

QUI SONT LES ENFANTS DE 8-11 ANS ?

Chacun, avec ses spécificités et son parcours, évolue à son rythme. Ce qui suit propose des repères de développement.

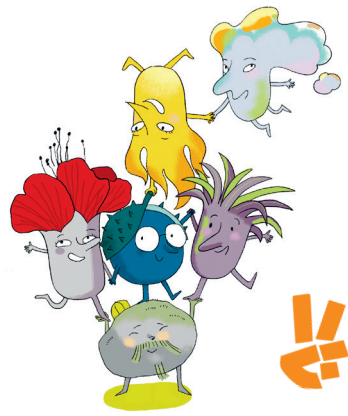
L'enfant entre 8-11 ans est curieux, il a besoin d'apprendre. Le jeu et l'imaginaire lui permettent de se structurer. Il découvre avec son temps en développant ses habilités individuelles.

Dynamique, il explore et a besoin d'expérimenter de multiples activités, sans avoir réellement conscience de ses limites. Il découvre avec son corps ses capacités et apprend à respecter celui de l'autre. C'est l'âge où il exprime sa pudeur et où débutent les premières interrogations liées au corps.

Il se familiarise avec les émotions et les sentiments par une conscience accrue du monde qui l'entoure et a besoin d'un cadre procuré par les adultes. Il découvre avec son cœur, en les partageant avec la peuplade.

Les filles et les garçons apprennent à vivre ensemble: les regroupements naturels se font par genre mais participent volontiers à des jeux mixtes. L'enfant s'ouvre et est capable d'une solidarité spontanée. Il découvre avec les autres en agissant ensemble.

L'enfant a besoin d'être rassuré et protégé. Des règles claires lui donnent des repères structurés.



L'enfant commence à différencier le bien et le mal, la justice et l'injustice. Il découvre avec sagesse en donnant son avis et en tenant parole en respectant ses choix.

Curieux de Dieu, l'enfant est rassuré par les rituels qui l'entourent et a une grande soif de comprendre. Il découvre avec espérance, en participant à la vie spirituelle de la peuplade, les récits sur Dieu, par la vie de Jésus et de ses disciples.

Ces découvertes sont les objectifs éducatifs et se déclinent avec un sylphe.

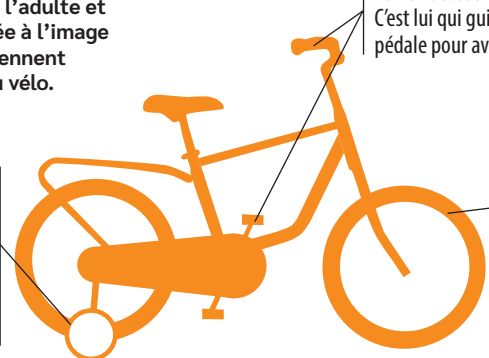
LA RELATION ÉDUCATIVE : COMME SUR DES ROULETTES !

Chez les Louveteaux-Jeannettes, la relation éducative entre l'adulte et l'enfant peut être comparée à l'image des petites roues qui soutiennent celui qui apprend à faire du vélo.

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



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



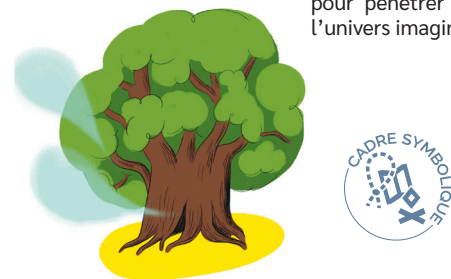
L'enfant peut gagner en vitesse mais pas trop. Il progresse en autonomie, à condition de rester sur les chemins balisés. Avec les petites roues, il est difficile de pédaler dans les chemins caillouteux, comme il est difficile de grandir sans chef à côté de soi.

LE CADRE SYMBOLIQUE : LA FORÊT

Dans le conte, les louveteaux et les jeannettes basculent dans la forêt des escapades. C'est le monde des sylphes et des super héros où règne la loi de Strongor le plus fort ! La peuplade va-t-elle réussir à retourner dans le monde réel ?

La forêt est un lieu de découvertes, riche de sens et d'occasions de jouer. Elle est aussi le cadre idéal pour vivre dans la nature et apprendre à habiter autrement la planète.

La vie de la peuplade s'organise autour du Grand Arbre. Il peut être peint, fabriqué, dans le local ou sur le camp. C'est entre ses racines que se trouve le passage du Grand Arbre, que les louveteaux et jeannettes franchissent à chaque début et fin d'activité pour pénétrer dans l'univers imaginaire.



ACCUEIL : L'ORÉE DE LA FORÊT



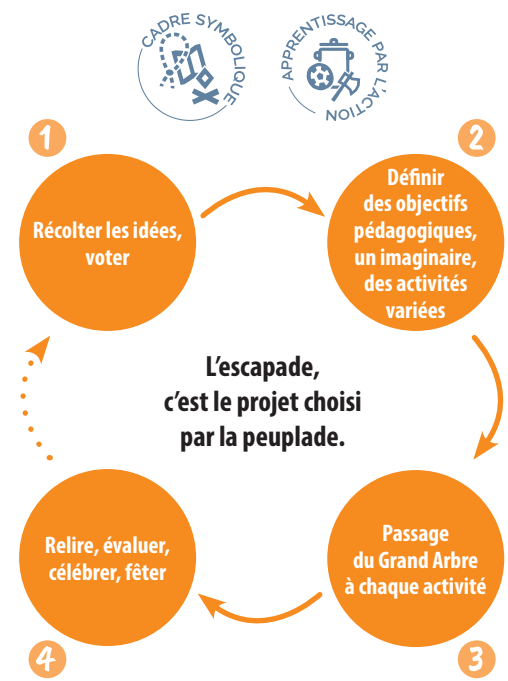
L'orée de la forêt est une période qui permet de porter une attention particulière à chaque enfant entre son arrivée et le temps de sa promesse. Ce temps est à renouveler, à personnaliser à chaque accueil tout au long de l'année. L'univers de la peuplade est tout nouveau et peut être source de questions, voire d'appréhensions. Prendre le temps de l'accueil, c'est donner l'envie de revenir et d'oser l'aventure de la peuplade.



Elle se compose de :

- l'appel de la peuplade, la fête de bienvenue, vivre avec la peuplade.

UN PROJET : L'ESCAPADE



LE TEMPS DE NOTRE MIEUX



De notre mieux !

C'est un temps pour rappeler que le plus important, pour les louveteaux et les jeannettes, est de toujours chercher à faire de son mieux.



Un temps pour se dire les choses importantes...

Il est différent pour celles et ceux qui préparent leur promesse et pour les enfants qui l'ont déjà prononcée.

- prendre un temps personnel, discuter et agir avec les autres, s'approprier la Loi, comprendre le sens de la devise « De notre mieux ! », choisir son atout pour agir et progresser.

BIEN VIVRE : LA VIE QUOTIDIENNE

Le lever

Prendre en compte le rythme biologique de chacun des enfants ainsi que le type d'activités de la journée.

Les repas

C'est un moment de pause, de plaisir, de partage, mais aussi un temps éducatif. Il est nécessaire d'anticiper la logistique et lancer sa préparation tôt pour manger à l'heure.

Le coucher

C'est un temps de vie comme les autres qui est très important à leur âge ! Il doit être accompagné par la maîtrise.

Hygiène

À cet âge, il est important d'accompagner les louveteaux jeannettes dans leur rapport au corps et leur hygiène.

Le sommeil

Bien dormir est primordial pour récupérer. La tente est un lieu de repos, on la garde rangée et propre.

La journée type

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

PROGRESSER : LES ATOUTS



Les atouts symbolisent la progression personnelle de l'enfant en termes de savoir-être et savoir-faire. Ils se font en plusieurs étapes :

- Le choix, le contrat d'atout, la pause à mi-chemin, la cérémonie des atouts.



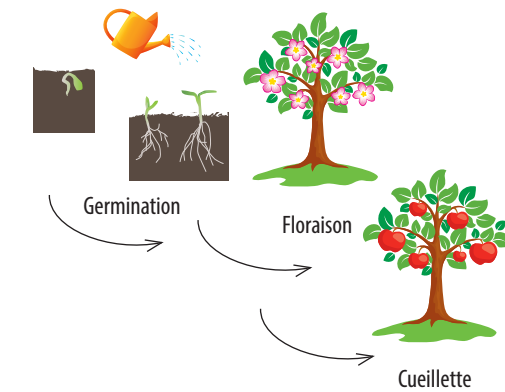
GRANDIR : LES VEILLEURS ET VEILLEUSES

L'enfant de 10 ans et plus a un rôle particulier à jouer au sein de la peuplade.

La démarche qui lui est proposée se déroule tout au long de l'année.

Le temps du secret : les futurs vieillards et vieilluses se retrouvent afin de découvrir à travers le conte des vieillards, le secret du grand arbre et leur mission.

Le cycle de l'Arbre : plusieurs fois dans l'année, ils sont invités à former une petite équipe autour d'une action pour la peuplade, en lien avec un sylphe.



POUR T'AJDER : LA BOÎTE À OUTILS

Kit de démarrage : pour te guider les 3 premiers mois de l'année avec des actions clés en main. Guide pour le scoutisme. Éduquer par la méthode scout : pour t'aider à trouver ta place d'éducateur et éducatrice.

Balise Louveteaux, Jeannettes, Moussaillons : pour aller plus loin dans la proposition pédagogique.



Joue l'escapade : le carnet de chaque louveteau ou jeannette. Chacun y marque sa progression mais aussi ses souvenirs.

Le site internet des Louveteaux-Jeannettes : de nombreux outils sur louveteauxjeannettes.sgdf.fr.

Le compte Instagram louveteaux_jeannettesgdf : les infos sur la branche en avant première, des témoignages et rappels sur la proposition pédagogique.

Ton soutien territorial : tu peux poser toutes les questions que tu as.



La fin de l'année de vieillards et vieilluses se conclut par l'appel de la communauté.

C'est l'occasion de les rassurer et leur donner envie de tenter « l'Odyssee ». Il se vit pendant le camp ou en début d'année (avant le passage aux scouts et guides).

- C'est : relire ensemble leur année de vieillards, vieilluses ; préparer une trace pour les futurs vieillards, vieilluses ; découvrir les scouts et les guides ; fêter et dire au revoir à la peuplade.



Le lexique

Louveteaux, Jeannettes : enfants entre 8 et 11 ans chez les Scouts et Guides de France.

Moussaillons : adjectif donné aux louveteaux et aux jeannettes faisant des activités marines.

Maîtrise : chefs et cheftaines qui travaillent en équipe.

Peuplade : unité, ensemble des louveteaux, jeannettes et maîtrise.

Sizaine : nom donné aux équipes d'enfants.

Grand Arbre : lieu où se réunit la peuplade lorsqu'elle a une décision à prendre ou un événement à fêter.

Sylphes : messagers de la forêt, ils sont au nombre de six.

Atouts : symboles de la progression personnelle.

Veilleurs, veilleuses : enfants ayant 10 ans et ayant découvert le secret du Grand Arbre.

Cabane : lieu où se retrouve la sizaine pour discuter, rire, se raconter ses secrets, mettre à l'abri ses trésors...

Escapade : projet choisi par les enfants qui les fait rêver et grandir.

Serment de la peuplade : règles de vie de la peuplade.

Imaginaire : histoire choisie par les enfants permettant d'ancrer l'escapade.

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.

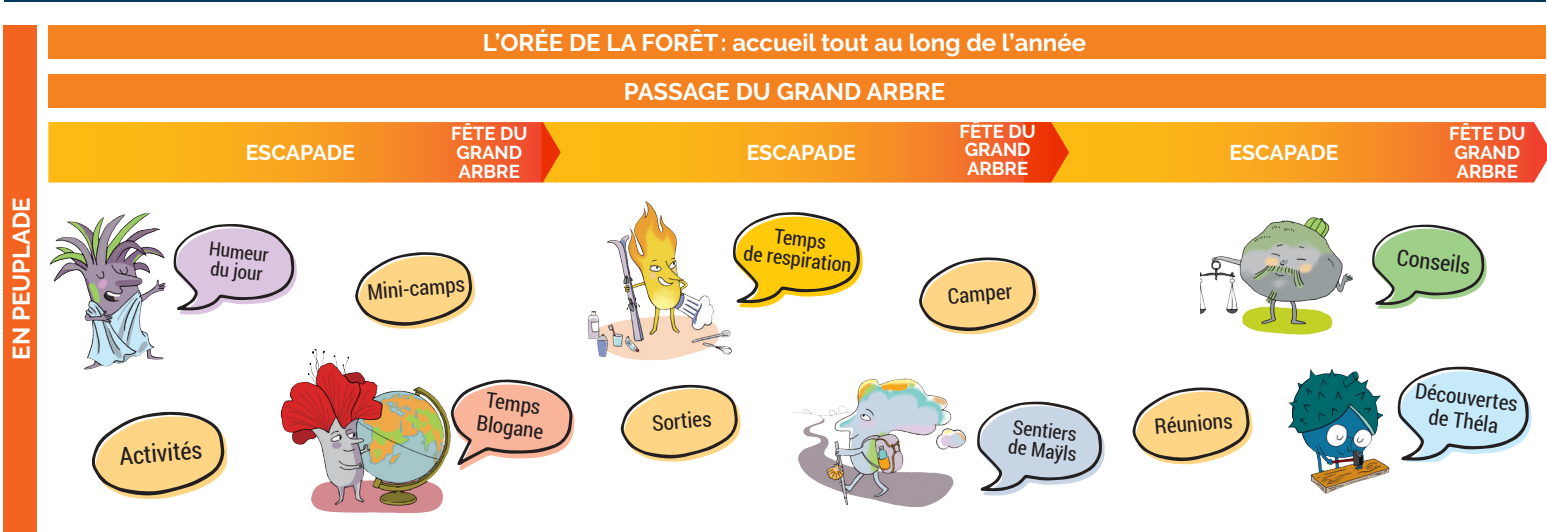
Aime et protège la Création.

Vit avec énergie et prend des initiatives.

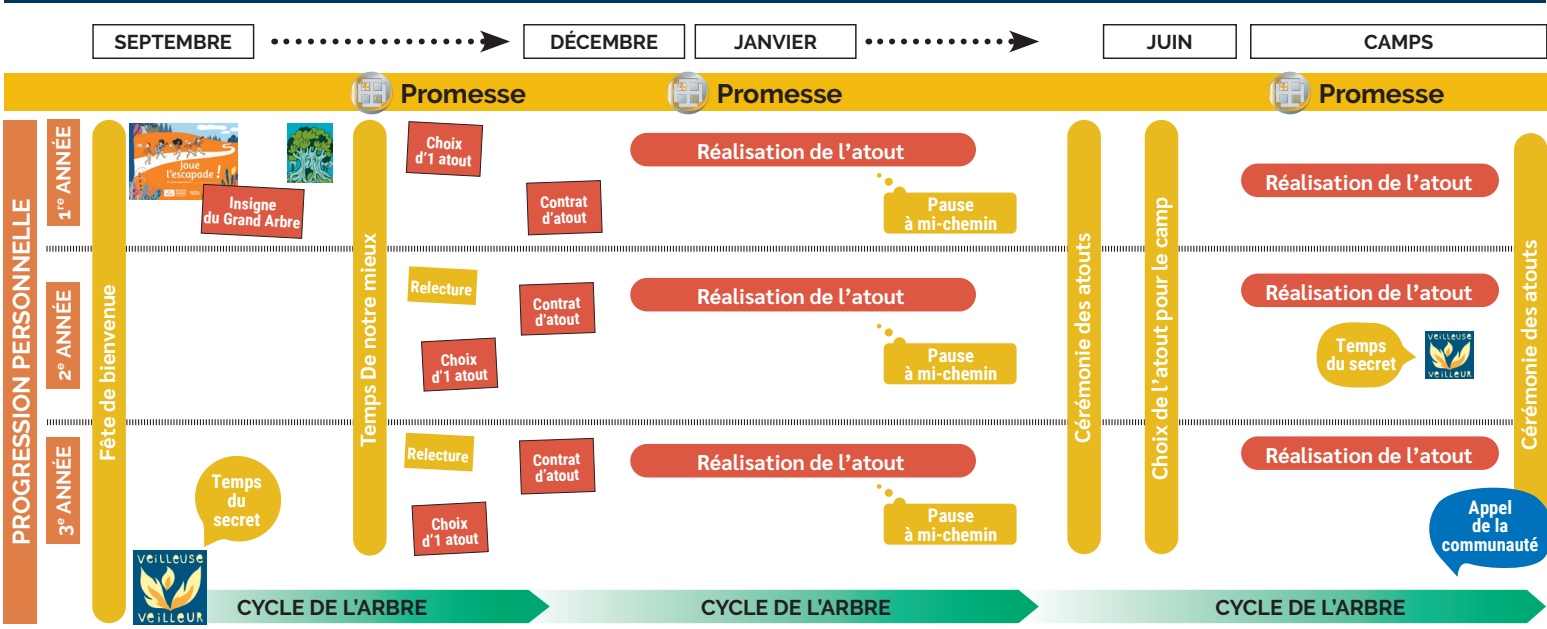
Accueille la Bonne Nouvelle par ses actes au service des autres.

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

LES ACTIVITÉS DE LA PEUPLADE AU COURS DE L'ANNÉE



LA FRISE D'ANNÉE



DÉCOUVRIR DIEU : LES SENTIERS DE MAÏLS



Les sentiers de Maÿls correspondent à la démarche spirituelle et s'adaptent à chaque enfant pour lui permettre de cheminer et de réfléchir sur sa foi accompagnés par les Saints Patrons Sainte Jeanne d'Arc et Saint François d'Assise.

Pourquoi ? Pour développer la dimension spirituelle de chaque enfant là où il en est (certains vont au catéchisme, d'autres non, certains encore pratiquent d'autres confessions ou bien n'ont pas d'approche religieuse).

Comment ? La démarche spirituelle est un temps à vivre à partir :

- de situations vécues dans la peuplade ;
- des questions d'un louveteau ou d'une jeannette ;
- des questions liées à l'actualité ;
- du projet de la peuplade.

La prière scout

Seigneur Jésus, Apprenez-nous à être généreux, À Vous servir comme Vous le méritez À donner sans compter, À combattre sans souci des blessures, À travailler sans chercher le repos, À nous dépenser, sans attendre d'autre récompense, que celle de savoir que nous faisons Votre Sainte Volonté.



SE POSER : TEMPS DE RESPIRATION



Les temps de respiration permettent d'apprendre à faire une halte dans le quotidien.

Pourquoi ? Pour marquer une pause dans les activités et prendre conscience de son corps. Chaque enfant a besoin de prendre du temps pour soi, d'écouter son corps et le monde qui l'entoure.

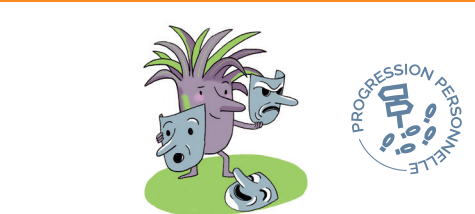
Comment ? De 15 minutes à 1 heure. L'animateur se prépare et s'entraîne en amont, par exemple en le vivant en maîtrise.

Les essentiels :

- un cadre calme ;
- poser sa voix et lire lentement : ne pas avoir peur du silence.



S'EXPRIMER : L'HUMEUR DU JOUR



Les temps d'humeur du jour permettent d'exprimer ses sentiments et émotions.

Pourquoi ? Pour développer la dimension affective et aider les jeunes à mieux se connaître

Comment ? Environ 15 minutes. Temps pendant lequel chacun (y compris la maîtrise) exprime, sans être interrompu, son état d'esprit. Il est possible d'utiliser un support ludique : smileys, photo-langage...

L'important c'est la parole des enfants !

LES SYLPHES

Les sylphes sont les messagers de la forêt et les amis du Grand Arbre. Ils peuvent donc devenir des ambassadeurs privilégiés, prêts à partager leurs secrets avec les louveteaux et les jeannettes. Chacun des sylphes correspond à un axe de développement et possède une qualité et des compétences propres. Un temps spécifique par sylphe vous est proposé, à vivre à tout moment de l'année lorsque l'opportunité ou le besoin se fait sentir.

Maÿls

- Qualité : curieux de Dieu
- Développement spirituel
- Les sentiers de Maÿls

Kawane

- Qualité : sensible
- Développement affectif
- Humeur du jour

Théla

- Qualité : débrouillarde
- Développement intellectuel
- Les découvertes de Théla

Yzò

- Qualité : sincère
- Développement moral
- Le jeu des conseils

Laline

- Qualité : dynamique
- Développement physique
- Les temps de respiration

Blogane

- Qualité : solidaire
- Développement social
- Les temps de Blogane

VIVRE LA DÉMOCRATIE : LES CONSEILS

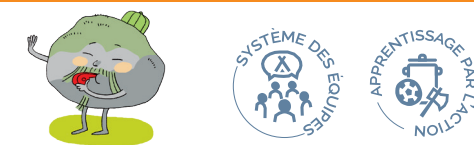
Le jeu des conseils permet de vivre l'apprentissage de la démocratie et de la citoyenneté tout au long de l'année. Un vrai défi pour des enfants de 8 à 11 ans.

Pourquoi ? :

- proposer des idées, exprimer son avis ;
- prendre des décisions ;
- évaluer les temps forts vécus pour repartir vers de nouvelles activités ;
- informer de toutes les choses importantes qui se passent dans la peuplade.

Comment :

- un conseil réussi c'est :
 - un espace adapté pour pouvoir parler et débattre ;
 - des thématiques établies à l'avance ;
 - une durée déterminée : un bon conseil est un conseil qui ne s'éternise pas (env. 15-30 min) ;
 - un outil et une présentation ludique.



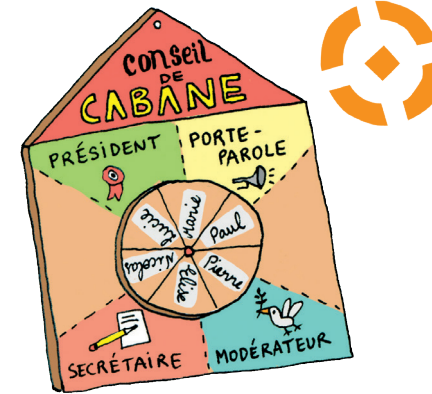
Conseil de peuplade :

Réunis autour du Grand Arbre, les louveteaux, les jeannettes et la maîtrise s'y tiennent informés de la vie de la peuplade et y prennent ensemble de grandes décisions.

Quand : en début de journée et/ou de rencontre.

Conseil des porte-paroles :

Les porte-paroles de chaque sizaine sont réunis avec un chef ou une cheftaine pour recueillir les avis exprimés par les louveteaux et les jeannettes en conseil de cabane et diffuser des informations.



Conseil de cabane :

La sizaine se réunit dans sa cabane pour partager et vivre un temps rien qu'à elle. Les louveteaux et les jeannettes se répartissent à chaque conseil, quatre rôles :

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

PARTAGER : LES TEMPS DE BLOGANE



Les temps de Blogane permettent de prendre conscience du collectif et de l'autre.

Pourquoi ? Pour sensibiliser les enfants à l'ouverture et à la rencontre de l'autre qu'il soit à côté de chez soi ou à l'autre bout du monde.

La peuplade peut suivre différents types de temps Blogane : les Étincelles, les Lueurs et les Zéniths. Chaque temps de Blogane reprends une des trois grandes thématiques suivantes :

- l'accueil** : a lieu à tout moment de l'année (l'arrivée d'un nouveau, au début de chaque rencontre pour se dire bonjour...);
- le service** : sensibilise les louveteaux-jeannettes au sens du service ;
- la rencontre** : permet aux enfants d'aller voir l'autre (mélange fille-garçon, découverte d'une culture, penser à l'autre avant de penser à soi).

APPRÉCIER : LES DÉCOUVERTES DE THÉLA



Les découvertes de Théla permet de prendre conscience de l'importance de s'engager pour la protection de l'environnement.

Trois types de temps : les quart d'heure nature, les étapes et les grandes découvertes

Comment ? De 15 ou 30 minutes pour le quart d'heure nature à une démarche complète de camp autour de plusieurs activités pour les grandes découvertes. Les découvertes de Théla doivent prendre en compte 4 éléments :

- Sentir** pour entrer en contact avec la nature, prenons le temps de l'aborder par nos 5 sens.
- Comprendre** pour expliquer un fonctionnement, resituer un élément naturel dans son contexte, acquérir des connaissances.
- Agir** pour mener une action concrète, dans un thème choisi.
- Donner du sens** pour mettre des mots sur ce qu'on a fait, compris.

LE SERMENT DE LA PEUPLADE



Le serment de la peuplade fixe des règles pour mieux vivre ensemble.

Pourquoi ? Il permet d'organiser la vie collective de la peuplade avec les enfants.

Comment ? Il se rédige à partir de la Loi des Scouts et Guides de France et permet également de préparer les promesses

Le serment de la peuplade se rédige en conseil de cabane, puis en conseil de peuplade, avec l'aide des chefs et cheftaines, en privilégiant la version positive des règles. Par exemple, au lieu de « je ne dis pas de gros mots », on utilisera « je parle poliment ».

Le serment peut prendre plusieurs formes : un poster affiché dans le local, un grand livre, une BD... Il n'est pas figé, il évolue tout au long de l'année si besoin. Un nouveau serment pourra être rédigé pour le camp.



LA CARTE



Bienvenue dans le monde des Louveteaux-Jeannettes ! Tu as accepté de rejoindre l'univers de la peuplade, tu t'intéresses à la proposition pédagogique des Scouts et Guides de France pour les 8-11 ans ? Pour ne pas te perdre dans la forêt, pour découvrir le secret du Grand-Arbre, pour mieux connaître les sylphes etc. Ouvre cette carte ! En plus tu y découvriras des repères te permettant d'entrer dans la proposition faite aux enfants de 8-11 ans.

Les faire grandir, leur permettre de devenir chaque jour un peu plus autonomes, leur apprendre à vivre ensemble, et être citoyens du monde d'aujourd'hui, voici un résumé de la proposition faite aux louveteaux, aux jeannettes.

L'équipe nationale Louveteaux-Jeannettes

Photos : © O. Ouadah, C. Saule, SGDF - illustrations : Marie-Laure Bagot-Bonnet et Chloé Fruy - Mise en page : S. Nourouï - Rédaction : équipe nationale Louveteaux-Jeannettes - Fabrication : studio SGDF. Imprimé en France par IROPA. Papier PEFC issu de forêts gérées durablement, offset 100 g/m². Février 2022