

KIT DE DÉMARRAGE



Son contenu

9 fiches :

- ▶ Lexique
- ▶ Être chef et cheftaine louveteaux-jeannettes-moussaillons
- ▶ Une frise du 1^{er} trimestre
- ▶ Une fiche pour les réunions entre chefs et cheftaines
- ▶ Rencontre 1 : La fête de bienvenue
- ▶ Rencontre 2 : La cohésion de la peuplade
- ▶ Rencontre 3 : Un premier week-end campé
- ▶ Rencontre 4 : La clôture de l'imaginaire et les promesses
- ▶ Idées de jeux pour faire connaissance, des petits jeux, des jeux d'extérieur et des jeux de veillée

Où le trouver

<https://peuplade.sgdfr/chefs/#!/categorie/kit-de-demarrage-dannee/index>



© Marion Plard

Bienvenue à la peuplade

Tu as accepté la mission de chef/cheftaine louveteaux-jeannettes-moussaillons et tu débutes dans cette mission. Un peu perdu ? Pas d'inquiétude. Ce kit t'aidera à préparer et animer les rencontres avec les enfants tout au long du 1^{er} trimestre. De la part de toute l'équipe nationale Louveteaux-Jeannettes, MERCI !

Anne-Laurine PETIT-SANDROLINI
Responsable nationale Louveteaux-Jeannettes

- ▶ **Louveteaux et Jeannettes** : enfants entre 8 et 11 ans chez les Scouts et Guides de France
- ▶ **Maîtrise** : chefs et cheftaines qui travaillent en équipe
- ▶ **Peuplade** : unité, ensemble des louveteaux, jeannettes et maîtrise
- ▶ **Sizaine** : équipe d'environ 6 jeannettes ou 6 louveteaux
- ▶ **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 vécu la journée du secret.



© Nicolas Hurel

- ▶ **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 et qui les fait rêver.
- ▶ **Serment de peuplade** : règles de vie de la peuplade.

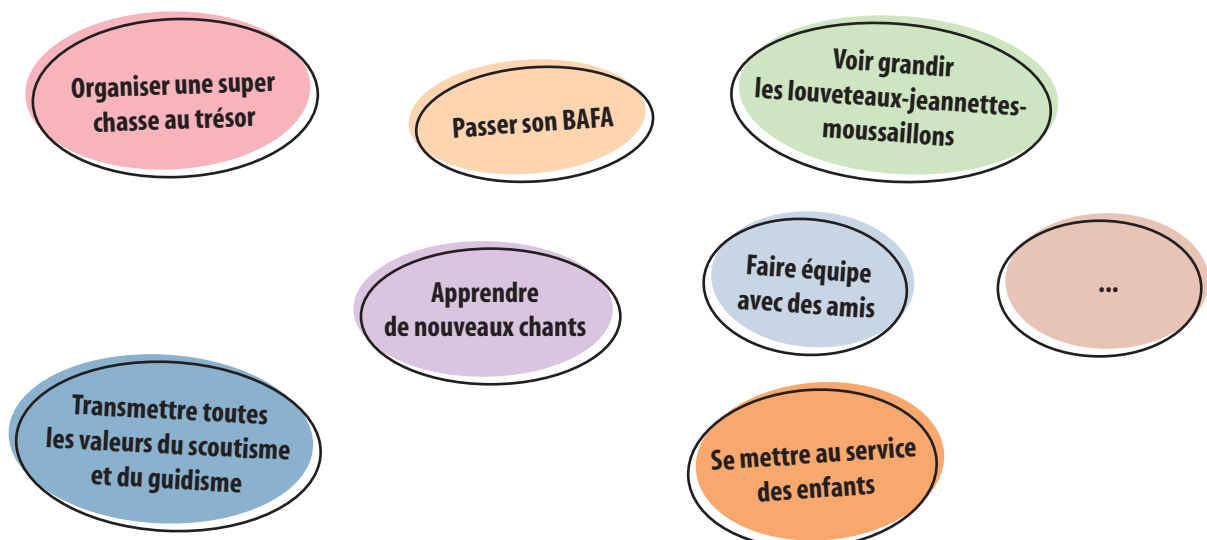
Être chef et cheftaine louveteaux-jeannettes-moussaillons

Ce qui fait la particularité du chef ou de la cheftaine louveteaux-jeannettes est qu'en plus d'être animateur, il est éducateur. Pour aider à faire grandir les enfants, voici quelques informations bien utiles.

Qui est l'enfant de 8-11 ans ?



Qu'est-ce qu'être chef ou cheftaine louveteaux-jeannettes-moussaillons ?



Vers qui se tourner ?

Autour de toi, de nombreuses personnes sont là pour t'aider dans ta mission.



Le responsable de groupe est ton interlocuteur privilégié. Proche des parents, connaissant les enfants et les jeunes adultes dont tu fais partie, il sera sensible à ton appel.



L'aumônier est là pour t'aider, te conseiller et te soutenir dans l'accompagnement de la vie spirituelle des enfants.



L'accompagnateur pédagogique est présent pour te donner des conseils sur la proposition pédagogique et t'aider dans la préparation des rencontres.

« Les chefs et les cheftaines sont de jeunes adultes qui soutiennent les jeunes dans leurs projets, les encadrent, les écoutent. »

Projet éducatif des Scouts et Guides de France.

Les 3 interdits



Pas de fusion

Pas de mensonge

Pas de violence

Qu'est-ce que grandir dans la foi ?

« La découverte de Dieu et la proposition de la foi catholique sont offertes à chacun dans le respect de sa liberté et de son cheminement. »

Projet éducatif des Scouts et Guides de France.

La conviction des Scouts et Guides de France est que le scoutisme, par sa nature, ses expériences et sa pratique, est un terrain idéal pour parler de Dieu et le rencontrer.

Les piliers de la relation



Comme les petites roues du vélo, les chefs et cheftaines aident l'enfant à avancer progressivement vers son autonomie.



Les trois interdits p. 21 à 23
Les trois piliers de la relation p. 24-25

Être chef et cheftaine, c'est aider les enfants à :

- ▶ donner du sens à ce qu'ils vivent,
- ▶ avancer sur le chemin de leurs propres croyances,
- ▶ trouver des réponses à leurs questions.



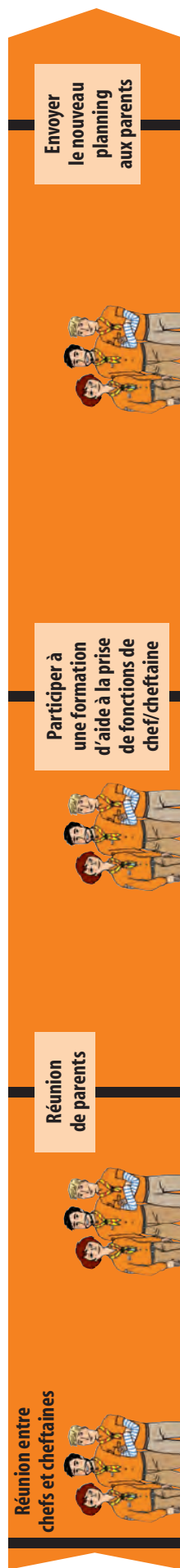
Proposition de déroulement pour le premier trimestre*



LOUVETEAUX - JEANNETTES - MOUSSAILLONS



CHEFS ET CHEFTAINES



Envoyer le planning aux parents.
Demander au secrétaire du groupe le listing des enfants inscrits avec le numéro, le mail, l'adresse des parents

* Il vient souvent s'ajouter des événements liés au groupe : WE de rentrée du groupe, vente des calendriers, le Festival des Solidarités, la Lumière de la Paix de Bethléem, etc.



Réunion entre chefs et cheftaines pour préparer les rencontres.

Réunions entre chefs et cheftaines



Les rencontres avec les louveteaux-jeannettes-moussaillons sont des événements qui se préparent à l'avance. Il est donc important de faire des réunions de maîtrise. Mais que faire pendant ces réunions ?

Préparer la 1^{re} et la 2^e rencontre

Afin de vous sentir à l'aise devant les louveteaux et jeannettes, il est primordial que chaque rencontre soit préparée à l'avance.

Entre chefs et cheftaines, retrouvez-vous au local pour organiser les deux premières rencontres. Votre accompagnateur pédagogique pourra vous accompagner dans cette préparation.

Un grand jeu à préparer ? Aidez-vous de votre expérience, de livres d'animation ou des jeux qui se trouvent dans la fiche « Jeux » de ce kit pour trouver un jeu d'extérieur.

Un conseil ! une activité = un chef référent de l'activité. Cette règle permet que chaque activité soit prête avant la rencontre ; mais aussi que chaque chef ou cheftaine sache quoi faire pendant la rencontre avec les louveteaux-jeannettes-moussaillons.

Les fiches **Rencontre 1 – La fête de bienvenue** p.9 et **Rencontre 2 – La cohésion de la peuplade** p. 12 vous guideront pour préparer au mieux ces rencontres.



© SGDF

Organiser le week-end campé

Pour réussir un week-end campé avec des louveteaux-jeannettes-moussaillons, une bonne organisation est primordiale.



© Thibault Debleds

- ▶ Une des premières choses à faire est de **trouver un lieu**. Votre responsable de groupe connaît sûrement des lieux où vous pouvez camper. Sur le lieu, il est nécessaire qu'il y ait un abri en dur (une salle par exemple) pour parer à d'éventuelles intempéries.
- ▶ Il faut aussi **constituer les sizaines**. Lors de la rencontre 2, les louveteaux et jeannettes et moussaillons ont émis des souhaits. A partir de ces souhaits, composez les sizaines afin de les donner au week-end.
- ▶ Les **activités** seront de qualité si, avant le week-end, vous avez su anticiper l'ensemble des temps du week-end : préparer intégralement les activités que vous voulez réaliser, s'assurer que tout le matériel nécessaire soit disponible. Pensez à préparer vos déguisements afin que les enfants rentrent dans l'imaginaire plus facilement !



► La veille du week-end ou le samedi matin, re-trouvez-vous pour faire les **courses** pour le week-end. Faites une liste de courses afin de ne rien oublier. Vous pouvez aussi demander à des parents de venir vous aider.

La vie quotidienne est importante. Prenez le temps pour le montage des tentes, le rangement, la préparation des repas, le coucher. Si tous ces moments se déroulent sereinement, vous gagnez du temps pour les prochains week-ends. Ne prévoyez donc pas trop d'activités (grands jeux, activités manuelles...)

La fiche **Rencontre 3 – Un premier week-end campé** p.15 vous guidera pour préparer au mieux ce week-end.



Organisation du week-end campé
p.132 à 134

Préparer la dernière rencontre du trimestre

Cette dernière rencontre est importante pour les louveteaux-jeannettes-moussaillons car :

- Les promesses vont être célébrées
- L'imaginaire va être clôturé

Afin que tout se passe au mieux, il est important que vous vous voyiez avant cette rencontre pour tout préparer : activité, matériel, fin de l'histoire...

Cette réunion entre chefs et cheftaines vous permettra aussi de préparer le planning à envoyer aux parents pour le prochain trimestre.

La fiche **Rencontre 4 – La clôture de l'imaginaire et les promesses** p.18 vous guidera pour préparer au mieux cette rencontre.



© Benoit Royer

Rencontre 1

La fête de bienvenue



© Illustration : MaY

Accueillir, c'est avoir une attention particulière pour le nouveau qui arrive. L'univers de la peuplade est complètement neuf pour lui. Prendre le temps de l'accueil, c'est se donner les moyens qu'il ait envie de revenir pour oser l'aventure de la peuplade.

Objectifs

- ▶ Faire connaissance
- ▶ Accueillir les nouveaux
- ▶ Fabriquer le Grand Arbre de la peuplade

Heures	
14 h 00	Accueil des louveteaux-jeannettes-moussaillons
14 h 10	Faire connaissance en proposant un jeu pour apprendre les prénoms
14 h 25	Accueillir en remettant le foulard, l'insigne du Grand Arbre, le carnet <i>Joue l'escapade</i>
14 h 35	Lecture du conte « La forêt des escapades »
14 h 55	Jouer (grand jeu à l'extérieur)
15 h 35	Fabriquer le Grand Arbre
16 h 20	Goûter
16 h 50	Vivre un temps de respiration et de prière
17 h 15	Se dire au revoir

L'appel de la peuplade

Avant la première rencontre, chaque futur louveteau ou jeannette ou moussaillon reçoit une invitation, pour lui dire que la peuplade prépare son arrivée.

L'objectif de la lettre : faire rêver, rassurer, donner envie !

Une lettre avec des images donnera encore plus envie de venir.

Exemple de lettre, à enrichir selon l'inspiration de la maîtrise

Cher/chère (nom du louveteau/de la jeannette/du moussaillon)

Au nom de la peuplade de (nom du groupe), je t'invite à venir nous retrouver le à h à l'adresse suivante :

..... (une forêt, un jardin...), autour du Grand Arbre.

Toute la peuplade t'attend avec impatience pour jouer avec toi et te faire découvrir les mystères de la forêt.

Au programme de cette journée : fête de bienvenue, grand jeu, découverte de l'univers de la peuplade et goûter.

Nous allons t'accueillir pour que tu te sentes heureux avec nous.

À très vite,

La fête de bienvenue

Cette fête se déroule en peuplade.



© Jean-Pierre Pouteau

Quels sont les objectifs ?

- ▶ Se sentir attendu, accueilli et intégré dans la peuplade.
- ▶ Faire rêver, donner envie de participer aux activités.
- ▶ Vivre en peuplade un moment de convivialité et de retrouvailles après le camp.
- ▶ Apprendre le « langage » de la peuplade.

Comment faire ?

- ▶ **Faire connaissance** : petits jeux pour apprendre les prénoms de chacun, connaître les passions des uns et des autres...



- ▶ **Accueillir** : la maîtrise accueille chaque nouveau en lui remettant son foulard, son insigne du Grand Arbre, son carnet **Joue l'escapade !**
- ▶ **Faire découvrir** l'univers de la forêt en lisant le conte « La forêt des escapades ».
- ▶ **Jouer** : un jeu pour se défouler, se détendre, rêver... si possible à l'extérieur.
- ▶ **Goûter** : un goûter festif avec décorations et musique.
- ▶ **Rêver** : les « anciens » racontent aux nouveaux ce qu'ils ont vécu l'année dernière, au camp...
- ▶ **Se dire au revoir** : la peuplade se donne rendez-vous pour la prochaine réunion.

Lecture du conte

« La forêt des escapades »

Le conte permet aux louveteaux et aux jeannettes de découvrir l'univers de la forêt. À travers cette histoire, ils vont rencontrer le Grand Arbre et les sylphes.



Pour raconter l'histoire plusieurs techniques d'animations peuvent être utilisées :

- ▶ une lecture à plusieurs voix,
- ▶ mimer les scènes racontées,
- ▶ jouer l'histoire.

Le conte se trouve dans *Joue l'escapade* et sur le site de la branche.

Quelle place pour les veilleurs (enfants de 10 ans et +) ?

La fête de bienvenue est la première occasion pour les nouveaux veilleurs de tenir leur rôle.

Ils peuvent venir dès le matin si la réunion a lieu l'après-midi afin de préparer cette fête avec eux.

La maîtrise répartit les tâches pour la fête : les veilleurs de bien-être installent la décoration ; les veilleurs de mémoire le matériel pour montrer leur montage de photos ; les veilleurs de nature répètent les règles du jeu qu'ils vont animer et les veilleurs de paix inventent une chanson d'accueil.

La lecture du conte peut être un moyen de faire participer les veilleurs en les faisant lire ou interpréter certains passages de l'histoire.



Associer les veilleurs
à la fête de bienvenue p. 77

La création du Grand Arbre

Afin de vivre dans un imaginaire, il est important d'avoir un Grand Arbre pour la peuplade avec un passage.



Faire vivre le passage
p. 47-48

Quelques chutes de carton, des ciseaux, de la colle, de la peinture et de la créativité, voilà les ingrédients nécessaires pour fabriquer avec les moyens du bord un Grand Arbre pratique, adapté à l'imaginaire et réutilisable. De quoi se lancer dans de belles escapades.

Il est possible de fabriquer un arbre transportable :

- ▶ Sur un carton de 1 m x 1 m, dessiner l'arbre, qu'il faut ensuite peindre sur les 2 faces. Au milieu du tronc, faire une fente de 30 cm minimum.
- ▶ Sur les chutes de carton, découper un triangle de la même longueur. Le placer dans la fente afin que l'arbre tienne debout seul.
- ▶ Quelques trous au pied de l'arbre et des fils pour les racines, voici un arbre qui suivra l'escapade !

Vivre un temps de respiration et un temps de prière

Un temps de respiration

Lors de cette première rencontre, les louveteaux et jeannettes vont vivre beaucoup de choses. Ils ont donc besoin de **faire une pause**. Voici un temps de respiration à leur proposer.

Imaginer son propre oiseau

Les yeux fermés, après quelques respirations, les louveteaux et jeannettes **imaginent, dans leur tête**, un oiseau.

En faisant des pauses, ils imaginent sa tête, la couleur de son bec, la taille de son cou, la couleur de ses plumes, sa grosseur, la taille de ses pattes. Puis ils entendent le son qu'il pourrait faire. Une fois qu'il est bien visualisé, demander aux enfants de le toucher, le caresser.

Un temps de prière

Il est important de **remercier le Seigneur** pour cette première journée en peuplade.

Tous ensemble, les louveteaux et jeannettes lisent la prière des louveteaux-jeannettes.



La prière des louveteaux-jeannettes
p. 131

Seigneur Jésus, tu nous invites à devenir tes amis en devenant amis de tous.

Aide-nous à faire de notre mieux pour accueillir les autres et partager.

Apprends-nous à construire ensemble un monde de paix et de justice,

Où le respect, l'amour et le pardon seront plus forts que la dispute et le chacun pour soi.

Par ta Parole, fais-nous découvrir la joie de vivre en ton Royaume.

Amen



Rencontre 2

La cohésion de la peuplade

Afin que chaque louveteau/jeannette/moussaillon se sente bien dans la peuplade, il est important de créer une cohésion entre les enfants dès le début d'année. Apprendre à vivre ensemble, quand on est enfant, cela doit être ludique. Par le jeu, la fille ou le garçon apprend à écouter, à respecter, accueillir et faire de la place à chacun.



Objectifs

- ▶ Écrire les règles de vie de la peuplade
- ▶ Choisir l'imaginaire
- ▶ Commencer à constituer les sizaines

Heures	
14 h 00	Accueil des louveteaux-jeannettes-moussaillons
14 h 15	Petit jeu
14 h 30	Vivre une humeur du jour
14 h 50	Ecrire le serment de peuplade
15 h 10	Grand jeu
16 h 00	Choisir l'imaginaire
16 h 30	Goûter
16 h 50	Constituer les sizaines
17 h 00	Petit jeu en attendant les parents

Vivre une humeur du jour

L'activité « humeur du jour » est un moyen parmi d'autres de donner l'habitude aux enfants de **prendre le temps d'écouter ce qu'ils ressentent**.



Comment vivre cette activité ?

C'est une **activité courte** : 20 minutes maximum.

Elle se vivra en peuplade ou en sizaine. Ce temps peut aussi se vivre en séparant les garçons et les filles. À cet âge, il est important de leur permettre de vivre des moments non mixtes.

Un exemple d'humeur du jour : la carte météo

Sur un panneau, on dessine une grande forêt. On demande à chaque louveteau de proposer la météo. Ils pourront y mettre :

- ▶ un soleil qui brille quand tout est beau et qu'il est agréable de vivre dans cette forêt ;
- ▶ des nuages plus ou moins sombres quand ils trouvent que la vie de cette forêt est triste ;
- ▶ un orage s'ils trouvent que la vie dans la forêt est désagréable et qu'ils ne s'y sentent pas bien.



Vivre une humeur du jour
p. 154-155



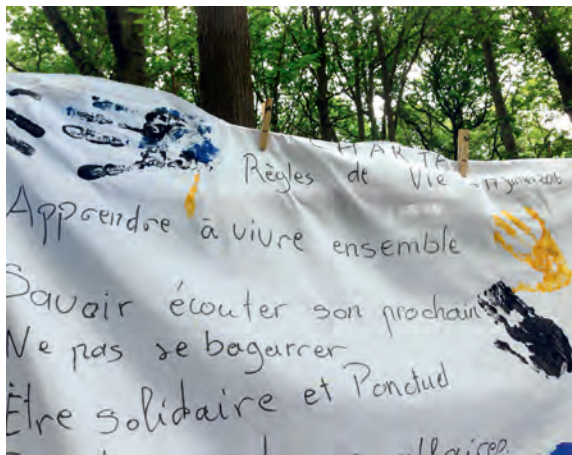
L'humeur du jour p. 72-73

Écrire le serment de peuplade

Le serment de peuplade fixe les **règles de vie**. Il est rédigé par les louveteaux et jeannettes. Ce sont des règles que l'on a décidées et que l'on a débattues tous ensemble.

Comment organiser la rédaction du serment ?

Entre enfants d'une même tranche d'âge d'abord, puis en peuplade, les chefs et les cheftaines proposent aux enfants de formuler **une dizaine de règles de vie**. Il ne s'agit pas d'en faire plus. L'important est de se mettre d'accord sur les plus importantes.



© Mathieu Brindisi

La formulation des phrases du serment est importante. Pour qu'il ne se transforme pas en une liste d'interdits, on veillera à :

- ▶ **Privilégier la version positive des choses.** Par exemple, au lieu de « je ne dis pas de gros mots », on peut écrire « je parle poliment aux autres, adultes et enfants ».

- ▶ **Être très précis et le plus concret possible.** On préférera par exemple « je ramasse les papiers que je fais tomber » plutôt que « je respecte la nature » (formule très vague qui veut tout dire).



Quelle forme doit prendre le serment ?

Afin de pouvoir être transporté partout, il peut être mis sous fiche plastique.



Le serment p. 40-41



Le serment de peuplade
p. 32-33

Choisir l'imaginaire (l'escapade)

L'escapade est le **projet de la peuplade**. C'est le **fil rouge imaginaire** qui permet de relier entre eux les jeux.



Une escapade c'est donc :

- ▶ Un imaginaire, choisi par les enfants
- ▶ Une histoire ancrée dans cet imaginaire. Cette histoire est écrite par les chefs et cheftaines à partir du thème choisi par les enfants.

Pour choisir une escapade, il faut guider les louveteaux-jeannettes afin qu'ils osent faire ressortir leurs idées.

Voici les 3 étapes à respecter :

- ▶ **Faire émerger les envies, de façon individuelle, en sizaine, en peuplade...**

© SGDF – Illustrations : Marie-Laure Bagot-Bonnet



© Olivier Ouadah

Par 2 ou 3, demander aux louveteaux-jeannettes-moussaillons de réfléchir et d'écrire sur un papier :

- un nom de héros,
- un lieu qui fait rêver,
- une époque qu'ils aimeraient vivre.

Mettre tous les papiers dans des corbeilles différentes. Tirer au sort un papier de chaque catégorie.

► Voter ou choisir le thème de l'escapade

À cet âge, les enfants sont très attachés à l'égalité et à la justice. La maîtrise doit y faire attention : on ne triche pas dans le compte des voix, on accorde à tous le même temps de parole...

► Enrichir les idées des enfants, entre chefs et cheftaines, après la rencontre, avec l'aide de votre accompagnateur pédagogique

C'est le rôle délicat des chefs et cheftaines. Une fois les idées des enfants récoltées, à vous d'écrire l'histoire et réfléchir aux activités à proposer aux enfants.



Les étapes de l'escapade p. 60 à 62
Choisir une escapade p. 63-64
Associer les enfants p. 65-66



L'escapade, qu'est-ce que c'est ? p. 78
Comment la choisir ? p. 79
1001 idées d'escapades p. 80-81

Constituer les sizaines

L'équipe, c'est la sizaine. Elle compte six filles ou six garçons ; parfois elle peut en compter cinq ou sept et ça marche aussi.

En pratique, comment faire ?

- On peut demander à chaque enfant d'écrire sur un papier le nom de deux ou trois personnes avec lesquelles il souhaiterait être en sizaine. Donnez-vous la règle que chaque enfant sera avec au moins une personne qu'il a désignée.
- Pour la prochaine rencontre, lors de votre réunion entre chefs et cheftaines, vous constituerez les sizaines à partir des souhaits des louveteaux-jeannettes-moussaillons.



© Olivier Ouadah



La vie en sizaine p. 35-36

Rencontre 3

Un premier week-end campé



Chez les louveteaux-jeannettes-moussaillons, le premier week-end est un moment très important, source de nombreuses émotions (joie, peur, etc.). Dormant loin de ses parents, parfois pour la première fois, ce temps fort va marquer l'enfant pendant longtemps. Alors il s'agit de bien préparer ce week-end pour que tout se passe au mieux !

Objectifs

- ▶ Vivre un week-end campé
- ▶ Vivre un temps en sizaine
- ▶ Préparer les promesses
- ▶ Lancer la démarche de progression personnelle (temps « De notre mieux ! »)
- ▶ Débuter l'imaginaire (l'escapade)



Organisation du week-end campé
p.132 à 134

Heures	SAMEDI	Heures	DIMANCHE
14h00	Accueil	9h00	Réveil dynamique
14h30	Montage des tentes	9h15	Toilette
15h30	Activité en sizaine	9h30	Messe
16h30	Goûter	10h30	Activité en peuplade
17h00	Temps « De notre mieux ! »	11h30	Services
18h00	Préparation des promesses Services	12h30	Déjeuner
19h30	Dîner, vaisselle et toilette	13h30	Rangement
21h00	Veillée	14h30	Quart d'heure nature
22h00	Coucher	15h00	Conseil de sizaines (cabane)
		15h30	Conseil de porte-paroles
		16h00	Fin du week-end



© Mailys Rebeyrotte

Montage des tentes

Il est important de prévoir du temps pour le montage des tentes. Pour certains, il s'agira de la première fois. Des tentes bien montées permettront aux enfants de bien dormir et de prendre des bonnes habitudes pour les prochaines fois.



L'activité en sizaine

Pour que les louveteaux-jeannettes-moussaillons commencent à se connaître et à se lier d'amitié, faites une première activité en sizaine. Cela atténuera les appréhensions avant la nuit.

Cette activité permet aussi de débiter l'imaginaire. Il est donc nécessaire que la peuplade passe par le passage du Grand Arbre afin de symboliser l'arrivée dans le monde imaginaire. A la fin de l'activité, la peuplade repasse par le passage pour revenir au monde réel et poursuivre sa journée.

Cette activité est l'occasion que chaque sizaine se choisisse un nom.

Le goûter

Le goûter peut être pris en sizaine.

Le temps « De notre mieux ! »

« De notre mieux ! » est la devise de la peuplade. Cette phrase donne son nom à ce temps vécu en peuplade.

C'est un temps où chaque enfant va pouvoir choisir son atout : c'est décider de grandir en s'appuyant sur la loi des louveteaux-jeannettes.



Quels sont mes atouts
p.44-48



Fiche GPS :
Le choix d'atout



Affiche de progression personnelle

Les services et la préparation des promesses

Tandis que les 2^e et 3^e années réalisent les services (préparation du repas, aller chercher du bois et de l'eau), les nouveaux arrivants vont prendre le temps de **préparer les promesses**. Il est important de bien les préparer avec un chef ou une cheftaine.



Le cérémonial de la promesse
p.88 à 90



Je prépare ma promesse
p.37-39

La veillée



© Clément Daveau

Cette activité est en lien avec l'escapade. Il est donc nécessaire que la peuplade passe par **le passage du Grand Arbre** afin de symboliser l'arrivée dans le monde imaginaire. À la fin de l'activité, la peuplade repasse par le passage pour revenir au monde réel. La sortie de l'imaginaire permettra à l'enfant d'aller se coucher tranquillement, sans avoir la crainte qu'un personnage de l'imaginaire vienne le réveiller.



Accompagner les enfants
pour leur premier week-end
p.135-136

À la fin de votre veillée, il faut accompagner les enfants pour le coucher. Il est important de donner les règles de vie pour la nuit, indiquer où se trouve la tente des chefs et cheftaines, calmer l'excitation ambiante et surtout apaiser les peurs !

Le lever et le petit-déjeuner

La nuit a été un peu froide? Rien de tel qu'un petit « réveil dynamique ». Pour cela, faites quelques étirements avec les enfants ou bien dansez sur une musique que vous aurez choisie. L'important est de réveiller le corps et les esprits en douceur et avec bonne humeur !

Anticipez et préparez le petit-déjeuner pour avoir quelque chose de chaud dès le réveil. Le petit-déjeuner est l'un des repas les plus importants de la journée.

L'activité : un grand jeu

Cette activité est en lien avec l'escapade. Il est donc nécessaire que la peuplade passe par le **passage du Grand Arbre** afin de symboliser l'arrivée dans le monde imaginaire. À la fin de l'activité, la peuplade repasse par le passage pour revenir au monde réel et poursuivre sa journée.

Le rangement



© Agathe Bordet

Ce temps, tout comme celui du montage des tentes, prend du temps. C'est le moment d'apprendre aux louveteaux-jeannettes et moussaillons comment plier correctement une tente ou bien comment ranger les malles pour le week-end suivant.

Le quart d'heure nature

La vie dans la nature est l'un des éléments fondamentaux de la méthode scout. À travers le quart d'heure nature, les enfants se familiarisent avec leur environnement, pour mieux le connaître, l'apprécier et finalement le protéger.



© Paul Jourjon



De nombreux exemples p. 143 à 153
1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6



Le quart d'heure nature
p. 115-116

Le conseil de sizaines (cabane) et le conseil de porte-paroles

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 !

Les conseils vous sont indispensables pour évaluer votre week-end et faire mieux la prochaine fois ! Ne les négligez donc pas !!!



Faire vivre les conseils p. 37-38



Le conseil de peuplade p. 28-29
Le conseil de cabane p. 30-31

© SGDF - Illustrations : Marie-Laure Bagot-Bonnet

Rencontre 4

La clôture de l'imaginaire et les promesses



Et voilà, déjà un trimestre de passé avec ta peuplade. Le moment est venu de clôturer l'escapade et de faire une relecture de ce qui s'est passé.

Voici une proposition de déroulé pour réunir tous les ingrédients d'une journée réussie !

Objectifs

- ▶ Célébrer les promesses
- ▶ Vivre un temps de prière lié à l'Avent
- ▶ Clôturer l'escapade

Heures	
10h00	Accueil
10h30	Activité manuelle
11h30	Temps de prière sur l'Avent
12h00	Repas
13h00	Grand jeu
14h00	Promesses
15h00	Fête de fin d'escapade
16h00	Goûter
16h30	Fin de la journée

Faire une activité manuelle

Les louveteaux, jeannettes et moussaillons ont besoin d'exprimer leur imagination en vivant des activités manuelles.

L'activité manuelle proposée peut être en lien avec l'escapade, ou avec Noël ou bien tout simplement pour préparer la cérémonie des promesses !

Dans le premier cas, n'oubliez pas de passer dans le Grand Arbre afin de faire rentrer les enfants dans l'imaginaire.

Vivre un temps de prière sur l'Avent

Pour ce temps de prière, vous pouvez demander de l'aide à votre aumônier de groupe ou votre animateur Cléophas.



Faire un grand jeu

Cette rencontre est la dernière avant le prochain trimestre et une nouvelle escapade. Il est donc important de proposer un grand jeu aux louveteaux-jeannettes-moussaillons afin de connaître le dénouement de l'imaginaire.

N'oubliez pas de faire passer toute la peuplade par le passage du Grand Arbre afin de symboliser le passage dans le monde imaginaire. A la fin du grand jeu, la peuplade repasse par le passage pour revenir au monde réel et poursuivre sa journée.

Le temps des promesses

Célébrer les promesses, c'est un moment de fête. Toute la peuplade se réunit autour de ceux qui vont dire « oui » à la peuplade et à ses lois.



© Olivier Quadan



Le cérémonial de la promesse
p.88 à 90



Ma promesse p.40 à 41

La fête de fin d'escapade

Se souvenir, fêter, c'est important pour les louveteaux-jeannettes-moussaillons.



© Thibault Debleds

La fête de fin d'escapade (fête du Grand Arbre) est une fête à vivre avec toute la peuplade. Chacun, louveteau ou jeannette ou moussaillon, a participé à cette escapade par ses idées, son énergie et sa bonne humeur. C'est donc toute la peuplade qui se retrouve pour faire la fête.



La fête du Grand Arbre p. 96

www.
peuplade.
sgdf.fr

Fiche GPS :
La fête du Grand Arbre

Idées de jeux



Pour t'aider dans la préparation des rencontres avec les louveteaux-jeannettes-moussaillons, voici quelques idées de jeux.

Jeux pour faire connaissance

La toile d'araignée

(<https://peuplade.sgdf.fr/jeunes/#!/categorie/carnet-malin/un-brise-glace-pour-faire-connaissance>)

Matériel

- une pelote de laine



Règle du jeu

La peuplade est en cercle. Le premier louveteau ou la première jeannette lance la pelote de laine à quelqu'un en disant son prénom. Il garde le bout de la pelote. Celui ou celle qui reçoit la pelote doit la lancer à un autre membre de la peuplade en disant son prénom et en gardant dans sa main la laine. Une fois que tous les louveteaux- jeannettes ont été appelés et ont lancé la pelote, s'il reste de la laine, vous pouvez continuer jusqu'à ce que toute la pelote de laine soit terminée.

À la fin une grande toile de laine est tissée et tous les louveteaux- jeannettes- moussaillons connaissent les prénoms de la peuplade.

Mots croisés de prénoms



Secret de vieillards p. 36

Chaque louveteau- jeannette- moussaillon reçoit une demi-feuille de papier. Son prénom est écrit verticalement au milieu de la feuille, en lettres majuscule.

Chaque joueur cherche les prénoms chez les personnes présentes dont une lettre est commune avec les lettres de son prénom.

Il inscrit alors ces prénoms horizontalement, sur sa feuille.



© Marion Plard

Petits jeux



Joue l'escapade p. 20

La forteresse

Lieu : à l'extérieur

Matériel

- 1 ballon
- Des boîtes de conserves vides

Durée : 10 minutes

2 équipes : les assaillants et les défenseurs.

Les défenseurs sont en ronde autour d'une pyramide de boîtes de conserve : la forteresse. Les assaillants font une autre ronde à 6 mètres de la forteresse.



© Thibault Debleds

But du jeu

Les assaillants doivent faire tomber la pyramide avec le ballon.

Les défenseurs doivent les en empêcher, en interceptant le ballon. Ils n'ont pas le droit de se lâcher les mains.

Relais

(Carnet de jeux volume 3 p. 147)

Lieu : à l'extérieur

Matériel

- 2 grands bâtons
- Une craie

Règle du jeu

Faire 2 ou 3 équipes. Elles sont disposées en colonnes à 5 pas d'intervalles les unes des autres. Le premier de chaque équipe prend

place sur une ligne de départ rendue visible (par un trait à la craie par exemple).

À 10 ou 15 mètres devant chaque équipe, planter un bâton dans le sol. Au signal, le premier de chaque équipe court à son bâton, le contourne par la droite, vient toucher la main du suivant qui part à son tour puis va se placer en fin de colonne.

L'équipe gagnante est celle dont tous les joueurs ont couru.

Le chat et l'oiseau

(Carnet de jeux volume 1 fiche a2)

Lieu : à l'extérieur

But du jeu

Course poursuite entre deux joueurs, autour d'un cercle. Le poursuivi peut se sauver en s'accrochant à un autre joueur, dont le voisin va devoir prendre la fuite à son tour.

Consignes de départ

Tous les joueurs sont disposés en cercle, par groupe de deux. Ils se tiennent par une main et posent l'autre main sur la hanche.

On désigne une paire de joueurs pour prendre le rôle du chat et de l'oiseau. Ils se placent à l'opposé sur le cercle.

Déroulement

Au signal, l'oiseau et le chat courent autour du cercle. Lorsque l'oiseau va être pris par le chat, il va se percher sur un arbre, c'est-à-dire qu'il passe son bras dans celui d'un joueur du cercle. A ce moment, l'autre joueur de la paire, celui qui se trouve du côté opposé à l'oiseau, se décroche et devient à son tour l'oiseau poursuivi.

Si le chat rattrape l'oiseau, ils échangent leur rôle.



© Clément Deveau



Grands jeux

La balle aux statues

(Carnet de jeux volume 1 fiche c2)

Lieu : à l'extérieur

Matériel

- 1 ballon

Durée : au moins 20 minutes



© Agathe Bordet

But du jeu

Le joueur, qui rattrape la balle lancée en l'air, vise un des membres de l'équipe adverse qui s'est immobilisée depuis que la balle a été récupérée.

Consigne de départ

On partage les joueurs en deux équipes égales, par exemple, les Rouges et les Bleus. Tous les participants sont disposés en cercle, tournés vers l'intérieur. Les Bleus et les Rouges sont mélangés.

Déroulement

On tire au sort l'équipe qui commence, par exemple les Bleus. Un joueur bleu se place au centre. Il lance la balle verticalement tout en appelant le nom d'un joueur de son équipe. Celui-ci doit rattraper la balle le plus vite possible, de préférence en l'air. Pendant ce temps, les Rouges s'éloignent en courant.

Dès que le joueur bleu a la balle, il crie : « Halte ! » Tous les joueurs doivent alors s'immobiliser. Le possesseur de la balle vise un adversaire rouge. S'il le touche, il gagne 1 point pour son équipe.

Lors de la partie suivante, c'est au tour des Rouges de lancer la balle, et on continue d'alterner entre les deux équipes. Au bout du temps fixé, on fait le compte des points de chaque équipe.

L'approche du fanion

(Carnet de jeux volume 1 fiche e4)

Lieu : à l'extérieur, terrain boisé

Matériel

- 1 fanion

Durée : au moins 20 minutes

But du jeu

Un joueur de chaque équipe essaye de toucher un fanion sans être reconnu par son adversaire.

Consigne de départ

Les joueurs sont répartis en 2 équipes égales ; elles sont placées aux extrémités du terrain, qui sont distantes de 30 à 40 mètres. Un fanion est planté très visiblement au milieu du terrain. L'arbitre se tient à côté.

Déroulement

Au signal de l'arbitre, les équipes délèguent un joueur avec mission de s'emparer du fanion en se dissimulant le mieux possible ou d'identifier l'adversaire envoyé par l'autre équipe.

Une équipe gagne :

- 2 points quand l'un de ses joueurs atteint le fanion sans avoir été reconnu par son adversaire ;
- 1 point quand l'un de ses joueurs parvient seulement à identifier son adversaire le premier.

Une équipe perd 2 points si son joueur se trompe dans l'identification de son adversaire.

Au bout de 3 minutes, s'il ne s'est rien passé, l'arbitre lance un long coup de sifflet. La partie est annulée et les deux joueurs regagnent alors leur camp respectif, tandis que deux autres participants se préparent pour la partie suivante.



© Clément Thiriez

Jeux de veillée

Le clin d'œil assassin

(Carnet de jeux volume 1 fiche d3)

Durée : au moins 15 minutes



© Catherine Hofmann

But du jeu

Le joueur, qui fait des clin d'œil aux autres pour les tuer, ne doit pas se faire remarquer par un observateur.

Consigne de départ

Tous les joueurs sont assis en cercle.

L'animateur désigne un détective qui sort de la pièce.

Déroulement

L'animateur désigne un assassin qui va tuer ses victimes en leur faisant un clin d'œil. Le détective est appelé dans la salle.

Pendant que l'assassin essaie de tuer le plus de monde possible, le détective essaie de découvrir qui est l'assassin. Les joueurs simulent la mort en s'écroulant par terre.

S'il reste encore 3 personnes vivantes quand l'assassin est découvert, ce dernier prend la place du détective et le jeu recommence. Si l'assassin n'est pas découvert, le détective a un gage.

Sautez la question

(Carnet de jeux volume 1 fiche d14)

Matériel

- Délimitation des lignes de départ et d'arrivée (plots, foulards)
- Liste de questions

Durée : au moins 15 minutes

But du jeu

Chaque équipe essaye d'atteindre une ligne par sauts successifs en répondant à des questions.

Consigne de départ

On trace une ligne de départ et une ligne d'arrivée distantes de quelques mètres. Puis on forme des équipes de 5 à 6 joueurs. Elles se placent en colonne derrière la ligne de départ.

L'animateur se place en face des équipes. Il a préparé une liste de questions qui autorisent autant de réponses différentes que d'équipes. Par exemple, s'il y a trois équipes : « Citez trois étoiles, trois poissons de mer, trois rois de France... »

Déroulement

Le meneur de jeu pose la même question aux joueurs de tête de chaque équipe. Ils ont intérêt à répondre le plus vite possible car on ne peut évidemment pas répéter une réponse qui a déjà été donnée.

Le premier qui donne une bonne réponse permet à son équipe de progresser vers la ligne d'arrivée. Pour avancer, les partenaires d'une même équipe se tiennent par la taille et font tous ensemble un saut en avant. Le premier de chaque équipe passe alors à l'arrière de sa file et laisse le second répondre à son tour.

Le saut est annulé si :

- La chaîne formée par l'équipe se rompt ;
- L'un des équipiers tombe par terre.

L'équipe gagnante est la première à franchir la ligne d'arrivée.



© Marion Plard

Livres proposant des idées de jeux chez les Presses d'Île de France

- ▶ Jeux pour habiter autrement la planète avec les 8-11 ans
- ▶ Carnet de jeux
 - Volume 1
 - Volume 2
 - Volume 3 (avec les 6-8 ans)
- ▶ Jouer nature

Bienvenue dans la peuplade !

Tu as accepté d'être chef/cheftaine louveteaux-jeannettes, et tu débutes dans ta mission. D'abord, un grand merci de relever ce défi pour les enfants que tu vas accompagner.

Tu ne connais peut-être pas bien les Scouts et Guides de France ou la branche louveteaux-jeannettes. Tu te sens un peu perdu ? Pas d'inquiétude ! Ce kit t'aidera à préparer et animer les rencontres avec les enfants tout au long du 1^{er} trimestre

➔ Retrouve toutes les fiches GPS, et les références de ce kit, à télécharger sur peuplade.sgdf.fr

Les outils de la branche



Le *Guide Pour le Scoutisme*, détaillant la proposition pédagogique et des fiches pratiques pour la mettre en œuvre



Yakajoué est une publication trimestrielle. Cet outil d'animation pédagogique donne corps au projet éducatif de l'association. La revue accompagne les enfants dans leurs projets : elle les valorise comme acteur de leur environnement au travers de fiches techniques et de reportages sur leurs réalisations. **SUR ABONNEMENT**



Joue l'escapade : Le livret des enfants, avec le conte « La forêt des escapades »



Secret de veilleur : Le livret pour les veilleurs de la peuplade

www.peuplade.sgdf.fr



Le site de la branche où tu trouveras plein d'autres ressources pour t'aider !



La carte, qui résume le GPS, tout en renvoyant à ses pages !

Vente sur laboutiqueduscoutisme.com,
en Relais Boutique, en librairie
En savoir plus sur www.presses-idf.fr