



BALISE

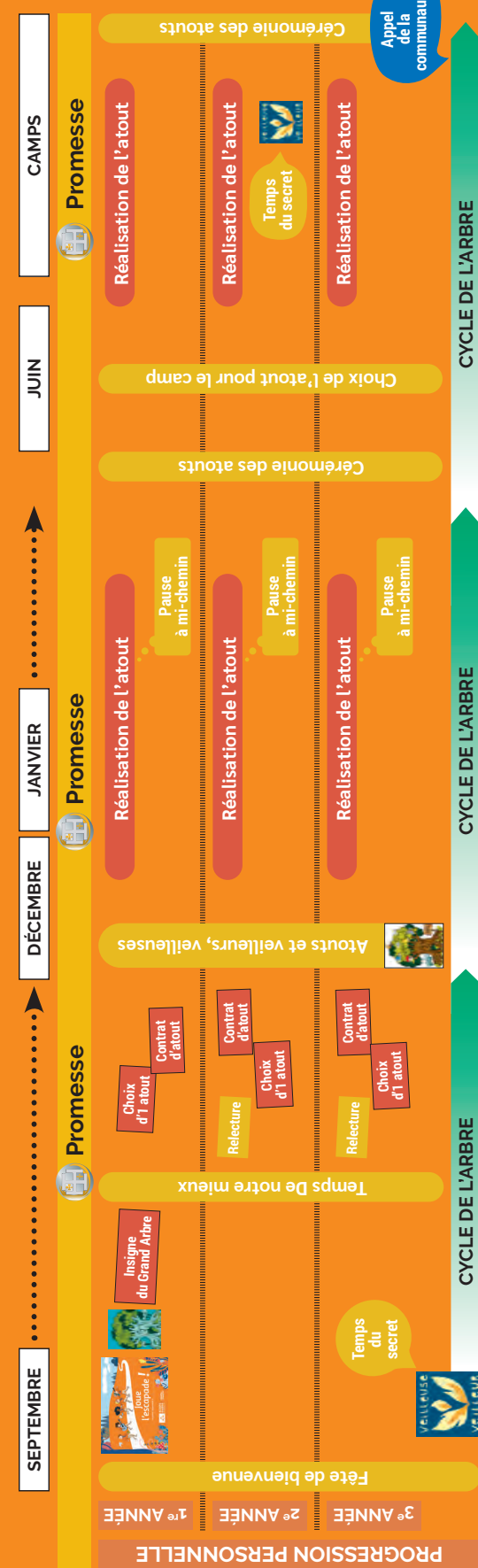
LOUVETEAUX
JEANNETTES
MOUSSAILLONS



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

EN COMPLÉMENT
DU GPS

LA FRISE D'ANNÉE



CYCLE DE L'ARBRE

CYCLE DE L'ARBRE

CYCLE DE L'ARBRE

BALISE

LOUVETEAUX

JEANNETTES

MOUSSAILLONS

en complément du GPS

Une balise dans la forêt

« Tu me dis, j’oublie, tu m’enseignes, je me souviens, tu m’impliques, j’apprends. » Ces mots de Benjamin Franklin résumant bien la vie en peuplade. L’apprentissage par le jeu permet de grandir, de se faire des amis, d’être curieux de Dieu et de découvrir le monde.

Tu as accepté d’être chef ou cheftaine Louveteaux-Jeannettes. Nous te remercions sincèrement pour cet engagement au service de l’éducation populaire. Il faut de l’optimisme, un peu de débrouillardise et beaucoup de générosité. Éducateurs, éducatrices, plus de 22 000 jeunes dynamiques en chemise orange vous sont confiés.

En devenant chef ou cheftaine, tu crois en la force de l’éducation des jeunes, et c’est là tout l’enjeu de la proposition pédagogique. Elle permet de faire vivre la méthode scout pour les 8-11 ans. C’est aussi la déclinaison des ambitions éducatives que nous portons pour eux. Être éducateur et éducatrice chez les Scouts et Guides de France, c’est s’impliquer pour l’avenir. C’est décider d’œuvrer pour l’éducation des jeunes d’aujourd’hui et des adultes de demain, engagés, capables d’exprimer leur sensibilité, soucieux de réduire les inégalités et de vivre selon un mode de vie pour préserver notre maison commune.

Les huit chapitres de cet ouvrage reprennent les piliers de la méthode scout. Imaginée par Olave et Robert Baden-Powell, elle a fait ses preuves au fil du dernier siècle. Cet outil la décline ici pour les 8-11 ans et tu trouveras tous les éléments qui te permettront de leur faire vivre du scoutisme.

Cette *Balise Louveteaux, Jeannettes, Moussaillons* est un complément au *Guide pour le scoutisme. Éduquer par la méthode scout*. Pour aller plus loin, tu trouveras en ligne des fiches numériques, qui permettent d’approfondir ou de trouver des idées d’activités. N’hésite pas à aller fouiller sur le site des louveteaux-jeannettes pour les découvrir.

Et comme nous savons qu’une maîtrise est généreuse et solidaire, n’hésite pas à mettre cette *Balise* entre toutes les mains.

Bonne escapade!

Chloé Salaün Becu, responsable nationale Louveteaux-Jeannettes
et l’équipe nationale Louveteaux-Jeannettes

SOMMAIRE

La proposition pédagogique pour les 8-11 ans 7

Les besoins des 8-11 ans 8

Les objectifs éducatifs chez les Louveteaux-Jeannettes 10

Une année chez les Louveteaux-Jeannettes 14



SOUTIEN ADULTE 15

Être chef, cheftaine 16

La vie de maîtrise pour la vie de peuplade 18



APPRENTISSAGE PAR L'ACTION 19

Apprendre en jouant 20

L'escapade 22

Camper en peuplade 24

Le jeu des conseils 27



SYSTÈME DES ÉQUIPES 29

Les sizaines 30

La sizaine, une équipe à l'orée de la forêt 31

Les cabanes 32



PROGRESSION PERSONNELLE 33

Des atouts pour grandir 34

Grandir en peuplade 36

Les veilleurs et les veilleuses 38

L'humeur du jour 39



PROMESSE ET LOI	41
Le serment de la peuplade	42
La loi	44
La promesse	46



CADRE SYMBOLIQUE	49
La forêt, un univers pour grandir	50
Les sylphes	52
La spiritualité chez les 8-11 ans	54
Les sentiers de Majÿls	55
La tenue des louveteaux et des jeannettes	56



NATURE	57
Organiser un week-end	58
Accompagner les enfants pour leur premier week-end	60
Les découvertes de Théla	62
Les temps de respiration	64



ENGAGEMENT DANS LA COMMUNAUTÉ	65
L'orée de la forêt	66
Les temps de Blogane	67



Pour aller plus loin	69
Une boussole au service des escapades	70
<i>La forêt des escapades</i>	71
Le conte des veilleurs et des veilleuses, <i>Quelques escapades plus tard</i>	76
Boîte à outils	77



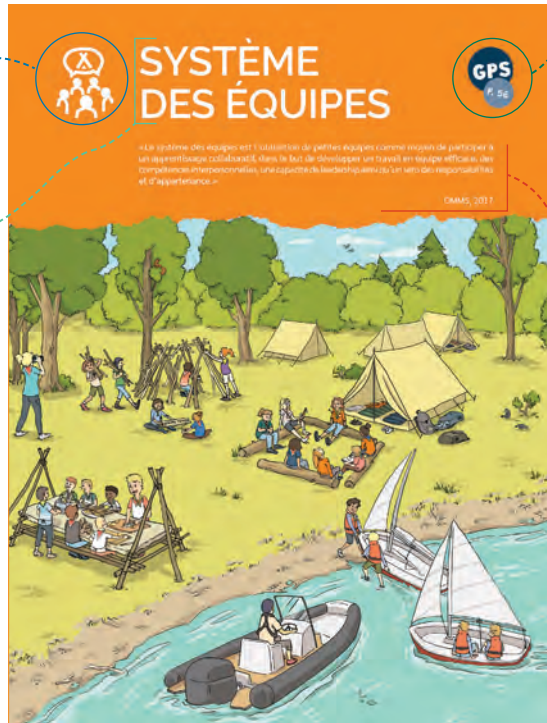
BALISE LOUVETEAUX, JEANNETTES, MOUSSAILLONS, MODE D'EMPLOI

Tu as cette *Balise Louveteaux, Jeannettes, Moussailons* entre les mains. Nous avons voulu cet ouvrage à ton service, accessible, concret et simple à utiliser. Les huit chapitres font référence aux huit éléments de la méthode scoutée adaptée aux 8-11 ans. Ils se présentent de la même façon : une page d'ouverture, suivie de pages thématiques.

Pages d'ouverture de chapitre

Le pictogramme illustrant l'élément de la méthode scoutée.

L'élément de la méthode scoutée, thème du chapitre.

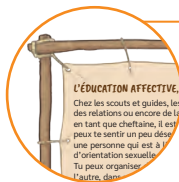


Renvoi aux pages du *Guide pour le scoutisme. Éduquer par la méthode scoutée* (tronc commun à destination de toutes les branches) pour approfondir l'élément de la méthode scoutée de chaque chapitre.

Définition de l'OMMS (Organisation mondiale du mouvement scout) extraite de la conférence de 2017.

Pages thématiques

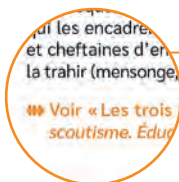
Elles présentent les notions clés de chaque élément de la méthode scoutée.



Dans ces panneaux de froissartage, des clés de réussite, pistes de réflexion ou éléments pratiques, pour approfondir la thématique abordée.



Des informations spécifiques pour la proposition marine.



Des ressources utiles à consulter.



Renvois au *Guide pour le scoutisme. Éduquer par la méthode scoutée*.

La proposition pédagogique pour les 8-11 ans

Les enfants entre 8 et 11 ans sont curieux, ils ont besoin d'apprendre, d'expérimenter de multiples activités, mais n'ont pas encore réellement conscience de leurs limites. Ils découvrent leurs corps, leurs capacités et apprennent à respecter le corps de l'autre. C'est l'âge où l'enfant se familiarise avec ses émotions et les sentiments par une conscience accrue du monde qui l'entoure. Les enfants s'ouvrent et sont capables d'une solidarité spontanée. Ils découvrent avec les autres en agissant ensemble. À cet âge, les enfants ont besoin d'être rassurés. Des règles claires et un cadre précis leur donnent des repères structurants.

Cet âge est charnière, les écarts se creusent et l'espace d'un an peut les rendre parfois si différents. De ces constats dans le développement de l'enfant, nous, les Scouts et Guides de France, nous avons forgé nos convictions éducatives et déterminé comment nous voulons proposer aux enfants de grandir dans le cadre de nos activités. Ce sont ces objectifs éducatifs qui leur permettent de s'épanouir et de révéler tout leur potentiel.

Les besoins des 8-11 ans	8
Les objectifs éducatifs chez les Louveteaux-Jeannettes	10
Une année chez les Louveteaux-Jeannettes	14



Les besoins des 8-11 ans

À travers la connaissance de la tranche d'âge, des priorités éducatives peuvent être dessinées pour chacun des axes de développement : physique, intellectuel, affectif, social, moral et spirituel. Notre proposition pédagogique suit ces lignes directrices afin de répondre aux besoins des enfants qui nous sont confiés à grandir.

Développement physique

Entre 8 et 11 ans, le corps grandit, les réflexes se développent, l'identité se construit. On apprend à prendre soin de son corps, à l'appivoiser et à l'aimer. C'est également à cette période que l'enfant est en plein développement de son identité sexuelle.

À cet âge, les enfants peuvent être très actifs. Cette agilité et cette énergie naturelle peuvent les pousser à bouger énormément, à courir, à sauter, etc. Ce qui génère aussi un besoin de changer fréquemment d'activité.



Ta mission de chef ou cheftaine

- Donner les moyens aux enfants de découvrir pleinement leur corps, de se dépenser tout en apprenant à connaître leurs limites physiques, et à les respecter.
- Leur apprendre à canaliser leur énergie sur une activité donnée et s'y investir, apprendre à mener une tâche du début à la fin.
- Les éduquer au « bien manger », au goût et à l'équilibre alimentaire.

Développement intellectuel

L'enfant assimile vite et largement ce qui l'entoure et ce qu'il découvre. Il est capable d'avoir des raisonnements de déduction et commence à prendre conscience de ses limites. Sa grande curiosité est un atout sur lequel on ne doit pas hésiter à s'appuyer.

L'enfant a besoin d'être valorisé, de jouer pour s'épanouir et de découvrir l'autonomie.



Ta mission de chef ou cheftaine

- Aider les enfants à progresser, à se découvrir capables, dans le cadre d'une méthode ludique et motivante, sans pression ni compétition.
- Leur apprendre à prendre du recul sur ce qu'ils voient, lisent, entendent.
- Leur permettre de s'évader du quotidien par l'imaginaire et leur apprendre la différence.
- Leur donner les moyens de devenir autonomes à leur rythme et en toute sécurité.

Développement affectif

Parce qu'on ne grandit pas que dans sa tête et dans son corps, prêter attention au développement affectif chez les louveteaux et les jeannettes, c'est leur apprendre à se familiariser avec les émotions et les sentiments : les identifier, les exprimer, les canaliser. À cet âge, l'enfant a une meilleure compréhension des émotions des autres et développe ses capacités à parler de ce qu'il ou elle ressent.



Ta mission de chef ou cheftaine

- Donner aux enfants les moyens de mettre des mots sur leurs émotions et leurs ressentis.
- Leur apprendre à être sincères, à découvrir leurs points forts et leurs limites.
- Leur permettre de prendre leur place dans le groupe, en donnant leur avis, en représentant les autres et en décidant avec eux.
- Permettre aux garçons et aux filles de se découvrir différents et complémentaires.

Développement spirituel

À 8-11 ans, les enfants sont profondément curieux de Dieu. Les louveteaux et jeannettes voient surgir des questions existentielles liées à la vie, la mort, l'amour, la haine, l'identité. C'est l'occasion de réfléchir avec eux au sens de la vie. À cet âge, les enfants parlent d'un « Dieu magique » : ils en ont une représentation comme d'une entité très concrète, qui sait tout et peut tout, qui vit quelque part dans le ciel et qui les observe ; qui peut soutenir, protéger, et à qui l'on peut s'adresser.



Ta mission de chef ou cheftaine

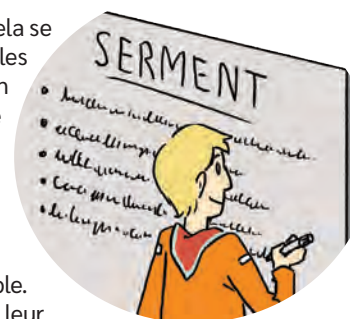
- Savoir parler de ta spiritualité aux enfants avec sincérité, quelle qu'elle soit, de ce qu'elle représente pour toi.
- Faire découvrir Jésus aux enfants : « Qui est Jésus pour moi ? ».
- Faire découvrir aux enfants les grands témoins de la foi chrétienne.
- Prendre le temps de parler, d'échanger, de répondre à leurs questions.
- Leur donner la chance de découvrir la spiritualité et la foi.
- Leur permettre de s'ouvrir à la rencontre, à la diversité et favoriser la découverte d'autres religions.

Développement moral

À l'âge de la socialisation, l'enfant a plus que jamais besoin d'être rassuré et protégé : cela se traduit par la nécessité de poser des limites clairement identifiées et des règles auxquelles il pourra se confronter. Paradoxalement, plus il gagne en autonomie, plus l'enfant a besoin de règles et d'interdits pour baliser sa route et se sentir en sécurité. D'autre part, le besoin et le sens de la justice sont très forts à cet âge. L'enfant prend conscience des conséquences de ses actes et de ses paroles.

Ta mission de chef ou cheftaine

- Proposer des règles claires et acceptées par tous et toutes.
- Donner la chance aux enfants de participer à la rédaction d'une charte définie ensemble.
- Leur donner l'occasion de débattre et de confronter leurs idées pour les aider à forger leur identité et leurs propres valeurs.
- Leur proposer des modèles positifs et motivants auxquels ils pourront s'identifier.



Développement social

Entre 8 et 11 ans se situe une étape capitale de l'apprentissage du vivre ensemble. L'enfant découvre d'autres milieux que celui de sa famille et apprend à y évoluer. C'est un moment idéal et décisif pour apprendre à vivre avec les différences.

Cette découverte de la vie en groupe est fondamentale parce qu'elle va déterminer la capacité de l'enfant à s'intégrer par la suite dans la société : être capable d'écouter, de respecter les règles et les personnes et de prendre en compte l'intérêt commun. C'est aussi à cet âge que les enfants développent des amitiés fortes, notamment avec d'autres jeunes du même sexe.



Ta mission de chef ou cheftaine

- Donner la possibilité à chacun et chacune de faire des choix, de faire ce qui lui ressemble.
- Leur apprendre à vivre en groupe, dans le respect et l'action.
- Leur permettre d'exprimer leur générosité et de jouer la solidarité.
- Le tout dans un cadre respectant l'intimité de chacun et chacune.

Les objectifs éducatifs

Les objectifs éducatifs de la branche Louveteaux-Jeannettes sont adaptés aux besoins et aux caractéristiques de développement des enfants de 8 à 11 ans. Ce sont des indicateurs de savoirs, de savoir-être et de savoir-faire que les enfants auront l'occasion de développer durant leur parcours dans la branche.

La proposition pédagogique Louveteaux-Jeannettes s'appuie sur les objectifs éducatifs décrits ci-dessous, qui sont autant d'axes de développement. Cette approche permet aux enfants de se développer harmonieusement, de devenir des citoyens heureux, actifs, utiles et artisans de paix. Par ce biais, les louveteaux et les jeannettes découvrent l'autonomie, la confiance en soi, l'ouverture aux autres et l'ouverture au monde.

Développement physique: vivre avec énergie

À 8-11 ans, je développe mes capacités physiques pour continuer de grandir et je respecte le corps de l'autre.



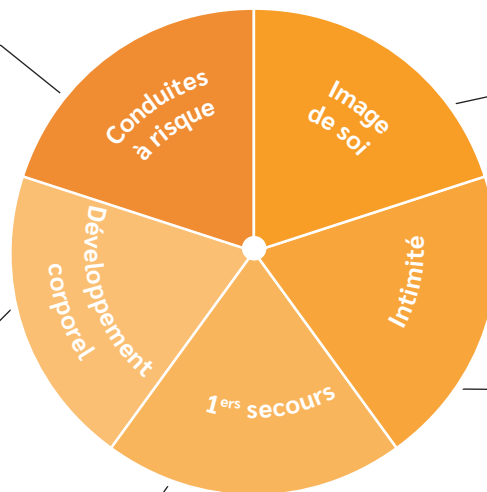
Je respecte mon corps.
J'agis en respectant
les règles de sécurité.

Je respecte le corps
et l'intégrité physique
de l'autre.

J'identifie et développe
mes capacités physiques.
Durant les activités,
j'accepte de me dépasser
physiquement.

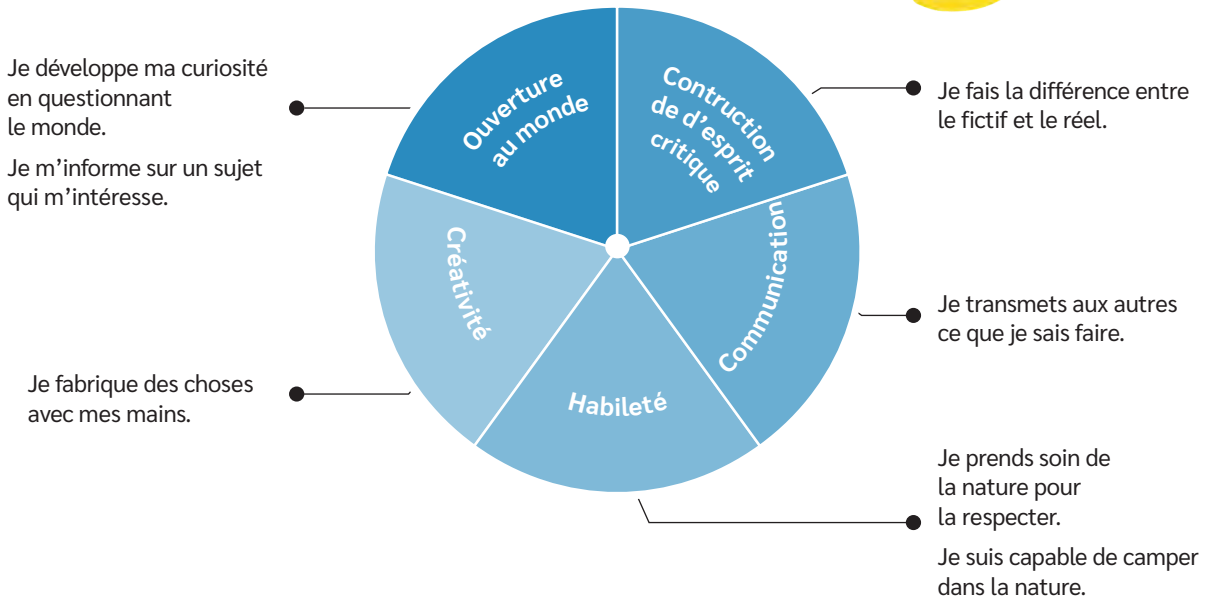
Je découvre ce qui est
de l'ordre de l'intimité,
dans le monde réel
et virtuel.

Je décris une situation
de danger et je trouve
le bon interlocuteur.
Je connais les numéros
d'urgence.



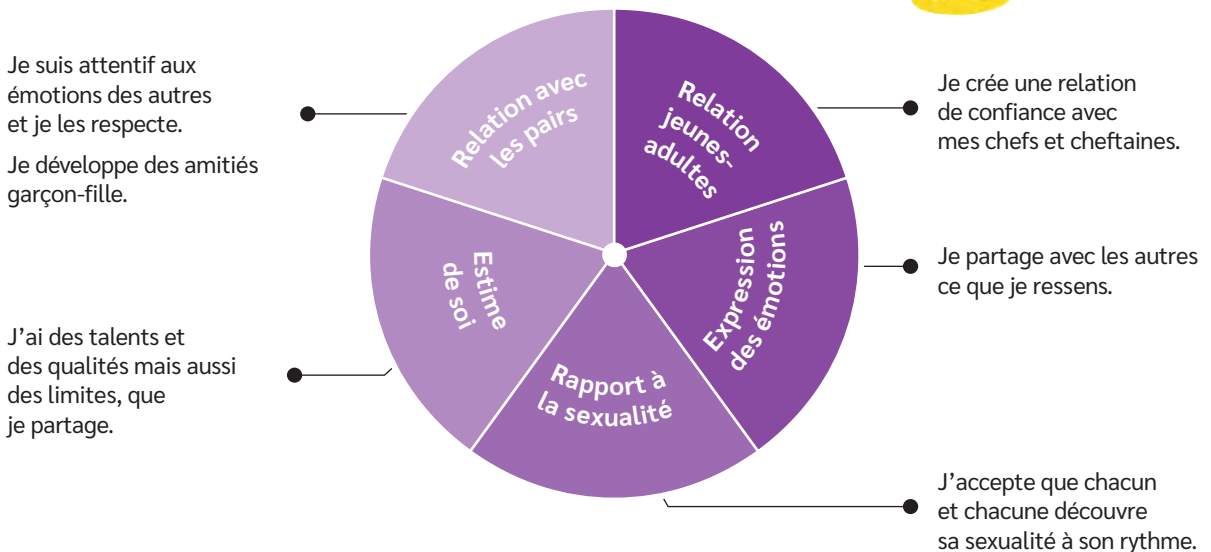
Développement intellectuel: vivre avec son temps

À 8-11 ans, je développe ma curiosité et mon habileté individuelle.



Développement affectif: vivre avec rayonnement

À 8-11 ans, je partage mes émotions avec la peuplade et développe des amitiés.



Développement spirituel: vivre avec espérance

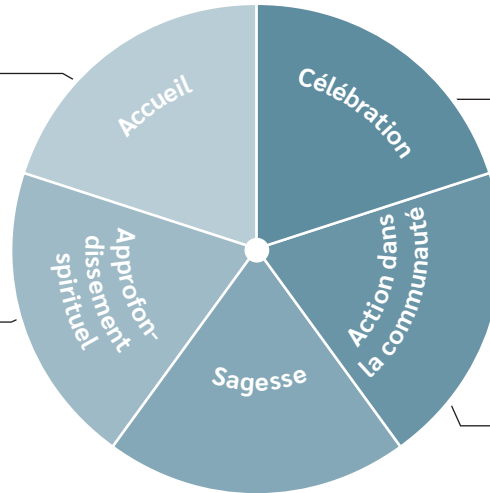
À 8-11 ans, je mets des mots sur ma foi, mes croyances, et je participe activement à la vie spirituelle de la peuplade.



Je dis qui est Jésus-Christ pour moi.
Je découvre qui est Dieu.

Avec mes mots, j'explique ce en quoi je crois.

En Église, je partage ce que je vis personnellement.



Pour parler de ma journée, je découvre la prière avec les trois mots: Merci, Pardon, S'il te plaît.

Je vois la présence de Dieu dans ma journée.

Je reconnais dans la nature des signes de la création de Dieu.

Je comprends que je peux faire partie d'une famille religieuse et j'y prends part.

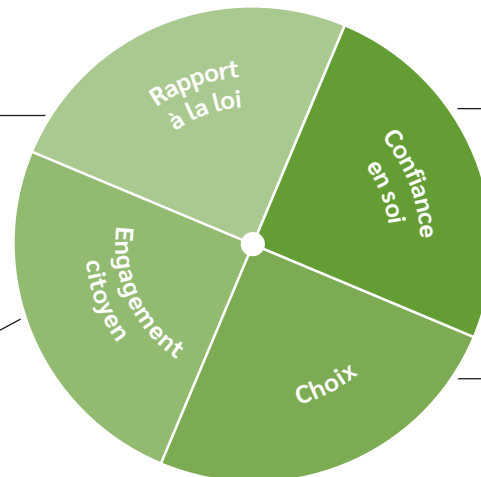
Développement moral: vivre avec sagesse

À 8-11 ans, je donne mon avis, je tiens parole et je respecte mes choix.



Je participe à la rédaction d'une charte.
Je respecte une loi que je peux comprendre.

En agissant pour la communauté, je découvre mon rôle de citoyen.



Je donne mon avis devant un adulte, dans mon équipe et dans le groupe.
Je tiens parole.

J'assume mes choix.
J'agis en fonction des choix du groupe.

Développement social : vivre ensemble

À 8-11 ans, j'agis pour la peuplade en relation avec les autres.



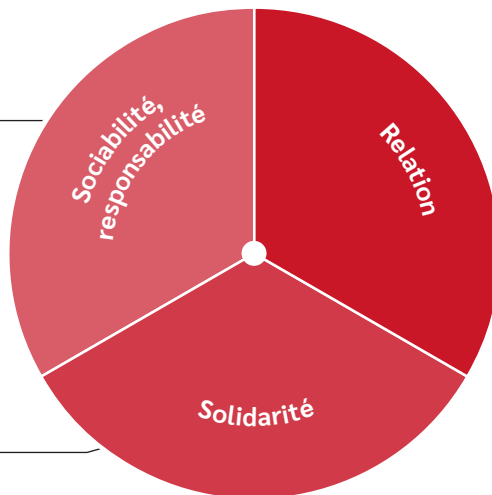
Je parle à tous et toutes.

Je suis capable de prendre des responsabilités pour le groupe.

Je découvre les habitudes, les langues et les cultures des autres.

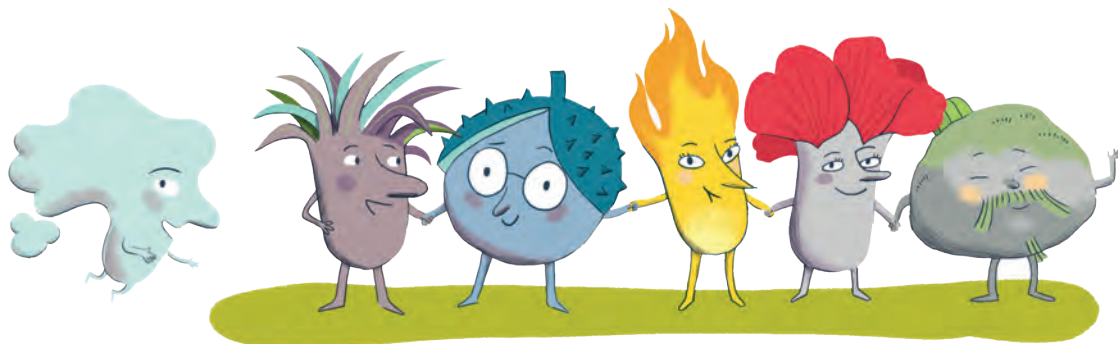
Je rends service à l'autre et à la communauté.

Je participe à la construction de la paix autour de moi.



Je respecte les différences de chacun et chacune.

Je communique en respectant l'autre en présentiel ou de manière numérique.



LES ACTIVITÉS DE LA PEUPLADE AU COURS DE L'ANNÉE

L'ORÉE DE LA FORÊT : accueil tout au long de l'année

PASSAGE DU GRAND ARBRE

ESCAPADE

FÊTE DU GRAND ARBRE

ESCAPADE

FÊTE DU GRAND ARBRE

ESCAPADE

FÊTE DU GRAND ARBRE

EN PEUPLADE

Découverte de la loi et du serment de la peuplade



Humeur du jour



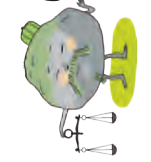
Temps de Blogane



Temps de respiration



Sentiers de Maylis



Conseils

Activités

Mini-camps

Sorties

Campet

Réunions



Découverte de Thélia

Premier week-end campé

Mini camps et week-ends

FRISE D'ANNÉE

SEPTEMBRE

DÉCEMBRE

JANVIER

JUIN

CAMPS

Promesse

Promesse

Promesse

PROGRESSION PERSONNELLE

1^{re} ANNÉE

2^e ANNÉE

3^e ANNÉE

Fête de bienvenue



Temps De notre mieux

Choix d'1 atout

Contrat d'atout

Relecture

Choix d'1 atout

Contrat d'atout

Temps du secret

Relecture

Choix d'1 atout

Contrat d'atout

Atouts et veilleurs, veilleuses

Réalisation de l'atout

Pause à mi-chemin

Réalisation de l'atout

Pause à mi-chemin

Réalisation de l'atout

Pause à mi-chemin

Cérémonie des atouts

Choix de l'atout pour le camp

Réalisation de l'atout

Réalisation de l'atout

Temps du secret

Réalisation de l'atout

Appel de la communauté



CYCLE DE L'ARBRE

CYCLE DE L'ARBRE

CYCLE DE L'ARBRE



SOUTIEN ADULTE

« Le soutien adulte désigne l'ensemble « des adultes jouant un rôle de facilitateur et de soutien auprès des jeunes pour les aider à créer des opportunités d'apprentissage et, à travers une culture de partenariat, transformer ces opportunités en expériences significatives. »

OMMS, 2017



Être chef, être cheftaine

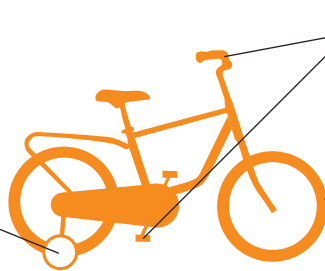
En plus d'être animateurs, les chefs et cheftaines Louveteaux-Jeannettes sont des éducateurs et éducatrices. Et qui dit éduquer, dit faire grandir les enfants dans leurs relations, y compris à eux-mêmes.

Faire grandir les enfants

Comme les petites roues du vélo, vous aidez l'enfant à avancer progressivement vers son autonomie. Le jeu est le moyen idéal pour aider l'enfant à s'épanouir. La relation qu'aura l'enfant avec les adultes de son entourage lui permettra d'apprendre, de prendre confiance et de

grandir. Cette relation enfant-chef, cheftaine se situe au cœur de notre méthode éducative et peut être déclinée en trois attitudes pour la tranche d'âge 8-11 ans : établir une relation de confiance, être une présence sécurisante et partager une complicité dans le jeu.

Il peut rouler en toute sécurité car il a des petites roues. Le chef, la cheftaine représentent ces deux petites roues. Ils et elles apportent le soutien nécessaire et celles qui permet de ne pas tomber.



L'enfant est sur le vélo. C'est lui qui guide et qui pédale pour avancer.

L'enfant peut gagner en vitesse mais pas trop. Il progresse en autonomie, à condition de rester sur les chemins balisés.

Une confiance réciproque

C'est à partir de 8 ans que la plupart des enfants commencent à vivre des expériences en dehors de leur environnement familial : départs en classe de découverte, en camp, invitations à dormir chez un copain ou une copine, etc. L'enfant prend conscience qu'il est de plus en plus autonome. C'est en se voyant confier des responsabilités concrètes et adaptées qu'ils progresseront avec le soutien constant de la maîtrise.

Faire confiance à l'enfant, lui donner les moyens d'être acteur de sa progression, cela demande souvent plus d'énergie que de le faire soi-même ! Valoriser ce qui a été fait par les enfants nécessite une grande disponibilité de la part de la maîtrise. Permettre ainsi à l'enfant d'avoir de plus en plus confiance en lui, c'est aussi constituer un « capital confiance » essentiel sur la route de l'autonomie.

Réciproquement, les enfants font confiance aux adultes qui les encadrent. C'est votre responsabilité de chefs et cheftaines d'entretenir cette confiance et de ne pas la trahir (mensonge, autorité excessive, cadre flou, etc.)

Une présence sécurisante

Un enfant a beau avoir 9 ans, courir vite, s'imaginer être demain une grande championne ou un savant célèbre, lorsque la nuit tombe ou lorsque ses parents s'éloignent,

il a besoin d'être rassuré. Un enfant entre 8 et 11 ans est encore dépendant des adultes en général, et de ses parents en particulier. Le rôle joué par l'adulte pour l'aider à grandir est fondamental durant cette période où l'enfant apprend à devenir autonome. Pour lui, pas question de s'affranchir de l'aide des adultes, mais il a déjà l'ambition de se prendre en main, à sa mesure d'enfant.



Les 8-11 ans attendent des réponses qui leur donnent un cadre structurant. Ils ont besoin d'entendre des paroles qui les construisent, mais ils ont également besoin d'un cadre stable. Faire participer les enfants aux décisions collectives



est essentiel pour les faire grandir : c'est un des éléments importants de notre proposition pédagogique. Cependant, cela reste dans un cadre bien précis, comme le jeu des conseils, pour assurer la sécurité des enfants : ils ne sont pas livrés à eux-mêmes pour décider de toute leur vie !

À l'inverse, en tant qu'adulte en responsabilité, vous assumez certains choix, notamment en ce qui concerne la sécurité. Cela va rassurer les enfants et leur donner des repères. Vous devez connaître leurs besoins, car eux-mêmes n'en ont pas toujours conscience.

Pour pouvoir s'épanouir paisiblement, l'enfant a besoin de se sentir en sécurité. Le rôle de l'adulte, par sa présence sécurisante, est de le rassurer quand il a peur, de le protéger du danger. Par ses mots et par ses actes, il va créer des repères et fixer des limites claires en veillant à ce que tous et toutes respectent les règles de la vie en groupe.

La complicité dans le jeu

Chez les louveteaux et les jeannettes, tout passe par le jeu. Leurs jeux et leurs histoires leur permettent de découvrir le monde. Le jeu est stimulant, car il permet de faire appel à l'imagination, à la compréhension, aux capacités de lutte et de rivalité, au sens de la relation à l'autre et de la prise de responsabilité. Par le jeu, l'enfant fait l'expérience de sa liberté et se prouve certaines performances. Mais le plus enthousiasmant et formateur pour eux, c'est lorsque le grand Viking n'est autre que Grégoire leur chef !



Cette complicité dans le jeu partagée par Grégoire et les louveteaux et jeannettes qui lui sont confiés donne naissance à des découvertes passionnantes : apprendre à se cacher et à être patient, à gagner, à perdre, à échafauder une stratégie, à gérer une situation nouvelle, etc. Jouer avec les enfants, c'est les rejoindre dans ce qui les passionne pour les aider à grandir. Bref, jouer... c'est du sérieux !

Les trois interdits de l'éducateur et de l'éducatrice

Se positionner comme éducateur et éducatrice impose des règles de conduite pour que chacun et chacune, jeune comme adulte, trouve sa place dans une relation de confiance. Il y a des attitudes que tout éducateur ou éducatrice doit s'interdire pour rester bientraitant.

La violence

Elle peut être physique, sexuelle, verbale ou psychologique. La négligence est aussi une forme de violence.

Comportements à proscrire :

Les coups, les contacts physiques inappropriés, les insultes, les commentaires discriminatoires, les humiliations, les comparaisons systématiques, le harcèlement, le chantage, la pression, la privation de nourriture...

La fusion

Elle peut se manifester par une relation de proximité, de complicité ou de présence excessive avec des jeunes.

Comportements à proscrire :

Le favoritisme, les surnoms affectueux, les massages, les gestes d'affection à répétition, la présence systématique dans les temps informels entre jeunes...

Le mensonge

Il peut être volontaire et conscient mais il peut aussi se traduire par le fait de nier ou de cacher des éléments que les jeunes devraient connaître.

Comportements à proscrire :

Les mensonges, les promesses que tu ne pourras pas tenir, les discours contradictoires au sein de la maîtrise...

GPS « Les trois interdits » p. 33

La vie de maîtrise pour la vie de peuplade

La maîtrise : c'est l'ensemble des chefs et des cheftaines qui accompagnent les enfants dans leurs activités. La cohésion et l'organisation de la maîtrise sont essentielles pour garantir la qualité des activités de la peuplade.

L'organisation en maîtrise

Dans une sizaine, pendant les conseils, chaque enfant a un rôle : porte-parole, secrétaire, maître du temps... De la même manière, il est important que vous puissiez vous organiser et que chacun et chacune ait un rôle : responsable d'unité, secrétaire, trésorier, intendant, responsable matériel, etc.

Ces rôles peuvent être choisis en fonction des compétences et des goûts de chacun et chacune. Il faut néanmoins veiller à ce que le responsable d'unité soit formé et ait l'âge minimum requis pour la branche. Ils peuvent également évoluer au cours de l'année ou pour le camp.

La préparation en maîtrise

Faire vivre des activités de scoutisme à des enfants de 8-11 ans, cela ne s'improvise pas ! Tout comme le camp, chaque rencontre ou week-end de l'année doit être préparé.

À vous, chefs et cheftaines, de vous organiser en amont afin de préparer les objectifs pédagogiques et le matériel de vos activités pour que tout se déroule correctement une fois sur place. Vous répartir les tâches vous facilitera l'organisation et permettra à chacun de s'investir !

Des temps conviviaux

Une maîtrise qui fonctionne est également une maîtrise soudée : s'accorder des temps conviviaux entre vous, chefs et cheftaines, permet de faire connaissance, de tisser des liens et de faire naître la confiance indispensable au fonctionnement de la maîtrise. Et qui sait, de créer de belles amitiés ? Lors des week-ends, par exemple, le temps après la veillée et la préparation de la journée du lendemain est un moment de convivialité privilégié entre adultes.

La maîtrise est responsable

En tant que chef ou cheftaine, tu es responsable des enfants que les parents vous ont confiés ! Éducateur, éducatrice, tu es un modèle pour eux : il est important de faire attention à son attitude, son langage devant les louveteaux et les jeannettes. Tu dois aussi rester toujours maître de tes moyens et être capable de prendre une décision proportionnée à la situation ! Comme modèle, vous devez aussi être soudés. Si l'un d'entre vous contredit l'autre devant les enfants, ces derniers sentent intuitivement qu'il y a des failles dans la capacité des adultes à donner un cadre clair, et donc à assurer leur sécurité. Si vous n'êtes pas d'accord en maîtrise, parlez-en d'abord ensemble, sans les enfants, avant de refixer un cadre si besoin. Vous avez le droit de faire des erreurs, mais il faut alors les expliquer aux enfants : « Hier, je me suis trompé, on en a rediscuté, voilà la règle maintenant. »

Une maîtrise formée !

Pour pouvoir progresser et proposer des activités adaptées aux enfants, en cohérence avec leurs projets, il est nécessaire de se former. En effet, les pratiques changent, et se former régulièrement permet de s'enrichir, d'acquérir de nouvelles compétences, et de faire une mise à jour de ses connaissances. N'hésite pas à te renseigner sur les formations proposées par l'association.



GPS « Trouver de l'aide dans ta mission » p. 122-123



APPRENTISSAGE PAR L'ACTION

GPS
P. 44

« L'apprentissage par l'action, c'est l'utilisation d'actions concrètes (expériences de vie réelles) et de réflexion pour faciliter l'apprentissage et le développement continu. »

OMMS, 2017



Apprendre en jouant

Comme l'ont mis en œuvre Robert et Olave Baden-Powell, le jeu est au cœur de la vie scout et de notre pédagogie. C'est en jouant que le jeune apprend, découvre et comprend le monde. À 8-11 ans, les enfants ont un grand besoin de se dépenser, mais aussi besoin de repères vis-à-vis des autres. L'apprentissage par l'action, c'est aussi par le jeu : une méthode vivante et ludique pour apprendre, découvrir le monde et découvrir l'autre.

Jouer pour se connaître et connaître les autres

À l'unanimité, le jeu est l'activité préférée de l'enfant. Il répond à un besoin spontané, voire un réflexe naturel. Il est essentiel, car il permet à l'enfant de se structurer et contribue à son développement en lui permettant de découvrir le monde. Jouer fait appel à l'imagination, au désir de gagner, au dynamisme de l'équipe, au respect des règles, à la prise de responsabilité, à la gestion de l'échec...

Jouer, c'est aussi se dépenser en courant, en grim pant, en sautant... À l'âge des louveteaux et des jeannettes, les enfants font preuve d'un grand dynamisme. C'est également un moyen pour les enfants d'améliorer leur coordination, leur équilibre et leur orientation spatiale.

En jouant, on se confronte à des situations variées : compétitives (défis, relais, courses, etc.) ou de coopération. On découvre l'autre. En expérimentant sans danger la palette de toutes les émotions et relations humaines, les enfants peuvent alors évacuer en douceur tensions et agressivité.

Jouer pour vivre ensemble

Jouer, c'est aussi accepter des règles communes. Essayez de jouer à un jeu sans règles et vous verrez qu'il est vite nécessaire de se mettre d'accord sur quelques points pour pouvoir jouer : comment gagne-t-on ? Qu'a-t-on le droit de faire ? de ne pas faire ? Les règles sont là pour avoir un cadre commun et ce sont elles qui permettent le jeu et qui sont garantes de son bon déroulé. Accepter les règles dans un jeu est une première étape pour pouvoir se mesurer à la loi et comprendre l'intérêt d'avoir un cadre.

Jouer, c'est permettre aux enfants de s'évader de leur milieu habituel. En effet, le jeu est un facteur important d'ouverture, de socialisation et d'épanouissement de l'enfant. À tel point qu'il a été reconnu dans la Déclaration des droits de l'enfant par l'ONU (1959) et confirmé par la Convention des Nations unies (1989) en tant que droit fondamental de l'enfant.

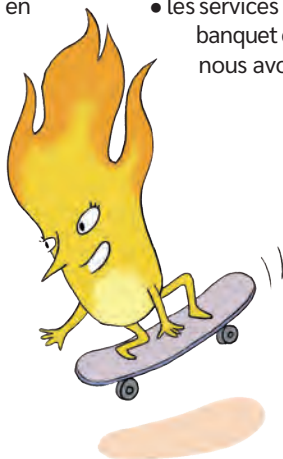




Des histoires pour grandir

Aujourd'hui, les enfants abandonnent de plus en plus les jeux réels (poupées, jeux manuels, etc.) pour les jeux virtuels. Cela signifie-t-il que les enfants ne jouent plus ? Non, cela veut dire que leurs jeux évoluent. Les enfants du XXI^e siècle sont nés avec le numérique, il est naturel qu'ils se tournent vers ce type de jeux.

Pour autant, l'enfant a toujours besoin de créer, de bâtir, d'inventer des histoires, de relever des défis, de se dépasser et de rêver. Le scoutisme, en prenant en compte l'intérêt des enfants pour le numérique, permet de proposer un autre espace de jeux dans la nature où l'enfant, par ses découvertes et apprentissages simples, va tisser un lien fort avec la nature et avec les autres. Enfin, en permettant aux enfants d'être pleinement acteurs de cet apprentissage, ceux-ci gagnent en autonomie, en confiance en eux et développent leur imagination.



Et concrètement ?

Chez les louveteaux et jeannettes, tout peut être décliné sous forme de jeu : les services, le jeu des conseils, les temps spirituels, les trajets, etc. Le lien avec l'imaginaire aide les enfants à se prendre au jeu :

- le trajet pour se rendre d'un lieu à un autre devient une chasse au trésor pour retrouver un lutin ;
- le conseil de peuplade devient la grande réunion du village gaulois ;
- les services se transforment en préparation d'un grand banquet en l'honneur des grands sages avec lesquels nous avons découvert la recette du bonheur.

L'escapade

Partir en escapade... C'est un grand projet à choisir et à vivre en groupe, riche de toutes les activités rêvées par les enfants et animées par la maîtrise. C'est le fil rouge, l'imaginaire qui relie entre eux des jeux et des activités variées. Choisie par les enfants en conseil de peuplade, l'escapade permet d'expérimenter la participation aux décisions dès 8 ans.

L'escapade, qu'est-ce que c'est ?

Lorsqu'ils vivent une escapade, les louveteaux et les jeannettes ne font pas la cuisine, ils préparent un festin de gaulois après avoir passé la journée dans la forêt. Ils n'apprennent pas à décoder des messages, ils sont des agents secrets en mission très spéciale.

Une escapade, c'est :

- un projet décidé en peuplade : expression artistique, découverte d'un nouveau pays, ou encore la proposition d'un service, etc. ;
- un imaginaire, choisi par les enfants dans laquelle s'ancre une histoire avec un lancement, des péripéties et une résolution. Cette histoire est conçue par la maîtrise à partir du thème de l'imaginaire proposé par les louveteaux et les jeannettes ;
- des activités, avec des objectifs pédagogiques précis, qui font grandir les enfants de manière ludique et active.

Une escapade peut durer d'un week-end à deux ou trois mois, ou le temps d'un camp.



POURQUOI FAIRE LA FÊTE ?

La peuplade fait la fête car valoriser la réussite permet de grandir, de montrer également que les choses ont une fin : c'est la fête du Grand Arbre.

Les étapes de l'escapade

La thématique de l'escapade est choisie par les enfants en conseil de peuplade. Cette étape est essentielle : les enfants doivent être associés aux décisions qui les concernent, le choix de l'escapade en fait partie. En leur proposant une animation dédiée et en les accompagnant, tu leur permets d'être partie prenante de leur projet. Cette animation peut prendre par exemple la forme d'un photolangage, de sketches créés par les enfants. On peut aussi s'appuyer sur des livres, des bandes dessinées, des films que les enfants proposent ou de jeux permettant de créer des histoires. Le choix peut également se faire de différentes manières : le vote à majorité absolue, le consensus entre les différentes sizaines, un choix à priorisation, etc.

L'escapade est structurée et enrichie par les chefs et cheftaines, qui s'appuient sur les besoins des enfants, les objectifs pédagogiques et les ressources à leur disposition. En proposant des activités variées, tu permets à chacun et à chacune de grandir et de découvrir différentes facettes de sa personnalité.



Une fois l'escapade terminée, la peuplade prend un temps pour fêter ce qui a été vécu : c'est la fête du Grand Arbre. Ce temps est aussi l'occasion de donner sens et de relier l'escapade partagée à la vie de Jésus. Pour cela, on peut utiliser le sentier de Mayls « Au centre de la forêt » pour structurer ce temps.

À chaque rencontre, la peuplade passe dans le grand arbre pour entrer dans l'imaginaire et vivre l'escapade. Ce grand arbre est matérialisé dans le local ou en dehors, c'est lui qui fait le pont entre le monde réel et le cadre symbolique de la forêt.

Les enfants sont invités à donner leur avis sur ce qu'ils ont vécu. Ils aident ainsi à évaluer les besoins de l'unité et à améliorer les activités proposées pour la prochaine escapade. Apprendre à donner son avis est par ailleurs une étape importante dans le développement de l'enfant.

Camper en peuplade

Pendant le camp d'été, bien maîtriser le temps est fondamental : une bonne organisation de la vie collective facilite la réalisation des projets prévus et sécurise les enfants. Il est important d'adopter dès le début du camp un rythme de vie équilibré et de s'y tenir. Le secret d'une vie quotidienne réussie réside dans un camp bien préparé et anticipé.

Le lever

Les horaires de lever doivent être réguliers afin de ne pas désorganiser le rythme naturel. Pour des raisons particulières (peuplade fatiguée, etc.) un décalage avec le reste du rythme de la semaine peut avoir lieu, mais il doit rester exceptionnel et ne pas être trop important.

Prévoir un réveil progressif et individualisé sur une période d'une demi-heure permet à chaque jeune d'émerger de son sommeil à son rythme, de se lever pour aller petit déjeuner tranquillement. Ce premier repas de la journée est la dernière phase du réveil. Il faut juste s'assurer que chacun déjeune et qu'une heure limite ait été définie.

Les repas

Objectif : manger à l'heure ! En cas de mauvaise gestion du temps, il est préférable de raccourcir une activité plutôt que de décaler les horaires du repas. Ainsi, la maîtrise assure la sécurité des enfants tout en leur permettant de vivre des activités.

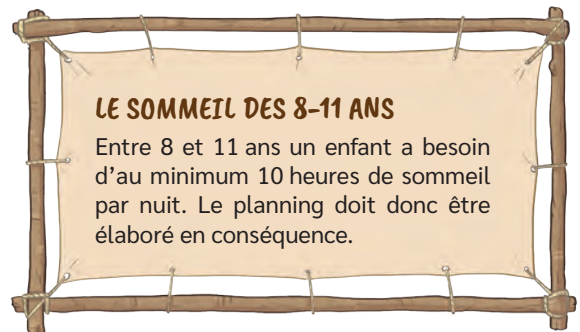
Le repas est un moment important dans la journée. C'est un moment de pause, de plaisir, de partage. Sa préparation est aussi un moment important. L'ensemble « repas + préparation » est un moment éducatif auquel on doit consacrer du temps et de l'attention.

Temps calme

En début d'après-midi, les corps se reposent, sont au plus bas et le soleil au plus haut... C'est le moment des activités tranquilles et du temps calme ! Temps indispensable à tous les âges et particulièrement pour les louveteaux et jeannettes. Sans les obliger à faire la sieste, le temps d'après-repas est à individualiser, chacun s'occupant comme il l'entend dans le respect des autres. Chef, cheftaine, ton rôle est d'être présent auprès d'eux aussi lors de ce temps !

Le coucher

Les horaires du coucher doivent être raisonnables et réguliers. Pas de coucher tardif, sauf cas très exceptionnel. Il ne faut pas accumuler de la fatigue durant le camp. En tant qu'éducateur et éducatrice, tu dois accompagner le coucher : c'est un moment primordial pour mettre en place le cadre d'un sommeil réparateur et donc favoriser une bonne journée le lendemain.



Le retour au calme après la veillée doit se faire de manière progressive : une demi-heure pour se coucher à son rythme et une demi-heure de tolérance pour obtenir le silence complet après l'extinction des feux. La maîtrise est là pour accompagner ce moment et en faire un moment sécurisé : on peut lire un conte, souhaiter une bonne nuit, aider à retrouver les doudous, etc. Souviens-toi : les premières nuits sous la tente peuvent être stressantes pour certains enfants !

Attention aux premières soirées ! Seule la première nuit peut être gérée d'une manière un peu plus décontractée du fait de l'excitation du début du camp. Mais dès le deuxième soir, le coucher devra suivre le rythme régulier qui sera adopté tout au long du camp.



L'hygiène

L'hygiène des enfants, mais aussi celle du lieu de camp, sont des éléments à anticiper qui prennent une part non négligeable dans la vie quotidienne. L'anticipation et la préparation du matériel et des installations permettront aux enfants de se sentir bien. Il est important de prévoir un temps quotidien pour que chaque jeune puisse se doucher dans le respect de son intimité, mais également de prévoir des temps et une organisation pour le brossage des dents. La propreté du lieu de camp et des tentes participe également à une vie de camp réussie : n'hésitez pas à impliquer les enfants !



Les services

Participer à la vie collective est un apprentissage qui demande du temps et l'accompagnement des chefs et cheftaines. Les adultes doivent être là pour faire avec les enfants, sans quoi, pas de repas, pas de vaisselle, etc. Sans prendre tout en charge, à toi de guider les louveteaux et jeannettes dans ce qu'ils peuvent réaliser en leur montrant les bons gestes et en réalisant les tâches ensemble. Les services sont également l'occasion d'avoir des temps de discussion privilégiés avec seulement quelques enfants.

Le jeu des conseils

Impliquer quotidiennement les enfants dans la vie du camp par le jeu des conseils, c'est permettre d'adapter la vie du camp à leurs ressentis et donc répondre à leurs besoins. Ils peuvent demander de changer des choses, pour faciliter la vie du week-end ou du camp !

➡ Lire « Le jeu des conseils », p. 27-28.

La journée type

Se lever, s'habiller, se laver, ranger, nettoyer, préparer les repas, manger, se coucher, s'endormir... autant de moments à prévoir dans la journée type pour que le camp se passe sereinement et pour ne pas être pris par le temps ! Le camp ne doit pas se transformer en course effrénée contre la montre : être serein sur les horaires, c'est rassurer les enfants, car le cadre donné est maîtrisé par les adultes qui sont responsables d'eux.

Penser à équilibrer la journée entre temps calmes et temps actifs, temps collectifs et temps individuels, en sizaine et en unité.

La journée type peut se moduler en fonction des activités. Il faut savoir faire preuve de bon sens pour adapter sa journée !





Une journée de camp bien gérée, ça fonctionne si...

- L'équipe de maîtrise est assez étoffée pour se répartir toutes les tâches et communique bien.
- Tout le matériel nécessaire aux activités et à la vie quotidienne a été listé et prévu en amont.
- On évalue chaque soir la journée écoulée et on se donne des objectifs concrets et réalisables pour le lendemain.
- On met à profit les temps où l'on prend de l'avance pour anticiper sur autre chose.
- On évite de vouloir toujours tout faire tous ensemble : des temps informels peuvent s'organiser autour de différents coins bien identifiés (coin forum, coin lecture, coin spi, coin cabane) avec des règles claires pour aller dans ces lieux. Cela permettra aux enfants d'aller à leur rythme dans une journée sans la présence de toute la peuplade ou de tous les chefs et cheftaines. De la même manière, des jeux et des veillées à la carte permettront aux enfants de choisir les activités vécues en fonction de leurs centres d'intérêt et de mieux gérer leur fatigue.

⇒ **Fiches pratiques numériques « Le premier week-end et organiser un week-end ».**



CLÉS DE RÉUSSITE

- Ne pas oublier qu'un jeu raté sera toujours moins grave qu'une nuit courte ou qu'un repas bâclé.
- Ne pas hésiter à « dégrossir » ou à réaliser les repas ou la vaisselle entre adultes si la fatigue se fait sentir chez les enfants.
- Accepter qu'un enfant ait besoin de se reposer lors d'une activité et ne pas le forcer à participer.

Le jeu des conseils

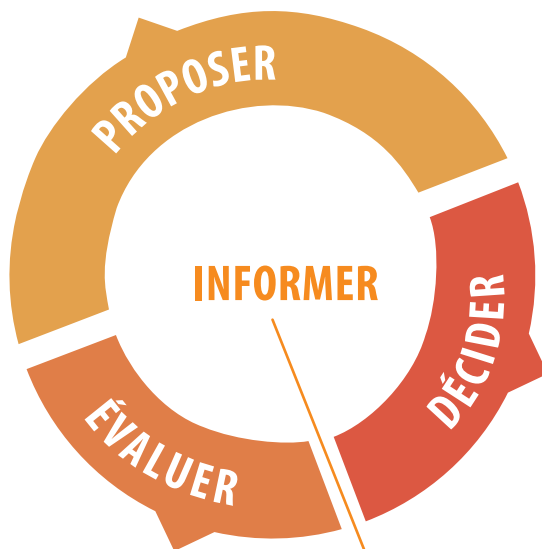
Écouter les autres, s'exprimer devant tout le monde, donner son avis en respectant celui des autres : de vrais défis pour des enfants de 8 à 11 ans ! Leur proposer de vivre des conseils réguliers et ludiques, c'est leur offrir une école de démocratie et de citoyenneté. À 8 ou 10 ans, ils sont en âge de donner leur avis et il est essentiel que les enfants soient parties prenantes des décisions de la peuplade.



À quoi ça sert ?

Proposer, décider, évaluer, informer, apprendre à être citoyen...
Voilà à quoi servent les conseils reliés au sylphe Yzô !

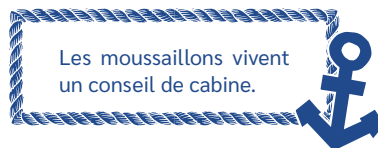
La peuplade va partir en escapade, s'interroger sur ce qu'elle veut faire pour la veillée du week-end, organiser les coins de cabanes, proposer des menus... Les sizaines se réunissent en conseil de cabane et vont proposer des idées originales.



C'est lors du conseil de peuplade que se prennent les grandes décisions : choix de l'escapade, de l'activité, du lieu de camp... Ce temps doit être un temps fort où chacun a sa place et pourra donner son avis. Il est important que de vraies décisions soient prises en conseil pour que les enfants en ressentent l'intérêt.

À la fin d'un temps fort vécu par la peuplade, en sizaine ou en peuplade, on fait le bilan avant de repartir vers de nouvelles activités. Évaluer, c'est se dire ce qu'on a aimé ou moins aimé et pourquoi, mais aussi proposer des solutions pour améliorer la prochaine escapade. L'évaluation est un temps privilégié où l'enfant apprend à faire le bilan en revenant sur ce qu'il a vécu. L'évaluation pourra ensuite laisser la place à la relecture, permettant à l'enfant de donner du sens et de relire ce qu'il a vécu avec l'Évangile.

Il se passe toujours beaucoup de choses dans l'unité, le conseil de peuplade est donc le moment idéal pour informer l'ensemble de ses membres.



Les règles d'or

1. On n'oublie pas que l'on s'adresse à des 8-11 ans

Si le conseil est un temps important, cela ne veut pas dire qu'il doit être ennuyeux. On ne doit pas hésiter à inventer des mises en scène, des jeux, des animations pour rendre les temps plus ludiques.

2. Un lieu adapté

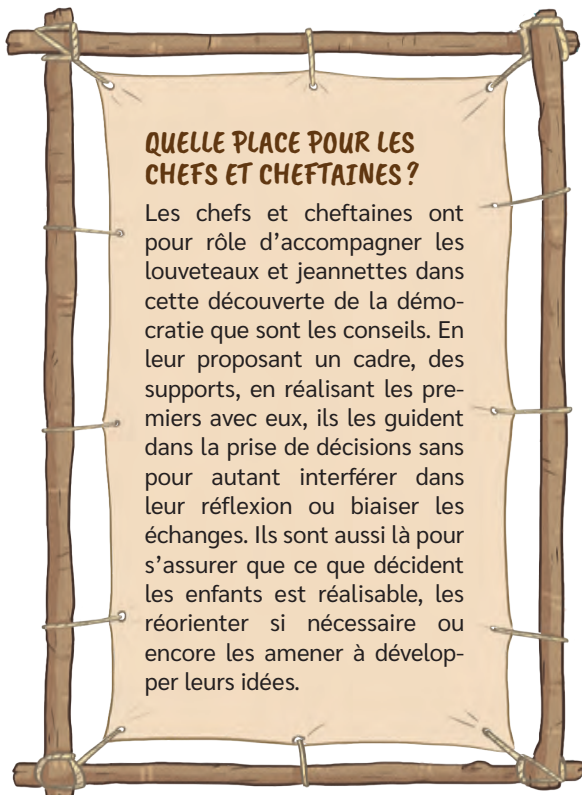
Pour pouvoir parler, débattre, échanger, décider, il faut un lieu tranquille où chacun et chacune est à son aise et ne risque pas de se disperser.

3. Un ordre du jour précis

Que va-t-on faire durant ce conseil ? Tout le monde doit connaître l'objet du conseil : informer, décider, proposer...

4. Une durée limitée

Un bon conseil est un conseil qui ne dure pas trop longtemps et dont tout le monde connaît à l'avance la durée. À titre indicatif, 20 minutes est une bonne moyenne.



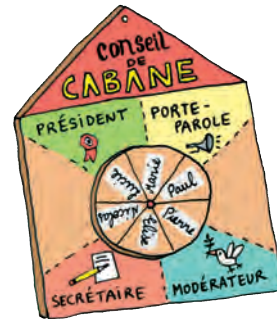
Quels conseils à la peuplade ?

Le conseil de peuplade : la peuplade se réunit autour du Grand Arbre pour tenir son conseil. C'est là que l'on se tient informé de la vie de la peuplade.

Le conseil de cabane : la sizaine se retrouve dans sa cabane pour donner son avis, proposer, évaluer et vivre un temps pour elle.

Chaque louveteau et jeannette a un rôle qui tourne à chaque conseil :

- secrétaire : j'écris ce qui se dit,
- président ou présidente : je distribue la parole,
- porte-parole : j'irai raconter en conseil des porte-parole ce qui s'est dit,
- modérateur ou modératrice : je garde un œil sur la montre et je vérifie qu'on parle bien du sujet.



Le conseil des porte-parole : il réunit les porte-parole de chaque sizaine et un chef ou une cheftaine. Attention, il faut veiller à ce que les porte-parole changent à tour de rôle.

Que l'on ait des difficultés à s'exprimer ou que l'on soit timide, on a un avis, des envies, des émotions, et on peut participer pour prendre des décisions. Il ne faut pas l'oublier. Réfléchir en maîtrise à des petites astuces qui permettront à chacun et chacune de s'exprimer : des images sur les sujets des décisions à prendre ou qui expriment des émotions, le bâton de parole qui permet à celui ou celle qui est plus lent de conserver la parole, etc. Les louveteaux et jeannettes peuvent participer à la création des moyens, images ou autres, qui permettront à chacun et chacune de trouver sa place.



SYSTÈME DES ÉQUIPES



« Le système des équipes est l'utilisation de petites équipes comme moyen de participer à un apprentissage collaboratif, dans le but de développer un travail en équipe efficace, des compétences interpersonnelles, une capacité de leadership ainsi qu'un sens des responsabilités et d'appartenance. »

OMMS, 2017



Les sizaines

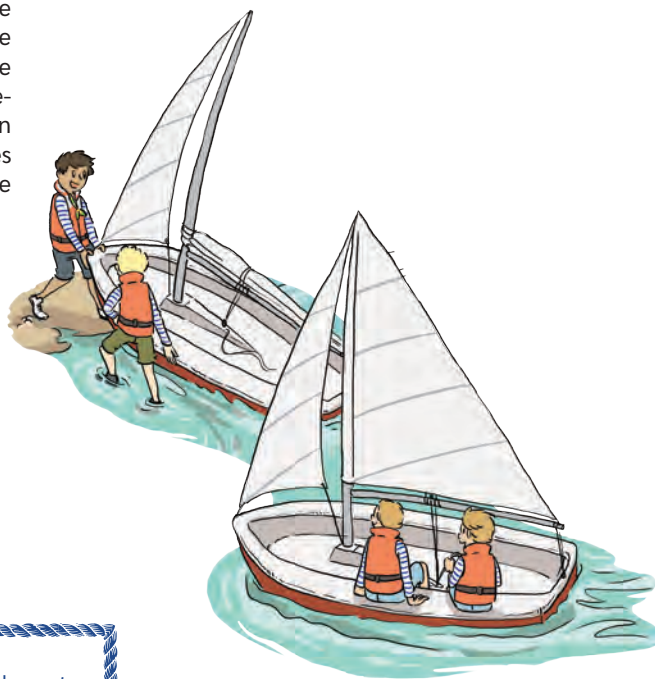
Chez les louveteaux et jeannettes, le projet est vécu en groupe entier : la peuplade. Le grand groupe prend donc une importance particulière pour la maîtrise. Pourtant, dès 8-11 ans, la méthode scout propose aux enfants d'expérimenter la vie en petite équipe. C'est une manière de commencer à prendre des décisions, à débattre, à s'exprimer, à donner son avis, à faire des propositions, à prendre sa place et bien sûr à jouer !

Une équipe, une sizaine

L'équipe, c'est la sizaine. Elle compte cinq à sept garçons ou filles. La non-mixité des équipes de vie est un choix éducatif. D'une part, le couchage s'organise de manière non mixte pour permettre l'intimité. D'autre part, la non-mixité permet une répartition des tâches égalitaires au sein des sizaines. Cela n'empêche pas de vivre des activités ou des jeux avec des équipes différentes. L'organisation en sizaines permet à chaque enfant de trouver un groupe à sa taille. C'est l'occasion pour lui d'expérimenter la force du collectif, de la solidarité et du dynamisme. Cette petite bande lui fait vivre l'esprit d'appartenance. En sizaine, le louveteau ou la jeannette apprend à exprimer plus facilement ses idées. Pendant les conseils, il ou elle défend son point de vue, écoute celui des autres et participe aux prises de décision. La sizaine est un vrai lieu d'apprentissage de la démocratie !

Les activités en sizaines

Faire équipe chez les louveteaux et jeannettes, c'est aussi dormir ensemble sous la même tente, construire sa cabane, partager le quotidien : faire la cuisine, la vaisselle, etc. Le conseil de cabane est également un moment important de la vie de la sizaine qui permet à chacun et chacune de prendre la parole, de porter ses idées et d'être force de proposition pour la peuplade.



Chez les marins, les moussaillons naviguent principalement sur des petits dériveurs. Les sizaines peuvent servir de base pour composer les équipages ; c'est aussi une manière d'apprendre à faire équipe. Néanmoins, il faut veiller à faire naviguer les enfants par équipages de deux ou trois.



La sizaine, une équipe à l'orée de la forêt

La sizaine est l'occasion, pour certains enfants pour la première fois, d'expérimenter la vie en équipe, de dormir ensemble et de prendre des décisions. Il est donc important que chacun et chacune y trouve sa place.

L'équipe pour que chacun et chacune s'y sente bien

L'âge de 8 à 11 ans est un âge important en termes de sociabilisation. Pour autant, rencontrer de nouvelles personnes qui ne viennent pas de l'école peut parfois être une grande nouveauté ! L'accueil chez les Louveteaux-Jeannettes se vit à l'orée de la forêt et permet de découvrir le scoutisme grâce aux activités de la peuplade. La sizaine peut être un lieu privilégié.

Le petit groupe que constitue la sizaine est rassurant face au grand groupe de la peuplade. Il est plus facile de s'ouvrir et de s'exprimer. Les louveteaux et les jeannettes peuvent donc véritablement accueillir les enfants fraîchement arrivés, leur souhaiter la bienvenue, en vivant les différentes étapes de l'orée de la forêt. Des jeux de présentations, des temps en équipe, notamment à l'occasion des conseils ou des week-ends campés par exemple, doivent être soignés afin que les nouveaux se sentent bien et aient envie de découvrir de nouvelles escapades !

Pense à associer les veilleurs et les veilleuses, plus expérimentés, qui peuvent guider le nouveau dans ses premiers pas au sein de la sizaine.

Comment constituer des équipes qui font la place à tout le monde ?

La vie en sizaine permet à chacun et chacune de se sentir à sa place, dans sa différence, et d'être une force pour le groupe. Il est donc important de mélanger tout le monde : les anciens et les nouveaux, les timides et les extravertis, les copains de toujours et ceux qu'on connaît moins. Il existe également plusieurs possibilités pour t'aider à constituer des sizaines accueillantes.

- **Dessine-moi une sizaine** : demande à chaque louveteau et à chaque jeannette de se dessiner lui-même. Puis, dis-lui d'ajouter deux personnes avec qui il souhaiterait être en sizaine. Enfin, d'y ajouter deux personnes de la peuplade qu'il connaît mal et qu'il pourrait apprendre à connaître. Avec toute la peuplade, on présente les dessins et on constitue ensemble les sizaines.
- **La sizaine en sylphes** : Demander à chaque enfant de choisir parmi les six sylphes de la forêt, celui dans lequel il se reconnaît le plus : Blogane, Laline, Yzô, Kawane, Maÿls, Théla. Les enfants constituent ensuite des sizaines en essayant d'avoir un peu de chaque profil dans chacune pour équilibrer les groupes.



Les cabanes

Dans la forêt de la peuplade, les enfants fabriquent des cabanes. Cette petite maison à leur mesure, rien qu'à eux, leur permet de se sentir chez eux, protégés, à l'abri. C'est dans cette cabane, au sein de la forêt, que les louveteaux et les jeannettes se réunissent en sizaine.



La cabane peut servir lorsque la sizaine a besoin de se retrouver pour jouer, pour mettre à l'abri ses trésors, pour tenir conseil. C'est le lieu idéal pour rêver, vivre en petit groupe, se cacher, mais aussi pour se rassembler et prendre des décisions ensemble! C'est un endroit qui fait rêver les 8-11 ans, ils s'y racontent leurs secrets à l'abri des oreilles des adultes et y développent toute leur imagination.

LA CABINE DU BATEAU

Les moussaillons se réunissent en sizaine dans la cabine du bateau. La cabine est l'endroit où l'équipage se réunit pour faire le point, cuisiner, dormir, écouter la météo et prendre les décisions pour la suite du voyage. C'est le lieu de vie des marins, ils y sont chez eux.





PROGRESSION PERSONNELLE



« La progression personnelle est l'élément qui consiste à aider chaque jeune à développer sa motivation intérieure pour être consciemment et activement impliqué dans la poursuite de son propre développement. Il permet au jeune de progresser dans son propre développement, à sa manière, et à son propre rythme. »

OMMS, 2017



Des atouts pour grandir

Dans la peuplade, louveteaux et jeannettes font l'expérience, à travers les jeux et les activités, de leurs forces et de leurs limites. La vie dans la peuplade est l'occasion d'apprendre à mieux se connaître personnellement et à progresser dans leurs comportements avec les autres. L'enfant y vit des expériences très variées qui lui permettent de grandir sur les plans physique, affectif, social, spirituel, moral et intellectuel.

Valoriser le savoir être







Les atouts marquent la progression personnelle des louveteaux et des jeannettes dans les différents axes de développement. Le savoir-être, la façon d'être en relation avec les autres, la faculté de collaborer dans l'action... Cela aussi, ça s'apprend. On ne naît pas « apte à vivre en société », on le devient. Les atouts valorisent le soin que les enfants portent à la construction de leur personnalité. Les atouts s'acquièrent de manière individuelle. Ils portent sur les progrès en **savoir-être, compétences et connaissances** des enfants dans les six domaines de développement. Ils sont donc associés chacun à un sylphe et s'appuient aussi sur la loi.

Le choix des atouts est intimement attaché à la devise de la peuplade « de notre mieux! ». Le but des atouts n'est pas de viser une perfection dans le savoir-être. Ce qui compte, c'est d'être en chemin et de faire « de son mieux! ». C'est pourquoi le choix des atouts se fait au moment du temps

« de notre mieux! », temps de préparation des promesses. **Un atout sert à valoriser le savoir-être** d'un enfant en soulignant les progrès qu'il a faits. C'est encourager chacun d'eux à adopter une attitude positive et à dépasser ses habitudes en choisissant un domaine dans lequel il décide de s'améliorer. Il permet de les aider à vivre la loi au quotidien. Chaque enfant grandit à sa façon. Être débrouillard ou curieux de Dieu se traduira différemment pour chacun et chacune. Le rôle du chef et de la cheftaine est d'accompagner chacun et chacune, dans sa différence et à son rythme, pour lui permettre de découvrir ses atouts. Pour mettre en valeur cette progression, on organise alors ponctuellement, dans l'année, un temps formel de remise des insignes d'atouts qui peut être devant le reste de la peuplade ou encore avec les parents. Les sylphes peuvent aussi envoyer des lettres personnalisées avec l'atout aux enfants qui seront ravis de recevoir du courrier.

Atouts et Loi

Les six atouts sont associés aux six domaines de développement et déclinés en objectifs éducatifs adaptés à la tranche d'âge des louveteaux et des jeannettes. Chaque sylphe est incarné par un adjectif. Ces domaines de développement se retrouvent également dans la Loi des Scouts et Guides de France.

<p>Développement physique DYNAMIQUE</p>  <p>Laline</p> <ul style="list-style-type: none">• Affronte les difficultés avec optimisme.• Vit avec énergie et prend des initiatives.	<p>Développement intellectuel DÉBROUILLARD DÉBROUILLARDE</p>  <p>Théla</p> <ul style="list-style-type: none">• Emploie ses ressources avec sagesse.	<p>Développement affectif SENSIBLE</p>  <p>Kawane</p> <ul style="list-style-type: none">• Est digne de confiance et sait faire confiance aux autres.• Participe à la construction d'un monde de justice et de paix.	<p>Développement spirituel CURIEUX CURIEUSE DE DIEU</p>  <p>Maÿls</p> <ul style="list-style-type: none">• Aime et protège la Création.• Accueille la Bonne nouvelle par ses actes au service des autres.	<p>Développement moral SINCÈRE</p>  <p>Yzô</p> <ul style="list-style-type: none">• Parle en vérité et agit en cohérence.• Est responsable de ses paroles, de ses actes et de ses pensées.	<p>Développement social SOLIDAIRE</p>  <p>Blogane</p> <ul style="list-style-type: none">• Va au-devant des autres et tisse des liens de fraternité avec les scouts et guides du monde entier.
---	--	---	--	--	--

Les atouts pas à pas



Le choix des atouts

En début ou en cours d'année, au moment de la préparation des promesses par exemple, la peuplade vit un temps « de notre mieux ! » Au cours de ce temps, le louveteau ou la jeannette choisit un article de la loi puis un sylphe qui l'aidera à obtenir un atout. Ainsi, à la fin de l'année et du camp, chaque enfant aura eu la possibilité de réaliser deux atouts.

Le contrat d'atout

Au cours du temps « De notre mieux ! », l'enfant prend le temps de définir, avec un membre de la maîtrise, les actions et les comportements qu'il souhaite mettre en œuvre pour progresser dans les domaines correspondant à l'atout qu'il a choisi. Il inscrit sa réflexion sur la page « contrat d'atout » de son carnet. Ainsi, il pourra s'y référer pour se souvenir de ce qu'il a choisi.

- Ton rôle est d'accompagner chaque enfant dans son chemin pour obtenir son atout. N'hésite pas à aller les voir régulièrement, individuellement ou en petits groupes, afin de faire le point et de les aider si nécessaire.

- Lorsque la route est longue, il ne faut pas hésiter à faire une pause à mi-chemin pour prendre du recul et repartir de plus belle ! En présence du Seigneur, l'enfant va donc prendre un temps pour relire sa progression au regard des objectifs fixés. Ce temps pourra être vécu en petit groupe (par sylphes choisis, par cabane, etc.)
- Au cours de l'année ou du camp, lorsque l'enfant pense avoir rempli son contrat d'atout, il va rencontrer un chef ou une cheftaine. Ils discutent de ce qu'il a mis en place, mais c'est l'enfant qui évalue sa progression. Ils décident ensemble si les objectifs sont atteints ou pas.
- Quand l'enfant et le chef ou la cheftaine sont en accord, le contrat est rempli et il reçoit l'insigne du sylphe qui représente l'atout acquis par ce contrat. Le louveteau ou la jeannette portera alors cet insigne sur sa chemise pour signifier à la peuplade qu'il a progressé.

Dans la progression technique, l'insigne du matelot est celui porté par le moussaillon. Ce brevet fera découvrir à l'enfant le milieu marin et les premières sensations de navigation.



Grandir en peuplade

Les escapades sont l'occasion de vivre des temps collectifs permettant aux louveteaux et aux jeannettes de progresser ensemble. L'entité groupe, la peuplade ou la sizaine, est importante entre 8 et 11 ans : elle permet aux enfants de construire leurs personnalités, d'apprendre à vivre en collectif et de grandir à l'aide des six sylphes, dans les six domaines de développement.

Comment faire vivre cette progression collective ?

Les louveteaux et les jeannettes auront l'occasion de progresser collectivement lors des différents temps de vie de la peuplade, tels que :

- la vie quotidienne,
- les activités collectives associées aux sylphes,
- les activités variables en lien avec l'escapade (grands jeux, activités manuelles, découvertes, etc.).

L'escapade est le projet de la peuplade, c'est également un outil de la progression collective. Lors de la préparation de tes activités, n'oublie pas de définir des objectifs pédagogiques clairs afin que chaque sylphe trouve sa place

dans l'escapade. Cela permettra aux enfants de progresser dans tous les axes (voir tableau ci-dessous). Par exemple, lors d'une escapade "tour du monde", tu peux proposer de cuisiner un dîner typique d'un pays (Laline/Blogane) mais aussi un temps de découverte linguistique pour apprendre quelques mots d'une autre langue (Kawane).

Il n'est pas obligatoire de proposer des temps rattachés à tous les sylphes systématiquement. L'objectif est bien que les enfants aient la possibilité de grandir avec tous ces axes de développement sur le long terme. Ils peuvent être répartis sur le temps d'un week-end, d'un camp ou encore de plusieurs rencontres.

Des idées d'activités pour chaque sylphe en lien avec leur axe de progression

Développement physique : vivre avec énergie Temps de respiration

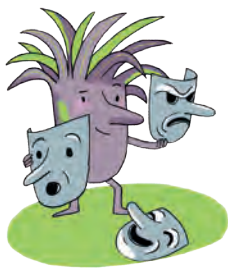


- Participer à un jeu sportif
- Cuisiner un menu équilibré pour la peuplade
- Organiser des olympiades
- Affronter ses peurs dans un parc accrobranche, une séance d'escalade ou une expédition de spéléologie
- Mettre en place un lieu de vie confortable

Développement intellectuel : vivre avec son temps Découvertes de Théla

- Effectuer du tri sélectif
- Rencontrer un spécialiste de l'écologie pour préparer un camp "zéro déchet"
- Organiser un concours de construction de cabanes
- Visiter un musée d'histoire naturelle
- Au cours d'une veillée, dessiner une carte du ciel
- Fabriquer des fusées, des moulins à eau et à vent
- Apprendre des méthodes de campisme (installations, nœuds, feu, bois, tente...)
- Réaliser des activités manuelles
- Jeu d'orientation : boussole, lecture de carte
- Vivre un quart d'heure nature





Développement affectif: vivre avec rayonnement Humeur du jour

- Vivre un temps de bonjour et de bonne nuit
- Vivre la fête du Grand Arbre
- Se rappeler les temps forts vécus en peuplade

Développement spirituel: vivre avec espérance Sentiers de Maÿls

- Participer à la préparation et à l'animation d'un temps de prière
- Inventer des bénédicités pour la peuplade
- Visiter une cathédrale
- Aménager un coin prière
- Rencontrer un témoin chrétien ou d'une autre religion pour découvrir sa vie
- Choisir un passage de la Bible pour le jouer avec la peuplade
- Prendre part à l'organisation de la messe
- Faire une relecture



Développement moral: vivre avec des valeurs Jeu des conseils

- Animer la rédaction du serment de la peuplade
- Rencontrer un juge ou un policier pour découvrir comment on fait respecter la loi en France
- Faire un reportage pour les parents sur la vie de la peuplade
- Être porte-parole du conseil de cabane, chacun à son tour dans la sizaine
- Faire les promesses

Développement social: vivre ensemble Temps de Blogane

- Apprendre la langue des signes
- Organiser un dîner international avec des recettes de tous les pays
- Faire un service pour le propriétaire du lieu qui accueille la peuplade
- Fêter les anniversaires
- Utiliser une roue des services pour la peuplade
- Vivre un temps Zénith de Blogane



Les veilleurs et les veilleuses

Que les louveteaux, jeannettes aient passé deux années dans la forêt des escapades ou bien qu'ils y arrivent tout juste, les enfants de 10 ans et plus ont grandi. C'est le premier âge à deux chiffres, il est temps pour eux de découvrir le secret du Grand Arbre pour prendre soin des plus jeunes et vivre de grandes choses avant de rejoindre les scouts et les guides.

Être veilleur, veilleuse mais comment ?

La démarche proposée aux veilleurs et aux veilleuses se déroule tout au long de l'année de la découverte du secret du Grand Arbre jusqu'à l'appel de la communauté.

Le temps du secret

Objectif : devenir veilleur, veilleuse

Quand : un moment vécu le plus tôt possible dans l'année

Comment :

- en vivant le conte et le secret du Grand Arbre
- en recevant la trace des anciens veilleurs et veilleuses
- en recevant l'insigne de veilleur

Le cycle de l'arbre

Objectif : vivre en veilleur, veilleuse

Quand : tout au long de l'année

Comment :

- former une équipe de veilleurs et veilleuses autour d'une action pour la peuplade, en lien avec un sylphe : c'est ce qu'on appelle le cycle de l'arbre
- un veilleur, une veilleuse pourra vivre plusieurs fois le cycle de l'arbre pendant l'année
- vivre un temps pour fêter l'action vécue : c'est le temps de la cueillette

L'appel de la communauté

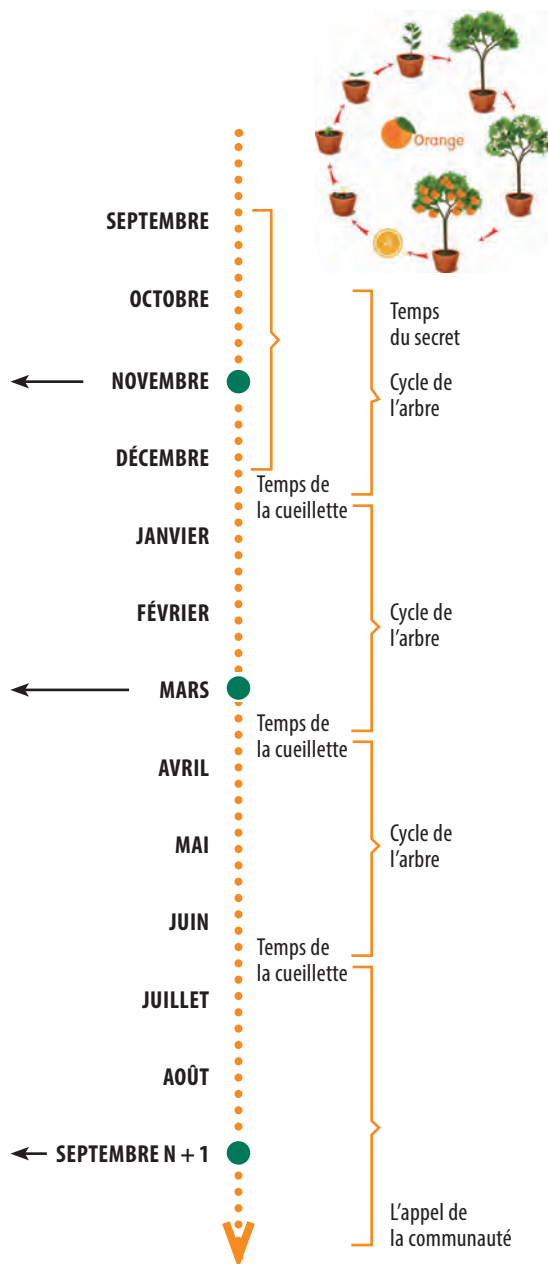
Objectif : marquer le passage de la peuplade à la communauté

Quand : de juin à septembre

Comment : les veilleurs et les veilleuses se retrouvent pour la dernière fois entre eux afin de :

- relire ensemble leur année de veilleurs et veilleuses
- préparer une trace pour les veilleurs et veilleuses suivants
- découvrir les scouts et guides

Puis ils retrouvent toute la peuplade pour faire la fête et dire au revoir.



➡ Lire « Quelques escapades plus tard » p. 76.

➡ La vidéo pédagogique sur les veilleurs et les veilleuses, disponible sur YouTube.

L'humeur du jour

Développer la dimension affective chez les louveteaux et les jeannettes signifie les aider à mieux se connaître en leur apprenant à identifier les sentiments et les émotions qui les traversent, et à leur accorder de l'importance. En peuplade ou en sizaine, à l'aide du sylphe Kawane, l'activité « humeur du jour » donne l'habitude aux enfants de prendre le temps de mettre des mots et d'être à l'écoute de ce qu'ils ressentent.

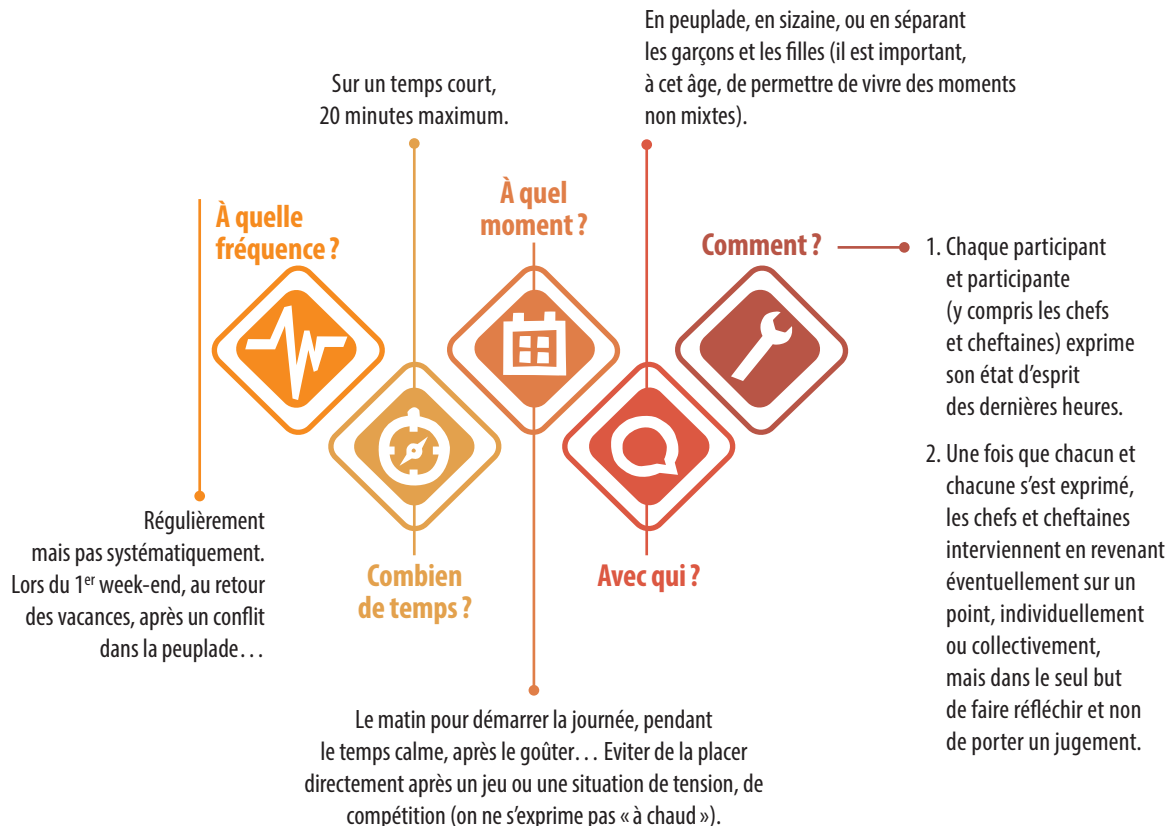


De quoi s'agit-il ?

Il s'agit simplement de donner l'occasion à chaque enfant de prendre le temps de comprendre ce qu'il ressent, de l'identifier et de le partager, s'il le souhaite. Cette animation peut avoir plusieurs objectifs.

- Elle permet de vivre un temps « à cœur ouvert » qui marque une pause dans le rythme des activités d'année ou de camp.
- Elle permet à la maîtrise de « sentir » l'ambiance du groupe, de déceler des enfants tristes ou qui auraient un peu le cafard.
- Elle permet à chaque enfant de se sentir entendu dans ce qu'il ressent individuellement. Même au sein d'un groupe, il est possible de donner une place à chacun et de reconnaître ce qu'il est.
- Elle favorise la confiance en soi : ce que chacun ressent est important et est digne d'être partagé.
- Elle incite tous les enfants à écouter les émotions des autres, et d'y être attentifs.

Comment vivre cette activité ?



Des points d'attention pour vivre cette activité

- Chaque participant parle à la première personne, on dit "je" pour exprimer ses émotions, chefs et cheftaines compris. Il parle de lui-même et ne fait pas de supposition sur les émotions des autres. Enfin, on laisse les enfants s'exprimer... ou non. Si l'un d'entre eux ne souhaite pas s'exprimer, c'est son droit.
- Si l'un des enfants a exprimé une humeur négative : on va le voir individuellement et on parle avec lui, on le console le cas échéant... L'adulte est là pour soutenir et écouter, pas pour juger ou contredire son ressenti. Entre 8 et 11 ans, les enfants ne savent pas toujours quoi faire de leurs émotions, ils ont besoin de la médiation de l'adulte.
- Un enfant peut avoir des difficultés particulières à exprimer ce qu'il ressent. Ce n'est pas grave, il peut écouter les autres, et s'exprimera s'il s'en sent prêt et capable.
- Le but n'est pas de faire une thérapie collective, l'humeur du jour n'a pas vocation à régler les conflits individuels.
- Il peut être intéressant de faire signer un « contrat de confiance » aux enfants détaillant les attitudes et réactions qu'on ne doit pas avoir pendant une activité « humeur du jour » : rire, se moquer, couper la parole à l'autre, etc.

Quelques supports possibles pour vivre cette activité :

- un thermomètre de ma météo
- un photolangage

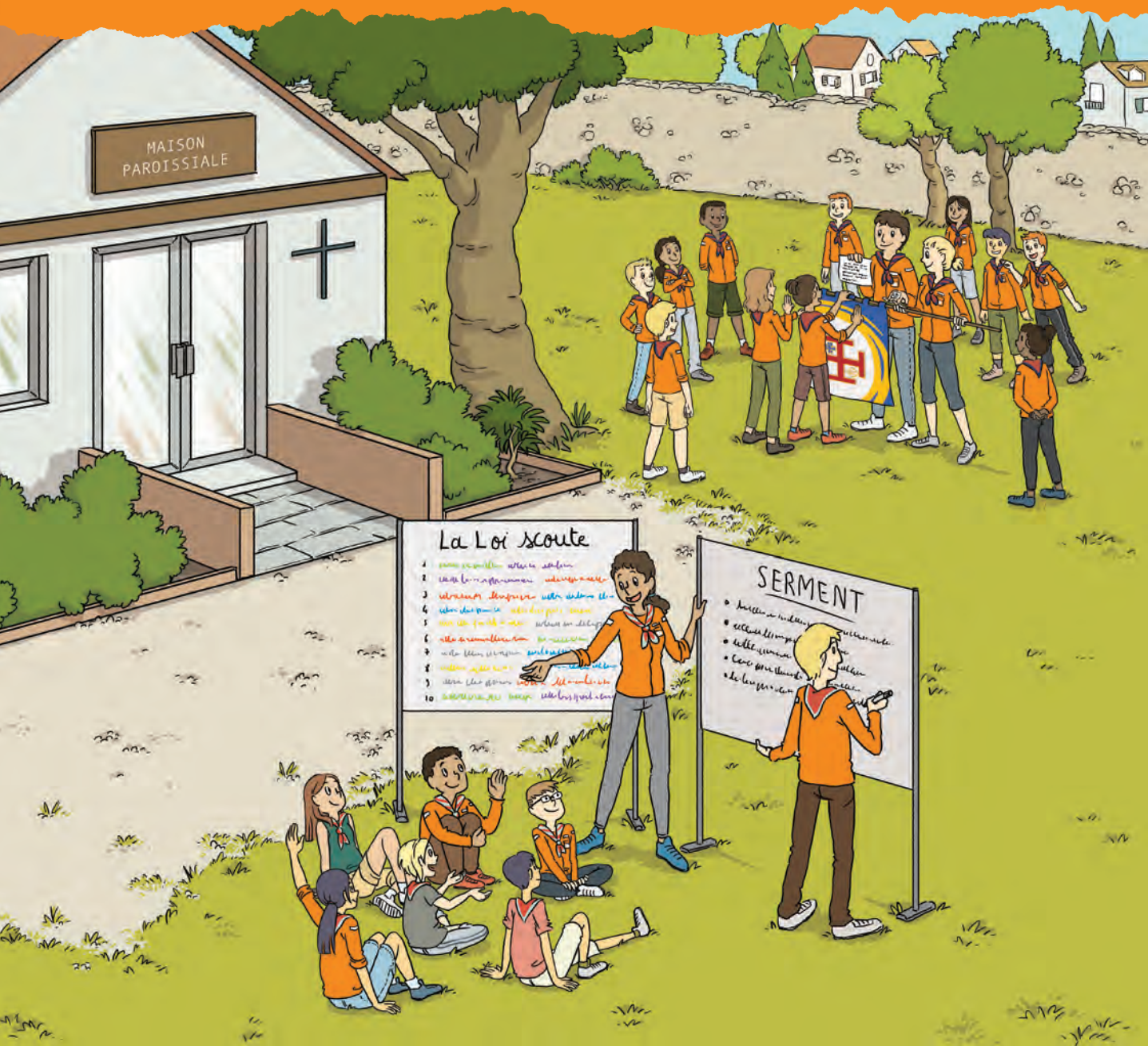




PROMESSE ET LOI

« Un engagement personnel volontaire (la promesse) sur un ensemble de valeurs partagées (la Loi scout), qui est la base de tout ce qu'un scout fait et souhaite être. La promesse et la Loi sont au centre de la méthode scout. »

OMMS, 2017



Le serment de la peuplade

La création du serment de la peuplade est une expérience importante de démocratie. C'est sans doute l'une des premières fois que l'on va demander à l'enfant de se fixer à lui-même les règles qu'il estime nécessaires pour mieux vivre avec les autres!

Pourquoi fixer les règles ensemble ?



Le serment permet d'organiser la vie collective de la peuplade. C'est l'occasion de fixer les règles indispensables afin de mieux vivre ensemble et de faire le lien avec la loi scout. Avant toute mise en place du serment, il est important que les enfants aient pris conscience de la nécessité d'avoir des règles lorsqu'on vit en communauté.

Il est essentiel de le faire avec les enfants: des règles que l'on a décidées et que l'on a débattues ensemble sont plus volontiers acceptées et plus faciles à respecter! L'écriture du serment permet d'apprendre à vivre ensemble, à respecter les opinions de chacun et chacune, d'apprendre à être attentif aux autres, à se respecter et à respecter les autres.

Quand rédiger le serment ?

Au cours du premier trimestre, la peuplade se connaît mieux, elle a vécu quelques expériences en commun. Les enfants ont conscience de ce qui fonctionne dans la vie du groupe et de ce qui devrait être amélioré.

Comment l'organiser ?

En conseil de cabane d'abord, puis en conseil de peuplade, les chefs et les cheftaines proposent aux enfants de formuler les règles de vie. La formulation des phrases du serment est importante. Pour qu'elle ne se transforme pas en une liste d'interdits, on veillera à privilégier la version positive des choses et à être très précis et le plus concret possible. Les règles doivent « parler » aux enfants et être mesurables.



Quelle forme pour le serment ?

Toutes les formes sont possibles : un grand poster du serment peut être affiché dans le local, un grand livre transportable contenant le serment... Chacun des enfants peut signer le serment comme un acte d'engagement.

Le serment pourra évoluer au cours de l'année, si les conditions ne sont pas les mêmes (week-ends campés, week-ends en dur, camp...) ou si certaines règles doivent être ajoutées ou modifiées.

Il est important de bien expliquer la démarche, par exemple en ces termes : « Pour que chacun et chacune soit heureux de vivre à la peuplade et de participer à ses activités, il faut fixer ensemble les règles du jeu. C'est à vous de décider ces règles, c'est une chance ! Mais un serment est un acte important qui lie entre elles les personnes qui l'ont prononcé ! Alors, que faut-il autoriser à la peuplade ? Que doit-on recommander de ne pas faire ?



Le lien avec la Loi scout

Pour que les louveteaux et jeannettes s'approprient au mieux la Loi, celle-ci pourra être reliée avec le serment de peuplade. Ceci permettra aux enfants de s'apercevoir qu'ils vivent la Loi des Scouts et Guides de France au sein même de leur peuplade. Les chefs pourront par exemple répartir les phrases de la Loi dans les sizaines en demandant à chaque équipe d'écrire des phrases du serment en rapport avec une phrase de la Loi. Le plus important sera ensuite de matérialiser ce lien, avec un code couleur pour relier les phrases entre elles par exemple.

La Loi

La peuplade découvre la Loi au cours des premières réunions grâce à un jeu de découverte de la Loi. L'objectif est de la rendre la plus concrète et compréhensible possible. L'écriture du serment de peuplade, l'arrivée d'un nouveau, les temps forts de vie du groupe, chaque promesse, sont autant de moments qui permettent, tout au long de l'année, de redire et se remémorer la Loi.

La Loi des Scouts et Guides de France

La guide, le scout



Parle en vérité et agit en cohérence.



Est digne de confiance et sait faire confiance aux autres.



Va au-devant des autres et tisse des liens de fraternité avec les scouts et guides du monde entier.



Emploie ses ressources avec sagesse.



Affronte les difficultés avec optimisme.



Participe à la construction d'un monde de justice et de paix.



Aime et protège la Création.



Vit avec énergie et prend des initiatives.



Accueille la Bonne Nouvelle par ses actes au service des autres.



Est responsable de ses paroles, de ses actes et de ses pensées.



Les articles de la Loi scout sont mis en lien avec des exemples d'objectifs éducatifs tirés des différents axes de développement. Les louveteaux et les jeannettes peuvent s'appuyer sur les sylphes pour choisir un article de la loi qu'ils souhaitent suivre pendant la préparation de la promesse ou un temps « De notre mieux! » par exemple.

La jeannette, le louveteau



Parle en vérité et agit en cohérence

Je respecte une loi que je peux comprendre (Yzô).

J'ai des talents et des qualités, mais aussi des limites, que je partage. (Kawane)



Est digne de confiance et sait faire confiance aux autres

Je suis attentif ou attentive aux émotions des autres et je les respecte. (Kawane)

Je suis capable de prendre des responsabilités pour le groupe. (Blogane)



Va au-devant des autres et tisse des liens de fraternité avec les scouts et guides du monde entier

Je découvre les habitudes, les langues et les cultures des autres. (Blogane).

Je développe ma curiosité en questionnant le monde. (Théla)



Emploie ses ressources avec sagesse

Je prends soin de la nature pour la respecter. (Théla).

Je respecte mon corps. (Laline)



Affronte les difficultés avec optimisme

Durant les activités, j'accepte de me dépasser physiquement. (Laline).

Je vois la présence de Dieu dans ma journée. (Majls)



Participe à la construction d'un monde de justice et de paix

Je participe à la construction de la paix autour de moi. (Blogane).

En agissant pour la communauté, je découvre mon rôle de citoyen ou de citoyenne. (Yzô)



Aime et protège la Création

Je reconnais dans la nature des signes de la création de Dieu. (Majls).

Je prends soin de la nature pour la respecter. (Théla)



Vit avec énergie et prend des initiatives

J'identifie et développe mes capacités physiques (Laline).

Je transmets aux autres ce que je sais faire. (Théla)



Accueille la Bonne Nouvelle par ses actes au service des autres

Je découvre qui est Dieu. (Majls).

Je rends service à l'autre et à la communauté. (Blogane)



Est responsable de ses paroles, de ses actes et de ses pensées

J'assume mes choix (Yzô).

Je crée une relation de confiance avec mes chefs et cheftaines (Kawane)

La promesse

Faire sa promesse, lorsqu'on est un enfant de 8 à 11 ans, c'est expérimenter, à sa mesure, que l'on est capable de faire un choix seul et que l'on nous fait confiance sur notre décision. C'est un moment festif à vivre en peuplade ou en groupe, au cours duquel l'enfant dit : "Oui, je veux vous rejoindre et partir en escapade avec la peuplade".

La préparation des promesses

À la suite du temps d'accueil, « l'Orée de la forêt », les enfants pourront vivre un temps de préparation de leur promesse : le temps « De notre mieux ». Le sentier de Majls dédié pourra t'aider à préparer ce temps ainsi que le jeu de découverte de la Loi. Tu peux t'appuyer sur le carnet *Joue l'escapade* qui contient des pages dédiées. Il est important de prendre le temps, avec les louveteaux et jeannettes qui la préparent, d'expliquer le texte de la promesse, le signe de la promesse Louveteaux-Jeannettes ainsi que les étapes de la cérémonie des promesses.

Au cours de ce temps, les louveteaux et jeannettes prennent le temps, accompagnés par la maîtrise, de se demander pourquoi ils et elles ont envie de prononcer leur promesse. Les enfants peuvent préparer une phrase pour l'expliquer au reste de la peuplade avant de la prononcer. Ils pourront choisir une des phrases de la Loi qui leur parle le plus, ou avec laquelle ils ont envie de progresser.

Chaque enfant peut choisir un parrain ou une marraine de promesse qui va l'aider à préparer ce qu'il a envie de faire découvrir à la peuplade.

Ensuite, chaque enfant pourra décider où et quand il a envie de vivre sa promesse : seul ou à plusieurs, à la fin d'une réunion, d'un week-end, avec ou sans ses parents, tout est possible !

Les incontournables pour célébrer des promesses

- La promesse est préparée et mûrie avec l'aide des chefs et cheftaines.
- Cette préparation est individuelle, mais portée par le groupe : les témoignages de ceux qui ont fait leur promesse sont plus efficaces que tous les discours.
- La promesse s'appuie sur la Loi, il faut bien la connaître et se l'être appropriée.
- La promesse est associée, à la peuplade, à la décision de s'engager à participer aux activités et à respecter la Loi des Scouts et Guides de France.

Le signe de la promesse

- Le pouce sur le petit doigt signifie « Le fort qui protège le faible. »
- Le majeur représente le Grand Arbre, et l'index représente le louveteau et l'annulaire la jeannette qui se reposent tous les deux sur lui.



SI UN LOUVETEAU OU UNE JEANNETTE NE VEUT PAS FAIRE SA PROMESSE ?

Certains enfants ont besoin de temps, la promesse ne doit pas être obligatoire. En cas de refus, l'essentiel est de dialoguer afin d'en identifier les raisons. Un refus est rarement un manque d'intérêt, mais plus souvent une appréhension, un manque de confiance en soi ou encore une valeur trop forte donnée au mot « promesse ». Ton rôle dans ce cas est de rassurer l'enfant, de lui montrer que tu respectes sa décision et que tu as confiance en lui. À toi de lui rappeler également que s'il ne souhaite pas la faire à ce moment-là, il pourra prononcer sa promesse dès qu'il se sentira prêt.



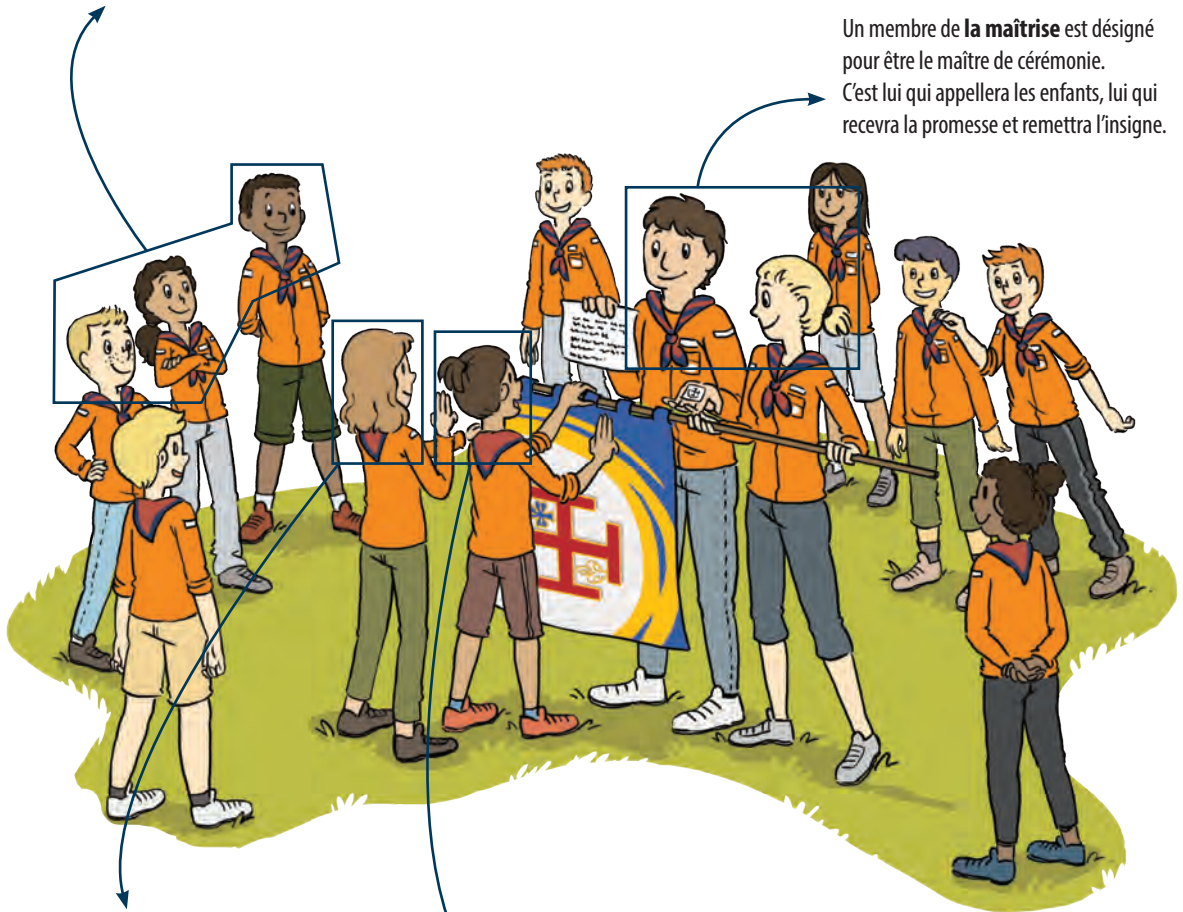
Le cérémonial de la promesse

Toute la peuplade se rassemble avec chemises et foulards. Le cadre est préalablement choisi par l'enfant ou le groupe qui fait sa promesse.

Le rôle des participants et des participantes

Les enfants de la peuplade qui ont déjà prononcé leur promesse participent également. Les veilleurs et veilleuses peuvent avoir un rôle particulier dans l'organisation de ces temps de promesse (sur la décoration, les chants...).

Un membre de **la maîtrise** est désigné pour être le maître de cérémonie. C'est lui qui appellera les enfants, lui qui recevra la promesse et remettra l'insigne.



S'il y en a un ou une, **le parrain ou la marraine de promesse** accompagne l'enfant qui prononce sa promesse, il peut être à ses côtés pour le rassurer, l'encourager.

Les enfants qui s'engagent sont mis en avant et sont accueillis.

L'aumônier peut prendre un rôle au cours de la célébration pour situer l'engagement des jeunes louveteaux et jeannettes vis-à-vis de la foi et de l'histoire de Jésus.





Les étapes

L'accueil

Le chef ou la cheftaine qui préside la cérémonie accueille l'enfant par son prénom. Il appelle ensuite le parrain ou la marraine. Le chef ou la cheftaine explique qu'au nom de la peuplade, il est très heureux d'accueillir ce nouveau louveteau, cette nouvelle jeannette. Il propose alors à l'enfant de partager avec la peuplade une petite phrase, ce qu'il aime chez les Louveteaux-Jeannettes, la phrase de la Loi qu'il préfère...

Le sens de la promesse

Le chef ou la cheftaine explique que faire sa promesse, c'est dire « oui », je promets de faire de mon mieux pour respecter la Loi et vivre dans la peuplade.

La lecture de la loi

Le chef ou la cheftaine lit la Loi des Scouts et Guides de France et éventuellement l'explique ou la fait expliquer.

La promesse

Celui qui préside appelle l'enfant à se mettre face à lui, son parrain ou sa marraine est aussi invité à les rejoindre. Là, l'enfant lit le texte de promesse en faisant le salut scout :
« Aujourd'hui devant vous, avec l'aide de Dieu et de tous et toutes, je promets de faire de mon mieux pour servir mon prochain, œuvrer selon ma foi, agir pour un monde meilleur, vivre selon notre Loi, en fraternité avec les scouts et guides du monde. »

La conclusion

Le chef ou la cheftaine annonce alors, au nom de la peuplade réunie, la joie d'accueillir un nouveau membre. Le chef ou la cheftaine remet à l'enfant l'insigne de la promesse. On peut achever ce temps par le chant de la promesse Louveteaux-Jeannettes, le chant de l'engagement ou encore par la prière scout. Les enfants qui ont déjà prononcé leur promesse peuvent faire le salut scout.



CADRE SYMBOLIQUE

« Le but du cadre symbolique est de s'appuyer sur la capacité d'imagination, d'aventure, de créativité et d'inventivité des jeunes d'une manière qui stimule leur développement, les aide à s'identifier aux orientations de développement et aux valeurs sous-jacentes au scoutisme et stimule la cohésion et la solidarité au sein du groupe. »

OMMS, 2017



La forêt, un univers pour grandir

Chez les louveteaux et les jeannettes, on grandit et on se construit grâce au jeu et à l'imaginaire. Pourquoi cette référence à la forêt ? elle est un monde mystérieux, des chemins à découvrir, des animaux qui parlent, des défis à relever : des ingrédients à faire rêver les enfants.

La forêt pour rêver, agir et grandir

La forêt, les enfants connaissent : beaucoup sont déjà allés s'y promener. Cette forêt-là ne leur fait pas trop peur. Cache-cache, vélo, balade, cabanes, c'est un terrain de jeux formidable, un univers relativement familier. On peut croiser un écureuil, écouter le chant d'un oiseau : il y a de la vie dans une forêt ! Mais tout familier qu'il soit, cet univers reste un peu inquiétant. Son étendue est immense, il y a des animaux sauvages, des chasseurs et des chasseuses... Et c'est le lieu de prédilection des parents sans scrupules pour abandonner les enfants... C'est écrit dans les contes !

Si la forêt fait peur, elle est aussi le lieu où nombre de héros se sont illustrés. Ce qui veut dire que cet univers peut être apprivoisé, et que grâce à cela on devient plus fort. C'est pour cela que louveteaux et jeannettes évoluent avec leur peuplade dans une forêt : un espace pour rêver, agir et grandir.

La forêt des escapades

La forêt des escapades est le conte expliquant à la peuplade le cadre symbolique de la forêt et les caractéristiques des sylphes. Il met en scène des louveteaux et des jeannettes d'une peuplade qui rencontrent les sylphes dans la forêt. C'est donc la toute première escapade et première rencontre des sylphes.

⇒ Lire « La forêt des escapades » p. 71-75.

À la suite des enfants imaginaires du conte, tes louveteaux jeannettes sont invités à prendre le relai des enfants du conte et à suivre l'exemple des sylphes et à devenir plus débrouillards, dynamiques, sincères, sensibles, curieux de Dieu et solidaires.

⇒ Lire « Les atouts » p. 34-35.

RÊVER

Rêver parce que dans la forêt, celle des contes en tout cas, ça n'étonne personne de voir apparaître fées, magiciennes et magiciens, d'entendre parler les animaux ou d'être doté de pouvoirs magiques.



AGIR

Agir parce qu'il y a mille et un jeux à inventer dans la forêt, des défis à relever, des missions à accomplir... pour faire reculer l'obscur, l'inconnu, l'inquiétant.



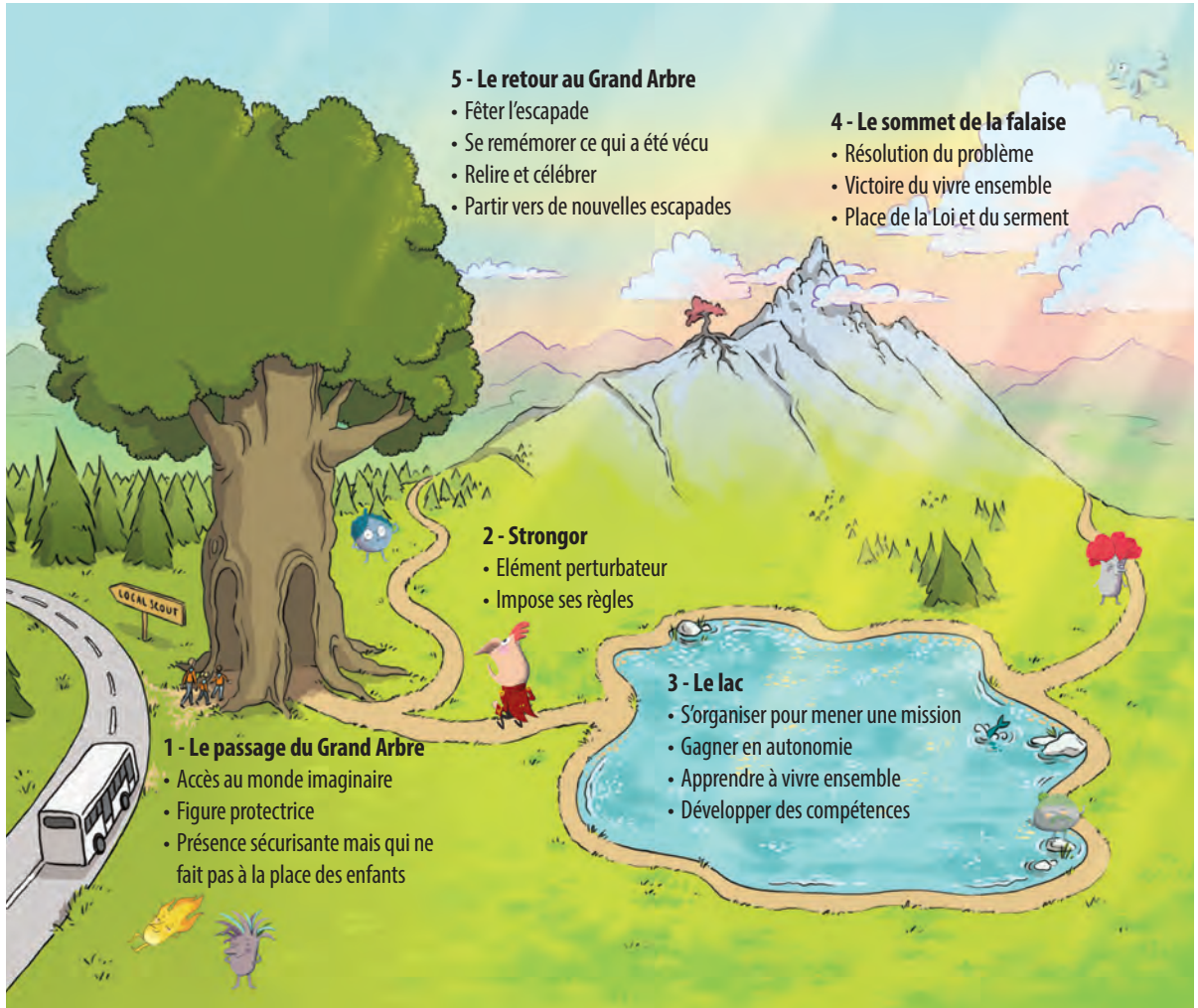
GRANDIR

Grandir parce que chaque nouveau chemin défriché dans la forêt, c'est autant de compétences acquises, de liens tissés et d'autonomie gagnée.



Pour les moussaillons, la forêt peut prendre la forme d'une mangrove, cette forêt aquatique maritime qui se développe dans les régions tropicales. On s'y déplace en barque ou sur terre à marée basse, elle allie des écosystèmes marin et terrestre avec une biodiversité étonnante.





5 - Le retour au Grand Arbre

- Fêter l'escapade
- Se remémorer ce qui a été vécu
- Relire et célébrer
- Partir vers de nouvelles escapades

4 - Le sommet de la falaise

- Résolution du problème
- Victoire du vivre ensemble
- Place de la Loi et du serment

2 - Strongor

- Élément perturbateur
- Impose ses règles

3 - Le lac

- S'organiser pour mener une mission
- Gagner en autonomie
- Apprendre à vivre ensemble
- Développer des compétences

1 - Le passage du Grand Arbre

- Accès au monde imaginaire
- Figure protectrice
- Présence sécurisante mais qui ne fait pas à la place des enfants

Comment choisir le Grand Arbre pour ma peuplade ?

Chaque année la peuplade choisit ou fabrique son Grand Arbre. À chaque peuplade son Grand Arbre. Votre peuplade est sur la côte Atlantique ? Votre Grand Arbre sera probablement un pin des Landes, grand et fort. Votre peuplade vit en ville et un marronnier trône sur la place du local ? Le Grand Arbre sera alors ce marronnier qui chaque automne donnera des bogues aux enfants. Vous n'avez pas d'arbre autour de vous ? Fabriquez-le, il n'en sera que plus mystérieux.

Enfin, c'est au pied du Grand Arbre que la peuplade fête la fin des escapades. Elle en profite pour relire ce qu'elle a vécu, à l'aide d'un sentier de Maÿls par exemple.

Le Grand Arbre a-t-il une place dans l'imaginaire ?

Le Grand Arbre fait partie intégrante de l'imaginaire dans lequel les enfants évoluent. En effet, au milieu de son tronc, caché entre ses racines, se trouve une porte étrange : le passage. En passant par cette porte, les enfants accèdent à l'imaginaire de leur escapade.

D'autre part, c'est le Grand Arbre qui détient le secret des veilleurs et des veilleuses. En effet, à l'occasion de la journée du secret, les futurs veilleurs et veilleuses sont invités à décoder le secret caché dans le tronc du grand arbre. C'est ainsi qu'avec lui, ils et elles veillent sur la peuplade pendant l'année de leurs 10 ans, la dernière chez les louveteaux et jeannettes.

Les sylphes

Les sylphes permettent aux enfants de matérialiser les six axes de développement. Les enfants peuvent ainsi s'identifier à des personnages proches d'eux. Cela les aide à rendre réels tous les domaines dans lesquels ils vont s'épanouir chez les Louveteaux-Jeannettes.

Qui sont-ils ?

Les sylphes sont les messagers de la nature. Ce sont des éléments naturels (une fleur, une feuille, une bogue de châtaigne, un caillou, un nuage, une flamme), ils sont mobiles, contrairement aux arbres de la forêt auxquels ils sont rattachés et qui sont, eux, enracinés.

Ils peuvent donc devenir des ambassadeurs et ambassadrices privilégiés, prêts à partager leurs secrets avec les jeannettes et les louveteaux. Chaque sylphe représente l'un des six domaines de développement de l'enfant.



Blogane est solidaire

Solidaire, je suis copine avec tous et toutes, ici et ailleurs.

Domaine de développement : social ; relation aux autres

Qu'apprend-on avec Blogane ?

- Aller à la rencontre de l'autre : je peux parler et jouer avec chacun et chacune dans la peuplade, je connais tout le monde dans la peuplade, j'écoute les autres, je découvre une autre culture, je découvre une autre culture, j'ose aller vers les personnes que je ne connais pas
- Aider les autres : je rends service à l'autre, je suis capable de partager, je participe aux services de la peuplade (cuisine, vaisselle, ramassage du bois pour le feu...)



Yzô est sincère

Sincère, je donne mon avis et je fais ce que je dis.

Domaine de développement : moral ; relation à soi

Qu'apprend-on avec Yzô ?

- Dire ce que l'on pense : je prends la parole, je sais dire oui, je sais dire non, je donne mon avis en conseil de cabane, je donne mon avis devant la peuplade, je tiens parole, je dis toujours la vérité, je sais ce qui est bien, ce qui est mal.
- Vivre la Loi des Scouts et Guides de France : je connais et respecte la loi, je participe à l'écriture du serment de la peuplade, je respecte le serment, je respecte les règles.



Laline est dynamique

Dynamique, je suis active et je prends soin de mon corps.

Domaine de développement : physique ; relation à son corps

Qu'apprend-on avec Laline ?

- Connaître et respecter son corps : je suis attentif à mon hygiène, je reconnais et respecte mes limites physiques, je participe aux jeux, je persévère au cours d'un jeu ou d'une activité, je sais me reposer lorsque mon corps en a besoin.
- Respecter le corps des autres : je sais contrôler ma force pour ne pas faire mal aux autres, j'accepte les différences physiques, je respecte le corps et l'intégrité physique des autres, je respecte l'intimité et la pudeur des autres.



Maïls est curieux Dieu

Curieux de Dieu, je découvre qui est Jésus et je dis en quoi je crois.

Domaine de développement :
spirituel ; relation à Dieu

Qu'apprend-on avec Maïls ?

- Être curieux de Dieu, c'est par exemple : dire qui est Jésus pour moi, découvrir la vie de Jésus en Galilée, participer à la préparation et à l'animation d'un temps de prière, partager ce que je crois, dire «tu» à Dieu, dans la prière, je connais et je respecte les autres religions.



Théla est débrouillarde

Débrouillarde, je découvre le monde qui m'entoure et je crée de mes mains.

Domaine de développement :
intellectuel ; relation au monde

Qu'apprend-on avec Théla ?

- Développer sa curiosité : j'apprends de nouvelles choses, je suis curieux et j'élargis mes centres d'intérêt, je prends du recul sur ce que je vois, lis et entends.
- Développer sa débrouillardise : je prépare mon sac tout seul, je suis capable de monter une tente, d'allumer un feu et de préparer un repas, je sais transmettre aux autres ce que je sais faire, je ne baisse pas les bras devant la difficulté.



Kawane est sensible

Sensible, je suis attentif à mes humeurs et à celles des autres.

Domaine de développement :
affectif ; relation à soi

Qu'apprend-on avec Kawane ?

- Gérer ses sentiments : je peux passer un camp loin de mes parents, je dis mes émotions (joie, colère, peur, etc.), j'apprends à exprimer mes émotions (théâtre, chant, peinture...), j'accepte de perdre, je sais gagner sans écraser l'autre.
- Être sensible à ce que les autres expriment : je découvre les talents des autres, je suis sensible aux autres, je ne suis pas blessant.

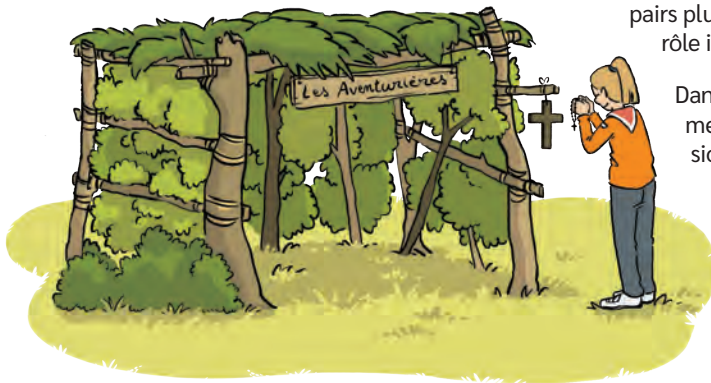
La spiritualité chez les 8-11 ans

La foi spontanée de l'enfant dans une puissance supérieure trouve sa racine dans un imaginaire naturellement très développé. La découverte de Dieu passe beaucoup par des récits.

Le développement spirituel des 8-11 ans : une foi spontanée

L'enfant de 8-11 ans aime les héros, les modèles de vie. David et Goliath, les paraboles du Christ sont des histoires qui lui parlent profondément. Et de plus en plus, pour se représenter Dieu, l'enfant projette ce qu'il connaît des hommes et des femmes. Néanmoins, il est aussi de plus en plus capable de faire des raisonnements abstraits et il utilise davantage de symboles pour se représenter Dieu. En parallèle, sa capacité à élaborer des raisonnements concrets se développe et il la met en pratique sur les questions religieuses : « Comment fait Dieu pour entendre les prières de tous les hommes en même temps ? », « Qu'est-ce qu'il y a après la mort ? »

Des questions existentielles apparaissent aussi, liées à la vie, la mort, l'amour, la haine, l'âme. C'est l'occasion de commencer à réfléchir avec elles et eux au sens de la vie, par exemple au travers des sentiers de Maïls.



Aider les enfants à grandir dans leur foi

L'enfant cherche encore à se représenter son monde intérieur (ses sentiments, ses attitudes) et de distinguer son intériorité de celle des autres. Il découvre peu à peu la prière comme une relation personnelle.

Dans de nombreuses religions, c'est l'âge des premières étapes de l'initiation. Chez les louveteaux et jeannettes, c'est souvent l'âge de la première communion par exemple. L'enfant est spontanément attiré par l'aspect rituel des choses. Les codes, les cérémonies, les signes, revêtent à ses yeux beaucoup d'importance, il les reconnaît et les respecte. Par exemple, il peut aimer les bénédictions. Ces gestes aident à donner une place à Dieu, même si on ne comprend pas trop pourquoi. Ils ont aussi un aspect communautaire : par de tels gestes, l'enfant appartient à une communauté, à l'Église.

Il cherche des engagements et se passionne pour les grandes causes. Sa compréhension du monde visible et invisible se construit de plus en plus avec ses amis et ses pairs plutôt qu'avec ses parents : le scoutisme joue ici un rôle important pour l'aider à grandir dans la foi.

Dans une société multiculturelle, l'enfant est également largement confronté aux différentes confessions, que ce soit auprès de ses copains et copines ou dans les médias. Il va petit à petit construire sa propre manière de penser la diversité. Cela peut être, par exemple, permettre à la peuplade de rencontrer des louveteaux et jeannettes d'autres mouvements scouts et d'autres confessions, ou encore d'aller distribuer la Lumière de la paix de Bethléem à l'occasion de célébrations œcuméniques.

Les sentiers de Maïls

Pour les louveteaux et les jeannettes, être curieux de Dieu peut se traduire de bien des manières : dire qui est Jésus pour elles et eux, dire en quoi elles et ils croient, apprendre comment Jésus peut les accompagner dans leur vie personnelle... Maïls, le sylphe du développement spirituel, chemine à leurs côtés dans leur vie spirituelle.



Pour un chrétien et un chrétienne, la **vie spirituelle, c'est la vie de l'Esprit et de l'amour de Dieu** en nous. Toute la vie fait partie de la vie spirituelle, qu'elle soit sportive ou intellectuelle, technique ou artistique...

Parce qu'il y a de multiples manières d'aimer Dieu, dans la peinture, la musique, ou encore dans nos engagements de vie. Pour les Louveteaux-Jeannettes, être curieux de Dieu c'est dire qui est Jésus pour eux, dire en quoi ils croient et apprendre comment Jésus peut les accompagner dans leur vie personnelle. Maïls chemine à nos côtés dans notre vie spirituelle.

Des temps spirituels, parties intégrantes des activités de la peuplade

La vie spirituelle est donc partout, mais on a quand même besoin de lui accorder des temps spéciaux : les temps spirituels, les temps de prière, les sentiers de Maïls. Ils font partie intégrante des activités de la peuplade, au même titre que le goûter, le quart d'heure nature ou le jeu, car ils permettent de relire les expériences vécues chez les louveteaux et jeannettes. C'est un temps à vivre à des moments et selon des styles variés ! Il est important de choisir une démarche dans laquelle les enfants se sentiront à l'aise, et vous aussi. Pour cela, vous pouvez partir de questions ou de situations vécues dans la peuplade ou à l'extérieur.



Au cours de ces activités, il est important de se rappeler que nous avons tous un cheminement spirituel personnel et que chacun et chacune a sa place.



Les différents sentiers de Maïls

Afin de vous aider dans la construction de cette démarche, vous pourrez suivre différents sentiers de Maïls. Ce sont différents types d'animations spirituelles.

- **Les Balades** sont des fiches à prendre clés en main, elles contiennent le contexte dans lequel il faut les utiliser, un imaginaire est proposé pour les illustrer : une parole, un geste, un chant, etc. Certains sont des temps de prière.
- **Les randonnées** : ce sont des démarches spirituelles qui se déroulent sur un temps court, quelques rencontres ou une escapade en plusieurs étapes. Elles ont pour thèmes les temps liturgiques et les différents sentiments, elles détaillent les différentes activités proposées.
- **Les grandes randonnées (GR)** : une démarche sur un temps long (une année, un camp) en plusieurs étapes reliées par un fil conducteur, une grande thématique. Ce sont des propositions de textes liturgiques.

Balades

- La caverne – Inviter un témoin dans la peuplade
- La clairière – Célébrer l'eucharistie
- La montagne – Préparer et vivre un temps de prière
- Le champ – Prendre du temps pour soi
- Les rochers – Echanger entre enfants d'une même tranche d'âge
- L'étang – la sizaine a besoin de faire un point
- À la croisée des chemins – Vivre une action de solidarité
- Au pied du Grand Arbre – Vivre un temps de partage
- Au centre de la forêt – Relire son escapade en peuplade
- Sur le chemin – Aller à la rencontre de l'autre
- Dans la plaine – Préparer sa promesse

Randonnées

- Toussaint
- Avent
- Carême
- Bonheur
- Partage

Grandes randonnées (GR)

- Joie
- Rencontre
- Courage
- Beauté

➔ La vidéo pédagogique sur les sentiers de Maïls, disponible sur YouTube.

la tenue des louveteaux et des jeannettes

Les Scouts et Guides de France ont fait le choix depuis les années 1960-1970 de chemises de couleur pour différencier les tranches d'âge. Pour les louveteaux et jeannettes, c'est la couleur orange!



Pourquoi une chemise orange ?

La couleur orange peut symboliser le soleil levant, le dynamisme et la forêt. Le foulard marque l'appartenance au groupe. Les moussaillons portent sous leur chemise une marinière et dans le dos une bande de bachi (bonnet de marin) « scoutisme marin ».

La progression personnelle



L'insigne du **Grand Arbre** est remis au louveteau ou à la jeannette lors de son arrivée dans la peuplade, il symbolise l'accueil et l'entrée dans l'imaginaire de la forêt. Il permet de marquer l'appartenance à la peuplade.



Les six atouts représentent les savoir-être et les savoir-faire et les connaissances que le louveteau ou la jeannette va acquérir au cours de ses trois ans dans la peuplade.



L'insigne de la **promesse** indique que l'enfant a prononcé cette dernière.

⇒ Lire aussi « La promesse » p. 46-48



L'insigne de **Veilleuse/Veilleur** est remis à tous les enfants âgés de plus de 10 ans au moment de la Journée du secret. Cela signifie qu'il est grand, prêt à avoir plus de responsabilités au sein de la peuplade.

⇒ Lire aussi « Les veilleurs et les veilleuses » p. 38
« Progression personnelle » p. 33 et suiv.



NATURE

« En raison des immenses possibilités que le monde naturel offre pour le développement du potentiel physique, intellectuel, affectif, social et spirituel des jeunes, l'environnement naturel offre un cadre idéal pour la mise en œuvre de la méthode scout. Inutile d'ajouter qu'il répond aussi au sens de l'aventure. »

OMMS, 2017



Organiser un week-end

Le camp d'été n'est pas l'unique moment de l'année pour camper dans la nature. Les week-ends campés permettent aux enfants d'expérimenter la vie dans la nature, de monter des tentes et de vivre en peuplade des moments forts, loin des parents. Pour réussir un week-end campé avec des louveteaux et des jeannettes, une bonne organisation est primordiale.

Trouver un lieu : veiller à choisir un lieu facilitant le camping et qui aidera à la découverte de la nature. Pour parer à d'éventuelles intempéries trop fortes, prévoir un lieu de repli.

Préparer le matériel pour camper : il est indispensable d'effectuer avant le week-end un contrôle de l'ensemble du matériel collectif de campisme.

Les enfants n'ont pas tous déjà campé. Il est donc indispensable de commencer à les familiariser aux techniques de construction dès les premiers week-ends.

Préparer le matériel pédagogique : cela désigne l'ensemble de ce qui sera nécessaire pour vivre les jeux et activités pendant le week-end, sans oublier les temps libres.

Associer les parents : informer régulièrement et suffisamment à l'avance les parents du week-end que vous préparez. Plus on anticipe, plus on garantit la présence du maximum d'enfants. On veille également à ce que l'organisation et les moyens matériels soient communiqués : un enfant qui a tout son matériel, à qui les parents ont expliqué ce qu'il allait vivre, est un enfant détendu. Enfin, c'est peut-être l'occasion d'un coup de main bienvenu (transport, matériel...).

Quelles informations donner aux parents ?

- Le lieu, la date et les horaires précis du week-end ;
- le programme des activités ;
- les transports prévus ;
- le numéro de téléphone du chef ou de la cheftaine à joindre en cas de problème ;
- la liste du matériel dont chaque enfant a besoin.

Quelles informations demander aux parents ?

- Leurs numéros de téléphone pendant le week-end ;
- les recommandations médicales pour leur enfant (faire remplir une fiche sanitaire en début d'année et s'assurer de sa mise à jour) ainsi que toute information qu'ils jugent utile de communiquer.

Penser aux repas : la qualité des repas fait partie des garanties de réussite du week-end. Prévoir des menus faciles à préparer, de manière à associer les enfants à la préparation, sans risquer de prendre trop de retard. Ne pas faire d'économie sur la qualité, ni sur la quantité, on essaie de prévoir des quantités justes afin d'éviter le gaspillage. Pensez à privilégier les circuits courts.

L'imaginaire et les activités : le week-end est l'occasion de vivre tout ou partie d'une escapade.

Les activités seront de qualité si, avant le week-end, la maîtrise a su anticiper l'ensemble des temps du week-end : préparer intégralement les activités qu'elle veut réaliser, définir les objectifs, s'assurer que tout le matériel nécessaire sera disponible.

Préparer l'administratif : prévoir le budget (le trésorier du groupe peut vous aider dans cette tâche), s'assurer des moyens de transport, vérifier la pharmacie et les fiches sanitaires des enfants.



À NOTER

- Certains louveteaux et jeannettes n'ont pas l'habitude de vivre dans la nature, pour d'autres, cela sera la première expérience de camp. Les repas, la vie quotidienne ou encore les services pourront prendre plus de temps.
- Penser à éclairer les toilettes et à faire une visite guidée des lieux avant le coucher.
- En cas de week-end groupé, penser à faire dormir les louveteaux et jeannettes un peu à l'écart des autres qui se couchent plus tard et risquent de les réveiller. En revanche, la tente des chefs et des cheftaines doit être à proximité immédiate des tentes des enfants afin de permettre aux louveteaux et aux jeannettes de les trouver facilement pendant la nuit si nécessaire.

Accompagner les enfants pour leur premier week-end

Ce qui fait rêver un louveteau ou une jeannette, c'est l'idée d'aller dormir sous la tente avec les copains et les copines... Le premier repas au feu de bois, la première nuit dans la nature : que de nouvelles sensations pour les enfants ! Il est important que les enfants vivent un premier week-end assez tôt dans l'année et puissent renouveler l'expérience plusieurs fois avant le camp. C'est un événement qu'ils attendent fermement dès le début de l'année.

Préparer et accompagner

Avant de partir, il est indispensable de préparer le week-end avec les enfants. On explique où on va aller et comment ça va se passer concrètement, comment on va manger, dormir, aller aux toilettes... On peut prendre également un temps, avec la peuplade, pour découvrir ensemble le matériel de camping, à quoi va ressembler la tente et comment elle se monte.

Il se peut que, pour certains enfants, cette grande première soit source d'inquiétude. Cette peur est liée à la perte de ses repères quotidiens : nuit noire, absence des parents, chaussures à enfiler et obscurité à braver pour aller aux feuillées. Les chefs et les cheftaines sont là pour les rassurer et les aider à se fabriquer des souvenirs inoubliables.

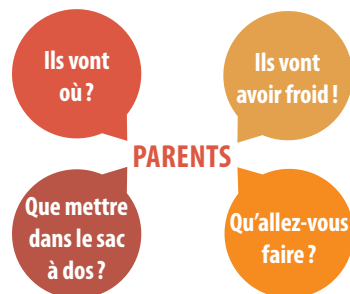
Impliquer les parents et les plus expérimentés

Pour ce week-end, il est important d'être particulièrement attentif au lien avec les parents afin de rassurer tout le monde, enfants et parents. Un temps spécifique pourra être organisé pour permettre aux enfants déjà présents dans la peuplade l'année précédente de témoigner de leur expérience de week-end ou de camp.



VOTRE RÔLE EN MAÎTRISE

- ◆ Rassurer
- ◆ Expliquer, montrer, préparer
- ◆ Faire témoigner
- ◆ Communiquer avec les enfants, avec les parents



Le premier week-end, pas à pas

Les installations

Prendre le temps de s'installer confortablement, même pour un week-end, est une des clés pour que celui-ci soit réussi. Monter sa tente, trouver sa place, installer ses affaires : pour les nouvelles et les nouveaux, l'une des motivations pour ce premier week-end est de dormir sous la tente avec ses copains. L'installation est donc un moment qu'ils attendent avec impatience et à laquelle il est nécessaire de consacrer du temps. S'assurer avant qu'il fasse nuit que chaque enfant est installé correctement, c'est un gain de temps pour le soir et cela rassure tout le monde.

La première veillée

L'ambiance créée lors de la veillée devra être rassurante ! C'est aussi l'occasion de laisser un souvenir inoubliable aux enfants. Dès le soir venu, chefs et cheftaines sont plus que jamais présents : on écoute ensemble les bruits de la nuit. On pense à éclairer le chemin qui mène aux feuillées et à montrer à chacun où seront les chefs pendant la nuit.

Le premier couchage sous tente

Prévoir une demi-heure pour le coucher. Un adulte devra être aux côtés des enfants dès la fin de la veillée jusqu'au moment de l'extinction des feux. Pourquoi ne pas raconter une histoire rapide mais rassurante. Penser à faire sortir les doudous tout en évitant les railleries potentielles des autres enfants. Veiller à ce que les enfants se changent avant de dormir : on ne dort pas habillé avec sa chemise et son foulard.

Profitez du week-end pour découvrir le jeu dans la nature

Les week-ends dans la nature, c'est l'occasion d'organiser une activité que l'on ne peut pas vivre au local, de partir à la découverte de la nature et des différentes techniques scouts (orientation, codes secrets...). La vie dans la nature est l'un des piliers de la méthode scout, le week-end permet de profiter de toutes les opportunités qu'elle nous offre : feu de bois, observation d'empreintes, d'étoiles, land art, etc.

Après le week-end

Lors de la rencontre qui suit le week-end, on laisse à chacun et à chacune le loisir de raconter son expérience, on valorise les plus timides et ceux et celles pour qui l'expérience s'est révélée moins facile que prévu. Bref, la peuplade fête ça dignement !



Les découvertes de Théla

La vie dans la nature est l'un des huit éléments de la méthode scout. Chez les Scouts et Guides de France, nous mettons tout en œuvre pour habiter autrement la planète : prendre soin de la nature, vivre dans la communauté, rendre service, développer son écocitoyenneté... Le besoin et l'envie des enfants de vivre et de découvrir la nature sont centraux. Pour ce faire, ils sont accompagnés par la sylphe Théla.



À l'âge des louveteaux et jeannettes, les enfants apprennent par le jeu. Une grande partie des activités nature doivent donc être proposées sous forme de jeu et de temps de découverte. Par ailleurs, ils développent à cet âge pour beaucoup une grande sensibilité aux questions de respect du monde qui les entoure.

À travers les découvertes de Théla, les louveteaux et jeannettes se familiarisent avec leur environnement, ils découvrent la nature qui les entoure, et comprennent son mécanisme environnant, ils saisissent où ils se situent dans ce mécanisme.

Proposer aux enfants de diversifier les sorties et les activités en dehors du local, partir à la découverte d'un parc, d'une forêt, de la ville voisine ou d'un site naturel protégé, leur permet d'entrer en contact avec la nature, et ainsi de mieux la connaître et d'aimer y passer du temps. Cela développe chez eux un sentiment d'appartenance à celle-ci, ce qui suscite ensuite l'envie d'en prendre soin, de la respecter et de la protéger.

Avec les découvertes de Théla, les louveteaux et jeannettes développent leur curiosité, leur débrouillardise et élargissent leurs centres d'intérêt. En jouant dans la nature lors de jeux libres (temps libre) ou d'activités organisées, ils développent leur imagination et leur créativité ; ils s'approprient l'espace, le contemplant, apprennent à y vivre sans appréhension et à s'y installer (pour camper).



➡ La vidéo pédagogique sur le quart d'heure nature, disponible sur YouTube.



Les découvertes de Théla, comment ça se déroule ?

Afin de t'aider dans la construction de cette démarche, tu peux suivre différentes découvertes de Théla. Ce sont différents types d'animations. L'idée n'est pas de dispenser un cours, mais bien de vivre cette nature, de comprendre en vivant ces processus, et de l'expérimenter à travers la vie en peuplade et des activités qui y sont proposées.

Une découverte (par exemple, un quart d'heure nature, une étape ou une grande découverte) permet un engagement, qui pourra nécessiter l'apprentissage de techniques.

- **Les quarts d'heure nature** sont des temps courts d'environ 15 à 30 min, à vivre en peuplade. Ils peuvent être vécus sous différentes formes :
 - de manière spontanée au cours d'un temps libre à la découverte de ce qui les entoure, c'est un moment pour vivre dans et avec la nature ;
 - de manière plus organisée autour d'un temps d'animation dirigée.
- **Les étapes** sont des temps intermédiaires, elles orientent sur un sujet à découvrir, à approfondir le temps d'un après-midi, un grand jeu, une escapade, quelques rencontres, vécus en peuplade ou en sizaine.
- **Les grandes découvertes** correspondent à une démarche plus longue (une année, un camp) séquencée de plusieurs étapes reliées par un fil conducteur, une grande thématique autour de la vie dans la nature. Elles sont vécues en peuplade ou en sizaine selon les étapes.

⇒ **Différentes fiches activités clé en main ou plus généralistes sont disponibles sur le site des louveteaux jeannettes pour pouvoir organiser des découvertes de Théla avec ta peuplade.**

Les enfants sont donc amenés à vivre dans la nature, et rien qu'en y vivant, en l'observant, ils développent une aisance à cohabiter avec celle-ci. D'autres moments, plus organisés seront vécus comme toute activité de scoutisme, et demandent donc une préparation spécifique, et rentrent dans le cadre d'un imaginaire.

Pour permettre de faire de ces temps des moments à la fois ludiques, créatifs et éducatifs, on pourra y retrouver les quatre temps suivants.

Donner du sens : c'est le moment où l'on met des mots sur ce que l'on va faire, sur ce que l'on va vivre. Pourquoi ? Comment ? Que dit l'activité vécue de la nature et de la façon dont on doit la respecter et la protéger ? Pourquoi est-ce important ? En donnant du sens au moment à vivre, les enfants en seront plus acteurs. À la fin de l'activité, on peut prendre le temps de relire ce qui a été vécu, pour remettre du sens sur l'expérimentation avec le recul de celle-ci.

Sentir : pour entrer en contact avec la nature, l'utilisation des cinq sens est une approche simple et accessible pour les enfants.

Comprendre : les découvertes de Théla donnent l'occasion d'expliquer un fonctionnement, de restituer un élément naturel dans son contexte, d'acquérir des connaissances. Elles peuvent aussi répondre à un besoin, au moment de s'installer par exemple (observer et comprendre son environnement).

Agir : les louveteaux et jeannettes vivent une ou plusieurs actions concrètes, en lien avec le thème choisi. Ils peuvent aussi vivre des moments de temps libre dans la nature, qui leur permettent de l'apprivoiser.



Les temps de respiration

Lors des rencontres, les louveteaux et jeannettes vivent leur journée à 100 à l'heure. Pour profiter pleinement de leur journée, il est important que les enfants, mais aussi les chefs et cheftaines, prennent une pause en vivant un temps de respiration. Les temps de respiration sont associés à la sylphe Laline et à l'axe du développement physique.



Pourquoi un temps de respiration ?

Entre les jeux, la vie quotidienne, les temps libres où ils jouent dans leurs cabanes, les louveteaux et jeannettes débordent de vitalité. En lien avec la sylphe Laline, les temps de respiration leur permettent de canaliser leur énergie. Ce temps pour soi, vécu en peuplade, les invite à se poser avant de repartir pour de nouvelles escapades.

Quand vivre des temps de respiration ?

Ces temps durent de 15 à 30 minutes et se vivent à différents moments de la journée :

- après le petit-déjeuner pour démarrer la journée en douceur,
- avant de passer à table le midi,
- après une activité, un jeu,
- le soir, avant d'aller se coucher,
- à un moment où vous sentez que les louveteaux et jeannettes ont besoin de faire une pause (à la mi-camp par exemple).



Il est important de vivre régulièrement un temps de respiration, mais en changeant à chaque fois le moment de la rencontre et l'exercice. Ils sont modulables en fonction de la grille de camp ou de week-end.

Certains louveteaux ou jeannettes peuvent prendre du temps pour entrer dans la démarche. Ils vont rire, manquer de concentration... Proposez-la néanmoins régulièrement : elle deviendra vite une habitude et un moment de ressourcement.

Comment vivre des temps de respiration ?

Il faut que chaque enfant se sente bien sur le lieu du temps de respiration. Si nécessaire, prenez de la place et écartez les enfants les uns des autres.

Il est important de penser à l'ambiance sonore : elle peut être soit une ressource (écouter le bruit du vent), soit une gêne (une route trop proche) selon l'activité choisie.

Il est aussi envisageable de mettre un fond musical, comme quelques notes de guitare. Ce fond musical aidera les louveteaux et jeannettes à se mettre dans l'ambiance et à se recentrer sur eux-mêmes. Un des membres de la maîtrise peut également les guider avec la voix.

Quelques exemples :

- temps de méditation de pleine conscience : les enfants se concentrent sur leur respiration et sur ce qu'ils ressentent ;
- des postures de yoga ;
- écoute des bruits de la nature, du chant des oiseaux, marche en silence ;
- toucher des arbres, des éléments naturels, accompagné par un fond musical.

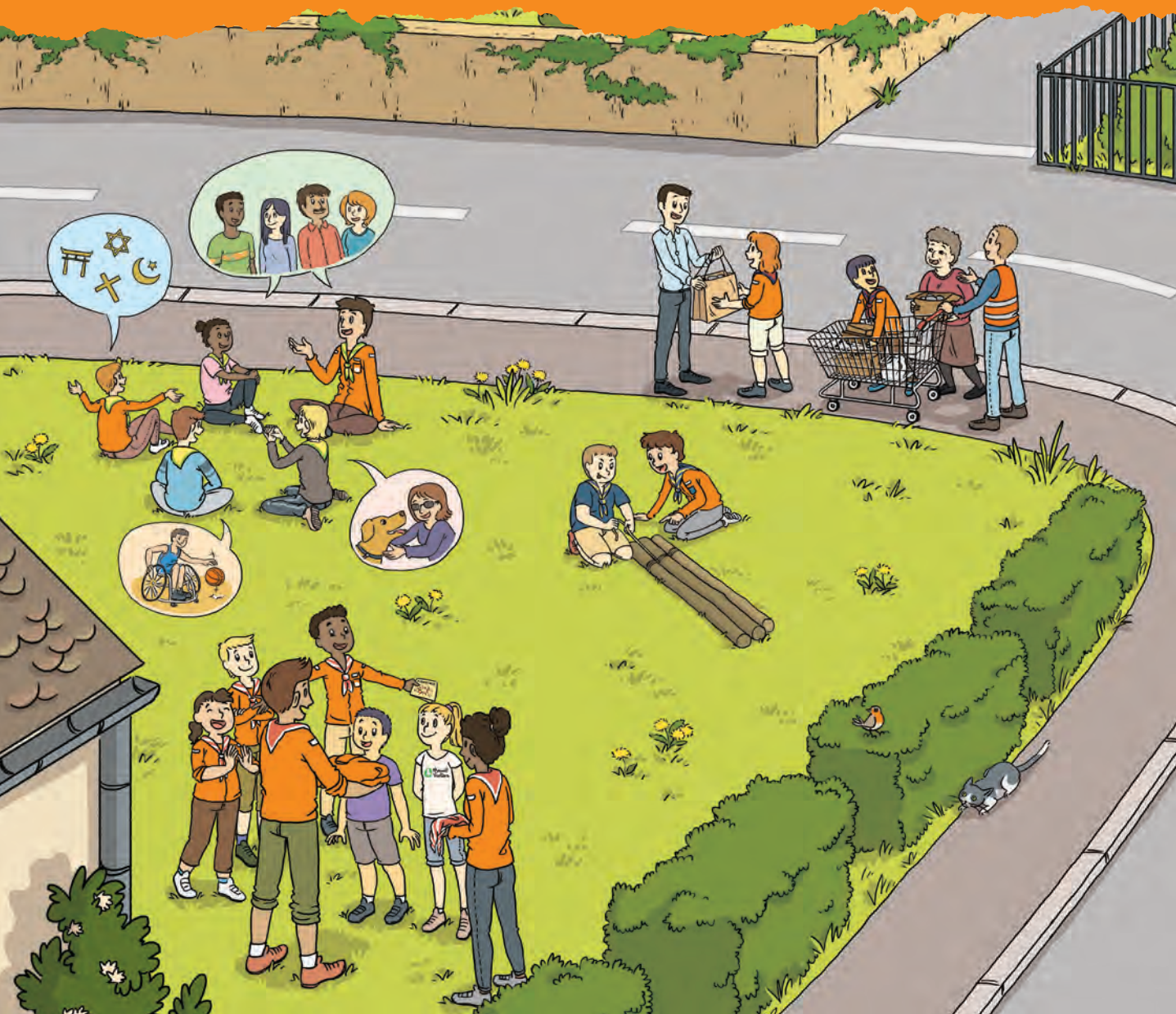
➔ La vidéo pédagogique sur les temps de respiration, disponible sur Youtube.



ENGAGEMENT DANS LA COMMUNAUTÉ

« L'engagement dans la communauté favorise une plus grande cohésion et rassemble chaque membre de la communauté autour d'un but commun [...]. L'accent est mis sur une citoyenneté active et sur la responsabilité, qui est celle de chaque scout, de découvrir le rôle qu'il peut jouer dans la communauté. »

OMMS, 2017



L'orée de la forêt

Saluer, faire connaissance, expliquer, montrer et rassurer : c'est tout cela accueillir. L'univers de la peuplade est nouveau pour l'enfant qui arrive. À l'orée de la forêt, accueillir de façon individualisée, c'est se donner les moyens pour que les enfants aient envie de venir et de rester vivre l'aventure de la peuplade.

Permettre à la peuplade de s'agrandir est la responsabilité de tous et toutes : à la fois des enfants et des adultes qui les accompagnent. Chaque enfant a donc un rôle à jouer dans l'accueil des nouveaux et tout le monde s'enrichit de ces rencontres. L'orée de la forêt, c'est aussi permettre que chacun et chacune se sente à son aise au sein de la peuplade, les anciens comme les nouveaux.

Une orée de la forêt se déroule dans le temps et comporte trois moments phares :

1. **L'appel de la peuplade :** inviter chaque enfant à rejoindre la peuplade, qu'il vienne des farfadets ou d'ailleurs.
2. **La fête de bienvenue :** vivre un temps d'accueil, de découverte et de fête dans l'univers de la forêt.
3. **Vivre dans la forêt avec la peuplade :** prendre le temps d'accompagner le nouveau, pour progressivement participer à la vie de la peuplade.



Les temps de Blogane

Naturellement centré sur lui-même jusque-là, l'enfant apprend à se mettre à la place de l'autre. À l'âge louveteaux et jeannettes, il prend plus conscience du monde qui l'entoure. Il est alors essentiel de proposer régulièrement des temps de vivre ensemble à la peuplade. Des temps tournés vers l'autre, axés sur l'apprentissage de la relation sociale, sur l'ouverture au monde qui les entoure.



Vivre les temps de Blogane

Afin de t'aider dans la construction de cette démarche, tu peux suivre différents temps associés à la sylphe Blogane et donc à l'axe de développement social. Chaque temps de Blogane reprend une des trois grandes

thématiques : **l'accueil, la rencontre** ou **le service**.

- **Les Étincelles de Blogane** : Elles peuvent être vécues sur un temps court ou une activité d'une heure et demie, en lien avec une des trois thématiques.
- **Les Lueurs de Blogane** : c'est une démarche de rencontre qui se déroule sur un temps court, une journée, un week-end...

- **Les Zéniths de Blogane** : une démarche sur un temps long (une année, un camp, une escapade) en plusieurs étapes reliées par un fil conducteur, une grande thématique. La rencontre pourra se vivre en plusieurs fois.

Les temps de Blogane pourront donc reprendre un des objectifs suivants.

⇒ **Des fiches pour t'aider à construire ces activités sont disponibles sur le site des louveteaux jeannettes. Elles peuvent être clé en main (descriptif d'activités, imaginaire, etc.) ou moins détaillées avec une trame globale.**

L'ACCUEIL

L'accueil peut avoir lieu à tout moment de l'année (à l'arrivée d'un nouveau, au début de chaque rencontre pour se dire bonjour, lors d'un jumelage ou de l'accueil d'un témoin, etc.)



Les objectifs dans la peuplade

- Faire connaissance dans la peuplade
- Intégrer une nouvelle personne
- Apprendre à accueillir l'autre avec ses différences
- Aborder le sujet du handicap dans la peuplade
- Trouver comment résoudre les conflits

Les objectifs hors de la peuplade

- S'intégrer et vivre des temps de partage avec son environnement (paroisse, quartiers...)
- Vivre des temps d'accueil avec une association
- Vivre un jumelage avec une autre peuplade
- Préparer un temps d'accueil pour les nouveaux ou les farfadets, au cours de l'année (démarche de l'orée de la forêt)

LA RENCONTRE

La rencontre permet aux enfants d'aller voir l'autre (mélange filles/garçons, découverte d'une culture, penser à l'autre avant de penser à soi).



Les objectifs dans la peuplade

- Permettre à tous les enfants d'aller vers n'importe quel autre enfant de la peuplade (mélange filles/garçons, 1^{ère}/3^e année)
- Inviter la peuplade à s'ouvrir à l'extérieur de l'unité : le quartier, la paroisse, d'autres associations, etc.
- Approfondir la connaissance des autres enfants de la peuplade

Les objectifs hors de la peuplade

- Apprendre à se décentrer
- Aller vers d'autres enfants, dans son quartier, sa paroisse
- Rencontrer des enfants d'un autre mouvement, pouvoir s'interroger sur ses pratiques
- Rencontrer les autres personnes du groupe (autres branches), vivre des moments de partage

LE SERVICE

Le service sensibilise les louveteaux et jeannettes au sens du service.



Les objectifs dans la peuplade

- Sensibiliser à la bienveillance et apporter de l'attention aux autres
- Apprendre à exprimer des besoins et des émotions
- Sensibiliser sur l'importance de l'équipe, la cohésion
- Prendre conscience des atouts de chacun dans une mission, un projet

Les objectifs hors de la peuplade

- Participer aux actions de solidarité, avec une association (par exemple, la banque alimentaire...)

Chaque temps de Blogane, que ce soit une Étincelle, une Lueur, un Zénith, suivra toujours le même schéma : préparation (de l'accueil ou de la rencontre), vivre cette aventure, et pouvoir la relire ensemble.

Pour aller plus loin

Le cadre symbolique des Louveteaux-Jeannettes prend racine au pied du Grand Arbre, dans la forêt. Tu trouveras dans les prochaines pages le conte dont est tiré ce cadre symbolique pour toute la peuplade, et le conte pour les veilleurs et les veilleuses, après avoir vécu quelques escapades... Pour les moussaillons vivant des activités spécifiques, tu pourras t'appuyer sur la page « Une boussole » pour naviguer au sein de la mangrove.

<i>Une boussole au service des escapades</i>	<i>70</i>
<i>La forêt des escapades</i>	<i>71</i>
<i>Quelques escapades plus tard</i>	<i>76</i>
<i>Boîte à outils</i>	<i>77</i>

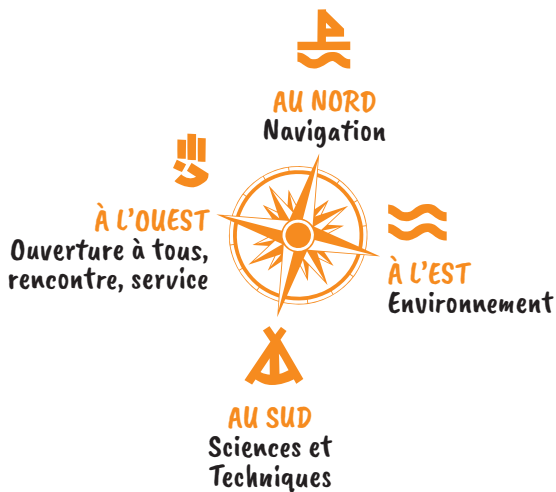


Une boussole au service des escapades

La Boussole des moussaillons est un outil d'animation spécifiquement marin, intégré dans la proposition pédagogique des Louveteaux-Jeannettes avec des idées pour enrichir les escapades. Elle constitue un ensemble d'axes dans lesquels s'inscrivent les activités marines: la navigation, la découverte de l'environnement marin, les sciences et les techniques, l'ouverture et la rencontre des autres.

Les jeunes de 8 à 11 ans vivent des projets courts, « des escapades », dont certaines concernent la découverte du milieu marin (faune, flore, histoire, etc.) et une initiation à la pratique de la voile basée sur le jeu.

Les activités marines



La navigation

En lien avec une école de voile, découverte de la voile sur optimistes ou dériveurs collectifs sous forme de jeux sur l'eau, mais aussi apprentissage de la natation et passage du test anti-panique.



L'environnement

Découverte du milieu fluvial ou maritime (visite d'une réserve d'oiseaux, d'un océanorium, etc.)



Les sciences et techniques

Apprentissage des nœuds, de la typologie d'un bateau (voile, proue, etc.)

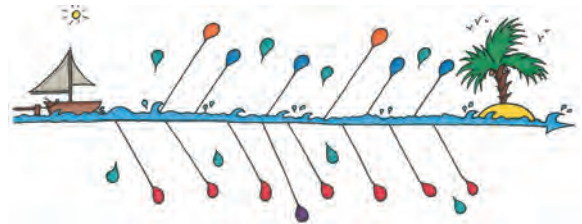


L'ouverture à tous et toutes, rencontre et service

Rencontre avec la Société nationale de sécurité en mer (SNSM), le gardien du phare, un pêcheur...

Le rythme des activités marines

Voici un indicatif d'activités, elles doivent s'adapter au projet des jeunes et de la réalité du terrain.



Pendant l'année, on privilégiera deux sorties sur l'eau et une ou deux escapades entièrement sur le thème du milieu marin.

Les camps ne sont pas obligatoirement marins. Cependant il est important que chaque jeune ait vécu un camp marin dans ses trois années avec au moins une activité nautique.

La progression technique



Cet insigne est celui du matelot. Ce brevet fera découvrir au jeune le milieu marin et les premières sensations de navigation.



Découvre plus d'informations dans le *Passeport marin*.

➡ En savoir plus: site.sgd.fr > Ressources > Rubrique Marins > Kit animation

La forêt des escapades

Pourquoi, dans ta peuplade, entends-tu si souvent parler du Grand Arbre ? C'est parce qu'un jour, un groupe de louveteaux-jeannettes comme le tien est tombé sur cet arbre qui renfermait bien des mystères... Écoute un peu.

Vingt-deux louveteaux et jeannettes, heureux mais fourbus, rêvent dans le bus de retour de leur week-end dans la nature. Dans quelques kilomètres, ils arriveront à destination, se précipiteront sur le dîner et profiteront d'une bonne nuit de sommeil avant de reprendre le train-train d'une nouvelle semaine de classe.

Tout à coup, la voix de Valentin, un grand louveteau aux cheveux en épis, s'élève :

— Hé, vous entendez ce bruit ? On dirait la cafetière de ma grand-mère. Le bus va nous lâcher ?

Les enfants éclatent de rire. Axelle, Sonia, Matthieu et Yann, leurs cheftaines et chefs, tendent l'oreille pour percer le mystère de ce tintamarre.

— Pas de bazar la peuplade, lance Matthieu, qui aime désigner ainsi l'ensemble des louveteaux et des jeannettes. Le moteur grince un peu mais nous serons bientôt arrivés.

Comme s'il avait voulu le contredire, le bus se met à trembler et à dégager une épaisse fumée blanche. Puis il s'immobilise au bord de la route. Sans perdre son optimisme, Matthieu décrète :

— Terminus, tout le monde descend ! Le local est juste derrière la forêt... à une demi-heure de marche. Qui dit mieux pour finir notre week-end en beauté ! ? Riants, mais tout de même inquiets par cet imprévu, filles et garçons avec leurs chefs et cheftaines descendent du bus et se dirigent vers les bois feuillus.

Au bout de dix minutes, seuls les mille petits bruits de la forêt se font entendre. Chacun est plongé dans ses pensées : « Comme je serai content de retrouver mon lit douillet ! » « J'ai hâte de raconter notre week-end à ma famille. » « Ce soir, j'aimerai bien terminer ma bande dessinée. »

— Vingt-et-un, je n'en compte que vingt-et-un. Avez-vous vu Valentin, demande brusquement Sonia, une lueur de panique dans les yeux.

Une voix dans les branchages

Valentin a bel et bien disparu. Seul l'écho répond aux appels de la peuplade et les recherches menées sont vaines. Alors que l'inquiétude commence à marquer les visages, une voix chaude se fait entendre à l'oreille de chacun. Elle est semblable au chant réconfortant qu'un vieil homme pourrait fredonner au coin du feu. Passée la surprise, la cheftaine Axelle demande :

— Qui est là ? Que nous voulez-vous ?

— Je suis le Grand Arbre, se présente la voix. Mes racines centenaires sont mères de la forêt et je veille sur ce qui s'y passe à chaque minute de ma vie. Je sais où est Valentin. Le Grand Arbre est le plus majestueux de la forêt. La peuplade s'était naturellement réfugiée sous son feuillage. Avant même de s'étonner qu'un arbre puisse parler, Axelle s'écrie :

— Grand Arbre, dis-nous vite où Valentin se trouve, s'il te plaît !

— Votre petit curieux s’est pris les pieds dans une souche et il est tombé dans l’enchevêtrement de mes racines. Il a ainsi découvert le passage vers le monde imaginaire. Un monde peuplé de possibles, de rêves ou de cauchemars. Passez à votre tour, vous le retrouverez. Il ne faut pas leur dire deux fois : les louveteaux et les jeannettes, leurs chefs et leurs cheftaines se prennent par la main et pénètrent à l’unisson dans le tronc. Ils débouchent sur une grande prairie, brunie par le soleil comme une étendue de savane. Au milieu se tient Valentin. Il disserte avec une petite touffe d’herbe répondant au prénom de Kawane.

— Valentin, appellent en chœur les louveteaux et les jeannettes.

— Les copains ! Comme je suis content de vous retrouver. Voici Kawane, qui m’a accueilli quand je suis arrivé ici. Kawane est un sylphe et un ami du Grand Arbre. C’est un messager de la nature.

— Bienvenus dans le monde imaginaire, dit Kawane aux nouveaux arrivants. Quand j’ai vu votre ami tout triste et perdu dans cette vaste prairie, je n’ai pu m’empêcher de lui venir en aide et de lui expliquer où il avait atterri. *Sensible, je suis attentif à mes humeurs et à celles des autres, telle est ma devise.*

— Merci Kawane, dit Matthieu. Peux-tu nous dire s’il te plaît comment revenir dans notre monde ?

— Il vous suffit de faire demi-tour et de repasser dans le Grand Arbre. Mais avant de repartir, rions ensemble ! Écoutez donc la dernière blague que l’on m’a racontée...

Kawane ne peut en dire plus. Une ombre énorme assombrit soudain la prairie. Elle est projetée par un dirigeable noir qui plombe le ciel ensoleillé.

— Halte là ! Je suis Strongor le plus fort, le maître de ces lieux, rugit un petit homme maigrelet, flottant à l’arrière du ballon. Si vous avez rejoint le monde imaginaire, vous ne pouvez pas vous défilier à ses lois. Et la loi, ici, c’est moi ! J’organise aujourd’hui les épreuves de sélection de mon équipe rapprochée, qui sera constituée des plus forts parmi les plus forts. Vous m’avez l’air d’être particulièrement énergiques et vous pourriez bien m’être utiles. Vous participerez à ce tournoi, que vous le vouliez ou non. Je n’hésiterais pas à vous retenir prisonniers dans mon royaume si vous cherchez à vous enfuir !

— Oh non, marmonne Kawane, j’avais oublié ce fou. Filez au départ de la compétition, au bord du lac. De mon côté, je vais prévenir les autres sylphes pour trouver un moyen de vous aider.

Les louveteaux et les jeannettes sont effrayés par cette rencontre. Mais, ils s’élancent vers le lac avec une seule et même conviction : cette fois-ci, comme tant d’autres, ils relèveront le défi et feront de leur mieux !

Le tournoi du roi Strongor le plus fort

Une agitation sans nom règne sur la rive du lac et les louveteaux et les jeannettes n’en croient pas leurs yeux. Les Trois Petits Cochons courent aux côtés d’une bande de pirates, les princes et les princesses abondent comme les fées, les cow-boys, les agents secrets ou même les aventurières. Tous les personnages qui font voyager l’imagination sont au rendez-vous.

Le haut-parleur du roi Strongor le plus fort émet soudain un ordre strident :

— Vous avez vingt minutes, pas une de plus, pour traverser le lac. À vos marques. Prêts ? Partez ! Tous les personnages s’élancent alors dans l’onde, de façon désorganisée. Un prince charmant se vante d’être champion de crawl, deux super-héros se plaignent

de ne pas avoir de maillots de bain à leur taille et un robot hurle qu'il déteste l'eau. C'est la confusion la plus totale. Personne ne progresse vers la ligne d'arrivée.

Les louveteaux et les jeannettes sont restés sur le bord et cherchent une solution pour atteindre l'autre rive dans le délai imposé. Mais petit à petit, ils perdent espoir. Parmi eux, Karim pense que tout est perdu et qu'il ne reverra jamais sa maison. Il se laisse tomber à terre mais se relève bien vite en criant de douleur et en se tenant les fesses.

— Il ne faut pas baisser les bras, dit une petite voix qui vient de l'endroit où il s'est assis. Réagis! Foi de Théla, vous allez remuer vos méninges et gagner la course. Aidez-vous de ce qu'il y a autour de vous. Ces bois tombés à terre, ces lianes et ces écorces ne peuvent-ils pas devenir des matériaux pour une construction?

La petite bogue de châtaigne Théla est la deuxième sylphe que rencontre la peuplade. Son crédo est le suivant: *Débrouillarde, je découvre le monde qui m'entoure et je crée de mes mains.*

Après l'avoir entendu, Nora, une jeannette aux yeux pétillants, se rend à l'évidence:

— Nous allons fabriquer un radeau! Sans attendre, les filles et les garçons rassemblent de longs troncs et les fixent entre eux avec de solides noeuds de liane.

Quand ces cordes viennent à manquer, ils en fabriquent d'autres avec leurs foulards. En moins d'un quart d'heure, une grande embarcation a vu le jour.

— Il ne nous reste que cinq minutes pour rejoindre l'autre rive, remarque Karim, tout penaud.

— Comment allons-nous faire, s'inquiète Nora.

À nouveau, une petite voix s'adresse à eux, plus douce que celle de Théla mais qui ne laisse aucun doute sur sa provenance, une nouvelle sylphe se fait connaître. C'est une petite fleur d'hibiscus rouge, entrelacée dans les lianes du radeau.

— Bonjour jolie sylphe, la salue Nora. Comment t'appelles-tu?

— Je suis Blogane, fleur du service et de l'entraide. *Solidaire, je suis copine avec tous, ici et ailleurs.* Vous pourriez faire signe aux autres compétiteurs pour traverser le lac? Votre bateau est assez grand pour les accueillir, et certains d'entre eux ont certainement des qualités pour vous aider à naviguer plus vite.

— Pas bête, nous allons les récupérer au fur et à mesure de notre avancée, dit Karim, tandis que tous les enfants de la peuplade avec leurs chefs et cheftaines montent sur le radeau, prêts à avertir les participants qu'ils croiseront.

Quatre minutes et cinquante-huit secondes plus tard, très précisément, un drôle de navire accoste sur la rive nord du lac.

L'équipage est composé de tous les habitants du monde imaginaire, des vingt-deux louveteaux et jeannettes et de leurs chefs et cheftaines. Pour arriver à temps, ils ont fabriqué des voiles avec des étoles de princesses et deux ogres énormes ont soufflé dessus. Les aventurières, les louveteaux-jeannettes et les pirates, tous ensemble, ont battu des pieds très fort à l'arrière, sous les vivats des passagers.

Face à ce débarquement, Strongor croit avoir la berlue. Il constate, fort mécontent:

— Vous êtes tous ex-æquo cette fois, mais prenez garde à l'épreuve qui vient! Rendez-vous à l'Aiguillon du Vent qui hurle pour connaître enfin les plus forts d'entre vous.

Malgré la mauvaise humeur de Strongor, sur le chemin de l'Aiguillon du Vent qui hurle, l'ambiance s'est détendue, et la peuplade s'en réjouit. Les personnages du monde imaginaire discutent entre eux et de nombreux rires éclatent.

Alors qu'ils s'engagent dans un passage boisé, une feuille d'arbre jaune vif interpelle les enfants :

— Psst ! Oui, vous avec les chemises orange et les foulards, écoutez bien ce que j'ai à dire, ça pourrait vous servir. Avant de vous rendre à la prochaine épreuve, avez-vous pensé à vous étirer ? à reprendre votre souffle et quelques forces ? Certains sont encore en forme, mais d'autres sont déjà bien fatigués.

Chacun son rythme ! Quoiqu'il en soit : « Qui veut voyager loin ménage sa monture. » Moi je le formule ainsi : ***Dynamique, je suis active et je prends soin de mon corps.***

— Merci, chère sylphe, s'exclame Mélaine, une jeannette aux fossettes rieuses. À qui doit-on ce précieux conseil ?

— Laline, pour vous servir, répond joyeusement la sylphe.

Les louveteaux et les jeannettes font passer le message. Bientôt, tout le monde se met à exécuter des mouvements de gymnastique tandis que Laline conseille chacun sur les gestes techniques à effectuer pour accomplir la prochaine épreuve. Avant de rejoindre l'Aiguillon du Vent qui hurle, les moins fatigués du groupe prennent le temps d'aller puiser de l'eau claire dans un ruisseau et de cueillir des myrtilles dans les buissons alentours pour restaurer l'ensemble des participants.

L'Aiguillon du Vent qui hurle porte bien son nom. Une falaise immense, battue par les vents, surgit sous le ciel devenu blafard. Entre deux rafales glacées, le nouvel ordre du roi Strongor fuse :

— Vous avez vingt minutes, pas une de plus, pour parvenir au sommet de cette paroi. À vos marques. Prêts ? Partez ! Puis, il démarre son dirigeable et s'envole jusqu'au point d'arrivée qu'il vient de fixer.

Comme un souffle de fête

La bonne humeur retombe comme un soufflet. Avec ce vent, construire une échelle ne servirait à rien : elle s'envolerait comme un fétu de paille ! Les enfants essayent tant bien que mal d'escalader la falaise mais à chaque fois, ils chutent de plus en plus dangereusement.

— Impossible de réussir l'épreuve, dit Valentin en pleurant. C'est fini, nous ne pourrions jamais rentrer chez nous et Strongor fera ce qu'il veut de nous.

Alors que chacun se décourage un peu plus, la roche de la falaise murmure :

— Approchez-vous, approchez-vous...

Les concurrents du tournoi se rassemblent contre la paroi, dans laquelle une petite pierre moussue a pris la parole :

— Observez ! Il y a moins de vent quand vous vous collez contre la falaise. Ne vous en éloignez jamais plus d'un jet de sarbacane et cherchez les pierres solides, comme moi, pour vous servir de prise. Je vais vous les indiquer. Ainsi, vous serez bien vite arrivés en haut !

— Oh, merci gentil sylphe, dit Mélaine soulagée. Quel est ton nom ?

— Je suis Yzô, répond la pierre, et voici un autre conseil : une fois parvenus au sommet, dites à Strongor ce que vous pensez de sa façon de diriger le monde imaginaire ! Il y a sûrement une manière plus juste de vivre tous ensemble. Ne pourriez-vous pas écrire avec lui une loi commune qui vous rende plus heureux ? ***Sincère, je donne mon avis et je fais ce que je dis,*** cela m'a toujours servi dans la vie.

Grâce à l'aide d'Yzô, tous les participants franchissent en même temps la ligne d'arrivée. Strongor, figé sur place, en reste muet.

Alors Evan, le plus petit des louveteaux, en profite pour lui déclarer :

— Au nom de tous, Strongor, je te demande d'arrêter cette compétition qui fait peur et qui nous divise. Au lieu de nous commander, rejoins-nous ! Et choisissons ensemble ce que nous voulons vivre !

En réponse, Strongor bredouille :

— On ne m'a jamais invité à jouer. Je ne fais partie d'aucune histoire comme les personnages qui sont là. Je pensais me faire des amis en créant mon équipe des plus forts, mais je n'ai engendré que tristesse et colère.

Un silence pesant accueille ses paroles, bientôt rompu par la voix d'un petit nuage blanc, qui plane au-dessus de l'assistance :

— Je me présente : Maÿls, sylphe des airs et des courants. Le vent m'a porté dans bien des contrées et je n'ai jamais vu de portes éternellement fermées. Vous pourrez ouvrir vos coeurs à Strongor comme il pourra vous ouvrir le sien. La clé, c'est l'amour. Je vois les choses à la manière de Jésus, dont le premier commandement était : « Aimez-vous les uns les autres, comme je vous ai aimé. » *Curieux de Dieu, je découvre qui est Jésus et je dis en quoi je crois.*

La tension se relâche alors, et le ciel s'éclaircit. Les louveteaux et les jeannettes ouvrent grand leurs bras et invitent Strongor à s'y jeter. Ce qu'il fait aussitôt, encouragé par les personnages du monde imaginaire, qui déjà lui pardonnent ses erreurs passées. Dans cette joie retrouvée, une jeannette qui s'appelle Maëva ose demander :

— Le Grand Arbre est juste là, va-t-il maintenant nous permettre de rentrer chez nous ? Une fée argentée lui répond :

— Oui, courez vite rejoindre vos familles ! Merci encore pour tout ce que vous avez fait pour nous, vous serez toujours les bienvenus ici !

Après avoir embrassé leurs nouveaux amis, la peuplade se réengage dans le passage du Grand Arbre, en compagnie des six sylphes.

— Vous revoilà, et avec Valentin, se réjouit le Grand Arbre.

— Oui, grâce aux atouts de tes amis les sylphes, nous avons vécu de sacrées aventures, lui explique Evan.

— Et si vous me racontiez tout ça, demande avec un beau sourire le vieil arbre.

— C'est d'accord, font les cheftaines Axelle et Sonia.

Se tournant vers les enfants, elles leur glissent :

— N'ayez crainte, nous venons d'appeler vos parents pour les prévenir de notre retard. Tout contents, les louveteaux, les jeannettes, leurs chefs et leurs cheftaines et les sylphes relatent leurs exploits au Grand Arbre à grand renfort de mimes, de chants et de sketches. Pour que la fête soit totale, ils vont chercher dans le bus des instruments de musique et le goûter à partager. Ils se quittent longtemps après... Après mille et une anecdotes racontées et écoutées, chacun ayant essuyé des larmes de rire ou d'émotion au coin de ses yeux.

— Ce n'est qu'un au revoir, lancent le Grand Arbre et les sylphes aux louveteaux et aux jeannettes, en les voyant reprendre le chemin menant à leur local. Bonne route et à bientôt !

— À bientôt, jure alors la peuplade, avec une seule idée en tête : revivre très vite de nouvelles escapades.

Texte de Chloé Poitau

Quelques escapades plus tard

Le conte des veilleses et des vieillurs

Un jour, la peuplade se baladait dans la forêt des escapades. Valentin n'arrêtait pas de soupirer :

- Pff, nous allons encore faire des trucs de bébé. Reconnaître les empreintes d'animaux et les feuilles d'arbres, on l'a déjà fait mille fois ! Quand on a dix ans, ce n'est vraiment plus marrant d'être un louveteau. Je m'ennuie...

En l'écoutant, les cinq louveteaux et jeannettes du même âge trouvèrent qu'il avait raison, et se mirent à râler avec lui.

Subitement, une violente averse éclata.

Sonia, leur cheftaine, lança :

- Vite, allons-nous mettre à l'abri au chalet du Pic-Vert !

Elle se mit à blêmir ; la carte qu'elle déployait semblait avoir été grignotée par un rongeur lors de la pause pique-nique. On ne distinguait plus rien dessus. Au même instant, Aurélien, le chef le plus costaud de la maîtrise, glissa sur une flaque de boue.

- Ma cheville ! C'est cassé ! Et mon épaule, aïe !

Un petit louveteau éclata en sanglots en demandant à rentrer chez lui. La plus âgée des jeannettes, Nora, le rassura :

- Ne t'inquiète pas Timéo. En trois ans chez les louveteaux-jeannettes, nous avons appris à trouver des solutions ! N'est-ce pas les copains ? En plus, j'ai l'impression que le Grand Arbre nous a appelés sur notre passage. Allons écouter ce qu'il a à nous dire !

La peuplade vit alors ses six plus grands louveteaux et jeannettes entourer le Grand Arbre et tendre l'oreille pour entendre le message. Après l'avoir décodé, ils rejoignirent plein d'entrain l'ensemble de la peuplade et se mirent en action : Tony et Nora indiquèrent aux autres enfants comment construire un brancard à l'aide de grands bâtons et de leurs chemises, afin de transporter Aurélien jusqu'à la ferme. Ils eurent l'heureuse surprise de voir la sylphe Théla apparaître pour les aider !

Valentin sortit sa boussole et expliqua comment trouver la direction à suivre. Pendant ce temps, Louna et Jonathan formaient des flèches en cailloux sur le sol pour retrouver le chemin au retour. Enfin, Maëlle et Giovanna improvisèrent un concours de chants sur le thème du soleil, pour que tout le monde retrouve le sourire. Kawane les accompagnait en rythme, et invitait les autres sylphes à venir chanter et danser.

Une demi-heure plus tard, chacun prenait place au chalet du Pic-Vert. On fêta le succès de l'escapade avec une tournée de chocolat chaud et de chamallows. S'adressant au groupe des six plus grands enfants de la peuplade, Sonia déclara :

- Félicitations ! Vous avez vraiment pris soin de nous et vous avez veillé à mettre vos forces en commun pour arriver jusqu'ici. Vous voilà devenus les vieillurs de la peuplade.

- Les sylphes et le Grand Arbre nous ont bien aidé, rougit Valentin.

- D'ailleurs, quel est son secret ? qu'est-ce qu'il vous a dit ? s'enquit Timéo, tout excité.

- Tu le découvriras, toi aussi, quand tu seras veilleur !

Se tournant vers la fenêtre, Valentin aperçut en contrebas les scouts et les guides qui passaient en canoë sur la rivière. Ils lui adressaient de joyeux signes de la main, qui semblaient dire : « À l'année prochaine, pour découvrir avec nous de nouvelles odyssées ! »

Texte de Chloé Poitau

Boîte à outils

Guide pour le scoutisme. Éduquer par la méthode scout

De l'accueil dans la mission de chef et cheftaine à l'après, en passant par la formation, par ton accompagnement, tu vis le cycle de l'engagement adulte des Scouts et Guides de France (p. 122 et 123). C'est un moyen de bien vivre ta mission, et pour les responsables d'unité, d'accompagner individuellement les membres de la maîtrise.



Les outils de la branche

D'autres outils existent pour t'aider dans ta mission et permettre aux louveteaux et jeannettes de vivre cette proposition pédagogique.



Joue l'escapade, c'est le carnet destiné aux louveteaux et jeannettes. C'est à toi de leur remettre à leur arrivée dans la peuplade. Ce carnet les guidera pendant leurs trois années chez les louveteaux

jeannettes. Ils y trouveront une présentation de la vie en peuplade, le conte du grand arbre, les caractéristiques des sylphes et plein d'idées pour vivre des escapades.

Kit de démarrage : toutes les clés pour bien démarrer une année dans la communauté. Grâce à des propositions de planning, des check-list pour s'organiser et des explications pour lancer l'année, tu as toutes les infos pour te lancer.



Carte GPS : elle est une synthèse de la proposition pédagogique. Tu y trouves les grands temps forts et les notions clés pour la mettre en place dans la peuplade.

Le compte Instagram louveteaux jeannettessgdf : pour retrouver les infos sur la branche en avant-première, des témoignages d'autres peuplades, des rappels sur la proposition pédagogique.

À retrouver sur le site des louveteaux et des jeannettes

Les fiches pratiques : rangées selon les chapitres de la Balise, ces fiches approfondissent des éléments présentés tout au long de cet ouvrage. Certaines sont clés en main et détailleront des activités, d'autres te permettront de mettre en place différents temps pour la peuplade.

Les vidéos pédagogiques : disponible sur YouTube, ces vidéos présentent en image et en peuplade différents éléments de la proposition pédagogique. Tu y trouveras des idées de mise en pratique.

Les webinaires : plusieurs fois par an, l'équipe nationale Louveteaux-Jeannettes proposent des webinaires sur les actualités de la branche, une thématique à approfondir ou encore des nouveautés. Tu peux t'abonner à la chaîne des webinaires des Scouts et Guides de France ou encore regarder les replays en ligne sur le site.

Les chants de la branche : les clips ainsi que les fichiers audios pour chanter à tue-tête en peuplade.

À retrouver sur la boutique du scoutisme (www.laboutiqueduscoutisme.com)

- **Les Associés du Grand platane (2 vol.)** : une collection pleine d'humour et d'aventures rocambolesques pour les 8-11 ans. Avec les AGP (comme on les appelle), toute la richesse et la force du collectif dans un monde qui pousse à l'individualisme. « Ils savent qu'ils sont des enfants mais pensent que ce n'est pas une raison pour rester inactifs ! »
- **Carnets de jeux, volumes 1, 2 et 3** : des fiches de jeux et d'activités. Le volume 3 est dédié aux 6-8 ans.
- **Faire grandir la paix pour habiter autrement la planète** : livre original qui associe jeux et activités, réflexions et conseils sur les thèmes de l'éducation à la paix.
- **Jeux pour habiter autrement la planète** : des activités ludiques pour permettre aux adolescents de développer une expérience, de construire leur pensée et d'agir pour un monde meilleur. Un carnet par tranche d'âge.
- **Cuisiner nature** : des recettes classées par saison, des jeux et des activités pour manger sain et équilibré et découvrir de nouvelles saveurs.





- **Faire rayonner le scoutisme; S'attacher au scoutisme; Agrandir le scoutisme:** 3 livrets pour vivre l'accueil et permettre la mise en place de l'orée de la forêt.
- **Camper autrement en respectant la planète:** des pistes indispensables à tout campeur soucieux du respect de la nature et d'habiter autrement la planète.
- **Éducation au numérique. Restons connectés:** accompagner les jeunes sur le chemin d'une citoyenneté numérique active et responsable.
- **L'Aventure par nature. 100 ans des Scouts et Guides de France:** de la création des Scouts de France (1920) et des Guides de France (1923) à aujourd'hui, découvrir une véritable odyssée éducative et sociale.
- **Non mais, genre!:** un jeu pour interpeller adultes et jeunes par des affirmations parfois provocatrices, afin de comprendre et d'agir sur les stéréotypes de genre (avec les jeunes).
- **Co'action:** activité pour débattre des problématiques relatives au rapport au corps, à la vie affective, aux relations entre filles et garçons (entre éducateurs et éducatrices).
- **L'arbre à défis:** un jeu pour découvrir avec les jeunes les faits religieux, la laïcité et les stéréotypes à partir de questions traitant du quotidien des jeunes.
- **Les équipes de la diversité:** à partir de cartes-personnages qui illustrent diverses thématiques (handicaps visibles et invisibles, relations interculturelles et interreligieuses, affectivité, etc.), échanger entre adultes sur les moyens d'accueillir et la capacité de s'adapter.

À retrouver sur la toile



- **La méthode scout:** document cadre de l'OMMS présentant la méthode scout.
- **Grandir avec les Scouts et Guides de France. La continuité des objectifs éducatifs:** par axe de développement et par tranche d'âge, les objectifs éducatifs détaillés.
- **Le dire, c'est l'interdire:** affiche pour lutter contre la maltraitance et la charte de bientraitance.
- **La charte de bientraitance:** principes et règles de bientraitance auxquels tous les adultes engagés dans l'association doivent adhérer et promouvoir.
- **À l'abri de la maltraitance:** formation obligatoire pour tous les adultes nommés sur une mission dans le mouvement. Ce module a pour objectifs de repérer, prévenir et agir face à une situation de maltraitance.
- **Le guide des conseils des jeunes:** kit pour monter, dans ton groupe, dans ton territoire, un conseil des jeunes.
- **Consom'aitrise:** jeu éducatif pour échanger sur les problématiques d'addiction et de maîtrise de comportements à risque. Il explore notamment les thèmes de l'alcool, des stupéfiants, du numérique et du tabac.
- **Surf Smart 2.0 Génération digitale:** programme d'activités de l'AMGE pour aider les jeunes (de 5 à 25 ans) à se connecter en ligne en toute sécurité et de façon positive.
- **Accueillir un jeune en situation de handicap:** pour une meilleure connaissance des jeunes en situation de handicap (déficience motrice, dyslexie, hyperactivité, troubles psychiques...) et des conseils pour s'adapter.
- **Ambitions éducatives (Livret 1):** comprendre l'association, le projet éducatif et les ambitions éducatives des SGDF.
- **Accompagner, soutenir, former (Livret 2):** pour aller plus loin dans les notions d'accompagnement, de soutien et de formation.
- **Interactions entre les échelons (Livret 3):** comprendre l'organisation des échelons chez les SGDF et leur soutien aux éducateurs et éducatrices pour un scoutisme de qualité, accessible et accueillant.
- **Paroles d'engagement:** document de référence pour préparer et animer les engagements des responsables Scouts et Guides de France.
- **Boucle ta formation:** tous les modules de formation des Scouts et Guides de France pour enrichir ses compétences d'éducateur, d'éducatrice.



Remerciements

Un des piliers du scoutisme étant le système des équipes, la rédaction de cet ouvrage n'a été possible que grâce à un travail collectif et à l'implication de toute une équipe.

Un immense merci aux coordinatrices de cet ouvrage pour le travail abattu. Merci à Fanny Vangeon, qui a pris le projet à bras le corps, en avançant méthodiquement. Merci à Claire Canut pour avoir ouvert la voie de la rédaction et qui a su en assurer une transmission sereine. Merci à Chloé Salaün Bécu qui su donner du rythme aux travaux de l'équipe pendant les deux ans qu'a duré la rédaction, pour sa vigilance et sa disponibilité. Merci enfin à Élise Haltz, si facilitante, qui a été un soutien de tous les instants.

Merci à Chloé Fruy pour ses illustrations qui ont su retranscrire l'atmosphère des peuplades. Merci à Véronique Kempf pour sa pédagogie, sa patience et ses explications passionnantes.

Merci aux membres successifs de l'équipe nationale Louveteaux-Jeannettes, pour leur réflexion éducative, leurs rédactions, leurs réécritures et leur créativité, en particulier Guillemette Bugnard, Bertrand Cartier, Aymeric Denoyelle, Clément Gaine, Marie Gruson, Pauline Marqueville et Romain Viollet, ainsi que les deux aumôniers nationaux Frère Emmanuel Dumont et Père Olivier Fleau, osfs.

Merci à Cyrielle Salaün pour son regard avisé sur le développement de l'enfant. Merci également à tous nos relecteurs et relectrices pour leurs nombreux commentaires : Pierre-Antoine Arvers, Bérénice Bertrand, Nathanaël Jaillet, Gauthier Pigeon et Pernelle Pouteau et Landry Tabary. Merci également pour leur relecture précieuse à Sophie Mancel et Pauline Louvet, garantes de la cohérence et des choix éducatifs qui ont été faits au fil du temps.

Merci à Gaëtan Monot et Laurence Bocquet-Vallette ainsi qu'aux équipes du département Éducation, Pédagogie et Activités, en particulier les équipes nationales Farfadets et Scouts-Guides, pour leurs retours, remarques et corrections.

Et pour terminer, merci à toi, lecteur et lectrice, destinataire de cet outil. Merci de prendre le temps pour les louveteaux et les jeannettes, merci de leur faire vivre du scoutisme et de leur permettre de grandir, rêver et s'émanciper.

Quelle belle équipe et quelle belle énergie au service de ce projet collectif !



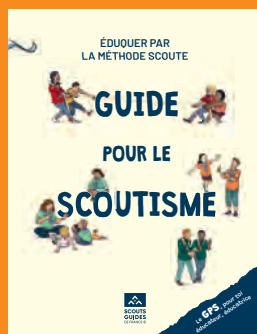
Direction éditoriale: Gaëtan Monot, délégué national Éducation Pédagogie Activités
Coordination éditoriale: Claire Canut, Élise Haltz, Chloé Salaün Bécu, Fanny Vangeon
Illustrations: Chloé Fruy
Relecture éditoriale: Laurent Garré
Création de la maquette: Sherazade Nouraoui, studio graphique SGDF
Mise en page: Marylène Gaudy, studio graphique SGDF
Fabrication: Damien Desclozeaux, studio graphique SGDF

© Les Presses d'Ile-de-France, les éditions des Scouts et Guides de France, tous droits réservés pour le texte et les illustrations
Loi n°49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, modifiée par la loi n°2011-525 du 17 mai 2011
Dépôt légal: août 2022 – 1^{re} édition, 1^{er} tirage
ISBN: 9782708881877

Achévé d'imprimer et broché en France sur les presses de SEPEC à Péronnas (01960) en août 2022.
Papier issu de forêts gérées durablement.
Carte graphique 1 face 240 g/m² pour la couverture et offset 90 g/m² pour l'intérieur.
N° d'impression: 11225220703



LES OUTILS POUR T'AIDER



Cette Balise est complémentaire du *Guide pour le scoutisme*. *Éduquer par la méthode scout* qui te permet de voir l'ensemble de la continuité éducative.



Joue l'escapade pour les louveteaux et les jeannettes.

Kit de démarrage pour bien démarrer une année dans la peuplade .



La carte GPS est une synthèse de la proposition pédagogique.



Le compte Instagram [louveteaux_jeannettessgdf](https://www.instagram.com/louveteaux_jeannettessgdf) les infos sur la branche

en avant-première, des témoignages, des rappels sur la proposition pédagogique.

BALISE

LOUVETEAUX JEANNETTES MOUSSAILLONS



BIENVENUE DANS LA PEUPLADE

Chef ou cheftaine Louveteaux-Jeannettes, tu as décidé de t'investir au service des jeunes. Depuis le début, le scoutisme et le guidisme sont ancrés dans une démarche d'éducation populaire afin de permettre aux jeunes de comprendre le monde, d'agir et de s'engager. Chez les Scouts et Guides de France, l'éducation de la jeunesse et des générations futures est une priorité.

Pour t'aider dans ta mission, tu peux compter sur de nombreux outils, dont cette *Balise*, qui déploie les éléments essentiels de la proposition pédagogique Louveteaux-Jeannettes. En s'appuyant sur les étapes du développement des enfants de 8 à 11 ans ainsi que sur les huit éléments de la méthode scout, cette balise te guidera dans le cadre symbolique de la forêt jour après jour avec ta maîtrise.

Alors, trouve le passage sous le grand arbre et vient à la rencontre de Kawane, Théla, Laline, Yzô, Maÿls et Blogane pour vivre de superbes escapades !



9 782708 881877

ISBN : 978-2-7088-8187-7

9 € TTC



Les Presses d'Ile-de-France
Les éditions des Scouts et Guides de France
www.presses-idf.fr