

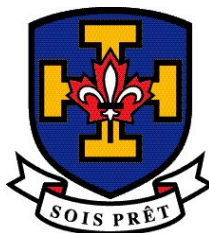
# CAHIER D'ANIMATION



**LOUVETEAUX**

*Source : 12<sup>e</sup> Groupe Déziel  
- Québec, Canada*



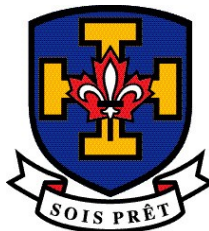


## Table des matières

Liste Louveteaux.....	3
Code d'éthique des adultes.....	4
Responsabilités.....	5
Évalué.....	8
Les traditions.....	9
Les pistes de la jungle.....	11
V.C.P.R.E.F.....	17
Les balises.....	19
Gibiers.....	21
Synthèse de l'histoire de la jungle.....	23
Orientation boussole.....	35
Signes de piste.....	39
Les cordes.....	42
Développement spirituel.....	50
Promesse Louveteaux.....	54
Trucs de discipline.....	62
Bienvenue dans la meute.....	64
Rôles et tâches des sizeniers et des seconds.....	68







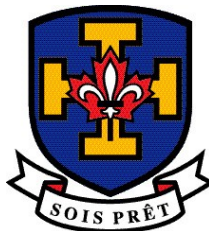
## Code d'éthique des adultes

Le code d'éthique qui suit est un ensemble de règles de comportements et d'attitudes pour tous les membres adultes de l'Association des Scouts du Canada.

### L'adulte s'engage à :

- Respecter l'intégrité physique et morale ainsi que la dignité de chaque jeune et de chaque adulte;
- Traiter ses collègues avec respect, courtoisie et franchise;
- Se montrer loyal(e) à l'autorité constituée;
- Accomplir sa tâche sans se désister à moins d'une justification valable;
- Respecter ses engagements en termes d'échéances et de qualité de travail
- Respecter la confidentialité des informations;
- Assurer avec intégrité, transparence et diligence la gestion financière;
- N'accepter aucune rémunération en tant que bénévole;
- N'exercer aucune discrimination en raison du sexe, de l'origine ethnique, de la religion, de l'état civil, du statut économique ou du statut social;
- Ne participer à aucune activité politique partisane en tant que scout ou au nom du Mouvement scout;
- Éviter de causer du tort au Mouvement par des paroles ou des gestes inappropriés ou inacceptables.





## Responsabilités

Communications : Écrire les lettres à envoyer aux parents. Écrire des mots de remerciements à nos commanditaires ou aux bénévoles qui sont venu nous donner un coup de main (cuisiniers, personnages, etc.)

Finances : a) Recueillir l'argent de la part des jeunes, b) Remettre un rapport financier au conseil de gestion du groupe, c) gérer la petite caisse

Rédaction des plans de camps : Consigner et superviser la rédaction des plans de camp en veillant à ce que chacun y participe équitablement

Locaux : Propreté, rangement, décoration.

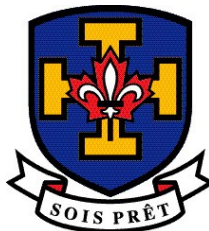
Fêtes : Veiller à ce que l'anniversaire de chaque jeune soit souligné. Innover afin de souligner les fêtes religieuses (et païennes) telles que l'Halloween, Pâques, Noël, etc.

Matériel : Faire les réservations de matériel, l'inventaire de ce qu'on possède, s'organiser pour que les armoires soient fonctionnelles, renouveler ou réparer le matériel.

**Jeux :** Trouver de nouveaux jeux et les compiler.

Intérêt des jeunes : Porter une plus grande attention aux intérêts des jeunes en matière de jeux, d'activités, de sorties, de thèmes, etc. Prendre plusieurs petits moments pour évaluer l'activité, ex « Avez-vous aimé ça? » et pour savoir ce qu'ils ont envie de faire (voulu du V.C.P.R.E.F.).





Expression : Favoriser l'expression des jeunes tant par des activités, des jeux, des pastorales ou des discussions.

Chant : Favoriser le chant dans les diverses occasions. Montrer de nouvelles chansons.

Premier soins : Donner les premiers soins aux jeunes (animateur breveté)

Services : Planifier des activités de service et voir à leur bon déroulement. (Marche-thon...)

Techniques : Planifier des techniques (en trouver des nouvelles) et trouver les personnes qualifiées pour les faire.

Cordes : enseigner aux jeunes les différentes techniques de corde et les faire passer leurs cordes (blanche,bleu,jaune,rouge)

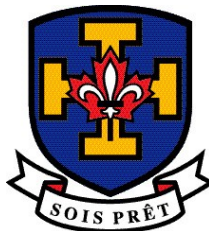
Activités avec les louveteaux de l'autre meute :  
Planifier et organiser, avec l'aide d'un animateur de l'autre meute des activités mixtes.

Activité avec la branche supérieure :  
Préparer et organiser des activités en vue de la montée des jeunes

Gibier : Tenir à jour la liste des gibiers préparés, vérifier avec le jeune la pertinence de son gibier et planifier la présentation

Évaluations et émulation :  
Être responsable des inspections, des feuilles de défi, des cahiers d'évaluation et du cahier de progression. Trouver des moyens pour récompenser et encourager les jeunes de leurs efforts.





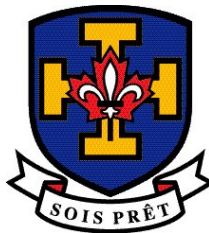
Photos : Prendre des photos, les faire développer, les afficher, les ranger dans l'album des loups et donner les doubles aux loups concernés.

Livre de bord : veillez à ce que les louveteaux remplissent le livre de bord, tenir à jour la liste de ceux qui l'on fait et le faire lire en réunion

Conseil de gestion : Assister au conseil de gestion.

Réservation des sites : Réserver les sites de camp le plus tôt possible.





## Évalué

Nom de l'unité

---

Titre de l'activité

---

Date de l'activité

---

Description de l'activité

---

---

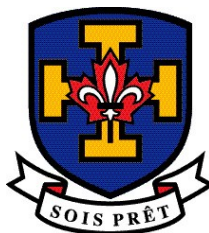
---

Pour (points forts)

Contre (points faibles)

Recommandations





## Les traditions



### Le Salut Louveteau

Tous les louveteaux du monde saluent de la même façon. Le salut louveteau se fait de la main droite, l'index et le majeur dressés et légèrement écartés, tandis que le pouce recouvre les deux autres doigts. Le salut louveteau évoque les oreilles dressées du loup en éveil et rappelle les deux parties de la loi : faire de son mieux, faire plaisir à quelqu'un tous les jours. Le louveteau fait son salut quand il rencontre un autre louveteau ou un autre scout. On se serre alors la main gauche, suivant la tradition scoute décrite ci-dessous. Le nouvel arrivé à la meute fait le salut louveteau pour la première fois à sa promesse.



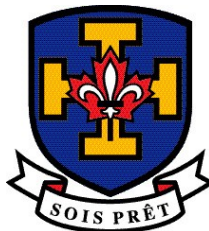
### La poignée de main

La poignée de main gauche est également une pratique universelle. On raconte que lors d'une mission de pacification de Baden-Powell en Afrique, un chef de tribu Ashanti se rendit à celui-ci en lui tendant la main gauche. Il expliqua à B.-P. que c'était là une pratique de confiance très courageuse puisque celui qui tend la main ainsi doit se départir de son bouclier. Cette poignée de main est donc un témoignage exceptionnel de confiance et d'amitié

### La levée et la descente du drapeau

Au début de chaque camp de même qu'à la fin on procède à la levée et la descente du Drapeau. C'est un instant solennel où l'on peut réciter la prière ou encore le chant de la promesse (idéalement en camp d'été, on procède chaque matin et soir à la levée et à la descente). C'est souvent le louveteau à l'honneur du camp qui est choisi pour descendre le drapeau du camp.





### Le Louveteau à l'honneur (Les mentions)

Une des belles traditions est de choisir un louveteau à l'honneur pour le camp ou la grande chasse. C'est un louveteau qui se distingue parmi les autres soit au niveau de son attitude, de sa capacité à relever des défis et également au niveau de sa progression. Souvent lorsque le choix est difficile, car plusieurs mériteraient l'honneur, on choisit de faire des mentions spéciales (attitude, amélioration, etc. et le louveteau à l'honneur est choisi parmi eux 3/4) Même si très exceptionnellement il peut y avoir 2 louveteaux à l'honneur, il est important de maintenir le choix à un (1) afin de conserver le côté solennel et sérieux et ne pas « diluer » la chose. Pour le camp d'automne, on peut également nommer un « Mowgli » à l'honneur puisque la promesse n'est pas encore faite.

### Le livre de bord

Le Livre de bord est une tradition bien établie chez la plupart des unités scouts. Il s'agit d'un grand livre décoré à l'image de la meute et qui contient les événements et les activités vécues à la meute Le Livre de bord indiquent le déroulement de chaque réunion suivi de la signature du louveteau. On peut aussi y retrouver les promesses, les badges obtenus, les signatures et commentaires des visiteurs...

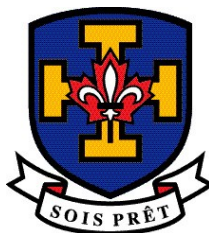
Le *Livre de bord* peut être consulté en tout temps par les louveteaux. La responsabilité du *Livre de bord* incombe à tour de rôle à un louveteau de le remplir et de raconter en mot et en image la réunion précédente et d'en faire la lecture la semaine suivante lors du rassemblement

Le *Livre de bord* est vraiment le «trésor de la meute» puisqu'il contient tous les moments importants. Si l'on veut en faire quelque chose d'important, de précieux, il ne doit pas être un banal cahier, mais plutôt un livre de grand format avec une couverture originale faite en bois ou en cuir par exemple, et relié solidement.

### Le grand hurlement

Une autre belle tradition est le **Grand Hurlement**, qui trouve sa source dans *Le Livre des Louveteaux*. Le Grand Hurlement est le salut de la meute et le rappel de la promesse. C'est aussi le cri de joie des louveteaux, heureux d'avoir fait de leur mieux et désireux de continuer. Généralement les louveteaux reçoivent le grand hurlement à leur entrée officielle dans la meute (promesse) et lorsqu'ils la quittent (montée). On peut pratiquer le





Grand Hurllement lors des fêtes, des cérémonies et même comme conclusion à une chasse. Le mât d'honneur peut être installé au centre du cercle des louveteaux.

## Les pistes de la jungle

Dès son arrivée à la meute, le louveteau s'engage dans un cheminement que, par référence au thème de la jungle, nous identifierons comme étant les pistes de Jungle. Il y a quatre pistes de jungle, qui correspondent à autant d'étapes de progression : l'intégration, la participation, le partage, le service. Et chaque piste est couronnée par la remise d'un badge de progression; il y a donc quatre badges de progression : **Patte-tendre**, **Fleur-rouge**, **Peau de Shere-Khan** et **Loup Gris**.

Sauf la première piste (intégration), chaque piste se subdivise en traces de jungle. Pour aller au bout de la piste dans laquelle il s'est engagé, le louveteau doit passer par quatre traces. Chaque trace permet d'obtenir un **coup de dent**, à fixer dans le badge de progression obtenue précédemment.

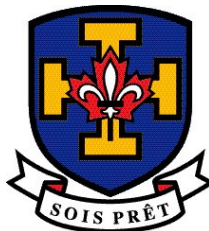
L'obtention du quatrième coup de dent doit toutefois être suivie d'un certain délai avant la demande du badge de progression qui complète la piste. Ce délai, appelé « affût », permet de s'assurer que le louveteau est sérieux dans sa démarche et maintient l'attitude positive dont il lui a fallu faire preuve pour franchir les quatre traces.

### Les défis

Pour chaque trace, il y a des exigences, qui sont autant de défis personnels pour le louveteau. Le choix de ces défis est primordial. Chacun doit représenter un élément de progression, c'est-à-dire un effort de l'enfant pour s'améliorer. Le louveteau qui choisit un défi de participation alors que sa participation est déjà bonne devra quand même faire des efforts pour améliorer la qualité de sa participation. La notion d'effort est fondamentale et, en ce sens, aucun défi ne devrait être facile.

Ces défis ont été conçus en fonction des capacités d'enfants d'âge louveteau, de la nature de la piste (participation, partage ou service) et, des valeurs que sous-tendent la loi et les maximes. Ils sont aussi présents dans un ordre qui tient compte du déroulement normal de la vie d'une meute, c'est-à-dire de la possibilité réelle, dans un temps donné, de les relever.





## Première piste, **la patte tendre** l'intégration.

La Patte-tendre signifie que le louveteau a fait sa promesse et qu'il sait à quoi il s'est engagé. Il connaît le fonctionnement de la meute et sait ce qu'est un louveteau.

Le garçon qui arrive à la meute doit d'abord savoir ce qu'il faut faire et connaître pour obtenir sa Patte-tendre. Dès l'accueil, l'équipe d'animation doit lui donner tous les moyens possibles pour lui permettre d'atteindre cet objectif.

L'accueil

La demande de promesse

La remise d'uniforme

La préparation de la promesse

La promesse



## Deuxième piste, **La fleur rouge** la participation.

La Fleur-rouge signifie que le Louveteau participe intensément, avec plaisir et spontanéité, à toutes les activités de la meute et qu'il a su s'intégrer dans la meute.

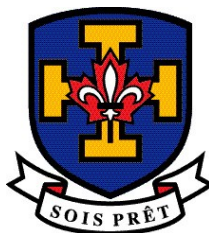
Pour obtenir sa Fleur-rouge, il a quatre traces à franchir. Cette piste doit favoriser la participation, les défis d'attitude ou de comportement devraient porter sur des points reliés à la qualité de participation : ponctualité, silence pendant les explications, qualité du langage, etc. La remise d'un coup de dent se fait au Rocher du Conseil.

La Fleur-rouge est remise lors de ce même Rocher du Conseil ou lors d'une brève cérémonie organisée peu après.

Défis proposés

- Je chante pendant les Fleurs-rouges.





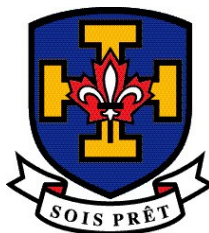
- Je participe lors des sketches, mimes, impros, etc.
- Je participe lors de la préparation des chasses.
- Je donne des idées dans ma sizaine.
- Je donne des idées lors des Rochers du Conseil.
- J'accepte que mon idée ne soit pas toujours la meilleure.
- Je respecte la participation des autres pendant les Fleurs-rouges, mimes, impros, etc.
- Je respecte la participation des autres pendant les jeux
- Je respecte les devinions du meneur de jeu, de l'arbitre et/ou de mon sizenier/second.
- J'encourage la participation des Louveteaux de ma sizaine pendant les jeux, les chasses.
- Je développe mon esprit d'équipe.
- Je suis toujours de bonne humeur.
- Je suis toujours honnête pendant les jeux.
- J'ai toujours confiance dans les Louveteaux de ma sizaine.
- Je participe toujours aux activités de la meute.
- Tout autre défi relie au comportement.



### Troisième piste, la peau de Shere Khan le partage.

La Peau de Shere-Khan signifie que le Louveteau est capable de partager ses connaissances et son expérience avec les autres Louveteaux. Les défis à choisir sont cette fois-ci axés sur le partage. Le Louveteau commence à s'oublier en aidant les autres à participer tout en continuant lui-même à fournir une participation de qualité.



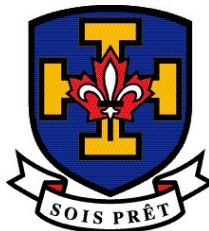


Les défis liés au comportement pourront également être choisis en fonction d'objectifs de partage: par exemple prêter un objet, laisser sa place à un nouveau, jouer dans l'équipe la plus faible...

### Défis proposés

- J'amène un nouveau copain à la meute.
- J'accueille amicalement les nouveaux dans ma sizaine.
- J'aide un nouveau à participer aux activités de ma sizaine.
- J'encourage un nouveau à donner ses idées dans la sizaine.
- J'aide un nouveau dans la préparation de sa promesse.
- J'encourage un nouveau à donner ses idées au Rocher du Conseil.
- J'aide à garder la bonne humeur dans ma sizaine.
- J'encourage toujours ma sizaine dans la réussite comme dans la défaite.
- J'aide à montrer des chasses à ma sizaine
- J'acquies la confiance des Louveteaux de ma sizaine
- Je suis patient avec les Louveteaux de ma sizaine.
- Je suis discipliné.
- Je profite de toutes les occasions pour partager mes connaissances.
- Je participe toujours sérieusement lors des Rochers du Conseil.
- Je suis toujours de bonne humeur.
- Tout autre défi relié au comportement.





### Quatrième piste, le loup gris le service

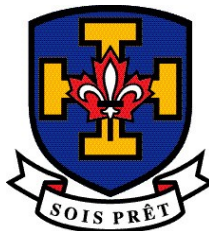
. Le Loup Gris signifie que le louveteau est devenu un bon leader dans sa sizaine et que toute la meute peut compter sur lui. Il sait prendre de bonnes initiatives et se distinguer par un comportement exemplaire.

Les défis à choisir pour chacune des quatre traces sont à cette étape axés sur le service. Progressivement, c'est la qualité de participation, l'écoute et la relation d'aide dans la sizaine qui conduit au service. Un louveteau est au service de sa meute lorsqu'il incite sa sizaine à la participation, au partage et au service. La notion de service est ici indirecte : le louveteau qui aspire au Loup Gris n'a pas à être un animateur, même s'il doit se montrer plus disponible et plus apte que les autres à prendre des responsabilités. Cette aptitude peut être démontrée par les qualités suivantes : stabilité, tolérance, ouverture d'esprit

### Défis proposés

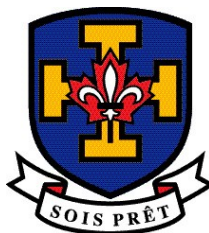
- Je porte toujours mon uniforme avec fierté.
- J'ai un langage toujours digne d'un louveteau.
- Je suis toujours à mon affaire.
- J'incite ma sizaine à la discipline.
- J'incite ma sizaine à la bonne humeur.
- J'incite ma sizaine à participer avec dynamisme à toutes les activités.
- Je suis à l'écoute de tous les membres de ma sizaine.
- J'incite chacun des gars de ma sizaine à s'exprimer.
- J'incite les gars de ma sizaine à s'entraider.
- Je suis au service de ma sizaine.
- J'offre mes services chaque fois que je le peux à la maison, aux voisins et à la meute.





- J'offre mes services à la meute pour exécuter les travaux qui sont moins intéressants.
- Je m'efforce toujours que chaque membre de ma sizaine ait un travail à faire lors de la préparation des chasses.
- Je m'efforce toujours de voir le bon côté des choses, et j'en parle avec ma sizaine.
- Je démonte que je suis au service de la meute.
- Tout autre défi relié au comportement.



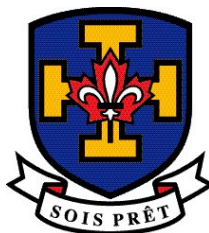


## V.C.P.R.E.F.

### **La participation aux étapes de la chasse**

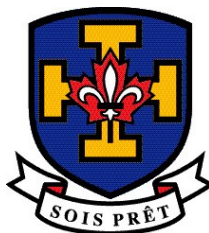
<b>Voulu</b>	Les louveteaux veulent vivre des projets, vivre des aventures. L'adulte éducateur veut aider les jeunes à vivre ces aventures.		
	<b>Quoi faire</b>	<b>Comment le faire</b> <i>(mécanisme de participation)</i>	<b>Rôle des animateurs</b>
<b>Choisi</b>	Chacun donne ses idées	En sizaines	L'animateur accompagne les louveteaux dans les sizaines afin de s'assurer que tous donnent leurs idées
	On choisit la meilleure par consensus <b>OU</b>	En rocher du conseil	Animation du rocher du conseil
	Le conseil d'Akéla propose ses idées <b>OU</b>	On choisit en rocher du conseil	Réunion du Conseil d'Akéla Animation du Rocher du conseil
	L'adulte éducateur propose des idées ( <i>occasionnellement</i> ) <b>OU</b>	On choisit en rocher du conseil	Animation du Rocher du conseil
	On propose et on choisit des chasses de courte durée tous ensemble	On choisit en rocher du conseil	Animation du Rocher du conseil
<b>Préparé</b>	On détermine les tâches à accomplir et on répartit les responsabilités ( <i>entre les adultes éducateurs, les louveteaux et possiblement les parents</i> )	En rocher du conseil <b>OU</b> En conseil d'Akéla	Animation du Rocher du conseil
	On effectue la préparation	En sizaines <b>et/ou</b> occasionnellement, en équipes de tâche	Il faut s'assurer que chacun ait une tâche à accomplir. Dans le cas d'une grande chasse, le Conseil d'Akéla devra être réuni à quelques reprises pour faire le point.





<b>Réalisé</b>	Tous vivent intensément l'aventure qu'ils ont préparée.	En meute ( <i>tous ensemble, ou, pour une partie, en sizaines</i> )	Il faut s'assurer de la participation constante de tous et être prêt, en cas d'imprévu, à faire des ajustements aux activités
<b>Évalué</b>	Les louveteaux sont invités à dire s'ils ont aimé la chasse : ce qu'ils ont aimé le plus, le moins ...et ils s'expliquent. ( <i>c'est la minute de vérité</i> )	En rocher du conseil	Il faut s'assurer de la qualité des interventions. Limiter l'évaluation à une vingtaine de minutes. Il faut qu'il y ait de l'ordre et du respect et que tous puissent s'exprimer sans jugement.
<b>Fêté</b>	On proclame sa joie et sa satisfaction par une courte manifestation ( <i>ban, chant, grand hurlement...</i> ) <b>OU</b>	En meute	Inciter les louveteaux à le faire
	On organise une manifestation plus élaborée ( <i>fleur rouge, goûter...</i> ) qui peut être une nouvelle chasse	En meute	Coordonner l'activité.





## Les balises

Nul groupe scout ne peut fonctionner sans balise. Les balises proposées indiquent où le jeune doit se rendre dans sa progression au niveau de son groupe d'âge.

Il demeure important de respecter les balises afin de garder l'intérêt des jeunes pour qu'ils montent à la branche supérieure.

Un jeune qui a tout vécu aux louveteaux ne sera pas intéressé de monter aux éclaireurs. Les défis doivent être stimulants et intéressants.

Les balises proposées le sont en fonction des 5 buts du scoutisme.

### 1. La santé(savoir-être au plan physique)

- ❖ Le louveteau est conscientisé à la nécessité d'une bonne forme physique.
- ❖ Il poursuit aussi la démarche entamée dans les castors au niveau de l'éducation à la sécurité. Il doit s'approprier ces règles.

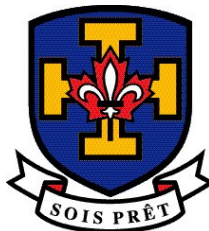
### 2. Le caractère (savoir-être)

- ❖ Le louveteau continue à développer son sens des responsabilités et sa confiance-en-soi...il comprend le sens de la loyauté. Tel le loup, il sait que la meute doit compter sur des individus fiables.

### 3. La débrouillardise (savoir-faire)

- ❖ Le jeune loup explore sa province. Au moins deux camps sont organisés et parfois un troisième si la situation le permet. Le premier camp a lieu en hiver et dure toute une fin de semaine. Le deuxième camp a lieu en été et dure environ une semaine. Si un troisième camp a lieu, il est à l'automne lors d'une fin de semaine.
- ❖ Le jeune s'initie au camping et aux rudiments des techniques de nœuds simples, en huit et coulants. (cordes bleu, jaune, rouge). Il fait du repérage sur les pistes





et sait utiliser les codes comme le morse.

- ❖ Le jeune doit accomplir certaines corvées comme celle d'aller chercher de l'eau, ramasser du bois pour le feu du bivouac et l'entretenir.
- ❖ Avec les animateurs, il monte une tente.
- ❖ Il se familiarise avec la boussole et peut suivre un azimut simple.
- ❖ Le camp d'hiver et d'automne a toujours lieu dans un chalet. (1 ou 2 parents peuvent être appelés à participer au camp à titre de cuistots)
- ❖ Il peut faire du canot de lac sous surveillance adéquate

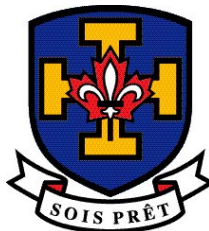
#### 4. Le sens des autres (savoir-partager)

- ❖ Le louveteau pose des gestes qui témoigneront de son sens des autres. On parle ici de B.A. (Bonne Action).
- ❖ Ces B.A. peuvent prendre différentes formes afin de rendre son environnement plus propre et plus attrayant.
- ❖ À cette étape, le jeune va être conscientisé non seulement à son milieu proche, mais à la collectivité.

#### 5 Le sens de Dieu (découvrir des valeurs universelles comme le respect, l'amour et le partage)

- ❖ Les valeurs véhiculées par le mouvement scout sont transmises au jeune via les activités pratiquées.
- ❖ Le jeune adopte ces valeurs en faisant sa promesse scoute.





## Gibiers

On peut regrouper les conditions d'obtention de chaque gibier en trois catégories :

**1** Attitudes. Pour mériter un gibier, le louveteau doit faire un effort : ou bien il doit apprendre quelque chose de neuf ou bien il doit approfondir ce qu'il connaît déjà. En ce sens, le gibier ne saurait reconnaître simplement une compétence déjà acquise, exercée en dehors de la vie de la meute. Par exemple, on ne saurait attribuer un gibier jeux/sports à un louveteau du seul fait qu'il joue au hockey dans une ligue organisée. Le louveteau qui désire obtenir un gibier doit donc être conscient qu'il faut qu'il progresse, qu'il s'améliore réellement dans un champ donné.

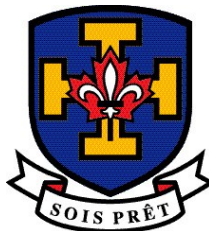
**2** Réalisations concrètes. Le gibier reconnaît d'autre part des compétences rebelles. C'est donc plus qu'un effort ou une intention. Il faut que le louveteau fasse la démonstration de compétences acquises par des réalisations concrètes. Une seule réalisation ne suffit pas, car le gibier est un domaine de compétences : les conditions d'attribution favoriseront donc une certaine polyvalence en exigeant au moins trois réalisations distinctes. Naturellement, ces réalisations doivent être à la portée d'enfants de neuf, dix ou onze ans : on ne doit s'attendre ni à des réalisations complexes ni à des réalisations parfaites.

**3** Utilité à la meute. Les gibiers sont attribués dans une perspective de participation, de partage et de service. Ils doivent donc être reliés à la vie de la meute. Pour chaque gibier, le louveteau doit faire quelque chose qui témoigne que les compétences acquises sont ou peuvent être utiles à la meute. Ainsi, les réalisations exigées peuvent faire l'objet de démonstration devant la meute entière; elles peuvent aussi trouver une application pratique lors de la préparation ou la réalisation d'une chasse. Le louveteau qui a mérité un gibier sait que la meute peut compter sur lui dans le domaine de compétences qu'indique ce gibier, même plusieurs mois après avoir obtenu ce gibier.

Voici les 5 domaines de compétence

- 1- Jeux et Sports
- 2- Nature et Environnement
- 3- Communication et Expression
- 4- Créativité et Habileté manuelle



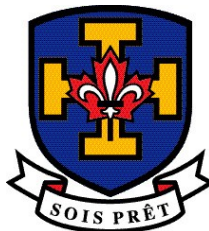


## 5- Débrouillardise

### Questions posées fréquemment par les jeunes à propos d'un gibier.

- 😊 À partir de quand est-ce que je peux faire un gibier ?
- 👉 Tous les louveteaux peuvent faire un gibier dès qu'ils ont fait leur promesse. Habituellement, c'est à la 2<sup>e</sup> année louveteau que les louveteaux font le plus de gibiers.
- 😊 Qu'est-ce que je dois faire pour obtenir mon gibier?
- 👉 Il y a trois conditions pour réussir un gibier :
- 1- tu dois présenter quelque chose de concret à la meute, soit en organisant une activité, en fabriquant quelque chose, en expliquant tes recherches à la meute, etc.
  - 2- préparer ton gibier doit représenter un défi pour toi.
  - 3- ton gibier doit être utile à la meute.
- 😊 Qu'est-ce que je dois faire quand je veux faire un gibier?
- 👉 Voici les étapes :
- 1- tu trouves une idée de gibier,
  - 2- tu prépares ton gibier,
  - 3- tu présentes ton canevas à l'animateur responsable qui te donne une date de présentation
  - 4- tu le montres à la meute
  - 5- tu l'évalues avec ton animateur,
  - 6- tu demandes ton gibier au Rocher du Conseil





## Synthèse de l'histoire de la jungle

### 1. LES FRÈRES DE MOWGLI (1ère partie)

Par un soir où il faisait très chaud, Père Loup décide d'aller chasser pour nourrir sa famille. Tabaqui lui annonce soudain que Shere-Khan chasse sur le territoire du Clan de Seeonee. Mais il ne chasse pas comme d'habitude : C'est l'Homme qu'il veut tuer.

Shere-Khan fait peur à un petit bébé. Celui-ci s'enfuit dans la jungle. C'est Père Loup qui le découvre et il ramène le Petit d'Homme à sa tanière. Mère Louve veut l'adopter. Il n'a pas peur, il se fraie un chemin vers le flanc de Mère-Louve parmi les autres louveteaux. On lui donnera le nom de Mowgli, ce qui veut dire petite grenouille.

Shere-Khan veut avoir sa proie. Il n'y réussit pas, mais jure de se venger.

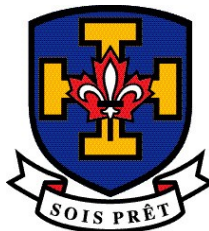
Il faut cependant présenter Mowgli au Rocher du Conseil et le faire accepter par le Clan pour qu'il puisse courir avec les autres loups de la meute.

C'est le soir de la pleine lune et Akéla préside le Rocher du Conseil. Shere-Khan reste à l'écart parce qu'il ne fait pas partie du clan. Il réclame tout de même Mowgli comme étant sa proie. Akéla n'a pas le choix, il doit appliquer la loi de la jungle qui dit que deux membres du Clan, autre que son père ou sa mère doivent parler en faveur de Mowgli pour qu'il puisse rester parmi les loups. Bagheera et Baloo parlent en faveur de l'enfant. Sera-t-il accepté? En cas de refus, Mère louve se prépare à son dernier combat pour sauver le petit d'Homme. Les loups, attirés par l'offre de Bagheera, un taureau fraîchement tué pour racheter, le petit d'Homme et une bonne parole de Baloo acceptent, le nouveau. Père Loup, Mère Louve, Bagheera et Akéla sont heureux de l'acquisition: " Il pourra être utile, le moment venu ", dit Akéla.

### 2. LA CHASSE DE KAA

Baloo s'était chargé de l'éducation de Mowgli. Il lui enseignait LA LOI DE LA JUNGLE. Bagheera lui apprenait à chasser, comme il sied à un membre du peuple libre (loups). Baloo était parfois exigeant avec Mowgli. " Comment se débrouiller et se tirer d'affaire





dans la Jungle ". " Un petit d'Homme est un petit d'Homme, et il doit apprendre toute La Loi de la jungle " disait Baloo.

Mowgli était parfois las des leçons de Baloo et se croyait trop bon. Il voulait rejoindre les Bandar-Logs qui semblaient le consoler et le comprendre. Baloo et Bagheera n'en sont pas trop fiers et le convainquent du contraire.

Tous trois s'endorment. Les Bandar-Logs en profitent pour enlever Mowgli. Ils l'emmenent au loin. Tantôt ils veulent en faire leur roi, tantôt ils l'oublient et le laissent tomber du haut des arbres où ils se trouvent. Le convoi se dirige vers une destination inconnue de Mowgli.

L'enfant a peur et regrette déjà d'avoir parlé aux Singes gris. Comment avertir Baloo et Bagheera de sa situation précaire ?

Il voit Chil le vautour et se souvient des leçons de Baloo, il l'appelle avec le bon Maître-mot (Nous sommes du même sang, toi et moi) et lui demande d'avertir Baloo et Bagheera. Chil transmet le message.

Baloo et Bagheera vont rejoindre Kaa et réussissent à le convaincre de venir délivrer Mowgli aux Grottes Froides (repaire des Singes gris). Ils lui promettent qu'il fera un bon repas.

Après un violent combat, on réussit à délivrer Mowgli. Avec l'aide d'une punition de Bagheera, Mowgli prend la résolution de suivre LA LOI à l'avenir.

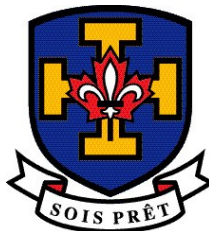
### 3. COMMENT VINT LA CRAINTE

La sécheresse frappe la Jungle. La Waingunga (rivière qui traverse la Jungle) ne coule presque plus. Le Roc de la Paix devient à découvert.

Hathi l'éléphant, le Maître de la Jungle, déclare la TRÊVE DE L'EAU.

La Trêve de l'Eau est la loi qui concerne tous les animaux de la Jungle. Cette loi déclare que tout animal peut, en cas de sécheresse, demeurer près de la Waingunga. Il peut s'y





abreuver. Il n'a pas à craindre les attaques des autres. Personne ne peut chasser à cet endroit.

#### 4. LES FRÈRES DE MOWGLI (2e partie)

Mowgli avait continué à chasser avec Bagheera. Il apprenait les techniques du Roi des chasseurs.

" La Jungle t'appartient, dit Bagheera et tu peux y tuer tout ce que tu es assez fort pour atteindre; mais, en souvenir du taureau qui t'a racheté, tu ne dois jamais ni tuer ni manger de bétail jeune ou vieux. C'est la Loi de la Jungle ". Mowgli s'y conforme fidèlement.

À mesure que vieillit Akéla, Shere-Khan veut se venger. Il monte les jeunes loups contre Mowgli. Ils suivent " le boiteux " pour avoir ses restes. Shere-Khan les flattait. Il s'étonne que de si beaux jeunes chasseurs fussent satisfaits de se laisser conduire par un loup moribond et par un petit d'Homme. Il vante leur orgueil.

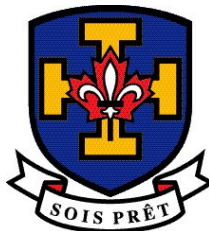
On traque un chevreuil et met Akéla en devoir de l'attraper. Akéla saute et manque sa proie. Il doit mourir.

Mowgli court aux labours. Il va chercher la Fleur Rouge (feu). Il la nourrit tout le reste du jour.

Le soir venu, au Rocher du Conseil, Akéla se tenait à côté de sa pierre pour montrer que sa succession était ouverte. Shere-Khan, avec sa suite de loups nourris de restes, se promenait de long en large, objet de visibles flatteries.

Akéla dit, " Peuple libre et vous aussi chacals de Shere-Khan, pendant douze saisons je vous ai conduit à la chasse et vous en ai ramenés et pendant tout ce temps, nul de vous n'a été pris au piège ni estropié. Je viens de manquer ma proie, vous savez comment on a élaboré cette intrigue. Vous savez comment vous m'avez mené à ce chevreuil non forcé. Vous avez montré ma faiblesse. Ce fut habilement fait. Vous avez maintenant le droit de me tuer sur le Rocher du Conseil. C'est pourquoi je demande qui vient achever le Solitaire ? Car c'est mon droit de par la Loi de la Jungle, que vous veniez un par un ".





Shere-Khan rugit. Il veut le petit d'Homme.

Akéla s'y oppose : " Il a vécu parmi nous pendant plus de dix saisons ". Akéla veut même offrir sa vie pour que Mowgli soit libre.

Mowgli se lève et répand la Fleur Rouge au centre du cercle. Il met Shere-Khan à raison. Il sauve la vie d'Akéla. " Peuh... chat de jungle roussi, va-t-en maintenant, mais souviens-toi de mes paroles: La prochaine fois que je viendrai au Rocher du Conseil, comme il sied qu'un homme vienne, ce sera coiffé de la peau de Shere-Khan. Quant au reste... Akéla est libre comme il lui plaît ".

Mowgli se voit rejeté du Clan, ainsi qu'Akéla. Mowgli a le coeur gros, il part vers le village des hommes, mais promet de revenir avec la peau de Shere-Khan. Akéla lui doit vagabonder en solitaire.

## 5. AU TIGRE... AU TIGRE...

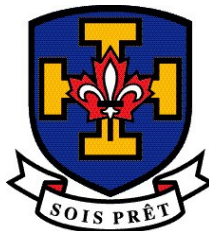
Mowgli se rend au village des Hommes. Il y est accueilli par Messua, sa mère. Il essaie d'apprendre les usages des hommes. Il prend même le nom de Nathoo.

Buldéo, le chasseur et conteur du village, raconte chaque soir des histoires étranges et invraisemblables sur la Jungle. Nathoo (Mowgli) riposte et le tourne au ridicule. À la suite de cet incident, Nathoo est relégué à la garde des troupeaux dans les pâturages, en bordure de la Jungle. C'est là que Frère Gris vient le voir.

Un jour, Frère Gris attend Mowgli sous l'arbre Dhak. Il avait amené Akéla. Shere Khan est de retour dans les parages. Il a tué et a mangé. En ce moment, il dort dans le ravin de la Waingunga.

Mowgli, sur le dos de Rama, lance les buffles au haut du ravin pour ensuite les faire redescendre. Pendant ce temps, Akéla pousse les boeufs à franchir le ravin. Les deux troupeaux se rencontrent et broient Shere-Khan à mort. Il est mort comme un chien.





Mowgli commence à écorcher le tigre. Survient Buldéo qui veut s'approprier la peau de Shere Khan pour avoir la récompense promise par le gouvernement. Mowgli le repousse, et il retourne désarmé au village. On l'y attend à coups de pierres.

Mowgli revient, prend la peau de Shere-Khan, va l'étendre sur le Rocher du Conseil et Akéla s'y assoit. Les loups sont convoqués par le Solitaire et Mowgli leur prouve qu'il a tenu parole.

## 6. LA DESCENTE DE LA JUNGLE

Mowgli continue à chasser avec les quatre Frères loups. Il rencontre Mang, la chauve-souris, qui lui raconte les mauvais traitements que les villageois veulent faire subir à Messua et son mari. Parce que, pour se venger, Buldéo fait croire aux autres villageois que Messua et son mari sont des sorciers. Ils veulent les lapider. Mowgli les décide de quitter le village et de se rendre à la ville de Khanhiwara. Mère Louve les accompagnera et leur obtiendra la faveur de la Jungle.

Mowgli réunit Hathi, ses trois fils et d'autres animaux. Ensemble, ils ravagent complètement le village. Il n'en reste plus rien. Mowgli a vengé sa mère.

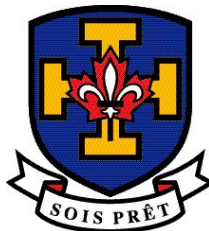
## 7. L'ANKUS DU ROI

Mowgli se prélassait avec Kaa quand ils décident de se rendre aux Grottes Froides pour y voir l'immense trésor que garde le Capuchon (Cobra blanc).

Mowgli revient avec l'Ankus, ou aiguillon à éléphant de soixante centimètres de long. Cet Ankus est très beau et d'une richesse inouïe.

Mowgli est déçu de découvrir le but de cet Ankus. Bagheera lui explique que les hommes l'ont fabriqué pour l'enfoncer dans la tête des fils d'Hathi afin que le sang coule. Pourquoi cet Ankus apporte-t-il la mort au dire du Cobra blanc ? Mowgli n'y porte pas attention au début. Après que six hommes se soient entre-tués pour l'obtention de l'aiguillon, Mowgli doit se rendre à l'évidence que l'Ankus entraîne la mort. C'est un objet de grande convoitise pour les hommes.





Mowgli s'empresse alors de rapporter l'Ankus à son gardien en lui disant de ne plus jamais le sortir du trésor.

## 8. CHIEN ROUGE

Akéla est devenu trop vieux pour diriger le Clan et en a laissé la direction à un nouveau chef : Phao.

Un soir pendant qu'il chasse, Mowgli entend un cri à la fois perçant et terrible, c'est une sorte de hurlement que pousse le chacal lorsqu'il a quelque riche proie sous les pieds.

Tous se rendent au Rocher du Conseil quant surgit, Won-Tolla, un loup venant d'une autre meute. Il crie : " Dhole... " Il est à moitié mort à cause des mauvais traitements infligés par les chiens de Dekkan. Tous les siens sont morts. Les Dholes (Chiens rouges) se dirigent vers Seonee.

On doit donc combattre. Mowgli, malgré les conseils de Phao, Akéla, Baloo et Bagheera, décide de demeurer avec le Clan et de combattre avec lui par solidarité, par reconnaissance et surtout par sens du devoir.

Mowgli élabore un plan d'attaque avec Kaa. Voilà que les Dholes s'amènent. Mowgli les conduit droit sur le Petit Peuple (abeilles). Les survivants plongent dans la Waingunga. Plus bas attendent les loups. Un combat à finir s'engage. Les loups de Seonee ont le dessus.

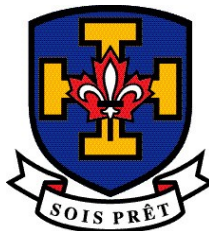
Mowgli redouble d'ardeur quand il voit qu'Akéla est touché mortellement. Le lendemain, Mowgli pleure encore, assis près de la dépouille de son vieil ami. Mais avec Phao, il se réjouit de la victoire du Clan pour venger la mort d'un loup comme Akéla. Aucun Dhole n'est retourné vivant au Dekkan.

## 9. LA COURSE DU PRINTEMPS

C'est le printemps. Le temps du parler NOUVEAU. Tous les animaux sont heureux et courent ça et là dans la jungle.

Mowgli, lui, se sent triste et las. Il ne veut plus courir avec les autres. Pourquoi?



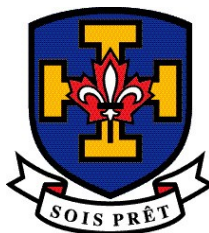


Baloo, Bagheera et Kaa lui font voir qu'il ne peut plus rester dans la Jungle. Il doit maintenant penser à faire autre chose. Il doit aller ailleurs pour chercher plus et encore plus, car la Jungle lui a donné tout ce qu'elle pouvait.

Mowgli est encore plus triste. Il ne peut plus rester dans la Jungle, mais ne désire pas aller chez les hommes. À contrecœur, il quitte sa jungle tout en promettant d'y revenir.

IL A LA FAVEUR DE LA JUNGLE





## Chansons et prières Appel à la meute

C'est la meute qui t'appelle  
Viens, viens laisse tout  
Que ferais-tu ô loup sans elle  
Viens, viens laisse tout  
Que ferais-tu ô loup sans elle  
Mais sans toi que ferions-nous?

Cours vite, cours vite, vite au rendez-vous.  
Ma sizaine est la plus belle Viens, viens laisse tout  
Ma sizaine est toujours celle viens, viens laisse tout  
Ma sizaine est toujours celle la première au rendez-vous  
cours vite, cours vite, vite au rendez-vous

## Prière scoute

Seigneur Jésus,  
apprends-moi à être généreux  
à te servir comme tu le mérites  
à donner sans compter  
à combattre sans souci des blessures  
à travailler sans chercher le repos  
à me dépenser sans attendre d'autre récompense

## La paix du soir

Quand j'entends les oiseaux  
chanter leur refrain  
annonçant que bientôt  
le jour prendra fin,  
je m'unis à leur voix,  
je laisse là mes peines  
et comme eux, je ne crois  
qu'en la paix souveraine.

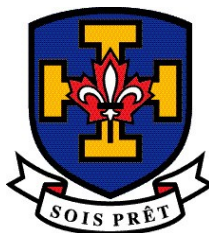
Longeant le grand bois  
qui s'endort dans l'ombre  
je rêve de toi  
créateur de la pénombre.  
Au delà des sapins  
le ciel entre en sommeil  
pour laisser aux humains  
l'espoir d'un nouveau soleil.  
Hum ... Hum ... La paix du soir (bis)  
Longeant le grand bois...  
Hum ... Hum ... La paix du soir (bis)

## Notre-Dame-des-Louveteaux

Le soir étend sur la terre  
Son grand manteau de velours  
Et la meute calme et solitaire  
Se recueille en son amour

Ô Vierge de lumière





que celle de savoir que je fais ta sainte volonté

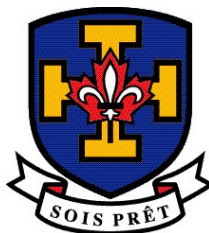
Amen

Étoile de nos cœurs

Entends notre prière

Notre-Dame-des-Louveteaux





## Écoutez les amis

Écoutez les amis (bis)  
Les loups de la meute (bis)  
Ils sont toujours joyeux (bis)

Toi qui à la fin d'un jeu  
N'a pas gagné ce qu'il voulait  
Ne te fait pas du sang bleu  
Sinon tu passeras le balai

Écoutez les amis (bis)  
Les loups de la meute (bis)  
Ils sont toujours joyeux (bis)

Toi qui ne veux rien manger  
De ce qui est préparé  
La prochaine fois tu feras  
La vaisselle de tout le repas

Écoutez les amis (bis)  
Les loups de la meute (bis)  
Ils sont toujours joyeux (bis)

Toi qui dit que le brêlage  
C'est rien que des enfantillages  
C'est donc toi qui construiras  
La table de notre Akéla

Écoutez les amis (bis)  
Les loups de la meute (bis)  
Ils sont toujours joyeux (bis)

Toi qui ne veux pas dormir  
Parce que t'es trop excité

## Appel de la meute

Qui donc rassemblera sa sizaine au complet la première  
Qui donc rassemblera ses louveteaux au cri d'Akéla, hé!

Frères loups et louvarts, craignez d'être en retard  
La sauterelle saute, bondit et court  
Légers comme elle, courons, courons toujours

Qui donc rassemblera sa sizaine au complet la première  
Qui donc rassemblera ses louveteaux au cri d'Akéla, hé!

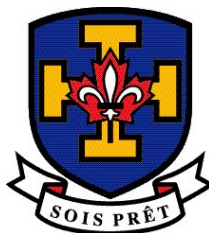
## Debout les scouts !!! (sur l'air de Minuit chrétien)

Debout les scouts, c'est l'heure du courage  
Les coeurs au ventre vont se mettre à  
l'ouvrage.  
Pour effacer les traces du jeu de la veille  
Le linge qui traîne, pis la bouffe au plafond.

Le camp entier tressaille d'espérance  
Va-t'on enfin respirer de l'air pur.

Debout, à l'ouvrage,  
ramasse ton fond d'culotte  
Tes bas sentent le fromage,  
pis j'parle pas de tes bobettes  
Tes bas sentent le fromage,  
l'cuis-tôt en a de besoin



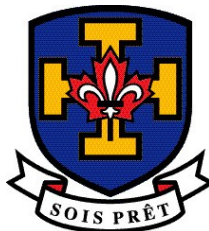


Ce sera alors bien pire  
Quand cette nuit, on ira te réveiller

Refrain







## Orientation boussole

Dans la forêt, il n'y a pas de rues avec des noms ou des portes avec des numéros pour situer un endroit précis. Pourtant, il est utile de pouvoir localiser sa position pour ne pas se perdre et arriver à la bonne destination.

Pour cela il faut un bon sens de l'observation. Observer et reconnaître des points de repère naturels le long de la route est la première aptitude à posséder. On peut développer cette aptitude grâce à la pratique. Lorsque l'on va dans la nature, on observe la position d'une roche, la forme d'une souche, les couleurs et même les odeurs. Regarder derrière soi aidera à retrouver sa route.

Position:



Debout tenant la boussole à une main, l'autre servant à tourner *le* cadran. Gardez la boussole en environ 20 centimètres du corps.

Comment trouver la direction:



Ajustez le cadran mobile selon la direction à suivre (en degrés). Pivotez sur vous-même jusqu'à ce que les deux aiguilles rouges soient vis-à-vis l'une de l'autre (La plus petite, le bout rouge, tourne en suivant *le* nord. L'autre, rouge encore, au fond tourne seulement si ton tourne le cadran). Gardez toujours la boussole horizontale et droite.

Comment avancer:



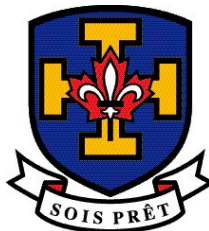
Restez toujours en place, indiquez à un autre louveteau vers où aller, lui laissez faire le nombre de pas prévu. Lorsqu'il a fait tous les pas, le faire bouger de gauche à droite si nécessaire pour qu'il soit vis-à-vis le viseur. Le rejoindre, donner la boussole à un autre et recommencer.

Comment contourner les obstacles:

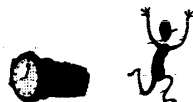


Si sur votre chemin vous rencontrez des obstacles, le meilleur truc c'est une fois sur deux, contournez l'arbre à droite et l'autre fois à gauche,





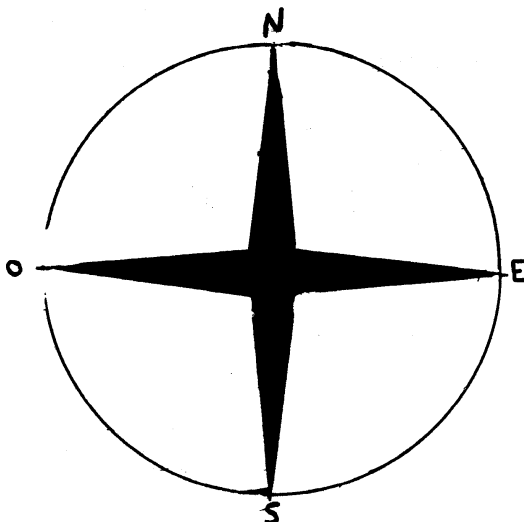
Attention aux objets métalliques:



Éloignez-vous des objets métalliques (bijoux, boucles de ceinture, mousqueton) ou de courants électriques de grande intensité, car ceux-ci pourraient faire dévier l'aiguille de la boussole..

En plus de l'observation, il faut connaître certaines techniques telles ta boussole et la carte. Utilisées ensemble, ces techniques permettent de se situer dans un milieu naturel et de suivre -un itinéraire avec précision. C'est ce qui s'appelle l'orientation. Ça permet aux adeptes du plein air de se déplacer en toute sécurité

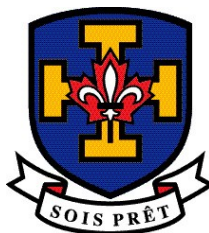
### LES POINTS CARDINAUX



Les points cardinaux sont déterminés par la position du soleil: qui se lève à l'est, se couche à l'ouest, passe au sud à midi et ne va jamais au nord.

Quand le point que l'on cherche correspond à un point cardinal, la direction est facile à indiquer. Mais si le point est situé exactement entre les deux points cardinaux on peut

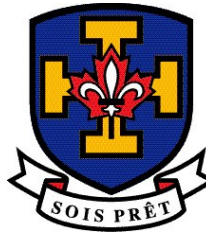




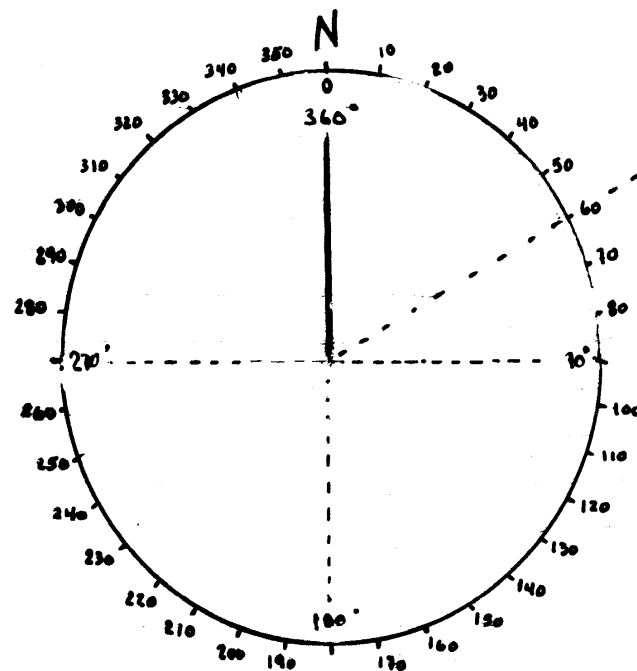
indiquer une direction comme ceci par exemple: va entre le nord et l'est. Mais si 1e point n'est ni sur le point cardinal, ni exactement entre les deux,  a devient difficile d'indiquer une direction.

C'est pour cela que la rose des vents a  t e invent e. Elle contient 32 points au lieu de 4.



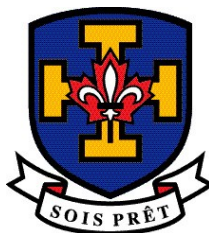


## AZIMUT























































C'est pourquoi on en vint au système des degrés. La circonférence fut divisée en  $360^\circ$ , ce qui couvrait toutes les aires de direction. Ainsi lorsqu'on indique une direction, on se place au centre de la circonférence et on indique le degré correspondant. C'est précis et un seul chiffre suffit à donner l'indication. Une direction ainsi donnée s'appelle azimut. Un azimut est un angle formé par la ligne qui va du centre de la circonférence au nord et celle qui va du centre à la direction où l'on veut aller. Cet angle se mesure -dans -le sens des aiguilles d'une montre



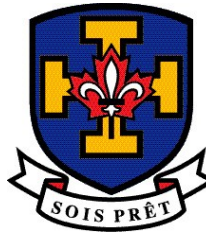


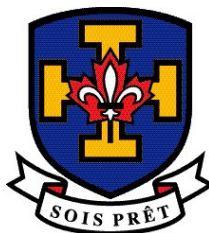
Signes de piste



SIGNES DE PISTE				
Direction à suivre				Roches 
Direction à éviter				
Danger Pêril		Roches 	Noeuds d'herbe 	
Eau potable		Trou et branche 	Roche 	Fil de fer 
Eau non potable		Eaux 		
Message caché	 À 4 pas			
Obstacles à franchir	 À 3 pas		Fil de fer 	
Attendre ici		Écorce 	Papier 	
Sommes séparés			Roche 	
Direction du camp			Papier ou écorce 	Fil de fer 
Fin de piste Suis entré			Trou et roche 	
Hostilité				Roches 
Paix				Roches 







## Les cordes

Ce document se veut tout d'abord un outil pédagogique qui aidera, je l'espère, les animateurs du mouvement Scouts à enseigner aux jeunes sous leur responsabilité, un élément important du scoutisme, les noeuds

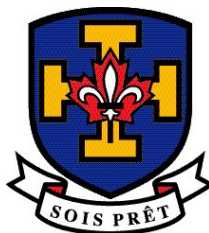
La démarche vise ici à motiver le jeune dans son apprentissage des noeuds, par une gradation dans les difficultés et par un système de récompenses et de valorisation. Le programme d'apprentissage sera uniformisé dans toutes les unités, ce qui permettra aux jeunes, quels qu'ils soient, d'avoir des connaissances équivalentes à ses confrères des autres unités.

Le système fonctionne de la façon suivante

- Un guide est fourni au jeune, qui lui permet d'apprendre par lui-même et à son rythme les connaissances reliées à cette étape.
- Lorsque le jeune se sent près, il demande l'interrogation, « examen », qui lui permettra de passer à l'étape suivante.
- Lors de son apprentissage, il est conseillé au jeune de se faire aider, s'il a des difficultés, par un autre jeune ayant réussi l'étape concernée.
  - Pour son évaluation le jeune devra maîtriser par coeur les termes associés aux noeuds, leurs utilités (il devra en donner un ou deux exemples) et il devra être en mesure de faire le noeud demandé sans aide.
- Si le jeune échoue, il est important de lui dire qu'il a autant de chance de le reprendre qu'il le souhaite et l'encouragé à étudier plus sérieusement pour la prochaine fois. L'animateur sera avisé alors de donner des trucs au jeune ou des moyens mnémotechniques de son cru.
- Lorsque le jeune réussit son interrogation, l'animateur signe et date le guide du jeune, il doit encourager le jeune à garder le guide pour des références ultérieures, la mémoire est une faculté qui oublie
- Par la suite deux choix s'offrent: soit une remise officielle de la corde correspondant devant tout le groupe ou une remise personnelle par l'examineur. C'est un choix qui devra être respecté pour tous les jeunes.
  - Lors de la remise de la corde réussie, le jeune recevra le guide de la prochaine étape.

Les étapes de progression sont identifiées par des couleurs elles-mêmes reliées à des cordes si possible de la même couleur. On tâchera également de faire en sorte que les cordes soit de même calibre voir de même sorte, ainsi le jeune pourra les relier





facilement et l'esthétique avec l'uniforme est meilleur. La corde mesure un mètre et on peut facilement en trouver dans des magasins de tissus (Fabrique ville, Bouclair, etc.) à un prix raisonnable. Sauf pour la corde de cuir que l'on trouvera généralement dans les cordonneries (véritables liens en cuir), la dernière étape mérite un petit spécial

L'ordre de progression est le suivant: BLANC, BLEU, JAUNE, ROUGE (pour les jeunes)  
VERT, CUIR (pour les plus vieux)

J'espère par ce programme rehausser la fierté du jeune à faire partie du mouvement scout, car il lui apportera des connaissances qu'il ne trouvera pas ailleurs, et ce dans un cadre unique; et de plus je souhaite redorer l'importance de l'apprentissage des noeuds qui sont à mon sens un des éléments indispensables du scoutisme. Merci de votre intérêt pour les jeunes et merci de leur donner des souvenirs pour la vie. Scouts un jour, Scouts toujours! Nathalie Préaux, Baloo

## Les trois parties d'une corde

### L'extrémité

*C'est le bout de la corde que l'on fait bouger, que l'on manipule quand on fait le noeud.*

### Le dormant

*C'est le bout de la corde qui ne bouge pas ou qui est inactif lors de la confection du noeud*

## Corde Blanche

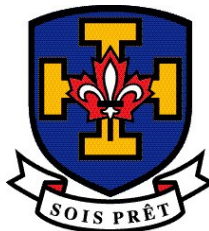
*La loi des noeuds.*

On apprend à faire des noeuds avec la Pratique seulement.

Un bon noeud est

- Vite fait et utile
- solide et fiable
- Facile à défaire et pratique
- Le mieux adapté à la





## Le milieu

*'est la partie entre les deux bout de la corde soit entre l'extrémité et le dormant*

situation

- Bien fait et avec application

## Les sortes de cordes

Le Chanvre Si elle n est pas imperméabilisée cette corde pourrit et se dégrade facilement. -

Le Coton même si elle est souple la corde de coton est peut solide et ne résiste pas longtemps à la tension ni aux changements de température. -

Le Sisal • elle est résistante et pas chère, qu'est une bonne corde pour faire des brêlages, on la nomme aussi corde à brûler ou corde à lieuse. Attention elle pour couper les doigts, comme quelle de chanvre. -

Le Nylon c'est une corde très résistante, mais il est difficile de faire des noeuds avec, car ils glissent et se défont, la corde de nylon se détresse aussi facilement il faut donc brûler les bouts, ATTENTION -

Les Mélanges Amalgames pratiques, car elles unissent les qualités de plusieurs matières il faut se renseigner au fabricant pour les particularités de chaque mélange.

## Catégories de Nœuds

Noeud de bout et surliure utile pour empêcher le bout d'une corde de se défaire.

- Noeud d'assemblage utile pour relier deux cordes de même grosseur ou de grosseurs variables

- Noeud d'amarrage utile pour attacher un objet à un autre par une corde. (ex.: un bateau à un quai)

- Les brêlages sont utiles pour unir deux objets solidement ensemble au moyen d'une corde, en général des pièces de bois:





## Mousqueton



- Aussi nommer Surliure.
- Sert à ranger une corde.
- Utilisé avec une corde beaucoup plus petite, sur une plus grosse corde, il empêche le bout de la grosse corde de se défaire.

À : .....

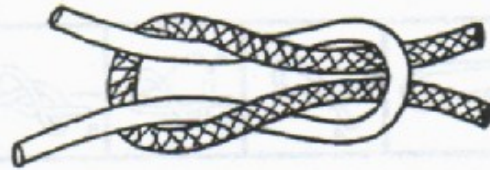
Réussi le : .....

Vérifié par : .....

## Corde Bleue

### Noeud Plat

(Noeud emblème des Scouts)



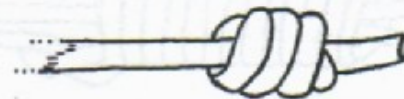
- Sert à nouer deux cordes solidement ensemble.
- Termine un brélage.
- Il est facile à défaire même si il a été fait durant une longue période.

## Noeud en Huit



- Sert à empêcher une corde de passer par un trou, par exemple celui d'une poulie.
- Il est nécessaire à la fabrication d'une échelle de corde.
- Noeud rapide pour empêcher le bout d'une corde de se défaire.
- Noeud facile à défaire.

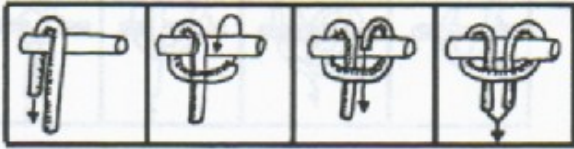
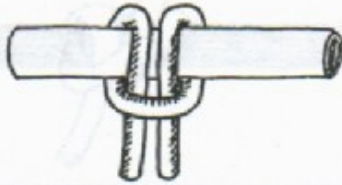
## Noeud de Capucin



- Sert à alourdir le bout d'une corde, par exemple pour la lancer par dessus une branche.
- Empêche le bout d'une corde de se défaire.
- Il est difficile à défaire.
- À l'origine, il servait à décorer le bout de la ceinture de corde et à compter le nombre de prières à réciter chez les Capucins.

### Demi-clef

(tête d'alouette)



- Sert à fixer une corde à une poutre, une branche, un anneau, ect.
- On peut s'en servir pour suspendre un objet.

À:.....  
Réussi le:.....  
Vérifié par:.....

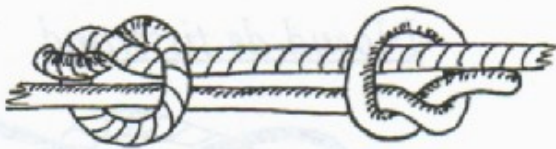
### Corde Jaune

#### Noeud de tisserand



- Sert à unir deux cordes de grosseurs très différentes et de natures différentes.
- Aussi nommé noeud d'écoute.
- Résiste à une forte tension sans glisser.

### Noeud de pêcheur



- Sert à nouer deux cordes de même grosseur qui vont dans l'eau.
- Sert aussi à nouer une corde avec elle-même afin de pouvoir en ajuster l'ouverture.  
(ex.: s'attacher un sifflet au cou)

### Noeud de cabestan



- Sert à commencer un brélage ou à le terminer.
- Sert principalement à l'amarage d'un bateau.
- Sert aussi à attacher une corde à un piquet ou un arbre.
- Aussi nommé noeud de demi-clés capelées

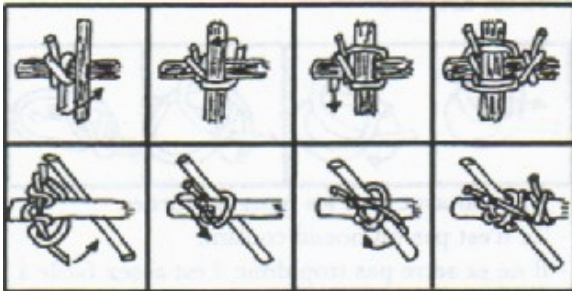


## Brélage

### Deux façons de faire des brélagés

**Le brélage carré:** pour unir 2 pièces de bois à 90 degrés.

**Le brélage en croix:** pour unir 2 pièces de bois en angle variable.



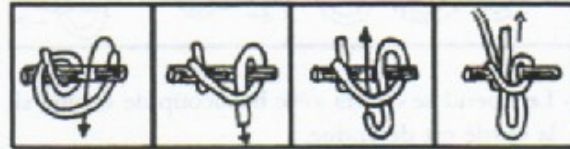
- Commencer par un noeud de bois (comme un noeud simple mais avec plusieurs tours) ou un noeud de cabestan.
- Ne pas oublier les 2 ou 3 tours de clefs de serrage.
- Terminer par un noeud de cabestan et/ou un noeud plat entre le bout de corde restant et le bout de corde du noeud de départ.

## Corde Rouge

### Noeud d'Amarrage

ou

### Noeud de Cabestan Gansé



- Le plus utilisé des noeuds d'amarrage car il est facile d'exécution et facile à défaire même si la corde est mouillée.
- Il sert à attacher un bateau au quai ou encore un animal à un poteau, exemple un cheval ou un chien.

## Noeud de Jambe de Chien

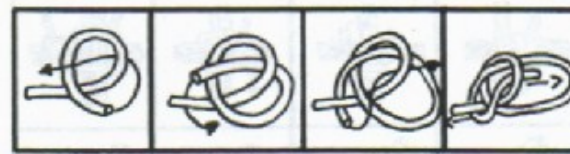
- Sert à rapetisser une longueur de corde déjà sous tension comme une corde de voile ou un tendeur de tente.



- Le noeud se défera avec beaucoup de facilité si la corde est détendue.
- C'est un noeud qui peut être fait longtemps car il ne brise pas les cordages.
- Il est important de se pratiquer à le faire sur une corde tendue car c'est là sa première utilité.

## Noeud de Chaise simple

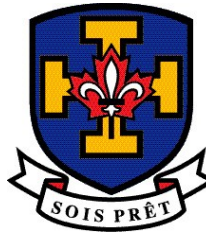
- Sert à hisser quelqu'un hors de la mer ou encore hors d'une cavité en alpinisme.
- Sert à hisser et attacher les voiles d'un navire ou un drapeau.

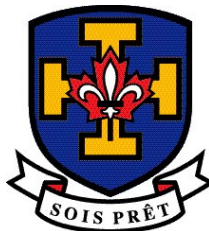


- Il se fait avec tout les types de cordes.
- Ce n'est pas un noeud coulant.
- Il ne se serre pas trop donc il est assez facile à défaire même si la corde est mouillée.
- C'est un noeud difficile à maîtriser mais très utile dans plus d'une situation.

À:.....  
Réussi le:.....  
Vérifié par:.....







## Développement spirituel

Le scoutisme est un mouvement *d'éducation*. Il est donc beaucoup plus qu'un organisme de plein air et de loisir, beaucoup plus aussi qu'un beau regroupement de jeunes qui, sans plus, réalisent ensemble, avec quelques adultes ou jeunes adultes, des activités qui peuvent être fort intéressantes.

Rappelons à ce sujet la définition officielle du Mouvement scout, telle qu'énoncée dans la Constitution de l'Organisation mondiale du Mouvement scout: *Le Mouvement scout est un mouvement éducatif pour les jeunes, fondé sur le volontariat; c'est un mouvement à caractère non politique, ouvert à tous sans distinction d'origine, de race ni de croyance, conformément aux buts, principes et méthode tels qu'ils ont été conçus par le Fondateur.* (Article 1.1 de la Constitution mondiale)

Et voici le but du scoutisme, selon la même source: *Le Mouvement scout a pour but de contribuer au développement des jeunes en les aidant à réaliser pleinement leurs possibilités physiques, intellectuelles, sociales et spirituelles, en tant que personnes, que citoyens responsables et que membres des communautés locales, nationales et internationales.* (Article 1.2)

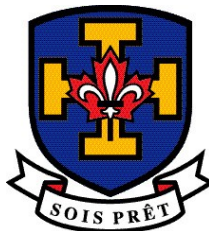
Quel que soit les croyances des jeunes et des animateurs, le sens de Dieu demeure un des aspects primordiaux chez les scouts quelque soit le nom qu'on lui donne (Jésus, Jéhova, Allah, etc.) La dimension spirituelle dans le scoutisme est l'acceptation d'une réalité spirituelle et la recherche de sa pleine signification

**Le scoutisme vise à aider les jeunes à réaliser pleinement, entre autres, leurs possibilités spirituelles; le devoir envers Dieu s'inscrit au premier rang de ses principes**

Il est donc très important de planifier des activités de développement spirituel adapté à son groupe d'âge. Il ne s'agit ici de faire « la morale » aux jeunes ni des sermons, mais plutôt de les conscientiser à l'acceptation des différences des autres, à l'importance de la dimension spirituelle et son lien avec la nature.

Il n'y a pas de scoutisme sans développement spirituel. Pour aider les jeunes à se développer sur le plan spirituel, un animateur scout n'a pas à faire des cours de religion,





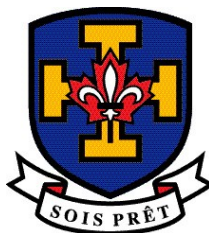
mais tout simplement à proposer. En ce sens, il est important d'être capable d'amener les jeunes à dépasser le sens immédiat de ce qu'ils vivent ou expérimentent. Il s'agit de les disposer à découvrir cette «autre» dimension, cachée ou invisible, qui est la dimension spirituelle.

**Tout adulte éducateur dans le scoutisme a la responsabilité de réfléchir sur l'exemple qu'il donne aux jeunes**

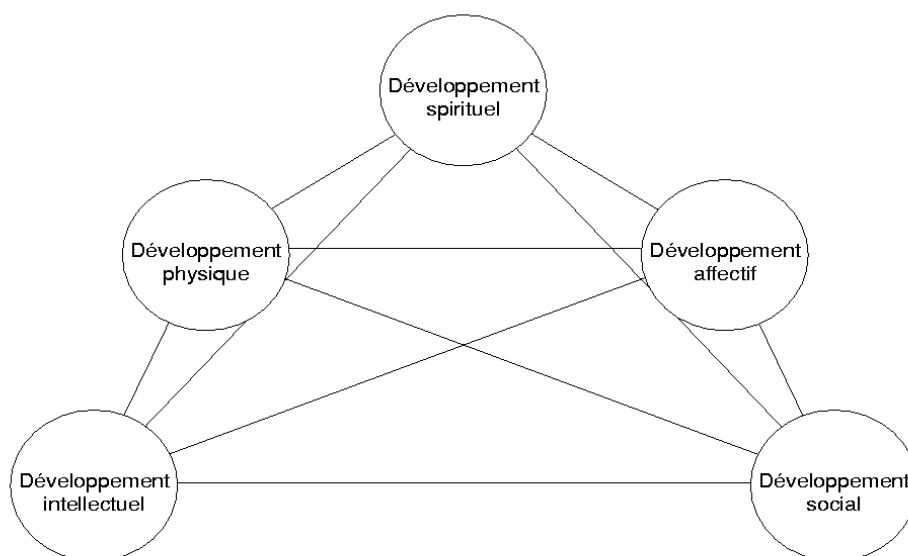
La dimension spirituelle dans le scoutisme n'est donc pas une activité occasionnelle insérée dans une réunion d'unité pour que le côté spirituel soit considéré comme plus ou moins traité jusqu'au mois suivant. Il s'agit de la manière dont les scouts vivent toute leur vie. Les jeunes doivent trouver dans le scoutisme un cadre permettant de comprendre et d'approcher le monde naturel qui les entoure. Les jeunes doivent s'engager dans la construction d'une société plus tolérante et plus attentive. Le scoutisme offre aux jeunes l'occasion de travailler ensemble, ainsi, ils ont la possibilité d'inventer une certaine qualité de vie. Les responsables doivent également aider leurs membres à intégrer l'expérience du scoutisme à celle plus large de la vie. L'acceptation de la différence de l'autre de ses forces de ses faiblesses de ses handicaps de ses capacités restreintes ou différentes est primordiale.

Rappelons ici que le développement spirituel des jeunes est l'un des cinq objectifs éducatifs du scoutisme. Ces cinq objectifs sont indissociables et forment un tout, tout comme les sept éléments de la méthode scoute'.





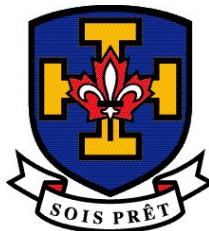
## Objectifs  ducatifs du scoutisme



Scout au sens litt ral signifie  clairer, «chercher le chemin». Un scout est   la recherche du meilleur itin raire, il doit choisir la meilleure route en toute situation. Dans la nature, au camp, en randonn e, aussi bien que dans tous les aspects de sa vie personnelle.

Pour conserver la bonne direction au cours d'une randonn e, de quoi a-t-on besoin? D'une boussole! Dans la vie de tous les jours, il en est de m me: pour poursuivre sa route dans la bonne direction, on a aussi besoin d'une boussole. On doit savoir o  la trouver et comment s'en servir





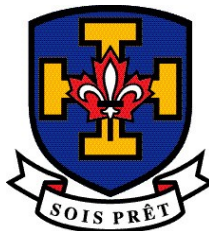
. Chacun de nous dispose déjà d'une boussole interne, qu'il peut apprendre à utiliser pour s'orienter dans la vie. Lorsque nous avons à choisir entre plusieurs voies et que nous faisons le bon choix, on ressent un sentiment de bonheur. Ce sentiment n'a pas de réalité physique et pourtant on perçoit sa présence en nous - c'est quelque chose de réel.

En tant qu'adultes dans le scoutisme, notre tâche est d'aider les jeunes à apprendre comment utiliser cette boussole interne au même titre que nous leur apprenons à utiliser une boussole ordinaire. En les aidant à reconnaître et à accepter cette boussole interne comme l'expression du pouvoir qui est l'origine, le développement et la fin de toute chose, nous donnons à chacun d'entre eux la capacité de toujours choisir, dans sa vie, la voie juste'. Le chemin du bonheur, c'est cela le développement spirituel. Il construit une fondation sur laquelle une éducation religieuse spécifique peut être construite. Baden-Powell nommait cette fondation la «forme naturelle de la religion' ».

#### Quelques exemples d'activités

- Le jeu du temps (évaluation du bon timing)
- Faire confiance : au centre du cercle le jeune se laisse tomber pour que les autres l'attrape.
- Relaxations guidées
- Contes et histoires vraies sur les grandes valeurs universelles
- Expression sur la loi scoutie
- Jeu de la statue : faire un STOP et observer (moment présent)
- Jeux coopératifs et souligner les valeurs véhiculées
- Dédier les prières et/ou pensées positives pour des gens souffrants ou décédés dans la meute.
- Afficher une belle pensée chaque semaine au local et la lire





## Promesse Louveteaux

Le local est disposé pour recevoir la meute et les parents. Au centre en avant la peau de Shere-khan. Sur le plancher est tracé le sentier de Seeonee.

Au début Akéla hurle le rassemblement, puis le plus vieux Sizeniers demande le rocher du conseil. La meute rompt et Akéla hurle le rocher du conseil.

La meute se place et Akéla invite les mowglis à sortir de la meute et à se placer en retrait. (Assis)

Les autres se placent le long du sentier de Seeonee. (Assis)

Akéla présente nos invités (*Président, chef de groupe, agent de développement spirituel, parents, père loup, etc.*)

**Akéla :**

Ensuite pour faire partie de la meute et pour vivre cette grande histoire nous devrions nous préparer dans notre cœur

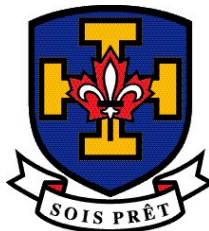
## Purification

Cette étape peut se faire avec le soutien de l'agent de développement spirituel, père loup, le chef de groupe ou toute autre personne significative afin de se rappeler la dimension spirituelle de la promesse.

## L'histoire.

*Dans un temps très ancien, nous avons appris comment un jeune fils de l'homme a été recueilli par une meute de loups. Cette meute est dirigée par un vieux loup qui a gagné son poste par son expérience et sa force à toujours tuer son gibier. Son nom est AKELA.*





*Une bonne mère louve, appelée RAKSHA, qui venait de mettre au monde 4 jeunes loups, a pris sous sa garde le jeune Mowgli afin de le protéger et le nourrir. Ainsi, le jeune Mowgli a pu grandir en toute sécurité parmi les jeunes loups ses frères. Chacun savait qu'il devrait garder silence sur cette affaire tant qu'il ne serait pas présenté au Rocher du Conseil, car ce que les loups craignent le plus au monde c'est la senteur de l'homme.*

*Dans l'entourage de la meute vivait KAA, le boa constrictor qui fût jadis impliqué dans la libération de Mowgli enlevé par les Bandar-Logs. Mais cela c'est une autre histoire, il était souvent le gardien de la fleur rouge. (selon les meutes, peut varier d'animateur)*

[ Kaa s'avance et allume la fleur rouge, à mesure que Raksha ( qui lit l'histoire) nomme les personnages, ils allument leurs chandelles]

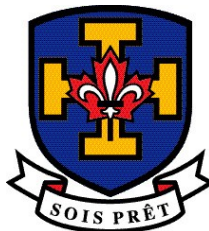
**AKÉLA** le grand chef de la meute fit ensuite comme **KAA** et alluma la fleur rouge. Suivi de près par **BALOO** l'ours, **BAGHEERA** la panthère **CHILL** le vautour, **HATHI** l'éléphant (tous les animateurs de la meute sont nommés à tour de rôle) et enfin **RAKSHA**. Puis tout les loups de la meute suivirent: les Blancs, les Bruns, les Gris, les Noirs, (les roux).

**Raksha** continua le récit :

***RAKSHA**, elle aussi savait par son instinct que le temps était venu. Elle regarda ses petits et les trouvait trop jeunes pour affronter le Conseil des loups. Mais elle se résigna. Mowgli était très nerveux. Ses petites jambes trouvaient le chemin bien long. 11 repassait dans sa tête tout ce qu'il venait de vivre. Il pensait à **BALOO** à qui il avait demandé de le surveiller et de lui montrer les lois de la jungle, les maximes et le maître-mot.*

*Ah oui! **BALOO** ce vieil ours brun qui suit la Meute dans tous ses déplacements. il a toujours su garder dans sa tête beaucoup plus grande que celle des loups toutes les lois de la Meute. C'est pourquoi toute la Meute l'appelait le Docteur de la loi. **BALOO** s'est vite aperçu en observant attentivement le petit d'homme qu'il était très habile de ses mains et qu'il avait dans ses yeux noirs et ronds comme des billes, une lueur vive qui signait pour **BALOO** une possibilité d'apprendre à suivre les lois et les maximes de la meute. En plus, il aimait bien jouer avec lui. 11 adorait le voir nouer des lianes pour attraper des nids d'abeilles, ouvrir ces nids avec une branche qu'il avait aiguisée et partager ce délicieux miel avec ses frères.*





11 pensait également à **BAGHEERA** la panthère Noire. Elle était une excellente chasseuse et Mowgli apprenait beaucoup d'elle, car elle était très respectée par les loups. De plus la panthère semblait apprécier la présence du petit d'homme, car elle l'observait souvent.

## La présentation

**Raksha** : « Akéla, j'ai des mowglis qui pourront devenir de bons chasseurs »

**Akéla** « Pourquoi désires-tu me les présenter ? »

**Raksha** : « Pour les faire accepter par la meute »

**Akéla** : « Sont-ils prêts ? »

**Raksha** : « Oui Akéla ! »

**Akéla** : « Alors dans ce cas qu'on me les présente! »

**Raksha** : « Akéla, je te présente..»

*(Raksha nomme les mowglis qui au fur et à mesure font un pas en avant)*

**Akéla** : « Les mowglis que désirez-vous ? »

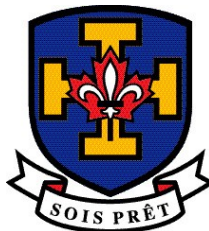
**Les mowglis** : « Être louveteaux »

**Akéla** : « Pourquoi? »

**Les Mowglis** : « Pour devenir un bon scout plus tard ! »

**Akéla**





« C'est très sérieux ce que vous demandez là. Regardez bien 0 ! Loups, regardez bien. La loi de la jungle veut que quelqu'un parle pour ces mowglis Qui veulent se charger d'eux et leur apprendre à vivre selon les lois de la meute ? »

*Un moment de silence! Puis **BALOO** s'avance d'un pas et dit*

« Écoutez 0 ! loups, c'est moi BALOO, le docteur de la loi. C'est moi qui parle pour les petits d'hommes. Il n'y a pas de mal dans un petit d'homme. Je n'ai pas le don de la parole, mais je dis la vérité. Laissez-les courir avec la meute et acceptez-les parmi les autres. Je les ai observés et ils savent penser aux autres. C'est moi-même qui leur enseignerai notre Loi et ils sauront la suivre. J'ai dit! »

**Akéla**

« BALOO a parlé ; mais la coutume de la jungle veut que 2 membres de la meute parient pour les loups. Qui parlent avec BALOO ? »

(à ce moment **BAGHEERA** s'avance et dit :)

« 0 Meute des loups, écoutez, c'est BAGHEERA ! Moi aussi j'ai observé ces mowglis dans nos chasses. Ils n'ont pas peur de l'effort et ils montrent beaucoup de bonne volonté à combattre leurs caprices. Ils savent ouvrir leurs yeux et leurs oreilles. Croyez-moi, il faut les accepter à la meute. Ils sauront devenir des chasseurs très utiles. J'ai dit! »

**Akéla**

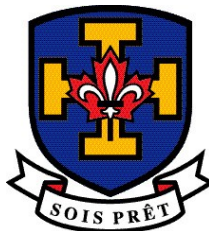
« La coutume de la jungle est respectée. Y a-t-il d'autres mowglis qui sont prêts pour la chasse ? »

**Raksha**

« Non, Akéla. J'ai dit »

## L'acceptation





Akéla : « Que tous les mowglis qui m'ont été présentés récitent les maximes! »

Les Mowglis :

**Le louveteau pense aux autres  
Le louveteau ouvre les yeux et les oreilles  
Le louveteau est toujours joyeux  
Le louveteau dit toujours vrai  
Le louveteau est toujours propre**

Akéla : « Maintenant vous pouvez réciter notre loi »

Les Mowglis : **Le louveteau fait de son mieux  
Le louveteau fait plaisir à quelqu'un tous les jours**

Akéla : « Puis le Maître-mot »

Les Mowglis : « **De notre mieux** »

Akéla : « OH ! Louveteaux! Allons-nous recevoir ces mowglis dans la meute ? »

Les louveteaux : « Oui AKÉLA »

Akéla : « Croyez-vous toujours qu'ils feront de bons louveteaux ?

Les louveteaux : « Oui AKÉLA »

Akéla : « Les mowglis, le promettez-vous ? »

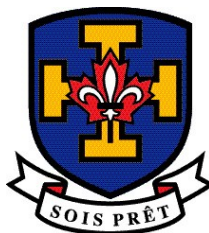
Les mowglis: « Oui AKÉLA »

Akéla : « De tout votre coeur ? »

Les Mowglis: « De tout notre cœur »

Akéla « Dans ce cas, qui veut se charger de (*Nom du Mowgli*) et l'aider à vivre selon les lois de la meute ?





**Un louveteau: « Moi AKÉLA »**

**Akéla :** « Alors va le chercher et prends-le sous ta protection. »

(Alors le parrain va chercher le Mowgli de la sizaine et le conduit à sa place. et l'engagement commence] (Le même scénario se déroule pour chacun des Mowglis.)

## L'engagement

**Akéla**

« Le moment d'être accepté par la meute est maintenant arrivé. Mais (*Nom du Mowgli*), tu ne peux entrer dans la meute qu'avec la permission de tes parents. Retourne au Village des hommes et va la demander » (*chaque jeune va dans l'assistance demander la permission de ses parents accompagnés pas son parrain*)

**Raksha reprend le récit**

*Comme le Mowgli est né au village des hommes, la meute symbolisera la jungle. Le Mowgli traversera cette jungle pour montrer son habilité à la meute.*

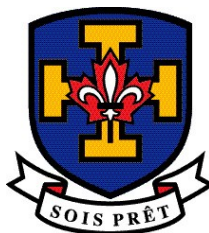
*La permission de ses parents est très importante pour le Mowgli puisqu'elle signifie pour lui l'appui qu'il a besoin pour se détacher du village des hommes et vivre selon la loi de la meute. Lorsqu'il a reçu la permission, il va chercher la lumière de la Fleur rouge et guide ses parents jusqu'à AKÉLA. Cela démontre qu'il est prêt à apporter quelque chose de lui-même à la meute.*

**Akéla**

« Le moment de t'engager à la meute est maintenant arrivé. Que les parents de ce jeune loup viennent les accompagner »

*[Les mowglis nommés à tour de rôle se lèvent, contournent leur sizenier et suivent le chemin. Ils vont demander la permission à leurs parents. Ceux-ci quittent leurs places et suivent leur jeune. Le mowgli va ensuite chercher une chandelle qui leur est tendue par le gardien de la fleur rouge)*





*Le jeune mowgli place sa chandelle à l'endroit désigné puis se place pour faire sa promesse face au drapeau de la meute suivi par son parent et son parrain. Lorsque le mowgli s'approche du drapeau, un vieux loup demande le « KARÉ ».]*

## AKÉLA

:« A présent(*nom du mowgli*) sachant que tu feras un bon louveteau bien joyeux, bien obéissant et bien franc, tu peux prononcer ta promesse. »

Parrain : « Loup de notre... »

Tous (au garde à vous) : M I E U X

### Le Mowgli

- Je veux faire de mon mieux
- Je veux faire plaisir à quelqu'un tous les jours
- Je demande à Jésus et à mes Frères de m'aider

*[Le chef de groupe place alors le foulard autour du cou du nouveau louveteau (signe d'appartenance au groupe) et le président lui remet sa croix de promesse, (un des vieux loup demande le « CAYA »)]*

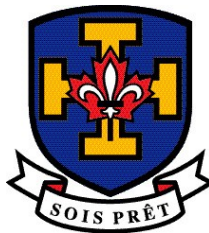
## Akéla

« *Nom du Mowgli* », tu fais maintenant partie du 119<sup>e</sup> groupe de St-Nicolas et de la Meute de la Colline et tous les Scouts du monde sont tes frères. Puis le nouveau Louveteau reçoit le salut de la maîtrise.

*[Lorsque tous les Mowglis sont devenus des loups. On procède à l'engagement des nouveaux animateurs et à la promesse des parents représentants s'il y a lieu.]*

## Akéla





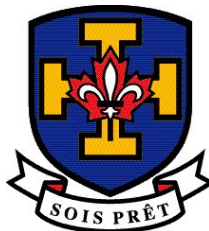
« Et maintenant Petits Frères, en votre honneur la meute va pousser son grand cri de joie et de discipline. Vous ne le recevrez que 2 fois dans votre vie de louveteau : aujourd'hui où vous entrez dans la meute et le jour où vous la quitterez pour devenir ÉCLAIREUR. »

*[Tous les louveteaux se placent en rassemblement puis s'accroupissent et font le grand hurlement]*

### AKÉLA

Nous allons maintenant terminer dans la joie avec le chant de la promesse.





## Trucs de discipline

### 10 façons pratiques d'arrêter les situations de confrontation ( discipline) avant leur apparition

**1- Récompensez les comportements que vous voulez voir continuer; ne récompensez pas ce que vous voulez faire disparaître.** (Attention aux récompenses du genre "bonbons", optez pour des encouragements du genre je suis très fier de toi, je savais que tu pouvais y arriver, continue tu es sur la bonne voie...donnez de l'attention...même si ça paraît exagéré l'enfant en sera très fier. Surtout, si vous faites des promesses ...tenez votre parole ! )

#### **2- Persistez...**

Lorsque vous travaillez avec un jeune qui répète un comportement indésirable, rappelez-vous qu'en plus d'analyser la situation et de chercher à la prévenir, il faut du temps pour changer un comportement. Soyez constants et persistants, il ne faut pas tout recommencer après une seule soirée d'essai.

#### **3- Placez-vous de façon à voir votre groupe de jeunes.**

Trop souvent des animateurs débutants sont attentifs à une partie seulement de leur groupe. Ils tournent le dos à certains jeunes et sont incapables de voir les situations où des conflits se préparent.

**4- Lorsqu'un problème se répète, analysez la situation et essayez de changer la situation plutôt que de harceler l'enfant.**

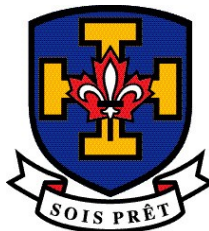
**5- Mettez l'accent sur le positif plutôt que sur le négatif; indiquez toujours à l'enfant les comportements appropriés.**

**6- Adoptez le moins de règles possible, mais faites respecter rigoureusement celles que vous choisissez.**

Le problème est de décider quelles sont les règles véritablement importantes, il faut alors que de telles règles soient clairement exprimées et respectées.

#### **9- Prévoyez!**



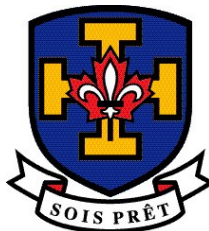


Voir venir les choses est encore le meilleur moyen de prévenir les situations de conflit. Il faut aussi anticiper le moment où les jeunes perdent intérêt à une activité et peuvent se comporter de façon indésirable. L'animateur avisé essaie de se placer dans la peau de l'enfant et chercher des pistes de jeu pour relancer l'activité.

**10- Assurez-vous que la journée (soirée, fin de semaine, etc.) est intéressante.**

Un enfant actif et intéressé présente moins de comportements indésirables. L'animateur doit s'assurer que les activités sont suffisamment stimulantes pour maintenir l'intérêt des enfants.





## Bienvenue dans la meute

Pour toi qui entres dans la meute ... quelques petits rituels qui pourront t'aider...  
Pour demander le rassemblement

Un animateur dit "Meute, meute, meute"



C'est la meute qui t'appelle  
Viens, viens laisse tout  
Que ferais-tu ô loup sans elle  
Viens, viens laisse tout  
Que ferais-tu ô loup sans elle  
Mais sans toi que ferions-nous?  
Cours vite, cours vite, vite au rendez-vous.



Ma sizaine est la plus belle viens, viens laisse tout  
Ma sizaine est toujours celle viens, viens laisse tout  
Ma sizaine est toujours celle  
la première au rendez-vous  
cours vite, cours vite, vite au rendez-vous

## Pour s'asseoir

Un animateur dit "Kaya"

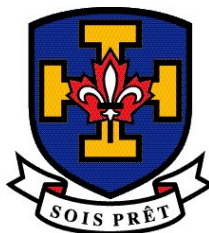
Les louveteaux répondent "Boum" en s'asseyant.

## Pour se relever

Un animateur dit "Karé"

Les louveteaux répondent "La" en se relevant.





### Pour rompre le rassemblement

Tous se placent au garde-à-vous les deux poings joints Un animateur dit « rompez »  
Les louveteaux répondent : « mieux » en faisant leur signe scout

### Pour demander le silence

Dès qu'un animateur lève la main en faisant le salut scout ... on fait le salut et on se tait.

Ou encore : Un animateur dit : « **Loup de notre...** »

Les louveteaux répondent : « **Mieux** » en se mettant au garde-à-vous

### Pour donner le signal du début d'un jeu ou d'une activité

Bonne chasse

### J'ai dit

Lorsqu'on termine notre tour de parole (tous) on dit « J'ai dit »

### Les lois

Le louveteau fait de son mieux  
Le louveteau fait plaisir d quelqu'un tous les jours

### Le maître-mot

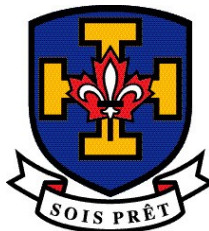
De notre mieux!

### Les maximes

Le louveteau pense aux autres

(montrer la tête)





Le louveteau ouvre les yeux et les oreilles

(montrer les yeux et les oreilles)

Le louveteau est toujours joyeux

(montrer le sourire)

Le louveteau dit toujours vrai

(montrer la bouche)

Le louveteau est toujours propre

(montrer le reste du corps)

Lorsqu'un loup veut parler à un animateur ou entrer dans un endroit interdit, c'est alors lui qui dit « Loup de notre... » et l'animateur réponds « mieux ». Lorsqu'un animateur veut entrer dans une tente il utilise également « le loup de notre... » et attend la réponse des louveteaux.

Tu seras dans une **SIZAINÉ** c'est-à-dire une équipe de 6 louveteaux et tu auras pour t'aider un **SIZENIER**, le louveteau chef de ta sizaine qui sera aidé par le **SECOND**. L'équipe d'animation s'appelle les **vieux-loups**.

À ton arrivée à la meute, plusieurs louveteaux t'appelleront **Mowgli**.

**Qui est Mowgli ? C'est le petit d'homme trouvé par Père loup.**

VOICI MAINTENANT LES AMIS ET LES ENNEMIS DE MOWGLI. CE SONT AUSSI LES PRINCIPAUX PERSONNAGES DE LA JUNGLE...

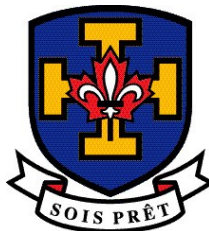
### LES AMIS DE MOWGLI

AKELA : C'est le chef du clan des loups à qui tous les loups obéissent ; il est sage, fort et agile.

PÈRE LOUP : C'est lui qui sauva Mowgli des griffes de Shere Khan.

RAKSHA : La mère louve, la protectrice, son nom signifie démon : c'est elle qui accepta Mowgli comme un de ses louveteaux.





**BAGHEERA :** La panthère noire, grande amie de Mowgli et le plus redoutable des chasseurs de la jungle qui sait se débrouiller et l'enseigne à Mowgli

**BALOO :** L'ours brun, le docteur de la loi, qui connaît toutes les lois et les légendes de la jungle et les enseigne à Mowgli.

**KAA :** Le python du rocher qui sauva Mowgli des Bandar-logs aux Grottes-Froides.

**HATHI :** L'éléphant qui ordonne la trêve de l'eau. Il est aussi le maître de la jungle.

**CHIL :** Le vautour qui a rendu un grand service à Mowgli en disant à Baloo et Bagheera où les Bandar-logs avaient amené le petit d'homme.

**MESSUA :** La mère naturelle de Mowgli

**MANG :** La chauve-souris c'est la messagère

**RIKKI-TIKI :** La mangouste de la jungle

**PHAO :** C'est un loup et il sera le successeur d'Akela.

**RAMA :** Le grand taureau

**MOR :** Le paon vaniteux

**LES LOUPS DE SEEONEE :** Ils sont sympathiques et sociables ; ils ont adopté Mowgli.

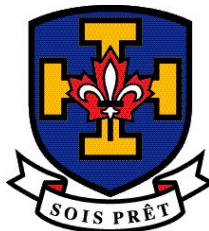
**FRÈRE GRIS :** Le compagnon fidèle de Mowgli

**NATHOO :** C'est le nom que Messua avait donné à son fils disparu dans la jungle

### **LES ENNEMIS DE MOWGLI**

**SHERE-KHAN :** Le tigre boiteux, brutal, hypocrite et lâche. Il s'attaque aux plus faibles et c'est lui qui réclama Mowgli au rocher du conseil afin de le dévorer.





TABAQUI : Le chacal peureux, menteur et sale, qui fait des compliments à Shere Khan pour avoir les restes de ses repas. Les animaux de la jungle ont peur de lui, car il est sujet à la rage.

BANDAR-LOGS : Ce sont des singes qui n'ont ni langage, ni loi, ni chef, ni terrain de chasse. Ils sont interdits dans la jungle et dans la meute.

CHIENS ROUGES : Ils sont sans honneur et ils sèment le ravage partout où ils passent.

Alors, Mowgli, apprends vite à reconnaître tes amis. Montre aussi beaucoup d'intérêt et continue de t'améliorer sans cesse. N'oublie surtout pas qu'il faut que tu fasses de ton mieux. Tout cela pour qu'un jour tu puisses faire ta promesse et t'engager à respecter la loi. Alors tu seras admis dans le clan des loups !

## Rôles et tâches des sizeniers et des seconds

### Sizenier

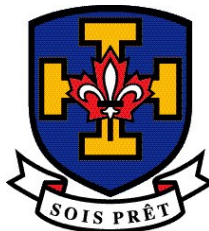
#### Rôle

- Donner l'exemple (uniforme, silence, discipline, etc.)
- Faire le premier
- être présent
- Bien partager les tâches dans la sizaine
- Être un modèle et un leader
- Faire valoir le talent des membres de sa sizaine
- Aider les membres de sa sizaine à progresser
- Aider les vieux loups
- Mettre sa sizaine à l'honneur

#### Tâches

- ❖ Téléphoner à tous les membres de sa sizaine la veille de la réunion
- ❖ Montrer la technique
- ❖ Tenir la discipline aux réunions et aux camps (tente)





- ❖ Lancer le cri de sizaine (au choix)
- ❖ Tenir et demander un Rocher du Conseil et un Conseil d'Akéla

## Second

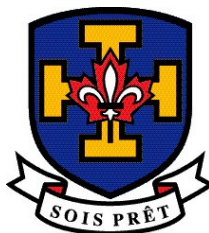
### Rôle

- Aider son sizenier
- Va chercher les retardataires
- Calmer et entraîner les autres
- Penser à la sizaine d'abord
- Donner l'exemple en tout temps
- Partager les tâches avec la sizaine
- Être au service des autres

### Tâches

- ❖ • Téléphoner aux loups de sa sizaine avec le sizenier
- ❖ • Voir à l'inspection
- ❖ • S'occuper des retardataires
- ❖ • Fermer la marche
- ❖ Remplacer le sizenier lorsque absent





Moi \_\_\_\_\_ je m'engage à faire de mon mieux pour remplir ma responsabilité de sizenier.

J'ai pris connaissance des rôles et des tâches à accomplir.

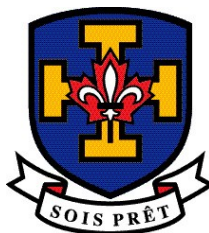
\_\_\_\_\_

Signature

\_\_\_\_\_

date





Moi \_\_\_\_\_ je m'engage à faire de mon mieux pour remplir ma responsabilité de second.

J'ai pris connaissance des rôles et des tâches à accomplir.

\_\_\_\_\_  
Signature

\_\_\_\_\_  
date



