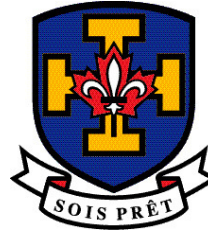


**CRITÈRES DE SÉLECTION D'UN ANIMATEUR-LOUVETEAUX
NORMES POUR UNE BONNE ÉQUIPE D'ANIMATION**

DESCRIPTION DU PROFIL DU JEUNE ET DE L'ADULTE	CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ
<ul style="list-style-type: none"> • Âge des enfants (garçons et filles) • Âge de l'adulte <p>Recommandation face à l'équipe d'animation</p> <p>Aptitudes de l'équipe de l'animation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 9 et 11 ans (garçons et filles) • 18 ans et plus • Adulte aimant jouer • Adulte écoutant les jeunes • Équipe hétérogène de jeunes adultes et d'adultes ayant eu des enfants • Équipe composée d'hommes et de femmes • Bon en bricolage • Bon en jeux • Bon en chants (chantés et animés) • Être capable de varier les activités •

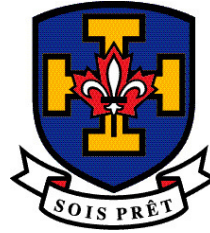
L'animateur/louveteaux/intrépides devrait être en mesure de comprendre et de connaître les différents comportements des jeunes louveteaux/intrépides avant de pouvoir animer ce groupe d'âge.





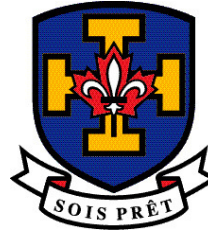
JEUNES	L'ADULTE DEVRAIT �TRE CAPABLE DE :
D�VELOPPEMENT PHYSIQUE	
P�riode de transition : Enfant bien mieux d�velopp� mais n'est pas adulte, ni adolescent	L'adulte devrait aider le jeune � cheminer dans cette p�riode entre l'enfance et l'adolescence
Limites physiques, intellectuelles et morales	L'adulte devrait comprendre que les jeunes sont en d�veloppement et ont des contraintes face � l'adulte
Ne pas demander de corriger les d�fauts des adultes qu'ils fr�quentent	L'adulte devrait servir de mod�les et ne pas corriger leurs d�fauts mais chercher � les am�liorer en leur expliquant de fa�on claire.
Faire des jeux � caract�re physique	L'adulte devrait comprendre qu'ils ont de l'entrain et du dynamisme et devra adapter les jeux en cons�quence.
Faire des jeux de soci�t� et de table (relaxant) ex. �checs ou jeux de connaissances ou de m�moire	L'adulte devrait amener les jeunes � se relaxer apr�s des activit�s �puisantes = �quilibre
�ge sportif – actif – limite fatigue non sentie Musculature faible	L'adulte devrait porter attention pour que le jeune ne d�passe pas ses limites





ACTIVITÉS CULTIVÉES	
<p>Endurance requise, force, vitesse, agilité, vitesse de réaction. Grande variété de jeux et de sports et activités limitées dans le temps.</p>	<p>L'adulte devra respecter l'équilibre et la stabilité du jeune tout en l'aidant à établir des relations entre les phénomènes qu'il a à vivre.</p>
<p>Prendre en considération, la pudeur des jeunes de cet âge</p>	<p>L'adulte devrait être attentionné et respecter leur intimité et leur pudeur</p>
<p>Imposer la discipline aux repas et pour l'hygiène</p>	<p>L'adulte devrait être vigilant pour que les jeunes se nourrissent bien et aient une bonne hygiène corporelle.</p>
DÉVELOPPEMENT INTELLECTUEL	
<p>Équilibre et stabilité</p> <p>La pensée et l'abstrait. Comprendre, raisonner et faire des liens de causes à effets</p> <p>Critique positive</p>	<p>L'adulte devra respecter l'équilibre et la stabilité du jeune tout en l'aidant à établir des relations entre les phénomènes qu'il a à vivre.</p> <p>L'adulte prendra en considération les critiques des jeunes et les orientera pour les mettre positives</p>





Imagination routinière – imitative, non créatrice

Prendre part aux décisions, planifier et évaluer dans une perspective limitée

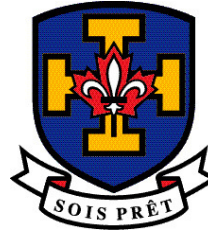
Nourrir la curiosité et le concret. Ex. : l'histoire aboutit sur des activités concrètes et dynamiques

L'animateur devra suggérer ou inciter les jeunes en développant des intérêts pour les collections et limiter leur attention dans le temps.

L'animateur amènera les enfants à prendre part aux discussions, la planification et l'évaluation tout en les limitant dans le temps et en les orientant à l'occasion..

L'adulte devrait raconter l'histoire de la jungle en la transposant en activités concrètes, emballantes et dynamiques.





DÉVELOPPEMENT SOCIAL

L'égoïsme régresse cela facilite l'apprentissage de la sociabilité

Respect des autres – politesse et civisme. Peut influencer d'autres enfants

Apprentissage par le jeu = Idéal

Règles non imposées sont acceptées volontairement

Évolution vers l'autonomie

Attention à ceux qui s'isolent = Complexe d'infériorité et sarcasmes de leurs camarades

L'adulte devrait privilégier le regroupement par sizaine = bon moyen pour aider la socialisation.

L'adulte devrait indiquer clairement les règlements de la meute pour apprendre aux louveteaux à respecter les autres jeunes et être polis et savoir vivre ce qui enlèvera l'influence des négatifs

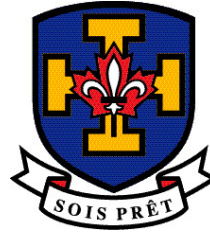
L'adulte devrait encourager les jeux coopératifs aux cours desquels les jeunes établissent les règles eux-mêmes. Elles seront alors mieux respectées.

L'adulte ne doit pas être contraignant ou trop permissif pour aider à l'autonomie.

Doser la discipline et la permissivité
L'adulte devrait être vigilant lorsqu'un jeune s'isole et trouver la raison de son attitude.

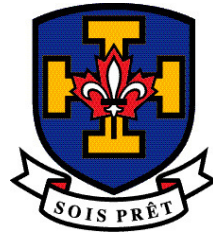
DÉVELOPPEMENT MORAL





<p>Discerne le bien et le mal de façon abstraite, les valeurs accessibles à sa compréhension et il élargie son jugement.</p>	<p>L'adulte doit être capable d'expliquer ses notions du terme très concrètes et aider d'exemples qui s'appliquent à la vie du jeune.</p>
<p>Dépendant du milieu, référence à la mère. Importance d'une animatrice (réf. = mère)</p>	<p>L'équipe d'animation devra compter parmi ses membres une animatrice d'âge équivalent à celui de la mère d'un enfant de 10 ans.</p>
<p>Préoccupation du mal des autres et non du sien. Dévie sur les autres sa responsabilité</p>	<p>L'adulte devrait être capable de faire prendre conscience au jeune de l'importance de ses actes.</p>
<p>Sens poussé de la justice et de l'équité</p>	<p>L'adulte devra faire preuve d'un grand sens de la justice en tout temps.</p>





ERROR: undefined
OFFENDING COMMAND: f'~

STACK: