

BONNE CHASSE !

PÉDAGOGIE
DES SCOUTS LOUVETEAUX
9 - 11 ANS



SCOUTS®
du Canada



Association des scouts du Canada
7331, rue Saint-Denis
Montréal (Québec) H2R 2E5
Téléphone : 514 252-3011
Sans frais : 1 866 297-2688
Web : scoutsducanada.ca
Courriel : infoscout@scoutsducanada.ca

Coordination : Claude Corbeil
Conception graphique : Nicole Lafond

Merci à tous ceux et celles qui ont contribué à l'écriture de ce manuel : Daniel Charbonneau, Marie-Josée Desmarais, Nadine Germain, Sophie Lafleur, Marie-Hélène Langlois, Emmanuelle Piedboeuf et Denis Poulet.

Dans ce document, le genre masculin est utilisé comme valeur neutre, dans le seul but de ne pas alourdir le texte. Les termes employés pour désigner des personnes sont pris au sens générique ; ils ont à la fois valeur d'un féminin et d'un masculin.

BONNE CHASSE !

PÉDAGOGIE
DES SCOUTS LOUVETEAUX
9 - 11 ANS



SCOUTS[®]
du Canada

AVANT-PROPOS

JE SUIS PICASSO

L'Association des Scouts du Canada fait partie de la grande famille des scouts, un mouvement d'éducation non formelle fondé en 1907 par Lord Baden-Powell, en Angleterre. Le scoutisme compte aujourd'hui plus de 32 millions de membres à travers le monde, et le nombre d'adhérents ne cesse d'augmenter !

Le programme pédagogique proposé par l'Association des Scouts du Canada guide le jeune de 7 à 25 ans vers la réalisation de son plein potentiel. Il l'amène à devenir le principal artisan de son développement et à jouer un rôle constructif dans la société.

La méthode scoutie mise sur l'action et le plein air. Elle répond aux aspirations et aux besoins des jeunes d'aujourd'hui. Le scoutisme propose un système de valeurs qui soutiennent la progression personnelle du jeune. Les scouts sont ainsi appelés à devenir des citoyens responsables, solidaires et engagés.

L'Association des scouts du Canada a choisi de représenter sa proposition éducative par la mnémonique suivante :

JE SUIS
Pi**c****a****s****s****O**

« Je » exprime l'idée de l'engagement volontaire, d'auto-éducation et de développement personnel, essentiels et propres au scoutisme.

« Suis » exprime le savoir être et « l'épanouissement complet de l'Homme dans toute sa richesse et dans la complexité de ses expressions et de ses engagements : individu, membre d'une famille et d'une collectivité, citoyen et producteur, inventeur de techniques et producteur de rêves. » – Rapport de la Commission internationale sur le développement de l'éducation. UNESCO 1972.

« PICASSO » est l'acronyme formé des premières lettres de chacun des champs de développement de la personne : Physique, Intellectuel, Caractère, Affectif, Spirituel et Social.



LE DÉVELOPPEMENT **PHYSIQUE**

En plus de faire de l'activité physique un mode de vie et de prendre leur santé en main, les scouts participent à la préservation des milieux naturels et contribuent au rayonnement du bien-être collectif.



LE DÉVELOPPEMENT **INTELLECTUEL**

Lancés à la découverte des grands espaces, les jeunes sont amenés à innover et à s'adapter à de nouvelles situations. Ils rivalisent de créativité et de curiosité, tout en aiguisant leur esprit critique.



LE DÉVELOPPEMENT DU **CARACTÈRE**

S'engager dans le développement de son plein potentiel pour devenir un acteur du changement : telle est la devise du scout, qui use positivement de son influence et de ses talents !



LE DÉVELOPPEMENT **AFFECTIF**

Grâce à une vie de groupe très active, les jeunes développent une formidable solidarité et tissent de solides amitiés. Ils apprennent aussi à être à l'écoute de leurs émotions et à bien les exprimer.



LE DÉVELOPPEMENT **SPIRITUEL**

Les scouts tentent de donner un sens à leurs expériences de vie et d'en savourer chaque moment. Ils relèvent le défi d'une vie en accord avec leurs croyances, dans le respect de celles des autres.



LE DÉVELOPPEMENT **SOCIAL**

Dans une société multiculturelle en pleine effervescence, les scouts perçoivent les différences comme une richesse, adoptent des comportements socialement responsables et s'impliquent dans leur communauté.

Le programme des jeunes leur permet de se développer selon les objectifs éducatifs du scoutisme sur les plans physique, intellectuel, affectif, du caractère, spirituel et social. Le programme d'activités d'une meute doit donc viser à la fois les éléments de la méthode scout, les principes du scoutisme et les objectifs éducatifs liés aux six champs de développement.

Cela ne veut pas dire que chaque activité doit viser tous ces objectifs, ni faire appel en même temps à tous les éléments de la méthode scout. L'ensemble du programme doit néanmoins aller en ce sens, d'où la diversité des activités que l'on doit proposer aux enfants.

1

LES OBJECTIFS ÉDUCATIFS DE LA BRANCHE

Le programme des Jeunes doit renvoyer aux principes du scoutisme et avoir été conçu comme un moyen pour atteindre le but du scoutisme : contribuer au développement global de la personne, aux plans physique, intellectuel, du caractère, affectif, spirituel et social. Les objectifs éducatifs du louvetisme correspondent donc aux compétences attendues d'un enfant de 11 ans à la fin de son parcours chez les Louveteaux, dans les six champs de développement de sa personnalité, tels que définis par le Mouvement scout. Ces objectifs ne sont pas des critères qui permettent ou non le passage d'un jeune à la branche suivante. Ce sont des indicateurs de connaissances, de compétences et de comportements à développer chez les jeunes durant leur parcours à la branche et un point de référence par lequel la progression est évaluée.

➤ DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE

: Adopter un mode de vie visant à préserver et à améliorer sa santé

- * Comprendre l'importance d'une alimentation saine et équilibrée ;
- * Être attentif à son hygiène personnelle ;
- * Reconnaître et respecter ses limites physiques ;
- * Respecter les heures de sommeil appropriées à son âge ;
- * Participer régulièrement à des activités physiques en unité et en dehors du scoutisme.

: Accepter sa part de responsabilité dans le développement sain de son corps

- * Prendre conscience des notions de force, de souplesse et d'équilibre ;
- * Inventer des jeux qui permettent de développer divers aspects de la condition physique ;
- * Connaître son corps ; s'exprimer à travers lui et ses cinq sens ;
- * Gérer les risques associés aux jeux et aux actions entreprises.

⇒ DÉVELOPPEMENT INTELLECTUEL

: Avoir le goût d'apprendre et de trouver les ressources pour y parvenir

- * Partager ses intérêts avec les autres ;
- * Être ouvert aux intérêts des autres ;
- * Connaître des ressources favorisant de nouvelles découvertes et s'en servir ;
- * Développer une compétence technique utile ou une dextérité manuelle dans un domaine particulier.

: Faire preuve de jugement en vue de formuler des opinions personnelles pertinentes et prendre des décisions éclairées

- * Participer activement au choix des projets de l'unité ;
- * Justifier son appréciation des activités ;
- * Exprimer dans des termes simples et variés des opinions sur des sujets concernant la réalité ;
- * Prévoir les conséquences de ses décisions ;
- * Apprendre à prendre du recul sur les informations perçues.

➤ DÉVELOPPEMENT DU CARACTÈRE

: Être pleinement responsable de son développement

- * Choisir ses objectifs personnels de progression ;
- * Connaître ses forces et ses faiblesses ;
- * Faire appel à ses proches pour s'aider dans son développement ;
- * Assumer des responsabilités particulières dans l'unité ;
- * Comprendre les implications d'une promesse.
- * Intégrer la Loi
- * Connaître et faire de son mieux pour respecter la Loi ;
- * Participer à la rédaction d'un traité ;
- * Faire le lien entre le traité et ses actes ;
- * Donner son avis en tanière, en meute, et devant un adulte ;
- * Tenir parole.

➤ DÉVELOPPEMENT AFFECTIF

: Bâtir l'estime de soi et être conscient de sa valeur

- * Être capable d'identifier et de verbaliser ses émotions ;
- * Découvrir ses habiletés et ses qualités ;
- * Découvrir ses limites ;

- * Formuler une opinion personnelle et écouter les autres ;
- * Accepter les déceptions sans perdre sa bonne humeur.

: Apprendre à créer des liens

- * Apprendre à penser avant d'agir ;
- * Dire sa pensée sans blesser les autres ou se moquer d'eux ;
- * Être capable de se réconcilier après un conflit ;
- * Cultiver ses amitiés et continuer d'agir gentiment avec ceux qui ne sont plus ses amis.

➤ DÉVELOPPEMENT SPIRITUEL

: Découvrir l'intériorité

- * Faire l'expérience d'un temps d'appréciation de son parcours ;
- * Partager et susciter des moments de réflexion ;
- * Comprendre le sens d'une prière.

: Être ouvert et s'interroger

- * Apprécier les beautés de la vie et s'émerveiller ;
- * Profiter de la vie et transmettre cette joie de vivre ;
- * Réfléchir aux mystères et aux problèmes de la vie ;
- * Découvrir sa foi.

»»» → DÉVELOPPEMENT SOCIAL

: Rencontrer et respecter les autres

- * Trouver sa place dans le groupe ;
- * Contribuer à la vie de groupe ;
- * Tenir compte des droits et des besoins des autres ;
- * Penser et agir en amis dans le groupe ;
- * Accepter et respecter les règles de l'unité et comprendre leur utilité ;
- * S'intéresser aux autres cultures.

: Être acteur, à sa mesure, d'un monde plus juste

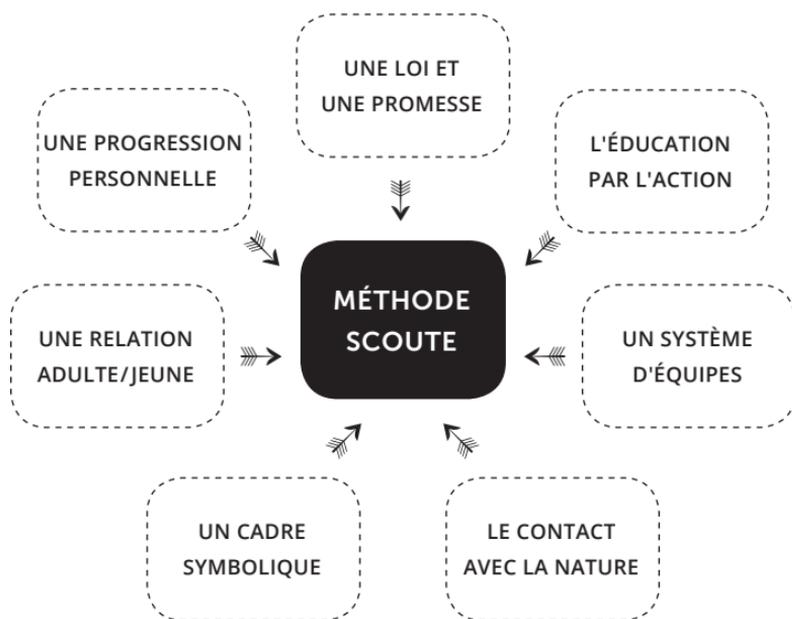
- * Défendre la paix à sa mesure ;
- * Agir pour plus d'égalité à sa mesure ;
- * Être capable de partager ;
- * Être capable de rendre service par soi-même ;
- * Intégrer des comportements de protection de l'environnement dans sa routine quotidienne.

2

LA MÉTHODE SCOUTE

Le programme des jeunes se caractérise également par la manière dont les activités formelles, non formelles ou informelles sont organisées et menées à bien. La méthode scout – système d’autoéducation dans lequel on retrouve la Loi et la Promesse, l’apprentissage par l’action, la vie en petits groupes, une relation adultes-jeunes, la progression personnelle, la vie dans la nature et un cadre symbolique – constitue l’un des éléments de base du programme. C’est un moyen de parvenir à la réalisation du but éducatif.

On parle de méthode scout lorsque tous ces éléments sont mis en relation dans un système éducatif développé à partir d’une autoéducation progressive. Le jeune prendra donc une place de plus en plus importante dans son évolution au cours de son avancée dans le programme scout.



Le premier résultat de l'application de la méthode scout comme un tout est de créer un environnement particulier dans la meute et dans les tanières, une atmosphère que nous appelons la *vie de groupe*. Cette atmosphère spéciale est créée par une combinaison d'éléments :

- ✱ La richesse de l'expérience de vie en équipe ;
- ✱ L'attitude d'accueil des animateurs ;
- ✱ Les activités attrayantes ;
- ✱ Le défi des objectifs individuels ;
- ✱ Les valeurs de la Loi et des règles spontanées qui gouvernent la vie de groupe ;
- ✱ L'engagement engendré par la Promesse ;

- * Le sens d'un but commun et d'une appartenance commune apporté par le cadre symbolique ;
- * L'attraction de la vie de plein air ;
- * La joie de servir les autres ;
- * Le processus de prise de décision démocratique ;
- * Le sens apporté par les célébrations ;
- * Les jeux et les chansons ;

En bref, tout ce qui se produit du fait d'une application coordonnée de tous les éléments de la méthode scout.

La vie de groupe est ce qui rend le louvetisme attrayant pour les jeunes et contribue à les retenir dans le Mouvement. Cette atmosphère est si puissante que quiconque arrive à la meute réalise immédiatement qu'il s'agit d'un environnement différent qui vaut la peine d'être utilisé au mieux. La richesse de la vie de groupe les conduit à préférer le scoutisme à toute autre option.

3

LE CADRE SYMBOLIQUE

Le cadre symbolique est l'un des éléments essentiels de la méthode scout. Le terme même de «scoutisme» reflète un cadre symbolique inventé par Baden-Powell. Au moment de sa fondation, le scoutisme faisait écho aux soldats envoyés en éclaireurs, qui devaient se montrer ingénieux et débrouillards. Même si ce n'est plus une référence très actuelle, on parle encore aujourd'hui de scoutisme et d'Éclaireurs.

Moins les jeunes sont âgés, plus la thématique jouera un rôle important. Les enfants sont en effet très sensibles aux mondes imaginaires, qu'ils distinguent parfois mal de la réalité. C'est pourquoi les histoires les impressionnent tant.

On sait par ailleurs que les histoires sont riches d'enseignements. Sur le plan moral, bien entendu, mais aussi sur le plan de l'élargissement des horizons. Les enfants peuvent y apprendre toutes sortes de choses et y faire bien des

découvertes. La portée éducative d'une thématique, qui s'appuie sur une histoire bien construite et à la portée de leur compréhension, ne fait pas de doute.

»»» « LES LOUVETEAUX, C'EST DU SCOUTISME »

Les Louveteaux et Louvettes (les enfants qui composent la meute) sont des scouts ; les Louveteaux (la branche), c'est du scoutisme, à la condition que tous les éléments décrits ci-dessus soient constamment pris en compte. On peut ainsi découvrir que le scoutisme est un cadre éducatif très souple, qui peut être adapté non seulement à des enfants de 9 à 11 ans, mais aussi à divers milieux et à diverses circonstances.

Le présent manuel décrit une application particulière de ce cadre éducatif, soit le cadre symbolique, avec sa thématique, son langage, ses traditions. Le choix de ce cadre symbolique a été fait en fonction des goûts et des intérêts des enfants, mais il ne saurait masquer l'essentiel éducatif aux yeux de l'adulte qui le met en œuvre. C'est en ce sens un outil plaisant et adaptable, qu'on peut volontiers enrichir de toutes sortes de trouvailles, avec les enfants eux-mêmes.

Il est entendu que le louvetisme c'est du scoutisme, mais on doit bien prendre garde, à la suggestion même du fondateur, à ne pas considérer les Louveteaux comme des jeunes Éclaireurs et à ne pas mener la meute comme une troupe.

« L'éducation des Louveteaux est basée sur le symbolisme de la jungle. Nous nous appliquons à ce qu'elle soit aussi peu semblable que possible à celle des Éclaireurs. D'une part, il faut éviter que ceux-ci aient l'impression qu'on leur fait faire « des jeux de gosses », et, d'autre part, il faut que les Louveteaux regardent avec envie les activités et le milieu nouveaux auxquels ils accéderont quand leur âge et leurs capacités leur permettront de « monter » dans les troupes d'Éclaireurs.¹ »

»» LE LIVRE DE LA JUNGLE

C'est Baden-Powell lui-même qui a choisi *Le Livre de la Jungle*, de l'écrivain anglais Rudyard Kipling, comme cadre symbolique du louvetisme. C'est plus précisément le cycle des histoires de Mowgli qui fournit à la meute toutes ses références thématiques.

Il s'agit de l'histoire d'un petit d'homme et de son accession à une maîtrise personnelle, qu'il met au service du clan qui l'a accueilli. Tout comme les enfants se perçoivent au centre de tout, l'enfant Mowgli est constamment au centre de l'action. Livré à lui-même au début de l'histoire, Mowgli est appelé à disparaître, à être anéanti par les forces diverses de la jungle : c'est la représentation de l'éducation de chaque être humain, des étapes de sa croissance. Le cycle des histoires de Mowgli fournit à la meute ses références thématiques

Le cycle des histoires de Mowgli constitue ainsi une grande parabole de l'éducation du caractère. Dans ces aventures captivantes, remplies d'exotisme et de mystère, on trouve une source presque inépuisable d'applications pratiques pour la vie de la meute et la progression des Louveteaux.

La vie du clan de Seeonee est marquée par un esprit communautaire très développé. Chaque loup y a sa place et chacun doit tenir compte des autres. Le clan est fort parce que ses membres sont étroitement unis.

La vie communautaire nécessite l'obéissance à une même loi, d'où la présence d'un chef, Akéla, comme gardien de la Loi. C'est la Loi qui permet le Peuple libre.

La grande activité du clan de Seeonee est la chasse. Deux grandes qualités sont nécessaires pour réaliser des chasses fructueuses : la maîtrise de soi et l'énergie. Mowgli est devenu un redoutable chasseur, mais il lui a fallu développer beaucoup de persévérance et vaincre de nombreuses difficultés.

Ainsi, la jungle est un univers dont l'intérêt en matière d'éducation des enfants peut être considérable.

: Le cycle des aventures de Mowgli

Le Livre de la Jungle, de Rudyard Kipling, se présente en deux volumes qui racontent quinze histoires distinctes. Parmi elles, huit composent le cycle des aventures de Mowgli. Voici les titres de ces huit récits : *Les frères de Mowgli*,

La Chasse de Kaa, « *Au tigre, au tigre* », *Comment vint la crainte*, *La Descente de la Jungle*, *L'Ankus du Roi*, *Chien Rouge* et *La Course de Printemps*. Comme ces récits ne se présentent pas en ordre chronologique, il peut être utile de rétablir cet ordre si l'on désire raconter l'histoire de Mowgli. Voici un tableau qui fournit l'âge approximatif de Mowgli au moment de chaque aventure.

TITRE DU RÉCIT	ÂGE DE MOWGLI
<i>Les frères de Mowgli</i> , 1 ^e partie	1 an
<i>La Chasse de Kaa</i>	7 ans
<i>Comment vint la crainte</i>	8 ans
<i>Les frères de Mowgli</i> , 2 ^e partie	11 ans
« <i>Au tigre, au tigre</i> »	11 ans
<i>La Descente de Jungle</i>	11 ans
<i>L'Ankus du Roi</i>	12 ans
<i>Chien Rouge</i>	14 ans
<i>La Course de Printemps</i>	16 ans

: Les peuples de la jungle

Mowgli vit au milieu d'animaux, dotés de qualités et de défauts qu'on retrouve habituellement chez les humains. Parmi ces animaux, on trouve de fortes personnalités, tels Akéla, Baloo, Bagheera, Kaa, Shere-Khan et Tabaqui. Mais les animaux de la jungle sont aussi de petites sociétés : le Clan des loups, les Bandar-Logs, le Petit Peuple

des Abeilles, le Clan des Chiens rouges... Sans oublier, bien qu'il ne s'agisse pas d'animaux, le village des Hommes. Les loups et les Bandar-Logs sont les symboles de deux types de société opposés. Attardons-nous-y quelque peu.

Le Clan des loups est un groupe d'individus capables de s'organiser grâce au contrôle et à l'éducation de leurs instincts. C'est un groupe homogène, capable de s'identifier au moyen de la Loi, auquel les Louveteaux doivent s'intégrer. Ce peuple fait penser à la société humaine qui fonde son existence sur la capacité de chacun de mettre de côté ses intérêts propres au profit de ceux de la communauté, sur la possibilité pour chacun de s'identifier aux autres, de développer de l'empathie et de tenir compte de leurs besoins.

Les Bandars-logs, ou le peuple des singes, symbolise la société désorganisée, sans loi, où les individus sont sales, négligés, criards et ne prennent pas soin de leurs petits. Tout au plus s'entendent-ils confrontés à un danger urgent. La majeure partie du temps cependant, ils ne font qu'imiter ce que les autres font. Nous sommes des Bandar-Logs, nous l'avons tous été et nous courons tous le risque de le redevenir, à quelque moment de notre existence, quand nos instincts nous mènent à des conduites infantiles et irrationnelles. Collectivement, nous faisons sans cesse face à cette alternative : la meute qui agit de façon intégrée, adaptée et modérée, ou la sauve-qui-peut égoïste et sans loi des Bandar-Logs.

: Les principaux personnages

AKÉLA, le chef de la meute, est l'une des raisons majeures de la cohésion de la meute. C'est parce qu'elle lui obéit et le respecte que la meute constitue une société évoluée et efficace. Akéla est le père, il est capable de donner, il est celui qui a accumulé le plus d'expérience, qui peut aller de l'avant. Il est le guide qui met son savoir, sa force et sa valeur au service de la collectivité.

BALOO, l'ours, le Docteur de la Loi, est l'éducateur qui peut se montrer exigeant, mais qui se distingue par sa bonne humeur. Il a de vastes préoccupations, s'inquiète de ce qui se passe, s'intéresse à tout et se déplace pour les choses qui sont véritablement importantes. Il n'est pas toujours là, mais il apparaît chaque fois qu'on a besoin de lui. Il ne prend des initiatives que dans des circonstances exceptionnelles, mais on a recours à lui chaque fois qu'il y a un problème, on a confiance en la maturité et le bon sens qu'apporte une longue expérience.

BAGHEERA, la panthère, au contraire d'un Baloo aux mouvements maladroits et à la démarche pesante, est un félin agile. Rapidité et astuce sont ses qualités dominantes de chasseur. Et cette astuce traduit une profonde intelligence. Dans ses rapports avec Mowgli, son dévouement est inconditionnel et sans limites.

KAA, le python, n'est pas un serpent venimeux, ce qui en fait un animal plutôt sympathique. Mais c'est un reptile, un animal à sang froid, qui vit à un rythme très différent

des autres. Ainsi apparaît-il lent et réfléchi. Bien qu'il ne soit pas très présent, il est prêt, après quelques flatteries, à se porter au secours de Mowgli, qu'il aime sans réserve. Et dans l'action, il est redoutable.

SHERE-KHAN, le tigre, est l'expression de la vanité et de la sottise. Il est certes un félin redoutable, mais c'est une façade qui dissimule une grande nullité. Il rugit avec fureur, mais il est lâche ; il simule la force pour cacher sa faiblesse. Il est dangereux parce qu'il représente l'attitude, courante chez l'homme, consistant à faire semblant d'être ce que l'on n'est pas et de dissimuler ce qu'on est. Ça s'appelle de l'hypocrisie, de la duplicité. (Voir note dans le paragraphe traitant du nom des animateurs, page 30.)

TABAQUI, le chacal, est le flatteur qui avance dans l'ombre de Shere-Khan. Il est rusé, mais lâche. C'est aussi un profiteur sans scrupules.

FERAO, le pivert aime chanter. Il est gai, enjoué et travaille à rendre les choses plus belles et annonce le Nouveau Parler qui donne un cœur nouveau.

FRÈRE GRIS, le demi-frère et compagnon fidèle de Mowgli. Il incarne la loyauté et la solidarité. Sa citation à retenir : « Ta chasse est ma chasse, ton gîte est mon gîte et ton dernier combat sera le mien. »

RIKKI-TIKKI-TAVI, la mangouste. Elle est un personnage du *Livre de la Jungle*, mais ne fait pas partie de l'histoire de Mowgli. Elle est curieuse, gentille, affectionnée, brave et

protectrice. Elle sait être respectueuse et reconnaissante, et connaît la valeur de l'amour ainsi que les différentes façons de le démontrer.

Les huit récits qui composent le cycle de Mowgli comportent plusieurs autres personnages épisodiques, dont la signification est moins importante. Chacun possède aussi ses qualités et ses défauts et à l'occasion, la meute peut les solliciter. Mentionnons simplement : Hathi, l'éléphant, maître de la jungle ; Chil, le vautour, un messager ; Raksha, la mère louve, la protectrice ; Mor, le paon vaniteux ; Mang, la chauve-souris, un autre messager ; Rama, le grand taureau ; Phao, le successeur d'Akela à la tête de la meute ; Wontolla, le loup solitaire.

: La transposition dans la vie de la meute

Le thème de la jungle imprègne en permanence la vie de la meute, il en est le cadre de vie. La transposition se fait principalement dans le vocabulaire. Ce sont notamment les noms des animateurs et l'identification d'un grand nombre d'éléments s'appliquant à la vie de la meute. On peut aussi puiser dans l'histoire de Mowgli pour identifier des lieux, des objets et des circonstances associés à la vie de la meute.

: Les noms des animateurs

Les animateurs, appelés les « Vieux-Loups », sont invités à adopter des noms tirés du *Livre de la Jungle*. Les plus courants sont évidemment les personnages les mieux

définis et qui comptent parmi les amis de Mowgli. Il est naturellement souhaitable que le choix des noms se fasse en fonction des qualités des personnages qui correspondent le mieux à celles des adultes. Il y a des dizaines d'amis de Mowgli dans le *Livre de la Jungle*, donc un choix immense de rôles que peuvent personnifier les animateurs. **On comprendra cependant qu'il serait inapproprié pour un animateur de prendre le rôle de Shere-Khan ou Tabaqui, même pour blaguer.**

Cependant, si le personnage choisi révèle un ou des traits de personnalité dominants, cela ne veut pas dire que l'adulte sera un spécialiste ou sera limité seulement aux fonctions que lui inspire son modèle. Il est possible de prendre l'identité de personnages secondaires, qu'on enrichit de traits de caractère qui ne se trouvent pas dans *Le Livre de la Jungle*.

De leur côté, les Louveteaux s'identifient à Mowgli, mais chacun garde son véritable nom, sans référence au *Livre de la Jungle*.

: Autres identifications

La plupart des éléments qui s'appliquent à la vie de meute tirent leur nom directement du *Livre de la Jungle* ou s'en inspirent. *Les chasses* et les *grandes chasses* rappellent évidemment l'activité majeure de la meute. Le *Rocher du Conseil* désigne dans *Le Livre de la Jungle* un lieu où les loups se réunissent les nuits de pleine lune, pour discuter de la vie et de l'avenir du Clan. Le *maître-mot* est une

formule destinée à protéger Mowgli des oiseaux, des serpents ou des carnivores de la jungle. Le *Grand Hurlement*, ban traditionnel du louvetisme, évoque bien entendu le chant des loups.

Ces termes contribuent fortement à rendre présent le thème de la jungle dans l'imagination des Louveteaux.

On peut trouver dans *Le Livre de la Jungle* bien d'autres termes pour identifier des lieux, des objets, des circonstances, des cris, etc. Par exemple, la Trêve de l'eau, une loi de la jungle qui défend de tuer quand les animaux viennent boire en période de sécheresse, devient un moment pour se désaltérer au cours d'une réunion ; l'arbre Dhâk, lieu où Mowgli donne rendez-vous à Frère Gris pour accomplir sa vengeance contre Shere-Khan, est un lieu particulier de rassemblement ou un moyen de gérer le droit de parole.

4

LE SYSTÈME D'ÉQUIPES

»»» LA MEUTE

Chez les Louveteaux, l'unité se nomme la *meute*. Elle se compose habituellement de deux à cinq tanières dont les membres sont âgés de 9 à 11 ans et encadrés par une équipe d'animateurs.

»»» MIXITÉ ET COÉDUCATION

Bien qu'elle puisse être homogène, une meute peut aussi regrouper des garçons et des filles. L'équipe d'animateurs d'une unité coéduquée doit se composer d'au moins une femme et un homme.

La mixité dans une meute signifie que les objectifs éducatifs du scoutisme que l'on y poursuit sont également « coéducatifs ». En jumelant garçons et filles lors des activités, il faut naturellement adapter le programme d'activité par rapport à une activité homogène, en axant par exemple davantage les jeux physiques sur la coopération. Il ne faut pas non plus combattre la tendance naturelle voulant que les garçons veuillent, à certains moments, se retrouver entre eux et les filles, entre elles. S'il est préférable de vivre les activités en groupe, des temps libres peuvent être laissés en début de réunion, permettant aux enfants de se regrouper selon leur sexe ou leurs affinités.

»→ TANIÈRE

La tanière est l'équipe de base à la meute, un regroupement naturel et spontané formé avec un minimum d'intervention de la part des adultes. Les tanières pourront donc être de taille inégale. Il arrive aussi fréquemment que les unités 9-11 ans soient mixtes. Les tanières peuvent alors être homogènes en genre ou mixtes.

La tanière est l'outil privilégié de la pratique de la démocratie et de la prise de décision. Activement encouragée, celle-ci peut devenir l'ingrédient-clef du développement des jeunes dans le scoutisme. Pour réaliser des activités et de la progression pendant la saison de chasse, les membres de la tanière exercent de petites responsabilités qu'ils échangent d'une saison de chasse à l'autre.

Puisque les tanières sont formées à l'initiative des jeunes, il peut être nécessaire de se donner un certain temps avant de les constituer.

: Le Pisteur

Le Pisteur est élu par ses pairs de la tanière. Son mandat est d'un an et ne peut être immédiatement reconduit l'année suivante. Pour signifier son rôle, un nœud de fonction se porte sur le foulard.

Il fait partie du Clan de Baloo seulement s'il en est à sa troisième année ou qu'il a 11 ans.

Rôles du Pisteur :

- * Donner l'exemple ;
- * Être présent et encourager la présence de tous ;
- * Coordonner le fonctionnement de l'équipe ;
- * Favoriser le partage des tâches dans la tanière ;
- * Soutenir chaque membre dans l'accomplissement de ses tâches ;
- * Être un parrain ;
- * Faire valoir le talent des membres de sa tanière ;
- * Aider les membres de sa tanière à progresser ;
- * Inciter chaque membre de la tanière à exprimer son opinion ;
- * Représenter la tanière au Conseil d'Akéla.

: **Second Pisteur**

Il agit comme gérant de projet pour les tâches dont sa tanière a la responsabilité. Son mandat est d'une durée d'une saison de chasse et ne peut être immédiatement reconduit la saison suivante. Un nœud de fonction se porte sur le foulard pour signifier son rôle.

Il fait partie du Clan de Baloo seulement s'il en est à sa troisième année ou s'il a 11 ans.

: **Autres rôles**

D'autres rôles peuvent être distribués dans la tanière si nécessaire, pour une saison de chasse seulement. Il peut aussi y avoir des postes vacants en fonction du nombre de jeunes, et deux jeunes peuvent occuper le même rôle.

Voici quelques postes qui pourraient être occupés :

- ✱ Le HURLEUR est le porte-parole chargé de présenter le résultat des discussions de la tanière au Rocher du Conseil ;
- ✱ Le VEILLEUR est le gardien du temps ou de la tâche² ;
- ✱ L'AMEUTEUR est responsable de distribuer équitablement le droit de parole ;
- ✱ Le RABATTEUR est l'intermédiaire responsable de solliciter l'aide d'un animateur et de transmettre l'information aux animateurs ;
- ✱ Le MARQUEUR est le secrétaire.

: Clan de Baloo

La nouvelle pédagogie reconnaît un statut différent au jeune selon son âge. Ce statut prend effet lors de la troisième année louveteau du jeune (à son anniversaire de Promesse) et/ou le jour d'anniversaire de ses 11 ans. Après une relecture de la Promesse et une prise de conscience de sa signification, le jeune devient Louvart et membre du Clan de Baloo. Lorsque le Clan de Baloo se rencontre, il devient le Conseil de Baloo.

Le Louvart est intronisé lors d'un Rocher du Conseil. Pour cette cérémonie, Akéla fait l'appel du Louvart, qui se présente à l'avant, où il est reçu par Baloo. Celui-ci lui remet alors une épinglette, et lui transmet le secret du Clan : « Ne crains pas la nuit où les loups viendront te prendre. »

Par la suite, chaque Louvart est appelé à assumer une tâche spéciale et à devenir une ressource pour la meute. Voici quelques tâches pouvant être prises en charge par des Louvarts :

- ✱ Entretien du journal de meute ;
- ✱ Moniteur de la progression sur le mât de meute ;
- ✱ Organisateur de cérémonies ; gardien du protocole (ex. : Promesse, accueil des nouveaux) ;
- ✱ Organisateur des soirées autour du feu ;
- ✱ Sensibilisation à l'écologie et à la protection de la nature ;
- ✱ Sensibilisation à la sécurité dans les activités ;
- ✱ Sensibilisation à la bonne entente (médiateur dans les conflits).

»»» → LES INSTANCES

: Rocher du Conseil

Le Rocher du Conseil est l'Assemblée générale de la meute, qui permet à tous les membres de s'exprimer librement sur divers sujets : chasses et grandes chasses de la saison de chasse, accueil des nouveaux, préparation de cérémonies, Promesse, remise de badges de progression, fonctionnement de la meute. La meute prend alors les décisions qui s'imposent. C'est aussi lors d'un Rocher du Conseil que l'on intronise les nouveaux Louvarts.

Un Rocher du Conseil peut durer jusqu'à vingt minutes. Au-delà de cette durée, il y a de fortes chances que les enfants se montrent inattentifs, turbulents et ne soient plus intéressés. Si tel est le cas et que l'équipe d'animation juge important de poursuivre le Rocher du Conseil, il est suggéré d'en reporter la suite à une période ultérieure, qui peut être dans la même réunion.

: Conseil de Baloo

Le Conseil de Baloo est une instance de conseil, le *Comité d'experts* chargé de conseiller, guider, soutenir, former et aider la meute à trouver des ressources. S'il en fait la demande, Baloo ou un autre Vieux-Loup peut assister à ce Conseil à titre de *sage*. Les Vieux-Loups sont présents principalement sur invitation.

Le Clan doit faire une demande à l'avance aux Vieux-Loups pour se réunir soit pendant la réunion hebdomadaire suivante, avant la réunion ou lors d'une fin de semaine d'activités des Louveteaux.

Chaque fois que le Clan de Baloo se rencontre en Conseil, il doit nommer un marqueur et un hurleur. Les grandes lignes du sujet de discussion et les recommandations doivent être inscrites dans un grand livre, en indiquant la date de la rencontre. Lorsque le Conseil arrive à une proposition ou une suggestion sur un sujet pour lequel il a été consulté, il doit informer un Vieux-Loup de la décision du Clan.

Le Clan de Baloo devrait être sollicité à plusieurs reprises durant une saison de chasse et doit être responsable d'au minimum une activité, chasse ou autre. Les sujets sur lesquels l'équipe d'animation ou la meute peut demander conseil au Clan portent entre autres sur :

- ✱ Un jeu ou activité dans un but précis ;
- ✱ Une organisation d'une rencontre ou d'un coucher ;
- ✱ Un thème de camp ;
- ✱ Un lieu d'activité ;
- ✱ Une personne ressource à contacter ;
- ✱ Une démonstration technique ;
- ✱ Le décor et le protocole des activités.

Au début et à la fin d'une saison de chasse, les animateurs convoquent le Clan pour faire le point. Si le Clan se rencontre lors de réunions hebdomadaires, l'animateur n'est pas

obligé d'être systématiquement avec les jeunes. Être dans le même local suffit. Il est important de plus qu'il y ait une rotation des animateurs qui accompagnent le Clan. De cette façon, le Clan de Baloo reste la propriété des jeunes et non celle des animateurs. Comme animateur, il est toujours important de savoir quand une rencontre du Clan de Baloo a lieu.

: Conseil d'Akéla

Le Conseil d'Akéla est l'instance exécutive de la meute – le *gouvernement* chargé de planifier les activités et de prendre les décisions d'organisation sur des sujets bien précis, qu'il serait trop fastidieux de régler en Rocher du Conseil (décision sur le partage des tâches pour une grande chasse, composition des tanières, etc.)

Le Conseil est composé de l'équipe d'animation et des élus des tanières, qui agissent à titre de représentants. Il réunit aussi un minimum de deux animateurs, et au besoin Akéla.

Le Conseil d'Akéla se rencontre au besoin, selon la situation et sur convocation. Un conseil formel doit toutefois se tenir à la fin de chaque saison de chasse, pour revenir sur le cycle passé. Un rapport de ce Conseil doit par la suite être présenté au Rocher du Conseil. Il y aura divers Conseils d'Akéla durant l'année, dont certains seront strictement réservés aux Pisteurs.

5

LA RELATION ÉDUCATIVE ADULTES – JEUNES

➤ UNE FAMILLE HEUREUSE

La meute est une famille heureuse. Il y règne un climat de franchise, de bienveillance, de loyauté et de liberté. On s’y amuse beaucoup, la bonne humeur y est de mise. Ce climat repose pour une grande part sur la confiance des enfants en l’équipe d’animateurs et sur la complicité de ces derniers avec les enfants. Les adultes doivent donc faire le maximum pour favoriser cette confiance : ils doivent se montrer disponibles et attentifs, et constamment afficher beaucoup d’enthousiasme. Les relations amicales comptent pour beaucoup dans la réussite des activités.

»» LE RÔLE DES ADULTES

Les adultes qui accompagnent les enfants au sein de l'unité sont beaucoup plus que de simples animateurs. Chacun d'eux assume trois fonctions principales et indispensables :

Il est d'abord un «moniteur d'activités ». Il doit faire en sorte que toute activité entreprise par l'unité soit bien menée et réussie. Même s'il n'a pas toutes les compétences qu'il faut pour toutes les activités, il doit faire le nécessaire pour que l'unité ait à sa disposition, au besoin, les compétences et l'aide technique requise.

Il est aussi un « éducateur ». Il doit accompagner le processus d'autoéducation et faire en sorte que les expériences vécues par le jeune soient autant d'occasions de développer ses connaissances, ses compétences ainsi que son comportement. Il est en relation avec le jeune pour l'aider à prendre conscience de ses besoins de développement et à les accepter. Il fait en sorte que le programme proposé réponde bien à ceux-ci.

Il est enfin un « animateur de groupe ». Sur la base d'un partenariat librement consenti entre jeunes et adultes, il doit veiller à ce que les membres de l'unité entretiennent entre eux des relations positives, qui soient pour tous une source d'enrichissement, et à ce que l'unité soit un environnement propice à la progression collective.

»»» L'ÉQUIPE D'ANIMATEURS

À la meute, les jeunes sont encadrés par une équipe d'animateurs. Cette équipe assume plusieurs responsabilités. En plus d'être là pour les jeunes, les animateurs doivent être capables de travailler en équipe, d'avoir des objectifs communs, de partager leurs ressources et de se remettre en question.

Les adultes de l'équipe sont tous des « adultes dans le scoutisme ». Cela signifie non seulement qu'ils assument des responsabilités, mais qu'ils adhèrent aussi aux valeurs du Mouvement scout, en observent les règles et agissent en conformité avec le code d'éthique de l'Association des Scouts du Canada. Ils exécutent également un mandat en tant qu'animateur, qui est assorti d'une durée fixée et qui est renouvelable. Ils sont formés, évalués, et on reconnaît périodiquement leur contribution.

Chaque unité comporte un animateur responsable, âgé d'au moins 21 ans, qui relève normalement du responsable du groupe. Celui-ci supervise et soutient les autres animateurs de la meute, qui sont âgés d'au moins 18 ans.

»»» CONSEIL « SPÉCIAL » D'AKÉLA

Le conseil « spécial » d'Akéla est en lien avec la discipline et est uniquement composé de l'équipe d'animation. Il sert à rencontrer un jeune pour discuter de son comportement à la meute. Si plus de deux rencontres doivent se faire

avec le même jeune, l'équipe d'animation est fortement encouragée à rencontrer se(s) parent(s). À chaque fois qu'une rencontre en conseil « spécial » d'Akéla a lieu, une note est rédigée, indiquant le nom du jeune, la date et le motif de cette rencontre.

Lors de la première réunion de parents, il est fortement conseillé qu'ils soient informés de l'existence de ce conseil spécial d'Akéla.

6

LA LOI ET LA PROMESSE

»»» LA LOI

« Le Louveteau partage sa joie avec les autres, puise sa force dans la meute et va jusque bout de ses chasses pour devenir bientôt un Loup Éclaireur. »

»»» LE MAÎTRE-MOT

De la Loi est issue la devise des Louveteaux que, par référence au thème de la jungle, on appelle le maître-mot : « De notre mieux ! »

➤ LES MAXIMES

Les maximes proviennent du cadre symbolique et ne sont pas une référence au nom des animateurs. L'animateur se doit de respecter toutes les maximes puisqu'il est un modèle pour les jeunes.

Je choisis d'être...

- ✿ Vrai comme Baloo.
Je donne mon avis et je fais ce que je dis.
- ✿ Respectueux comme Rikki Tikki Tavi.
Je prends soin de moi, des autres et de notre planète.
- ✿ Débrouillard comme Kaa.
Je découvre et je crée de mes mains.
- ✿ Heureux comme Ferao.
Je sais m'émerveiller et profiter de la vie.
- ✿ Dynamique comme Bagheera.
Je suis actif, bon joueur et prends soins de ma santé.
- ✿ Solidaire comme Frère Gris.
Je suis ami avec tous, partout.

»»» MESSAGE DU PEUPLE LIBRE

Nous sommes le peuple libre, celui qui garde la Loi. La chasse est bonne quand la meute se rappelle : « La force de la meute, c'est le Louveteau et la force du Louveteau, c'est la meute. Vive la meute et vive la Loi. »

Le message du peuple libre est intimement lié à la Loi. Il peut être utilisé de plusieurs façons, par exemple dans des cris de ralliement, des rassemblements, ou pour obtenir le silence. Il doit toutefois toujours rappeler la Loi.

»»» LA PROMESSE

Une cérémonie de Promesse se veut courte, significative et faite sur mesure, ce qui veut dire qu'il peut y avoir plusieurs Promesses au cours d'une même année.

Le texte de Promesse doit être compris plutôt qu'appris par cœur. Le jeune peut aussi faire sa Promesse dans ses propres mots.

« Je promets de faire de mon mieux pour observer la Loi et les maximes de la meute et rendre un service tous les jours. »

Voir Cérémonial en annexe.

7

LA PROGRESSION PERSONNELLE

À l'âge des Louveteaux, la progression mise principalement sur la découverte et l'exploration. Chaque étape de développement vise donc à acquérir d'abord de nouvelles connaissances (apprentissage), ensuite de nouvelles compétences (savoir-faire) et finalement, à développer de nouveaux comportements (savoir-être).

Deux items structurent la progression : la battue et la proie.

La battue a normalement une durée d'une saison de chasse. C'est un défi de meute. Avec l'aide des animateurs, c'est la tanière qui tient à jour le statut de cette progression. Une battue se déroule sur un des six territoires de chasse et est nécessairement en lien avec des objectifs éducatifs du champ de développement correspondant (ex : territoire de chasse de Bagheera = développement physique).

Les activités et projets réalisés au cours d'une saison de chasse ne sont pas uniquement en lien avec le territoire de chasse sur lequel les Louveteaux ont choisi de faire leur battue mais, au terme de la saison de chasse, ce doit être clair pour eux qu'ils ont progressé, qu'ils sont plus dynamiques ou plus débrouillards, respectueux, vrais, heureux ou plus solidaires.

La proie est individuelle et peut durer entre un et quatre mois. Elle peut donc être étalée sur plus d'une saison de chasse. Le choix de la proie du Louveteau est indépendant de celui du territoire de chasse de la meute. C'est un défi personnel. Les animateurs et le jeune effectuent une coévaluation de celui-ci pour décider de l'obtention de ses proies.

C'est le Louveteau qui détermine le territoire à travers lequel il veut chasser sa proie, quel en sera le contenu et les niveaux de réussite. Il doit toutefois acquérir de nouvelles connaissances et compétences et/ou développer de nouveaux comportements. Le jeune part donc de ce qu'il sait déjà pour aller plus loin. S'il choisit un sujet qui l'intéresse, il aura envie de s'y consacrer en dehors des activités de la meute. La proie peut comporter un ou plusieurs volets, selon la nature et la complexité du défi. L'important est que la proie demeure à la portée du jeune tout en lui permettant d'aller plus loin. La progression du jeune devrait être observable dans tous les aspects de la vie du Louveteau.

➤ ORGANISATION DE LA PROGRESSION

Pour obtenir un territoire de chasse, un trio de battues et de proies est nécessaire.



Le badge du territoire est remis au jeune dès qu'il le choisit, que ce soit pour une battue ou une proie. Une étoile est apposée sur une des pointes de la tête du loup (museau ou oreilles) dès qu'une proie ou une battue est réalisée. Une note est aussi inscrite au carnet du jeune.

Le territoire de chasse est complété lorsque les trois étoiles sont apposées. Lorsque le territoire de chasse est terminé, un ruban est placé au mât de meute.

Des battues peuvent être réalisées sur un maximum de deux territoires à la fois. À l'opposé, les proies se chassent une à la fois et sur un territoire à la fois.

➤ MÂT DE MEUTE

Le mât de meute (mât à tête de loup) sert à marquer la progression de tous les membres de l'unité. Sur le mât devraient se retrouver les six territoires de chasse, chacun identifié par un ruban de couleur. S'ajoutent à ceux-ci, une section pour les membres du Clan de Baloo et une autre pour les Vieux-Loups.

Chaque fois qu'un Louveteau complète un territoire de chasse, une bande de couleur à son nom peut être ajoutée sur le mât de meute, dans la section correspondante. Un Louvart désigné est autorisé à ajouter les rubans de progression de la meute, mais ceci en dehors des cérémonies.

Le mât de meute peut aussi servir à l'ouverture d'un Rocher du Conseil, à la Promesse, aux camps et lors de toute progression. Pour protéger la valeur symbolique du mât de meute, seuls les Vieux-Loups ont le droit de le transporter.

« Le but du mât-totem est d'encourager les garçons à se rendre capables en enregistrant les brevets qu'ils ont gagnés, en montrant au premier coup d'œil la valeur d'une meute, en stimulant les autres meutes et en encourageant chaque individu à travailler pour sa part à l'honneur de la meute.³ »

: Construction

Le mât de meute peut être assemblé de diverses façons, selon les goûts de la meute. L'important est que toutes les sections (la tête de loup et les diverses parties pour la progression) y soient.

Deux moyens sont généralement privilégiés pour fixer la tête de loup au mât. Le premier consiste à faire une tête plate (planche), qui sera emboîtée dans le mât à l'aide d'une encoche. La planche peut ensuite être fixée à l'aide de colle à bois ou d'une vis la transperçant.

Une autre façon consiste à faire une tête sculptée et à la visser ou la coller sur une planche de bois, elle-même fixée au mât. Si cette façon donne des résultats plus spectaculaires, il est par contre plus difficile d'obtenir un assemblage solide.

De son côté, Baden-Powell proposait d'enfoncer directement une tête de loup en 3D au mât.

Au niveau du mât, chaque section est déterminée par un ruban de couleur :

<i>Territoire de Baloo</i>	Blanc	
<i>Territoire de Rikki Tikki Tavi</i>	Violet	
<i>Territoire de Kaa</i>	Vert	
<i>Territoire de Ferao</i>	Jaune	
<i>Territoire de Bagheera</i>	Rouge	
<i>Territoire de Fère Gris</i>	Orange	
<i>Clan de Baloo</i>	Bleu	
<i>Vieux-Loups</i>	Turquoise	

»» LE TEMPS DE LA MUE

C'est un temps de réflexion où chaque Louveteau peut s'interroger sur son cheminement personnel en fonction de son expérience avec la Loi. Cette réflexion porte principalement sur le chemin parcouru depuis son arrivée au sein de la meute.

Dans la jungle aussi, on mue. Kaa change de peau lorsque la sienne devient trop petite. Les loups changent de pelage chaque année. Leur pelage devient de plus en plus clair, pour devenir presque blanc à la fin de leur vie. La mue est utilisée comme symbole de l'évolution, de la maturité.

Pour permettre une réflexion adaptée en fonction de la préparation à la Promesse, du premier ou second anniversaire de Promesse, il est proposé de diviser les jeunes pour cette activité. Le texte de la Promesse, les maximes et la Loi peuvent être utilisés.

»> OPÉRATION PEAU DE SHERE KHAN

« Par l'Eau, le Bois et le Vent
Faveur de Jungle va devant ! »

« Je reviendrai sûrement, dit Mowgli, et quand je reviendrai, ce sera pour étaler la peau de Shere Khan sur le Rocher du Conseil. Ne m'oubliez pas ! Dites-leur dans la Jungle de ne jamais m'oublier ! »

L'Opération Peau de Shere Khan est une stratégie de passage en douceur et en continuité vers l'unité plus vieille. Elle comprend quatre étapes :

- ✱ La capture au clair de lune ;
- ✱ Le parrainage par un Frère Loup Éclaireur ;
- ✱ Le départ (montée) ;
- ✱ Le retour.

: La capture au clair de lune

Au cours de sa troisième année ou dès que le Louveteau a atteint l'âge de 11 ans, il est candidat à la capture. Il s'agit d'une mise en scène ou d'une invitation qui marque le début du processus de passage à l'unité plus vieille. Ce passage facilite la gestion de l'âge charnière.

Un soir, des loups Éclaireurs capturent le Louveteau candidat, sans que les Louveteaux ne sachent d'avance qui sera emmené. Il y a de préférence plusieurs soirées de capture au cours de la même année. Le Louveteau capturé sera invité à participer, ce soir-là ou un autre soir, aux activités de la troupe. Il pourra à ce moment se choisir un parrain qui parlera pour lui chez les Loups Éclaireurs. Le Louveteau aura toujours la possibilité de retour à la meute.

: Le parrainage

Après la capture suit une période s'échelonnant de quelques semaines à quelques mois pendant laquelle le Louveteau est pris en charge par un parrain Éclaireur. Idéalement, ce parrain est un ancien Louveteau que le jeune a connu une année précédente. Ce jumelage permettra au Louveteau de participer à certaines activités de la troupe et de la patrouille du parrain.

Il est alors possible pour le Louveteau de choisir s'il décide de poursuivre son année chez les Louveteaux ou aux Éclaireurs. Ceci implique nécessairement un dialogue et une complicité entre les équipes d'animation des deux branches qui chercheront l'avis du jeune et de ses parents.

: Le départ

Le départ est une cérémonie simple où le Louveteau quitte la meute pour la troupe (ou le club). Le départ peut se faire à n'importe quel moment de l'année, mais idéalement à la fin d'une saison de chasse.

Le Grand Hurlement doit être fait lors de cette cérémonie. C'est la deuxième et dernière fois que le Louveteau est placé au centre du ban.

: Le retour

Lors des Promesses des Louveteaux, il devrait toujours y avoir un Éclaireur (un ancien Louveteau – il peut y en avoir plus d'un) qui visite la meute avec la peau de Shere Khan. Le cycle est ainsi complété.



LE CONTACT AVEC LA NATURE

De façon générale, on parle aussi de plein air. En vivant en plein air, le scout apprend à respecter l'environnement et à en utiliser judicieusement les ressources. Il est même invité à en faire plus : agir pour aider à conserver ces ressources et le patrimoine naturel, faire prendre conscience aux autres de la fragilité du milieu naturel et de la précarité des biens qu'il nous procure.

La nature est effectivement un lieu idéal pour vivre le scoutisme. En dehors du cadre connu de la ville, le jeune y découvre une multitude de possibilités pour développer son potentiel. C'est pourquoi la plupart des activités doivent se dérouler à l'extérieur.

En tant qu'élément de la méthode scout, l'idée de *nature* va plus loin que l'organisation d'activités en plein air. Il s'agit pour le jeune de créer un contact constructif et durable avec la nature, afin de contribuer aussi bien à son développement personnel qu'à la protection de l'environnement.

Cet élément de la méthode scout, le *contact avec la nature*, a souvent été laissé pour compte. Pourtant, Baden-Powell en avait fait un des points centraux de sa pédagogie, insistant pour emmener ses Éclaireurs loin de la ville lors des camps.

S'il est vrai qu'il est souvent plus facile de passer le temps de réunion à l'intérieur ou dans le stationnement du local scout, il ne faut pas oublier que cette réalité correspond à celle vécue quotidiennement par la grande majorité des jeunes. Effectivement, les 8 à 18 ans passent en moyenne soixante heures par semaine devant des médias électroniques, ce qui correspond à du temps inactif sur le plan physique, mais surtout, à du temps passé à l'intérieur.

De récentes études ont démontré qu'un contact quotidien avec la nature augmente les capacités cognitives des enfants, en plus de les rendre plus actifs physiquement, plus conscients de leur alimentation et plus civils les uns envers les autres⁴. Cet effet s'accroît avec la fréquence d'exposition à l'extérieur, ce qui veut dire que de courts contacts répétés avec la nature sont préférables à un seul contact prolongé. S'il est toujours préférable de faire les camps dans des espaces verts, c'est donc une

exposition répétée avec la nature qui est à privilégier lors des réunions. Il n'est pas nécessaire pour cela de se déplacer en campagne, plusieurs parcs offrent assez de verdure pour valider l'expérience *nature*.

L'augmentation de l'éveil intellectuel constitue l'effet le plus marqué du contact avec la nature, qui stimule la concentration et réduit les symptômes du trouble déficitaire de l'attention et de l'hyperactivité (TDAH) ainsi que les risques de dépression⁵. Faire systématiquement un détour par le parc lors d'une réunion peut donc devenir un investissement rentable au niveau de la concentration des jeunes pour le reste de la réunion en diminuant les interventions disciplinaires. Des parents d'enfants hyperactifs ont d'ailleurs noté que leurs enfants démontrent moins de symptômes lorsqu'ils font des activités en plein air que lorsqu'ils restent à l'intérieur⁶.

La nature est aussi associée à un relâchement du quotidien. Après avoir côtoyé des rues asphaltées, des classes ou des bureaux toute la journée, la simple vue d'un arbre peut permettre de briser la routine et procurer un sentiment de détente.

La nature est le parfait terrain de jeu par le peu de contraintes qu'elle offre. Proposant de grands espaces, pouvant être aménagée de multiples façons, laissant libre cours à l'imagination, la nature est propice au jeu libre. À l'opposé, surtout depuis l'apparition de la technologie, le jeu de plus en plus développé en ville est contrôlé et encadré par des règles très strictes. En découvrant la

nature, en l'apprivoisant et en faisant leur terrain de jeu, les jeunes peuvent développer leur esprit critique, leur créativité et leur imagination.

9

L'ÉDUCATION PAR L'ACTION

Le Programme des Jeunes, c'est tout ce que les jeunes font dans le scoutisme. Cela inclut toutes les activités, qu'elles soient structurées et organisées ou spontanées. Celles-ci doivent être considérées comme un moyen de contribuer à la réalisation des objectifs éducatifs du scoutisme. Elles doivent être présentées aux jeunes comme des moyens attirants de mieux grandir et non pas comme un minimum dont ils ne peuvent se passer.

Pour susciter le plaisir et l'enthousiasme, rien de mieux que le jeu sous toutes ses formes : jeux sportifs, intellectuels, dramatiques ; jeux d'apprentissages techniques, de découvertes, de simulation ; jeux d'été, d'hiver ; jeux à grand et petit déploiement.

»»→ LE PROGRAMME D'ACTIVITÉS

L'éducation par l'action est l'un des éléments essentiels de la méthode scout. La meute est, en ce sens, un milieu de vie qui bourdonne d'activités. Et comme le scoutisme poursuit des objectifs éducatifs dans plusieurs domaines de développement personnel (physique, intellectuel, affectif, social, spirituel et le caractère), les activités sont variées et bien adaptées aux enfants. Elles correspondent à leurs intérêts et entretiennent un esprit d'enthousiasme.

Le programme d'activités de la meute n'est pas improvisé. Il fait l'objet d'une planification annuelle, qui prévoit non seulement une succession de réunions et de camps, mais tient également compte de plusieurs facteurs, à commencer par les objectifs éducatifs du scoutisme. Les divers éléments de la méthode scout doivent également être pris en considération, notamment la nature. Les Louveteaux sortent dehors le plus souvent possible et en profitent pour mieux connaître l'environnement.

: La pédagogie du projet

Pour faciliter l'application de la méthode scout, l'Association des Scouts du Canada préconise une pédagogie du projet. Cette pédagogie a l'avantage de réunir dans une approche intégrée la plupart des éléments de la méthode scout.

Inspirée des méthodes actives en éducation, la pédagogie par projet signifie que la vie d'une unité scout et la progression de chaque jeune se déroulent en fonction

d'une succession de projets, chacun d'entre eux comportant diverses étapes auxquelles chaque jeune est invité à participer.

Chaque projet comporte six étapes, auxquelles correspondent des actes de participation. Pour les désigner, l'Association des Scouts du Canada propose six verbes au participe passé, qui forment le sigle VCPRÉF. On dit que le projet est Voulu par les jeunes, Choisi, Préparé, Réalisé, Évalué et Fêté par eux.

En conformité avec la stratégie pour le scoutisme et la priorité stratégique sur la Participation des jeunes adoptées à la Conférence Mondiale de 2002, les Louveteaux devraient être directement engagés dans chaque étape du processus. Évidemment, on ne peut demander à des enfants de 9 à 11 ans ce qu'on demande à des adolescents. Plus l'enfant vieillit et progresse dans le scoutisme, plus sa participation à chacune des étapes du VCPRÉF sera importante. À neuf ou dix ans, l'enfant ne peut faire que des choix limités ; ses moyens et connaissances ne lui permettent que de préparer certaines choses pour les projets de la meute. Il n'a pas non plus tous les outils intellectuels voulus pour faire une évaluation en profondeur de ce qu'il a réalisé. Il peut cependant participer pleinement à la réalisation des projets et il sait très bien ce qu'est une « fête ».

: VC(i)PRÉF

Il existe une autre étape dans la séquence du projet, celle-là inconnue des jeunes. Il s'agit du (i). Il est volontairement mis entre parenthèses parce que l'étape ne s'adresse pas aux jeunes mais uniquement aux animateurs chargés de la réalisation de la proposition éducative de l'Association.

Le (i) signifie Intervenir et Intégrer et fait ainsi référence à plusieurs aspects des responsabilités éducatives de l'équipe d'animation. Cette intervention est stratégique. Elle fait le pont entre la pédagogie par projet et la pédagogie par objectifs.

Intervenir, pour l'équipe d'animation, c'est :

- ✱ Identifier les aptitudes et compétences nécessaires à la réalisation du projet et les difficultés possibles à le réaliser tel que les jeunes l'ont choisi et présenté ;
- ✱ Inventorier les opportunités d'apprentissage en lien avec les objectifs éducatifs ;
- ✱ Imprégner le projet de tous les éléments de la méthode scout, en particulier la Promesse et la Loi (incluant les maximes) ;
- ✱ Indiquer les Intentions pédagogiques de l'équipe d'animation, c'est-à-dire le chemin que l'on veut faire parcourir aux jeunes vers un objectif éducatif de la branche ;
- ✱ Intégrer au projet tous les ajouts et bonifications apportés par l'équipe d'animation.

L'équipe d'animateurs prône donc comme principe qu'il faut associer tous les jeunes à chacune des étapes de l'activité, mais en considérant que les modalités et l'intensité de la participation varient selon les circonstances, les étapes atteintes et les ressources réelles de chaque enfant.

L'animateur doit de plus être conscient de la diversité des objectifs du scoutisme et s'efforcer à ce que les activités atteignent de multiples objectifs. Ce n'est pas là la préoccupation majeure de l'enfant qui, de son côté, souhaite jouer et s'amuser. Dans la pédagogie préconisée, l'adulte ne saurait imposer ses propres choix. C'est d'ailleurs un des éléments qui distinguent le scoutisme de l'école.

Il appartient à l'équipe d'animateurs de déterminer le mécanisme le plus approprié. Il est souhaitable que d'une chasse à l'autre, le mode de préparation puisse varier, ce qui favorise un intérêt accru chez les Louveteaux. On peut aussi, pour une même grande chasse, recourir aux deux mécanismes : une partie de la préparation se fera en tanières, une autre en équipes de tâches.

: La saison de chasse

Une année scout est composée de trois à quatre cycles appelés *saisons de chasse*. Chaque cycle dure en général de huit à dix semaines. C'est à l'intérieur de la saison de chasse que se vivent les étapes du VC(i)PRÉF. Au début de la saison, le Conseil de tanière propose deux territoires

de chasse à pister pour l'unité. Le choix revient à la meute en Rocher du Conseil. S'il n'y a pas d'entente, le Clan de Baloo est demandé pour décider.

Les territoires correspondent aux maximales. Par exemple, on chassera sur le territoire de *Baloo* ou de *Bagheera*.

Les Louveteaux, Louvettes et Louvarts doivent être impliqués le plus possible dans le processus de décision, tout en considérant leurs âges et particularités.

Chaque saison de chasse doit comporter les activités suivantes (des exemples sont donnés en annexe) :

- * Un sport ou une activité physique ;
- * Une chasse sur l'environnement ;
- * Un service dans la communauté ;
- * Une activité d'expression ;
- * Un atelier technique ;
- * Une rencontre interculturelle/générationnelle/
croyance/autre ;
- * Une soirée *Amène un ami*.

Il est toujours possible de combiner plus d'une activité dans la planification d'une saison de chasse. On pourrait, par exemple, organiser une activité d'expression lors d'une soirée *Amène un ami* ou pratiquer une activité physique pendant une rencontre intergénérationnelle. L'association de plusieurs activités permet de créer des liens intéressants et facilite la réalisation de divers projets. Il faut toutefois prendre garde à en combiner un trop

grand nombre, puisqu'il est facile alors de s'éparpiller. Il est de la responsabilité des animateurs de diversifier les activités.

»»» LES ÉTAPES DE LA SAISON DE CHASSE

Toute saison de chasse, de courte ou de longue durée, se traduit par les étapes du VCPRÉF, et préconise la pédagogie du projet dont le but fondamental consiste à faire participer chaque Louveteau à chacune des étapes des activités.

« Participation » est le mot-clef. Comment va-t-elle se manifester à chacune des étapes? Tout dépend de l'envergure des chasses, de l'expérience et des aptitudes de chaque Louveteau, du climat général de la meute...

L'expérience de chacun compte dans le déroulement de la démarche. Une meute formée majoritairement de nouveaux mettra un certain temps à se familiariser avec les mécanismes de participation et « n'embarquera » pas tout de suite à fond dans chacune des étapes. Si par contre la meute compte surtout des Louveteaux d'expérience, la pédagogie du projet peut non seulement être appliquée plus facilement, mais plus spontanément. L'équipe d'animateurs doit se refuser d'appliquer systématiquement le même modèle, car les circonstances varient et les enfants ne répondent pas toujours de la même façon aux attentes des adultes. N'oublions jamais le fondement de cette pédagogie: « Demandez aux jeunes ! » comme le disait B.-P.

: Le choix

Le choix d'une saison de chasse implique évidemment que les enfants *veulent* réaliser un projet et qu'ils sont prêts à y participer et de la vivre selon la Loi et les Maximes. L'équipe d'animateurs doit alors prévoir le moment propice pour leur demander de faire ce choix, qui est conditionné par plusieurs facteurs : les goûts des Louveteaux, bien sûr, mais aussi les circonstances présentes et les expériences antérieures de la meute.

Le choix se vit d'abord en conseil de tanière où les jeunes proposent deux territoires de chasse sur lesquels chasser pendant la saison. Chaque conseil de tanière présente ensuite ses choix en Rocher du Conseil, où la décision est prise. Si le Rocher du Conseil n'arrive pas à une décision définitive, le cas est soumis au Conseil de Baloo.

: La préparation

Le défi de cette étape est d'arriver à ce que chaque Louveteau s'investisse d'une responsabilité, qu'il l'accepte et la mène à bien, dans un contexte ludique. La préparation ne doit en outre pas être une corvée, ni s'étirer en longueur. Souvent, l'aide technique et les encouragements des adultes sont indispensables. Pour entretenir l'intérêt et la motivation, cette étape peut être ponctuée de brèves activités de détente. La préparation ne doit pas prendre trop de temps.

En aucun cas les Louveteaux ne devraient exécuter à l'étape de préparation le travail qui incombe aux adultes, et qui va de pair avec leurs responsabilités. L'important est d'attribuer à chaque Louveteau une réelle responsabilité selon ses capacités, de lui faire prendre conscience qu'elle est importante pour la meute. L'enfant est ainsi valorisé à ses propres yeux, même si la tâche demandée est minime. L'ensemble des responsabilités confiées aux Louveteaux est loin de représenter la totalité des responsabilités dans la préparation de la plupart des activités. Elle exige en effet une contribution importante des animateurs.

Habituellement, la préparation s'effectue en tanière, mais peut aussi se faire en équipes de tâches. Une équipe de tâches est constituée de quelques Louveteaux ayant des compétences ou des intérêts similaires ; elle permet à des Louveteaux, le temps d'une chasse, de travailler avec d'autres Louveteaux que leurs camarades de tanière sur un projet commun, en fonction de leurs intérêts. Ce mécanisme peut être très motivant et donner de bons résultats.

Toutefois, l'équipe de tâches ne saurait remplacer la tanière. Elle n'est qu'un mécanisme occasionnel alors que la tanière est une équipe permanente. C'est au sein de sa tanière que le Louveteau peut le mieux s'initier à des tâches qu'il ne connaît pas ou pour lesquelles il croit n'avoir aucune compétence. Certaines tâches de préparation, moins intéressantes que d'autres, peuvent être confiées à une tanière (pas toujours la même) ou au Clan de Baloo, puisque personne dans les équipes de tâches ne se porterait volontaire pour les exécuter.

: La réalisation

Les deux étapes précédentes n'ont de sens que si elles conduisent à une ou des activités emballantes. C'est sans doute là que le Louveteau s'implique avec le plus d'enthousiasme. Il est à noter ici que les étapes de choix et de préparation doivent être proportionnelles à l'envergure de la saison de chasse. On ne se prépare pas deux semaines pour une activité qui durera dix minutes, pas plus qu'on ne choisit des projets qui ne seront réalisés que dans six mois. L'enfant a besoin d'immédiateté, de concret, d'action. La préparation peut certes comporter de l'action, mais ce n'est pas l'action dont le Louveteau a rêvé en choisissant la chasse. En ce sens, la réalisation est non seulement le point culminant, mais elle est au cœur du processus pédagogique. D'où l'importance de réaliser les activités en meute ou en tanière pour une partie, mais surtout pas en équipe de tâches.

Il faut toujours s'attendre à ce que tout ne se déroule pas parfaitement. L'enthousiasme de chaque enfant ne sera peut-être pas égal, certains auront été négligents dans leur préparation, peut-être y aura-t-il des conflits entre les enfants, l'équipe d'animateurs elle-même ne sera peut-être pas unanime sur les comportements à adopter. Sa responsabilité est alors double :

- Susciter la participation constante de tous, tout au long de la réalisation;
- Faire des ajustements si nécessaire pour que la saison de chasse soit une réussite.

C'est lors de la réalisation qu'on peut le mieux percevoir les comportements des enfants, leur volonté de progression, la conscience qu'ils ont de la Loi et des maximes. Il est donc important que les adultes soient constamment à l'écoute durant la réalisation ; par leur présence, mais surtout par leur disponibilité.

: L'évaluation

Il faut bien distinguer *deux objectifs* à l'évaluation. L'un consiste à analyser, le plus objectivement possible, ce qui a été réalisé. L'autre permet à chaque Louveteau d'exprimer et de communiquer aux autres ce qu'il a vécu. Il ne faut pas confondre ces deux objectifs, car ils ne nécessitent pas les mêmes moyens.

L'analyse de la saison de chasse, c'est avant tout la responsabilité de l'équipe d'animateurs. Il incombe aux adultes de porter un jugement sur le déroulement du projet, sur les problèmes et les difficultés rencontrés, sur la participation de chacun en termes de contribution technique, d'enthousiasme et de progression. Sur ce plan, l'évaluation a commencé dès l'étape de préparation ; l'équipe d'animateurs s'est en effet montrée attentive à chacun, s'est efforcée de déceler les points forts et les points faibles. Cette attitude s'est maintenue au cours de la réalisation.

Immédiatement ou peu de temps après la chasse, le Rocher du Conseil permet par ailleurs à chaque Louveteau d'exprimer ce qu'il a vécu. Pour lui, cette étape

est un moment où les adultes reconnaissent, s'il y a lieu, la valeur de sa contribution personnelle à la réussite de la chasse.

Il est possible que tous n'aient pas envie de prendre la parole au Rocher du Conseil. Or, il ne faut pas forcer un enfant à s'exprimer contre son gré. L'important est que tous sachent qu'ils peuvent présenter leurs commentaires et leurs impressions.

D'autre part, un Rocher du Conseil ne saurait durer longtemps ni ennuyer les Louveteaux par de longs palabres sur ce qui n'a pas marché ou sur les problèmes de comportement de tel ou tel Louveteau.

: La fête

Un mot enfin sur la fête, étape qui doit elle aussi, être proportionnelle à l'envergure de la chasse. Pour une chasse de courte durée, on peut se contenter d'une brève manifestation d'enthousiasme, par exemple un ban, un chant ou le Grand Hurlement (sans jeune à l'honneur au centre). Pour les grandes chasses ou pour la fin des saisons de chasse, on peut faire un peu plus : goûter, Fleur-Rouge, etc.

➤ LES ACTIVITÉS EN TANIÈRES

Il est important qu'il y ait des activités régulières en tanière, si possible à chaque réunion. Elles permettent à chacun de s'exprimer et de participer, plus aisément qu'en unité.

Il n'est pas nécessaire que les activités en tanière prennent beaucoup de temps, mais il doit y en avoir. Ça peut être la préparation d'une chasse, un petit jeu, une courte réflexion, une activité d'expression...

Quand vient le temps des activités en tanière, il n'est pas obligatoire que toutes les tanières fassent la même chose. De temps en temps, certains moments peuvent être laissés à l'initiative de chacune d'elles.

Les animateurs rendent tour à tour visite aux tanières pendant leurs activités afin de les aider au besoin et de s'assurer que tout fonctionne bien. L'adulte doit intervenir le moins possible dans les activités de la tanière, mais il est appelé à fréquemment servir de conseiller technique ou de facilitateur.

»»» RÉUNION TYPE

Voici deux belles heures à passer avec les Louveteaux chaque semaine. Les réunions doivent avoir un rythme de croisière assez rapide pour que les enfants ne se lassent pas d'une activité. Il vaut mieux arrêter un bon jeu un peu avant que les enfants ne s'en lassent, pour qu'ils en gardent un bon souvenir.

Il faut aussi laisser un peu de place à l'imprévu, même s'il n'est pas toujours commode de modifier l'horaire. Celui-ci a assez de souplesse pour intégrer beaucoup d'éléments et peut varier d'une semaine à l'autre.

Plus le contenu des réunions est varié, plus les réunions sont intéressantes. La discipline se fait d'elle-même si l'intérêt des Louveteaux est soutenu.

Il ne faut pas oublier que les jeunes veulent oublier leurs devoirs et leçons, l'école et leurs problèmes. N'ayons pas peur alors d'avoir du plaisir pendant les réunions, de rire avec les enfants, de jouer avec eux.

Pour réussir, les Louveteaux ont besoin de se sentir appuyés dans leur préparation des chasses et des jeux. S'ils ont besoin d'aide, leur adresser des reproches ou leur dire que leur préparation n'est pas bonne ne les aidera pas.

En fin d'année, il se peut que les Louveteaux expriment des signes de fatigue, dus aux exigences de l'école. Mettons alors la pédale douce sur les exigences de la meute, préparons-leur des activités agréables, qu'ils aimeront bien «subir» (une fois n'est pas coutume !)

Voici maintenant divers éléments pouvant constituer le programme d'une réunion. Il n'est pas nécessaire qu'une réunion inclut tous ces éléments, mais répétons que la variété et le rythme du déroulement sont importants pour les Louveteaux.

.....
ARRIVÉE DES ANIMATEURS

- Quelques minutes avant la réunion pour s'assurer que tout est prêt.
-

.....

ARRIVÉE DES LOUVETEAUX

- * Accueil chaleureux.
-

DÉBUT DE LA RÉUNION

- * Chant, cri de rassemblement ou autre forme d'appel.
 - * Prendre quelques minutes pour parler avec les Louveteaux de leurs réussites de la semaine précédente.
 - * Rappel de l'horaire de la réunion.
-

PRÉPARATION D'UNE CHASSE EN TANIÈRE

- * Les animateurs circulent dans les tanières pour s'assurer que les Louveteaux font bien quelque chose qui servira à la chasse, suggérer des idées, donner des conseils, offrir une aide technique, stimuler, motiver, etc. Ça peut être la préparation d'une chasse immédiate ou d'une grande chasse réalisée à une autre occasion. Pendant cette activité, il est possible de tenir un Conseil d'Akéla.
-

RÉALISATION D'UNE CHASSE DE COURTE DURÉE (UN JEU)

- * Les jeunes aiment bien présenter un jeu qu'ils ont conçu. C'est une initiative très valorisante, en particulier pour ceux qui ont des difficultés scolaires. Les animateurs doivent s'attendre à retravailler un peu le jeu pour qu'il puisse se jouer convenablement .
-

HISTOIRE DE LA JUNGLE

- * Raconter l'Histoire de la Jungle stimule non seulement l'intérêt et l'imagination des Louveteaux, mais peut immédiatement entraîner d'autres activités : danses de la jungle, pantomime, chansons, jeux...
-

.....

ACTIVITÉ COLLECTIVE D'APPRENTISSAGE
OU ATELIER TECHNIQUE

- * Pour apprendre ensemble un chant, une danse, une technique particulière devant servir à une chasse (noeud, code, secret, secourisme, etc.)
- * Jeu préparé par l'équipe d'animation
- * Les Louveteaux aiment que les animateurs préparent de nouveaux jeux. C'est un stimulant pour qu'ils en inventent eux-mêmes de nouveaux.

.....

ROCHER DU CONSEIL

- * Il devrait y avoir un Rocher du Conseil à chaque réunion ; celui-ci peut être très bref (deux minutes), comme il peut se prolonger exceptionnellement jusqu'à vingt minutes.

.....

ACTIVITÉ DE DÉVELOPPEMENT SPIRITUEL

- * Peut être intégrée à une autre activité sous forme de chant, de prière, de courte réflexion, de jeu, etc.

.....

FIN DE RÉUNION

- * Rassemblement pour donner les consignes en vue de la prochaine réunion (lieu, heure, matériel à apporter s'il y a lieu), convenir du programme de cette réunion (qui fera quoi) et se dire « au revoir ».
 - * S'assurer que le retour des enfants à la maison est sécuritaire.
-

»»» PLANIFICATION ANNUELLE

Au cours de l'année scout, c'est-à-dire entre septembre et juin, la meute se réunit en principe une fois par semaine, pour une période d'environ deux heures. Ces réunions sont faites de jeux, d'histoires, d'activités d'expression, d'ateliers techniques, d'activités de bricolage ou d'artisanat. On y choisit, prépare et évalue les activités.

À l'occasion, il y a des fêtes et des cérémonies. Les réunions incluent aussi des moments pour reconnaître la progression des Louveteaux : accueil, Promesse et remise de badges.

De temps en temps, la meute tient des réunions spéciales ou effectue des sorties. Les réunions spéciales peuvent être une réunion avec une autre unité scout, une réunion à laquelle sont invités les parents, un Rocher du Conseil. Quant aux sorties, ce sont des camps d'été ou d'hiver, des excursions, des visites, des journées loisirs, des pique-niques, des services communautaires...

Une ou deux fois par année, la meute participe à des activités de financement, comme la vente du calendrier.

Toutes les trois ou quatre réunions, on prévoit de dix à quinze minutes avec les adultes afin de faire le point avec chaque jeune sur sa progression.

Au début de toute année scout, il est important de planifier l'année jusqu'au prochain camp d'été. Il ne s'agit

pas de décider du thème ou de la nature des chasses et des grandes chasses, mais de prévoir quand elles auront lieu.

On peut aussi réfléchir sur les temps forts qu'il conviendra peut-être de souligner ou de célébrer (Halloween, Noël, fête de B.-P., etc.) Bien entendu, il se peut qu'on ne puisse pas faire quelque chose à l'occasion de chacun de ces temps forts, mais on peut consulter les Louveteaux pour savoir lesquels ils aimeraient vivre avec la meute. On doit aussi tenir compte des temps forts que vivra le groupe.

Voici un calendrier d'activités possibles qui n'est, bien entendu, qu'une suggestion :

.....
SEPTEMBRE

- * Accueil des nouveaux Louveteaux et des nouveaux animateurs ;
- * Montée ;
- * Grande chasse ayant pour objet l'intégration des nouveaux ;
- * Formation de tanières temporaires ;
- * Présentation d'une première saison de chasse plus organisée par les animateurs que les suivantes ; peut comporter seulement un territoire de chasse ;
- * Progression personnelle (proies pour les anciens) ;
- * Faire connaître les maximes et la Loi pendant la saison de chasse.

.....

OCTOBRE

- * Remise des foulards de groupe à tous les nouveaux membres, selon la tradition du groupe ou de l'unité ;
 - * Vente du calendrier ;
 - * Halloween ;
 - * Rencontre de parents ;
 - * Camp d'automne qui permet à chacun de mieux se connaître ;
 - * Recensement ;
 - * Formation des tanières en impliquant les jeunes le plus possible ;
 - * Nomination des Louvarts ;
 - * Possibilité d'avoir une activité spéciale.
-

NOVEMBRE

- * Remise de l'uniforme (peau de Louveteau) aux nouveaux Louveteaux ;
 - * Temps de la mue et préparation des nouveaux à la Promesse ;
 - * Activités de la saison de chasse.
-

DÉCEMBRE

- * Promesse des nouveaux ;
 - * Noël ;
 - * Activités de la saison de chasse ;
 - * Clore la première saison de chasse.
-

JANVIER

- * Début d'une deuxième saison de chasse ;
- * Impliquer davantage les jeunes et choisir deux territoires de chasse ;

- * Choisir deux battues pour la meute en lien avec le territoire de chasse choisi ;
 - * Accompagner les jeunes dans le choix d'une proie ;
 - * Activités de la saison de chasse.
-

FÉVRIER

- * Semaine scout ;
 - * Camp d'hiver ;
 - * Activités de la saison de chasse.
-

MARS

- * Activités de la saison de chasse.
-

AVRIL

- * Activités de la saison de chasse ;
 - * Clore et débiter une saison de chasse.
-

MAI

- * Choix du thème pour le camp d'été ;
 - * Activités de la saison de chasse.
-

JUIN

- * Préparation du camp d'été ;
 - * Activités de la saison de chasse.
-

JUILLET

- * Camp d'été ;
 - * Fin de la dernière saison de chasse au camp d'été.
-

10

LA BONNE ACTION ET LA COMMUNAUTÉ

Même si l'Organisation mondiale du Mouvement scout définit la méthode scout en sept éléments, vus dans les chapitres précédents, plusieurs associations scout nationales dans le monde ont créé un huitième élément à la méthode. Cet élément est le service. Cela n'a rien de surprenant. Déjà, quand Baden-Powell a donné la Loi scout, en 1908, le troisième article stipulait : « C'est le devoir d'un éclaireur d'être utile aux autres et de leur venir en aide » Dans le même esprit, le jour de sa Promesse, le Louveteau promet de « rendre un service tous les jours. »

Dans la plupart des pays, les scouts rendent toutes sortes de services à leur communauté. Dans certains cas, la contribution du scoutisme est telle que le Mouvement scout est considéré comme une force majeure dans l'amélioration de la qualité de la vie. L'engagement au service

de la communauté renforce le programme scout, il le rend plus attrayant pour les jeunes et améliore l'image du Mouvement scout.

« On enseigne le service aux jeunes en commençant par la bonne action élémentaire faite par le Louveteau à ses parents, en passant par la bonne action quotidienne, jusqu'à la pratique régulière du service public pour les autres.⁷ »

« L'esprit de service ne peut être appris simplement par un enseignement théorique. Il doit passer par deux phases distinctes : développer un esprit de bonne volonté et créer des occasions concrètes pour qu'il se manifeste.⁸ »

En suivant la pensée du fondateur, on conçoit que l'effort de service et d'engagement communautaire chez les 9-11 ans porte surtout sur la B.A. quotidienne, sur des activités de service communautaire dans le milieu immédiat (paroisse, école, quartier) et sur des activités d'éducation au développement en mettant l'accent sur la sensibilisation des jeunes à certains aspects du sous-développement : racisme, faim, enfants de la rue...

En équipe, les Louveteaux peuvent également élaborer un projet de service dans le cadre des Super Brevets (voir au chapitre suivant).

»»» DÉFINITIONS

: La Bonne Action ou B.A.

Le terme « bonne action » est une traduction libre de l'anglais « good turn » : un bon tour qu'on joue à quelqu'un pour lui rendre service, au lieu d'un mauvais tour qu'on lui joue pour l'ennuyer.

« Le bon tour se définit simplement par un acte de gentillesse mené sans attente de compensation ou de reconnaissance. Le bon tour peut être quelque chose d'anodin. C'est un bon tour même si ce n'est que de donner une pièce de monnaie pour des bonnes œuvres, aider une vieille dame à traverser la rue, faire de la place pour quelqu'un sur un banc, donner à boire à un cheval assoiffé ou ramasser une peau de banane sur la chaussée. Mais une bonne action doit être faite tous les jours et cela compte seulement si vous n'acceptez aucun avantage en retour.⁹ »

La B.A. est une affaire de conscience strictement personnelle et elle s'applique à tout le milieu de vie de l'enfant, aussi bien dans la famille et à l'école qu'au sein de la meute. On peut donc la suggérer comme moyen de vivre la Loi des Louveteaux en tout temps, et même, demander à chaque Louveteau de faire une B.A. quotidienne. On ne saurait cependant en faire une condition

pour la progression ou pour les évaluations, encore moins en demandant que chaque enfant rende compte en public de ses B.A.

: L'activité de service

Une activité de service communautaire est un prolongement logique du principe de base *Faire une bonne action chaque jour*. L'action de service est souvent une réponse spontanée ou réfléchie et planifiée à l'offre de bénévolat de la communauté. Ce peut-être joindre une force d'action pour un événement ou apporter un soutien aux diverses activités et services qui sont offerts par des organismes communautaires qui utilisent les services bénévoles et les divers domaines dans lesquels les volontaires peuvent œuvrer et s'épanouir. L'activité de service peut toucher une grande variété de domaines, auprès de jeunes, des aînés, des organisations sportives, des animaux, des clientèles spécifiques, des communautés culturelles, de la santé, des arts et de la culture. La participation à la guignolée ou à une collecte de sang sont de bons exemples d'activités de service.

: Le projet de service

Le projet de service ou projet de développement communautaire est une œuvre de plus grande envergure et fait appel à l'engagement du scout dans le développement de sa communauté.

Les avantages d'un projet de service pour les scouts et la collectivité sont :

- * Contribution positive (construire quelque chose, changer quelque chose, donner du temps en guise de remerciement) ;
- * Confiance en soi ;
- * Réponse à un besoin communautaire ;
- * Découverte de forces et de talents personnels ;
- * Création d'importants réseaux communautaires ;
- * Développement d'aptitudes de travail utiles (leadership, esprit d'équipe, sens de l'organisation, gestion du temps) ;
- * Connaissance de soi (rencontrer de nouveaux amis, dépasser ses limites) ;
- * Apprentissages par le service.

En fait les projets de service permettent aux scouts de faire partie d'un réseau de jeunes qui s'engagent à faire la différence dans leurs communautés et dans le même temps acquérir des compétences pour la vie.

Par des projets de service, les jeunes peuvent développer des valeurs essentielles à la construction d'une société tolérante et solidaire, bref à CRÉER UN MONDE MEILLEUR. Il est donc important que les actions des jeunes répondent à un réel besoin dans leur communauté et permettent de favoriser le développement du Scoutisme au niveau local.

Les projets de service peuvent soutenir l'engagement dans la prise de décision des jeunes de tout âge au sein de l'unité et de la communauté. Le projet nécessite que les jeunes soient engagés dans le processus d'identification des besoins de la communauté, puis, ils choisiront ensemble le meilleur moyen de répondre à ces besoins.

Il ne faut cependant pas s'attendre à ce que les jeunes choisissent spontanément de telles activités ; l'équipe d'animation devra probablement faire des suggestions et assurer une bonne partie de la préparation. Pour susciter une participation enthousiaste, il faudra en outre mettre l'accent sur des aspects qui correspondent aux intérêts des jeunes et qui se présentent d'une manière dynamique : jeux, esprit de fête, rencontres, etc.

Dans le programme annuel de l'unité et dans l'élaboration des saisons de chasse, on prévoira deux ou trois services communautaires et deux ou trois activités d'éducation au développement.

11

LES SUPER BREVETS

Les Super Brevets attestent d'une compétence à créer un monde meilleur. Ils représentent pour la communauté ce qu'une proie constitue pour le Louveteau. En effet, un Louveteau réalise une proie en pensant à ce que ça lui apporte personnellement. Mais c'est d'abord en pensant aux autres et à leurs besoins qu'il réalise son Super Brevet.

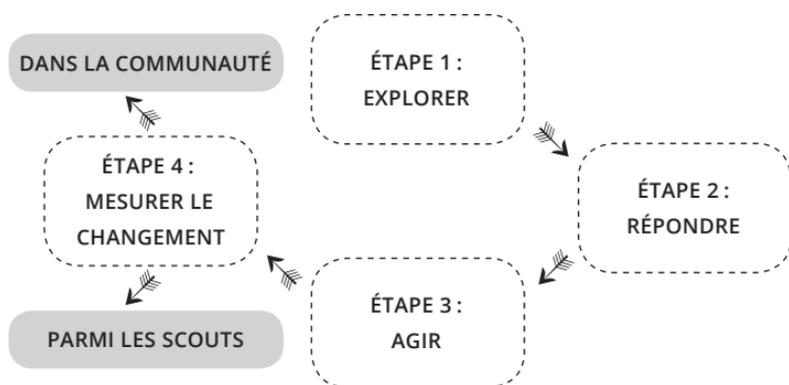
Un Super Brevet peut s'obtenir de façon individuelle, en tanière ou en meute. Étant donné l'envergure d'un projet menant à un Super Brevet, il est plutôt logique de penser qu'il s'acquerra en meute, à l'intérieur des activités d'une saison de chasse. Il demeure cependant plausible d'imaginer l'acquisition d'un Super Brevet en dehors des activités de la meute, en tanière ou dans une équipe de l'école ou du quartier.

Le Super Brevet est un projet que développent les Louveteaux au sein de la sphère locale. Les objectifs clefs du

projet sont de faire une différence dans la communauté et de développer des compétences, de l'empathie et une prise de conscience chez les jeunes.

➤ LES QUATRE ÉTAPES – PARTICIPATION ET ACTION

Il y a quatre étapes dans le développement d'un projet de Super Brevet :



: Étape 1 Explorer – identifier les problèmes

Les Louveteaux participent à la recherche de sujets relatifs à l'un de ces cinq domaines :

1. Les gens se connaissent mal et entretiennent des préjugés (Brevet Sans frontière).
2. Les gens différents n'ont pas les mêmes opportunités que d'autres (Brevet Ami de tous).

3. Des gens utilisent mal et de manière peu responsable les technologies (Brevet Techno-responsable).
4. La communauté connaît mal les scouts et l'apport du scoutisme (Brevet Fierté et passion).
5. Les gens de la communauté s'engagent peu dans le développement de leur milieu de vie (Brevet Service citoyen).

: Étape 2
Répondre – développer une prise de conscience et de l'empathie

Les Louveteaux analysent les informations qu'ils ont rassemblées et développent une réponse personnelle au problème qu'ils ont identifié. Ils prennent conscience de la dimension humaine du sujet et développent un sens d'empathie, de participation et d'engagement.

: Étape 3
Agir pour faire une différence

Les Louveteaux recherchent des moyens pratiques de contribuer à résoudre le problème qu'ils ont identifié. Ensemble, ils planifient et mettent en pratique un projet avec l'aide d'adultes. Ils peuvent impliquer, si nécessaire, des experts de l'extérieur. Pour entreprendre le projet avec succès, les Louveteaux devront peut-être développer des compétences spécifiques à la problématique identifiée.

: Étape 4
Mesurer le changement – dans la communauté et au sein des scouts

À travers la mise en œuvre du projet, les jeunes ont changé. Ils ont développé de nouveaux comportements ainsi que de nouvelles connaissances et compétences. Espérons que le projet aura aussi eu un impact sur la communauté. Les Louveteaux l'ont rendue plus attentive au problème et ont fourni un certain nombre de solutions. Ces changements doivent être évalués et enregistrés pour démontrer la valeur du projet développé.

: Le projet terminé, raconter l'histoire

Un aspect clef du projet est de raconter aux autres ce que les Louveteaux ont effectué. Ils devront partager leurs résultats avec des responsables clefs de la communauté, des parents, d'autres personnes qui soutiennent localement le Mouvement, d'autres scouts et, plus important encore, avec la presse ainsi que d'autres partenaires.

»»» → CINQ BREVETS

: Sans frontière



Le brevet Sans frontière atteste des compétences à créer un monde plus clément où :

1. Les humains et les sociétés disposent d'une meilleure compréhension de leurs voisins ;
2. Les droits de la personne sont appliqués partout de la même façon ;
3. Les différends interculturels, religieux et générationnels sont réglés de façon pacifique.

Le Brevet Sans Frontière a pour but l'ouverture aux autres, la sensibilisation aux inégalités sociales et le dialogue interculturel, religieux et générationnel. Ce programme contribue à faire d'eux des citoyens responsables faisant des choix plus réfléchis pour les hommes et la société – des choix qui reflètent la Loi et la Promesse. Le brevet s'inscrit dans des préoccupations dépassant le scoutisme, puisqu'en 2005, l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) adoptait

la *Convention sur la protection et la promotion de la diversité et des expressions culturelles*. Le Brevet Sans Frontière abonde dans le sens de la convention, prônant la tolérance, le dialogue et l'égalité.

Le Brevet Sans Frontière a également pour but de sensibiliser les individus aux phénomènes de la mondialisation, du multiculturalisme, de la cassure générationnelle et des inégalités sociales, ainsi qu'aux conséquences qui en découlent sur les plans de la communication et de la discrimination. Il encourage donc les scouts à entrer en contact avec les autres, à se départir de leurs préjugés et à réfléchir sur leurs interactions sociales.

: Ami de tous



Le brevet Ami de tous atteste des compétences à créer un monde plus ouvert où :

1. Les humains cultivent leurs connaissances sur les différences entre eux ;
2. Les personnes en situation d'handicap ont des opportunités dans la société ;

3. Les humains et les sociétés luttent pour un monde sans discrimination.

Le Brevet Ami de tous a pour but de sensibiliser les individus aux difficultés supplémentaires qu'ont certaines personnes atteintes d'handicaps fonctionnels à s'intégrer à la société ainsi qu'aux moyens qui existent pour les aider. Le brevet leur permet aussi de voir que les personnes handicapées sont des humains comme les autres et de réfléchir sur leurs interactions avec elles. Ils peuvent par la même occasion s'initier à la notion de discrimination et trouver des façons de ne pas y contribuer. Le brevet encourage donc les scouts à créer des liens avec les personnes handicapées, afin de mieux les intégrer dans la société.

Ce brevet contribue à faire d'eux des citoyens responsables faisant des choix plus réfléchis pour les humains et la société – des choix qui reflètent la Loi et la Promesse. Il repose sur plusieurs buts et principes du scoutisme qui jettent les fondations de l'acceptation des différences entre les individus. De plus, le brevet s'inscrit dans des préoccupations dépassant le scoutisme, puisqu'en 1992, l'UNESCO créait la *Journée internationale des personnes handicapées*, qui a lieu le 3 décembre chaque année. Le but de cette journée est de promouvoir l'insertion des personnes handicapées dans tous les domaines de la vie. Le Brevet Ami de tous abonde dans le sens de cette journée, prônant l'ouverture d'esprit et l'entraide.

: Techno-responsable



Le brevet Techno-responsable atteste des compétences à créer un monde plus responsable où :

1. Les individus et les sociétés accordent une place raisonnable à la technologie dans leur espace de vie ;
2. Les individus connaissent les risques inhérents à l'utilisation de la technologie et savent comment les prévenir ;
3. Les individus cultivent leurs connaissances des outils technologiques.

Le Brevet Techno-responsable a pour but de sensibiliser les individus à la place de plus en plus importante que prend la technologie dans la société et aux risques que peut entraîner son utilisation. Il permet aussi de développer un regard critique sur l'utilisation que font les hommes et la société des médias électroniques, une responsabilisation et une autonomie à l'endroit de la technologie – des choix qui reflètent la Loi et la Promesse.

Ce brevet démontre de plus la volonté du scoutisme de s'inscrire dans l'ère du temps, en ajoutant un volet technologique à son programme. Ce volet fait écho à l'image de la société actuelle, et rejoint les préoccupations des jeunes. Le Brevet Techno-responsable donne donc aux Louveteaux et Louvettes des outils pour mieux cerner la technologie dans une société en constante évolution.

: **Fierté et passion**



Le brevet **Fierté et passion** atteste des compétences à créer un monde plus « scout » où :

1. Les individus ont une connaissance juste de ce qu'est le Mouvement scout ;
2. Les individus reconnaissent l'apport positif du scoutisme dans leur communauté ;
3. Les Louveteaux sont capables de transposer leurs apprentissages scouts dans leur vie quotidienne.

Le brevet **Fierté et passion** permet de développer une plus grande appartenance au Mouvement scout et vise à permettre aux Louveteaux de faire des liens entre leur

vie à la meute et leur vie quotidienne. Il les incite aussi à s'intéresser à l'histoire du Mouvement.

Le Brevet Fierté et passion a pour but d'encourager les Louveteaux à prendre une place de plus en plus importante dans leur Mouvement et dans la société, tout en étant conscients des valeurs du scoutisme.

: Service citoyen



Le brevet Service citoyen atteste des compétences à créer un monde plus engagé où :

1. Les humains et les sociétés se soucient et travaillent pour le bien collectif ;
2. Les humains et les sociétés sont capables de prendre en main leur santé et leur sécurité ;
3. Les humains et les sociétés participent à la préservation et à l'amélioration de leur milieu de vie.

Le brevet vise à encourager un esprit d'engagement et de volontariat. Il repose sur plusieurs buts et principes du scoutisme qui jettent les fondations de l'éducation au

service et à la solidarité. De plus, le brevet s'inscrit dans des préoccupations dépassant le scoutisme, puisqu'en 2008, l'UNESCO créait la chaire pour la jeunesse et l'engagement citoyen. Le Brevet Service citoyen abonde dans le sens des buts de la chaire, prônant l'engagement, l'implication et la solidarité.

Il encourage donc les Louveteaux à entrer en contact avec les membres d'organisations citoyennes non-scoutes pour s'engager dans des activités pour le bien de la communauté. Ce faisant, les jeunes s'engagent activement dans la société, créent des liens et se tiennent à l'affût des besoins collectifs.

➤ AUTRES GRANDS BREVETS

: Secouriste averti



Le programme Secouristes avertis comprend quatre niveaux. Il a été mis au point par la Croix-Rouge canadienne pour sensibiliser à la prévention des traumatismes et enseigner le secourisme aux enfants du primaire.

La formation donnée par les animateurs en secourisme averti est appuyée par des cahiers d'activités pour chaque niveau. Les participants suivent le personnage Secouriste averti à travers diverses situations de la vie quotidienne et apprennent à vérifier s'il y a des dangers, à obtenir de l'aide et à préserver la vie humaine. La mascotte Secouriste averti renforce le message de sécurité « Préparation ! Prévention ! Survie ! » tout au long du programme.

: Le Brevet Environnement (corde bleue)



Le Programme environnement du scoutisme mondial est un cadre pour l'éducation à l'environnement dans le scoutisme. Il regroupe des outils, des ressources et des initiatives pour aider les scouts à travers le monde à travailler ensemble pour le bien de l'environnement, dans les sphères locale et globale.

Les Louveteaux œuvrent en faveur d'un monde nouveau où :

1. Les humains et les systèmes naturels disposent d'eau et d'air purs ;
2. Les habitats naturels sont suffisants pour abriter les espèces natives ;

3. Les risques dus aux substances dangereuses sont minimisés pour les humains et l'environnement ;
4. Les pratiques écologiques les plus adaptées sont utilisées ;
5. Les gens sont prêts à réagir en cas de catastrophes naturelles et de risques environnementaux.

L'environnement est au cœur du programme scout. C'est un élément essentiel au développement de citoyens respectueux de notre monde. Le scoutisme est une source d'opportunités pour expérimenter et se connecter au monde naturel. Les Louveteaux s'engagent activement dans des programmes pédagogiques qui leur permettent de faire des choix éclairés vis-à-vis de l'environnement, des individus et de la société – des choix qui reflètent la Promesse et la Loi scout.

ANNEXE A

LES TRADITIONS

Les traditions sont importantes dans le scoutisme. Ce sont des usages qui renforcent le sentiment d'appartenance et qui favorisent l'unité et la solidarité. Certaines traditions sont universelles, comme l'uniforme, le salut scout et la poignée de main scout ; d'autres sont propres à une branche ; d'autres, enfin, sont propres au groupe ou à l'unité.

➤ L'UNIFORME

Les Louveteaux portent un uniforme qui est décrit avec précision sur le site web de l'Association des Scouts du Canada (scoutsducanada.ca). On s'y réfère en particulier pour l'emplacement exact des divers insignes.

L'uniforme est un symbole d'appartenance au Mouvement scout et un moyen d'identification qui devrait être source de fierté. Seule l'Association des Scouts du Canada peut déterminer l'uniforme officiel ; nul ne peut y ajouter, y substituer ou en retrancher des pièces sans l'autorisation de l'Association. Les adultes qui accompagnent les jeunes dans les meutes ont pour responsabilité d'appliquer les consignes suivantes :

1. L'uniforme est un vêtement... uniforme.
L'uniforme doit être conforme aux directives émises par l'Association. Seuls les éléments autorisés en font partie.

2. L'uniforme est propre.
L'uniforme est à l'image de celui ou celle qui le porte. La propreté n'est pas uniquement une question de lessive ; certes l'uniforme doit être lavé périodiquement, mais on doit également veiller à remplacer les boutons manquants et à réparer les accrocs.
3. L'uniforme est porté avec respect et fierté.
Le port de l'uniforme incite le Louveteau à soigner son maintien et son langage.

➤ LE SALUT LOUVETEAU



Tous les Louveteaux du monde saluent de la même façon. Le salut louveteau se fait de la main droite, l'index et le majeur dressés et légèrement écartés, tandis que le pouce recouvre les deux autres doigts. Le salut louveteau évoque les oreilles dressées du loup en éveil.

Le Louveteau fait son salut quand il rencontre un autre Louveteau ou un autre scout. On se serre alors la main gauche, suivant la tradition scoute décrite ci-dessous. Le nouvel arrivé à la meute fait le salut louveteau pour la première fois à sa Promesse.

➤➤ LA POIGNÉE DE MAIN



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

➤➤ AUTRES TRADITIONS

Chaque meute est appelée à développer des pratiques et des traditions qui ensemble, constituent la personnalité de la meute. Certaines traditions s'inspirent du *Livre de la Jungle* ou proviennent du *Livre des Louveteaux* de Baden-Powell ; d'autres ont été imaginées au fil des ans par des animateurs de grande expérience. La plupart se sont transmises dans des cours ou des sessions de formation.

Voici quelques exemples de ces pratiques traditionnelles :

: Cri de ralliement

Le responsable crie « Meute ! » pour attirer l'attention. Tous les Louveteaux s'immobilisent à cet appel, puis l'adulte reprend : « Meute, meute, meute ! » Les Louveteaux accourent en criant « Meu-eu-eu-eu-te ! » et se rassemblent selon une formation déterminée au préalable.

: Chants de rassemblement

Au lieu du cri de ralliement, le responsable peut entonner un chant de rassemblement, par exemple *C'est la meute qui t'appelle, Qui donc rassemblera..., C'est le Rocher du Conseil* ou tout autre chant original composé par la meute.

: Appel au sifflet

Les appels au sifflet, qui conviennent aux rassemblements en plein air, sont déconseillés à l'intérieur.

: Cris

POUR S'ASSEOIR

- * Responsable : « CAYA ! »
- * Louveteaux : « BOUM ! » Et ils s'assoient en silence.

POUR SE RELEVER

- * Responsable : « KARÉ ! »
- * Louveteaux : « LA ! » Et ils se relèvent.

CRI D'ATTENTION

- Responsable : « Louveteaux, de notre... »
- Louveteaux : « ... MIEUX ! »

AUTRE CRI

- Responsable : « YAP-YAP ! »
- Louveteaux : « YAOU ! »

ANNEXE B

DES RESSOURCES POUR VOUS AIDER

Note : Les modules de formation mentionnés sont tous accessibles sur Internet : www.asc-sisc.ca, dans l'onglet formation.

➤ SUR LE SCOUTISME EN GÉNÉRAL

- ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Histoire du Mouvement scout*, module de formation MVT 0011 (contenu de SOC 1008, deuxième édition, 2000).
- ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Principes fondamentaux du scoutisme*, module de formation MVT 0002 (contenu de SOC 1005, deuxième édition, 2000).
- ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Programmes des jeunes (Méthodologie)*, module de formation MVT 0003 (contenu de ANI 1026, première édition, 2000).
- ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Structure et organisation du Mouvement scout*, module de formation MVT 0001 (contenu de SOC 1007, deuxième édition, 2000).
- POULET, Denis, *Scouts un jour ! Une histoire du scoutisme canadien-français*, troisième édition, Association des Scouts du Canada, 2001.
- SICA, Mario, *Jouer le jeu*, recueil de citations de Baden-Powell, Scouts de France, 1982.

➤ SUR LE LOUVETISME

- BADEN-POWELL, Lord Robert. *Le Livre des Louveteaux*. Le manuel de base du louvetisme. Les conseils de la troisième partie, intitulée Raison d'être et méthodes des Louveteaux, peuvent encore être utiles aux animateurs.
- GRAMCKO, A. Aristiguieta, *Le Thème de la jungle et le louvetisme*, Bureau mondial du scoutisme.
- BARCLAY, Vera C., *Comment conduire une meute*, Éditions SPES, Paris.
- BARCLAY, Vera C., *Sagesse de jungle – Le livre des Chefs de meute*, Éditions SPES, 1936.
- FÉDÉRATION DES SCOUTS CATHOLIQUES DU CANADA, *Cérémonial*, La Hutte canadienne, 1954.
- OMMS, *Boîte à outils – Participation des jeunes*, BMS 2005.
- OMMS, *Boîte à outils RAP*, BMS, 2005.
- WOSM, *Educational Activities for 7 to 11 year-olds*, Interamerica Scout Office, 2003.

➤ LE LIVRE DE LA JUNGLE

Les éditions du *Livre de la Jungle* sont très nombreuses. Il faut distinguer les traductions françaises et les adaptations de la version originale. On ne saurait trop recommander les éditions qui racontent les « vraies » histoires de Mowgli. Voici quelques suggestions :

- ARRANZ, Elisabeth, *Le Livre de la Jungle*, d'après Kipling, dessins de Juan Arranz, Pierre Bordas et Fils, 1987. Édition en bande dessinée.

- * KIPLING, Rudyard, *Le Livre de la Jungle*, illustré par Christian Broutin, traduit par Philippe Jaudel, commenté par Pierre Pellerin, collection Chefs-d'œuvre universels, Gallimard Jeunesse, 1994.
 (Très belle édition. Les commentaires de Pierre Pellerin peuvent fortement intéresser les enfants.)
- * KIPLING, Rudyard, *Le Livre de la Jungle*, illustré par Guillaume Renon, traduit par Magali Merle, Éditions Nathan, 1999.
- * KIPLING, Rudyard, *Le Livre de la Jungle*, traduit et adapté par Denise May, illustré par Valérie Michaut, Éditions Lito, 1988. (Édition pour enfants avec illustrations très amusantes.)
- * KIPLING, Rudyard, *Le Livre de la Jungle*, traduit par Louis Fabulet et Robert d'Humières, illustré par Philippe Mignon, Folio junior, 1987. Édition de poche n° 456.
 KIPLING, Rudyard, *Le Livre de la Jungle*, traduit par Louis Fabulet et Robert d'Humières, illustré par Gérard Franquin, Castor Poche Flammarion, 1993. Édition de poche n° 434
- * KIPLING, Rudyard, *Le Livre de la Jungle*, traduit par Magali Merle, Pocket junior, 1995. Édition de poche, n° J133
- * KIPLING, Rudyard, *Le Second Livre de la Jungle*, traduit par Louis Fabulet et Robert d'Humières, illustré par Gérard Franquin, Castor Poche Flammarion, 1994. Édition de poche, n° 467.
- * KIPLING, Rudyard, *Le Second Livre de la Jungle*, traduit par Magali Merle, Pocket junior, 1995. Édition de poche, n° J134.

- ✱ KIPLING, Rudyard, *Le Livre de la jungle*, texte original adapté par Geronimo Stilton, Albin Michel Jeunesse, 2011
- ✱ OLLIVIER, Jean, *Le Livre de la Jungle*, d'après Kipling, dessins de José de Huescar, G.P. Rouge et Or, 1982. Édition en bande dessinée.
- ✱ OLLIVIER, Jean, *Le Serment de Mowgli*, d'après Kipling, dessins de José de Huescar, G.P. Rouge et Or, 1982. Édition en bande dessinée.

➤ SUR LES ENFANTS

- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Accueil et intégration de jeunes handicapés*, module de formation CPC 0004 (contenu de ANI 1101, deuxième édition, 2000).
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Coéducation et intégration*, module de formation MVT 0007 (contenu de ANI 1102, deuxième édition, 2000).
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Jeunes en difficulté*, module de formation CPC 0006 (contenu de ANI 1104, deuxième édition, 2000).
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Créer et intervenir dans un groupe*, module de formation ANI 0010, première édition, 2012.
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Pédagogie des 9-11 ans (Garçons)*, module de formation ANI 0003 (contenu de ANI 1022, deuxième édition, 2000).
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Pédagogie des 9-11 ans (Filles)*, module de formation ANI 0004 (contenu de ANI 1022, deuxième édition, 2000).

- * CLOUTIER, R. et A. RENAUD, *Psychologie de l'enfant*, Gaëtan Morin, Montréal, 1990.
- * DUCLOS, G., D. LAPORTE et L. GEOFFROY, *Du côté des enfants*, Hôpital Ste-Justine, Montréal, 1992.
- * DUCLOS, G. et D. LAPORTE, *Du côté des enfants*, volume 2, Hôpital Ste-Justine, Montréal, 1992.
- * DUCLOS, G., LAPORTE D. et J. ROSS, *Les besoins et les défis des enfants de 6 à 12 ans*, Les éditions Héritage, Saint-Lambert, 1994.

➤ SUR LES JEUX

- * ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *50 Activités en groupe sur l'environnement*, 1994.
- * ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *100 Jeux de plein air*, Les Éditions de l'Homme, 1997.
- * ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Les rassemblements, les jeux et les chants*, module de formation ANI 0014, première édition, 2012.
- * LIMBOS, Édouard, *Jeux de plein air*, Fleurus-Idees, série 100, n° 75, 1979.
- * LIMBOS, Édouard, *Jeux d'intérieur à thème écologique*, Fleurus-Idees, série 100, n° 88, 1982.
- * LIMBOS, Édouard, *Jeux écologiques*, Fleurus-Idees, série 100, n° 85, 1982.
- * LIMBOS, Édouard, *Loisirs dans la nature 1 : Jeux, promenades et observations*, Fleurus-Idees, série 100, n° 90, 1983.
- * LIMBOS, Édouard, *30 jeux audio-visuels*, Fleurus-Idees, série 100, n° 30, 1981.

➤ SUR LE DÉVELOPPEMENT SPIRITUEL

- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Agent de développement spirituel*, module de formation MVT 0010 (contenu de ANI 2006, deuxième édition, 2000).
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Azimuts*, guide de développement spirituel des jeunes dans le scoutisme, 1999.
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Développement spirituel*, module de formation MVT 0009 (contenu de SOC 1006, deuxième édition, 2000).

➤ SUR LES TECHNIQUES

- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Camps et sorties*, module de formation ANI 0020 (contenu de TEC 1030, deuxième édition, 2000).
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Communication JSLO/SOTI*, module de formation TEC 0007 (contenu de TEC 1407, deuxième édition, 2001).
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Nature : flore et faune*, module de formation TEC 0008 (contenu de TEC 1409, deuxième édition, 2001).
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Pédagogie des techniques*, module de formation ANI 0017, première édition, 2011.
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Scoutisme d'hiver*, troisième édition, 1997.
- ✱ ASSOCIATION DES SCOUTS DU CANADA, *Secrets de jungle*, idées d'exercices techniques, 1997.

- ✱ LIMBOS, Édouard, *Autour du feu*, Fleurus-Idees n° 49, Paris, 1973.
- ✱ *Série 112 de la collection Fleurus-Idees* : plusieurs livres de suggestions pratiques pour des travaux manuels simples et amusants (mobiles, pinces à linges, œufs peints, bâtonnets, maquillage, pompons, fleurs de fantaisie, pâte à modeler, bouteilles en plastique, cartes de fête, etc.)

ANNEXE C

CÉRÉMONIAL LOUVETEAU

Voici des modèles de cérémonies pour certains moments de la progression personnelle. Ce sont des modèles ou, si l'on préfère, des exemples, et non des rituels obligatoires. Chaque meute peut élaborer un cérémonial (ensemble de rituels) qui lui est propre, mais on ne doit jamais perdre de vue que les cérémonies doivent correspondre aux besoins et intérêts des enfants.

On n'hésite pas à abréger un rituel si les enfants s'ennuient ou à l'adapter s'ils ne comprennent pas bien ce qu'ils ont à faire. Il faut veiller constamment à susciter et à maintenir la participation et l'intérêt de tous, notamment en évitant les discours et les défilés de personnalités. Toute cérémonie est avant tout une activité pour les enfants et non pour les parents ou les adultes du Mouvement scout.

➤ CÉRÉMONIE DE REMISE DE L'UNIFORME (PRISE DE PEAU DE LOUVETEAU)

OBJECTIFS

- Rendre les nouveaux Louveteaux fiers de porter leur uniforme ;
- Remettre officiellement aux nouveaux Louveteaux la loi de la meute, les maximes et le maître-mot ;
- Remettre l'uniforme aux nouveaux Louveteaux ;

MATÉRIEL

- ✿ Uniforme pour chaque nouveau Louveteau ;
- ✿ Décor (drapeaux scouts, mât de meute, etc.)

DURÉE

- ✿ Cette remise ne devrait pas durer plus de vingt minutes.

DÉROULEMENT

La meute est rassemblée en Rocher du Conseil.

Un animateur lance une discussion sur la Loi, les maximes et le maître-mot. Il peut demander aux nouveaux Louveteaux comment ils les mettent en pratique. Les anciens Louveteaux peuvent eux aussi être invités à dire comment ils le font. L'animateur insiste sur l'application de la Loi, des maximes et du maître-mot.

L'animateur remet à chacun des nouveaux Louveteaux un feuillet contenant la loi, les maximes et le maître-mot, en lui disant de le placer bien en vue dans sa chambre. Un autre animateur lance une discussion sur le port de l'uniforme : pourquoi et quand le porter, ce qu'il symbolise, etc.

Un animateur remet l'uniforme à chaque nouveau Louveteau.

»»» CÉRÉMONIE DE PROMESSE

Une cérémonie de Promesse se veut courte, significative et faite au besoin (peut-être plus d'une fois dans l'année).

Le *texte de Promesse* doit être compris plutôt qu'appris par cœur. Le Louveteau/la Louvette peut faire sa Promesse dans ses propres mots.

«Je promets de faire de mon mieux pour observer la Loi et les maximes de la meute et rendre un service tous les jours.»

Loi : « Le Louveteau partage sa joie avec les autres, puise sa force dans la meute et va jusqu'au bout de ses chasses pour devenir bientôt un Loup Éclaireur. »

La cérémonie de Promesse est un événement majeur dans la vie du Louveteau et on doit accorder une attention particulière à sa préparation. Cela inclut la préparation matérielle bien sûr, c'est-à-dire l'organisation de la cérémonie, mais aussi la préparation des Louveteaux, aussi bien ceux qui vont faire leur Promesse que ceux qui l'ont déjà faite et qui seront les témoins des premiers. C'est même souhaitable d'inviter parents, Loups Éclaireurs et dignitaires scouts à cet événement, mais on ne doit pas perdre de vue que la Promesse est d'abord et avant tout l'affaire des Louveteaux. Si les invités doivent participer activement à la cérémonie, on voit à ce que leurs interventions soient très brèves, dynamiques, et n'entravent en rien l'intérêt et la participation des Louveteaux.

BUT

La cérémonie de Promesse vise à permettre aux nouveaux Louveteaux de s'engager solennellement à vivre la loi de la meute.

MATÉRIEL

- Insignes de Promesse ;
- Certificats ;
- Décor spécial (mât de meute, drapeaux, peau de Shere-Khan, chandelles, etc.)

DÉROULEMENT

La meute est rassemblée par le chant *C'est le Rocher du Conseil*. Elle se rassemble en cercle. Les Vieux-Loups et des Loups Éclaireurs, qui portent la peau de Shere Khan, se tiennent de chaque côté d'Akéla. Akéla ou un autre animateur peut être sollicité en tout temps pour participer à la cérémonie.

Akéla, qui préside la cérémonie, accueille l'enfant par son nom. Il appelle ensuite le parrain de Promesse de l'enfant (un Louvart ou un ami du nouveau Louveteau). Ce dernier présente le nouveau Louveteau/Louvette : son âge, son école, ses activités extra-scoutes, ses qualités.

Akéla explique qu'au nom de la meute, il est très heureux d'accueillir ce nouveau Louveteau/Louvette. Il sait qu'il arrive avec ses forces et ses richesses et que c'est une chance pour la meute.

La Loi : Un animateur ou un Louveteau (de préférence un Louvart) lit la Loi des Louveteaux et éventuellement l'explique ou la fait expliquer. L'animateur rappelle l'importance de la Loi pour permettre à tous de bien vivre ensemble et de se développer. Il explique que faire sa Promesse, c'est dire « oui » à la meute et à sa loi.

Akéla s'adresse au Louvart parrain : « Crois-tu que cette patte tendre sera un bon Louveteau ? »

« Connaît-il la Loi ? »

« Connait-il les maximes ? »

Akéla s'adressant à la patte tendre : « Que veux-tu ? »

« Être Louveteau. »

Akéla : « Pourquoi ? »

« Pour devenir un jour un Loup Éclaireur (et/ou une autre réponse personnelle). »

Akéla s'adressant à la meute : « Louveteaux, allons-nous recevoir (nom du jeune) à la meute ? »

Le Louvart : « OUI. »

Akéla : « Louveteau (nom du jeune), acceptes-tu de respecter la loi de la meute et ses maximes ? »

« OUI. »

Akéla : « Alors, fais ta Promesse devant la meute ici réunie. »

L'enfant se retourne vers les autres enfants, fait son salut louveteau de la main droite, met la main gauche sur la tête de loup du mât de meute. La meute salue en même temps. Il dit le texte de Promesse ou l'équivalent dans ses mots :

« Je promets de faire de mon mieux pour observer la Loi et les maximes de la meute et rendre un service tous les jours. »

Akéla répond: « J'ai confiance en toi, tu tiendras ta promesse. »

Un animateur remet à l'enfant l'insigne de la Promesse.

Le Loup Éclaireur peut dire un mot de bienvenue dans la famille des scouts.

On chante le Chant de la Promesse.

Akéla invite les Louveteaux à faire le Grand Hurlement en l'honneur des nouveaux :

« Vous faites maintenant partie de la meute et vous êtes frères de tous les Louveteaux du monde. Et maintenant, en votre honneur, la meute va pousser un grand cri de

joie. Vous le recevrez deux fois dans votre vie : aujourd'hui où vous entrez dans la meute et le jour où, devenus Louvarts et que vous n'aurez plus rien à apprendre chez nous, vous quitterez la meute pour devenir des Loups Éclaireurs. » (Adapter pour la Promesse d'un seul Louveteau/Louvette)

La meute fait le Grand Hurlement. Ce ban spécial se fait deux fois dans la vie d'un Louveteau. Autrement, il est fait comme un ban régulier, sans jeune au centre.

Akéla ou un autre animateur remercie tout le monde.

➔ CÉRÉMONIE DE REMISE DE BADGE

OBJECTIF

Remettre à un Louveteau un badge d'un territoire de chasse lorsque le jeune s'engage dans sa progression de territoire ou termine une étape.

MATÉRIEL

- Étoile ;
- Ruban de la couleur du territoire gagné par un trio de battues et de proies.

DURÉE

Environ deux minutes par Louveteau.

DÉROULEMENT

La meute est rassemblée en Rocher du Conseil.

Un animateur demande à un Louveteau qui a mérité un badge/étoile/ruban de se présenter devant lui.

Akéla explique en quelques mots les étapes qui ont été franchies pour obtenir le badge.

Akéla remet le badge au Louveteau.

Un animateur incite les Louveteaux à faire un ban, par exemple le Grand Hurlement. S'il y a plusieurs Louveteaux dont la progression doit être reconnue, on ne fait le ban qu'après que tous aient reçu leur badge/étoile/ruban.

»»» CÉRÉMONIE DE MONTÉE

OBJECTIFS

- Présenter à la troupe ou au club les Louveteaux qui quittent la meute ;
- Vivre une fête avec la troupe ou le club.

MATÉRIEL

- Badges Peau de Shere Khan ;
- Certificats ;
- Décor spécial (drapeaux, mât de meute, etc.)

DÉROULEMENT

1. C'est une cérémonie simple où le Louveteau quitte la meute pour la troupe/le club. Elle peut donc être préparée en collaboration avec ceux-ci. Il est souhaitable que pendant la cérémonie, Akéla présente chacun des Louveteaux qui montent : ses qualités, ses réalisations à la meute, les badges qu'il a obtenus, des anecdotes, etc.
2. Le badge Peau de Shere Khan est aussi remis au Louveteau qui monte. Dès que le jeune a 11 ans, le départ peut se faire à n'importe quel temps de l'année, mais idéalement à la fin d'une saison de chasse.
3. Grand Hurlement.
4. Accueil officiel dans la troupe ou le club.

➤ CÉRÉMONIE DE NOMINATION D'UN PISTEUR

OBJECTIF

Reconnaître un Pisteur devant toute la meute.

MATÉRIEL

- Nœuds de Pisteur ;
- Certificats ;
- Décor spécial (drapeaux, mât de meute, etc.)

DURÉE

Quelques minutes par Pisteur.

DÉROULEMENT

1. La meute est réunie en cercle, le futur Pisteur se tient devant les animateurs.
2. Akéla parle de l'importance du rôle de Pisteur et demande au futur Pisteur de dire ce qu'il entend faire pour bien jouer ce rôle.
3. Le futur Pisteur répond en quelques mots.
4. Akéla s'adresse à toute la tanière, demandant aux Louveteaux d'énumérer des qualités qu'ils aimeraient trouver chez leur Pisteur.
5. Les Louveteaux de la tanière concernée répondent.
6. Akéla : « Maintenant, X, es-tu prêt à t'engager comme Pisteur? »
7. Le futur Pisteur : « Oui, je suis prêt. » Il peut alors utiliser la formule suivante : « Moi, X, ferai de mon mieux pour mener ma tanière avec patience et amitié. Je serai au service de ma tanière, et en maintenant beaucoup de dynamisme dans ma tanière, je serai aussi au service de la meute. »

8. Akéla : « Tu es maintenant officiellement le Pisteur de la tanière des (nom de la tanière). Voici ton nœud de fonction et un certificat. »
9. Les Vieux-Loups félicitent le nouveau Pisteur.
10. La cérémonie prend fin par le Grand Hurlement (sans jeune au centre).

➤ CÉRÉMONIE DE NOMINATION D'UN SECOND PISTEUR

OBJECTIF

Reconnaître un second Pisteur devant toute la meute.

MATÉRIEL

- Nœud de second Pisteur ;
- Certificat ;
- Décor spécial (drapeaux, mât de meute, etc.)

DURÉE

Quelques minutes par second Pisteur.

DÉROULEMENT

1. La meute est réunie en cercle, le futur second Pisteur est devant les animateurs.
2. Akéla présente le futur second Pisteur et lui demande s'il est prêt à assumer cette responsabilité.

3. Le futur second Pisteur : « Oui je suis prêt. » Il peut alors utiliser la formule suivante : « Moi, X, ferai de mon mieux pour seconder mon Pisteur, donner l'exemple aux autres Louveteaux de ma tanière et aider ma tanière à être toujours de bonne humeur. »
4. Akéla : « Tu es maintenant officiellement le second Pisteur de la tanière des (nom de la tanière). Voici ton nœud de fonction et un certificat. »
5. Les Vieux-Loups félicitent le nouveau second.
6. La cérémonie prend fin par le Grand Hurlement (sans jeune au centre).

➤ LE GRAND HURLEMENT

OBJECTIFS

- Honorer un Louveteau ;
- Exprimer la joie.

MATÉRIEL

- Aucun ou mât de meute.

DURÉE

- Quelques secondes.

DÉROULEMENT

Trouvant sa source dans *Le Livre des Louveteaux*, le Grand Hurlement est le salut de la meute et le rappel de la Promesse. C'est aussi le cri de joie des Louveteaux, heureux d'avoir fait de leur mieux et désireux de continuer. On peut pratiquer le Grand Hurlement lors des fêtes, des cérémonies et même en conclusion d'une chasse. Le mât de meute peut être installé au centre du cercle des Louveteaux. Il est à noter que les animateurs ne font pas le Grand Hurlement, réservé uniquement aux Louveteaux.

1. La meute est disposée en cercle, les Louveteaux sont légèrement écartés et se tiennent au garde-à-vous.
2. Akéla s'amène au centre et fait le salut louveteau des deux mains.
3. Aussitôt les Louveteaux se dressent sur la pointe des pieds et amorcent une rotation arrière des deux bras, de bas en hauts. En même temps, ils crient : « Akéla, de notre mieux ! »
4. À la fin de ce cri, ils ont ramené les deux bras devant eux et se sont accroupis ; ils posent l'index et le majeur de chaque main sur le sol, entre leurs genoux.
5. Un Pisteur crie alors : « De notre mieux ! » À ce moment, les Louveteaux se redressent et font le salut louveteau des deux mains.

6. Ils ramènent le bras gauche le long du corps et crient :
« Oui ! Mieux ! Mieux ! Mieux ! Mieux ! »
7. Akéla reprend sa place et les Louveteaux se remettent au garde-à-vous.

PROPOS SUR LE LOUVETISME

»»» PROPOS DE BADEN-POWELL, FONDATEUR DU SCOUTISME

: Éducation de l'enfant

« La formation des Louveteaux se place au moment le plus important de leur vie : celui où leur esprit, comme leur corps, sont les plus malléables, les plus aptes à prendre une bonne orientation.¹⁰ »

: Famille heureuse

« Le grand principe, quand on s'occupe d'une meute de Louveteaux, celui qui les attire et qui peut porter remède à leurs défauts, c'est de faire de la meute une famille heureuse : non pas seulement une famille, mais une famille heureuse. Les garçons aiment le tapage : qu'ils en fassent. Quand ils jouent, qu'ils s'en donnent à cœur joie.¹¹ »

« On ne juge pas une meute d'après le nombre de brevets gagnés. Un esprit de famille heureuse a plus d'importance que n'importe quoi.¹² »

« S'agissant des Louveteaux, le sourire scout doit être un éclat de rire. Le rire va à l'encontre de la plupart des défauts des enfants et favorise la bonne camaraderie et l'ouverture d'esprit. Un garçon qui rit beaucoup ment peu.¹³ »

: Faire de son mieux

« [Le Grand Hurllement] signifie que vous ferez de votre mieux avec vos deux mains, et pas d'une main seulement comme le font la plupart des garçons qui ne se servent que de leur main droite. Votre mieux à vous sera deux fois aussi bon que le mieux d'un garçon ordinaire. « De notre mieux », c'est la devise des Louveteaux.¹⁴ »

: Camp

« Avant de partir au camp et tout le temps qu'il durera, dites-vous : « Je vais tout faire pour que ce camp soit le plus beau de tous pour les autres Louveteaux.¹⁵ »

« Un bon camp peut avoir été pour vos garçons une valeur durable. Un camp raté sera reproché pendant longtemps à vous-même, à votre meute et probablement à tout le Mouvement. Il vaut mieux instruire vos garçons par des méthodes moins attrayantes, peut-être, et plus lentes, que de courir le risque de leur faire du mal.¹⁶ »

« Un camp de Louveteaux est la meilleure occasion pour connaître les Louveteaux, parce que vous en saurez davantage sur leur compte en quelques jours de camp

qu'en bien des mois de réunions ordinaires, et vous pourrez exercer sur eux, en ce qui concerne le caractère, la propreté et la santé, une influence telle qu'elle leur laissera des habitudes durables.¹⁷ »

: Jeu

« Le jeu est le premier grand éducateur. Cela est vrai des animaux aussi bien que des hommes. Nous apprenons aux Louveteaux, en jouant, de petites choses qui un jour les rendront capables de faire sérieusement de grandes choses.¹⁸ »

« Le jeu est pour un garçon la chose la plus importante dans la vie.¹⁹ »

: Raconter des histoires

« Le chef de meute peut, à n'importe quel moment, obtenir de ses garçons une attention soutenue en leur racontant une histoire, et par ce biais il peut faire passer toutes les leçons qu'il veut leur inculquer.²⁰ »

: Parents

« Ce qui aide beaucoup à réussir, c'est de rester en contact avec les parents de vos Louveteaux, de solliciter leurs idées et plus spécialement de les intéresser en leur expliquant la raison des diverses mesures que vous prenez. Vous devriez aller les voir au moins une fois par an, les inviter aux manifestations et aux camps de la meute, et vous assurer leur aide pour le travail que le garçon doit fournir à la maison en tant que Louveteau.²¹ »

: Montée

« Aucun garçon n'a un caractère définitivement formé à l'âge de onze ou douze ans, et les chefs de Louveteaux doivent se rendre compte que, si le travail de la meute ne conduit pas réellement à celui de la troupe, ils ont, dans une large mesure, failli à leur tâche. Un garçon peut perdre, en très peu de temps, beaucoup du bien qu'il a reçu comme Louveteau, si l'œuvre n'est pas poursuivie jusqu'à ce qu'il soit en âge de choisir entre le bien et le mal. Le chef de meute devrait expliquer clairement à chaque nouveau garçon et à ses parents que la meute est simplement l'antichambre des Éclaireurs, et placer toujours devant les Louveteaux l'idéal du bon Éclaireur.²² »

« Un point absolument essentiel, c'est de maintenir le louvetisme aussi différent que possible du scoutisme, de manière à rendre le Louveteau impatient de passer à la troupe et de devenir un Éclaireur quand il en atteint l'âge. Un garçon qui grandit aime le changement et la

variété : si le scoutisme n'est dans son esprit qu'un degré ultérieur du louvetisme, il s'en fatiguera bientôt. En entrant aux Éclaireurs, il entend trouver de nouvelles activités et de nouvelles idées.²³ »

➤ PROPOS DE VERA BARCLAY, PREMIÈRE CHEF DE MEUTE

: La formation du caractère

« Le but premier de la meute est donc d'amuser les enfants... Non, quand nous disons que notre but est d'amuser, cela ne signifie pas que nous sommes une société organisatrice de fêtes perpétuelles. Loin de là... Notre but est tout simplement qu'il n'y ait dans le programme de la meute rien qui n'amuse réellement les Petits Loups. Tel est le secret de notre succès. ²⁴ »

« Se livrer à beaucoup de jeux dans une meute, peut provoquer une turbulence constante, tout en augmentant encore l'infatigable énergie et l'enthousiasme chez des Louveteaux. Cela peut finir par devenir excédant pour le chef de meute, mais il ne faut pas le déplorer. C'est très agréable d'avoir un groupe de petits garçons tranquillement assis et qui vous écoutent poliment pendant assez longtemps, ou qui font l'exercice en perfection et les signaux avec précision. Et il y en a qui désespèrent parce que leurs garçons ne font rien de tout cela. Mais nous devons prendre courage et nous souvenir que plus nos garçons sont vivants, plus nous pourrons vraiment former leur caractère.²⁵ »

: Sagesse de Jungle

« Je veux dire que si nous laissons nos Louveteaux quitter la meute à onze ans au lieu de douze, ils prendraient plus facilement goût à la troupe, s'imprégneraient de son esprit, et lui resteraient fidèles. En voici les raisons : le garçon de onze ans est plus facile à manier ; son moral et son physique sont plus « assis » qu'à douze ans ; il est à l'apogée de son enthousiasme, et ne s'est encore fatigué d'aucun des plaisirs et d'aucune des occupations de la meute ; il est si fier d'être Louveteau qu'il transportera tout son enthousiasme à la troupe. Enfin, il fera assez facilement le sacrifice de ses bandes de Sizenier (Pisteur) et de son autorité, parce qu'il a, moins fortement qu'à douze ans, le sentiment de sa dignité. Nous établissons comme règle qu'il faut interrompre un jeu au moment où on le joue avec le plus d'entrain, si nous voulons le recommencer le lendemain avec le même succès. La règle est la même pour le jeu des Louveteaux et des scouts.

Évidemment, la pauvre cheftaine devra se résigner à perdre ses meilleurs Louveteaux, ceux sur lesquels elle peut se reposer. Quant aux rallyes, concours, etc., il faudra naturellement y renoncer.

Mais la cheftaine pensera au bien individuel de ses Louveteaux. Et je ne sais pas si la meute, elle-même, n'en tirera pas profit. Une meute composée de garçons de 9 à 10 ans, en moyenne, est rationnelle et plus facile à gérer qu'une meute formée de garçons plus âgés. La raison est simple : le Louvetisme a été créé pour des garçons de cet âge, et pas pour des garçons de 11 à 12 ans.

Enfin, la Cheftaine aura à résoudre des problèmes beaucoup moins compliqués, car les garçons « difficiles » ont presque toujours dépassé la douzième année. On trouve généralement dans cette catégorie le Sizenier modèle qui s'est soudain « débiné », le garçon qui sème partout l'indiscipline, le flémard qui s'arrange pour ne pas travailler au camp, le mauvais joueur qui discute et boude au football, le garçon que l'on soupçonne d'exercer une mauvaise influence et celui qui vient irrégulièrement aux réunions. Au fond, le garçon en question est surtout difficile parce qu'il ne se trouve pas dans le milieu qui lui convient. Il est trop âgé pour le louvetisme, trop grand pour jouer avec les petits ; l'influence d'un homme lui serait plus salutaire que celle d'une femme ; il vaudra plus comme membre d'une patrouille que comme chef de sizaine ; les réflexions un peu brusques de ses aînés lui seront plus utiles que les observations amicales de la Cheftaine. Enfin, certaines questions que celle-ci peut difficilement aborder gagneront peut-être à être expliquées de la bonne manière, et il trouvera matière à émulation dans les concours de patrouilles, etc. J'ai connu des Louveteaux extrêmement mous et difficiles qui sont devenus de bons scouts et qui le restent, tandis que de merveilleux petits Sizeniers sont entrés dans la même Troupe et n'ont pas persévéré.

L'abaissement de la limite d'âge est chose dure à admettre pour les cheftaines, je le sais bien, et c'est une preuve nouvelle de ce que j'ai déjà dit : leur travail est beaucoup plus dur et exige beaucoup plus d'esprit de sacrifice que celui du Scoutmestre.

Qu'importe ! De nouveaux bébés-Louveteaux sont apportés chaque jour au Cercle du Conseil, et leurs petites mains se tendent vers nous. Notre privilège, c'est de les aider à ouvrir les yeux et à voir le monde sous sa vraie lumière. Cherchons à le leur montrer d'une manière digne de leur regard innocent et étonné. À nous la chance unique d'éveiller leur intelligence, de leur enseigner ce que les années qui suivront ne pourront jamais leur désapprendre. Préparons-les pour que plus tard, ils comprennent.

Vous vous souvenez que lorsque Mowgli quitte la Jungle, il se jette sur Shere Khan et le tue. Or, Shere Khan représente tout ce que notre nature renferme de bas, de lâche, de honteux et d'égoïste. Mais sans les leçons patientes de Père et de Mère-Loup, d'Akéla, de Bagheera et de Baloo, jamais Mowgli n'aurait tué Shere Khan. »

« Reviens bientôt ! » dit Mère-Louve...

« Je reviendrai sûrement, dit Mowgli, et quand je reviendrai, ce sera pour étaler la peau de Shere Khan sur le Rocher du Conseil. Ne m'oubliez pas ! Dites-leur dans la Jungle de ne jamais m'oublier ! « L'aurore commençait à poindre quand Mowgli descendit la colline, tout seul, en route vers ces êtres mystérieux qu'on appelle les hommes.²⁶ »

ANNEXE E

VIE ET MŒURS DU LOUP

L'histoire de Mowgli est celle d'un petit d'homme accueilli par une meute de loups. Mais que savons-nous des loups ? Les loups du *Livre de la Jungle* ressemblent-ils à de vrais loups ?

Il est curieux que Rudyard Kipling, l'auteur du *Livre de la Jungle*, ait pris le loup comme symbole d'accueil familial et de cohésion sociale quand on sait que le loup est généralement un symbole de voracité et de méchanceté dans la littérature. On n'a qu'à penser au Petit Chaperon rouge ! On peut aussi penser au loup de Gubbio, dans la légende de saint François d'Assise.

Il n'est pas surprenant que le loup ait longtemps été perçu comme une nuisance ou comme une bête dangereuse pour les hommes. Encore aujourd'hui, plusieurs chasseurs voient en lui un sérieux concurrent... à abattre. Or, Kipling, dans son *Livre de la Jungle*, était plus près de la vérité qu'on peut le penser.

Le loup n'est plus présent en Inde, mais il est encore abondant au Canada. Il y a une centaine d'années, le loup était le mammifère le plus répandu sur la terre. Mais, combattu par l'homme, il a été refoulé partout. Ainsi, en Amérique, il a presque disparu du Mexique, de la plus grande partie des États-Unis, des zones habitées du sud du Canada, des provinces de l'Atlantique... On ne le trouve aujourd'hui plus que dans les forêts du nord et dans la toundra.

Voyons sa fiche signalétique :

MENSURATIONS. Longueur, de la tête au bout de la queue : 1 m 59 à 1m 65. Queue : 39-48 cm. Hauteur à l'épaule : 66 à 97 cm.

POIDS. Adultes : entre 18 et 42 kg. Les mâles sont plus gros que les femelles. Nouveau-nés : 350 à 450 g.

CARACTÉRISTIQUES. Il ressemble à un gros chien, mais la tête est plus massive, le museau, plus large et les oreilles, plus courtes. Yeux jaune verdâtre et d'allure bridée. Pelage variant du blanc au noir, mais généralement gris cendré. Dans une même portée, les louveteaux peuvent être de différentes couleurs.

Pendant la durée de l'allaitement, le petit du loup est appelé « louveteau ». Lorsqu'il prend de l'autonomie et est capable de se débrouiller par lui-même, le louveteau devient un « louvart », jusqu'à l'âge de 2 ans. Il est alors considéré comme un loup.

HABITAT. Très varié : forêt mixte, forêt boréale, forêt subarctique, toundra arctique.

REPRODUCTION. L'accouplement a lieu en février ou en mars et une seule portée voit le jour chaque année. Les petits, au nombre de un à quatorze (moyenne de cinq à sept), naissent en avril ou mai après une gestation de soixante-trois jours. Ils ouvrent les yeux à l'âge de 11 à 15 jours. Ils s'alimentent de nourriture prédigérée par

leurs parents à partir de trois semaines et sont sevrés entre cinq et huit semaines. Ils parviennent à maturité à l'âge de 2 ou 3 ans.

LONGÉVITÉ. Environ dix ans à l'état sauvage. Jusqu'à dix-neuf ans en captivité.

PRÉDATEURS. Le loup n'a pas d'ennemis, sauf l'homme et peut-être le couguar.

ALIMENTATION. Le loup se nourrit de gros mammifères, surtout en hiver : cerf de Virginie, orignal, wapiti, caribou, bœuf musqué. En été, il chasse des petits mammifères comme le castor, le lièvre et le campagnol ; il se nourrit aussi d'oiseaux, de poissons, d'insectes et de petits fruits. Il s'attaque rarement aux animaux de la ferme, et encore moins à l'homme.

MŒURS. Le loup vit en meute comprenant habituellement de cinq à huit membres, parfois plus, regroupés autour d'un mâle dominant. Certains loups vivent seuls. Les louveteaux naissent dans un tronc creux ou une crevasse, sous une souche ou dans une tanière creusée sur un monticule ou aménagée à même un terrier abandonné de marmotte ou de renard. Un amas de terre fraîchement remuée marque l'entrée de la tanière.

À l'âge de deux mois environ, les louveteaux sont transportés au lieu de rendez-vous habituel de la meute, souvent situé dans une petite clairière à proximité d'un point d'eau. Ce lieu sert aussi bien à se reposer qu'à se rassembler avant une chasse.

Souvent les loups hurlent pour se rassembler et proclamer leur présence sur un territoire donné. Quand un loup hurle, les autres se mettent à hurler et s'approchent les uns des autres en agitant la queue. Pendant le concert, qui dure quelques minutes, les loups cherchent à se toucher et se prodiguent toutes sortes de marques d'affection.

La chasse se déroule cependant en silence, la plupart du temps la nuit. Le loup est bon coureur (il peut atteindre 50 km/heure sur de courtes distances) et bon marcheur (il peut parcourir plus de soixante-dix kilomètres par jour). Mais il est facilement distancé par les cerfs, les orignaux et les caribous. Il s'attaque de préférence aux animaux très jeunes, âgés, malades ou empêtrés dans la neige.

RÉFÉRENCES

- * Prescott, Jacques et Pierre Richard, *Mammifères du Québec et de l'est du Canada*. et. Éditions France-Amérique, Montréal, 1982, p. 208 à 211.
- * *Le Loup*, série d'émissions présentées par Pierre Morency à la radio de Radio-Canada en 1980. Service des transcriptions et dérivés de la radio, Radio-Canada, Montréal.

ANNEXE F

GLOSSAIRE

BATTUE : Objectif de meute à atteindre dans un des territoires de chasse correspondant à un champ de développement PICASSO : développement physique, intellectuel, du caractère, affectif, spirituel et social.

CAPTURE : Mise en scène ou invitation qui marque le début du processus de passage à l'unité plus vieille et le parrainage par un jeune de cette unité. Processus facilitant la gestion de l'âge charnière.

CHASSE : Activité réalisée lors d'une saison de chasse (Voir aussi *Grande chasse*).

CLAN DE BALOO : Instance ou Comité d'experts chargé de conseiller, guider, soutenir, former et aider à trouver des ressources. Le Clan de Baloo est composé des Louvarts, c'est-à-dire de Louveteaux de 11 ans et plus et/ou de troisième année.

CONSEIL D'AKÉLA : Mécanisme de participation à composition variable selon l'objet du conseil. Il est l'instance exécutive – le « Gouvernement » de la meute – chargée de planifier les activités et de prendre les décisions pour leur réalisation. Il veille aussi au bon fonctionnement de la meute. Les Pisteurs de chaque tanière sont présents, avec les membres de l'équipe d'animation chaque fois que l'on discute des projets et des chasses de la meute.

CONSEIL SPÉCIAL D'AKÉLA: Instance de gestion des situations disciplinaires. Un jeune peut être rencontré avec ou sans ses parents, pour des mises au point sur sa situation.

CONSEIL DE BALOO : Séance de Conseil du Clan de Baloo se réunissant sur demande du Rocher du Conseil ou du Conseil d'Akéla pour conseiller la meute en matière d'activités et de ressources. Peut aussi préparer une chasse de sa propre initiative.

CONSEIL DE TANIÈRE : Instance de prise de décision en tanière. La tanière tient conseil pour proposer des thèmes et des territoires de chasse lors des saisons de chasse. Le conseil est aussi appelé à évaluer l'atteinte des objectifs.

DÉFI : Provocation, appel à se dépasser.

DÉPART : Cérémonie de montée à la branche la plus vieille.

GRAND HURLEMENT : Ban traditionnel exprimant la joie et rappelant la Promesse louveteau. Ce ban ne peut être fait que deux fois pour un Louveteau alors qu'il est au centre.

GRANDE CHASSE : Chasse d'envergure faite à l'intérieur de la saison de chasse (en général une activité de plus de deux heures).

LOI : Code d'honneur que chaque Louveteau s'engage à respecter à sa Promesse. La loi est la constitution de la

meute et se formule ainsi : « Le Louveteau partage sa joie avec les autres, puise sa force dans la meute et va jusqu'au bout de ses chasses pour devenir bientôt un Loup Éclaireur. »

LOUP PARRAIN : Éclaireur qui choisit de parrainer un Louveteau pour toute la durée de l'Opération Peau de Shere Khan.

LOUVART : Par définition, un Louveteau plus vieux que les autres Louveteaux de la meute. Un Louveteau est automatiquement nommé Louvart quand il débute sa troisième année ou atteint l'âge de 11 ans.

LOUVETEAU/LOUVETTE : Un jeune garçon/une jeune fille de 9 à 11 ans, membre de l'unité.

MAÎTRE-MOT : Formule résumant l'idéal du louvetisme : « De notre mieux ! »

MÂT DE MEUTE : Mât à tête de loup qui sert à marquer la progression personnelle de tous les membres de la meute.

MAXIMES : Courtes formules résumant l'objectif éducatif de chacun des six champs de développement, associés à un trait de caractère d'un personnage du cadre symbolique (*Le Livre de la Jungle*).

MEUTE : Ensemble des jeunes et des Vieux-Loups de l'unité louveteau.

OPÉRATION PEAU DE SHERE KHAN : Processus de passage de l'unité Louveteau à l'unité Éclaireur/Intrépide. L'opération est constituée de quatre volets : la capture au clair de lune, le parrainage, le départ et le retour.

PATTE-TENDRE : Nom donné au Louveteau qui arrive à la meute.

PISTEUR : Porte-parole et leader de la tanière, élu par ses pairs.

PLAN DE CHASSE : Objectifs et engagements que prend le Louveteau pour relever sa proie personnelle.

PROIE : Engagement personnel du Louveteau à développer des nouvelles connaissances, compétences et attitudes dans l'un des six territoires de chasse.

PROMESSE : Vise à permettre aux Pattes-tendres de s'engager solennellement devant leurs pairs à vivre la loi et les maximes de la meute.

RETOUR : Retour à la meute d'un Éclaireur qui a été Louveteau avec la peau de Shere Khan, le temps d'une cérémonie de Promesse.

ROCHER DU CONSEIL : Assemblée générale de la meute. C'est lors des Rochers du Conseil que se décident les grandes orientations de la saison de chasse, la thématique à vivre et les territoires de chasse. C'est aussi à ce moment que se font les remises de badges, brevets, étoiles et rubans.

SAISON DE CHASSE : Cycle du programme qui dure normalement entre huit et dix semaines. Il y a trois ou quatre saisons de chasse à l'intérieur d'une année scout.

SUPER BREVET : Certification de compétences à créer un monde meilleur, dont le processus d'acquisition s'étale sur plusieurs semaines. Ces brevets peuvent être acquis individuellement, en meute ou en équipe, qui peut être différente de la tanière habituelle.

TANIÈRE : Les tanières sont les petites équipes qui regroupent les jeunes. Ils y partagent des rôles et des responsabilités, avec l'aide du Pisteur qu'ils ont élu. La tanière est une communauté d'apprentissage composée de pairs librement et naturellement réunis. Elle est normalement constituée de cinq à huit jeunes.

TEMPS DE LA MUE : Temps de réflexion personnel de chaque Louveteau en fonction de son âge et de son expérience avec la Loi. Le temps de la mue survient à la préparation de la Promesse, à l'anniversaire de la Promesse et à l'intronisation en tant que Louvart.

TERRITOIRES DE CHASSE : Domaines d'attribution des proies et battues correspondant aux six champs de développement et aux personnages thématiques qui leur sont associés.

TRAITÉ : Entente en tanière de ses principales règles de vie. Elle peut être révisée à chaque saison de chasse ou au besoin.

VIEUX-LOUPS : Membres de l'équipe d'animation.

NOTES ET RÉFÉRENCES

1. Baden-Powell, *Éclaireurs*, 1960.
2. Certains animateurs hésitent à autoriser l'usage d'une montre. On comprendra qu'il s'agit ici d'un usage temporaire où la montre peut être remplacée par un chronomètre ou, mieux encore, un sablier ou autre mesure de temps.
3. *Le Livre des Louveteaux*, 2^e partie, 1988.
4. Wells, Nancy M., *At Home with Nature*, 2000.
5. *Children & Nature Network*, 2009.
6. Ibid.
7. Baden-Powell, *The Scouter*, Janvier 1924.
8. Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1944.
9. *Baden-Powell – Scouting for Boys*, 1940.
10. *Le Livre des Louveteaux*, (édition courante en français, p. 208).
11. Ibid, p. 215.
12. Ibid, p. 149.
13. Ibid, p. 215.
14. Ibid, p. 19.
15. Ibid, p. 129.
16. Ibid, p. 221-222.
17. Ibid, p. 221.
18. Ibid, p. 215.
19. Ibid, p. 217.
20. Ibid, p. 219.
21. Ibid, p. 217.
22. Ibid, p. 208-209.
23. Wilson, J.S., *Scouting Round the World*. Tiré d'un article écrit en 1928, p. 15. (même idée dans *Le Livre des Louveteaux*, p. 223).
24. BARCLAY, Vera, *La formation du caractère*.
25. Ibid.
26. BARCLAY, Vera, *Sagesse de Jungle*.

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos / JE SUIS PICASSO	5
Chapitre 1 / LES OBJECTIFS ÉDUCATIFS DE LA BRANCHE	11
DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE	12
DÉVELOPPEMENT INTELLECTUEL	13
DÉVELOPPEMENT DU CARACTÈRE	14
DÉVELOPPEMENT AFFECTIF	14
DÉVELOPPEMENT SPIRITUEL	15
DÉVELOPPEMENT SOCIAL	16
Chapitre 2 / LA MÉTHODE SCOUTE	17
Chapitre 3 / LE CADRE SYMBOLIQUE	18
« LES LOUVETEAUX, C'EST DU SCOUTISME »	22
<i>LE LIVRE DE LA JUNGLE</i>	23
Chapitre 4 / LE SYSTÈME D'ÉQUIPES	33
LA MEUTE	33
MIXITÉ ET COÉDUCATION	33
TANIÈRE	34
LES INSTANCES	38
Chapitre 5 / LA RELATION ÉDUCATIVE ADULTES - JEUNES	41
UNE FAMILLE HEUREUSE	41
LE RÔLE DES ADULTES	42
L'ÉQUIPE D'ANIMATEURS	43
CONSEIL « SPÉCIAL » D'AKÉLA	43
Chapitre 6 / LA LOI ET LA ROMESSE	45
LA LOI	45
LE MAÎTRE-MOT	45
LES MAXIMES	46
MESSAGE DU PEUPLE LIBRE	47
LA PROMESSE	47

Chapitre 7 / LA PROGRESSION PERSONNELLE	49
ORGANISATION DE LA PROGRESSION	51
MÂT DE MEUTE	51
LE TEMPS DE LA MUE	53
OPÉRATION PEAU DE SHERE KHAN	54
Chapitre 8 / LE CONTACT AVEC LA NATURE	58
Chapitre 9 / L'ÉDUCATION PAR L'ACTION	61
LE PROGRAMME D'ACTIVITÉS	62
LES ÉTAPES DE LA SAISON DE CHASSE	67
LES ACTIVITÉS EN TANIÈRES	72
RÉUNION TYPE	73
PLANIFICATION ANNUELLE	77
Chapitre 10 / LA BONNE ACTION ET LA COMMUNAUTÉ	81
CHAPITRE 11 / LES SUPER BREVETS	87
LES QUATRE ÉTAPES – PARTICIPATION ET ACTION	88
CINQ BREVETS	91
AUTRES GRANDS BREVETS	97
Annexes :	
A - LES TRADITIONS	101
B - DES RESSOURCES POUR VOUS AIDER	106
C - CÉRÉMONIAL LOUVETEAU	113
Cérémonie de remise de l'uniforme	113
Cérémonie de Promesse	115
Cérémonie de remise de badge	119
Cérémonie de montée	120
Cérémonie de nomination d'un Pisteur	121
Cérémonie de nomination d'un second Pisteur	123
Le Grand Hurlement	124
D - PROPOS SUR LE LOUVETISME	127
E - VIE ET MŒURS DU LOUP	135
F - GLOSSAIRE	139
Notes et références	145



scoutsducanada.ca

