



Animer les

castors



Table des matières

1.	Introduction	2
2.	L'enfant - le groupe	3
3.	L'Équipe de Colonie	4
4.	Les lignes de force du programme	5
5.	Le thème Castors	6
6.	Les activités	10
7.	Loi - Engagement - Devise	12
8.	La progression	14
9.	L'accueil à la Meute	17
10.	La vie à la Colonie	18
11.	Les insignes Castors	20
12.	Les outils Castors	20
13.	Castors : Mode d'emploi	21
	- L'ouverture	22
	- La clôture	22
	- Le Silence	22
	- L'Arbre de Vie	22
	- Le rassemblement	23
	- Le partage du goûter	23
	- Les journées de camp	24
	- L'Assemblée Castors	25
	- Le Souvenir	26
	- La Pierre de Lune	26
	- La Cérémonie Aquatique	28
	- Autres chants Castors	29
	- Récapitulatif des <u>Fiches Castors</u>	31



1. Introduction

Toi qui es animateur ou responsable de section, tu découvriras dans ce dossier les éléments constitutifs du programme d'animation que les Scouts et Guides Pluralistes de Belgique développent pour la tranche d'âge à laquelle tu te destines.

Si tu débutes dans ta fonction d'animateur, tu trouveras là l'ensemble des éléments qui constituent les repères de ton action. C'est en fait un premier contact avec les balises et les outils qui te serviront à façonner ta propre démarche d'animateur et d'éducateur.

Si par contre tu as déjà quelques années d'expérience derrière toi, nous t'invitons à te replonger tout aussi attentivement dans ce dossier. En effet, il est une source permanente d'information et de réflexion quant à la démarche que tu mènes dans ta section. Peut-être y découvriras-tu des outils et des indications que tu n'avais jamais envisagés.

Quoi qu'il en soit, le contenu de ce dossier est conçu comme un support durable à ton action d'animateur. Tu pourras constamment t'y référer pour clarifier un point " technique " ou chercher le détail qui te manquait sur le sens de tel ou tel élément du programme.

Nous espérons vivement que ces pages t'aideront dans la construction de ton animation. Elles sont en tous cas le fruit d'une recherche permanente du sens des actions que nous mettons en œuvre à destination des enfants et des jeunes. Puisse cette recherche t'être utile et également guider tes propres gestes d'animateur.

Bonne lecture, et surtout beaucoup de succès !

Les scouts pluralistes.



Le "Passeport Animation " regroupe une série de documents utiles pour l'animation d'une section.

Il est constitué d'un livret de base et, suivant la branche, de fiches et/ou de livrets complémentaires.

Dessins : Claudine De Moor



Bonjour,
Je suis Papaye la chauve-souris, responsable de la 17ème Colonie de Walchin sur Semois et je me propose de vous accompagner tout au long de ce petit fascicule afin que vous puissiez y voir un peu plus clair.

Je tenterai d'illustrer les différents points à l'aide d'exemples vécus dans ma colonie ou dans celle de Canasta la loutre, colonie avec laquelle mes castors partagent quelques réunions par an.

Vous êtes prêts ? On se lance ?

Bon voyage dans le pays des Castors...

2. L'enfant - le groupe



La branche Castors s'adresse aux enfants âgés de cinq à huit ans.
Les plus jeunes castors doivent avoir cinq ans accomplis.

Un enfant n'est pas l'autre, il y a cependant des grandes lignes que l'on peut observer à l'âge 5 - 8 ans, en voici quelques unes :

- les capacités motrices se perfectionnent, les gestes se précisent, se situer dans l'espace est acquis ;
- l'enfant véhicule les valeurs de ses parents ;
- petit à petit les parents ne sont plus les seuls références, les autres adultes rencontrés le deviennent ;
- l'enfant est de plus en plus capable d'anticiper les résultats de ses comportements ;
- l'imaginaire est très riche : les jeux, les dessins, les histoires, ... ;
- les capacités de concentration sont limitées dans le temps ;
- l'enfant ne comprend pas qu'il puisse y avoir d'autres points de vue que le sien ;
- il est curieux de tout ;
- les autres sont d'abord des concurrents, ensuite le sentiment d'égalité conduit à développer une relation basée sur le respect, l'amitié et le jeu ;
- il a un grand besoin de protection, de sécurité et de confiance afin de devenir, plus tard, autonome ;
- les points de repères que sont les règles de vie, vont le sécuriser et l'aider à vérifier ce qu'il se passe lorsque ces règles sont enfreintes.





Le groupe

Le groupe dans lequel l'enfant évolue et qui lui sert de référence est la Colonie.

Si les activités nécessitent souvent de répartir les enfants en petits groupes fonctionnels (pour des ateliers, un jeu, les services, ...), chacun de ces groupes sera accompagné d'un Animateur qui agira pour guider et pour encadrer le groupe. Ces groupes ne sont pas permanents, ils ne perdurent pas d'une réunion à l'autre. Les castors doivent développer un sentiment d'appartenance par rapport à la Colonie dans son ensemble.

L'écusson Castors est là pour le rappeler.

3. L'Équipe de Colonie



L'Équipe de Colonie est le nom qu'on donne à l'ensemble des Animateurs adultes (filles et garçons de plus de 17 ans ou de 18 ans s'il y a une section Pionniers dans l'Unité) de la Colonie. Il est important que chaque Animateur de colonie sente que sa mission est de servir de guide dans le développement de chaque enfant et observe donc lui-même des attitudes de haute qualité.

Dans le thème des Castors, les Animateurs incarnent un des personnages (voir plus loin).

L'Animateur Responsable Castors

L'Animateur Responsable de la Colonie est une fille ou un garçon âgé(e) de 18 ans ou plus.

Outre l'animation, il a pour mission de veiller à ce que la Colonie soit correctement gérée (quant à la qualité pédagogique du programme, la planification et la réalisation des activités dans les meilleures conditions, le bon rapport avec les parents des Castors, avec l'Unité et la Région ; ainsi que par rapport aux aspects financier et administratif, ...)

Il est également responsable de la gestion de l'Équipe d'animation (ce qui implique la préparation, la convocation et la direction des réunions d'Équipe, ainsi que la formation de ses membres les moins expérimentés).



4. Les lignes de force du programme

L'animation d'une Colonie vise au développement global de chaque castor. Dans ce but, elle s'appuie sur cinq points forts. Ceux-ci doivent se retrouver dans toutes les activités de la Colonie.

Jouer ensemble

Les enfants sont avant tout là pour s'amuser, s'épanouir et prendre du plaisir. Jouer ensemble est aussi l'occasion d'apprendre à surmonter leur égoïsme et à découvrir l'existence des limites et des règles de la vie en groupe.

Vivre la nature

Vivre le plein air (les activités d'extérieur) apporte une dimension de liberté et de sérénité à tous les enfants. Il est important à cet âge-là d'apprendre à observer, explorer, découvrir la nature pour mieux la comprendre et la respecter.

Vivre l'imaginaire

Les enfants possèdent une imagination fertile et des dons d'inventivité et de créativité très développés. Le cadre symbolique de la Colonie permet de maintenir cette dimension en éveil : l'imaginaire doit être présent à chaque instant.

Créer, réaliser

À cet âge, comme à d'autres, la créativité est un moyen d'expression privilégié des enfants qui ne savent pas encore ou mal écrire. Par ailleurs, elle leur permet de développer leur habileté manuelle, leur imagination et de prendre conscience de leurs capacités et de leurs limites.

Réfléchir, s'exprimer

Amener les enfants à réfléchir à ce qu'ils font et aux raisons pour lesquelles ils le font leur donne l'occasion de découvrir des valeurs, de les partager, de les développer et plus tard d'échafauder leur propre système de valeurs. S'exprimer leur permet de prendre conscience de l'existence des autres et de la diversité des valeurs.



5. Le thème Castors

Le groupe d'enfants forme une Colonie de castors qui vit dans une hutte près d'un étang.

Ils ont des interactions avec d'autres animaux (dont des humains) qui vivent alentour ou qui sont de passage dans le coin [**les personnages**], visitent des lieux remarquables ou trouvent des objets magiques [**le décor**] et vivent des aventures riches en enseignements, en réponse à des situations ordinaires ou insolites, des catastrophes ou des bouleversements [**les événements**].

Les personnages, le décor et les événements se matérialisent sous la forme de fiches modulaires à la disposition des Animateurs.



Il n'y a pas d'histoire fixe et fermée que chaque Colonie suivrait ; il y a ce fichier de personnages, décor et événements dans lequel les Animateurs de la Colonie puiseront l'essence, le squelette des histoires que les castors vivront.

L'histoire sera construite sur ce squelette par l'Équipe d'animation ou par les castors eux-mêmes. En cela, l'animation Castors rejoint le principe du jeu de rôle. Chaque Colonie vivra sa propre histoire, mais toutes les Colonies joueront avec les mêmes règles du jeu.

Les personnages

Les personnages sont ceux qui joueront un rôle dans l'histoire de la Colonie des castors : les animaux (ou humains) voisins, qu'ils rencontrent plus ou moins régulièrement.

Chaque personnage est bien typé et a un trait de caractère remarquable. Conformément à cela, le personnage adopte une devise, qui résume de manière compréhensible et illustrée ce trait de caractère.

En outre, chaque personnage est accompagné d'une anecdote, d'un morceau d'histoire personnelle, qui contribue à le rendre plus concret, plus réel, plus "humain".



Les personnages sont utiles pour illustrer les différences (voire les divergences) de points de vue et l'absence de vérité absolue (aucun d'entre eux ne détient la vérité, ils ont tous une vue partielle du monde - en cela, ils ne sont pas différents de nous !)

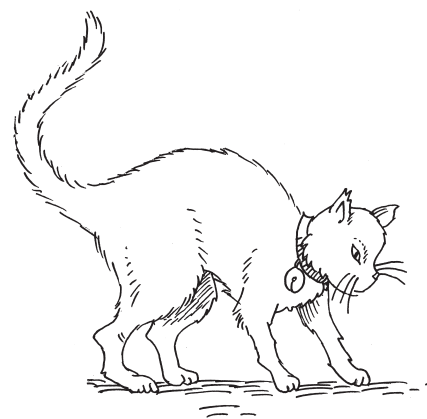


Les personnages correspondent à quatre valeurs de première importance pour les enfants de 5 à 8 ans - respect de l'autre (Gri-Gri), respect de l'environnement (Mistigri), écoute (Papaye) et collaboration (Tilali) - ont une place dans la " Loi Castors " symbolisée par la Pierre de Lune, qui rassemble ces personnages.

(voir chapitre 7 page 12)



Gri-Gri



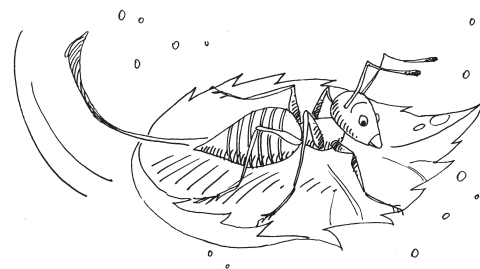
Mistigri



Papaye

En pratique, les Animateurs incarnent chacun un personnage de manière durable. Le nom du personnage choisi devient alors le nom de Colonie de l'Animateur. L'Animateur doit se retrouver dans le trait de caractère de son personnage et se sentir prêt à vivre activement sa devise, à servir d'exemple dans la valeur que ce personnage représente.

Lors de l'arrivée d'un nouvel Animateur, les différents personnages sont présentés par l'Équipe de Colonie au nouvel Animateur, qui en choisit un dont il est prêt à défendre la valeur associée (cf. devise du personnage). Idéalement, les castors découvrent le nom du nouvel Animateur (et même, pourquoi pas, la personne elle-même) au cours d'un jeu mettant en scène le cadre symbolique qui s'y rattache.



Tilali

Quelques personnages

Personnage	Valeur	Devise
Les Castors	partage	"Partage, partage, partage"
Gri-Gri l'ours	respect d'autrui	"Force tranquille"
Mistigri le chat	respect du milieu	"À pas feutrés"
Papaye la chauve-souris	écoute	"Raconte-moi ton histoire"
Tilali la fourmi	collaboration	"L'union fait la force"
Malac la chouette	sagesse, réflexion	"De bon conseil"

et d'autres amis, connus (voir [les fiches Castors](#) - personnages) ou encore à découvrir...

Le décor

Le décor est l'ensemble des choses inertes avec lesquelles les castors interagissent : objets, lieux.

Le décor représente le cadre dans lequel les castors évoluent (étang, forêt, rivière, ...) ainsi que des éléments remarquables, autant ceux liés au programme (Pierre de Lune, Arbre de Vie) qu'au milieu local (gros chêne, lac, clocher, le local, ...)



La Souche de Vérité

Les éléments du décor comportent dans leur description une petite histoire qui explique leur raison d'être, tisse des liens avec d'autres éléments, ou aide à planter le décor.

Il est idéal que chaque élément ait une représentation concrète.

Le décor joue un rôle important dans les rituels et cérémonies, et sert à fixer le cadre, à rendre le monde imaginaire des castors plus réel en le liant à l'environnement immédiat des enfants.

Quelques éléments de décors

Élément	Utilité
La Pierre de Lune	Représente la Loi
L'Arbre de Vie	Soutient la progression des castors
La Hutte	Le local
La Souche de Vérité	L'Assemblée Castors
Le Torrent	Les lieux tabous
La Jungle	Territoire de la Meute
L'Ancienne Galerie	La galerie aux souvenirs de la Colonie
Le Baluchon	Le goûter (tous ensemble)



La Pierre de Lune

Les événements

Les événements sont ceux qui peuvent arriver à la Colonie des castors : une visite, un départ, un changement, une catastrophe naturelle, ...



Un étrange animal



Derrière chaque événement se cache une valeur à laquelle nous voulons éveiller les castors : ouverture, tolérance, solidarité, respect de l'environnement, ...

La description de l'événement ne comportera que la description de sa situation initiale, donc aucune démarche de recherche de solution.

L'événement est le point de départ d'une activité à vivre avec les castors (et qui se prête notamment à se vivre comme un projet), et c'est idéalement eux qui identifieront le problème, puis chercheront et élaboreront une solution, pour finalement pouvoir prendre le recul nécessaire à la compréhension et à l'intégration de la valeur sous-jacente à l'événement.

Le but d'une activité-événement étant de faire comprendre et intégrer une valeur aux castors, c'est sur cette valeur que portera le choix de l'événement. C'est parce que l'on veut apprendre la solidarité aux castors qu'on leur fera vivre l'événement "sécheresse", et non l'inverse.

Quelques événements

Valeurs	Événement
Ouverture à une personne inconnue	Un étrange animal
Ouverture à un peuple inconnu, danger des rumeurs	De drôles d'oiseaux
Tolérance, ouverture au handicap, à l'autre	Un castor différent
Collaboration, persévérance, solidarité	L'eau vient à manquer
Intérêt de la diversité des compétences	À la recherche de l'Edelweiss
Entraide, coopération	Une tempête détruit le barrage
Respect de l'environnement	Des gens peu scrupuleux Une fête qui dérange
Écoute, communication	Les castors ne sont pas d'accord entre-eux

Note

Il est bien sûr possible d'utiliser un événement pour illustrer une autre valeur que celle indiquée ci-dessus, selon les besoins de la Colonie. Par exemple, "L'eau vient à manquer" peut illustrer le concept de la valeur de l'eau ; il peut mener à conscientiser les castors à l'environnement, au gaspillage etc.



Aujourd'hui, nous passons la journée dans un petit village. Il fait hyper chaud et nous resterons toute la journée dehors.

Pipo le moineau raconte aux castors que l'eau vient à manquer à la fontaine du village et bientôt, il n'en restera plus une goutte !

Les castors proposent d'aller chercher de l'eau chez les villageois vu qu'il y a l'eau courante ici !

C'est ce que nous faisons. Les castors se rendent par groupe de deux ou trois chez les villageois et leur demande de bien vouloir remplir leur bassine.

Avec toutes ces bassines, nous remplissons un énorme chaudron. Voilà, nous avons de quoi boire.

Nous faisons ensuite quelques petits jeux, dînons et ... buvons. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le chaudron est vide !

— Que va-t-on faire ?

— C'est simple, me dit Augustine, retournons chez les habitants.

— Oui, lui répond Moustache mais nous ne pouvons pas indéfiniment aller sonner chez les gens !

— Il faut trouver le moyen de remplir la fontaine. Allons lui demander conseil.

— La fontaine nous explique que quelques gouttes d'eau traînent encore par-ci par-là dans le village et qu'une grosse goutte d'eau de pluie glisse dans les rues. Elle l'a vue. Si vous me rapportez un maximum de gouttes d'eau, tout ira mieux !

— D'accord, allons-y !

— Oui mais, attention, le soleil chauffe et s'il vous attrape, vous serez déshydratés ! Il vous prendra une goutte à chaque coup de soleil, attention et surtout protégez bien la grosse goutte d'eau de pluie, il lui en veut tout particulièrement ! Bonne chance.



C'est ainsi que les castors ramenèrent l'eau à la fontaine et celle-ci en pleura de joie, tant et tant que l'eau jaillit de partout !

De bonheur, nous organisâmes une grande fête autour de la fontaine, même le soleil se joigna à nous !

Les castors réalisèrent, grâce à cette aventure, l'importance de l'eau, de sa pureté et l'intérêt de la protéger ! Nous en discuterons encore et ferons à ce sujet un dessin dans l'Écorce.

En partant de la même fiche événement, nous avons voulu aborder le thème de la solidarité.

Nous repartons du petit texte présent sur la fiche et décidons que les castors vont devoir expliquer aux chats sauvages, seuls animaux de la forêt à avoir encore accès à une source, qu'il leur faudra être solidaires et partager le peu d'eau qu'il reste avec tous les animaux de la forêt. C'est donc comme ça que nous décidons de lancer l'événement. Moustache la souris espère bien que les castors proposeront eux-mêmes différentes manières de s'entraider. Dans le cas contraire, Pipo a plus d'un tour dans son sac et mettra les castors sur la bonne voie (vous avez vu, si on voulait on pourrait même en faire un petit projet).

Les castors décident de demander le droit à l'accès à la grotte des chats sauvages, grotte dans laquelle il reste un peu d'eau. Ils proposent aux chats sauvages, pour ne pas les déranger davantage, de gérer eux-mêmes le transport de l'eau. Il faudra être organisé. Les chats sauvages (les Animateurs) acceptent mais demandent un droit de passage. Pour chaque bouteille remplie, les castors devront réaliser une épreuve collective dans laquelle chacun trouvera sa place (coopération).

Les castors ont de l'eau et n'hésitent pas à la partager avec les autres animaux.

À la fin de l'activité (durant le goûter), les castors entament avec nous une discussion. Heureusement qu'on s'est entraidés, dans quel autre domaine l'entraide est-elle importante ? Qu'est-ce que la solidarité, quel animal de la forêt a une histoire qui pourrait illustrer la solidarité ? Un exemple personnel de chaque castor dans ce domaine...

Nous n'en avons donc pas fait un temps officiel de discussion, mais nous avons laissé les castors en discuter. De temps à autres un Animateur aiguillait un peu la conversation afin que le message soit bien passé (et toujours la possibilité d'illustrer dans l'Écorce).

6. Les activités

Les activités de la Colonie doivent être adaptées aux enfants (à leur âge, leur nombre, leurs besoins et leurs désirs, leurs capacités, ...) et aux conditions extérieures (temps, espace, milieu, ...)

Elles doivent s'inscrire dans un programme d'animation et respecter les cinq lignes de force du programme Castors (voir page 5)

Un point de départ idéal pour construire une activité est un événement.

En pratique, une activité Castors est une suite de petites activités variées : on y retrouve, entre autres, ...

- des jeux d'équipe,
- des promenades (jeu de piste, par exemple),
- des ateliers créatifs (réalisations individuelles ou collectives),
- des ateliers d'expression,
- des représentations (spectacles, danses, marionnettes, ...),
- des moments de discussion, d'évaluation, de décision, ...

Il est crucial de baigner les activités dans l'imaginaire : ne pas lésiner sur la mise en scène, le grimage et les déguisements.



Les enfants doivent être accompagnés en permanence.

Laisser un enfant ou un groupe d'enfants hors de portée des Animateurs présente un réel danger (accident, incertitude, ...)

Une manière de mener les activités ... le projet

Il est important que les enfants prennent au fur et à mesure une part active dans les décisions qui les concernent, qu'ils touchent à la prise de responsabilités (très limitées).

Dans ce cadre, il est intéressant qu'ils aient de temps en temps leur mot à dire sur le choix des activités qui leur sont proposées ou qu'ils puissent prendre en charge, de préférence par groupe, et supervisé par un Animateur, une partie de la réalisation que la Colonie a choisi de faire.

Ceci peut s'appliquer à un défi posé dans le cadre d'un jeu (par exemple, "Il faut pénétrer dans le château, comment allons-nous faire ?" ou, à la suite d'une activité qui a fort marqué les castors, "Comment pourrions-nous aussi faire quelque chose de similaire ; d'artistique ; un spectacle ; pour aider ; etc."



Le camp

Le programme d'animation de la Colonie comprend

- un **camp d'été de maximum sept nuits**
- un ou deux **séjours de trois nuits maximum.**

Ces camps permettent aux Castors de développer leur autonomie vis-à-vis des parents. Les week-ends servent en outre de préparation pour le camp.



Conditions pour l'organisation d'un camp Castors :

- Le camp se fait sous dur: **il est formellement interdit de camper avec des castors.**
- Le gîte est équipé de chauffage, de sanitaires et de pièces adaptées aux activités en nombre suffisant.
- Les bâtiments sont salubres et les normes de sécurité doivent être respectées (extincteur, installation anti-incendie, ...)
- Il est préférable de trouver un lieu calme où la Colonie pourra vivre en harmonie avec la nature.

Rappel : Les camps de la Colonie se font et se préparent conformément à la démarche prévue par le Staff Pass.



Certains castors laissent leurs parents seuls à la maison pour la première fois lors du camp. Il convient dès lors de leur assurer (mais pas aux parents, évidemment !) tout le confort et la sécurité indispensables à leur bien-être.



7. Loi - Engagement - Devise

La Loi

Comme dans toute société, la colonie a besoin d'une "Loi", qui est un ensemble de valeurs qui permet la vie en groupe. Pour des enfants de 5 à 8 ans, quatre valeurs semblent primordiales.

- Le respect d'autrui
- L'écoute
- La collaboration
- Le respect de l'environnement

Chacune de ces valeurs est symbolisée par un personnage : Gri-Gri l'ours pour sa bienveillance envers autrui, Papaye la chauve-souris pour son oreille toujours attentive et à l'écoute, Tilali la Fourmi et ses consœurs pour leur collaboration dans le travail et enfin Mistigri le chat pour son respect de l'environnement. Dans le choix de leur nom de Colonie, les animateurs ne doivent pas privilégier les quatre personnages de la Loi par rapport aux autres.

Un élément de décor lie les quatre personnages (et donc les quatre valeurs portées) en un tout cohérent: il s'agit de la Pierre de Lune.

Cadre symbolique:

Un jour, une météorite (la Pierre de Lune) est tombée dans la forêt et ces quatre animaux, attirés par le bruit, sont venus voir de quoi il s'agissait. Cette pierre était magique et quand ils l'ont touchée, elle a amplifié une de leurs qualités.

L'engagement

Au cours de sa vie dans la colonie, chaque castor a l'occasion d'affirmer son intérêt envers la Colonie, et donc son désir d'en respecter la Loi. Il est cependant probable que ce désir s'altère rapidement. Mais ce n'est pas grave, l'important est la démarche elle-même. Cela justifie aussi qu'on offre de multiples occasions au castor de s'engager.

Cet engagement fait l'objet d'une cérémonie dans un cadre symbolique, qui est forcément le même que celui de la Loi : la Pierre de Lune.

Une fois par mois a lieu la cérémonie de la Pierre de Lune au cours de laquelle les enfants qui le désirent choisissent de s'efforcer d'adopter la valeur (de suivre l'exemple) d'un des quatre confrères. Cette cérémonie (voir page 26) se prépare et les enfants qui désirent exprimer leur engagement en auront préalablement discuté en privé avec un animateur.

La devise

La devise de la Section est simplement la devise des Castors : **"Partage, partage, partage !"**

Cette notion du partage doit se vivre au sens large et à tous les instants.

Elle est rappelée dans le rituel d'ouverture.

Le partage est toutefois symbolisé par le Baluchon (élément du décor) vu son rôle dans le rituel du partage.





Je peux vous assurer que j'ai eu du mal à trouver comment organiser tout ça.

Nous partions en week-end d'Unité durant trois jours, l'endroit était sympa car chaque Section avait son endroit (mais tu sais que tu n'es pas obligé de faire cela en week-end. C'est possible de le faire pendant les réunions aussi). Nous avons donc aménagé notre Hutte et pouvions à tout moment nous y retirer. En Équipe nous décidâmes dès lors de couper les deux premières journées en quatre parties. Une partie serait consacrée à chaque animal repris dans l'histoire de la Pierre de Lune.

Le premier matin fut dédié à Gri-Gri, nous allions en fait vivre un tas d'aventures illustrant la devise de Gri-Gri (activités dans lesquelles la force est importante mais doit être bien utilisée et bien dosée pour faire la différence avec la force brutale, utilisée pour blesser les autres, leur faire peur)

- porter un castor sur un petit parcours : uniquement 2 pieds au sol sur ce court trajet, l'endroit est très instable, en-dessous, il y a d'affreux monstres !!!

- maintenir des objets lourds en hauteur pendant que d'autres castors passent en dessous, une fois de l'autre côté, ce sont les castors qui sont passés qui maintiennent les poids.

- brouette, ramping sur un petit parcours

- ...

Ensuite nous faisons le point : qu'a-t-on retenu de Gri-gri, quelles sont ses caractéristiques, afin de vérifier que chaque castor a assimilé la devise.



Nous passons ensuite à Mistigri :

- promenade au miroir (les enfants sont par deux, l'un d'eux maintient un petit miroir sous ses yeux et l'autre l'accompagne) il font un parcours en regardant le ciel ;

Ils espèrent y trouver les traces que Mistigri n'a pas laissées sur le sol !

- petit jeu sur le tri des déchets ;

- ...

Papaye :

- jeu du téléphone sans fil ;

- histoire à compléter par un autre castor ;

- jeu de l'oie (les castors sont par deux, le jeu de l'oie ne comporte que des questions personnelles du genre, ton odeur préférée, le plat que tu détestes... les castors répondent tous les deux et doivent venir donner à l'Animateur la réponse de leur voisin, plus tard, on repose certaines questions pour voir s'ils se sont réellement écouté, on leur demande s'ils ont appris des choses, si Thomas aurait pu trouver tout seul la couleur de la brosse à dents de Julie, non, il fallait que je l'écoute ...)

Tilali :

- parcours castors attachés par deux ;

- jeux de coopération en tout genre ;

- toile d'araignée de laquelle ils doivent se dépêtrer ensemble ;

- ...

Et donc, après chaque personnage rencontré, nous ajoutons sa fiche sur le mur avec celle des autres personnages de la Pierre de Lune. Depuis le début du we, les castors savent très bien qu'ils recherchent la Pierre de Lune et que quatre personnages connaissent le chemin qui y mène. Il fallait donc les retrouver. C'est chose faite. Nous les avons rencontré et nous les connaissons bien mais...

...toujours pas de Pierre de Lune.

Le dernier soir, après la veillée, quand les castors n'y pensent plus et s'imaginent qu'ils regagnent leur chambre, devinez un peu ce qui arrive...

Et vlan ! la Pierre de Lune par terre devant eux. Et bien ça alors !

Et là, deux écoles s'affrontent (peut-être même d'autres encore !) soit, les Animateurs se font beaux et jouent l'histoire de la Pierre de Lune en costumes, grimes et tout et tout, soit comme chez Canasta la loutre, à travers un spectacle de marionnettes.

Peu importe ce que vous choisirez mais de grâce évitez toujours autant que possible de lire ce qui se trouve sur la fiche. Imaginez-vous à leur place, après deux intenses journées à tout rassembler pour trouver ce caillou, qu'il ne s'agisse en fait que d'une histoire à écouter ! La déconfiture totale...

Ensuite, nous fêtons notre trouvaille et ne parlons plus de la Pierre de Lune pendant un petit temps.

Plus tard, (quelques réunions se sont passées) nous apprendrons la chanson de la Pierre de Lune ainsi que les gestes de la cérémonie sans parler du fait qu'il s'agit d'une cérémonie.

Et encore plus tard, après avoir bien rappelé les devises (toujours quelques réunions plus tard) nous introduisons la notion d'engagement (sans prononcer le mot " engagement " mais plutôt " faire comme ") n'oubliez pas que les enfants sont libres ! Ils ne sont pas obligés de " faire comme " à chaque cérémonie !

En général, la première fois, quasi tous les castors veulent faire comme quelqu'un. C'est normal, laissez-les faire, les choses s'organiseront par la suite.



8. La progression



Les enfants progressent d'eux-mêmes, au travers des différentes activités qu'ils vivent dans la colonie et des situations nouvelles auxquelles ils sont confrontés.

Le but poursuivi par la progression à la colonie est de faire prendre conscience aux enfants qu'il en est ainsi, qu'ils évoluent, changent, progressent.

Ce n'est certainement pas une course entre les enfants à qui ramassera le plus de galons.

Il existe deux outils pour concrétiser la progression des castors : l'Arbre de vie et l'Écorce.



1.- L'Arbre de Vie

L'Arbre de vie est l'outil qui permet d'illustrer la progression du groupe par les enfants : c'est par la contribution individuelle de chaque enfant que le groupe progresse.

Deux types d'attitudes favorisent l'évolution du groupe :

- **La participation : un castor qui est actif, éveillé, enthousiaste, intéressé, etc.**
- **La communication: un castor qui aide les autres, qui est une locomotive pour le groupe, etc.**

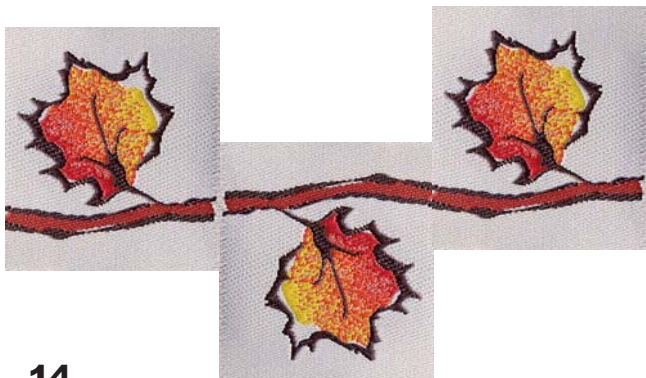
Ce sont les enfants eux-mêmes qui évaluent leur contribution à la progression du groupe: de type participation, de type communication, ou aucune contribution.

Cette évaluation ne doit pas être guidée ou censurée par le groupe ou par les Animateurs. Il est probable que certains castors auront une conception bizarre et très personnelle de leur attitude passée : ce n'est pas grave. Le but est que la démarche d'auto-évaluation soit initiée.

Le cadre symbolique de cette progression est l'Arbre de vie.

L'Arbre de Vie est un grand arbre qui représente la Colonie. On verra l'évolution du groupe dans celle de l'Arbre de Vie: il commence sa vie nu de feuilles et de fruits, et s'embellit au fil de l'évolution du groupe de castors.

De temps en temps (une à deux fois par mois), la Colonie se réunit devant l'Arbre pour lui faire prendre vie: on discute (enfants et Animateurs) de ce que l'un et l'autre ont fait. Les castors qui jugent qu'ils ont contribué à faire grandir l'arbre (qui ont progressé) vont y ajouter une feuille (si leur progrès est du style participation) ou un fruit (si leur progrès est du style communication).



À l'automne, l'Arbre, qui s'était embelli de toutes ces feuilles et tous ces fruits, les perd pour recommencer un nouveau cycle.

Tous les castors de la Colonie (même les nouveaux qui ont peu ou pas contribué à la croissance de cet Arbre) reçoivent à ce moment un insigne (une feuille d'arbre) qui symbolise le cycle passé. Après plusieurs années à la Colonie, les insignes se combinent pour former un joli motif.



Un beau matin, je décide que dimanche, ça y est, on aura un Arbre de Vie.

J'en parle avec mon Équipe, ok, tout le monde est d'accord !

Nous en arrivons à la conclusion que ce sont les castors qui doivent le réaliser étant donné qu'aucun arbre de l'entourage de la Hutte ne semble convenir.

Nous choisissons comme technique, le papier mâché. Je demande à Pipo le moineau de se charger de créer la structure en treillis et de gérer l'atelier car il est très fort dans tout ce qui est artistique. Les castors sont ravis, ils s'en donnent à cœur joie.

Une fois l'Arbre réalisé et peint, il est installé comme un roi dans un coin du local qui restera le sien.

Quelques réunions plus tard, je fais une crise de nerf, cet arbre est très moche.

— Regardez dehors les castors, les arbres, ils ont des feuilles et des fruits le nôtre est tout nu, il est moche, on va le jeter !

— Mais non Papaye, tu es fou me répondent-ils nous avons passé du temps à le faire on ne va tout de même pas le jeter !

— On a qu'à lui rajouter des feuilles et des fruits me dit Thomas.

— Oui, je suis d'accord mais on ne peut pas mettre ça comme ça, comme on veut les amis, allons voir dans l'Écorce (et hop, subtile intrusion de l'Écorce dans mon activité ! Ah, parfois, je suis fier de moi !)

Les castors relisent ensemble et nous décidons d'appliquer ce que nous avons lu ensemble !

Voilà, l'Arbre de Vie est né.

Mais vous quoi ? N'avez pas de local ?

Oh, c'est embêtant, mais Pipo le moineau non plus. Il a créé une affiche qu'il glisse dans son sac quand il pense qu'il fera un moment sur l'Arbre de Vie, et vous avez vu, elle est belle son affiche, non ?

Comment cela se passe-t-il concrètement lors des réunions ?

Cela dépend, soit de manière commune, les castors se rassemblent autour de l'Arbre de Vie et en discutant, les enfants choisissent librement et sans jugement de la part du reste de la Colonie de venir rajouter une feuille s'ils ont participé, un fruit s'ils ont communiqué ou rien. L'Animateur n'intervient pas quant au choix de l'enfant même s'il n'est pas d'accord avec l'enfant.

Une fois que tous les enfants ont eu l'occasion de s'exprimer, on passe à autre chose.

Dans certaines Colonies (comme chez Bertrand l'éléphant) les Animateurs inscrivent l'argument donné par l'enfant sur la feuille ou le fruit ; ainsi, lors de la cérémonie de l'Arbre de Vie, les castors auront sous les yeux quelques exemples de participation ou de communication.

Dans d'autres colonies (ou dans les mêmes mais à d'autres moments) les enfants se rendent librement à l'Arbre durant un temps libre et si l'animateur l'a proposé. Ils peuvent aussi prendre leur Écorce par exemple.

Si vous procédez de la sorte, il est néanmoins utile de passer l'Arbre en revue de temps à autre avec toute la Colonie afin d'observer l'évolution de celle-ci, c'est tout de même le but premier de l'Arbre !

La fin de l'Arbre

Durant le mois d'octobre, l'automne, les feuilles tombent, les fruits aussi (du moins ceux de l'Arbre de Vie !).

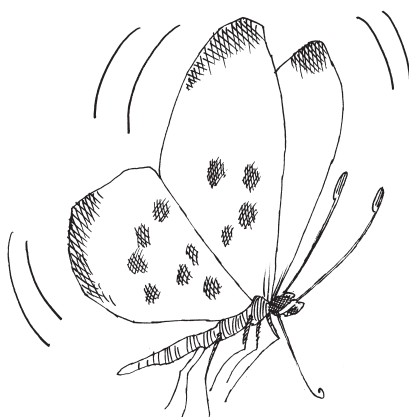
Il vous faudra représenter cela symboliquement mais comment ?

On peut y mettre un peu de mystère en enlevant les feuilles et fruits lorsque les enfants ne sont pas là. Ils arriveront un dimanche (ou un samedi) et les feuilles et fruits seront sur le sol. Ou alors même chose mais au sol se retrouveront les petits insignes de progression (feuilles orangées) ou bien un mélange des deux.

On peut le faire version plus officielle et décrocher les feuilles et fruits avec les enfants en leur remettant un insigne.

Quoi que vous fassiez, il est important de donner à chaque castor un exemplaire de feuille ou de fruit à coller dans son Écorce, c'est un souvenir !!!





Mirliton

2.- L'Écorce

L'Écorce est le carnet de vie du castor. C'est un soutien à sa progression personnelle. Il le reçoit vers sa troisième réunion pour marquer son appartenance au groupe. Ensuite, il le remplit au fil de sa vie de castor.

Le carnet contient des descriptions du cadre de la vie à la colonie (Décor, personnages, etc.) et un espace de créativité où le castor consignera les faits qui l'ont marqué : événements, lieux visités, objets magiques, ce qu'il a appris, ce qu'il a fait etc. En particulier, les progrès qu'il a fait selon lui dans le cadre de l'Arbre de Vie, ainsi que les engagements qu'il a pris autour de la Pierre de Lune.

Ce carnet est vraiment personnel au castor: il est libre de le montrer ou de ne pas le montrer.



Cette année Saint-Nicolas a été super cool ! Il nous a offert une place pour aller voir Harry Potter, un écusson de la branche et une Écorce !

Et oui, quelle chance hein !?

Nous l'avons parcourue ensemble et nous y avons trouvé pleins de trucs qu'on connaissait déjà mais surtout plein d'autres que nous ne connaissions pas.

Moustache la souris annonce aux castors qu'ils peuvent, quand ils ont le temps, colorier ce qu'ils ont déjà rencontré, faire des dessins à la fin de l'Écorce et tout et tout.

Quand nous avons découvert la Pierre de Lune, nous avons même pu coller les personnages de la Pierre de Lune autour d'elle, super cool !

Chez Pipo, les castors ont trouvé les Écorces au pied de l'Arbre de Vie au début de l'année. Et chez vous ?

Quand donne-t-on l'Écorce ?

En général, la première fois, l'Écorce se donne à tous les enfants en même temps soit comme ça soit sous forme de grand jeu, à vous de voir (et vive la créativité !)

Les retardataires la reçoivent en cours de route. (Évitez tout de même de la leur donner comme vous leur passeriez le sel, expliquez-leur ce qu'est l'Écorce, demandez à un castor de le faire devant la Colonie (bon rappel !))

Les castors gardent leur Écorce pendant toute leur vie castor et l'emmène à la Meute pour se présenter là-bas.

Donc, d'une année à l'autre, ils la gardent. Il ne faut en donner qu'aux nouveaux, chez nous, ce sont les castors qui les donneront aux nouveaux afin de symboliser leur accueil et pour leur souhaiter la bienvenue. Ils leur raconteront tout ce qu'il faut savoir sur l'Écorce. J'attends leur troisième réunion pour la leur donner !

Personnellement, dans ma Colonie, nous rangeons les Écorces sous l'Arbre et les castors savent très bien qu'elles seront toujours là.

S'ils le désirent, ils peuvent la ramener chez eux de temps en temps pourvu qu'ils la rapportent lors de la prochaine réunion ! (Dans ce cas, avertir les parents).



Pattemouille



Malac

9. L'accueil à la Meute

Au début de l'année scout, les castors qui n'ont plus l'âge de rester à la Colonie partent à la Meute lors de la Cérémonie Aquatique.

C'est un événement qui se prépare dans le courant de l'année précédente et au camp pour aider ces castors à vivre cette transition sereinement.

Les animateurs ont à leur disposition un lieu du décor (la Jungle) et un personnage : Keeo.

Keeo est un loup qui est apparu dans la forêt après qu'un castor soit parti dans la Jungle et y ait disparu. Mais il y a des détails de physionomie et de voix qui font dire à certains qu'en fait, c'est ce castor qui s'est transformé en loup.

En pratique, Keeo est un jeune louveteau (qui est dans sa première ou deuxième année à la Meute) et qui a été castor auparavant. De temps en temps, il participe à une activité de la Colonie et en profite pour parler de la Meute aux castors qui la rejoindront l'année suivante.

De plus, il joue un rôle dans la Cérémonie Aquatique et aide les nouveaux louveteaux à s'intégrer à la Meute.



10. La vie à la Colonie



La vie à la Colonie est ponctuée de nombreux repères qui permettent de sécuriser les enfants, de leur fournir un cadre qui favorise leur développement social et affectif.

Certains de ces points de repères prennent place dans le temps et se reproduisent invariablement à chaque réunion (les rituels), ou épisodiquement. Enfin, d'autres contribuent à créer l'ambiance Castors. Ils peuvent contenir de petits ajouts locaux, pour autant que ça ne les défigure pas et que tout le monde soit capable de les vivre de la même façon dans un rassemblement inter-Colonies.

Ceux qui se reproduisent invariablement à chaque réunion (rituels) :

- Ouverture

Marque le début de la réunion, fait la scission avec la vie civile (au revoir, les parents !)

- Clôture

C'est l'opposé de l'ouverture (au revoir les enfants !)

- Rassemblement

- Partage du goûter (Le Baluchon)

C'est le moment privilégié pour vivre la Devise

- Repas (chant de table)

- Coucher (lors du camp ou d'un séjour uniquement)

Bonne nuit les castors !!



Arbo le garde forestier

Ceux qui se produisent épisodiquement dans la vie de la Colonie :



- L'Assemblée Castors (La Souche de Vérité)

On s'y rassemble pour parler et surtout s'écouter.
On peut parler des activités vécues (évaluation) ou à venir,
ou toute autre chose.

- Le Souvenir (L'Ancienne Galerie)

C'est l'endroit où la colonie conserve les souvenirs de ses exploits. Le Grand Castor Brun est le gardien de la Galerie.

De temps en temps, il invite les castors à la visiter, prend un objet et tous se souviennent de ce qu'il représente et des enseignements que la Colonie a tirés de cet épisode de son histoire.



Aujourd'hui, une mission terrible nous attendait. Il nous fallait, parmi une dizaine de tableaux, retrouver un vrai. Les autres étaient de pâles imitations vendues aux musées par des escrocs. Il nous fallait les arrêter !

L'aventure se passe et en fin de journée, nous ramenons le vrai tableau à la Hutte ainsi que les portraits que nous avons réalisés.

Mais que va-t-on faire de tout cela ? Où va-t-on les ranger afin qu'ils soient à l'abri ?

C'est alors que Pipo se souvient d'une histoire que le Grand Castor Brun lui avait racontée. Il existe une galerie, au fond de la Hutte, qui n'est plus guère fréquentée mais dans laquelle on retrouve des objets appartenant à la colonie.

Si nous aussi demandions au Grand Castor Brun (mascotte en peluche de la colonie) la permission de ranger dans cette galerie les souvenirs de notre aventure ? Ainsi, ils seraient à l'abri d'autant plus que la galerie est gardée par le Grand Castor Brun himself !!! Il reste dans la Hutte tout le temps, auprès de l'Ancienne Galerie, nous serions tranquilles.

Ok, tout le monde est d'accord !

Ceux qui contribuent à créer l'ambiance Castors :

- Le salut Castor

Le salut Castor permet de marquer l'appartenance au mouvement scout. Il n'est pas lié à une Promesse.

Le salut peut être utilisé pour rendre le salut à un scout (ou louveteau) ; par exemple lors des rassemblements d'Unité.

- Le Grand Castor Brun

C'est la mascotte de la Colonie.

Il accompagne la Colonie lors de ses aventures et est témoin de la vie de la Colonie.

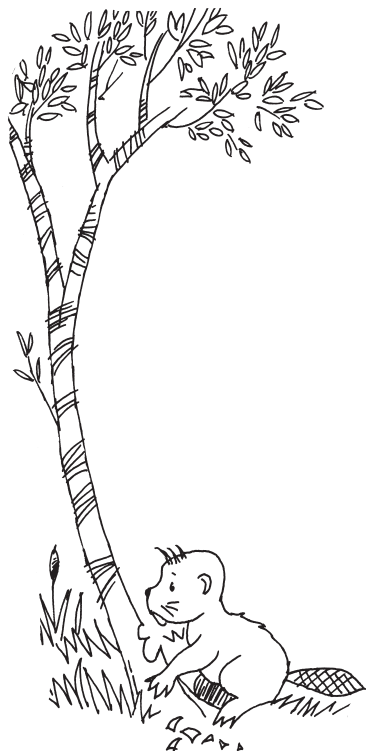
Il est aussi le gardien de l'Ancienne Galerie.
Lorsque les castors rentrent chez leurs parents,
le Grand Castor Brun garde la Hutte.

- Le Grand Livre de la Colonie

C'est le livre d'or de la Colonie : l'endroit où les castors consignent et illustrent l'histoire de leur Colonie.

- Le Silence

C'est une manière de ramener le calme dans la Colonie.





Les cérémonies

Une cérémonie sert à marquer un fait ponctuel, souvent lié à une ou des personne(s) particulière(s).

- **cérémonie d'engagement** (La Pierre de Lune)
- **cérémonie de progression** (L'Arbre de Vie)
- **cérémonie Aquatique** (accueil Colonie-Meute, La Jungle)

11. Les insignes Castors



L'écusson Castors

Rappelle l'appartenance à la Colonie.

On y retrouve une référence à la devise des Castors et au Baluchon.

L'insigne de progression

L'insigne témoigne de l'implication de l'enfant dans la cérémonie de l'Arbre de Vie une certaine année. Un castor peut avoir deux ou trois insignes de progression, qui se combinent joliment.



12. Les outils Castors

Les outils aident à la mise en œuvre concrète du programme d'animation Castors dans votre Colonie. Ce sont:

- Les Fiches Castors
- L'Écorce
- La carte Castors
- Le Baluchon
- Le CD Castors (Chants, fiches, ...)
- Le Mag, sgp.be

La plupart de ces outils sont disponibles au siège fédéral des scouts pluralistes.



Voilà, j'espère vous avoir un peu aidé. Je vous ai donné quelques idées mais n'oubliez pas que chaque Colonie est unique et que vous seul connaissez bien vos castors, vous seul savez ce dont ils ont besoin ...

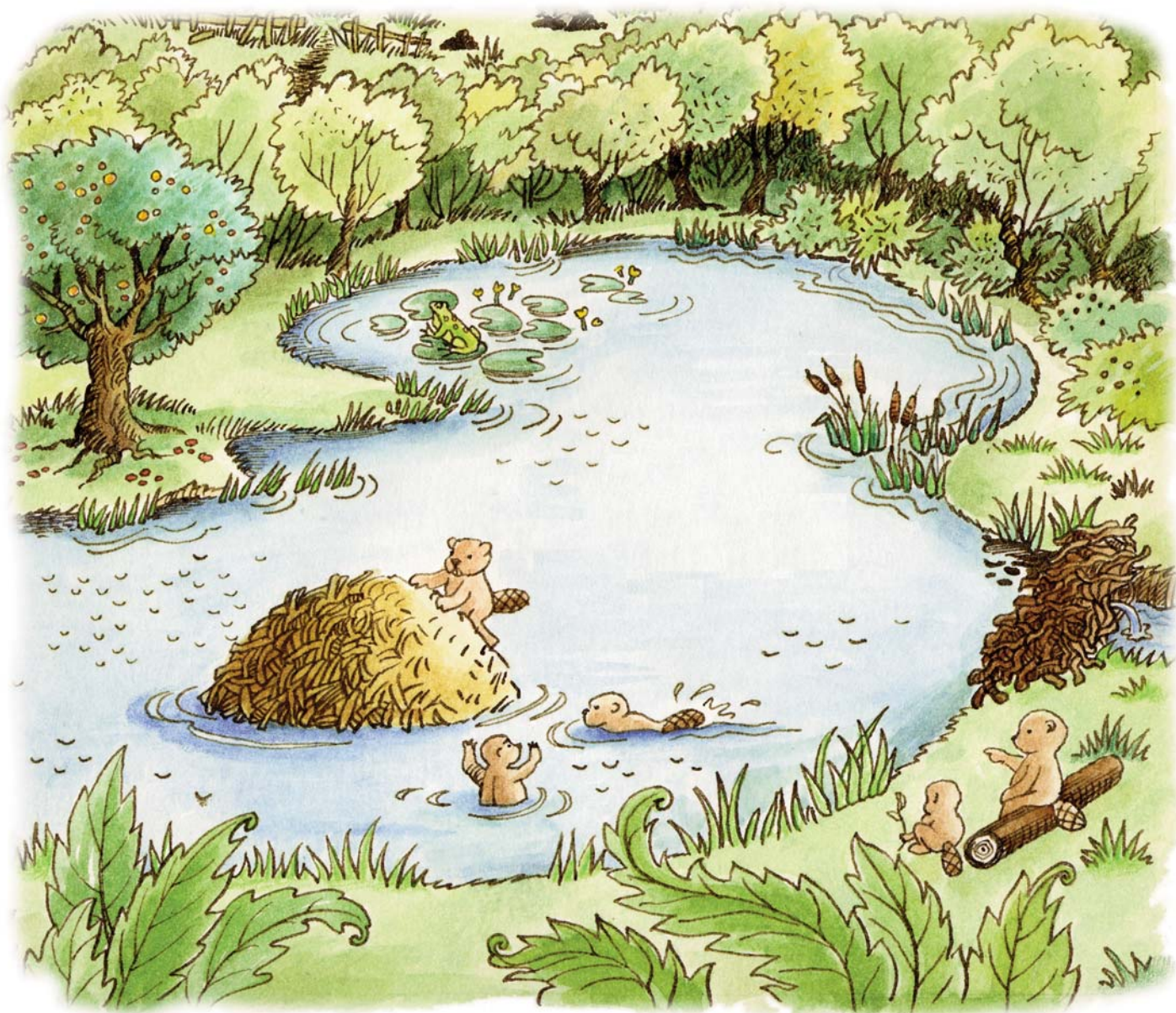
Quelques conseils encore, n'hésitez pas à contacter d'autres Colonies afin de leur demander conseil ou encore à votre Équipe régionale.

Soyez créatifs, si Canasta la loutre ou moi avons pu inventer tout ça pourquoi pas vous, allez au boulot et n'oubliez pas, vive le merveilleux !

Pour un castor, nous ne sommes jamais ridicules, soyons fous !

13. Castors : Mode d'emploi

Cette partie du dossier “Animer les castors” décrit l’ensemble des détails relatifs à la mise en oeuvre du programme castors : rituels, cérémonies, chants, objets, trucs, etc.



L'ouverture

But :

Marquer le début de la réunion.

Où ?

Près de la Hutte.

À quel moment dans la vie de la Colonie ?

Au début de chaque réunion.

Comment ?

Les Animateurs de la Colonie se mettent en ligne et commencent à chanter "Venez vite on se rassemble".

Les castors accourent et se placent "en rives" (deux files de longueurs égales) en face des Animateurs en reprenant la chanson.

Le Responsable de la Colonie dit : "*castors, construisez la digue !*" (la Colonie se met en cercle) et va placer le Grand Castor Brun au centre du cercle.

Il dit ensuite : "*Mettez-vous en position de grignotage*". En réponse, tous les castors et Animateurs se mettent accroupis en faisant le salut Castor des deux mains.

Le Responsable demande alors : "*Qui êtes-vous et que faites-vous ?*"

Tous répondent : "*castors, castors, castors ! Partage, partage, partage !*"

Puis, tous se relèvent en sautant et claquent les mains derrière le dos en criant "*Clac !*".

Le Silence

Pourquoi ?

C'est une manière de ramener le calme dans la Colonie.

Comment ?

L'animateur lance "*castors*" et tous répondent "*Clac !*" puis se taisent.

La clôture

But :

Marquer la fin de la réunion.

Où ?

Près de la Hutte.

À quel moment dans la vie de la Colonie ?

À la fin de chaque réunion.

Comment ?

Après un rassemblement (en rives), le Responsable de la Colonie dit : "*castors, construisez la digue !*" (la colonie se met en cercle) et va placer le Grand Castor Brun au centre du cercle.

Il peut profiter de ce moment pour donner des directives, des invitations,...

Tout le monde s'assied par terre les pieds sur le côté.

Le Responsable dit : "*castors*". Tous posent alors une joue sur les mains jointes et répondent : "*Dormir, dormir, dormir.*"



L'Arbre de Vie

Décor :

L'Arbre de Vie

Quand ?

À peu près toutes les 3 ou 4 réunions

Comment ?

Il n'y a pas de cérémonie fixe.

Chaque Colonie construira sa propre cérémonie en fonction de ses envies, de son environnement, ...

Si vous n'avez pas d'idée, aller voir dans le témoignage de Papaye la chauve-souris (page 15).

Le rassemblement

Comment ?

Les Animateurs se mettent l'un à côté de l'autre et entonnent la chanson "Venez vite, on se rassemble".

Les castors arrivent au pas de course toute affaire cessante, en chantant bien fort.

Ils se placent en deux rives (deux lignes égales).

Il faut que tous les castors soient présents pour chanter le dernier couplet.

Venez vite on se rassemble

(Chant de rassemblement)

*Venez vite on se rassemble,
Pour faire plein de choses ensemble,
On accourt, plein de courage,
Et tous les jours on partage.*

*Un castor aime la nature,
Les animaux et l'eau pure.
Nous chantons notre joie,
Tous ensemble on est les rois.*

*Il n'y a pas de différences,
La couleur pas d'importance.
Pas de bagarre, pas de colère,
Elle est à nous tous la Terre.*

*Venez vite on se rassemble,
Pour faire plein de choses ensemble,
Oui voilà, nous sommes là,
L'aventure est à deux pas.*



Le partage du goûter

Comment ?

Les Animateurs amènent le baluchon au milieu du cercle formé par les castors assis. Ils ouvrent le Baluchon avant ou après avoir chanté le chant du goûter : le partage.

Avant de pratiquer la première fois la cérémonie du Baluchon, il faut leur avoir raconté l'histoire de la fiche du Baluchon (voir fiche décor).

N'hésitez pas de temps à autres à demander à un castor de rappeler l'histoire du Baluchon aux autres, surtout s'il y a des nouveaux !

Chant du goûter : le partage

*Partage, partage, partage, comme un castor,
Quand un castor partage, il devient fort.*

*Partage, partage, partage, comme un castor,
Ecoute la devise, crie-la bien fort :
" Partage, partage, partage ".*



Les journées de camp

Pourquoi ?

Il est essentiel d'avoir de bons repères pour le rythme de la vie en camp. Ces repères doivent être réguliers. Les différents moments phares de la journée sont ponctués par des petits chants qui indiquent clairement ce qui se vit et ce que l'on attend des castors (dormir, manger, se réveiller, ...)

"Le chant du réveil" sert à accueillir en douceur les castors après leur éveil (qui peut être échelonné) et leur souhaiter une bonne journée ;

"Quand tous les castors" sert à envoyer les castors au lit (en fin d'animation du soir par exemple) ;

"Le soleil se couche" est le chant de bonne nuit, après lequel plus aucun bruit ne doit se laisser entendre dans le dortoir.



Le chant du réveil

*Quand tous les castors se réveillent,
Heureux et joyeux pour rire et chanter,
Adieu sommeil,
La journée peut commencer.*

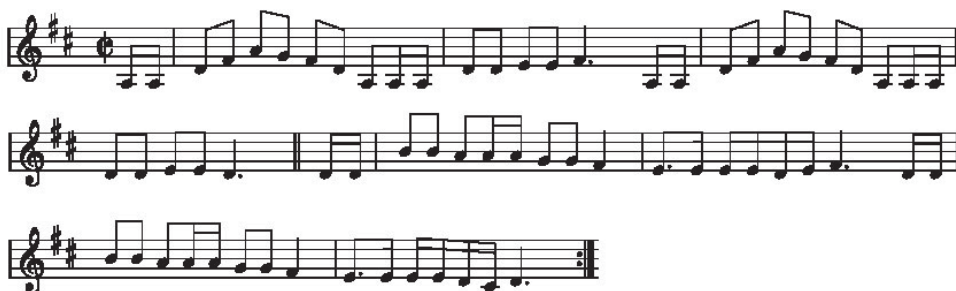


Le soleil se couche

*Le soleil se couche sur l'étang bleu.
Les castors sont fatigués.
Dans leur Hutte ils vont fermer les yeux,
Et pouvoir se reposer.*

*Et demain enfin dans le blanc matin,
Ils partageront leurs jeux.
Et demain enfin ils sauront combien,
Un castor peut être heureux.*

*Le soleil se couche sur l'étang bleu.
Les castors sont fatigués.
Dans leur Hutte ils vont fermer les yeux,
Et pouvoir se reposer.*



"Quand tous les castors"

(lorsque les castors sont couchés,
après, plus de bruit !)

Quand les castors,
Quand tous les castors,
Penchent un peu la tête,
On dirait qu'ils veulent dormir.
Il ne faut plus les retenir,
Il faut leur chanter tout bas,
Ce petit air-là :
(en boucle)



L'Assemblée Castors

Décor :

La Souche de Vérité

Comment ?

Les Animateurs placent la Souche devant eux
et entonnent le chant "Écoute, écoute".

Les castors viennent s'asseoir autour de la
Souche dans le calme et écoutent la fin de la
chanson.

Ensuite, les Animateurs rappellent les règles
de l'Assemblée Castors :

- On est attentif aux autres
- On s'écoute, on ne cite pas de noms afin
de ne blesser personne
- On attend son tour pour s'exprimer
- On évite de répéter ce qui a déjà été dit

Dans certaines Colonies un objet passe
de main en main et seule, la personne tenant
l'objet à le droit de parler.

Cet objet peut être une grosse balle en tissu,
le Grand Castor Brun, un faux micro, ...

Les Animateurs parlent après les enfants et
clotent l'Assemblée par le même chant.

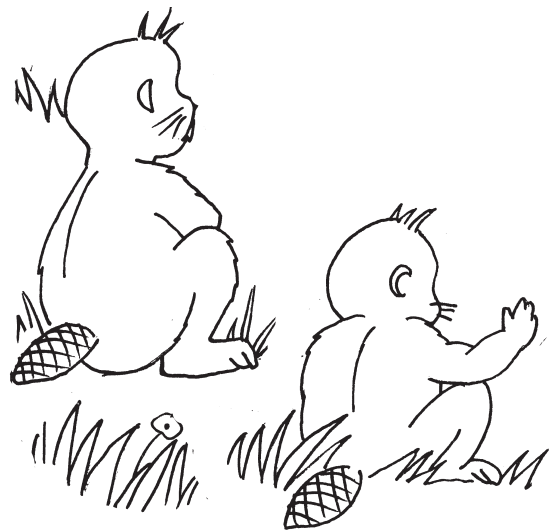
Écoute, écoute

(Chant de la Souche de Vérité -
de l'Assemblée Castors)

Tous les castors se mettent en route.
Oui, il faut la trouver !
Il faudra dire tes joies, tes doutes,
Et, surtout, écouter.

Écoute, écoute.
Surtout ne fais pas de bruit,
On remonte la source,
La Souche est notre amie.

Écoute, écoute.
Jette un regard derrière toi,
Observe bien ta route,
Tu nous la raconteras.



Le Souvenir

Décor :

L'Ancienne galerie

Comment ?

Il arrive de temps à autre que l'envie de raconter une histoire vécue passe par la tête d'un de vos castors. Ou bien, vous venez de vivre une aventure incroyable de laquelle vous ramenez un trophée.

Dans ce cas, pourquoi ne pas passer par l'Ancienne Galerie ?

Le grand Castor Brun vous y attend.

Il en garde l'entrée. Là, vous pourrez placer tous les objets rapportés par la Colonie lors d'aventures diverses.

De temps en temps, le Grand Castor Brun et un autre castor proposent un objet, un objet dont ils veulent parler. A deux, ils racontent l'histoire vécue par la colonie en rapport avec cet objet.

Ils peuvent bien sûr se faire aider par le reste des castors ; l'idée, c'est de se rappeler quelques bon souvenirs vécus ensemble.

Il ne faut pas y laisser des objets qui ne disent plus rien à aucun castor !

Pratiquement, il peut s'agir d'un coffre, d'une étagère, d'un sac, ...

On peut y retrouver des objets, des photos, ...

Le salut Castors

Pourquoi ?

Le salut Castors permet de marquer l'appartenance au Mouvement scout.
Il n'est pas lié à une Promesse.

Le salut peut être utilisé pour rendre le salut à un scout (ou louveteau) ; par exemple lors des rassemblements d'Unité.

Comment ?

Il se fait de la main droite, l'index et le médium à moitié pliés représentent les incisives du castor.

La Pierre de Lune

Décor :

La Pierre de Lune

Quand ?

À peu près toutes les 3 ou 4 réunions

Comment ?

Tout ne se fait pas le même jour pour cette cérémonie !

Il faut prendre son temps, c'est quelque chose d'important.

Par exemple, un dimanche, parlez aux enfants de ce qu'est un engagement sans citer le mot qui peut paraître compliqué.

Le dimanche suivant, revenez sur l'histoire des quatre personnages et, en fin de journée, proposez-leur de "faire comme ..."

Demandez-leur d'y penser pour la fois suivante et dites-leur qu'ils peuvent venir en parler avec un Animateur de leur choix.

IL NE FAUT JAMAIS GUIDER LEUR CHOIX !!!

C'est strictement personnel.
L'important, tout comme pour l'Arbre de Vie, c'est qu'ils aient réfléchi et pas que ce soit correct par rapport à ce que vous pensez.

Si un castor s'est engagé comme Gri-Gri (par exemple), proposez-lui d'en laisser une trace dans son Écorce.

Chant et cérémonial de la Pierre de Lune

1.- Les animateurs se rassemblent en ligne et chantent :

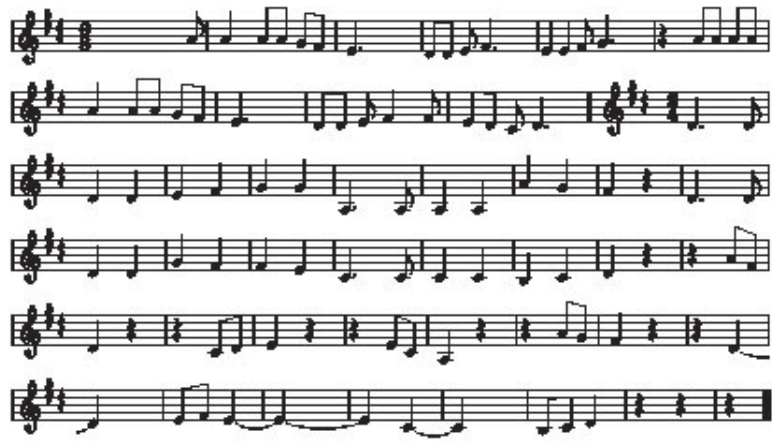
*Boom, la Pierre de Lune est tombée
Approchons-nous, observons-la
Quel secret magique va-t-elle partager ?
Rassemblons-nous, elle nous le dira.*

(un peu ambiance "chasse à cours")

2.- Pendant ce temps, les castors se rassemblent en rive.

3.- Une fois ce couplet fini, on ouvre la digue.

Si nécessaire, on réexplique l'histoire de la Pierre de Lune ainsi que le fait qu'aujourd'hui, des castors s'engagent.



4.- Le chant de la Pierre de Lune commence :

Les castors dansent en faisant une ronde à chaque fois qu'on entame le refrain.

Pour le couplet, les enfants s'engageant comme l'animal de ce couplet se mettent en avant dans le cercle et font les gestes décrits en **gras italique**.

Refrain :

*Je suis doux comme une plume,
Assieds-toi, écoute-moi,
Ensemble nous ne faisons qu'une,
Veille et protège cet endroit*

Si tu veux, comme Gri-Gri
Etre fort mais gentil
Frappe (NON) dans tes mains
Crie (NON) ce refrain

**les "Gri-Gri" avancent et touchent la Pierre de Lune
Geste musclé mais les mains jointes contre la joue
le NON est crié par tous les autres castors + frapper dans ses mains
Idem + geste de crier**

Refrain

Si tu veux, comme Papaye,
Connaître l'Autre en détail
Ouvre bien grand tes oreilles
Ton voisin est une merveille

**les "Papaye" avancent et touchent la Pierre de Lune
geste de la loupe
tenir son oreille
montrer son voisin et signe "super"**

Refrain

Si tu veux, comme Tilali,
Coopérer sans souci
Prend les autres par les mains
Ensemble, faites un bout de chemin

**les "Tilali" avancent et touchent la Pierre de Lune
faire signe aux autres de le rejoindre
recule et donne la main aux autres
marcher sur place**

Refrain

Si tu veux, comme Mistigri,
Passer là sans faire de bruit
Ne laisse pas de trace de toi
Sois discret et délicat

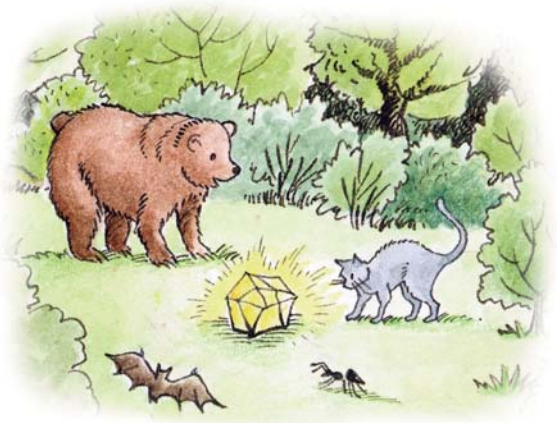
**les "Mistigri" avancent et touchent la Pierre de Lune
sur la pointe des pieds
indien qui regarde par terre autour de lui
le doigt sur la bouche**

Refrain

5.- Les castors se remettent à nouveau en rive.

6.- Les Animateurs concluent : (ambiance chasse à cours)

Boom, la Pierre de Lune est tombée
Nous l'avons vue, nous l'avons touchée
Son secret magique elle nous a confié
Bravo les castors, allons le fêter



La Cérémonie Aquatique

But :

Accueil Colonie-Meute.

Où ?

Dans un site naturel, près d'un point d'eau (lac ou rivière).

Quand ?

Obligatoirement en début d'année scout; après l'accueil Meute-Troupe.
La cérémonie se fait bien sûr en collaboration avec la Meute.

Comment ?

Idéalement, une activité commune des deux Sections est organisée avant la cérémonie.

La Colonie et la Meute se rassemblent de part et d'autre du point d'eau. Les animateurs Castors et Keeo appellent les castors qui passent à la Meute et entament un dialogue avec eux en rappelant des moments importants de la vie du castor.

L'heure du départ approche et ils leur souhaitent de bonnes chasses.

Les futurs louveteaux saluent la Colonie et partent en compagnie de Keeo et sans oublier leur Écorce pendant que la Colonie entonne le chant de la Cérémonie Aquatique.

Keeo présente les enfants qui arrivent à la Meute aux louveteaux.

Ils termineront la réunion dans leur nouvelle Section.

Chant de la Cérémonie Aquatique

*Aujourd'hui te voilà bien grand
Akela t'attend, Akela t'attend
Ne sois pas triste en partant
Tu vas traverser l'étang
Les loups sont là, très accueillants
Tu entres dans leur clan*

*Oh castor dirige-toi vers elle
La jungle t'appelle, la jungle t'appelle
Bagheera Kaa et Hathi
Baloo Raksha et Mowgli
Tous tes amis avec Frère Gris
Seront là réunis*

*N'oublie pas notre Colonie
Ce qu'on t'a appris, ce qu'on t'a appris
"Partage" était ta devise
Tu devras t'en souvenir
Fais de ton mieux
Et sois heureux
De chasser avec eux*



Autres chants Castors

Sors de ta Hutte

Sors de ta Hutte,
L'étang est là,
Et découvre les rives.
La vie est devant toi.

Observe et cherche,
Dedans les bois,
Tous les castors du monde,
Construisent avec toi.

La Colonie
Vit grace à toi.
Tous les castors du monde,
Partagent dans la joie.

La la la la



Castor ris et chante

Castor ris et chante chaque jour, chante chaque jour,
Chante chaque jour.
Castor ris et chante chaque jour,
Si tu veux grandir, si tu veux grandir,
Si tu veux grandir, la la la la la la la.
Castor ris et chante chaque jour,
Si tu veux grandir.

Castor partage et donne chaque jour, donne chaque jour,
Donne chaque jour.
Castor partage et donne chaque jour,
Si tu veux grandir, si tu veux grandir,
Si tu veux grandir, la la la la la la la.
Castor partage et donne chaque jour,
Si tu veux grandir.



Chant du castor

*Un castor aime le partage,
Il n'rechign' pas à la tâche,
Hardis castors, vaillants et forts,
Venez en renfort.*



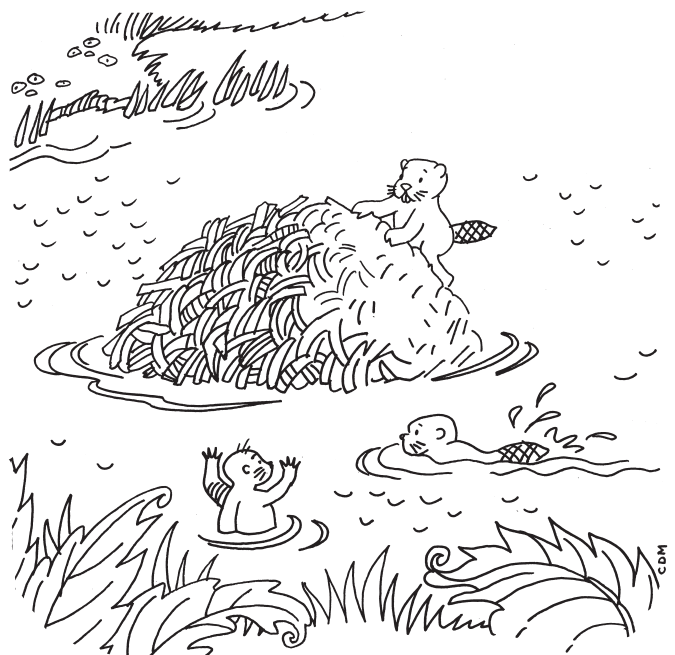
Mes amis de la forêt

*Mes amis de la forêt sont très nombreux
Oui mais ceux que je préfère sont merveilleux*

*Oh Malac tu nous donne de bons conseils
Une chouette comme toi y'en a pas deux pareilles*

*Mes amis de la forêt sont très nombreux
Oui mais ceux que je préfère sont merveilleux*

*Toi Tic-tac écureuil fort amusant
Tu nous fait rire par pluie et par beau temps*



Récapitulatif des Fiches Castors

Les personnages	Les éléments du décors
Les Castors	La Pierre de Lune
Tilali la fourmi	L'Arbre de Vie
Gri-Gri l'ours	La Hutte
Mistigri le chat	La Souche de Verite
Papaye la chauve-souris	Le Torrent - La Cascade
Mirliton le papillon	La Jungle
Malac la chouette	L'Ancienne Galerie
Tic Tac l'ecureuil	Le Baluchon
Bambou le heron	
Moustache la souris	Les événements
Picotin le herisson	L'eau vient à manquer
Creusetou la taupe	Une tempête detruit le barrage
Fara la biche	Un etrange animal
Zip le raton laveur	Un castor different
Pipo le moineau	A la recherche de l'Eideweiss
Pattemouille la grenouille	Des gens peux scrupuleux
Tremolo l'escargot	Une fête qui derange
Organdi la martre	Les castors ne sont pas d'accord entre eux
Canasta la loutre	De drôles d'oiseaux
Romarin le lapin	
Schtings le coq	
Arbo le garde-forestier	
Keeo	



Charte des animateurs et des responsables des scouts pluralistes.



Nous, animateurs et responsables des scouts pluralistes nous nous engageons ...

Vis-à-vis des jeunes :

- À être attentifs à leurs aspirations ;
- À les aider à cerner leurs valeurs ;
- À les éduquer par des attitudes de haute qualité, respectueuses de leur devenir et de leur personne ;
- À éveiller en chacun et chacune un besoin de responsabilité.

Vis-à-vis de nous-mêmes :

- À s'efforcer d'être naturels, sans masque ;
- À devenir des adultes actifs et prêts à améliorer la société autour de nous ;
- À réussir nos projets, nos défis.

Vis-à-vis des autres :

- À nouer des liens d'amitié ;
- À agir pour un meilleur environnement et pour une société plus juste ;
- Nous nous engageons ainsi à défendre les valeurs de justice et de démocratie.



Scouts et Guides *Pluralistes* de Belgique asbl

38 Avenue de la Porte de Hal - 1060 Bruxelles

Tél : 02/539.23.19 - Fax : 02/539.26.05

www.sgp.be - info@sgp.be

