

«Ne négocions que ce qui est négociable !!!

- Jeu en préambule à l'élaboration d'une Règle de Vie Louveteaux -

Tu utilises sans doute une Règle de vie dans ton unité, moyen pédagogique au service de la méthode scout et d'apprentissage de la citoyenneté. Es-tu sûr que cette Règle de vie en soit vraiment une ? Cette fiche se propose de clarifier certains éléments pour que l'élaboration de la Règle de vie dans ton unité ne soit pas un moment barbant, un rituel encrassé, un temps où les enfants, ou les jeunes, régurgitent ce qu'ils pensent qu'on attend d'eux, bref, tout, sauf un espace de formation à la citoyenneté. Qui s'étonnera alors que cette Règle de vie ait du mal à être respectée ?

Tout d'abord mettons-nous d'accord sur certaines notions :

La loi : elle n'est pas négociable et rappelle les règles fixées par la République (législation) et celle de l'Association (ses valeurs). Par exemple, les drogues, le racisme, la xénophobie, le bizutage,.... sont interdits.

Le règlement : il n'est pas négociable et fixe les règles choisies par le responsable d'unité et son équipe (le directeur et son équipe pendant un camp) concernant le fonctionnement de l'activité (du camp ou du séjour) ; il intègre le règlement intérieur du lieu dans lequel on se trouve. Par exemple, les horaires, le port d'une casquette lié au soleil, le lavage des mains avant les repas, la présence d'une réserve d'eau à côté du feu,.... sont des choix éducatifs des adultes.

La règle de vie : elle est négociable par les enfants ou les jeunes et fixe leur choix quant à la vie quotidienne et aux activités; elle est évolutive. Ici, il est difficile de donner des exemples car ces règles dépendent du groupe, du lieu et d'autres contraintes ; ainsi la gestion de l'utilisation des cabanes par des Louveteaux peut faire partie de la Règle de vie.

Puisque le Jeu est un moyen éducatif au service de notre pédagogie, jouons : voici un jeu à postes qui va permettre de distinguer Loi / Règlement / Règle de vie et servir de préambule à la mise en place de la Règle de vie lors d'un Conseil qui suivra.

TYPE DE JEU : jeu à postes

DURÉE : de 1h30 à 2h00

NOMBRE DE PARTICIPANTS : une unité (ou un groupe devant fonctionner ensemble) + 1 responsable par poste

MATÉRIEL : 1 passeport par équipe (il est fonction du thème de l'activité ; voir fiche 1 un exemple de passeport pour une équipe de louveteaux), 1 fiche de poste par responsable (voir les fiches 2, 3 et 4 qui sont aussi des exemples de postes réalisés par un jeu louveteaux), des stylos.

DÉROULEMENT : Les enfants/jeunes, répartis en équipes tournent sur différents postes ; ces équipes peuvent être les équipes de vie, les équipages, les équipes de couchage ou simplement des équipes créées pour le jeu. Au fur et à mesure du passage sur les postes, les enfants/jeunes notent sur le passeport de l'équipe les règles qu'ils ont cru voir évoquées. Il n'est pas nécessaire de passer plus de 30mn par poste. Après avoir fait le tour de tous les postes, les équipes remettent leur passeport aux responsables.



Le lendemain ou l'activité suivante, l'unité se réunit autour des responsables. Cette réunion peut être menée par un enfant/jeune si l'unité en a l'habitude, mais ce sont les responsables qui vont expliquer les différentes notions autour de la Règle de vie. Ils rappellent :

- 1 - que nous appartenons à un pays qui a des **lois** auxquelles nous devons obéir ; que nous appartenons à une association qui prône certaines valeurs d'où découlent des principes (les louveteaux ont une loi « Les chemins de l'aventure louveteau », les éclaireurs/ses ont la leur « La règle d'or », on peut lire l'article 1 des statuts des EEDF à des JAE - voir annexe 1). Il est utile d'afficher alors cette loi des EEDF. Ses règles sont non négociables et doivent être respectées par tous.
- 2 - que nous sommes dans un lieu qui a peut-être un **règlement intérieur** (celui du local, de l'investissement, celui des responsables, ...) qui a été décidé par des adultes ; que ses règles sont non négociables et doivent être respectées par tous. Il doit lui aussi être affiché.
- 3 - que la **Règle de vie** rassemble toutes les autres règles, qu'elle permet à chacun de bien vivre au sein de l'unité. Elle est négociable et évolutive.

Le responsable du jeu à postes remet alors les passeports aux équipes qui vont faire le tri des règles qu'elles ont écrites : quelles sont les négociables ? Quelles sont les non négociables ?



Le conseil se réunit ensuite pour entendre les équipes proposer les règles négociables. Le groupe débat, amende, et rédige ainsi ses règles de vie pour un lieu et un temps donnés. Il y aura probablement peu de règles et il faudra peut-être les reformuler. Lorsque l'ensemble des règles est clair, il forme la Règle de vie de l'unité qui doit être mise au vote : chacun va devoir la respecter et chacun en est garant. Puis elle est recopiée sur un grand format et affichée à côté des loi/règlement.

La Règle de vie va vivre et peut évoluer : il suffit qu'un membre de l'unité soit en désaccord et demande la réunion du conseil pour en parler. Une règle peut aussi disparaître si on constate son inutilité.

Tu trouveras en annexe 2, une Règle de vie écrite pour te faire réfléchir à ce qui est négociable et ce qui ne l'est pas.

Éclaireusement tien

L'Equipe Nationale Pédagogie



Fiche 2 : Poste conte

Lorsque l'équipe de vie arrive à ton poste, tu leur lis le conte ci-dessous, puis tu leur laisses 10 min pour formuler des règles qui peuvent améliorer la vie du Cercle; ils doivent les écrire dans leur passeport.

«Connaissez-vous Athanase ? Athanase est louveteau et campe à Bécours; comme tous les louveteaux, le matin, au réveil, Athanase s'étire, sourit et souhaite le bonjour à ses voisins de tente.

Ce matin, après le traditionnel « Bonjour, les copains ! », Athanase mal réveillé, enfile ses chaussettes à l'envers. Et crac ! Voilà une drôle de journée qui s'annonce : la lune décide de ne pas se coucher et reste accrochée dans le ciel. Pauvre Athanase ! Il commence par s'empêtrer dans les fils de la tente et patatras, il s'étale dans les aiguilles de pin. Le nez au ras du sol, il hésite à se relever, d'autant que devant ses yeux une pierre semble cacher de bien intéressants secrets. Il la soulève et découvre toute une tribu de fourmis qui a construit son village, là, sous la pierre, bien à l'abri des rayons du soleil très chaud de Bécours. Athanase prend alors une aiguille de pin et commence à agacer les fourmis. Vite ! La tribu s'affole et tente de cacher les œufs qui se trouvent maintenant exposés aux terribles rayons. Et comme une fourmi vient de le piquer, notre louveteau prend une grosse pierre et écrase la fourmi. «Voilà une bonne chose de faite !» pense-t-il en se relevant.

Il frotte ses vêtements, shoote dans un caillou en visant une souche moussue. Yehh ! Victoire ! La pierre fait résonner d'un son creux le vieux tronc pourri puis finit sa course sur une toile de tente, juste au moment où Loustic met le nez dehors et admire les premiers rayons filtrant sous la pinède. C'est en regardant vers la cime des arbres que celui-ci sent le caillou rouler à ses pieds.

Mais Athanase s'est tapi derrière la souche pour éviter la dispute. Fier de son coup, il se cache d'arbre en arbre pour rejoindre le coin petit déjeuner. Au restaurant, après avoir renversé son bol de chocolat au lait et mangé trois tartines de pain beurré, Athanase entend ses responsables lui recommander d'aller se brosser les dents. Robinets grand ouverts, quel est le louveteau qui se lave les pieds en même temps qu'il frotte ses dents ? Gant à la main, quel est le louveteau qui inonde le coin toilette en même temps qu'il enlève les tâches de chocolat de ses babines ? C'est Athanase ! C'est lui aussi qui, en partant, laisse le robinet ouvert pour rafraîchir les coccinelles.

En rejoignant sa tente pour ranger sa brosse à dents, notre joyeux larron retrouve sur le chemin le chewing-gum qu'il a jeté la veille : c'est la tribu fourmi qui est en train d'essayer de le rapporter dans le garde-manger de la fourmière. «Comme je suis un bon louveteau, je vais aussi vous donner le papier de mon carambar » ; et joignant le geste à la parole, Athanase engloutit un énorme carambar à la fraise et jette le papier par terre. Mais les fourmis n'ayant pas l'air d'aimer la fraise et délaissant le papier de bonbon, il continue son chemin.

Il enlève ses chaussures, rentre dans sa tente, range sa brosse à dents, se brosse les cheveux, range son duvet, prend son couteau et va sculpter son nom sur un arbre. Il creuse un superbe A et dessine un carré autour. Le couteau découpe l'écorce, la sève coule et Athanase fait des petits trous tout autour. Avec beaucoup de plaisir, il contemple son œuvre et se dit qu'il reviendra plus tard pour parfaire son travail.

Ramassant des bouts d'écorce, cassant des branches, il se met à construire une petite cabane. Sous ce tas de bois vert et de brindilles, il glisse du papier journal et, ô joie, il trouve un mégot qui fume encore ! De quoi pouvoir faire une jolie flambée car le vent froid soufflant fort, malgré le soleil, il se sent engourdi.

Mais à ce moment-là, il sent une démangeaison dans sa chaussure droite ; il découvre une énorme fourmi curieuse et furieuse d'être emprisonnée dans sa basket. Il s'aperçoit alors, en délogeant la petite bête, que sa chaussette est enfilée à l'envers. Il vérifie son pied gauche; là aussi la chaussette est à l'envers ! Vite, il les remet à l'endroit et crac ! voilà la lune qui reprend sa course dans le ciel. C'est alors que notre petit Athanase, comme réveillé d'un vilain cauchemar, s'aperçoit qu'il a mal agi pendant ce début de journée.

E t toi, sauras-tu trouver les vilaines actions dont s'est rendu responsable notre malheureux Athanase ?»



COMMENTAIRES DE L'ÉQUIPE « PROGRAMMES ÉDUCATIFS »

Tu peux réécrire ce conte pour l'adapter à la réalité de ton camp ou celle de ton lieu d'activité d'année (nom des lieux, thématique du camp ou du projet en cours, nom des personnages, règle à respecter, ...)

Lorsque l'équipe de vie arrive à ton poste, tu leur fais passer un des quizz ci-dessous, puis tu leur laisses 10 min pour formuler des règles qui peuvent améliorer la vie du Cercle; ils doivent les écrire dans leur passeport.

QUAND TU TE RÉVEILLES LE MATIN

- Tu réveilles tes meilleurs copains, cela sera mieux pour jouer.
- Tu te lèves sans faire de bruit, un responsable réveillera les derniers pour le p'tit déj.
- ▲ Tu fais le cocorico du coq, tout le monde doit se lever, la journée appartient aux « lèvent tôt ».



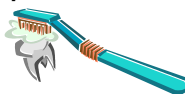
AU P'TIT DÉJ. TU ES PLUTÔT :

- ▲ Le lièvre le plus rapide du camp, en 5 minutes c'est fini.
- Le lièvre et la tortue : un jour c'est 5 minutes, demain 40 minutes.
- La tortue : rien ne sert de manger vite, il faut juste prendre son temps.



LA TOILETTE DU MATIN (LAVAGE DES DENTS, DES MAINS, DE LA FRIMOUSSE) C'EST :

- Un petit peu chaque jour pour entretenir la machine.
- Les jours pairs les dents, les impairs le reste.
- ▲ Tu y penses et puis tu oublies.



LES TEMPS DE REPAS (LES MIDIS ET LES SOIRS) C'EST :

- Après le bon appétit, c'est chut plus de bruit.
- ▲ Comme un dimanche matin sur le marché, c'est à celui qui crie le plus fort.
- Bon appétit et on discute tranquillement.



TU N'AIMES PAS (OU TU PENSES NE PAS AIMER) CE QUE TU AS DANS TON ASSIETTE :

- ▲ Tu remets tout dans le plat sans rien toucher.
- Tu en prends une cuillère à soupe que tu manges et puis après tu verras.
- Tu manges la moitié de la moitié de la cuillère juste pour essayer.

AU TEMPS CALME, APRÈS LE REPAS DU MIDI :

- Tu es très fatigué, c'est la sieste pour tout le monde.
- ▲ Tu débordes de forme, tu pousses tout le monde à courir.
- Tu te reposes en lisant, en faisant un jeu de dames, en écoutant un conte..



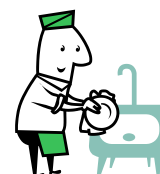
C'EST LE GOÛTER !

- Tu manges un peu et bois aussi.
- ▲ Tu n'en prends pas c'est pour les bébés.
- Tu prends le gâteau mais tu ne bois pas.



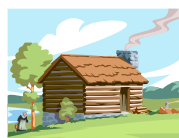
LA VAISSELLE APPROCHE :

- Ca n'est que pour les autres mais tu aides un peu.
- La vaisselle ça regarde tout le monde, on l'a dit dans la règle de vie.
- ▲ Tu te précipites aux toilettes.



C'EST LE TEMPS LIBRE :

- ▲ Tu pars sans prévenir où tu vas.
- Tu veux en profiter pour finir ta cabane.
- Tu veux obliger les autres à jouer avec toi.



AU COUCHER, TU N'AS PAS TROP SOMMEIL :

- Tu demandes à rester dans la pièce pour lire un livre.
- Tu vas te coucher et quand les responsables seront partis, tu raconteras plein de blagues.
- ▲ Tu refuses de te mettre en pyjama et tu boudes.



COMMENTAIRES DE L'ÉQUIPE « PROGRAMMES ÉDUCATIFS »

Tu peux inventer un quizz qui corresponde aux sujets que tu veux traiter avec tes louveteaux; ici le questionnaire A traite plutôt de la gestion de la vie quotidienne et le questionnaire B de la sociabilité.

Réponse questionnaire A

Compte ton nombre de carrés, de ronds et de triangles.

Quels sont les plus nombreux, les carrés, les triangles ou les ronds ?

SI TU AS PLUS DE RONDS ●

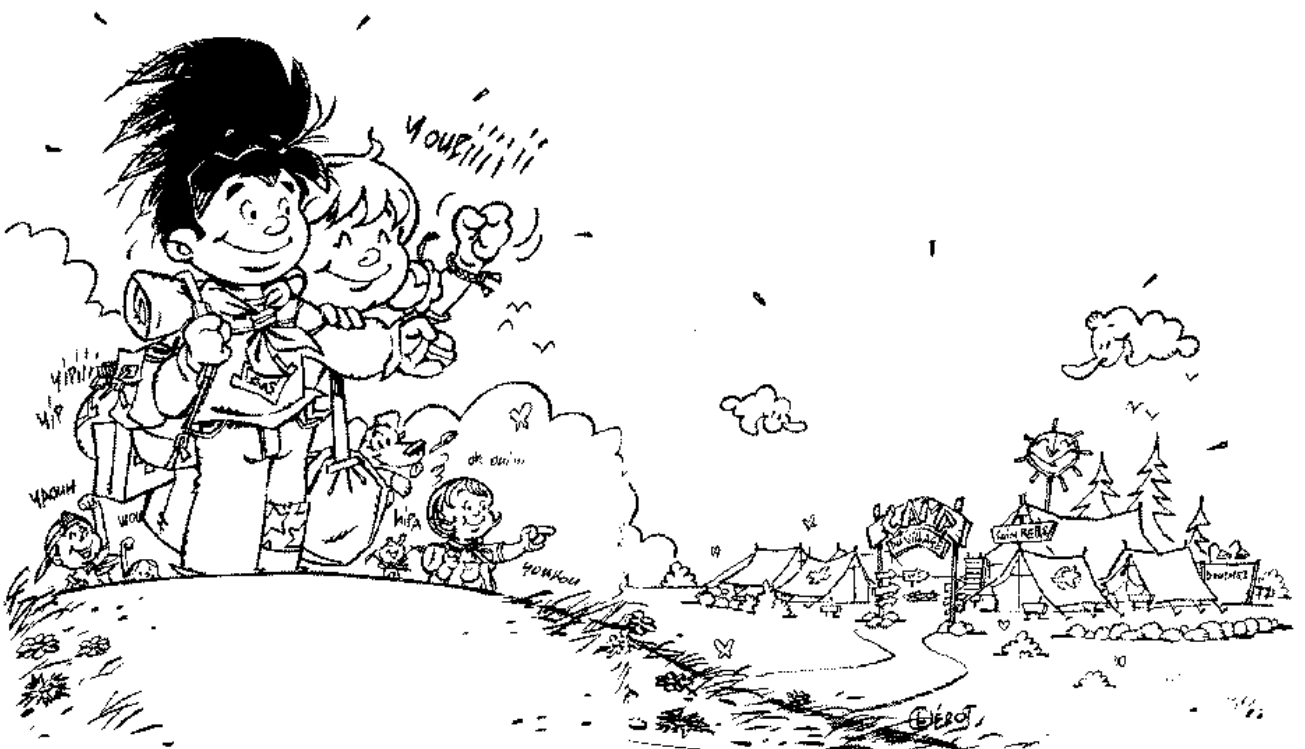
Bravo ! Pour toi il n'y a plus de mystère ! Pour profiter du camp pleinement tu sais ce que tu dois faire.

SI TU AS PLUS DE CARRÉS ■

C'est pas mal, tu as bien compris certaines choses mais il y a quelques points où tu dois être vigilant(e). Pour être en forme pendant le camp n'oublie pas de boire, de te reposer, de te laver un peu tous les jours, etc. Encore un petit effort et ce sera très bien.

SI TU AS PLUS DE TRIANGLES ▲

Oh la la la ! Tu dois absolument faire attention, à la fin de la journée tu seras très vite épuisé(e) ! Tu risques même d'être malade. Manger, boire, se reposer, aider les autres... C'est très important pour être bien dans son corps. Alors fais un effort pour que ton camp se passe bien.



1 - AU GOÛTER, IL Y A DU RAB DE CHOCOLAT, MAIS IL N'Y A PLUS QUE TROIS CARRÉS POUR L'ÉQUIPE

- a) on tire au sort les trois qui en auront,
- b) on partage en deux chaque carré pour en avoir tous,
- c) c'est le plus fort qui mange les trois carrés,
- d) on jette les trois carrés pour ne pas faire de jaloux.

2 - AUJOURD'HUI, X S'EST LEVÉ DE MAUVAISE HUMEUR. IL (ELLE) N'ARRÊTE PAS DE RÂLER

- a) on attend que ça se passe en le (la) laissant tranquille,
- b) on le (la) taquine parce que c'est marrant de le (la) voir s'énerver,
- c) on essaie de lui rendre sa bonne humeur,
- d) on essaie de comprendre ce qui ne va pas.

3 - ON FAIT UN MATCH DE FOOT ET X NE SAIT PAS JOUER

- a) on se moque de lui, parce que, vraiment il (elle) est trop nul (le),
- b) on essaie de lui expliquer comment il faut jouer,
- c) on évite de lui passer le ballon, comme ça il (elle) ne fera pas de bêtises,
- d) c'est pas grave ! ce n'est qu'un jeu et c'est plus drôle si on participe tous.

4 - X EST MALADE ET DOIT SE REPOSER

- a) on se relaie chacun son tour pour lui tenir compagnie,
- b) on reste tous couchés pour qu'il (elle) ne se sente pas seul(e),
- c) la vie continue, on espère qu'il (elle) va se remettre,
- d) chouette, ça nous fera plus à manger !

5 - X A DONNÉ UN COUP DE PIED À Y, PARCE QU'IL (ELLE) L'AVAIT TRAITÉ DE «CON(NE)»

- a) on encourage Y à engager la bagarre en criant « du sang... » et « Mords'y l'œil »,
- b) on console Y en lui rappelant qu'on n'insulte pas les copains
- c) on ne s'en occupe pas,
- d) on calme le jeu en persuadant X et Y que ce n'est pas grave.

























6 - QUELQU'UN VIENT DE DIRE QUELQUE CHOSE DE COMPLÈTEMENT IDIOT

- a) on fait semblant de ne pas avoir entendu,
- b) on éclate de rire et on se moque de lui,
- c) on lui fait croire que c'était très intelligent,
- d) on se retient de rire, puis on lui explique pourquoi c'est idiot.



Réponse questionnaire B


En fonction du nombre de     vous dégagez les grandes tendances de l'idée que l'équipe se fait des relations aux autres, de l'amitié...

| | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 |
|---|---|---|---|--|---|---|
| a |  |  |  |  |  |  |
| b |  |  |  |  |  |  |
| c |  |  |  |  |  |  |
| d |  |  |  |  |  |  |

Nombre de  :

Nombre de  :

Nombre de  :

Nombre de  :

TENDANCE

Le malheur des autres fait votre bonheur. S'ils sont nuls, tant pis pour eux !

TENDANCE

Avec les autres, vous cherchez surtout à éviter les ennuis. Les copains vous intéressent mais vous ne vous mêlez pas de leurs problèmes.

TENDANCE

L'amitié, ça se vit ! Un pour tous, tous pour un. Mais ça ne sert à rien de pleurer si ça ne va pas. Vous ferez avec...

TENDANCE

L'amitié c'est sacré ! Les autres, vous les respectez. Si quelqu'un ne va pas, pas question de s'amuser sans lui. Il faut régler le problème.

Fiche 4 : Poste théâtre

Lorsque l'équipe de vie arrive à ton poste, tu leur proposes de jouer une des saynètes ci-dessous (ils doivent en trouver la fin), puis tu leur laisses 5 min pour formuler des règles qui peuvent améliorer la vie du Cercle; ils doivent les écrire dans leur passeport. S'il te reste du temps (l'équipe reste environ 20 min sur ton poste), tu peux leur proposer d'autres saynètes à jouer, avec chaque fois, un temps de réflexion.

LE RÉVEIL DE TONATA

Respect du sommeil de chacun

«Il est 8h, Tonapa dort à poings fermés. Mais les 4 frères Ayar, réveillés depuis 7h45' commencent à jouer au ballon...»

SININCI-ROCA ET LE SOLEIL

Se protéger, faire attention à soi

«Sininci-Roca part en balade avec ses copains de la tribu des Quitumbe. Le soleil est là, il fait très chaud. Sininci-Roca ne veut pas mettre son chapeau et commence à se plaindre d'un mal de tête...»

LE COLIS D'ATAHUALPA

Gestion de l'arrivée d'un colis

«Tupac donne à Atahualpa un colis. Atahualpa le prend, l'ouvre et mange tout ce qu'il y a dedans très vite parce qu'il a peur que quelqu'un lui prenne...»

LA VAISSELLE DE KON-TI-KI

Participation aux tâches de la vie quotidienne

«Le repas de la tribu Quitumbe se termine. C'est le temps de la vaisselle. Kon-ti-ki prépare une bassine pour la vaisselle. Quand il revient tous les autres Quitumbe sont partis...».

COMMENTAIRES DE L'ÉQUIPE « PROGRAMMES ÉDUCATIFS »

D'autres sujets de réflexion peuvent être envisagés : les services, le rangement, la toilette, le pipi au lit... Tu peux aussi adapter les saynètes à ta thématique d'activité.



Annexe 1



Article 1 : PRINCIPES GÉNÉRAUX

1.1 L'association des Eclaireuses Eclaireurs de France a pour but de contribuer à la formation de la jeunesse par l'animation de sociétés de jeunes selon les principes et pratiques du scoutisme.

L'association est un mouvement de jeunesse qui, dans une perspective d'éducation permanente, réunit des enfants, des adolescents et aussi des adultes qui prennent ensemble des responsabilités et, par ce moyen, poursuivent leur formation.

1.2 L'association, laïque comme l'École publique, est ouverte à toutes et à tous, sans distinction d'origines ou de croyances. Elle ne relève d'aucun parti ni d'aucune église et s'interdit toute propagande religieuse, philosophique ou politique. Chacun de ses membres est assuré de trouver, au sein de l'association, respect et compréhension.

1.3 S'imposant le respect effectif de la dignité et des virtualités propres à chacun de ses membres, l'association, ouverte aux garçons et aux filles, pratique la coéducation.

1.4 L'association vise à former des citoyens engagés qui connaissent leur pays, ouverts sur le monde, conscients des problèmes liés aux enjeux sociaux, culturels, environnementaux, économiques et attachés à les résoudre.

L'association ne sépare pas ce devoir civique de la lutte pour libérer l'homme et la femme de tout asservissement. Elle s'efforce de promouvoir la nécessaire entente entre les peuples par la pratique de la fraternité entre tous les jeunes de tous les pays et s'engage à lutter contre toute forme de racisme.

Elle apprend aux enfants, aux jeunes et aux adultes à connaître et comprendre le monde dans lequel ils vivent, et engage tous ses membres à agir pour protéger et faire respecter l'équilibre et l'harmonie de notre environnement.

1.5 L'association a une durée illimitée ; elle a son siège à Noisy-le-Grand (Seine-Saint-Denis).



Notre Règle d'Or

Nous, les éclaireuses et les Eclaireurs de France, partageons la même Règle d'Or...

Nos copains sont tous différents et nous les respectons quels que soient leur origine, leur religion, leur handicap :

Nous vivons la Laïcité.

Nous apprenons à vivre ensemble, filles et garçons :

Nous vivons la Coéducation.

Nous écoutons les autres, nous donnons notre avis, nous décidons ensemble et prenons des responsabilités :

Nous vivons la Démocratie.

Nous partons à la découverte du Monde proche ou lointain pour agir suivant nos moyens :

Nous vivons la Solidarité.

Nous voulons prendre soin de la Terre et vivre en harmonie avec la nature :

Nous agissons en éco-citoyens.

C'est ainsi que nous vivons notre Scoutisme

Annexe 2 : Une Règle de vie discutable

Un petit jeu maintenant ! Nous te proposons une règle de vie; à toi de la commenter, de l'amender, de retrancher des règles, en bref le travail que le Conseil des louveteaux aurait probablement fait avant d'afficher cette Règle. Au bas de cette page tu trouveras les commentaires de l'équipe « Programmes éducatifs » : ils ne sont qu'indicatifs car une Règle de vie est forcément subjective.

RÈGLE DE VIE

1. Ne pas jeter les détritius ailleurs que dans les poubelles
2. Je sépare les gens qui se battent et leur demande pourquoi
3. Je fais les services (vaisselle, mise de table, point-info, bois pour la veillée) à tour de rôle avec les autres équipes de vie
4. Je respecte les autres
5. Je mets mon linge sale mais sec dans le sac à linge sale
6. J'enlève mes chaussures pour entrer dans le bloc douches
7. Je fais attention à ne pas gaspiller l'eau
8. Protéger la nature
9. Je partage les restes
10. Je mange calmement et j'attends que tout le monde ait fini pour quitter la table
11. Ce sont les équipes de vie, chacune à leur tour qui choisissent le chant ou la musique de rassemblement
12. C'est Julien qui lance le chant de table



COMMENTAIRES DE L'ÉQUIPE « PROGRAMMES ÉDUCATIFS »

D'une manière générale, il n'est pas nécessaire de numéroter les règles, car il n'y a pas d'ordre de priorité. De plus, il est souhaitable que ces règles commencent par « Je ... » et n'utilisent pas une formule négative (autant que faire se peut).

Certaines règles n'ont pas à figurer dans une Règle de vie : la 4 et la 8 font partie des « Chemins de l'Aventure louveteaux », leur Règle d'or (voir annexe 1) ; la 5 et la 7 ressemblent à des règles posées par des adultes (règlement intérieur).

La règle 3 peut se trouver dans la Règle de vie si ce sont des enfants qui ont proposé cette solution aux services (il y a d'autres manières de faire); si ce sont les responsables qui ont fait le choix (c'est une option pédagogique), cette règle doit glisser dans le Règlement intérieur.

La règle 10 est du domaine de l'éducatif : il est fort probable que ce ne soit pas un choix d'enfant mais d'adulte donc dans un Règlement intérieur.

La règle 12 peut sembler injuste, si Julien vit ça comme une punition; mais c'est bien à proprement parler une règle qui peut figurer dans une Règle de vie... si c'est le choix de Julien aussi.

Fiche 1 : le Passeport d'Equipe de vie



IDÉES DE RÈGLES DE VIE (SUITE)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Signature des membres de l'équipe de vie

Passeport de Jeu

de l'Equipe de vie des :

.....

