



Animer les louveteaux



Table des matières.

1.	Introduction	2
2.	L'enfant à l'âge louveteau	3
3.	Les lignes de force du programme	7
4.	Le cadre symbolique : la JUNGLE	10
5.	La progression personnelle du louveteau	11
6.	Les activités à la meute	12
7.	Ta mission, ton engagement de Vieux-loups	14
8.	La Loi, la Devise, l'engagement	16
9.	Cérémonies et coutumes à la meute	18
10.	Accueils colonie - meute et meute - troupe	20
11.	Le carnet Grandes Chasses	22
12.	Les insignes louveteaux	26
13.	Index	27



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, des fiches et/ou des livrets complémentaires.

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.

2. L'enfant à l'âge louveteau.



L'enfant type n'existe pas. Le rythme de développement, les centres d'intérêt, la personnalité diffèrent d'un enfant à l'autre. Ainsi, un enfant pourra être timide, fragile et sensible et l'autre sera frondeur et intrépide.

À ces différences viennent se greffer des caractéristiques familiales, sociales et culturelles. Certains sont enfants uniques, d'autres ont plusieurs frères et sœurs ; certains vivent dans une famille " traditionnelle ", d'autres dans une famille monoparentale ou recomposée ; certains ont déjà connu le scoutisme en fréquentant, par exemple, une colonie de Castors alors que d'autres découvrent notre Mouvement.

Lorsqu'il arrive à la Meute, l'enfant a déjà une histoire personnelle, il a vécu un ensemble de situations et d'émotions qui en font un être unique. Ses expériences l'ont amené à appréhender des sentiments tels que la peur, le rejet, l'affection, l'amitié ; de même que, toujours à son rythme, il aura appris à s'affirmer, céder, négocier, prendre sa place.

Centres d'intérêt

L'enfant à l'âge louveteau développe une intense curiosité, une soif insatiable de découvrir et d'apprendre. Ses centres d'intérêt se diversifient dans bien des domaines et il se préoccupe des choses qui touchent moins directement son environnement proche.



Le développement global

Dès l'âge de sept ans l'enfant va subir une nouvelle phase de développement qui va considérablement se consolider et qui se caractérise de manière générale par :

- la mise en place et la recherche constante de rapports sociaux avec des enfants de la même tranche d'âge : les pairs ;
- l'émergence d'une attitude plus objective à l'égard de la réalité : l'enfant perçoit les choses et tente de se les expliquer, de les comprendre par le raisonnement ;
- l'apparition d'une " dimension intérieure " qu'il développe en s'appuyant notamment sur des éléments tels que l'intimité, le secret, la prise d'initiative, le choix et la poursuite d'objectifs personnels. L'enfant veut être lui-même, avoir son originalité propre.

Enfin, est-il encore nécessaire de préciser que l'enfant de huit ans est réellement transformé lorsqu'il en a douze ?





Développement physique

Dès l'âge de sept ans, les capacités motrices s'améliorent et se raffinent graduellement. La vitesse d'exécution, la coordination et la compétence dans les activités physiques augmentent. En ce qui concerne les possibilités psychomotrices, ce n'est que vers l'âge de onze ans que la distinction entre les deux sexes commence à se faire sentir.

On constate une poussée de croissance chez les filles de neuf ans et demi alors que chez les garçons cette accélération se produit généralement un an plus tard. La onzième année marque une période d'équilibre physique : l'enfant apprend à doser son effort et ses dépenses musculaires, il reflète une certaine harmonie.

On peut noter que certains enfants sont sujets à une puberté précoce entraînant des différences pouvant être mal vécues.

Développement intellectuel

L'âge loutveteau se caractérise par une intense curiosité, une envie de connaissances conduisant à l'accumulation de données de tous ordres.

L'enfant va utiliser ses découvertes et son expérience personnelle pour aboutir à une généralisation. Il devient donc capable de nuancer ses perceptions immédiates. Ainsi les domaines du passé, du lointain, de l'avenir, de l'utopique et de l'imaginaire exercent une très forte séduction et le conduisent de plus en plus à se détacher du contexte concret dans lequel il vit.

Dès l'âge de onze ans, il va mettre en œuvre le fonctionnement de son intelligence de manière toujours plus efficace : il réfléchit, pose des problèmes, pèse le pour et le contre, évalue différentes éventualités et émet des hypothèses.



Image de soi

L'enfant prend peu à peu conscience de son habilité dans divers domaines, ce qui l'aide à se forger une estime de soi ; il compare et se crée une opinion au sujet de sa " valeur personnelle ", il développe une certaine fierté par rapport à ses connaissances et compétences.

Développement social, relations avec les pairs

En ce qui concerne la socialisation de l'enfant, on peut parler "d'âge de grâce social" : l'individu vit en symbiose avec le groupe plus qu'il ne le fera à aucun autre moment de sa vie. Sa vie sociale atteint dans cette tranche d'âge son maximum d'intensité.

Ainsi, dès l'âge de neuf ans, l'enfant développe une recherche constante de contacts, de relations qu'il souhaite de plus en plus durables. Les groupes auxquels il participe ne sont plus ceux qui se constituaient de manière éphémère lorsqu'il avait cinq ans à l'occasion d'un jeu dans la cour de récréation.

La formation de ces petites "bandes" sont spontanée, sans intervention d'adultes et sont pour l'enfant un instrument d'affirmation de soi.

Son implication y est souvent forte et lui permet d'interagir en tant qu'individu ayant sa personnalité propre. L'enfant développera différents rôles au sein de ces groupes : il peut y être écolier, fils, louveteau, membre d'un club sportif ou de danse... Il devient donc capable d'adapter son comportement et cherche à développer les attitudes qui lui permettront de s'y intégrer au mieux.

C'est ainsi qu'il fait preuve, dans chacun de ces groupes, d'une grande flexibilité et d'une très bonne perception des relations qu'il cherche à mettre en œuvre.



Perception du monde, des choses, système de valeurs

Le développement de son intelligence lui permet de raisonner et d'objectiver, de comprendre bon nombre d'éléments de la réalité qui l'entoure.

Il est désormais capable de comprendre que certaines règles, certaines contraintes peuvent résulter d'un accord ou d'une nécessité.

Un bon exemple de ce développement nous est fourni par le pédagogue français Piaget lorsqu'il demande aux enfants pour quelles raisons on ne doit pas mentir. Il a pu grouper les réponses en trois stades : jusqu'à six ans on ne doit pas mentir parce que sinon on est puni ; de six à huit ans, on ne doit pas mentir parce que c'est mal ; à partir de la dixième année, les enfants répondent que le mensonge supprime la confiance réciproque, qu'il nuit à l'affection et à l'entente ("Si tout le monde mentait, on ne saurait plus où on est, je me sentirais trahi et j'aurais du mal à croire ce qu'on me dit").

Cette obligation de ne pas mentir devient donc intériorisée ; l'enfant en comprend la portée et il en reconnaît la nécessité pour le groupe. Cette règle repose donc pour lui sur un principe de coopération et non plus sur une contrainte adulte univoque. De manière générale le besoin de règles reste important mais, pour certaines d'entre elles, il devient possible d'en discuter les tenants et les aboutissants.

C'est à travers ses expériences collectives et sa perception du monde que l'enfant arrive peu à peu à une morale objective et consciente. Il commence donc à se construire un cadre de référence personnel qui l'aide à se définir et à orienter son comportement.



Relations avec les adultes, références

Les adultes influents devenant plus nombreux à mesure que s'élargit l'univers enfantin, l'enfant a pu constater des divergences, il a pu voir que tous ces adultes étaient loin d'être toujours unanimes : leur infaillibilité peut donc être contestée.

Il lui arrive, dès huit ans, de mettre les adultes en contradiction les uns avec les autres et de leur poser toujours plus de " devinettes " aux fins d'explorer les limites de leur perspicacité. Il s'agit, dans ce cas, pour l'adulte, d'ajuster son autorité à l'image plus réaliste que l'enfant se fait désormais des " grandes personnes ".

Personnalité, comportement

L'enfant maîtrise son environnement de mieux en mieux, nous avons vu qu'il était à présent apte à adapter son comportement, qu'il développait de moins en moins de réactions instinctives et qu'il était capable d'intérioriser et de prendre position par rapport à sa vie et à ce qui l'entoure.

C'est également l'âge où sa potentialité expressive est énorme, il affine ses facultés d'observation et développe des outils créatifs en fonction de ses compétences et centres d'intérêt.



3. Les lignes de force du programme.

Les trois axes du programme louveteaux sont :

- le cadre symbolique, la jungle ;
- les activités à la meute ;
- la progression personnelle de l'enfant.

Ils sont issus des six buts généraux du scoutisme ayant trait au développement des individus et sont mis en oeuvre à travers la vie dans le groupe de référence qu'est la meute.

Ces six buts sont :

- le développement de la personnalité ;
- le développement du sens pratique ;
- le développement social ;
- le développement physique ;
- le développement spirituel ;
- le développement émotionnel et affectif.

A. Les territoires

Pour concrétiser ces six buts, le programme louveteau dispose d'un moyen pratique, prenant pied dans le cadre symbolique de la jungle : ce sont les cinq territoires.

Sur chacun d'eux vit un des personnages de la jungle que les louveteaux connaissent bien et qui les amènera à progresser dans son domaine de prédilection.

On utilisera ces cinq territoires tant dans la mise en oeuvre des activités (grandes chasses, pistes, ...) que dans le vécu de la progression personnelle (outil d'expression pour l'enfant et d'évaluation pour l'animateur).

Ces territoires te permettront de t'assurer que les enfants ont eu l'occasion de progresser dans chacun de ces domaines. Les enfants pourront aussi facilement exprimer ce qu'ils vivent dans la meute dans les jeux, les ateliers et dans les pistes. Tu devras leur expliquer qu'ils traversent le territoire concerné dès le moment où ils ont vraiment progressé dans ce domaine, ce qui ne doit pas les empêcher d'aller visiter ce territoire aussi souvent qu'ils le désirent.





Les cinq territoires sont :

Le territoire de Baloo, la écouverte de la Jungle et du monde : les chants, les traditions, les cérémonies ; les connaissances générales, ...

Le territoire de Bagheera, le développement physique : la maîtrise de son corps, la connaissance de ses possibilités et limites, l'hygiène, ...

Le territoire de Frère-Gris, le développement du sens pratique : l'habileté manuelle, ...

Le territoire de Raksha, le développement social : l'esprit de service, la confiance en soi, l'apprentissage de la vie en communauté, ...

Le territoire de Kaa, le développement spirituel : la réflexion sur soi-même et sur le monde, ...

Remarque : il n'est bien sûr pas nécessaire que chacun des amis de Mowgli soit présent dans l'équipe de meute pour que cela fonctionne ni qu'il y ait une stricte identité entre la personnalité du Vieux-loup qui porte le nom de jungle et le territoire qui y correspond. À l'âge louveteau, l'enfant dispose déjà de beaucoup de capacités d'abstraction...



B. Un groupe : la meute.

La meute est un groupe constitué de filles et de garçons de 8 à 12 ans qui, à travers des activités vécues collectivement, permet à chaque individu de découvrir la vie en société.

La meute est divisée en sizaines, dans lesquelles aucun enfant n'a un rôle plus défini qu'un autre. Ces petits groupes facilitent l'organisation de la vie quotidienne, ou encore permettent facilement de vivre des jeux en équipes. Le groupe de référence de l'enfant reste toutefois la meute.

En réunissant filles et garçons, la meute permet à chaque enfant de grandir par les autres et avec les autres.

L'enfant pourra, pendant cette tranche de vie, progresser personnellement à travers le groupe.

C'est du partage et de la découverte de l'autre que chacun pourra enrichir ses propres expériences et son développement individuel.

1. Un esprit : le pluralisme et l'ouverture.

Comme pour l'ensemble du mouvement, nous voulons accueillir des enfants issus de tous milieux, sans distinction d'origine ou d'opinion philosophique ou religieuse. Notre objectif est que chacun bénéficie de la diversité des choix et que notre programme en tienne compte dans la perspective d'éduquer à la différence. Ceci afin de les préparer lentement à poser des choix conscients et libres.

2. La vie en coéducation.

La coéducation, c'est développer, en le vivant, l'apprentissage des différences, au-delà d'une " simple " différenciation de sexe.

En faisant coexister des enfants de toutes origines, nous proposons de participer au développement global de l'enfant dans ses relations avec les autres.

L'éducation en commun des filles et des garçons à cet âge doit prendre en compte les différences déjà réelles du point de vue de la personnalité sexuée de chaque individu, même si sur beaucoup d'aspects filles et garçons ont encore les mêmes intérêts et comportements généraux à ce stade de leur développement individuel.



3. Le choix d'une méthode : la cogestion.

Très souvent, à la meute, l'enfant donne son avis : choix d'une piste, avis sur une règle de vie, établissement du programme, évaluation des activités vécues en meute, ...

L'**Assemblée louveteaux** est l'outil que te propose le programme à ce niveau. Chaque enfant est invité et encouragé à s'y exprimer, pas nécessairement par la parole (moyen d'expression le plus abouti et donc le plus difficile).

Ton rôle est bien de faciliter l'échange et de permettre, sans obliger, que chacun ait l'occasion de s'exprimer quant à son vécu, ses envies, ses projets et les projets de la meute.

C'est un moyen concret de vivre la cogestion et de permettre aux loups et aux Vieux-loups de procéder à leur auto-évaluation.



Mais la cogestion c'est aussi et surtout un esprit que tu dois veiller à entretenir au sein de ton groupe lors de chaque activité, sans oublier que toute évaluation a pour raison d'être de modeler et recadrer les actions futures.



4. Le cadre symbolique : La JUNGLE.

Le cadre symbolique, tiré du Livre de la Jungle de Rudyard Kipling, se vit à travers les histoires, les maîtres-mots, les personnages, les activités jungle.

Cet univers merveilleux, son langage, et l'identification aux personnages offrent une symbolique pour dialoguer avec l'enfant et fournissent une série de réponses bien adaptées à certains de ses besoins.

La Jungle facilite la découverte, la vie collective et la compréhension de certaines valeurs.

La cohérence entre les Pistes, les Territoires, les Gibiers, et le cadre symbolique général (noms de lieux, noms de personnages, ...) est un atout qui permet à chaque enfant de s'épanouir.

Le cadre symbolique c'est un monde imaginaire créé, partagé, entretenu et vécu par tous, au sein duquel on trouve des règles simples de fonctionnement, des traditions, des coutumes, des références communes et aussi des rêves.

Il s'agit de recréer une micro-société simple et accessible aux enfants dans tous ses aspects. Chacun doit pouvoir s'y intégrer et y trouver les conditions de son épanouissement.

Malgré certaines adaptations à réaliser vu l'ancienneté du texte, Le Livre de la Jungle reste un outil riche et évolutif, facilitant le développement de l'imaginaire et du merveilleux chez les enfants.



5. La progression personnelle du louveteau.



À cet âge, tout enfant est en situation permanente d'apprentissage. Il grandit, découvre, expérimente, apprend, ... Ses besoins de découverte et d'expériences, dans tous les domaines, nécessitent un cadre de développement : l'école, la famille, son entourage, ... La meute est bien entendu un des éléments où il trouvera une structure de développement personnel et un contexte d'accompagnement à ce niveau.



Notre cadre, ce sont les six buts généraux du scoutisme. Ils guideront ton action afin de permettre aux enfants de progresser dans l'ensemble de ces domaines, et ce notamment à l'aide de l'outil " territoires ". Ceux-ci, rappelons-le, constituent bel et bien un outil d'expression de l'enfant sur sa propre progression, ainsi qu'un moyen de suivi et d'évaluation pour toi et pour lui.

En outre, nous savons que les enfants progressent également selon trois dimensions qui recouvrent les connaissances, les compétences et les attitudes (communément appelées savoir, savoir-faire, savoir-être).

Le programme louveteaux propose un schéma de progression personnelle en quatre étapes qui tiennent compte de l'ensemble de ces dimensions.

Ton rôle d'animateur est de constamment avoir celles-ci à l'esprit afin d'assurer ce développement global que nous recherchons pour l'enfant, de guider ton action par rapport à cela et de permettre aux enfants d'évaluer leur propre progression tout comme tu l'évalueras aussi.

Nous ne proposons pas un système figé et rigide basé sur des critères stricts d'évaluation, mais bien un schéma d'ensemble dans lequel chaque individu trouve sa place au rythme qui est le sien. À toi d'aiguiser ton sens de l'observation et d'impliquer un maximum les enfants dans ce système pour le rendre efficace et adapté à chacun.

Les quatre étapes :

- Patte Tendre : " je m'intègre "

Le louveteau découvre et comprend la vie de la meute dans ses divers aspects. En tant que Vieux-loup, tu mets en place une structure qui permet aux nouveaux louveteaux d'être accueillis le plus rapidement possible comme Patte Tendre au sein de la meute .

- Premier Œil : " je participe "

Le louveteau prend part à la vie de la meute de manière active. Il développe des compétences et des attitudes positives par rapport à celle-ci.

- Deuxième Œil : " je partage "

Le louveteau partage ses connaissances et expériences. Il aide les plus jeunes à s'intégrer et devient un élément moteur de la vie de la meute. Le louveteau qui a ouvert son deuxième œil est appelé " louvard ".

- les gibiers

Dès que le louveteau a ouvert son premier œil sur la jungle, il est invité à chasser un gibier. Cela veut dire : développer un projet personnel avec l'aide d'un des animateurs pour le conseiller. Il fera partager au reste de la meute le résultat de sa chasse. Un gibier est chassé spécifiquement dans un des cinq territoires, choisi par le louveteau en fonction de ses désirs et de ce qu'il veut développer.



6. Les activités à la meute.

Le programme louveteaux offre deux grandes directions en termes d'animation et d'organisation :

- le jeu,
- la volonté d'associer les enfants aux activités.



Permettant de s'amuser et de s'évader dans l'imaginaire, le jeu ouvre aussi les voies de l'expression, de la progression, de l'apprentissage du groupe. Tout est jeu chez l'enfant, et tout s'y prête avec lui. Le jeu est donc un des premiers moyens qui s'offrent à toi, et tu l'utiliseras à chaque moment de ta démarche d'animateur.

Nous attirons ton attention sur le fait que les enfants d'âge louveteau sont caractérisés par certaines limites physiques et émotionnelles qu'il convient de respecter et de ne pas dépasser.

Comme pour l'ensemble de ton action, tu seras constamment à la recherche du sens de ce que tu mets en place par rapport aux enfants qui te sont confiés et dans le cadre de tes propres responsabilités.



Ton rôle d'animateur : observer, être à l'écoute, adapter et proposer les activités qui conviennent aux enfants que tu as en face de toi.

Les enfants ont des choses à dire, ils désirent s'impliquer dans ce qu'ils vivent et ce qui leur est proposé.

À toi de les amener à s'exprimer et d'en tirer parti dans la mise en place de ton animation. À ce titre, la piste, activité imaginée et réalisée par l'ensemble de la meute, est le moyen qui te permet d'associer concrètement les enfants à la vie de la meute.

Quelques activités typiques de la meute :

a) La grande chasse

Il s'agit d'un grand jeu qui se déroule dans la nature et qui permet, en s'inspirant d'une histoire du Livre de la Jungle, de vivre pleinement le merveilleux et d'offrir à chaque enfant l'occasion de progresser dans divers domaines (ateliers techniques et créatifs, connaissances nature, chants, vie de groupe, ...)



b) La veillée jungle

La meute se raconte et vit une histoire de la jungle en utilisant différents ateliers d'expression (jouer des personnages, construire des décors, créer des formes, inventer des ombres chinoises, installer des jeux de lumière, ...)

Les louveteaux sont répartis en petits groupes qui prennent en charge un morceau du récit.

c) Les chants et danses jungle

Outil supplémentaire de mise en place du cadre symbolique, les chants et danses sont un moyen pour les enfants de s'approprier les personnages, les lieux, l'ambiance de la jungle (cf. fiches à ce propos).

d) La piste

C'est un projet de groupe, mené par toute la meute et encadré par les animateurs, qui jouent un rôle de facilitateur et de coordinateur. Chaque louveteau participe et s'implique dans l'expression, le choix, la réalisation d'une activité. L'ampleur de la piste peut aller de une ou deux réunions à un maximum de trois mois. L'objectif est de véritablement intégrer la piste comme une des activités clés de la meute.

La piste comprend cinq étapes repères qui pourront te guider dans l'encadrement : expression/choix, répartition des tâches/organisation, préparation, vécu, bilan/fête. (cf. partie piste)

e) Les ateliers d'expression

Ce sont des activités dans lesquelles les enfants doivent pouvoir laisser libre cours à leur créativité, même si le cadre d'expression ("technique") est fixé par les animateurs. On ne réalise pas à la meute de bricolages qui ont pour simple objectif de reproduire un modèle. L'intention est d'ouvrir un champ d'expression pour les enfants.

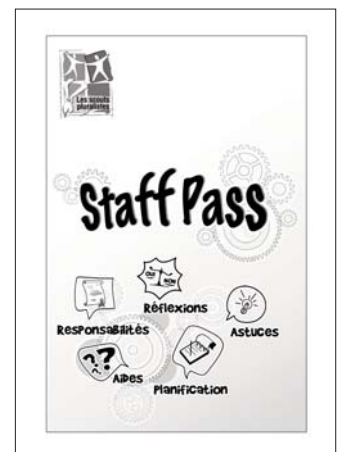
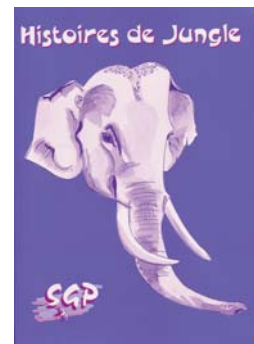
Des outils pour l'animation :

Pour soutenir directement ton action d'animation, les scouts pluralistes mettent à ta disposition toute une série d'outils et de supports pédagogiques :

- Grandes Chasses (carnet de progression du louveteau) ;
- Compagnon de chasses (carnet technique du louveteau) ;
- La farde de l'Animateur Louveteaux que tu tiens en main (renseignements généraux l'animation d'une meute, un dossier consacré au projet de groupe (la piste), un autre consacré au projet personnel (le gibier), une série de fiches techniques et méthodologiques).
- Le Staff Pass : Un outil archi complet et archi concret pour préparer, construire et planifier une année scout, la vie quotidienne d'un Staff et de sa Section, grâce à une programmation sur un an où le « paquet » n'est pas uniquement mis sur l'organisation du grand camp d'été.
- Le livre "Histoires de Jungle" reprenant deux histoires originales : L'ivoire du temps et les loups de Panjur.

D'autres outils moins spécifiques sont également à ta disposition au siège fédéral :

- fichiers de jeu ;
- carnets de chants ;
- livres divers : nature, jeux, technique ;
- etc.



7. Ta mission, ton engagement de Vieux-loup.

Face aux enfants qui te sont confiés, tu animes, tu éduques, tu montres l'exemple et tu es un ami. Tu es constamment à l'écoute de ton groupe et tu es particulièrement attentif à développer un programme d'animation qui lui convienne (attentes des enfants, répartition des âges, caractéristiques individuelles et de groupe, ...)

Tout comme l'ensemble des responsables et animateurs, tu t'efforces de développer des compétences et attitudes.

Ta formation

Tout animateur doit participer à plusieurs sessions de formation proposées par les SGP et regroupées sous le nom de "Fan" ("Formation d'animateurs"). Au cours des trois étapes de cette filière, tu auras l'occasion

- de te familiariser avec les différents moyens d'animation,
- d'apprendre ton rôle d'animateur face aux enfants,
- de découvrir comment préparer et planifier des activités,
- de savoir ce que sont les scouts pluralistes et le type de scoutisme qu'ils développent, ...

Outre cette filière obligatoire, assortie de ton stage pratique pendant un camp, et qui te donnera accès à un brevet d'animateur reconnu en Communauté Française, tu auras aussi l'occasion de profiter de modules de formation permanente dont tu seras régulièrement tenu informé.

Mais se former c'est aussi :

- rencontrer d'autres responsables pour échanger des idées, participer aux réunions d'animation régionales ou fédérales ;
- discuter avec ton Responsable d'Unité (RU) et ton Cadre de tes besoins et de tes actions d'animateur ;
- s'informer (recherche dans des ouvrages spécialisés, des publications, etc.) ;
- se remettre en question dans l'esprit que prônent les scouts pluralistes.





Continuité de ton action , donner du sens à ton animation.

L'année scout n'est pas une succession de réunions et d'activités isolées n'ayant aucun rapport les unes avec les autres.

Toutes les activités s'intègrent dans un programme d'action visant à atteindre des objectifs que toi et ton équipe aurez déterminés.

L'évolution du louveteau se passe à chaque instant de la vie de la meute, et tout au long de celle-ci. Elle se construit et, en tant qu'animateur, tu l'accompagnes tout en y jouant un rôle actif. Le hasard est complètement étranger à la réussite de ton action.

Tu veilleras donc à donner du sens à celle-ci.



Comment faire ?

Outre tes facultés d'observation et de remise en question, cette démarche plus systématique t'aidera en ce sens :

1. Analyser sa meute :

Sa composition (filles/garçons, pyramide des âges), ses besoins, ses forces et ses faiblesses, etc.

2. Se choisir des objectifs :

Sur ces bases, l'équipe de meute détermine les priorités qu'elle veut se fixer par rapport aux enfants et à elle-même (sur l'année, un mini-camp, le grand camp). Ce sont ces objectifs qui guideront le programme d'animation et lui donneront une structure.

3. Élaborer un programme :

Ceci est l'affaire de toute la meute. D'une part, les Vieux-loups imaginent des activités, des sorties, des actions à mener qui répondent aux objectifs fixés. D'autre part, en assemblée, les louveteaux proposent, choisissent et décident de réaliser certaines activités (démarche de la piste), en accord avec les Vieux-loups, et aidés par ceux-ci (différents objectifs de l'équipe trouveront bien sûr là aussi un terrain fertile à leur mise en œuvre).

4. Répartir son action dans le temps :

Il s'agit pour l'équipe des Vieux-loups d'établir un calendrier, tout en tenant compte de différents impératifs externes : activités programmées au niveau local, régional ou fédéral, ou ... la météo (!), entre autres.

5. Procéder à l'évaluation de ce qui a été entrepris et réalisé :

Il est important de prendre le temps de se retourner sur ce qu'on a fait. C'est bien entendu sur base de cette évaluation que toi et ton équipe pourrez redéfinir de nouvelles perspectives et repartir de plus belle.





8. La Loi, la Devise, l'engagement.

Ces trois éléments caractérisent la meute et les louveteaux de manière un peu "institutionnelle".

Ce sont en fait les trois " piliers " qui fondent l'existence de tout groupe scout ou guide, et ce de manière universelle. Chaque association de par le monde les a évidemment personnalisés et adaptés à sa propre réalité, ses propres enjeux.

Pour les scouts pluralistes, cela se traduit de la façon suivante pour la tranche d'âge louveteaux :



1. La loi

*LE LOUVETEAU OFFRE SA JOIE AUX AUTRES,
PUISE SA FORCE DANS LE CLAN
ET VA JUSQU'AU BOUT DE SES CHASSES.*

La Loi est en fait le " maître-mot " par excellence de la vie de la meute. Aisément compréhensible par les enfants, elle te servira, au-delà des mots, à les amener à développer des attitudes positives.

Elle est la base de tout un esprit qui règne au sein de ta meute : un esprit d'entraide, de service, de joie, d'amitié, de confiance, d'échange et de persévérance.

2. La devise

DE NOTRE MIEUX

La Devise est le support de la Loi, elle est le mot-clé qui guide tout ce que l'enfant entreprend, tant au sein du clan qu'à l'extérieur.

Cette Devise est rappelée lors du Grand hurlement et des rassemblements.

3. L'engagement

La Promesse est un engagement volontaire du louveteau, qui décide lui-même du moment où il la prononcera.

La Promesse n'est pas une étape de la progression personnelle du loup. Elle est la concrétisation de sa volonté de vivre la Loi et la Devise du louveteau et de pratiquer l'esprit scout en permanence (service, tolérance, sociabilité, effort, ouverture, etc.)



L'enfant ne la prononcera donc pas au cours du Conseil au Clair de Lune , mais lors d'une assemblée de meute spéciale. Il faut que ce cérémonial reste un souvenir important pour le louveteau qui a prononcé sa promesse devant la meute.

La promesse n'est en aucun cas un aboutissement mais au contraire un engagement personnel. C'est ton rôle d'amener chaque enfant à désirer exprimer cet engagement le plus tôt possible.

Si son importance doit être clairement marquée, l'engagement pour un enfant de cet âge doit également rester un acte simple. Il faut donc éviter toute sacralisation excessive, qui ne pourrait que constituer un frein à la démarche que l'enfant désire entreprendre et dans laquelle tu le guides.

La liberté est laissée à chacun de personnaliser cet engagement en rajoutant au texte officiel la formulation d'éléments sur lesquels il désire se prononcer individuellement et par rapport à lui-même.

Les principes fondateurs et les objectifs poursuivis par les Scouts et Guides Pluralistes de Belgique en matière de philosophie et d'éducation à la différence nous amènent à laisser le libre choix à l'enfant de promettre sur base d'une religion ou non.

LA PROMESSE :

*JE PROMETS DE FAIRE DE MON MIEUX
POUR OBSERVER LA LOI DES LOUVETEAUX ET
POUR FAIRE UN BON TOUR CHAQUE JOUR*

ou

*JE PROMETS AVEC L'AIDE DE DIEU DE FAIRE DE MON MIEUX
POUR OBSERVER LA LOI DES LOUVETEAUX ET
POUR FAIRE UN BON TOUR CHAQUE JOUR*

L'enfant choisi entre ces deux textes.



9. Cérémonies et coutumes à la meute.

1. Les cérémonies

La cérémonie est un moment privilégié qui permet à l'enfant de vivre intensément le merveilleux de la jungle.

1.1. Le Conseil au Clair de Lune

Il montre la force du clan et la progression de chacun de ses membres. Akela, entouré des Vieux-loups, y constate la progression du clan dans son ensemble et le développement individuel de chacun des louveteaux. C'est un moment très important de la vie de la meute, attendu par les enfants, qui s'y sentent individuellement considérés de par l'évocation de leur progression personnelle. Tu seras particulièrement attentif à sa préparation, ainsi qu'à sa mise en scène et à son décorum.

1.2. La Cérémonie d'ouverture

Elle se déroule au début de chaque journée et permet, d'une part, de rappeler la Loi et, d'autre part, de passer du carré très cérémonial au cercle plus propice aux échanges.

1.3. Le Grand hurlement

Il exprime la joie du Clan qui montre sa force à la jungle qui l'entoure.

1.4. La Cérémonie du départ

Il s'agit de l'étape finale du programme maillon qui facilite l'intégration du louveteau de 12 ans dans sa nouvelle section. Le louveteau quitte à cette occasion la meute pour rejoindre la troupe des scouts et guides.



2. Les coutumes

2.1. Le salut du louveteau

Le salut est le signe de reconnaissance de tous les louveteaux, et ce dès qu'ils arrivent dans la meute. Il symbolise l'esprit qui doit régner entre tous les membres du clan. Les deux doigts dressés représentent les deux oreilles du loup et rappellent la Loi et la Devise des louveteaux.

2.2. Le mâit de meute

Il concrétise la force du clan et rappelle les efforts et la progression de chacun. Il doit être présent dans les grands moments de la vie de la meute.





2.3. Le Tally

Il retrace l'histoire de la meute : ses grands moments, ses camps, ses joies, etc.

2.4. La Dent d'Akela

Elle valorise l'enfant qui a le mieux respecté la devise ("De notre mieux"). Il est important que chaque enfant se sente suffisamment concerné pour avoir envie de l'obtenir. Même l'enfant le moins intégré, habile ou rapide réalise certains efforts. C'est le moment pour toi de le récompenser.

2.5. Le "Chil"

C'est le chant de la nuit. Chaque journée de camp se termine par ce chant. C'est l'appel au calme, au repos du chasseur.



2.6. Le tableau de chasse

À cet endroit, la meute expose le résultat de ses chasses (les photos du camp, les réalisations d'un atelier, le cerf-volant réalisé lors de la piste, la peau de Shere-Khan, ...)

Il ne s'agit pas nécessairement d'un tableau ou d'un panneau mais bien d'un endroit dans lequel les souvenirs de la meute sont préservés et rappelés à tous.



10. Accueils colonie - meute et meute- troupe.



Les accueils marquent la transition entre les sections : de la colonie à la meute et de la meute à la troupe. Ils doivent être préparés afin d'être à la fois un aboutissement et un véritable accueil, non une porte qui se ferme et une autre qui s'ouvre sur l'inconnu.

La transition entre la colonie et la meute se réalise à travers "Keeo" et la Cérémonie aquatique. Celle entre la meute et la troupe est appelée "programme maillon" et comporte une cérémonie propre à la meute, celle du départ.

1. La cérémonie aquatique

Lors de cette cérémonie, la meute accueille les castors qui quittent la colonie et deviennent des louveteaux.

Elle est organisée conjointement par les équipes des deux sections et se déroulera idéalement dans un endroit qui évoque particulièrement bien le cadre symbolique auquel l'enfant est confronté : quittant la colonie, il pénètre dans la jungle et y disparaît aux yeux des autres castors, pour lesquels la jungle est un endroit connu mais qui recèle une part de mystère.

Akela, accompagné par Keeo, ira chercher le castor pour l'amener à la meute. Tu veilleras bien sûr à créer une ambiance accueillante qui mette le nouveau louveteau en confiance dès ses premiers contacts avec la meute. Il est utile de préparer ce moment avec l'ensemble des louveteaux. Un groupe fortement constitué peut parfois se montrer hostile à l'intégration de nouveaux venus, et tu agiras bien sûr en conséquence.

Keeo est un louveteau choisi par la meute au cours d'une assemblée ; il est connu des castors et est le lien qui unit colonie et meute. Il présente le clan des loups et ses coutumes à la colonie et plus particulièrement aux castors qui seront prochainement accueillis dans la meute.

Il sera idéalement choisi parmi les loups qui ont été castors et qui connaissent déjà bien la meute, sans être pour autant trop grands déjà.

Son rôle est important puisqu'il servira directement le programme que tu mettras en place entre la colonie et la meute (l'une ou l'autre activité conjointe, accueil des futurs louveteaux pour une réunion peu avant la cérémonie, organisation d'un repas ensemble lors du camp, ...)

La cérémonie aquatique a lieu idéalement quand la meute est relativement stabilisée dans sa composition, soit quelques semaines après la rentrée, voire même en cours d'année si besoin s'en fait sentir. Le tout est d'éviter que les nouveaux louveteaux soient accueillis dans un groupe qui compte encore des enfants qui le quitteront pour rejoindre la troupe quelques semaines après, par exemple.



2. Faveur de jungle : la cérémonie du départ

Portés par une chanson spécialement dédiée à ce moment, certains louveteaux quittent la meute pour rejoindre la troupe et y être accueillis par le reste du groupe. À l'image de Mowgli rejoignant le village des hommes, ils seront accompagnés par " la faveur de jungle ".

Chaque groupe possède évidemment ses propres traditions pour célébrer ce moment.

Mais rappelons là aussi qu'il doit s'agir d'un aboutissement et d'un nouveau départ fêtés par tous, et non d'un rituel initiatique mystérieux et secret ouvrant sur l'inconnu.

Avec ton équipe et l'équipe de troupe, tu auras été attentif à mettre en place une structure qui familiarise les futurs scouts et guides à la vie de la troupe et qui leur permette de s'y intégrer très rapidement.

Tu seras certainement sensible au fait que des enfants qui ont passé quatre ans en ta compagnie se sentent bien dans leur nouvel environnement scout.
Tu leur dois encore ça ...



Faveur de jungle

1. Te voilà donc atteint par l'âge
De t'en aller de nos liteaux
La piste neuve où tu t'engages
T'emmène loin des louveteaux.
- R. Et pourtant, tous les loups te crient
Faveur de jungle, va devant
Sur la nouvelle piste
Faveur de Jungle, va devant
Sur les chemins nouveaux
2. Tu oublieras tous nos usages
Nos danses et nos hurlements
Tu quitteras notre pelage
Pour porter d'autres vêtements
3. On voit pourtant sur ton visage
Ce qui jamais ne peut mourir
Ton clair regard et ton courage
Ta volonté de mieux servir.



11. Le carnet Grandes Chasses.

Le carnet Grandes Chasses est le carnet de progression personnelle du louveteau. Il l'accompagne dans sa vie à la meute et constitue à la fois un repère constant par rapport à ce qui se passe autour de lui et un souvenir vivant de ce qu'il aura vécu durant ses années de louvetisme.

En tant qu'animateur, tu dois faciliter l'utilisation de ce carnet.

Ton premier rôle est de veiller à ce que chaque enfant puisse en disposer dès son arrivée à la meute. En y faisant régulièrement référence, tu amèneras les enfants à l'utiliser sans toutefois les y obliger. Ils te devanceront de toute façon vite s'ils prennent l'habitude de s'y plonger !

Le Grandes Chasses est pour toi un outil d'animation dans le sens où il recèle plus ou moins l'ensemble des éléments du programme louveteaux expliqués et illustrés à destination des enfants.

C'est une référence facile qui décrit les divers aspects de l'animation des louveteaux et qui constitue un point de départ commun entre toi et les enfants pour certains concepts (les territoires par exemples, ou encore le programme gibiers). Libre à toi bien sûr de l'utiliser et de le dépasser en fonction de tes louveteaux et de tes propres objectifs d'animation !

Son contenu :

Le Grandes Chasses comprend trois parties distinctes, mais néanmoins étroitement liées :

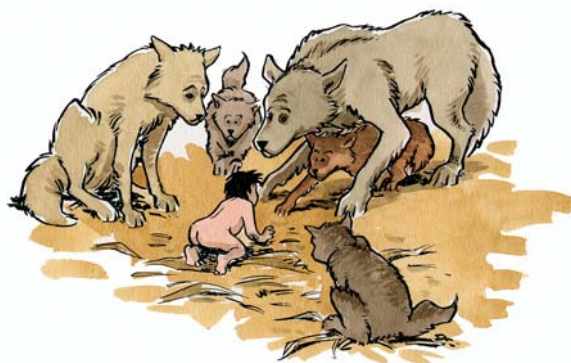
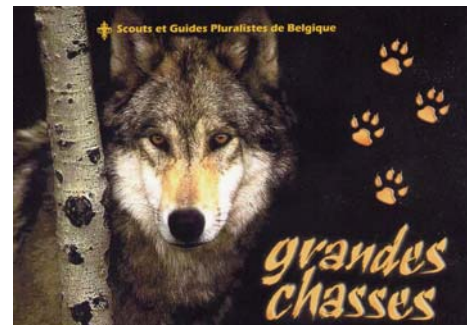
- a) Grandes Chasses - Le Livre de Baloo
- b) Grandes Chasses - En chasse !
- c) " Hathi t'informe... "

a) Grandes Chasses - Le Livre de Baloo

Baloo est le Docteur de la Loi, celui qui a enseigné à Mowgli les grands principes qui l'ont fait évoluer au sein du clan de Seonee. Il était donc logique qu'il donne son nom à cet axe du Grandes Chasses qui accompagne l'enfant tout au long de sa progression dans la meute.

Le louveteau découvrira dans cette première partie la vie de la meute et ses différentes composantes, au fur et à mesure qu'il progresse à travers les étapes de Patte-Tendre, 1er Œil ou 2e Œil.

On y retrouve les histoires de Mowgli, les coutumes et cérémonies, la vie au camp, les contacts avec les copains de la meute, les grandes chasses, mais aussi





" Le Livre de Baloo " est structuré à l'aide des symboles ci-dessus

les premières pistes vécues avec les autres louveteaux, ainsi que l'invitation à se lancer à la chasse d'un gibier (renvoi vers la partie " En chasse ! ")

Les grandes étapes de la progression personnelle sont bien évidemment présentes, ainsi que la Loi, la Devise, et le vécu de celles-ci au fil des différents âges de l'enfant.

Le carnet comprend de larges zones d'interaction dans lesquelles l'enfant est invité à compléter, raconter, dessiner, ... Le but est vraiment de lui permettre de s'approprier " son " Grandes Chasses en le personnalisant un maximum.



b) Grandes Chasses - En chasse !



Dans cette partie, l'accent est particulièrement mis sur comment l'enfant vit le projet, que ce soit en groupe (la piste) ou de manière individuelle (le gibier). Reporte-toi aux dossiers spécifiques consacrés à la piste et aux gibiers pour de plus amples informations.

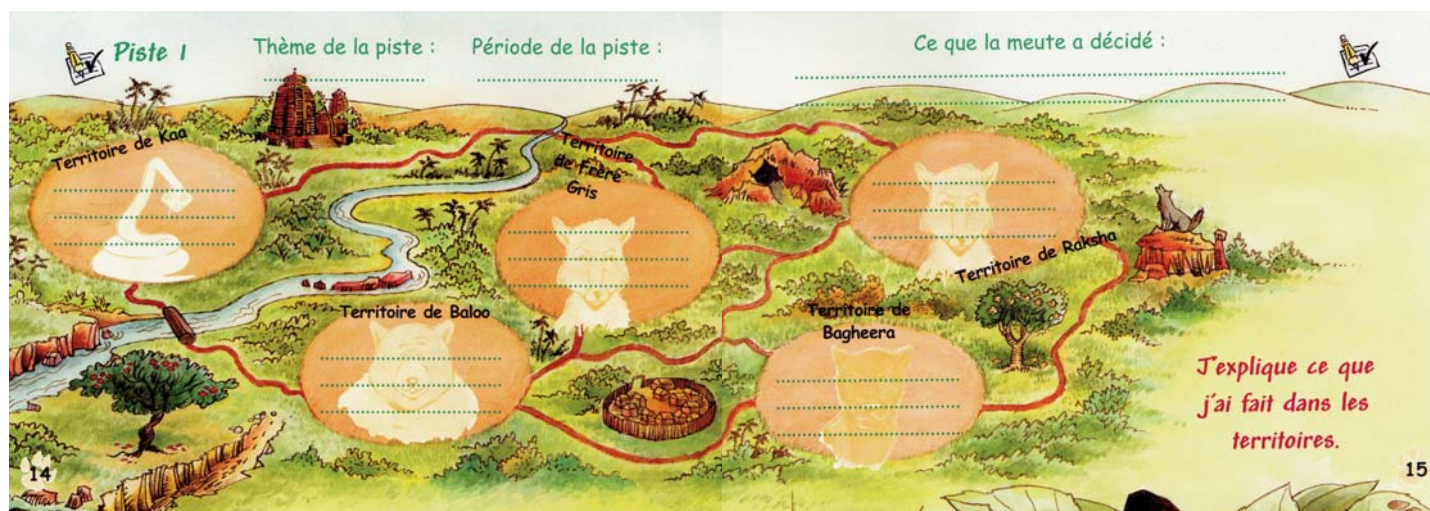
On y trouvera une explication détaillée à destination des louveteaux de ce que sont les " territoires " et de ce qu'ils représentent par rapport à la vie en meute, la réalisation et le vécu des Pistes. Tu pourras également dans ces pages compter sur la description du fonctionnement d'une piste pour les louveteaux.

Représentation des pistes : les cartes de la jungle

Plusieurs cartes de la jungle sont prévues afin d'être l'outil visuel de la réalisation et de l'évaluation par l'enfant de ses Pistes. Les territoires sont clairement indiqués, de même que le cheminement emblématique qui les relie à travers les collines de Seeonee.

L'enfant est invité à identifier de quelle Piste il s'agit (date, thème, réalisation de la meute) et surtout à évaluer sa progression dans chacun des territoires au cours de la Piste en reportant dans les zones concernées les actions qu'il a menées dans tel ou tel domaine.





Cette auto-évaluation doit se faire en meute, avec ton aide. C'est un moment particulièrement important pendant lequel ton rôle d'animateur sera vraiment présent afin d'amener les enfants à une vision claire et objective de leur propre action.

Ces cartes sont destinées à faciliter l'expression des enfants par rapport à leur propre progression au cours d'un projet. Elle t'aideront également à évaluer l'action menée par rapport au développement de chacun.

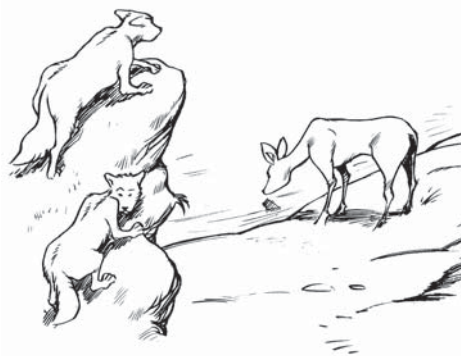
Les cartes de la jungle sont aussi, bien entendu, un excellent moyen de se souvenir des Pistes et de constater la progression de l'une à l'autre. Un espace est d'ailleurs prévu pour que l'enfant identifie le niveau de progression personnelle auquel il se trouve au moment de la Piste (au bout du compte, il aura une représentation très visuelle de sa progression).



Le gibier : la démarche d'un projet personnel




À la suite des cartes de jungle et des pistes, tu trouveras une dernière section consacrée aux gibiers et à leur réalisation par les louveteaux.




La démarche du gibier y est expliquée en termes simples et illustrée de manière ludique. C'est un projet personnel que l'enfant pourra entreprendre à travers un domaine de son choix (un des cinq territoires). Dès qu'il a ouvert un œil sur la jungle, un louveteau est à même de se lancer dans la chasse d'un gibier.

L'enfant trouvera quelques exemples de gibiers à chasser à travers les différents territoires, dont un complètement détaillé, ainsi qu'une page sur laquelle il est invité à noter toutes ses idées de gibiers dès qu'elles lui viennent.




Mon premier Gibier.
 1. Je l'appelle : _____

3. Je connais mon Gibier : _____



46



2. Je le choisis dans le territoire de _____

4. Je le chasse de mieux en mieux : _____

5. Je le partage avec d'autres louveteaux : _____

6. J'apporte mon Gibier à la meute le _____

47

Dès qu'un louveteau te parle d'une idée de projet personnel, n'hésite pas à le renvoyer vers cette page ! Il est évident qu'il ne doit pas se limiter aux quelques idées reprises dans le Grandes Chasses.

Un cadre est proposé permettant d'organiser les différentes étapes et le suivi par l'enfant de son gibier. Ton rôle à ce niveau est vraiment de le soutenir dans sa démarche et de l'aider à se fixer des objectifs tout en l'encourageant et en lui permettant de les tenir. Pour un louveteau qui se lance dans un programme gibier, il ne peut pas y avoir de non-aboutissement.



c) " Hathi t'informe ... "

À la manière des pages roses du dictionnaire Petit Larousse, ces pages font la séparation et la jonction entre les deux parties précédentes.

Hathi, Maître de la Jungle, et sage parmi les sages, s'adresse au louveteau pour lui fournir une série de renseignements sur des éléments de la vie de la meute qui jalonnent celle-ci de manière permanente, ou en tous cas intemporelle.

Outre certains éléments plus liés aux traditions (Dent d'Akela, mât de meute , ...) , on y parlera notamment des maîtres-mots ou des veillées jungle.

C'est aussi dans cette partie qu'est abordée la Promesse et que son importance y est soulignée. À côté du texte officiel, c'est là que l'enfant pourra inscrire son texte d'engagement personnel.

Ce sera enfin le lieu où l'enfant trouvera des informations plus formelles : les différents insignes et leur signification, les autres sections, le mouvement.



12. Les insignes louveteaux.

L'écusson de branche :

Il marque l'appartenance à la branche louveteaux. Les Vieux-loups le portent également.



Les insignes de progression personnelle :

Patte Tendre - Premier œil - Deuxième œil

Après le Conseil au Clair de Lune où il devient Patte-Tendre, le louveteau porte cet insigne sur la poche droite de la chemise.

Ouvrant son premier œil sur la jungle, et ensuite son deuxième œil, il piquera une puis deux étoiles dans les yeux du loup.



Les Gibiers

Dès que le louveteau a ouvert son premier œil sur la jungle, il peut chasser un gibier.

Chassant un gibier, le louveteau portera un des insignes suivants en fonction du territoire dans lequel son gibier est réalisé (manche gauche de la chemise).

Contrairement aux insignes de progression personnelle ci-dessus (PT, 1er œil, 2e œil), l'insigne marquant le projet personnel d'un louveteau ne sanctionne pas la fin du projet, mais se porte **dès que l'enfant se lance dans le projet** (autrement dit dès qu'il choisit son gibier et établit son plan de chasse)

Les autres insignes

L'insigne fédéral :

C'est le symbole de notre fédération. Il est porté par tous les membres des scouts pluralistes dès leur entrée dans le Mouvement.

Note : Il n'y a pas d'insigne lié à la Promesse.



13. Index.



Tu trouveras ci-dessous certains mots-clés qui t'aideront à utiliser le dossier " animateur " le plus efficacement possible.

Nous attirons cependant ton attention qu'il ne s'agit en rien d'une table des matières et que bien d'autres choses sont développées dans ce document.



Accueil	20
Cérémonie aquatique	20
Cérémonie d'ouverture	18
Cérémonie de départ	18, 21
Cérémonies	21
Chants et danses	12
Chil	19
Conseil au Clair de Lune	18
Coutumes	18
Dent d'Akéla	19
Devise	16
Engagement	16
Faveur de Jungle	21
Grand Hurlement	19
Grande Chasse	12
Grandes Chasses	22
Insignes	26
Loi	16
Mât de Meute	18
Merveilleux Jungle	10
Passage	18
Pistes	13
Progression personnelle	11
Salut Louveteau	18
Tableau de Chasse	19
Tally	19
Territoires	7
Veillée Jungle	12



Charte des animateurs et des responsables.

Nous, animateurs et responsables,
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 (SGP) a.s.b.l.
38, Avenue de la Porte de Hal 1060 Bruxelles
Tél. 02 539 23 19 - Fax. 02 539 26 05
info@sgp.be - www.sgp.be

