètres carrés. La porte de chacun d'eux est peinte aux couleurs de la patrouille occupante : orange et violet (Chiens), bleu et noir (Castors), jaune et noir (Panthères), jaune et vert (Crocodiles), blanc et marron (Wapitis). Les patrouilles peuvent s'y entretenir des « affaires de la patrouille » et y entreposer leur matériel.

Le matériel de patrouille se limite au plus strict nécessaire pour camper : toiles de tente (une tente de six ou huit places pour le couchage et une tente à matériel, usée jusqu'aux coutures, pour le rangement des affaires), outils (trois scies à bois, deux haches, deux ciseaux à bois, deux

## LA TROUPE

maillets, un vilebrequin avec mèches à bois, une scie à métaux, de la tige filetée et des écrous, une plane, une râpe, une pelle-bêche...), batterie de cuisine (deux petites marmites rondes *ou bonnas*, deux poêles, une écumoire, une louche, un ouvre-boîte...), pharmacie (des compresses, du désinfectant et quelques médicaments courants), articles divers (une malle, des sacs à matériel, une bâche, une lampe-tempête, des jerricanes d'eau, des chiffons pour emmailloter les outils...). Afin d'éviter toute confusion avec les autres patrouilles, le matériel est marqué de rubans autocollants aux couleurs de la patrouille. Il reste encore le mobilier (tels de ringards fauteuils de président de société en quête d'une nouvelle situation, récupérés sur le trottoir) et les reliques de patrouille (récits de camps, cartes d'état-major et diplômes obtenus au concours annuel de Trivaux, accumulés au fil des ans).

Un sixième petit local est réservé aux chefs et au matériel de troupe.

Le local est, certes, un bon point de repère, mais la plupart des activités de la troupe se tiennent à l'extérieur, le temps d'une sortie ou d'un camp.

Au détour d'une clairière, la troupe s'adonne souvent à l'un de ses deux jeux d'olympiades favoris que sont la soule *ou sioule* (rugby simplifié) et la thèque (dérivé du base-ball). Ses performances sur les stades lui valent d'ailleurs depuis 1969 l'appellation de « Passy Base-Ball Team » (« P.B.B.T. » en abrégé) et le titre de « Champion du monde et des environs ». Les éclaireurs s'en souviennent d'autant plus qu'ils portent depuis ces années-là un maillot de jeu « P.B.B.T. » à la couleur de leur patrouille : violet (Chiens), bleu (Castors), jaune (Panthères), vert (Crocodiles) et rouge (Wapitis). Cette tenue de jeu est pratique pour bien des raisons : elle distingue Passy des autres troupes, aussi bien que les patrouilles de Passy les unes des autres, d'un simple coup d'œil ; elle évite ainsi que le ballon ne passe entre les mains de l'équipe adverse et permet aux éclaireurs de conserver une chemise d'uniforme impeccable.

Les éclaireurs connaissent de nombreux chants pour agrémenter la marche, les repas ou les veillées, et tout particulièrement l'air de la chansonnette de troupe bien connue « V'là Passy ».

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

Le répertoire de la troupe recèle encore quatre chants entonnés à l'occasion de certains moments très forts. Il s'agit de la « Joie au Cœur » (chant officiel des Eclaireurs Unionistes), du « Cantique des Patrouilles » (à la lueur du feu, les éclaireurs se tiennent en cercle, les bras croisés en serrant la main de chacun de ses voisins), du « Chant de la Promesse » (à l'issue de la cérémonie de la promesse) et du « Salut des Couleurs » (lors de lever et du baisser des drapeaux au mât de troupe).

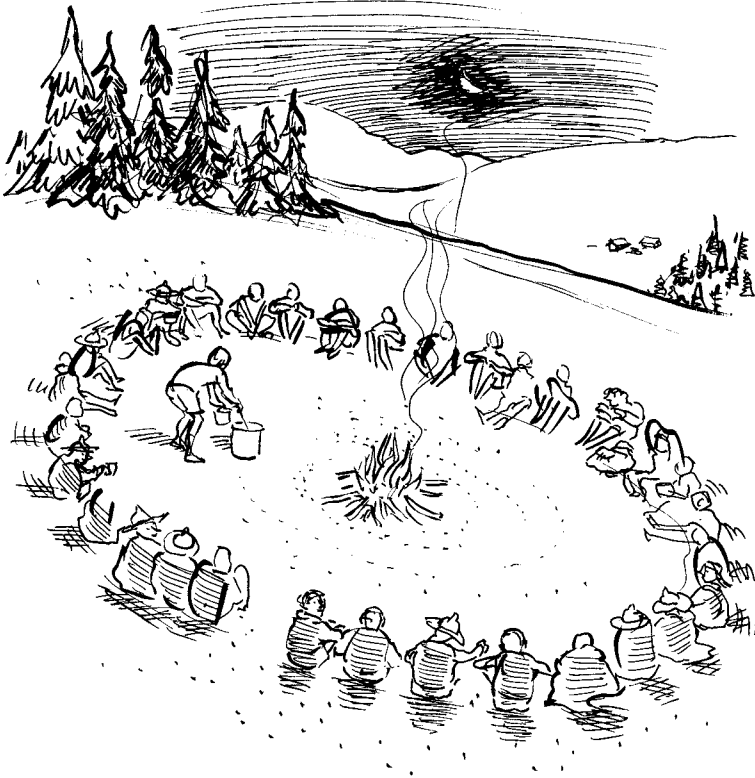
Encadrer une trentaine de garçons n'est pas un exercice de tout repos, aussi, le chef de troupe utilise-t-il un clairon pour appeler ses éclaireurs.

La troupe dispersée dans les bois, le chef de troupe sonne un rassemblement, par la lettre « R » en morse. Au signal, les garçons accourent au point de ralliement, s'alignent patrouille par patrouille et forment le carré de troupe. Suivant leur ordre d'ancienneté, les patrouilles crient tour à tour leur devise à pleins poumons : « Chiens, toujours plus fidèles », « Castors, sans répit », « Panthères, ventre à terre », « Crocodiles, jusqu'au bout » et « Wapitis, hardis ». Puis, le chef de troupe annonce : « Eclaireur toujours... » et la troupe répond d'une voie forte : « ...prêt », les éclaireurs ayant fait leur promesse faisant le salut éclaireur. A la fin du rassemblement, le chef de troupe écarte ses coudes en arrière en déclarant : « Rompez ». Les éclaireurs reculent de deux pas avant de disposer.

Il arrive aussi que le chef de troupe sonne, par les lettres « C.D.C. », un conseil des chefs où sont seuls conviés les chefs de patrouille afin de faire un point sur la troupe.

Un concours est organisé durant l'année et les camps, classant les compétences respectives des patrouilles. La patrouille d'honneur est autorisée à frapper le fanion de troupe rouge et vert à son mât.

# L'ANNEE



En dehors des vacances, le calendrier annuel de la troupe de Passy est rythmé par des sorties, des réunions ou des week-ends toutes les trois semaines environ, du mois de septembre au mois de juin. Une circulaire est envoyée aux parents d'éclaireurs tous les trimestres pour les informer des dates à retenir. Le détail précis des rendez-vous est directement communiqué aux intéressés par chaîne téléphonique, passant au sein de chaque patrouille le lundi précédent.

Les sorties ont lieu le dimanche dans les bois, en troupe ou en patrouille. Les éclaireurs se retrouvent à dix heures devant le temple en uniforme impeccable, équipés du strict nécessaire : « P.C.C.F. » *ou papier-crayon-couteau-ficelle*, gourde pleine, repas froid et grande cape de toile cirée *ou poncho* en cas de pluie.

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

Ils se rendent à pied au bois de Boulogne, proche du local, ou empruntent les transports en commun pour gagner d'autres destinations : parc de Saint-Cloud (métro Pont de Sèvres), lequel se prolonge jusqu'au bois de Fausses-Reposes, bois de Vincennes (métro Château de Vincennes), bois de Meudon et de Chaville (gare de Meudon-Val Fleury).

Là, un jeu d'aventures est organisé. Jeu de contrebande, prise de fanions ou chasse à l'homme, tous les moyens sont bons pour déchaîner tant et plus les garçons jusqu'à ce que leurs ventres creux les rappellent à l'ordre pour déjeuner. Ce qui n'exclut toutefois pas que les éclaireurs fassent aussi de temps à autre de la barque, de la Rosalie (voiture à pédales) ou du patin à glace.

Le déjeuner est signalé au clairon par la lettre « B », pour bouffe : les éclaireurs se rassemblent en un grand cercle pour former la table de troupe. Debout, ils ôtent leurs couvre-chefs le temps d'un chant de table, à la discrétion du chef de troupe : « Pour ce repas » (le plus court), « Quand le vol de la tempête », « Toi qui disposes » (deux airs), « Pour ces champs de blé », « Ô toi dont les bienfaits », « Alléluia », « Compagnons, partageons ce pain ». Ils s'asseyent et tirent de leurs sacs un pique-nique.

L'usage veut qu'un éclaireur en retard, sans foulard, qui le porterait à l'envers, à savoir le rouge à sa droite, ou qui aurait omis de retirer son chapeau, rechante seul au centre de la table avant de se joindre au repas et qu'un éclaireur qui « coupe » la table pendant le repas, fasse de même, à l'exception des membres de la patrouille d'intendance, autorisés à le faire pour la nécessité du service (distribution de l'eau...).

L'après-midi est plutôt consacré aux sports collectifs. Les garçons retirent leurs chemises d'uniforme, sous lesquelles apparaissent leurs maillots officiels du « Passy Base-Ball Team ». Les parties de sioule et de thèque opposent, au choix, deux patrouilles entre elles ou bien la troupe entière divisée en deux équipes d'égale force. Elles sont arbitrées par les chefs.

La sioule consiste pour les deux équipes à essayer d'aplatir un ballon ovale sur la base de l'équipe adverse, située à une quarantaine de mètres de sa propre base et vice-versa. Le terrain n'a pas de limite. Tous

## L'ANNÉE

les coups sont permis, si ce n'est qu'il faut lâcher la balle à terre et qu'il est interdit de donner volontairement des coups à ses adversaires.

La thèque se joue avec une batte de cricket et une balle de tennis. Une équipe « batte » : un lanceur envoie la balle au batteur qui la tape le plus loin possible à la batte dans le champ du terrain et court alors faire le tour d'un cercle délimité par des repères. L'autre équipe « catche » : ses membres répartis sur le terrain essayent d'attraper la balle avant que celle-ci ne touche terre et, s'ils n'y parviennent pas, la ramassent et la font parvenir le plus vite possible au « chien » – l'un des leurs qui se tient près du lanceur dans une petite surface dont il ne peut sortir – pour qu'il l'aplatisse au sol. L'arbitre marque alors un coup de sifflet : le coureur doit soit avoir fait le tour complet des bases, soit s'être arrêté à l'une d'elles. S'il se trouve entre deux bases, il est éliminé et ne battera plus.

Les simples sorties alternent avec des week-ends, également en troupe ou en patrouille, dans des forêts plus éloignées de Paris, qui ont l'avantage d'offrir aux éclaireurs la joie de veiller le soir au clair de lune, de dormir sous la tente et pourquoi pas à la belle étoile !

Le rendez-vous de départ est fixé le samedi à quatorze heures au local, rue de l'Annonciation, en parfait uniforme. Les éclaireurs se munissent d'un sac de couchage, d'une lampe de poche et de gamelles, en plus de l'équipement des sorties. Ils emportent aussi un pique-nique pour le déjeuner du dimanche, les provisions pour le dîner du samedi soir et le petit déjeuner du lendemain étant fournies par la troupe. Le matériel de troupe (bonnas et ravitaillement) et de patrouille (tentes) est réparti entre les garçons.

La troupe se met en marche et prend le train. Le tour d'horizon de ses destinations est étendu. Elle dispose de repères bien établis dans chacune de ces vastes forêts : Chantilly (La Borne Blanche), Carnelle, L'Isle-Adam (Mériel, Parmain), Montmorency (Saint-Leu-la-Forêt, Taverny), L'Hautil, Saint-Germain (Achères), Marly (Saint-Nom-la-Bretèche), Bois d'Arcy, Chevreuse (Saint-Rémy-lès-Chevreuse), Rambouillet, Dourdan, Sénart, Fontainebleau (Bois-le-Roi, Avon et Thomery). Dès leur arrivée, les éclaireurs gagnent les sous-bois. Ils y montent leurs tentes et se livrent à une corvée de bois mort.

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

L'installation des patrouilles est précédée ou suivie d'un grand jeu. Il s'agit quelquefois de suivre une piste depuis la gare, voire depuis Paris, à la carte ou à la boussole. Il arrive que les patrouilles ne parviennent à leur fin qu'à la nuit tombante et prétendent ensuite avoir déjoué la menace de sangliers ! Les chefs prennent néanmoins toujours la précaution de remettre aux patrouilles des « enveloppes de secours », contenant les indications nécessaires et de l'argent, à ne décacheter qu'en ultime recours. Le dîner est préparé au feu de bois dans les grandes bonnas de troupe. Il est suivi d'un jeu de nuit ou d'une veillée. Le « Cantique des Patrouilles » est chanté en cercle autour du feu avant de se coucher. Les chefs, s'ils n'ont pas pris leur tente, se répartissent ensuite dans les tentes où il reste des places libres ; à défaut, il faut se serrer.

Le dimanche matin, le petit déjeuner est fait de céréales au lait. Les patrouilles plient ensuite leurs tentes : deux éclaireurs suffisent pour plier le double toit, la tente et le tapis de sol. Après un déjeuner sous forme de pique-nique, la troupe, mue en tenue « P.B.B.T. », reprend ses parties de sioule et de thèque dans la clairière la plus proche. Vers quatre heures, gourdes vides, les garçons reprennent le chemin de la gare. Une fois dans le train, ils s'amuse à se donner des « claques » sur les cuisses, ce qui n'est pas sans douleur, soit disant pour se réchauffer. Mais ce qui est sûr, c'est qu'en arrivant au local vers six heures du soir, les éclaireurs sont pris d'une bonne fatigue, celle qui les anéantit pour toute une nuit sans même qu'ils puissent songer un instant qu'il reste des devoirs de classe à terminer pour le lundi matin. Les tentes de patrouille sont mises à sécher, suspendues dans le grand local.

Sorties et week-ends se succèdent régulièrement. Quelques vieilles habitudes viennent toutefois baliser ce programme.

Peu après la rentrée des classes, un après-midi est consacré à une séance de projection des diapositives prises lors des camps de Pâques et d'été précédents et commentées par le chef de troupe. Les éclaireurs et leurs parents sont conviés à partager cet agréable moment, suivi d'un grand goûter au local.

À la fin septembre, le week-end de « passage » ouvre l'année. Les louveteaux et louvettes les plus âgés entrent respectivement à la troupe

## L'ANNÉE

et à la compagnie lors de la cérémonie de passage : au sommet d'une falaise, le carré de la meute fait ses adieux. Le sizenier se suspend à la poulie d'une tyrolienne et s'élanche dans le vide, dévalant la pente à pleine vitesse. Recueilli par les routiers à son arrivée, il se présente devant la troupe, rangée en carré au bas de la falaise. Le chef de troupe l'accueille : « Tu as devant toi le carré de la troupe de Passy, symbole des Eclaireurs Unionistes. En franchissant le « pas de Passy », tu t'engages dans la grande aventure des éclaireurs. Bienvenue à la troupe ». Le nouvel éclaireur serre la main des chefs puis le chef de troupe l'invite à saluer la troupe. Le dernier louveteau admis, la troupe entonne la « Joie au Cœur ».

A la mi-décembre, le week-end de « Noël » donne lieu, après le dîner, à une partie de « quitte ou double » autour du feu. Les patrouilles concourent entre elles pour répondre aux questions de culture générale et éclaireur posées par les chefs. Un bonbon est mis en jeu à la première question et cette mise est doublée à chaque réponse exacte. Le jeu ne prend fin qu'une fois toutes les sucreries gagnées, les éclaireurs veillant parfois jusqu'à minuit près du feu malgré le froid.

Au mois de janvier, le jeune éclaireur reçoit le foulard de la troupe. Le chef de troupe lui montre comment le nouer autour du cou, puis la troupe reprend la « Joie au Cœur ».

Au printemps, le week-end de « Trivaux » fait s'affronter l'ensemble des troupes d'éclaireurs de Paris dans un grand concours des patrouilles. A la grande fierté de Passy, ses patrouilles se classent tous les ans parmi les dix meilleures. Les épreuves sont toujours les mêmes et ne se démodent guère : concours de dressage de tente, d'eau bouillante, de transmission en morse... Devant toutes les troupes rassemblées en carré, le trophée de Trivaux, un drapeau français brodé, est remis à la patrouille vainqueur, autorisée à le porter à son mât jusqu'à l'année suivante.

A la Pentecôte, le week-end de « fin d'année » rassemble le groupe local de Passy pendant trois jours, le lundi étant férié. Les parents sont conviés à y passer un après-midi éclaireur.

Les éclaireurs se réunissent aussi dans des circonstances autres que des sorties et des week-ends.

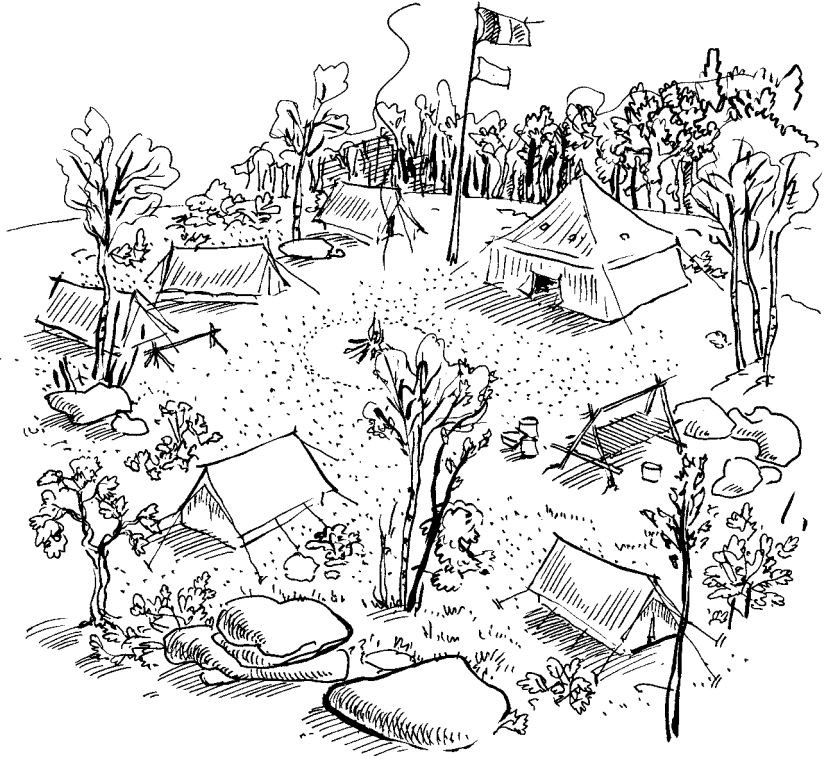
## VOILÀ PASSY QUI PASSE

La troupe prend parfois une part active au culte, rue Cortambert, en chantant ou en présentant une courte animation. La sortie du temple est souvent marquée par la vente de calendriers et de gâteaux par des éclaireurs qui font leur affaire d'assurer quelques rentrées d'argent dans la caisse de patrouille.

Des dîners sont donnés : dîners de troupe avec un grand jeu à la clef, chasse au trésor ou autre, où les éclaireurs se déguisent selon un thème avant de prendre place autour d'une table de planches improvisée dans le local ou dîners de patrouille tenus à tour de rôle chez l'un ou l'autre des éclaireurs pour faire le point sur la patrouille et préparer les projets du prochain camp. Il arrive aussi qu'une patrouille organise un banquet réunissant ses anciens membres. Les aînés racontent, le temps d'un dîner, les anecdotes de leur passage à la troupe quelques années auparavant et s'assurent que leur vieux Passy n'a pas changé.

Enfin, la troupe se charge de la rédaction et de l'édition d'un journal de groupe local, le « Rouge et Vert », qui paraît régulièrement et s'adresse aux éclaireurs, louveteaux et éclaireuses. Cette publication présente en une vingtaine de pages les rapports des camps et des sorties des différentes unités, des conseils pour être un parfait éclaireur, des articles sur la technique éclaireur, un annuaire complet des enfants et chefs inscrits à Passy.

# LES CAMPS



La troupe campe deux fois par an lors des vacances scolaires : huit à dix jours à Pâques et trois semaines en été. Le camp de Pâques confronte les éclaireurs à la vie mêlée de froid et de pluie d'une saison où les bois sont encore marqués par la rigueur de l'hiver. Les arbres sont dénudés. Cette solide expérience les prépare au camp ensoleillé d'été dans une nature verdoyante où ils pourront s'épanouir sur une plus longue durée.

Jour du départ. La troupe se retrouve à la gare en uniforme impeccable, sac de camp sur le dos. Après quelques heures de train, les éclaireurs gagnent, à pied ou en autocar, le lieu de camp. Entre prés et bois, ils découvrent le coin de troupe déjà installé : la tente des chefs, la tente d'infirmerie et le vieux marabout kaki d'intendance ont été dressés

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

la veille par deux des chefs venus préparer l'arrivée des éclaireurs.

Un premier rassemblement est sonné avant que les patrouilles ne se précipitent dans la forêt trouver leurs coins de patrouille. Le choix se porte sur un emplacement ni trop loin ni trop près du coin de troupe, facile d'accès et ombragé. Bivouac est alors aussitôt dressé à l'endroit convoité : tente de patrouille pour dormir et tente à matériel pour abriter la malle de camp.

Les installations commencent : deux jours (à Pâques) ou quatre jours (en été) où les patrouilles aménagent leurs coins pour la durée du camp. Journées de dur labeur, chaque patrouille se lance dans la confection d'une table à feu, pour la cuisine, et d'une table assortie de bancs, pour les repas. Il faut y ajouter une tente surélevée dans les arbres au camp d'été.

Pour ce faire, les garçons abattent des arbres qu'ils choisissent en fonction des plans de leurs constructions : le tronc doit être le plus droit possible et le diamètre de la souche ne doit pas excéder une vingtaine de centimètres, au risque de coincer la lame de scie. Les éclaireurs confirmés montrent à leurs cadets le procédé : scier l'arbre le plus à ras du sol, sans toutefois toucher terre, en prévoyant la direction de chute du tronc, fendre la souche de plusieurs coups de hache pour qu'elle pourrisse rapidement, emporter l'arbre au coin de patrouille où il sera étêté à la scie et élagué à la hache. Les chefs ne manquent pas de faire recouper aux éclaireurs négligents les souches jugées trop hautes.

Pendant que les plus jeunes se font la main en abattant les arbres, les plus âgés prennent en charge le travail d'assemblage *ou froissartage* des troncs qui arrivent peu à peu sur le chantier. A coups de ciseau à bois et de trous de vilebrequin, ils les taillent pour en faciliter l'emboîtement par des méplats, des tenons et des mortaises. Les assemblages appelés à supporter le plus de force sont fixés au moyen de tiges filetées et de gros écrous en acier ; ceux de moindre importance le sont avec des chevilles taillées dans le bois des têtes d'arbre à l'opinel ou au couteau suisse. Peu à peu s'érigent de belles structures. Les plans horizontaux sont recouverts d'un platelage formé de petits troncs alignés les uns contre les autres.

## LES CAMPS

Lors de ces travaux, il arrive qu'un chef taquine son dernier de patrouille en l'envoyant dans les autres coins de patrouille chercher la « corde à virer le vent » ou de la « peinture écossaise », mission dont le jeune éclaireur ne peut revenir que bredouille !

Des feuillées de troupe *ou deutés* sont en même temps creusées par les patrouilles. Il s'agit d'un gros trou surmonté d'une tête de bigue avec une barre permettant de s'asseoir. Le nom de deutés trouve irrespectueusement son origine dans le verset « Deutéronome 23-13 » de la Bible.

De leur côté, les chefs se consacrent aux installations de troupe, communes à tous les éclaireurs. Il s'agit de construire une cuisine, une salle à manger et un mât de troupe.

La cuisine de troupe *ou foyer* doit permettre de préparer simultanément les repas d'une trentaine de garçons au moyen d'un grand feu. Les chefs fabriquent deux têtes de bigue d'environ deux mètres de hauteur de part et d'autre du foyer central qu'ils relient ensuite par un tronçon de rail de chemin de fer suspendu au sommet de chacune d'elles. Un jeu de poulies et de crochets permet de hisser les bonnas au-dessus du feu et de régler la hauteur en fonction de la cuisson désirée.

La table de troupe est formée de cinq à six bancs de trois mètres de longueur, pouvant contenir chacun une patrouille d'éclaireurs. Chaque chef construit en principe un banc. Le meilleur d'entre eux est désigné « banc des chefs », seuls les chefs seront autorisés à s'y asseoir. Deux modèles de bancs peuvent être rencontrés selon les camps : bancs dotés d'un dossier d'appui, lesquels présentent l'inconvénient d'inciter les éclaireurs à ne pas se tenir droit et de les conduire à tenir leurs gamelles sur les genoux pendant toute la durée du repas ; ou bancs dotés d'une tablette sur laquelle les gamelles peuvent être posées. Ces bancs sont ensuite disposés en cercle et forment la table de troupe.

Le mât de troupe *ou P.H.* sert à la fois de point de signalement du camp, puisque le drapeau français et le drapeau de troupe sont hissés à son sommet et y flottent durant tout le camp, et de point de ralliement des éclaireurs, puisque tous les rassemblements y sont sonnés. Il témoigne du savoir-faire du chef de troupe et de ses adjoints qui essayent de

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

faire preuve d'originalité, de grandeur et de finesse dans la silhouette du mât principal et des mâts secondaires qui, souvent, profilent des figures géométriques, leurs troncs étant écorcés à la plane pour une plus grande allure.

Une inspection clôt les installations. Les chefs annoncent leur passage dans les coins de patrouille au clairon, par la lettre « I » suivie du nom de la patrouille inspectée. Ils s'alignent devant la patrouille au garde-à-vous, le chef de troupe face au chef de patrouille. Un cri de patrouille, un salut éclaireur et les chefs passent en revue le coin de patrouille. La tente, les sacs, les gamelles et les bonnas, la malle de camp sont vérifiés. Tout doit être propre et ordonné. Les chefs se tournent ensuite vers les éclaireurs en uniforme et inspectent au hasard un pied, une oreille, les dents ou les ongles.

Un rassemblement est sonné au pied du mât de troupe, le chef de troupe ouvre officiellement le camp qu'il baptise aussitôt : « Je déclare le camp *untel* ouvert ». Le nom donné peut être celui du lieu dit comme un jeu de mots caractérisant le début du camp. Un nom plus approprié se révèle parfois plus tardivement, que les chefs ne manquent pas d'adopter en complément : « Camp *untel*, dit camp... ».

Ce rassemblement est marqué par l'envoi des couleurs qui succède à l'ouverture du camp. Les éclaireurs retirent leurs chapeaux. Deux éclaireurs de la patrouille d'honneur ont le privilège de hisser les couleurs au mât de troupe : drapeau français et drapeau rouge et vert de Passy. Drapeaux fixés à la drisse, les deux éclaireurs se placent au pied du mât et les chefs en ligne face au mât. Le chef de troupe dit : « Parés à envoyer les couleurs ? ». Les deux servants répondent : « Parés ». Le chef reprend : « Envoyez ». La troupe entonne le « Salut des Couleurs » en suivant des yeux les drapeaux qui montent sans à-coups jusqu'au sommet du mât. La troupe se recouvre, les deux éclaireurs fixent la drisse, reculent d'un pas et saluent.

La bonne marche du camp est assurée par une solide organisation de la vie de tous les jours. Un tableau des corvées *ou roue des services* est affiché au coin de troupe. Chaque patrouille accomplit à tour de rôle l'un de ces services : préparation et vaisselle du petit déjeuner, corvée de bois

## LES CAMPS

et eau dite de « boyaux », préparation du dîner, vaisselle du dîner.

Aucun jour de camp ne se ressemble tant les activités de la troupe sont riches et variées. Un aperçu du déroulement type d'une journée peut néanmoins être donné, s'agissant du réveil et des repas.

L'intendant réveille la patrouille chargée de préparer le petit déjeuner : chocolat chaud *ou cacal* et tartines à la confiture. De la semoule aux raisins secs ou des flocons d'avoine *ou porridge* à la banane sont parfois servis à la place.

Avant même que le petit déjeuner ne soit prêt, le chef de troupe sonne au clairon le lever, par la lettre « L ». Certaines patrouilles se réveillent quelquefois difficilement, les éclaireurs les plus alertes rappellent donc à leurs voisins de tente : « Debout là-dedans, il faut se lever, debout ! ». Les garçons savent qu'ils disposent d'une dizaine de minutes pour s'habiller et mettre leur foulard autour du cou, avant que le chef de troupe ne sonne un nouveau coup de clairon annonçant le petit déjeuner, par la lettre « B ».

Gamelles à la main, les éclaireurs accourent à la table de troupe. Chaque éclaireur reçoit une louche de chocolat dans son quart et une tartine. Le son d'une cloche retentit entre les mains du chef de troupe, signal qui invite les éclaireurs à faire connaître à voix haute les « balourdises » entendues dans leur patrouille la veille, tel un dernier de patrouille chargé d'une corvée de bois mort qui aurait dit : « Il n'y a plus de bois dans la forêt ! ». La « cloche à balourdises » est remise autour du cou de l'éclaireur lauréat. Son tintement ne le quitte dès lors plus d'une semelle jusqu'au lendemain matin. Pris au jeu, certains garçons essayent de la remporter plusieurs jours d'affilée. Un répit est accordé aux éclaireurs après le petit déjeuner, le temps de faire un brin de toilette dans la rivière voisine pour certains et de ranger le coin de patrouille. Une inspection inopinée des chefs n'est pas exclue.

L'intendant s'éclipse sur les routes, au volant de la « Peugeot des chefs », acheter du pain et des produits frais à l'épicerie du village le plus proche. Boîtes de conserve et autres aliments sont déjà entreposés dans le marabout des chefs depuis le début du camp. Un ravitaillement *ou ravito* est sonné à son retour, par la lettre « R » répétée. Il est midi.

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

Des éclaireurs de chaque patrouille se précipitent à la porte du marabout chercher le déjeuner.

Le déjeuner est pris en patrouille. Chaque chef est invité à se joindre au repas d'une patrouille, parfois préparé par un seul éclaireur souhaitant passer son feu de seconde classe. Une longue conversation s'engage autour de la table de patrouille, suivie d'un moment de repos dans la tente.

L'après-midi est entrecoupé d'un second ravitaillement vers cinq heures. Le chef de patrouille utilise parfois deux méthodes peu « loyales » pour répartir au sein de la patrouille le goûter composé de pain et de chocolat en tablettes : la « royale » qui consiste pour le chef de patrouille à prendre la moitié du goûter, pour son second à prendre la moitié de ce qu'il reste et ainsi de suite ; ou « l'impériale » qui consiste pour le chef de patrouille à prélever la quantité de goûter qu'il souhaite, pour son second à prendre ce qu'il désire du reste et ainsi de suite.

Les éclaireurs profitent d'un temps libre avant le dîner. Jeux de ballon et autres divertissements sont les bienvenus pendant que la patrouille d'intendance prépare le dîner. Il arrive cependant qu'un éclaireur souhaitant passer son feu de première classe se charge seul de la confection du repas pour toute la troupe. Le dîner est servi à la table de troupe le jour déclinant. La vaisselle se fait donc à la lumière des lampes de poche, ce qui n'est pas sans difficulté lorsqu'il s'agit de récurer le fond brûlé des bonnas. Les garçons assurent également la propreté de la table. Pourtant, certains éclaireurs négligents abandonnent quelquefois leurs gamelles et couverts au coin de troupe. L'ordre étant de rigueur, ces ustensiles sont brûlés vifs chaque soir, percés puis suspendus à un fil au-dessus de la porte du marabout d'intendance.

Une veillée ou un jeu de nuit prend parfois place après le dîner. C'est l'heure du coucher, seuls les chefs de patrouille restent encore un moment au coin de troupe avec les chefs pour un conseil des chefs (C.D.C.) où sont évoqués les difficultés de la journée et le programme du lendemain.

Jeux de table. L'entrain est de rigueur durant les repas, aussi sont-ils agrémentés par quelques divertissements, telle la chanson bien connue

## LES CAMPS

« Jonas dans sa baleine » à la fin de laquelle les éclaireurs continuent : « Laïus untel, laïus untel, laïus... », obligeant untel à s'exécuter ; ou bien encore la chansonnette « Joséphine, quand les papillons butinent », entonnée à plusieurs reprises en retirant à chaque fois une syllabe, piégeant ainsi l'éclaireur distrait qui, dans son élan, en prononce une de trop.

De même, la distribution du rabe donne lieu à un tirage au sort peu ordinaire : l'éclaireur de service crie inopinément un mot ou une courte phrase se terminant par le son « o ». Le premier garçon qui en fait la répétition sans le « o » final reçoit la portion de rabe mise en jeu.

Enfin, au moment de sortir de table, une bonne ronde d'eau chaude est placée au centre de la table de troupe. Au signal du chef de troupe – « Vaisselle ! » – tous les éclaireurs lancent simultanément leurs gamelles en visant l'intérieur de la bonne. Une autre méthode est employée de temps à autre : les gamelles sont lancées l'une après l'autre par un tour de table.

Matins et après-midi constituent les moments forts de la journée. Les éclaireurs s'adonnent à nombre d'occupations palpitantes qui se profilent tout au long du camp : grands jeux, olympiades, courses d'orientation, raids, explorations, concours de cuisine, journée de service, journées techniques, journée d'inversion, cérémonies et veillées. Le programme n'est jamais connu des éclaireurs à l'avance, l'effet de surprise est permanent.

Thème de camp. Les chefs placent le camp sous le signe d'un grand thème (Antiquité, chevalerie, conquête de l'Ouest, espionnage...) qui en inspirera les différentes activités. Les patrouilles rivalisent d'ingéniosité pour se déguiser dans cet esprit.

Grands jeux *ou manœuvres*. De jour comme de nuit, les éclaireurs se déchaînent volontiers : jeux d'approche, courses-poursuites, prises de fanion... Mais le grand jeu du camp, c'est l'opération *ou opé* qui dure plusieurs jours. Toutes sortes de missions sont remplies : suivre des pistes, décoder des messages, fabriquer des objets insolites (catapultes, chars, inventions de toutes sortes...), tendre des embuscades, recevoir des transmissions émises par les phares de la voiture des chefs du haut d'une

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

colline... Les garçons sont amenés à passer la nuit dans des camps de fortune, à se planquer dans des fortins, à faire des tours de garde en se relayant toutes les heures pour riposter à d'éventuelles attaques... Il faut faire preuve de discrétion pour ne pas être repéré : parler à voix basse, préparer la cuisine sans fumée, se coucher sans allumer de lampe de poche, avoir le pas léger dans les sous-bois pour ne pas faire craquer les brindilles.

Olympiades. La forme physique des éclaireurs est savamment entretenue par de nombreux exercices sportifs. Les olympiades se déroulent à la lisière de la forêt dans le grand champ où se dresse le mât de troupe.

Les patrouilles revêtent leur tenue « P.B.B.T. » et s'affrontent à la sioule, à la thèque ou à tout autre jeu d'équipe, telles une course de chars (petites voitures en bois à deux roues pleines) et une course de chaises à porteurs où les patrouilles doivent respectivement tirer ou porter l'un des leurs sur quelques centaines de mètres.

Les épreuves ne sont pas uniquement collectives. Les performances de chaque éclaireur sont appréciées lors de multiples épreuves individuelles : course de vitesse, relais, saut en longueur et en hauteur, flèche polynésienne, tir à l'arc, haltères (constituées par des jerricanes d'eau plus ou moins remplis et reliés par une barre de bois), lancer de troncs...

Entre deux épreuves, les garçons se désaltèrent à l'eau d'un jerricane apporté par l'intendant. Les chefs ont toujours à portée de main la pharmacie de troupe – caisse en bois peinte aux couleurs de Passy – pour soigner les éventuelles contusions, égratignures ou coupures.

Courses d'orientation (C.O.). Chaque éclaireur s'élance à une ou deux minutes d'intervalle, carte et boussole à la main, depuis le marabout d'intendance. Il faut trouver en un minimum de temps une dizaine de balises que les chefs ont réparties dans la forêt et parfois répondre à des questions de culture générale placées au pied de chacune d'elles. Un éclaireur aux jambes dégourdies accomplit le parcours en moins de deux heures.

Raids. Un bon éclaireur est capable de se diriger à la boussole,

## LES CAMPS

quel que soit le relief. Un raid consiste à relier deux points selon une direction donnée. Sa réalisation sur le terrain exige une attention particulière : faire des visées, compter ses pas, contourner les obstacles et surtout ne pas perdre ses repères. Selon leurs capacités, les éclaireurs sont envoyés en raid de seconde ou de première classe.

Les plus jeunes partent deux par deux en raid de seconde classe. Ils parcourent une distance d'environ un kilomètre en suivant l'azimut indiqué par les chefs, estimant eux-mêmes leur point d'arrivée, généralement matérialisé par un croisement de chemins, une rivière ou un calvaire. Ils construisent sur place un abri de fortune à l'aide de branchages et de feuillages ramassés dans les sous-bois alentour. A l'heure du dîner, ils préparent un feu pour faire cuire – tels des trappeurs – les provisions qu'ils ont emportées dans leurs sacs : pommes de terre, œufs, saucisses... Ils veillent ensuite jusqu'à la nuit tombante et se couchent sous leur abri, avant de regagner le camp de troupe au petit matin.

Les éclaireurs plus expérimentés partent chacun seul en raid de première classe. Ils parcourent une distance d'au moins cinq kilomètres, selon le même principe. Ils doivent en outre mener une réflexion sur un texte biblique ou un thème lié à leur vie d'éclaireur.

Explorations de première classe. Seul l'éclaireur ayant satisfait au raid de première classe peut être envoyé en exploration. Sa mission consiste à se rendre par ses propres moyens dans un village sans aucune provision ni argent en poche, trouver un gîte pour la nuit, rédiger un rapport détaillé et illustré de son excursion et rapporter le lendemain matin au camp un objet fait de ses mains. L'éclaireur propose ainsi son aide à l'un des artisans de l'endroit. Il s'agit bien souvent de seconder le boulanger une partie de la nuit en échange de la confection d'un gros pain, sur lequel est inscrit son surnom *ou totem*.

Explorations de patrouille. Trois jours du camp d'été sont consacrés aux explorations de patrouille : les éclaireurs partent en randonnée à la découverte de la région.

Les couleurs du mât de troupe sont amenées avant le départ des garçons en parfait uniforme, sac de camp sur le dos. Une marche d'une

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

vingtaine de kilomètres est effectuée journallement par monts et par vaux. Chaque patrouille suit à son rythme l'itinéraire qu'elle s'est fixé. De temps à autre, les garçons s'octroient une brève halte pour se reposer et se ravitailler. Les uns remplissent leurs gourdes à une fontaine ou chez l'habitant alors que les autres achètent quelques provisions en vue du prochain repas. La randonnée est agrémentée de quelques visites d'églises, de châteaux ou de musées.

Les chefs s'assurent du bon déroulement de la marche par de régulières tournées en voiture auprès des patrouilles dont il n'est guère difficile de retrouver la trace : tout au long de leur parcours, les chefs de patrouille collent au dos des panneaux d'entrée et de sortie des villages traversés un morceau de sparadrap, sur lequel sont inscrites l'heure de passage et l'étape suivante.

En fin d'après-midi, lorsque les kilomètres commencent à peser sur les chevilles, les éclaireurs s'arrêtent sur la grand-place d'un bourg. Le chef de patrouille divise ses garçons en petits groupes chargés de trouver un gîte pour la nuit : presbytère, grange, préau d'école ou vestiaire de stade municipal. Puis, quelques garçons s'affairent à préparer un dîner réconfortant et bien mérité. Il arrive cependant que les éclaireurs se rendent dans un petit restaurant pour partager à la bonne franquette un dîner de patrouille payé avec l'excédent d'argent de patrouille de l'année.

Une soirée est consacrée à l'admission de patrouille : après quelques questions sur l'animal emblème de la patrouille, l'éclaireur qui participe à son premier camp se voit remettre un flot à ses couleurs qu'il portera dorénavant à l'épaulette gauche de sa chemise. Enfin, avant de se coucher, les membres de la patrouille font le rapport de la journée dans le cahier de patrouille.

L'exploration de patrouille du camp de Pâques est une version simplifiée de celle d'été. Elle ne dure que vingt-quatre heures. Les patrouilles sont directement déposées en voiture sur la place d'un village. Livrés à eux-mêmes, les éclaireurs doivent s'organiser pour trouver un endroit chaud où dormir et faire un rapport d'exploration. Le lendemain matin, ils reprennent le chemin du retour et regagnent le camp à pied.

Explorations de troupe. Les explorations de patrouille du camp

## LES CAMPS

d'été sont précédées d'une exploration de troupe de deux jours sur les chemins de grande randonnée (G.R.). Les patrouilles portent le maillot « P.B.B.T. » de couleur blanche plutôt que la chemise d'uniforme qu'elles gardent propre pour les explorations de patrouille. La troupe se divise quelquefois en sous-groupes, selon le rythme de marche des éclaireurs, qui se retrouvent toujours pour les repas et les nuits.

L'objectif de cette randonnée est en général de faire l'ascension du point culminant de la région. Bivouac est dressé au pied du massif le soir et ascension en est faite dans la nuit pour en atteindre le sommet encore dans l'obscurité. La troupe assiste au merveilleux spectacle du soleil levant et du jeu de couleurs dans le ciel qui l'accompagne. Ce cadre est propice pour faire sa promesse d'éclaireur !

Concours de cuisine. Les patrouilles apprennent les rudiments de la cuisine en faisant elles-mêmes leurs déjeuners. Elles exercent encore leurs talents culinaires lors d'un « dîner-concours » exigeant une importante préparation.

Dès la fin du petit déjeuner, un éclaireur est désigné au sein de chaque patrouille pour faire les achats nécessaires selon un budget fixé. Les patrouilles ont, en effet, le libre choix de la confection de leurs menus. L'intendant de troupe les conduit en voiture à la supérette la plus proche.

A leur retour, les corvées de bois mort sont faites et les feux de cuisine allumés dans chaque coin de patrouille. Reste à se consacrer pleinement à la cuisine : il faut simultanément entretenir le feu, faire fondre le beurre dans la poêle, cuire la viande à point, éplucher les légumes, assaisonner la salade, battre des blancs en neige à la fourchette pour le dessert...

A l'heure de se mettre à table, les chefs font la tournée des patrouilles, annonçant l'ordre de leur passage au clairon. Accueillis par des chants et des saynètes, ils prennent place à la table de patrouille et goûtent les plats qui leur sont présentés, appréciant les mets originaux et le soin qui leur a été apporté. La patrouille ne dîne qu'après le départ des chefs.

Journée de service. Une troupe reçue gracieusement dans les bois

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

d'une propriété offre en remerciement ses services à son hôte. Durant une journée, les éclaireurs s'emploient à des travaux simples mais nécessitant une main-d'œuvre importante : remblayer un chemin, ôter les pierres d'un champ, débroussailler les alentours d'une source...

Journées techniques. Un éclaireur complet maîtrise l'ensemble de la technique éclaireur. Des demi-journées sont consacrées à son apprentissage ou à son approfondissement. Les chefs tiennent différents ateliers : topographie, transmission, nœuds, froissartage, nature, secourisme... Ils y enseignent quantité de règles indispensables, aussitôt mises en pratique par les éclaireurs : lire avec précision une carte d'état-major, calculer des angles et des distances à la boussole, déchiffrer des messages codés, émettre et recevoir ces mêmes messages en morse, faire des nœuds adaptés à l'usage souhaité, travailler le bois au ciseau, reconnaître les arbres et les animaux, confectionner un herbier, dispenser les premiers soins à un blessé léger...

Peu à peu, les garçons progressent et demandent à passer les épreuves de seconde et de première classe correspondant à leurs compétences.

Journée d'inversion. L'ordre hiérarchique des patrouilles est inversé : les derniers deviennent chefs de patrouille et vice-versa ; opportunité pour les éclaireurs de découvrir les difficultés de la direction d'un camp.

14 juillet. La Marseillaise est quelquefois chantée en rassemblement au pied du mât de troupe. Il arrive que les éclaireurs se rendent au village voisin, après le dîner, assister au feu d'artifice puis au bal populaire.

Cahiers de patrouille. Un journal de bord est tenu au sein de chaque patrouille. Il rapporte l'ensemble de ses aventures et mésaventures. Il comprend tant le récit de la vie quotidienne de la patrouille (rapport anecdotique) qu'un exposé sur l'histoire, le patrimoine et l'économie des villages traversés durant l'exploration de patrouille (rapport d'exploration). Abondamment illustrés, les meilleurs cahiers figent par écrit quantité de souvenirs impérissables.

## LES CAMPS

Veillées. Certaines soirées de camp sont ponctuées par une veillée. Rassemblée autour d'un grand feu, la troupe se détend au gré de chants, de jeux et de saynètes improvisées. Les veillées sont toujours clôturées par le « Cantique des Patrouilles » : la troupe se tient debout et forme un grand cercle. Bras croisés, les éclaireurs donnent la main à leurs voisins de gauche et de droite et chantent avec ferveur devant les flammes qui scintillent.

Temps de réflexion. Les garçons se retrouvent par petits groupes pour un moment de recueillement. Encadrés par les chefs, ils s'interrogent sur les valeurs qui les animent et le sens de leur action envers les autres. Des lectures bibliques ouvrent à une discussion solide et constructive. En présence d'un pasteur, un petit culte peut être officié le dimanche.

Promesse. Les jeunes éclaireurs font en général leur promesse à la fin de leur premier ou deuxième camp. Dans le silence de la nuit, un feu crépite au centre du rassemblement. Le chef de troupe prend la parole : « Que tous ceux qui n'ont pas encore fait leur promesse reculent d'un pas ». L'entrée du carré de rassemblement, appelée le « pas de Passy », est symbolisée par un mât de patrouille tenu horizontalement par deux éclaireurs à hauteur de cuisse. Le chef de troupe invite le chef de patrouille à présenter son éclaireur devant le « pas de Passy » par l'extérieur du carré. Le chef de troupe reprend : « *Untel*, tu as devant toi le carré de la troupe de Passy, symbole des Eclaireurs Unionistes, le feu, symbole de notre clan et autour de toi la nature que Dieu créa. En faisant ta promesse, tu feras partie des Eclaireurs Unionistes. Veux-tu faire ta promesse ? ». L'éclaireur répond par l'affirmative. Le chef de troupe poursuit : « Franchis le pas de Passy ». Le mât de patrouille s'abaisse à hauteur des chevilles, l'éclaireur s'avance jusqu'au feu. Le chef dit : « Fais ta promesse ». L'éclaireur prononce alors les mots de la promesse en faisant le salut éclaireur au-dessus du feu : « Je promets de faire tout mon possible pour écouter la parole de Dieu, me mettre au service des autres et vivre la loi de l'éclaireur ». Il serre ensuite la main des chefs en saluant, se retourne pour saluer la troupe et prend sa place. Chaque éclaireur ayant déjà fait sa promesse en rappelle à son tour la date en saluant, en souvenir de son engagement envers la troupe et les Eclaireurs

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

Unionistes. Le « Chant de la Promesse » est entonné.

Folklore. La vie civile de la troupe est doublée d'une vie plus imagée, fondée sur l'indianisme, qui est l'occasion de nombreux divertissements.

Ainsi, la troupe de Passy forme-t-elle un clan, le « Clan du Feu », et ses éclaireurs sont-ils partagés en trois groupes selon leur ancienneté : les « papooses », les « guerriers » et les « sachems ».

Tout garçon qui entre à la troupe est considéré comme un « papoose ». Son premier camp l'initie à la vie dans les bois. A l'issue d'une cérémonie, la « dépapoosification », durant laquelle il fait preuve de débrouillardise, il peut être déclaré « guerrier ».

Lorsqu'il apparaît comme un éclaireur confirmé, il entre dans la confrérie des « sachems » et reçoit un surnom *ou totem* au cours d'une seconde cérémonie, la « totémisation ». Il est d'usage que les membres de cette confrérie utilisent la formule de courtoisie « T.C.P.M.G. » ou « Très Cordiale Poignée de la Main Gauche » dans leur correspondance.

Les « papooses » ralliés aux « guerriers » taquinent volontiers les « sachems » – moins nombreux – provoquant ainsi de grandes bagarres qui se finissent toujours par quelques éclaireurs ficelés autour d'un arbre !

Les camps ne sont pas tous uniformes. Certains privilégient la pratique d'un sport ou d'un loisir : randonnée, bicyclette, ski, spéléologie, radeau, voile... Leur organisation reste toutefois exceptionnelle – tous les quatre à cinq ans ; les usages des bons vieux camps ne doivent pas se perdre.

Randonnées. La troupe se livre à une marche sans relâche durant la majeure partie du camp. Le rythme est soutenu : de solides chaussures sont indispensables pour parcourir de longues distances – jusqu'à cent cinquante kilomètres – sur des chemins de terre pas toujours facilement praticables. L'intendant ravitaille les éclaireurs tous les soirs en voiture lorsqu'un accès carrossable le permet. Si nécessaire, les garçons emportent plusieurs jours de vivres dans leurs sacs. Un camp fixe de quelques jours succède au camp volant pour se reposer. Les éclaireurs y retrouvent leurs occupations habituelles.

## LES CAMPS

Bicyclette. Les éclaireurs se munissent de bicyclettes, utile moyen de locomotion pour rallier les coins de patrouille depuis le coin de troupe, se rendre au village voisin ou partir en exploration. Quelques remorques à vélo sont les bienvenues pour le transport du matériel !

Quantité d'activités sont adaptées aux circonstances : course d'orientation à bicyclette, rallye technique, kilomètre chronométré, course de chars attelés aux porte-bagages. Reste encore la grande épreuve du camp, la course des « vingt-quatre heures à vélo » où se défient les patrouilles sans interruption : sur un circuit de quelques kilomètres, les éclaireurs se relaient jour et nuit pour que leur « bicyclette de patrouille » remporte le trophée. Les chefs tiennent le compte des tours et assurent un ravitaillement riche en vitamines !

Les garçons apprennent également à entretenir leurs vélos : graisser la chaîne, démonter et remonter une roue, réparer une chambre à air à l'aide de rustines, resserrer les câbles de frein, régler le changement de vitesses...

Ski. La troupe se retrouve aux sports d'hiver durant les vacances de Noël, de février ou de Pâques. Outre des descentes de ski alpin, les garçons s'adonnent à des excursions en raquettes, passent une nuit ou deux dans un refuge, sans compter les immanquables constructions d'igloos et les batailles de boules de neige qui s'ensuivent. Passy ne manque d'ailleurs pas de se faire remarquer en skiant un après-midi ensoleillé en culotte courte d'uniforme !

D'autres camps ne réunissent que les chefs de patrouille et leurs seconds, ce sont les camps de haute patrouille où les éclaireurs, réunis en plus petit comité, apprennent à mieux se connaître. Ils formeront ainsi une équipe soudée et efficace lors du prochain grand camp. Il en est de même au cours de certains camps de troupe qui privilégient la vie de patrouille, la troupe ne se retrouvant au complet que de façon ponctuelle.

Passy participe aux camps nationaux organisés par le Mouvement mais n'envoie que de façon épisodique une délégation d'éclaireurs aux jamborees mondiaux.

Désinstallations. La veille de son départ, la troupe « désinstalle » le camp. Les tables, foyers et tentes surélevées sont démontés, les troncs

## VOILÀ PASSY QUI PASSE

sont sciés et soigneusement empilés en stères. Les cendres sont dispersées, les malles et sacs de camp successivement refermés et rassemblés au coin de troupe. Après l'inspection, un dernier « râteau » général est organisé : les éclaireurs font de nombreux tours de camp afin de s'assurer qu'aucun papier ne traîne plus dans les bois. Le passage de la troupe devra, en effet, demeurer inaperçu.

Fermeture du camp. Un rassemblement clôt le camp : le chef de troupe annonce les résultats du concours des patrouilles poste par poste : installations, opération, olympiades, ambiance de patrouille... Le classement général est ensuite proclamé : la nouvelle patrouille d'honneur se voit remettre le fanion rouge et vert de Passy qu'elle portera à son mât jusqu'au camp suivant. Les couleurs sont amenées une dernière fois.

Les garçons préparent ensuite un méchoui pour le dernier dîner et l'ultime feu de camp, veillée à laquelle sont conviés le propriétaire des lieux et les parents d'éclaireurs qui le souhaitent.

La troupe passe la dernière nuit de camp à la belle étoile ; seuls quelques éclaireurs volontaires veillent près du feu jusqu'à l'aube.