

**LES DOSSIERS
DE L'ANIMATION**

N°35

L'Aventure Louveteaux



**Routes
Nouvelles**

Supplément à la revue des aînés et responsables
Éclaireuses Éclaireurs de France

Il était une fois un Louveteau...

Bien connaître son public... _____ **p.4 à 10**

- Vous avez dit Louveteau ?
- Le temps de vivre
- « Si tu veux leur apprendre à vivre, fais les jouer »
- L'imaginaire à l'âge Louveteau

Bien connaître les propositions du Scoutisme _____ **p.11**

Le Cercle, lieu de vie collective

Le Cercle _____	p.12
Le Conseil de Cercle _____	p.13
La Règle de Vie _____	p.14
Les Équipes de vie _____	p.15
L'Entreprise _____	p.16
Les indispensables supports de visualisation _____	p.17

Le Cercle, lieu d'épanouissement individuel

Et moi dans tout ça ? _____	p.18
Petit loup deviendra grand. Traces d'Étoiles _____	p.19
Je prends les chemins de l'aventure _____	p.20 et 21
Le temps des initiatives _____	p.22
Et un jour, l'oiseau quittera son nid ! _____	p.23

Toute une année avec les Louveteaux

Au cœur du développement : créer une unité de Louveteaux _____	p.24
Un projet pédagogique rien que pour les Louveteaux ? _____	p.25

Les activités d'année _____ **p.26 et 27**

Le camp _____ **p.28 à 35**

- La grille de camp
- Le précamp
- La vie quotidienne en camp
- La journée de Canaille et Loustic
- La Rando-Loup
- Les veillées

Cette nouvelle édition 2006 de « L'Aventure Louveteaux, Dossiers de l'Animation n°35 » a été réalisée par l'équipe Programmes Éducatifs Louveteaux. Nous remercions Lucie et Guillaume Wolf, Frédéric Nadaud, Agate Duperrey, Annabelle Gonzalez-Franco pour leur implication. Ce document reprend les éléments, toujours d'actualité, de la première édition de 1994 sous le titre « L'Aventure Louveteaux, collection pédagogique ». Les concepteurs de cette première édition sont également destinataires de nos remerciements. Coordination : Didier Bisson et Jean-Pierre Lavabre • Frappe : Liliane Amelot • Maquette : Caroline Buffet • Dessins : Stéphane Robin « Héloret » • Crédits photos : merci à tous les groupes EEDF qui nous ont transmis leurs photos !

édito

L'aventure des Louveteaux

Il y a aujourd'hui plus de dix ans voyait le jour « l'Aventure Louveteaux », élément fort de notre collection pédagogique. À partir d'aujourd'hui, ce fascicule est remplacé, sous un même nom, par les Dossiers de l'Animation n°35. Ce n'est pas la révolution ! Soyons honnêtes... Seulement un « toilettage » !

En dix ans, notre mouvement et la vie des groupes ont évolué mais le fond de notre proposition pédagogique pour les Louveteaux reste le même, basé sur le jeu, le plaisir de vivre et de partager des projets. Les responsables d'aujourd'hui (peut-être eux-mêmes Louveteaux il y a dix ans...) vont découvrir, en parcourant ces pages, un guide à enrichir par l'expérience et par l'action. Nous y avons glissé de nombreuses idées pour vous faciliter le « comment faire », pour améliorer la qualité des activités. Bien entendu, vous allez y trouver le fonctionnement de la branche pendant l'année, les Louveteaux en camp, l'utilisation des différents supports pédagogiques, du Livre de Bord à Traces d'Étoiles...

Ces Dossiers de l'Animation montrent également, en filigrane, comment l'Aventure Louveteaux peut également répondre aux besoins d'apprentissages des enfants entre 8 et 11 ans. Notre proposition se pose ainsi en complément naturel du cycle 3, dit des approfondissements, de l'École Élémentaire, en élargissant les compétences des Louveteaux notamment à des acquisitions techniques et des savoir-faire en collectivité.

Mais attention ! Ces propositions sont à prendre comme un minimum commun à tous ceux qui se réclament des EEDF et ont prétention à bâtir des projets avec des Louveteaux. Elles sont les bases incontournables pour tous les responsables, des novices aux plus expérimentés. Elles sont notre « règle du jeu » commune même s'il n'est pas nécessaire de connaître ces Dossiers sur le bout des doigts. Découvrir et vivre le Scoutisme reste une aventure partagée, savant dosage de réflexions et d'actions, entre les responsables et les Louveteaux.

À chacun de savoir mettre à profit tous ces savoirs. À nous tous de jouer !

JEAN-PIERRE LAVABRE et DIDIER BISSON
RESPONSABLES NATIONAUX

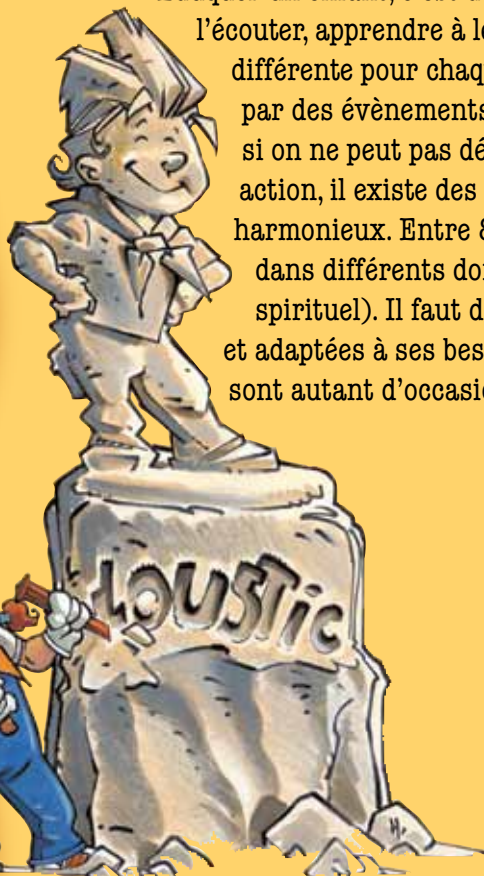
AVIS À TOUS LES RESPONSABLES LOUVETEUX ! Avant d'aller plus loin dans ces pages, nous t'invitons (si ce n'est déjà fait) à découvrir la dernière page de ces Dossiers. À sa lecture, tu vas te faufiler au sein d'une équipe de responsables Louveteaux... L'occasion d'entrer à fond dans notre proposition pédagogique pour les 8/11 ans !

Bien connaître son public



Vous avez dit Louveteau ?

Éduquer un enfant, c'est d'abord essayer de le comprendre : c'est l'observer, l'écouter, apprendre à le connaître. C'est l'histoire d'une découverte différente pour chaque Louveteau. La vie d'un enfant est rythmée par des événements qui influent sur son développement. Même si on ne peut pas décréter à quel âge un enfant fera telle ou telle action, il existe des étapes qui déterminent un développement harmonieux. Entre 8 et 11 ans, l'enfant se développe très vite dans différents domaines (intellectuel, physique, affectif, social et spirituel). Il faut donc veiller à lui proposer des activités variées et adaptées à ses besoins, qui passent notamment par les jeux qui sont autant d'occasions de grandir dans son corps et dans sa tête.



→ VOUS AVEZ DIT RESPONSABLE LOUVETEAU ?

Adulte en devenir et non petit adulte, l'enfant ne peut résoudre seul tous les problèmes. Le responsable est là pour lui apprendre à devenir autonome, pour mieux vivre les événements de tous les jours (lever, coucher, courrier, toilette, maladie, blessure, lessive, rangement...).

Le responsable est l'adulte de référence. Il ne doit pas décevoir le Louveteau sous peine de perdre sa crédibilité. Il doit veiller à être juste et, pour cela, avoir établi un cadre dans lequel l'enfant connaîtra ses droits et ses devoirs. Il est aussi là pour encourager chacun dans ses efforts.

La réponse du Scoutisme Notre proposition éducative pose des objectifs d'apprentissage et de progression. À nous de les traduire en activités et de les adapter à chaque situation.		AVANT SON PASSAGE AUX ÉCLAIREURS, UN LOUVETEAU DOIT ÊTRE CAPABLE	DES ACTIVITÉS POSSIBLES
Le développement physique : de l'énergie à revendre !	À 8 ans, l'enfant a un besoin impérieux de faire marcher son corps, de se dévouer ! Il est toujours prêt à courir, à escalader et à chahuter ! Il maîtrise encore mal son corps et ses forces. Il ne se rend pas compte de sa fatigue, ce qui se traduit par de l'énerverment. Une présence attentive, détendue tout en étant ferme est utile. Il est de notre rôle de lui donner des conseils, de lui servir d'exemple tout en veillant à être réaliste dans les activités physiques (longueur des randonnées, durée des jeux...). Les jeux structurés (dans lesquels il doit tenir compte des autres joueurs et de règles précises) risquent de l'ennuyer rapidement. Nous proposerons plutôt une « grande chasse à l'ours » en forêt plutôt qu'un ballon prisonnier. Mais plus il va grandir, plus il appréciera les jeux d'équipe. Il devient aussi plus adroit, il se contrôle mieux et sait respecter une règle du jeu...	<ul style="list-style-type: none"> • D'estimer le niveau de risque provoqué par les actions qu'il mène. • De connaître où sont situés les principaux organes de son corps. • De développer de bonnes habitudes pour protéger sa santé. • De prendre part à des activités physiques, en connaître les règles et accepter de les prendre. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux : olympiades, petits et grands jeux, jeux de ludothèque... • Pleine nature : la Rando-Loup... • Vie quotidienne : tous les temps de la journée (toilettes...), initiation à la diététique et au goût, premiers gestes de secours, gestion de son temps...
Le développement intellectuel : la raison finira bien par l'emporter !	 <p>L'enfant sait raisonner de façon logique mais il n'est pas encore capable d'une logique abstraite. Par exemple, il sait additionner mais il est incapable d'évaluer le temps que l'on met pour aller d'un point à un autre. Il a une plus grande curiosité intellectuelle qu'il faut éveiller. Il a une capacité à classer, faire des séries, des collections, à dénombrer...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • De s'expliquer lorsqu'il trouve quelque chose de surprenant ou d'étrange. • D'expliquer les conclusions qu'il tire après avoir lu des histoires, des contes et découvert les personnages proposés. • De montrer de l'intérêt pour les causes des phénomènes qu'il voit. • De décrire l'utilisation des objets qu'il connaît. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux : jeux d'observation, activités scientifiques et techniques dont les nouvelles technologies de communication... • Pleine nature : visites, rencontres... • Vie quotidienne : bibliothèque...
Le développement affectif : profitons du temps présent !	On est encore dans une période où l'énergie est orientée vers d'autres fins que la sexualité ! L'enfant profite d'un « monde intérieur » relativement stable. La relation qu'il vit avec ses parents est souvent sereine et les conflits de l'adolescence encore assez loin ! Toutefois, il faut savoir prendre en compte les différents cadres familiaux : famille « traditionnelle », monoparentale, recomposée, séparée, homoparentale... L'enfant est prêt à mettre toute son énergie dans la découverte d'un environnement de plus en plus large : l'école, le sport, la musique, le Scoutisme... Il s'intéresse et s'enthousiasme toujours pour une nouvelle expérience.	<ul style="list-style-type: none"> • D'identifier et de décrire ses émotions et ses sentiments. • D'entendre les critiques qu'on fait sur lui et d'émettre des critiques sans heurter. • D'accepter les différences physiques entre hommes et femmes comme quelque chose de naturel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les activités d'expression : le théâtre, le chant, le mime, la danse...
Le développement social : moi et les autres !	Propulsé dans le monde des adultes, l'enfant est désireux de trouver sa place. Pour cela, il se compare aux autres. Il cherche à dominer ce qui est plus petit et à imiter ce qui est plus grand. L'enfant est confronté aux valeurs sociales (autorité, égalité, justice). Il est très sensible aux préférences affectives (les « chouchous »), aux jalousies et aux injustices. Il commence à admettre que son raisonnement n'est pas le seul possible, que d'autres peuvent penser différemment sans pour autant avoir tort. C'est un âge favorable à l'acceptation et la valorisation des différences (handicaps, échanges garçons/filles...). Ses relations avec les adultes lui permettent de prendre conscience qu'il n'est pas le centre du monde et qu'il y a des possibilités de collaboration avec les autres, dans des jeux collectifs par exemple.	<ul style="list-style-type: none"> • De montrer du respect pour l'opinion des autres. • De connaître les règles du jeu et accepter de perdre. • De mener à bien les tâches qui lui sont confiées au sein du cercle. • De savoir rendre service. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vie quotidienne : les services, le fonctionnement du Conseil, la mise en place de la Règle de Vie... • Découverte : éducation à l'international, certains types d'initiatives...
Le développement spirituel et du caractère : beaucoup de questions !	L'enfant s'identifie à des personnages choisis parmi les adultes qu'il côtoie (parents, enseignants ou responsables EEDF!) et parmi les héros imaginaires qu'il rencontre à la télé, dans les livres... C'est une image qu'il a envie d'être. L'enfant se construit et se transforme en copiant sur son modèle une attitude, un raisonnement, une valeur ou un aspect vestimentaire. Des héros nombreux vont donner à l'enfant un plus pour bâtir une personnalité. D'où l'intérêt d'une grande variété d'histoires, de thèmes à vivre dans le cercle. C'est aussi l'âge où l'enfant pose de nombreuses questions sur le monde qui l'entoure mais aussi sur Dieu, la mort... Le responsable est là pour satisfaire la soif de savoir mais il ne doit pas influencer ni tromper l'enfant. S'il ne sait pas répondre, il le dit !	<ul style="list-style-type: none"> • D'admirer la nature et prendre plaisir à y vivre. • De remarquer et de reconnaître les bonnes actions de ses camarades. • De participer activement aux « temps spi ». • D'apprécier ce qu'il est capable de faire. • D'accepter les difficultés. • De découvrir qu'on peut vivre les valeurs du Scoutisme et qu'elles sont reflétées à travers la vie de tous les jours. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les « temps spi », les jeux sur les valeurs, l'éducation à la citoyenneté.

Le temps de vivre



Pour être en pleine forme, l'enfant a besoin de sommeil, d'un bon équilibre alimentaire et de maîtriser son espace. C'est ainsi qu'il prendra au mieux le temps de vivre.



Dormir : l'enfant grandit couché !

Le sommeil se découpe en tranches d'environ deux heures. Pour chacun de ces cycles, on retrouve trois stades :

- Le sommeil léger (environ 10 à 20 minutes) : on est comme sur un nuage, on entend au loin.

- Le sommeil lent ou profond (environ 1h à 1h30) : on est comme coupé du monde, calme avec une respiration lente. C'est celui qui assure la réparation de la fatigue physique et la fabrication des hormones de croissance.

- Le sommeil rapide ou paradoxal (environ 10 à 20 minutes) : c'est un sommeil très profond mais où le dormeur paraît presque éveillé (mouvements rapides, secousses musculaires). C'est le sommeil des rêves, celui qui assure la réparation de la fa-

tigue psychique et qui permet de mémoriser ce que l'on a appris dans la journée. Après un temps de latence court (on baille, on se retourne), on se réveille ou on repart pour un nouveau cycle de deux heures.

Qu'il soit enfant ou adulte, l'homme qui n'a pas son compte de sommeil est en manque. Le déséquilibre des rythmes veille/sommeil met en danger la santé globale de l'individu : « dormir c'est vivre aussi ». D'autre part, l'interruption brutale du sommeil peut provoquer des troubles : l'enfant devient anxieux, angoissé, perturbé... Le sommeil réparateur ne peut exister qu'après un manque. Cela ne sert à rien de vouloir faire dormir les Louveteaux en prévision d'une future veillée. Par

contre, il faut penser à un lever plus tardif le lendemain pour qu'ils puissent récupérer !

« Bonne nuit, à demain »

Il est nécessaire de préparer l'endormissement :

- En prévoyant un retour au calme, en fin de veillée.

- En lui permettant d'aller se coucher dès qu'il en a envie : les besoins de sommeil peuvent être très différents d'un enfant à l'autre et varient jusqu'à cinq heures par jour !

Il est nécessaire de répondre à ses besoins de sécurité :

- Sécurité matérielle : environnement connu, agréable, chaleureux, apaisant (penser à l'aménagement des lieux). Le lit doit être adapté, la température correcte,

la pièce aérée, le bruit absent...

- Sécurité physique et affective : la présence d'un adulte sur les lieux de l'endormissement est indispensable. Il répond aux besoins individuels de chacun (bisous, nounours...). Les horaires sont connus de tous, les modalités de réveil sont fixées.

Évitons le « si tu n'es pas sage, tu vas au lit!... ». En effet, le lit n'est pas un terrain où s'exerce le chantage mais un endroit de bien-être et de sécurité.

Il est nécessaire de préparer le réveil. on se doit de respecter le sommeil d'un enfant. Il est donc préférable de prévoir un réveil échelonné (avec un laps de temps assez long pour que tout le monde puisse se lever tranquillement).

Pour mieux vivre le temps du repas

« Le cadre est aussi important pour les enfants que ce que vous leur mettez dans l'assiette »

Diminuons le volume sonore

- Pour éviter l'excitation collective.
- Pour favoriser la convivialité, les échanges à table. C'est le moment d'être à l'écoute des enfants. Ils vont parler de leurs impressions sur les activités, de la vie quotidienne, de leurs relations avec leurs copains...
- La décoration peut aider à créer une ambiance choisie. Penser au cloisonnement si nécessaire.
- Il n'y a pas de réfectoire, mais bien un restaurant ou une salle à manger.

Apprendre à gérer soi-même les repas

- Nous devons favoriser la participation directe des enfants :
- Ils se servent à table et participent au service (mettre la table, débarrasser, faire la vaisselle).



- La présence d'un responsable à chaque table calme les esprits.

Tartines et chocolat

Le petit déjeuner est le premier maillon d'une série d'événements alimentaires qui vont ponctuer la journée. Si ce premier maillon saute, tout ce qui suit va

s'en trouver perturbé. Le petit déjeuner doit être consistant et apporter les aliments énergétiques nécessaires. L'enfant va fournir de gros efforts. Il doit faire le plein d'énergie avant de commencer la journée. N'oublions pas que la notion d'appétit est très liée aux conditions de mise

à table et qu'un enfant réveillé au dernier moment ne peut profiter du petit-déjeuner.

Et l'hygiène ?

Pour acquérir de bonnes habitudes, le lavage des mains avant le repas et le brossage des dents après semblent indispensables.



Laissez-moi bouger !

À travers l'aménagement de l'espace, les enfants vont s'approprier les lieux et vivre en harmonie dans un milieu rassurant. Pensons à organiser et décorer avec eux les lieux de repas, de couchage mais aussi tout l'environnement immédiat : fléchage d'un terrain, panneaux indicateurs...

Il est plus agréable d'aller manger au « restaurant » plutôt qu'au réfectoire, d'aller dormir dans le « Tipi » plutôt qu'au dortoir ! Il est important aussi de les laisser li-

bres de s'approprier leur environnement (d'où l'intérêt des temps libres!) :

- Pour faciliter les jeux : mettre à disposition des ballons, aménager avec eux des parcours, des terrains de jeux (thèque, volley...).
- Pour faciliter l'imaginaire : les laisser aménager des coins, lieux de discussions et d'échanges.
- Leur permettre de transformer le milieu en mettant à leur disposition planches, outils et ficelle. C'est l'importance des cabanes !

FAITES LA MALLE !

Le Cercle peut avoir des malles laissées en gestion aux Louveteaux (la gestion sera alors décidée en Conseil de Cercle). Par exemple :

Une malle aux trésors dans laquelle les enfants trouveront le nécessaire aux déguisements :

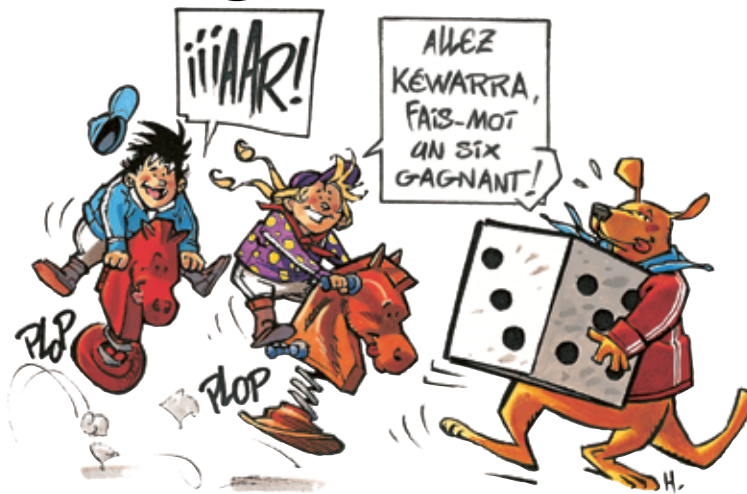
Des tissus (différentes couleurs, grandeurs, tissus propres et non déchirés ou mieux des toiles à draper type toile de Mayenne), des accessoires (nez de clown, masques blancs, perruques, sacs, chapeaux, lous, ceintures, plumes...), du maquillage (type maquillage de clown), des épingles à nourrice, de la ficelle...

Une malle de jeux dans laquelle les enfants trouveront les jeux de société, mais aussi le matériel nécessaire aux jeux de plein air :

Des jeux de cartes, des jeux de société (éventuellement fabriqués par les Louveteaux eux-mêmes), des dés (plusieurs grandeurs), des ballons et balles, des foulards de jeux, un filet de volley (installé !), des raquettes et des volants de badminton...

« Si tu veux leur apprendre fais les jouer »

Le jeu répond à un besoin chez l'enfant : d'éprouver ses forces, ses capacités de compréhension, d'exécution et enfin sa volonté. Tout comme le travail est l'activité sérieuse de l'adulte, le jeu est l'activité sérieuse de l'enfant.



L'enfant trouve dans le jeu un moyen privilégié :

- **De s'approprier la réalité** (environnement, espace...) en s'y confrontant et en s'y adaptant. L'enfant découvre et joue d'abord avec ses mains, sa bouche, ses bras... Puis avec son corps entier : il court, saute, lance... C'est le jeu d'exercice.
- **De construire son équilibre psychique** en dissociant son imagination, en imitant et « faisant semblant ». Il va jouer au soldat, à Zorro, se déguiser... C'est le jeu symbolique.
- **De construire sa personnalité** : il est amené à résoudre des problèmes, à surmonter des difficultés... Nombre de jeux sont l'occasion d'un véritable apprentissage social : se reconnaître, reconnaître et accepter les autres, comprendre puis respecter les règles. La règle qui définit la coopération et l'opposition est observée de façon quasi religieuse par l'enfant. C'est le jeu à règles.

Le rôle du responsable durant ces temps de jeu :

- **Structurer les temps de jeu** : c'est-à-dire organiser des jeux diversifiés, renouvelés, qui permettent à chacun de trouver sa place, d'être valorisé. Exemples : jeux d'adresse, d'agilité, de rapidité, d'endurance, de stratégie, d'expression, des jeux où les « grands » ont besoin de « petits ». L'enfant n'aime pas l'injustice. Il peut accepter de perdre s'il a le sentiment que les règles étaient justes. C'est pourquoi, l'un des responsables doit tenir le rôle d'arbitre. Il va énoncer clairement les règles du jeu, être présent sur le terrain pour observer les déviances ou les tricheries de façon à éviter les problèmes, rajouter des règles si nécessaire, être garant du temps. Il peut être intéressant de montrer qu'une règle du jeu n'est pas ferme et définitive. Elle peut être modifiée en cours de partie par l'arbitre ou par les enfants eux-mêmes (ils accepteront d'autant mieux la règle) à la seule condition que tout le groupe soit au courant et que cela ne se fasse pas au coup par coup.
- **Jouer** : pour un bon déroulement du jeu, l'un des responsables se situe comme organisateur ou arbitre mais il est essentiel que les autres animateurs soient des acteurs du jeu. Ils jouent, ont une place à part entière dans équipes, dynamisent le jeu par leur enthousiasme. Attention ! Ils ne deviennent pas les leaders des équipes, ils n'entrent pas en compétition directe entre eux. Ils savent passer le ballon au bon moment, laisser les enfants recueillir les lauriers de la victoire... Le responsable joue pour faire jouer. Les enfants jouent pour gagner !

➔ À PROSCRIRE !

- Les jeux malsains, dangereux, humiliants sont à proscrire sans exception :
- Ceux où l'enfant se retrouve seul au milieu d'un cercle sous les ricanements du groupe car lui seul ne connaît pas la règle.
 - Ceux dont on a tellement de mauvais souvenirs qu'on a envie de les faire vivre aux autres pour pouvoir en rire à son tour (halte aux bizutages et rites initiatiques!).
 - Ceux où l'on fait vivre à des enfants des situations proches de la réalité. On ne peut pas jouer avec la réalité, le fait-divers, la peur. Certains ont peut-être vécu la scène réellement. L'enfant a confiance dans les adultes et il n'est pas tolérable d'exploiter cette confiance. Exemples : la prise d'otage des dernières actualités, la disparition d'un enfant du village voisin ne peuvent être des thèmes. Ce serait immoral et dangereux...



e à vivre,



Recette pour un grand jeu

Ingrédients : Un thème · Un cadre et des limites définies
· Un lancement réussi · Un arbitrage sur des règles précises
· Une structure de jeu cohérente · Une bonne conclusion.

Préparation :

1- Dans un premier temps, choisir un thème avec précision, facile à expliquer, qui stimule l'imagination. Préparer la mise en scène en prévoyant de nombreux déguisements et décors.

2- Battre énergiquement pour faire monter l'ambiance puis procéder à un lancement dynamique du jeu en profitant du site où l'on se trouve. Sans oublier de bien délimiter le terrain !

3- Ajouter de la joie, de la bonne humeur et beaucoup d'entrain de la part des responsables.

4- Un zeste d'arbitrage évitera les débordements intempestifs.

5- Mélanger avec des messages, des pistes, des « batailles »...

6- Pour agrémenter le tout, selon son goût, on peut se référer aux trois différentes structures de jeux existantes :

– L'attaque / la défense (batailles, passage de lignes...)

– La poursuite (pistes, chasses...)

– Les missions à remplir (rallye, postes...)

On pourra utiliser un, deux ou trois de ces ingrédients suivant que l'on aime plus ou moins épicé !

Temps de cuisson : ne pas oublier de bien fixer les horaires.

Dégustation : la conclusion est un élément primordial.

→ POUR PARFUMER CE METS DÉLICIEUX...

• Quelques idées de thèmes : les contes et légendes, les situations historiques, la bande dessinée, la science-fiction... Et l'imagination des responsables !

• Quelques idées de pistes : les pistes visuelles (signes de piste, papiers, jeux de miroirs...), les pistes auditives (sifflet, gamelle...), les pistes à l'odeur (à l'ail surtout) plus difficiles, les pistes à tracer sur une carte ou un plan.

Réunion des responsables :

... Et Florence relance l'histoire du thème. Il paraît qu'ils en avaient parlé l'année dernière et qu'ils voulaient fonctionner cette année avec un thème par trimestre. Moi, je suis d'accord mais je pose une question bête : qui le choisit ce thème, nous ou les Louveteaux ? Oh, le débat ! Yaël préfère le choisir lui-même parce qu'il veut être sûr qu'il lui plaira, Alice trouve que ce serait bien de leur faire la surprise pour le prochain week-end.

... Finalement, nous avons choisi la machine à remonter le temps pour le 1^{er} trimestre. Pour le grand jeu d'accueil, Alice a proposé la préhistoire pour peindre une grande fresque dans notre local. Après, on verra avec les Louveteaux s'ils ont une idée géniale pour la veillée de Noël.



L'enfant, à l'âge Louveteau, a soif d'imaginaire. Il aime rêver, créer, inventer, vivre entouré de personnages fictifs. À travers eux, il grandit.



L'imaginaire à l'âge Louveteau

Grâce aux héros qu'il se choisit dans son « pays imaginaire », l'enfant va vivre différentes situations relationnelles (il va faire comme « Mac Gyver » et deviendra ainsi le plus astucieux...). Il va vivre d'autant plus intensément qu'il sait que c'est pour un moment, « pour de faux » et qu'il peut s'arrêter quand il veut (« Pouce, je ne joue plus ») dès qu'il s'estime en danger (contrairement à la vie quotidienne). Il va expérimenter toutes sortes de situations, se mettre dans la peau de gentils, méchants, forts, faibles, amoureux, orphelins, fantômes...

À travers les histoires, qu'il va lire ou entendre, il se construit son cadre social. Chaque histoire véhicule des valeurs morales (bien/mal, amour/haine...), un code avec des interdits. Il va

apprendre comment on vit dans notre société ainsi que la notion du bien et du mal... L'enfant trouvera aussi dans la bouche de personnages imaginaires des réponses à des questions fondamentales (c'est l'âge des grandes questions!). Où va-t-on quand on est mort? Qu'est-ce qu'il y avait avant nous? Pourquoi les arbres ne parlent-ils pas? Et Dieu, à quoi sert-il? Est-ce qu'il y a une vie sur les autres planètes?

Mille versions pour un thème!

Les thèmes de jeux vont stimuler l'imagination. Il est important :

– De fournir aux enfants des thèmes nombreux (thèmes de grand jeu, de camp ou de week-end, de journée, de trimestre, de veillée...).

– De puiser ses sources dans des

domaines très variés (contes et histoires, actualités cinéma, bande dessinée, histoire des civilisations, romans...).

– De raconter souvent des histoires (veillée et temps calme...). Chez les Louveteaux, en plus de ces différents thèmes, nous utilisons une fiction. Vivre une fiction, c'est avant tout utiliser l'imagination débordante des enfants pour créer une ambiance, construire un cadre de vie dépaysant, s'organiser de façon ludique. Il s'agit de bâtir avec eux un univers, pour qu'ils se sentent « chez eux, chez les Louveteaux ». Nous créons ainsi une symbolique autour du Conseil, des Règles de Vie qui permettent au Cercle de développer son identité. Le symbolisme aide à comprendre et à vivre les moments importants. Par exemple,

un bâton pour prendre la parole les aide à mieux s'écouter. Grâce à la fiction, les Louveteaux ont un langage et un fonctionnement communs : cela développe un sentiment d'appartenance.

Thèmes divers et fiction se vivent en parallèle

Les thèmes tout au long des activités, la fiction lors des moments forts de la vie du Cercle. Il ne s'agit pas que la fiction prenne le pas sur les thèmes et devienne le thème des jeux toute l'année! Ce n'est pas parce qu'on utilise le Livre de la Jungle qu'on est des petits loups toute l'année et que l'on ne peut pas vivre un camp « Moyen-Âge ». Ce n'est pas parce qu'on est des aventuriers de l'espace qu'on le reste dans tous les jeux et qu'on ne peut pas vivre un camp « africain »!

Bien connaître les propositions du Scoutisme

Les EEDF font partie d'une famille, le Scoutisme. Ils ont des exigences liées aux valeurs qu'ils défendent mais aussi liées aux éléments propres à la méthode scout.

Qu'est-ce qui fait de notre Louveteau un scout laïque en France ?

Les éléments de la méthode scout traduits pour les Louveteaux

■ **L'éducation par l'action** : on apprend en agissant au moyen de la pédagogie du projet (entreprises et initiatives mises en place par les Louveteaux) et par des activités dirigées (Rando-Loup, ateliers...).

■ **La vie en petits groupes** : le Cercle est une unité de 20 à 25 enfants. Il est organisé en équipes de vie (6 à 8 Louveteaux) pour la vie matérielle et en groupes d'activités (à géométrie variable). Les équipes de vie peuvent perdurer sur les activités mais pas systématiquement.

■ **L'engagement** : il peut se faire par rapport aux Chemins de l'Aventure Louveteaux, la démarche de formalisation de l'engagement dans Traces d'étoiles, par la prise de responsabilité ponctuelle (président, secrétaire de Conseil...), par le vote...

■ **L'appartenance et l'identité** : ce cadre symbolique peut se retrouver dans la fiction (voir ci-contre) qui permet de développer l'imaginaire et de ritualiser les moments de la vie du cercle (organisation du Conseil, nom des équipes de vie...), avec le port du foulard, par l'intermédiaire des personnages symboliques de la branche (Canaille et Loustic), dans les chants de rassemblement, d'ouverture du Conseil, autant d'éléments qui agissent sur le sentiment d'appartenance.

■ **La vie dans la nature** : le Louveteau découvre des milieux naturels, par exemple lors de la Rando-Loup ou lors de visites. Il peut également agir pour la protection de l'environnement. Il n'oublie pas de prendre en compte son environnement urbain.

■ **La progression personnelle** : le Louveteau progresse à travers les projets et les activités qu'il vit. Cette progression est visualisée dans Traces d'étoiles (pages correspondant au référentiel de capacités, aux traces de la démarche d'engagement...). Il n'y a pas de matérialisation extérieure.

■ **La relation éducative entre jeunes et adultes** : le cercle est encadré par une équipe mixte de responsables autour d'un responsable d'unité plus âgé. Chaque équipe de vie a un responsable référent qui assure au plus près la vie quotidienne (la gestion du linge, de la toilette, du courrier, de l'argent de poche ainsi que la sécurité affective). Les responsables sont là pour sécuriser les Louveteaux sans les materner.

Les valeurs et principes des EEDF traduits pour les Louveteaux

■ **La laïcité** : c'est la reconnaissance des différences. C'est l'intime conviction que la somme des richesses culturelles permet la construction d'une société plus équilibrée, ouverte et solidaire. Le Cercle est donc ouvert à toutes et à tous. On y développe le respect d'autrui par des activités de découverte de l'autre (religion, culture, handicap physique, habitudes alimentaires...). On y organise des « temps spi » et chacun peut y pratiquer son culte selon son souhait.

■ **La démocratie** : c'est former des citoyens actifs et engagés. C'est pratiquer, à tous les niveaux, Conseils, élections et votes. Le Cercle fonctionne en conseils (Conseil de Cercle, d'entreprise...) menés par les Louveteaux. On s'y exprime par le vote (élection du président du Conseil, choix des projets, mise en place de la Règle de Vie...). Chacun peut y être élu à une responsabilité (président du Conseil...), chacun a droit à la parole et a le devoir d'écouter les autres.

■ **L'ouverture et la solidarité** : la solidarité, c'est agir pour plus de justice et d'égalité, être acteur de transformations sociales. Cela suppose d'œuvrer en partenariat avec d'autres (des associations, des collectivités...). Pour les Louveteaux, la découverte de la notion de solidarité passe par une sensibilisation et une ouverture aux autres qui peut se faire lors des temps spi, des rencontres, l'accueil sur le camp... Les premiers projets solidaires du cercle se voudront humbles.

■ **L'éco-citoyenneté** : c'est éduquer à l'environnement, au respect du cadre de vie de tous, urbain comme rural. Avec les Louveteaux, on découvrira différents milieux naturels par des balades, des visites, la Rando-Loup et le jeu. L'âge Louveteau, c'est le temps des premières expériences (terrarium, station météo), des projets (cabanes, nichoirs) et des premiers engagements citoyens (tri et recyclage des déchets, alimentation).

■ **La coéducation** : c'est l'éducation de l'un par l'autre, homme, femme, jeune, adulte ! L'éducation en commun dans le respect et l'écoute de chacun pour amener chaque femme, chaque homme à être authentiquement responsable et maître de sa destinée. Ainsi le Cercle, les équipes de vie, les équipes de responsables seront mixtes. La coéducation n'exclut pas, bien au contraire, des activités spécifiques aux garçons et aux filles. Elle assure le respect de l'intimité corporelle de chacun lors des douches, du couchage, ... La coéducation, c'est aussi organiser des activités intergénérationnelles (avec les anciens Éclés par exemple) tout comme accueillir, au sein du Cercle, des enfants handicapés...

Le cercle

Le Cercle est le groupe dans lequel va vivre le Louveteau. C'est une petite société qui a ses habitudes, traditions et souvenirs. À partir de là, il se construit son identité...

Haut lieu symbolique

Dans un Cercle, le symbolisme joue un rôle primordial. Partons d'un exemple : le Cercle « X » chante beaucoup. C'est une tradition du groupe ! Cette année, le Conseil a décidé que le chant de rassemblement sera « les aventuriers ». Cela fait désormais partie de la nouvelle identité du Cercle... Il en est de même pour la fiction (voir pages précédentes), véritable « histoire » propre au Cercle.

Il est important que le Cercle ait ses signes de reconnaissance (nom, devise, blason, badges...), ses habitudes (chants en début de réunion, la fête des anniversaires, la fête de Noël...), ses

« cérémonies » (remise des foulards, accueil des nouveaux...). Si le Cercle a un local, on peut l'aménager et le décorer : les coins, les affichages, la bibliothèque, le journal... Cette identité symbolique du Cercle prend tout son intérêt quand celui-ci fonctionne en Conseil, avec des Règles de Vie, des équipes de Vie et des moments forts.

Cela ne doit pas faire peur aux nouveaux, mais bien faciliter leur intégration. Cela ne doit pas se transformer en cérémonies initiatiques. Rien ne doit être trop figé et les nouveaux arrivés apportent leur pierre à la construction du Cercle.

25 enfants dans un Cercle, pourquoi ?

Il est souhaitable que le Cercle puisse se fixer comme objectif 20 à 25 Louveteaux. C'est un groupe à la dimension des enfants (correspondant au groupe classe...), c'est un excellent nombre pour une bonne dynamique de groupe. Au-dessus de trente, il sera plus difficile d'avoir des relations personnelles avec les enfants. En dessous de 10, c'est un problème de dynamique qui se pose. Un Cercle qui vient de se

créer, un Cercle qui reprend ses activités en début d'année aura peu d'enfants au début. Ce Cercle va, avec les enfants qui le composent, construire au fur et à mesure son identité, mettre en place un Conseil, des Règles de Vie et des projets. Il a un objectif de développement, ce qui le rendra plus « dynamique ». Et ce sera sûrement au camp d'été que le Cercle atteindra son objectif !



Et si... la fiction était une maison
 Et si... chaque Cercle avait une maison
 Et si... chaque maison avait un peu la même structure
 une porte pour accueillir
 une pièce pour le Conseil
 une pièce pour les équipes de vie
 un feu pour qu'elle vive (les thèmes de jeux)

Et si... chaque maison avait sa décoration particulière, si chaque habitant pouvait amener sa pierre...
 Et si... chaque maison avait un jardin...
 Ce serait le jardin des aventures, des jeux, différents pour chaque maison
 Et si... chacun prenait une pelle...
 Il n'y aurait pas ceux qui savent et ceux qui ne savent pas...
 La maison durerait avec ses fondations solides
 Malgré les aménagements nécessaires :
 Le changement de décoration,
 Le réaménagement des pièces.
 Mais le jardin ne serait jamais le même,
 Il évoluerait en fonction des saisons des jardiniers.
 Et aucun jardin ne ressemblerait à un autre !
 J'aimerais bien y habiter.



Le Conseil de Cercle

Bien sûr, l'apprentissage démocratique va se faire lentement. Au départ, les sujets seront peu débattus mais l'important c'est que, petit à petit, le Conseil devienne vraiment le lieu de délibération, de prise de décisions et qu'à travers lui, le Cercle s'organise. Il est important que le Louveteau comprenne qu'il est son lieu d'expression. Les Louveteaux seront d'autant plus actifs en Conseil car ils se sentiront engagés par ses décisions.

Quand le Conseil se réunit-il ?

Lorsque les Règles de Vie adoptées par le Cercle ne semblent pas suffisantes. Il se pose un problème dans la vie quotidienne, le Conseil peut alors être provoqué par les responsables ou un Louveteau. Le Conseil aboutit alors à une réécriture d'une partie de la Règle de Vie.

Lorsque le Cercle doit se prononcer sur le choix d'un projet, d'une activité. Il est préférable de penser, avant le Conseil, à faire émerger les idées (boîtes à idées, panneaux...) et de faire du moment du Conseil un temps de choix entre diverses propositions : arguments pour/contre, vote.

Lorsqu'un projet est choisi par le Cercle, le Conseil est le lieu de mise en place de l'organisation (comment faire ?) et de la répartition des tâches (qui fait quoi ?). À la fin d'une activité, d'un projet, le Cercle se réunit en Conseil

pour en faire le bilan et en tirer des enseignements pour l'avenir. Le bilan peut amener une modification de la Règle de Vie, un changement dans l'organisation d'un projet.

Comment fonctionne le Conseil ?

Le président (un Louveteau aidé d'un responsable) et un ou deux secrétaires sont désignés (à tour de rôle, par exemple). Le président présente l'ordre du jour (préparé à l'avance par les responsables, il peut être enrichi par les Louveteaux au moment du Conseil). Il annonce le premier sujet abordé, donne la parole (les règles de prise de parole doivent être précises). Après un temps de discussion, il demande au Conseil de faire des propositions. Il organise ensuite le vote (les règles de vote doivent être claires). On passe ensuite au sujet suivant...

Quels Conseils ?

La fréquence du Conseil est variable en fonction des besoins. Mais le Conseil n'est pas systématique à chaque réunion. La durée moyenne se situe autour de trois quart d'heure. Au-delà, l'attention se relâche. Il est préférable alors de reporter les sujets non traités lors d'un prochain Conseil. A noter cependant que la durée et le niveau d'attention sont liés à l'intérêt. Si l'enfant s'ennuie, il est capable de s'agiter au bout de cinq minutes ! Mieux vaut plusieurs Conseils avec un

ordre du jour concis plutôt qu'un grand. Il est également important de choisir le bon moment en évitant les fins de journées ou quand le groupe a plutôt besoin de se « défouler » ! Les décisions prises en Conseil doivent être écrites et affichées sur le livre de bord, sur la Règle de Vie. C'est le rôle des secrétaires. La fiction et le symbolisme adoptés par le Cercle peuvent aider le Conseil à se mettre en place (exemple : un chant de rassemblement, un collier de perles pour voter, un cri d'ouverture et de fermeture du Conseil, le chapeau de président...). Pour que le Conseil soit réellement un temps important, utilisons le vote avec parcimonie : on ne vote pas dix fois dans un même Conseil : un Conseil, un point, un vote. Enfin, le Conseil a son lieu de réunion : le coin du Conseil toujours installé de la même manière.

Les responsables ont aussi un rôle

Le Conseil doit être préparé : les lieux sont aménagés : installation en Cercle, une chaise pour le Président... Le responsable qui aide le président garantit le sérieux, le calme, instaure un climat de confiance, veille à l'expression de chacun, évite les moqueries et règlements de comptes, exprime clairement les propositions avant le vote. Les autres responsables sont présents, répartis dans le Cercle. Leurs interventions sont, de préférence, limitées.

Le Conseil de Cercle désigne l'assemblée de tous les membres du Cercle : Louveteaux et Responsables. C'est le lieu d'apprentissage de la démocratie : le Conseil est le lieu où chaque enfant a la possibilité de s'exprimer et de prendre des décisions concernant la vie quotidienne, les projets et les activités du Cercle.

→ TROIS ÉTAPES POUR TRAITER UN SUJET

- 1-** Problème / Exposé de la situation
- 2-** Discussion / Argumentation
- 3-** Proposition, décision, vote / Solution

La Règle de Vie

Le Cercle est une société d'enfants où chacun va trouver en son sein une place... Pour que cette société fonctionne, elle a besoin de règles. C'est la Règle de Vie.

Il y a règles et règles

La Règle de Vie est le prolongement des Chemins de l'Aventure Louveteaux, véritable loi du Cercle et qui traduit, pour l'âge des Louveteaux, les valeurs des EEDF en des règles non-négociables qui doivent être respectées par tous. D'autre part, les Louveteaux sont dans un lieu qui a peut-être un règlement intérieur (celui du local, du centre d'accueil, des responsables) qui a été décidé par des adultes dont les règles sont non-négociables et doivent également être respectées par tous. La Règle de Vie rassemble donc toutes les autres règles qui sont négociables et vont permettre au Cercle de fonctionner correctement.

C'est aussi et surtout un moyen de connaître ses droits et ses devoirs dans le Cercle. Imaginons

un enfant qui arrive : « Quels sont mes droits ? Où puis-je aller ? On peut faire comme ça ? Mais je ne savais pas, tu ne nous l'avais pas dit... »... L'enfant a besoin de savoir ce qu'il peut et ce qu'il doit faire, il a besoin de repères, énoncés et clairs car le Cercle doit être pour lui un espace de liberté. La Règle de Vie permet de réguler les relations entre les individus, elle donne à chacun les mêmes droits et permet d'éviter l'influence et la prédominance des leaders. Elle rend chacun acteur, possesseur des règles. Chaque point de la Règle de Vie est soumis à un vote en Conseil de Cercle : chacun est alors amené à s'engager individuellement lors de ces votes, se sentant ainsi beaucoup plus concerné.



CONSEILS POUR UNE RÈGLE DE VI

La Règle est la transcription de la vie quotidienne du Cercle. Exemple

- 1- Le matin, lorsque je suis réveillé, je vais déjeuner.
- 2- Pendant les temps libres, je peux aller à tel endroit et utiliser

La Règle de Vie est modulable : le responsable peut alors intervenir. Non qu'il soit mal « luné » mais parce que c'est la règle du groupe qui peut aussi formuler un problème (il a été réveillé le matin...). Le responsable peut aussi écrire une règle qui répond au problème soulevé.

Pas de règlement de compte à « OK Conseil » ! Le Conseil est le lieu où ne se transforme pas en règlement de comptes :

- La Règle doit pouvoir être, à un moment donné, formulée avec
- La Règle est écrite, pour que chacun puisse s'y référer. Elle doit être bien visualisée, vaut mieux qu'un long discours. Elle peut même si l'essentiel est écrit sur le Livre de Bord au coin du Conseil.
- Rien de tel qu'un jeu sur la Règle de Vie avant d'aborder le Conseil national).

Disparition d'une Règle : il est souhaitable que la Règle de Vie soit au service du fonctionnement du groupe. Un point de la Règle peut devenir inutile (exemple : au coin lecture, j'enlève mes chaussures. La Règle de Vie est faite pour tout le monde le fait). On peut « enterrer » cette Règle officielle. La mise à jour régulière de la Règle de Vie évite l'accumulation de règles qui la rendent illisible, pas signifiante et inapplicable.





Les Équipes de Vie

Composition des Équipes de Vie

- Ce sont des équipes, de préférence mixtes, de 5 à 7 enfants.
- Elles sont créées en fonction des affinités.
- Les équipes ne sont pas hiérarchisées. Il n'est pas nécessaire que l'Équipe de Vie se choisisse un « chef », un relais auprès de l'équipe de responsables. Lorsque quelque chose ne fonctionne pas dans l'équipe, c'est toute l'équipe que l'on va voir. Ne transférons pas nos responsabilités sur des enfants! Les a-t-on aidés à s'organiser?
- Les équipes sont durables (dans la mesure du possible).



Quand fonctionnent-elles ?

Elles sont utiles dès lors qu'il y a répartition des tâches matérielles (les services...) et pour l'organisation de la vie quotidienne (lingerie, courrier, argent de poche...). L'Équipe de Vie peut avoir son coin à elle mais elle n'est pas

un groupe d'activités car il est souhaitable que les enfants ne soient pas en permanence avec les mêmes camarades. Elles ont un nom en relation avec la fiction que le Cercle s'est choisie.

Et les Responsables dans tout ça ?

Pour constituer les Équipes de Vie, les responsables peuvent avoir à intervenir. Ce sont les Louveteaux qui choisissent leurs équipes mais il faudra peut-être canaliser leurs choix : « Vous trouvez ça normal qu'il n'y ait que des garçons dans cette Équipe de Vie ? ». Il se peut aussi que les responsables aient un rôle de médiateur : « Pourquoi Clément est dans l'équipe d'Adèle et pas moi ? ». Ils vont également devoir réfléchir à l'animation de ce moment. Les responsables doivent aussi assister les équipes dans leur fonctionnement au quotidien. Il faut être présent

pour aider les Louveteaux à s'organiser, à se prendre en charge. Ce qui n'empêche pas les responsables de faire leur propre grille de services ! Plus généralement, tout au long de l'année et surtout pendant le camp, les responsables auront à suivre les Équipes de Vie. Un responsable peut, par exemple, « parrainer » une équipe. Il aura alors la charge plus particulière d'accueillir un nouveau venu dans cette équipe, de se pencher sur les problèmes relationnels qui peuvent exister... C'est un rôle de médiateur entre les Louveteaux et l'ensemble de l'équipe d'animation.

L'unité de référence est le Cercle. Toutefois, pour l'organisation quotidienne, il est utile de mettre en place des petites équipes, les Équipes de Vie. Elles aident la collectivité à fonctionner, elles permettent aussi à l'enfant de mieux se situer et de mieux trouver sa place dans le groupe. Elles sont aussi un élément de la méthode scoute.

E
es :
le matériel.
ir si la règle n'est pas respectée.
e et qu'il en est garant. L'enfant
Conseil de Cercle se réunit alors
pour régler les conflits, mais il
les mots des Louveteaux.
est agréable à « regarder ». Une
se situer dans différents lieux...
seil.
onseil (un jeu est disponible au
composée de points nécessaires
acquis. Le groupe n'en aura plus
ègle devient un jour inutile car
ment lors d'un Conseil. La réac-
izaines de points différents qui



L'Entreprise

Un Cercle Louveteaux, c'est un groupe... Or un groupe a besoin de se fixer des buts. Décider tous ensemble, organiser et réaliser un projet c'est contribuer à donner une dimension collective au Cercle...

Nous savons que c'est par le projet que chacun peut acquérir des techniques, des compétences et progresser. C'est avec l'Entreprise que l'on progresse collectivement, et avec l'Initiative que l'on progresse individuellement. Voilà donc deux types de projet

proposés aux Louveteaux, mais avec une même démarche en cinq étapes :

- 1 - Proposition, élaboration
- 2 - Choix, décisions
- 3 - Organisation, préparation
- 4 - Réalisation, rangement
- 5 - Bilan



LES ÉTAPES DE L'ENTREPRISE	LE RÔLE DU RESPONSABLE
<p>1- Proposition Les Louveteaux émettent des idées, donnent des pistes au Conseil d'entreprise. Les propositions doivent toutes être notées de manière claire.</p>	<p>Préparation du Conseil d'Entreprise avec le Louveteau président : il propose des techniques de réflexion (remue-méninges, boîte aux lettres, petit mot sur un panneau...) et de vote (boules de couleurs dans l'urne, bulletin de vote, étoiles jetées au centre du Cercle...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il est garant de la faisabilité des projets proposés. Pour cela, il fixe en amont le cadre : on ne va pas faire du parapente ou un camp en Alaska ! Il met de côté dans une case « rêve » les propositions irréalisables lors de la synthèse précédant le vote. • Il peut donner un point de départ et solliciter les Louveteaux pour approfondir les propositions.
<p>2- Décision Après avoir clairement rappelé les différentes propositions, le président propose un vote.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il vérifie avant le vote que les propositions sont bien claires. • Il prépare le matériel de vote (urne, bulletins...). • Il organise plusieurs tours si nécessaire. Et si les responsables votent, il fait utiliser le vote à bulletin secret pour éviter un « vote de Panurge ».
<p>3- Organisation Le Conseil répartit les tâches et fixe un échéancier afin de mener à bien le projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il a un rôle dynamique, il relance la machine. • Il est présent, soutient les Louveteaux dans les ateliers (apport technique, coup de main). • Il prépare le matériel. • Il s'arrange pour que chacun fasse ce qu'il a envie mais que tout soit fait : quelle que soit l'adhésion au projet initial, il faut que chacun y trouve son compte. • Il rappelle, pour plus de clarté, le déroulement chronologique du projet.
<p>4- Réalisation C'est l'aboutissement concret du projet puis le rangement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il veille à ce que tous les Louveteaux participent. • Il prend des photos (déjà commencé dans l'étape précédente!). • Il valorise les Louveteaux pendant l'action et fait tout pour que ça marche. • Il veille à la sécurité.
<p>5- Bilan On fait le point (on a fait...), on imagine ce que l'on pourrait faire (la prochaine fois... on pourra...). C'est aussi un temps de valorisation (c'était super).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il prévoit et organise le temps du rangement. • Il prépare le bilan : dessins à compléter, affiches, questions, mimes, petits débats. • Il veille à ce que chacun s'exprime et explique sa position. • Il donne son avis et valorise les résultats. • Il pense à garder la trace (on complète le Livre de Bord, on illustre le Livre d'Or, on marque ses progrès dans Traces d'Étoiles). • Il ouvre la discussion sur un projet à venir.

VOULEZ-VOUS UN EXEMPLE ?

À la rentrée de janvier, Jonathan, épaulé par Alice, prépare le Conseil d'entreprise. Lors du Conseil, les Louveteaux ont beaucoup d'idées : préparation d'une fête pour Carnaval, accueil des parents au local, nettoyage d'un petit ruisseau, préparation d'un musée imaginaire, spectacle à l'hôpital des enfants...



Chaque proposition est ensuite associée à une couleur : les Louveteaux déposent dans l'urne un papier de la couleur choisie. Le projet élu est : « accueil des parents pour présenter le local » !

Les Louveteaux se répartissent maintenant en ateliers :

- Lettre d'invitation aux parents.
- Rangement et mise en valeur du local : les coins lecture, du Conseil, la bibliothèque.
- Visualisation et signalétique : fabrication de panneaux de signalisation.
- Atelier manuel et artistique pour les Louveteaux ayant terminé leurs prestations, afin de réaliser un petit musée.
- Mise en scène de la visite.

Un grand panneau fait le point au fur et à mesure de l'avancée du projet.

Un dimanche après-midi de février, les parents arrivent au local. L'équipe « mise en scène » joue les guides avec brio et répond avec panache aux questions des parents. Florence et Anthony profitent du goûter final pour discuter avec les parents, en contacter certains pour un coup de main futur.

À la sortie suivante, les Louveteaux dessinent sur une fresque leur bilan : un graffiti au-dessus de la voie lactée « je suis content », un graffiti sur la voie lactée « je n'ai rien à dire », un graffiti sous la voie lactée « je suis déçu ». Puis chacun peut, s'il le souhaite, expliquer son choix. Océane pense que la présentation de la Règle de Vie aurait été plus originale avec une marionnette. C'est une idée à creuser...

Les indispensables supports de visualisation

« Si tu ne sais pas où tu es, tu ne peux pas savoir où tu vas ». Tout au long de l'année, le groupe est perpétuellement en mouvement, il change, évolue... Des enfants partent rejoindre l'unité Éclés, des nouveaux arrivent...

C'est grâce à des repères et aux règles que le groupe se donne qu'il peut ainsi évoluer. Chaque individu en progressant lui-même fait progresser le groupe. Par exemple, c'est parce que le Conseil existe que le Louveteau apprend la démocratie... Il progresse et le Conseil se déroulera de mieux en mieux... Et le groupe

pe fonctionnera plus facilement. Pour aider le Cercle dans son évolution, la visualisation est importante. Elle devient le témoin de la progression du groupe et facilite l'identité du groupe.

La visualisation peut revêtir diverses formes

- Le Livre de Bord, où se dessinent les projets, la photo du groupe, les réussites. On y trouve les bilans qui sont un repère et une étape dans la progression du groupe.
- Le livre d'or, album souvenir richement illustré et le carnet de bord.
- La grille de camp, où chacun peut voir ce qu'a fait le groupe mais aussi où il va.
- Le fléchage des différents lieux du camp (intendance, cuisine, tente matériel des responsables...).



QUESTIONS POUR UN BILAN ENTRE RESPONSABLES

L'équipe de responsables doit régulièrement faire le bilan sur l'évolution de son Cercle pour ensuite réajuster ses actions. Voici quelques questions guides :

Les enfants s'écoutent-ils mieux pendant les Conseils ? oui non

Chacun s'est-il exprimé au moins une fois en Conseil ? oui non

Combien d'enfants ont-ils été présidents du Conseil ? oui non

Le Livre de Bord est-il rempli par les enfants ? oui non

La Règle de Vie a-t-elle évolué ? oui non

Les enfants proposent-ils des idées pour les Entreprises ? oui non

Les idées se réalisent-elles ? oui non

Les services fonctionnent-ils ? oui non

Les enfants s'organisent-ils en temps libre ? oui non

Les enfants se lèvent-ils sans réveiller les copains ? Chacun peut-il se réveiller à son rythme ? oui non

Les repas se passent-ils dans le calme ? oui non

Y a-t-il beaucoup de nouveaux dans le Cercle ? oui non

Y a-t-il des problèmes de bagarre ? oui non

« Et moi, dans tout ça ? »

Dans le groupe, nous avons des enfants rêveurs, sensibles, sportifs, musiciens, explorateurs, bricoleurs. Offrons leur la possibilité d'exprimer, de développer leurs capacités...

Lorsqu'un enfant vient chez les Louveteaux, c'est pour participer et découvrir la vie en groupe. Les règles que se donne le groupe sont donc utiles pour que chacun trouve sa place. Ainsi, le Cercle a un Conseil pour régler les problèmes de la vie quotidienne et permettre à chacun d'avoir la parole.

De même, le Cercle a des activités variées pour que chacun découvre, expérimente, progresse. Cependant cette dimension de groupe peut aussi « imposer » à ses membres des règles qui peuvent avoir tendance à ne pas prendre en compte

les différences et la richesse de chacun. Notre rôle est de veiller à ce que le groupe ne soit pas trop pesant et n'implique pas trop à chacun de devoirs imposés (tu dois partager, tu dois jouer, tu dois te laver avec tout le monde), justifiés par le seul fait que l'on est en groupe.

Un enfant n'a pas toujours envie ou besoin de faire la même chose avec tout le monde : « j'aime pas jouer au foot », « Je préfère lire », « Je voudrais être seul de temps en temps », « Je voudrais avoir des coins secrets ».

Le droit à l'intimité

C'est le respect de la personne par rapport à sa pensée, sa famille, son environnement. Acceptons de le regarder tel qu'il est et non par rapport à sa situation familiale. Savoir qu'un enfant a des parents divorcés, c'est important mais cela peut nous amener à dire « Il fait ça parce que », ce qui est dangereux. C'est aussi le respect de coins secrets, du courrier qu'il envoie et qu'il reçoit, du colis qui lui appartient, de ses vêtements... Acceptons les différences entre les enfants car elles sont réelles. Les nier ou les refouler n'apporte rien de bon à la vie

du Cercle, sans pour autant « protéger » les enfants dont nous avons la charge. Est-ce nécessaire que tous les enfants aient la même somme d'argent de poche ? Est-ce utile d'écrire à la place des parents à un enfant qui ne reçoit pas de courrier ? L'intimité est tout à la fois liée à l'espace et au temps. Il est donc nécessaire d'aménager des lieux et de proposer un cadre horaire souple, alternant des temps d'activités organisés et des temps spontanés. Chacun pourra, dans ce cadre, jouer, se reposer, s'isoler, bricoler, écrire, trouver des moments pour lui-même.

Reconnaître et développer les capacités de chacun

Dans les activités en grand groupe, on perçoit difficilement les capacités de chacun. Les leaders, les costauds se remarquent plus facilement. N'oublions pas de proposer un éventail d'activités variées pour que chaque Louveteau devienne « remarquable », dans lesquelles il pourra être mis en valeur, où il aura l'occasion de gagner... Les activités en petits groupes nous ouvrent les yeux : « je ne savais pas que Samir pouvait faire cela... ». Les temps d'Initiative participent à la progression individuelle

de chacun. Traces d'Étoiles est également un bon accompagnant. À nous donc, les responsables, d'alterner tout cela :

activités organisées + activités spontanées

activités en grands groupes + activités en petits groupes





« Petit loup deviendra grand... »

Notre objectif est d'amener chaque enfant à devenir plus autonome, à prendre des responsabilités, à développer son esprit critique, à apprendre à vivre en groupe. À vivre les « Chemins de l'Aventure » ! Pour l'aider à se repérer, chaque Louveteau a en mains « Traces d'Étoiles », un carnet personnel qui l'accompagne tout au long de son parcours dans l'unité.

À la rescousse des Louveteaux

■ Objectif n°1 : Se sentir EEDF

« Traces d'Étoiles » permet à l'enfant de trouver des repères par rapport à sa vie de Louveteau. Il lui rappelle qu'il fait partie d'un groupe avec ses règles, son histoire, son fonctionnement. De même qu'il porte un foulard, son carnet lui prouve qu'il fait partie d'une grande famille du Scoutisme, l'association des Éclaireuses Éclaireurs de France.

■ Objectif n°2 : Garder la trace

Qui ne regarde pas de temps en temps les photos de camps, les carnets de stages jaunis, les vieux carnets de chants ? Quand on est Louveteau, on aime aussi le faire ! Dans « Traces d'Étoiles », chacun peut y inscrire et coller tout ce qu'il veut : des photos, des dessins, des chants, les signatures des copains, des histoires, les fiches découpées dans l'Équipée (ou ailleurs)... Et même des fleurs séchées !

■ Objectif n°3 : Mesurer le chemin parcouru

C'est important de pouvoir se retourner pour regarder le chemin parcouru. Les EEDF sont un mouvement d'éducation où chacun doit pouvoir évaluer sa progression. « Traces d'Étoiles » permet de prendre conscience de son évolution et de sa progression, avec des mots et des actions simples et adaptées. Par exemple : j'ai appris à faire des masques, je sais faire des crêpes, je connais les autres unités de mon groupe, j'ai su présider le Conseil de Cercle...

■ Objectif n°4 : Formaliser les engagements

C'est dans Traces d'Étoiles que le Louveteau peut écrire son texte d'engagement... Les photos, poèmes et textes qu'il trouvera tout au long de Traces d'Étoiles sont sources d'enrichissement. Le développement spirituel passe par aussi par ces quelques mots écrits...



Mathieu et Mélanie sont revenus. Leur première sortie les avait enchantés (Maxime et Fanny les avaient parrainés) et ils ont donc décidé de rester dans le Cercle... D'après Florence, c'est avec ces indices qu'on reconnaît une équipe performante (un peu d'autosatisfaction ne fait jamais de mal) ! Yaël (comme prévu depuis cette fameuse réunion-prise-de-tête) leur a présenté « Traces d'Étoiles ». Il leur a ensuite écrit un petit mot que je suppose méga-original. Du genre : « Bienvenue au Cercle des Chats Malos. J'espère que tu resteras longtemps parmi nous » ! Mathieu était tellement content qu'il a fait signer tous les responsables et Mélanie a même voulu que je lui fasse un dessin ! Tout compte fait, ça vaut le coup de consacrer un peu de temps à la remise de ce carnet. Je sens qu'on va encore en reparler à la prochaine réunion « pédagog » comme sait en organiser notre Florence...

→ NOTRE OBJECTIF ?

Que l'enfant progresse dans les « Chemins de l'Aventure ».

• Pour qu'il progresse ?

Des activités, la vie du Cercle...

• Pour qu'il se rende compte de sa progression ?

Traces d'Étoiles !

Je prends les « Chemins de



Le Louveteau, citoyen du Cercle est amené à s'engager individuellement. Il va tout d'abord s'engager par rapport aux valeurs de l'Association : en disant son envie de rester aux EEDF, en montrant son accord et sa volonté de vivre les principes et valeurs du Mouvement... Mais ce n'est pas tout !

Il va ensuite s'engager par rapport à la Règle de Vie. Il va participer tout aussi activement à la mise en place des projets pour le Cercle, en acceptant une responsabilité au sein de ce projet, en voulant que le but collectif soit atteint, en décidant d'aller jusqu'au bout de cette responsabilité. Nous voilà déjà sur les Chemins de l'Aventure ! S'engager aux EEDF, c'est aussi adhérer aux valeurs que nous

défendons. Ces valeurs ont été traduites dans un langage adapté aux enfants pour former la loi, cadre commun à tous les Louveteaux de l'association. Ce sont « Les Chemins de l'Aventure ». Il s'agit d'une référence et non d'un texte sacré. C'est à travers ces mots que le Louveteau prendra conscience de ce qu'on lui demande d'être s'il décide de rester dans l'Association.



→ « LES CHEMINS DE L'AVENTURE »

- Laïcité Ouverture :
« Je suis tolérant et ouvert au monde qui m'entoure »
- Autonomie et Responsabilité :
« Je suis débrouillard et autonome »
- Démocratie :
« Je suis actif et je participe à la vie du Cercle »
- Environnement :
« Je suis ami de la nature et je veux la protéger »

L'Aventure »

La remise de Traces d'Étoiles quand je décide de rester aux Louveteaux !

L'enfant connaît maintenant les autres enfants, le fonctionnement et l'organisation du Cercle mais aussi les Chemins de l'Aventure. Sa décision de rester parmi les Louveteaux constitue bien un engagement à part entière, le premier dans sa vie de Louveteau.

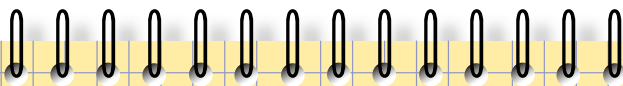
Une démarche personnelle

Symboliquement, il adhère aux valeurs défendues par les EEDF puisqu'il décide de rester dans le Cercle. Ce premier engagement individuel peut être matérialisé par la remise de Traces d'Étoiles, son carnet personnel, désormais

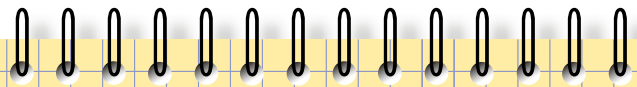
témoin de ses engagements successifs dans le Cercle.

Comment faire ?

Le Louveteau sait que le carnet existe et il sait à qui le demander. Il va participer à une discussion avec un ou deux responsables et avec un ou plusieurs copains. Lors de ce temps, le responsable lui présente alors Traces d'Étoiles et lui explique comment s'en servir. Le Carnet lui est remis... Lors du prochain Conseil, le responsable signalera qu'un nouveau Louveteau a décidé de rester dans le Cercle.



Clément, pendant le camp de Noël s'est isolé un moment avec Alice (c'est avec elle qu'il préfère discuter). Il a lu le poème « Fortune » et se pose des questions. Ensemble, ils essaient de comprendre ce que veut dire « Je suis ouvert au monde qui m'entoure » et ont trouvé une réponse dans une situation toute proche : Clément a un nouveau voisin, Jonathan, qui vient d'emménager. Il ne connaît personne et n'a pas de copains dans le quartier. Clément va apprendre à le connaître, lui parler des Louveteaux et essayer de l'emmener. Clément a ensuite rédigé son texte d'engagement : « Aujourd'hui, je veux faire tout mon possible pour prendre les « Chemins de l'Aventure » et je vais essayer d'emmener Jonathan aux Louveteaux ». Clément, Océane, Maxime et Léa ont lu chacun leur texte devant le Cercle à la dernière veillée de Noël...



Clément a déjà fait quelques activités dans le Cercle des Chats Malos. Son copain Maxime lui a montré son « Traces d'Étoiles ». Il a aussi vu dans le local l'affiche avec la couverture du carnet et le prénom du responsable qui les remet. Il est donc allé voir Alice. Avec Yaël, elle a organisé un temps de discussion avec Clément et Maxime, son copain. Ensemble, ils ont lu la lettre de Canaille et Loustic, pris connaissance des « Chemins de l'Aventure ». Maxime a signé, Alice et Yaël ont ajouté un petit mot. Clément sait maintenant qu'au prochain Conseil Alice dira à tout le monde qu'il a décidé de rester dans le Cercle des Chats Malos.

« Je vais plus loin, je prends des risques »

L'enfant grandit dans le Cercle. Il est fort possible qu'il se pose des questions sur ces « Chemins de l'Aventure ». Qu'il souhaite agir « Et moi, comment puis-je faire?... » L'idéal serait bien évidemment qu'il en parle à un responsable. Mais s'il ne le fait pas, s'il n'ose pas, les responsables sont aussi là pour susciter ses réflexions. Ils en parlent en Conseil, ils se mettent à la disposition des enfants. C'est alors le temps de la réflexion personnelle, de l'engagement individuel.

Comment faire ?

Un responsable et le Louveteau vont faire le point à l'aide d'un document : une photo, un poème, un chant, une affiche (il y en a un certain nombre dans Traces d'Étoiles !). C'est une réflexion générale qui permet d'expliquer plus précisément un des points des « Chemins de l'Aventure ». Le responsable essaie alors de faire le parallèle avec ce qui se vit dans le Cercle. La réflexion doit amener l'enfant à se poser la question « Et moi maintenant ? ». Au-delà des intentions, que va-t-il décider de faire, sur quel contrat va-t-il s'engager pour donner un but, un sens à son engagement ? L'enfant écrit ensuite son texte d'engagement dans son Carnet. La formalisation de cet engagement se fait ou non devant tout le groupe. C'est l'équipe de responsables qui le

décide pour tous les Louveteaux du Cercle de la même manière.

« Je progresse » : sur la voie du renouvellement

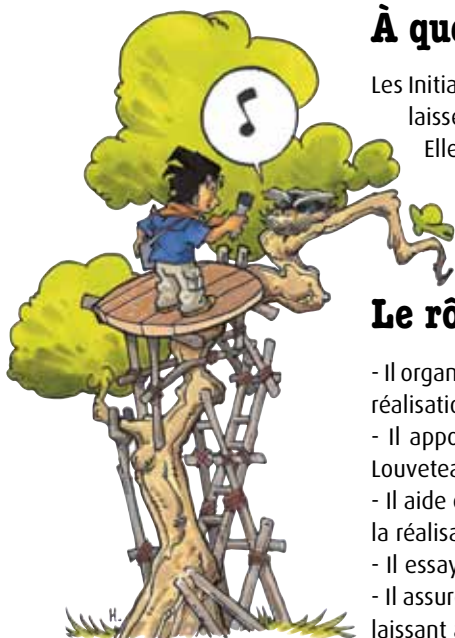
Cet engagement individuel est annuel. Plus l'enfant grandit, plus il affine son approche des « Chemins de l'Aventure » et plus il a envie de prendre de nouveaux risques. C'est le temps d'une nouvelle rencontre avec un responsable ; avec un nouveau support, une autre réflexion, pour un autre engagement... Il ne s'agit pas là d'un « examen » ni même d'une évaluation mais bien d'une réflexion commune qui amènera l'enfant à s'engager sur un nouveau « Chemin de l'Aventure ! ». Il y a quatre chemins différents à explorer, c'est une grande aventure !

Ce temps de réflexion individuelle rend l'enfant conscient de valeurs jusque là implicites. Il n'a pas d'étape à franchir, ni d'épée de Damoclès au-dessus de la tête. Et si l'enfant n'arrive pas au bout de ses objectifs ? S'il a essayé, c'est déjà gagné ! Nous, responsables, ne sommes pas là pour juger d'une réussite ou non. L'exemple ci-contre est là pour amener quelques idées mais il n'a pas l'intention d'être un guide. C'est l'équipe de responsables qui décide de la façon de mettre en place l'engagement dans le Cercle et de la façon de formaliser cet acte devant le groupe ou non.

Les Initiatives sont des projets qui se vivent seul ou en petits groupes. Voilà donc une manière de réaliser un projet qui fait place à l'expression de chacun, où l'on privilégie, au sein du Cercle, l'envie et le désir d'un Louveteau.

17 juillet
 Ce matin, Alice a lancé les initiatives. Moi, j'en ai jamais fait, alors je l'ai suivie partout avec le caméscope. En Conseil, elle a bien assuré ! Calmement, elle a tout expliqué et a répondu à vingt questions au moins. Les Louveteaux sont partis réfléchir seuls, on avait mis des livres à disposition. Florence et Anthony étaient chargés de la bibliothèque et les ont bien guidé. Finalement, il y a eu plein d'idées : Alexandre veut faire un moulin à eau, Jérôme est intéressé par le moulage d'empreintes ainsi que Lilliane. Maxime et Léa voudraient faire des gâteaux pour l'anniversaire de Marion. Michel n'a pas d'idée spéciale mais il veut être avec Caroline. Il y a eu tout un tas d'autres idées : faire une cabane, un totem, décorer la salle de veillée, faire un cerf-volant, un bateau... Alice a fait des groupes d'initiatives par thème, cet après-midi je suis chargée de trouver et récupérer le matériel qui manque.

Le temps des Initiatives



À quel moment ?

Les Initiatives ne doivent pas intervenir trop tôt dans le séjour afin de laisser aux Louveteaux le temps de se sentir bien dans le camp. Elles se réalisent sur un temps défini, une demi-journée semble idéale. Les Initiatives ne sont pas une activité réservée aux seuls camps d'été, on peut en réaliser durant l'année sur plusieurs week-ends ou après-midi.

Le rôle du Responsable

- Il organise les Initiatives en prévoyant plusieurs temps (préparation, réalisation...).
- Il apporte, si nécessaire, des idées, des documents. Il guide les Louveteaux dans leur choix.
- Il aide chacun à préparer et veille à ce que rien ne soit oublié dans la réalisation.
- Il essaye de satisfaire l'impossible dans la préparation matérielle.
- Il assure le suivi des Initiatives et aide à leur bonne marche tout en laissant aux Louveteaux une entière liberté.

Comment mettre en place un temps d'Initiatives ?

LES ÉTAPES DE L'ENTREPRISE	LA MISE EN PLACE
1 - Proposition	Elle peut se faire lors d'un Conseil de Cercle mais il faut laisser aux Louveteaux le temps de réfléchir...
2 - Décision	Chacun prend sa décision...
3 - Organisation	On forme, si cela semble utile, des groupes d'initiatives. Il faut prévoir et préparer le matériel nécessaire.
4 - Réalisation	C'est le jour « J » ! Chacun plonge dans la réalisation de son projet.
5 - Bilan	Il faut penser à un moment de retransmission au groupe par une présentation de toutes les réalisations, par exemple lors d'une veillée d'inauguration. C'est aussi le moment de valorisation de chaque auteur d'Initiative. Chaque groupe d'Initiative peut faire son bilan de son côté : a-t-on réalisé ce qui a été souhaité ? Dans le temps prévu ? Quels problèmes a-t-on rencontrés ?...



« Et un jour l'oiseau quittera son nid »



Ce jour là, le Louveteau va quitter le cercle et rejoindre l'Unité Éclé et ses équipages.

C'est un moment important dans la vie de l'enfant, il correspond généralement à son passage de l'école élémentaire au collège. Ce peut être une période déstabilisante : veillons à ce que le Louveteau ne parte pas vers l'inconnu en lui apportant quelques connaissances de la branche Éclé, en programmant des activités communes aux deux branches pendant l'année...). Valorisons ces Louveteaux qui, de grands dans leur Cercle vont devenir petits dans l'Unité Éclé !

Le passage, c'est aussi l'accueil des Lutins

Faisons que ce passage soit une étape importante, joyeuse et totalement dédramatisée, avec un grand jeu inter-branches, une fête, un petit discours personnalisé pour marquer ce départ. Pensons, en accueillant les Lutins, à



ce que nous avons souhaité de la part des Éclés pour l'accueil des Louveteaux : le passage est un événement positif et attendu qui va aider chacun à grandir. Un temps de passage c'est bien, se connaître entre branches c'est mieux ! Mais comment ?

- Des ateliers préparés par les équipages pour accueillir des Louveteaux : cuisine au feu de bois, découverte de Hors Pistes, froissartage...

- Un jeu de l'oie préparé par les Éclés pour découvrir les différentes responsabilités dans un équipage.

- Une veillée commune avec la présentation des projets de chaque équipage.



13 octobre

Aujourd'hui nos grands Louveteaux sont « montés » à la Branche Éclé. Mercredi dernier, tous les responsables Éclés et Louveteaux s'étaient retrouvés chez moi pour préparer l'événement ! Nous avons proposé un grand jeu avec le Moyen-Âge pour thème : les Éclés ont construit le château fort où les Louveteaux troubadours ont présenté un spectacle. Une équipe de sarrasins (des responsables des deux unités) était chargée d'ébranler l'édifice.

Après le spectacle, les grands Louveteaux ont été adoués comme chevaliers devant toute l'assemblée et notre fée Mélusine a dit un mot gentil pour chacun d'entre eux. Le roi Arthur les a ensuite accueillis et les a confiés à l'assemblée des chevaliers. Puis les deux unités se sont séparées. Avec les Louveteaux, nous avons fait le bilan de la journée : Quentin, pour qui ce sera le tour l'an prochain, a trouvé ça sympa mais très émouvant. Clotilde, qui est arrivée des Lutins, a eu un sourire entendu.

Au cœur du développement

Plein de nouveaux Louveteaux ! C'est ce qu'on souhaite aux responsables qui se lancent dans la création d'une nouvelle unité.

La création d'une unité de Louveteaux est souvent la première étape dans la naissance d'un nouveau groupe local. Chacun s'accorde à dire que c'est l'unité la plus facile pour démarrer : contacts avec les familles par l'intermédiaire des écoles, communication tournée à la fois vers les enfants et les familles, panel d'activités varié (notamment autour du jeu), public plus facile à aborder pour de jeunes animateurs... Revers de la médaille ? À la différence d'un équipage d'Éclés (à six, on démarre au quart de

tour !), la dynamique collective nécessite très vite un nombre plus important d'enfants (dix au minimum). La solution de facilité consiste à élargir la tranche d'âge : ce n'est qu'un pis-aller ! Les enfants d'âge Lutin ou Éclé risquent fort de ne pas trouver leur place ou, en voulant s'adapter à tous, la proposition de branche va s'effiloche. Tous seront alors perdants ! Gardons donc en tête cette homogénéité du groupe et comptons sur le rôle de « VRP » que les premiers Louveteaux sauront jouer dans leur entourage !

Le groupe s'agrandit !

À l'inverse, on peut trouver un groupe déjà constitué avec des Lutins ou des Éclés qui souhaite désormais créer un cercle. Quelquefois par choix volontaire (trop de responsables !), bien souvent pour répondre à une demande des familles (la question des fratries) ou de l'environnement local du groupe (la

notoriété). La démarche est similaire : un noyau d'enfants minimum et homogène, une équipe d'animation, un programme d'année et de camp (voir pages suivantes) mettant en œuvre les propositions pédagogiques de la branche.

L'Unité-Projet comme point de départ

C'est tout simple ! Il s'agit d'une unité de six à douze jeunes dans un quartier, en ville ou en milieu rural. Cette unité naît autour d'un projet en particulier d'éducation à l'environnement, de solidarité internationale ou de proximité, elle existera seulement durant la durée de vie du projet. Elle est animée par deux responsables bénévoles ou volontaires et soutenue par un « adulte » représentant une plate-forme technique généralement une région, un centre permanent ou un service vacances. Plus besoin de nouvelle structure, elle existe déjà ! La plate-forme se charge des comptes, des déclarations, des adhésions, du matériel. L'unité n'est donc centrée que sur le projet. Ce concept de développement est parfaitement utilisable pour créer une nouvelle unité de Louveteaux : un groupe de copines et copains, des parents qui souhaitent

des activités de Scoutisme pour leurs enfants sans trop s'investir dans une organisation associative... On est déjà sur la voie de la création ! En relation avec la plate-forme la plus proche, les activités vont pouvoir se mettre en place dès le petit noyau constitué et les responsables trouvés. Le niveau national accompagne la création car une fois labellisée, chaque Unité-Projet se voit dotée d'une aide au démarrage.

L'Unité-Projet va vivre son projet. Élémentaire ! Pour les camps, elle saura se faire accueillir par un groupe « tuteur », venir au camp national des Louveteaux à Bécours ou rejoindre un groupe qui partage le même projet. Le projet peut également se mener dans le cadre d'un partenariat : un équipement de quartier, une association étudiante, un établissement scolaire, un centre pour jeunes handicapés...



→ ET SI ON DÉCIDAIT D'ÊTRE PLUS NOMBREUX ?

Petit Cercle a vocation à grandir ! Il existe des actions de promotion et de recrutement pour adopter de nouveaux Louveteaux : distribution de tracts et plaquettes (écoles primaires, maisons de la parentalité, différents lieux publics), jeux ouverts dans la ville (rallye, jeu de l'oie...) faisant l'objet d'une campagne de communication (presse, invitations...) ou à destination d'un établissement scolaire (rallye vert... qui donne ensuite envie de revenir au prochain week-end!), opérations visant à faire connaître le groupe (carnaval, fête du jeu...)... Dans tous les cas, un stand permet aux parents de s'informer sur les EEDF et les activités du Cercle. Nos conseils sur l'accueil des nouveaux sont d'actualité !

Un projet pédagogique rien que pour les Louveteaux ?

Pas d'activités sans projet ! Pas de programme d'année ou de camp sans projet pédagogique. Cette démarche, synonyme d'ambition et de qualité, doit être adoptée sans condition par toutes les équipes Louveteaux.

Une partie d'un tout !

Un projet pédagogique n'est jamais en apesanteur. Il s'articule entre le projet éducatif des Éclaireuses Éclaireurs de France et les différents projets d'activités proposés aux Louveteaux : du spectacle à la Rando-Loup, de l'Entreprise à l'Initiative. Orchestré par le responsable d'unité, le projet pédagogique implique tous les responsables de l'équipe d'animation. Les différentes

propositions de ces Dossiers s'y retrouveront dans les objectifs et les moyens mis en œuvre.

Que ce soit pour les activités d'année (en tant que responsable d'unité) ou pour le camp (en tant que directeur de camp), le projet pédagogique est indispensable. S'il existe plusieurs façons de faire, la démarche que nous préconisons tient compte des spécificités du groupe local et donc

d'une unité de Louveteaux. Nous l'avons appelé AROME, comme procédé mnémotechnique pour ses cinq étapes :

- A comme Analyse (de situation)
- R comme Rêve
- O comme Objectifs
- M comme Moyens
- E comme Évaluation

Élaborer son projet pédagogique

■ Étape 1 : Analyse de situation

L'équipe d'animation doit se poser deux questions... et trouver les réponses correspondantes :
- « Où en sommes-nous ? » : c'est l'état des lieux, le plus objectif possible, de l'unité.

- « Qu'en pensons-nous ? » : c'est l'analyse de situation.

■ Étape 2 : Rêve

C'est le moment de lister tout ce qu'on a envie de faire ! L'imagination est de rigueur pour trouver les « plus » qui font que l'on ne reproduit pas à l'identique les activités d'une année à l'autre. La documentation est à consulter (y compris ces Dossiers !) car il faut tenir des spécificités des jeunes concernés et des possibilités pratiques de réalisation des activités (réglementation, moyens matériels, durée...).

■ Étape 3 : Objectifs

Il est temps de définir des objectifs puis les moyens pour y parvenir. Ce qui est important, c'est de ne pas choisir uniquement l'activité pour l'activité, mais bien pour les apprentissages qu'elle va engendrer. Il faut donc décomposer les activités en actions « de base » en terme d'apprentissage de savoirs, savoirs être, soit de savoirs faire (techniques), en tenant compte des possibilités des Louveteaux,

leur environnement et leurs acquis précédents à l'école ou chez les Lutins. Si le projet pédagogique est une réussite, la plupart des capacités à développer lors des activités d'année ou en camp se transformeront en compétences acquises par les enfants.

Les objectifs généraux conduisant à plusieurs objectifs opérationnels, le responsable d'unité ou le directeur et son équipe se devront d'aborder différents domaines que l'on peut qualifier de « cahier des charges » du camp/du programme d'année :

- Les activités et les projets.
- L'organisation de l'unité
- La gestion de l'espace.
- La gestion du temps.
- La gestion de la vie quotidienne.
- Les relations éducatives.
- L'équipe d'encadrement.
- La formation des responsables.
- Les relations extérieures.
- Les aspects financiers.

■ Étape 4 : Moyens

Pour répondre aux objectifs définis, il faudra définir les moyens pédagogiques, d'organisation de l'équipe, matériels et financiers nécessaires pour aboutir à la réalisation du projet. Tous les matériaux utiles et nécessaires étant réunis, il faut donc les organiser ! C'est l'art de programmer toutes les activités sur l'année et/ou sur le camp. C'est aussi l'étape « em-

blématique » de l'élaboration de la grille de camp !

■ Étape 5 : Évaluation du projet

Il s'agit de mesurer :

- Un contenu : les activités ont-elles répondu aux objectifs que l'équipe s'était fixés ?
- Des moyens : étaient-ils adaptés aux objectifs que l'équipe s'était fixés ?
- Un vécu : le ressenti des participants (Louveteaux et responsables) doit être pris en compte.

Si le projet, de camp ou d'année, paraît inadapté pendant sa phase de mise en œuvre, l'équipe doit pouvoir le réinterroger voire le modifier. Ainsi la mise en œuvre d'une première démarche d'évaluation paraît nécessaire « pendant » et sans attendre la fin du projet...

Ensuite, il faudra également en faire un bilan, une évaluation finale dont les éléments d'analyse seront pris en compte lors de la construction d'un futur projet pédagogique.

RAPPEL, TOUJOURS ET ENCORE !

Depuis 1998, les EEDF se réapproprient la démarche de rénovation du programme, déclinée par branche. Intitulée chez les EEDF « Repères pour un programme », elle s'appuie sur un programme d'année facilitant la continuité éducative où le camp d'été (préparation et déroulement) prend sa place.

Cette démarche se rythme sur trois temps :

- Étape n°1 : la découverte et la structuration de l'unité.
- Étape n°2 : les aventures et projets
- Étape n°3 : la préparation du camp d'été

Il en est de même pour le camp :

- Étape n°1 : l'installation, l'organisation et la découverte des lieux.
- Étape n°2 : Les aventures du camp : phase des grands projets et de la vie du camp où chacun a sa responsabilité.
- Étape n°3 : le final du camp : valorisation des projets, occasion de faire la fête, de faire le bilan... Et surtout d'entrevoir ce que sera l'année suivante.



Les activités d'année

Les formules de vie du Cercle obéissent à quelques règles simples, facilitant d'autant les missions des responsables. En lisant ces pages, c'est aussi l'occasion de réinterroger les pratiques de son groupe et de les mettre en adéquation avec les attentes des Louveteaux, de leurs parents et des ressources propres au groupe local.

Rendez-vous samedi prochain !

Bien des groupes fonctionnent sur un calendrier d'activités régulières : une ou deux fois par mois, quelquefois même plus souvent. Ces rendez-vous ont lieu « à la journée », le dimanche ou sur une demi-journée, le samedi ou plus rarement le mercredi. Certains groupes privilégient les week-ends complets, d'autres, enfin, combinent le tout ! Quelle que soit la formule retenue (c'est une décision de groupe prise en concertation avec les autres unités), l'équipe de responsables se doit de prendre en compte quelques paramètres :

– Créer du lien entre les différents rendez-vous : loin d'une juxtaposition d'activités, tout s'enchaîne au fil des rencontres. Comme dans un conte !

– Provoquer de la surprise : rien de plus monotones que des rendez-vous au local qui se suivent et se ressemblent. Chaque « sortie » doit apporter sa surprise (ou son lot de surprises) : un élément de décor dans le local, un jeu inédit,

un chant nouveau, un repas différent... Ils en seront d'autant plus attendus par les participants.

– Se fixer des rituels : pour l'accueil, pour le départ, pour le conseil... Ils ne sont pas incompatibles avec l'effet de surprise évoqué ci-dessus, ils sont autant de repères pour les Louveteaux et autant d'éléments d'appartenance au Cercle.

Les rendez-vous à la demi-journée sont particulièrement brefs. Aux responsables de rythmer ces quelques heures à vivre ensemble. À discipliner aussi les uns et les autres contre les retards, les sollicitations parentales (y répondre après l'activité !), à évacuer les lenteurs de logistique... Les week-ends permettent d'aborder en toute facilité les différents aspects de la vie quotidienne, qu'elle soit collective (repas et services) ou individuelle (rangement, toilette...). C'est pourquoi un week-end par trimestre semble être un minimum à offrir aux Louveteaux.





Le Cercle des vacances

D'autres groupes ont choisi un fonctionnement durant les « seules » vacances scolaires. Il n'est pas sûr que le principe de continuité éducative en soit altéré, il est certain que ces camps et mini-camps deviendront autant d'étapes attendues par tous. Cette solution ne fonctionne que si

chaque vacances d'année a son camp programmé, ne serait-ce que durant trois jours. La formule permet aux responsables de bien préparer leur camp, elle s'appuie aussi sur le rythme des saisons, propice à de nombreuses activités adaptées aux Louveteaux.

Projet d'année, projet de trimestre... On veut du projet !

Pas d'année sans projet ! Quel que soit le rythme de programmation, les Louveteaux ont besoin de ce cadre de projet ambitieux. C'est celui qui donne envie de venir régulièrement aux activités. On peut choisir un projet, on peut en choisir plusieurs, programmés successivement ou parallèlement. Le but est d'aller aussi loin que possible dans la découverte et les apprentissages, de répondre à une soif d'action collective et d'impliquer les Louveteaux dans les différentes étapes du projet. Quels projets ? Il y en a tant... Les sept domaines d'activités proposés par notre méthode éducative couvrent à peu près tout ! Nous aurons un « faible » pour les projets d'éducation à l'environnement et d'expression-création (la dynamique Kewarra n'y est pas pour rien !) qui semblent plébiscités par les Louveteaux. Mais certains trouveront leur voie dans les activités scientifiques et techniques, dans un projet d'éducation à



la solidarité. D'autres sortiront des sentiers battus en abordant les questions d'éducation à la citoyenneté, à la santé ou à l'international (ce qui n'implique pas du tout un voyage à l'étranger avec les Louveteaux !). Mais une des clés de réussite se trouve sûrement dans la combinaison de différents domaines, chaque Louveteau trouvant alors matière à agir.

TROIS ÉTAPES POUR NE RIEN RATER

Rappelons et détaillons ensemble la règle ternaire qui régit notre programmation d'année en étapes :

Étape n°1 : la découverte et la structuration de l'unité

De septembre à novembre (ou décembre), les responsables sont invités à proposer des activités « dirigées » qui impliquent rapidement dans l'action tous les Louveteaux, anciens et nouveaux. Cette étape est celle de la structuration de l'unité : règles de vie (en utilisant le support ludique proposé par l'association), conseil de Cercle et autres rituels propres au groupe qui se forme...

Étape n°2 : les aventures et projets

De novembre à mars, cette étape va permettre aux Louveteaux de s'impliquer réellement dans la vie, les activités et les projets de leur Cercle. C'est une étape où l'on construit de l'ambition, où l'on favorise la responsabilité de chacun. Bien entendu, les éléments de structuration du groupe continuent à se mettre en place, se modifient aussi pour s'adapter aux projets.

Étape n°3 : la préparation du camp d'été

En commençant à préparer dès le mois d'avril le camp avec les Louveteaux (même si les responsables se sont emparés du projet dès novembre/décembre), c'est l'assurance d'un camp attendu et réussi : découverte et pratique des techniques de campisme, choix du thème de camp et de ses activités, mise en place des astuces et des savoir-faire qui faciliteront la vie quotidienne (services...).

• Le document « Construire un programme pour les Louveteaux » (disponible gratuitement auprès de la Boutique Éclé) complète ces propositions.

Un Cercle ouvert, cela reste un cercle !

D'un côté, des Louveteaux adhérents qui vont et viennent, qui jonglent entre gardes parentales alternées, fêtes de famille, tournois sportifs et autres performances culturelles. D'un autre côté des enfants, pas encore Louveteaux, qui poussent la porte, histoire de voir, amenés par des copains ou des parents sensibles à notre proposition. Il faut les accueillir, leur faire découvrir qui on est, ce que l'on fait, comment cela fonctionne... Ils viennent faire un tour, reviendront peut-être la

prochaine fois ou jamais... Mettre tout ce petit monde au diapason n'est pas si facile ! Et pourtant, c'est indispensable... Le Cercle ne peut être fermé (on parle du Cercle de Louveteaux, pas du cercle géométrique !), cela doit être inscrit dans ses gènes : il est accueillant et tolérant. L'ouverture est à poser comme élément-clé, qu'elle soit offensive (chaque Louveteau devient ambassadeur du Cercle) ou d'accueil (chaque Louveteau est comme un hôte pour les nouveaux).

Le camp

Le grand moment attendu par tous : le camp d'été. Intéressons-nous à quelques points spécifiques aux Louveteaux dans la préparation et la réalisation de ce temps fort...



Élaborer la grille de camp

La grille de camp est un outil pour planifier nos projets et nos activités durant toute la durée du camp. C'est l'outil indispensable pour ne pas nous demander tous les soirs : « Mais que fait-on demain ? ». Voici quelques conseils de bons sens, qui mettent en musique les différentes propositions de ces Dossiers. Ce sont bien là 10 conseils et non 10 commandements ! Car, en la matière, nul ne saurait détenir la vérité...

→ JUSTE POUR COMMENCER

Il ne s'agit pas de décrire dans ces pages l'organisation d'un camp de A à Z. Les directeurs de camp et les équipes auront la possibilité de trouver les informations générales dans le « Classeur du directeur ». Par contre, les responsables Louveteaux se doivent de prendre en compte certains paramètres et d'intégrer des propositions spécifiques au camp dans leur projet pédagogique.

10 CONSEILS POUR UNE GRILLE

- 1-** La grille est avant tout bâtie à partir et en adéquation avec le projet pédagogique du camp et ses objectifs.
- 2-** Elle est adaptée à un public de Louveteaux. À chaque âge ses possibilités ! Il ne faut pas vouloir systématiquement refaire ce que l'on a vécu comme Éclé ou Ainé. Il y a des activités qui ne sont pas des activités Louveteaux (par exemple, l'Explo).
- 3-** Elle est adaptée à la région dans laquelle le camp se déroule. Si l'on est au bord de la mer, si l'on est à la montagne ou si l'on est en pleine campagne, les activités et le thème de notre camp ne seront pas les mêmes.
- 4-** La grille permet à l'équipe de mieux planifier les temps d'animation auprès des enfants et les temps de préparation des activités. Pendant que certains seront meneurs des activités du matin, d'autres iront repérer le terrain du futur grand jeu.
- 5-** Elle prend en compte les rythmes de vie de chacun, enfants comme responsables. Il faut que tout le monde parvienne en forme à la fin du camp ! Même les responsables ! Elle répond à une progression. La première semaine est un temps d'adaptation, de découverte, de mise en route (grand jeu, enquête). Pendant la deuxième semaine, les activités physiques peuvent être plus poussées. C'est le moment où l'on peut programmer la Rando-Loup. La troisième semaine aura plutôt une tonalité créative : la fête...
- 6-** Il faut placer d'abord les impératifs, les temps forts, les temps de projet. Les placer mais pas n'importe où : pas au tout début, pas tout à la fin. On respecte ainsi la progression et la courbe d'intensité.
- 7-** On n'oublie pas les temps de bilan et les temps de Conseil.
- 8-** Elle est souple. Nous vivons tout au long de l'année au milieu des contraintes horaires, de transports... N'oublions pas que nous sommes tout de même en vacances ! Il n'empêche que les premiers jours doivent être préparés avec beaucoup de soin car ils sont pour beaucoup dans la réussite du camp. Par la suite, il ne faut pas se laisser « enfermer » dans sa grille, elle doit rester modulable. Il faut profiter des occasions qui se présentent (une personne intéressante de passage, une visite à faire, un spectacle organisé au village voisin...).
- 9-** Elle laisse de la place pour prendre en compte les idées des enfants en cours de camp (les Initiatives, par exemple). Une partie est donc en quelque sorte négociable avec les participants.
- 10-** Les grandes lignes de la grille sont terminées avant le début du camp. Chaque responsable en a un exemplaire. Pour noter toutes les décisions prises par l'équipe de responsables, un carnet de bord est important.



Le précamp

Ce temps plus ou moins long (environ trois jours) permet à une partie de l'équipe de responsables de préparer sur le lieu de camp l'accueil des enfants.

Accueillir, c'est :

- Dès l'arrivée des enfants.
- Dynamique et joyeux.
- Faire découvrir le camp, les lieux, les environs.
- S'installer, créer un nouveau chez soi pour trois semaines.
- Se sentir bien, créer un climat.

La préparation matérielle par l'équipe du précamp

Si elle dépend bien évidemment des installations dont on dispose, il y a de quoi faire !

- Monter les tentes
 - Installer l'espace « sanitaires » : le coin des toilettes, les douches, les WC...
 - Mettre la cuisine en service
 - Installer le restaurant
 - Installer et organiser l'infirmerie
 - Installer et organiser la lingerie
- Les « gros » équipements sont en place à l'arrivée des Louveteaux, mais un certain nombre

de « petites installations » restent à faire avec eux durant les premiers jours :

- le panneau-actu
 - les équipements d'étendage
 - le coin veillée
 - des supports pour les poubelles
 - les coins d'équipes de vie
 - le fléchage et la signalétique...
- N'oublions cependant pas que le froissartage, c'est pour les Éclés !

La préparation pédagogique

Le précamp permet d'une part de contacter (ou de rencontrer après un premier contact par téléphone) différents partenaires :

- les autorités (la mairie, Jeunesse et Sports...)
- les services de sécurité (gendarmerie, pompiers...)
- les fournisseurs (pour l'intendance, le matériel...)
- les prestataires pour les activités (activités techniques, excursions,

enquêtes, rando, transports...).

En parallèle, les responsables présents au précamp doivent finaliser la préparation pédagogique des trois premiers jours du camp et en particulier du premier jour où la phase d'accueil, la création d'un climat chaleureux sont primordiales. Ainsi les responsables qui ont participé au précamp sont disponibles pour les Louveteaux. Cela donne du temps aux autres responsables qui sont arrivés avec les enfants pour s'installer.

Le précamp permet d'agir positivement sur la qualité de la vie au camp et ce dès le premier jour car il permet d'accueillir les enfants dans un lieu rassurant et sécurisant qui les aidera à passer plus facilement le cap de la rupture avec le milieu familial. Vous l'avez compris ! Dans un camp de Louveteaux, le précamp est indispensable !

La vie quotidienne



Lors de la réunion de présentation du camp, vous saurez rassurer les parents en leur présentant le projet, l'équipe, le lieu de camp, les activités... Vous serez aussi amenés à répondre à leurs questions sur la vie quotidienne... Mais comme vous avez déjà bien réfléchi à la vie quotidienne des Louveteaux, rien de plus facile !



en camp

Le linge

Le Louveteau arrive au camp avec une quantité importante de linge. Il est nécessaire de lui donner rapidement les moyens de s'organiser :

- On demande aux parents de marquer les affaires et de fournir un trousseau de ce qui est effectivement mis dans les sacs.
- Un responsable référent par équipe de vie est un bon moyen pour aider l'enfant. Mais il ne s'agit pas de faire à sa place. L'enfant ne connaît pas son linge : prenons le temps de le ranger avec lui et laissons-le choisir les vêtements qu'il souhaite porter.

L'argent de poche

Chaque enfant doit-il avoir la même somme ? Les enfants savent bien qu'ils ne sont pas tous égaux. On peut simplement proposer une somme adaptée (entre 10 et 30 € ?). Il est nécessaire qu'un responsable soit chargé de l'argent de poche (c'est le banquier). Durant le camp, il ouvre la banque où les Louveteaux re-

- Un enfant n'a pas conscience des différences de température : veiller à son habillement en fonction de la météo ! En fin de journée, il a rarement froid. Pour éviter rhumes et insolation, il est nécessaire d'être exigeant. Chapeau sous le soleil, pantalon le soir...
- Les affaires quotidiennes se trouvent près du lit (casquette, lampe de poche, pyjama...).
- Des temps de rangement sont régulièrement programmés tout au long du camp.
- Une « malle aux objets trouvés » est installée et régulièrement vidée.

tirent de l'argent à l'aide de chèques de type « Chekocamp ». On peut aussi mettre en place une « coopérative » (bar, bonbons, cartes postales...) ouverte pendant les temps libres. Pour développer cet esprit coopératif, deux enfants peuvent en être responsables à tour de rôle avec l'aide d'un adulte.

Suivre son culte

De la même manière que l'on se soucie de la santé des enfants (régimes alimentaires, prescription de médicaments), il est important de connaître les habitudes concernant les cultes religieux. On peut donc rajouter

sur le bulletin d'inscription la formule suivante « Je souhaite que mon enfant assiste aux offices religieux... Lequel... ». On prévient les parents qu'on essaiera de satisfaire autant que faire se peut ces demandes.

Le courrier et le téléphone

Le courrier est personnel et inviolable. Quelles sont nos exigences ? Une lettre par semaine ? Cela peut aussi se négocier avec chaque parent. Si les parents ne souhaitent pas recevoir du courrier, n'imposons pas des règles identiques à tous. L'enfant écrira volontairement s'il en a envie et il ne peut être exercé de chantage (si vous n'êtes pas sages, vous n'aurez pas votre courrier...). Notre rôle est donc d'inciter à écrire, en ayant un « coin courrier » avec du papier personnalisé, en ayant des cartes postales à la coopérative, en écrivant avec eux... Et si un enfant ne reçoit pas de courrier ? Les responsables n'ont pas à écrire à la place des parents. Ils peuvent se renseigner auprès d'eux (par l'intermédiaire du directeur du camp) pour en connaître les raisons. Par contre, il est possible d'écrire à l'enfant par le biais de

la poste interne... Les colis sont considérés comme les lettres, des objets personnels. Quand il s'agit de bonbons, n'obligeons pas le partage... Concernant le téléphone, d'autres questions peuvent se poser. La famille peut-elle appeler au camp ? Les Louveteaux peuvent-ils appeler leur famille (si oui, comment...) ? Si rien ne remplace la lettre, un coup de fil peut être aussi bénéfique. À l'équipe de responsables d'en décider (pour certains parents, il est peut être plus facile de téléphoner que d'écrire).



La place des parents dans le camp

C'est aussi un choix de l'équipe des responsables. De plus en plus de directeurs de camps associent des parents sur toute la durée du camp pour l'intendance, la cuisine, la conduite ou pour un temps (montage et précamp, démontage et rangement)... Ensuite, on pense à la possibilité donnée aux parents de venir passer un jour au camp... À

l'improviste ? Lors d'une journée « portes ouvertes » ? Même si ce type de journée n'est pas courant et délicat à organiser, il peut être intéressant d'inviter les parents à venir visiter le site. Bien sûr, nous savons qu'ils viennent voir leur enfant mais c'est l'occasion de leur faire découvrir la vie du camp. Ils comprendront mieux notre pédagogie et deviendront ensuite nos meilleurs ambassadeurs. Nous pourrions alors les solliciter pour une aide ponctuelle voire même les intégrer à l'équipe de groupe. Il y a peut-être parmi eux des spécialistes dont vous avez besoin ! Quelques règles sont à préciser :

- il n'est pas souhaitable que les visites aient lieu la première semaine (mise en route, installations...),
- un jour est prévu afin que le programme d'activités ne soit pas perturbé,
- les parents préviennent de leur venue...



10 juillet

Depuis deux jours Mathieu nous chante le même refrain : « C'est quand qu'on va au village pour acheter des timbres et des bonbons ? ». Le village le plus proche étant à 10 kilomètres, nous avons donc décidé ensemble de faire une petite boutique pour éviter d'avoir 30 commandes par jour. Quelques Louveteaux avec Alice ont réfléchi et ont présenté une formule au Conseil : chaque jour la boutique sera tenue par deux Louveteaux qui assureront la vente pendant les temps libres et prépareront les commandes avec l'aide d'un responsable. Les Louveteaux paieront leurs achats avec des Chekocamps qui leur seront donnés à l'ouverture de leur compte à la banque du camp.

La journée de Canaille et Loustic



8 heures

Réveil échelonné pour tous

« Réveil calme, bon petit déjeuner, bonne forme dans la journée ! ». Chacun, à son réveil, se lève sans bruit pour ne pas déranger celles et ceux qui dorment encore. Il peut choisir d'aller d'abord se débarbouiller ou de se rendre directement au petit-déjeuner. Il y trouve donc une table self-service. Il se sert et s'installe ; puis il lave son matériel (sur une table : une bassine lavage, une bassine rinçage, des torchons) ; après quoi il rejoint le coin accueil pour des activités calmes.

Où sont les responsables ?

– Un responsable se trouve au coin sommeil (chambres ou tentes) pour faire respecter le silence jusqu'à 9 heures. À cette heure, il assure le réveil des Louveteaux qui restent endormis (réveil calme, musique) et les conduit au petit déjeuner.

– Un responsable est présent au petit déjeuner pour préparer et installer les lieux, surveiller que tous les Louveteaux ont convenablement déjeuné (et que les derniers arrivés trouvent sur la table les mêmes choses que les premiers). Il profite aussi de ce

moment pour discuter avec les Louveteaux.

– Un responsable est au coin accueil pour recevoir les Louveteaux qui ont déjeuné et leur propose des activités : lecture, courrier, jeux de société, utilisation de « Traces d'Étoiles », dessins...

– Un responsable est libre jusqu'à 9 heures.

9 heures

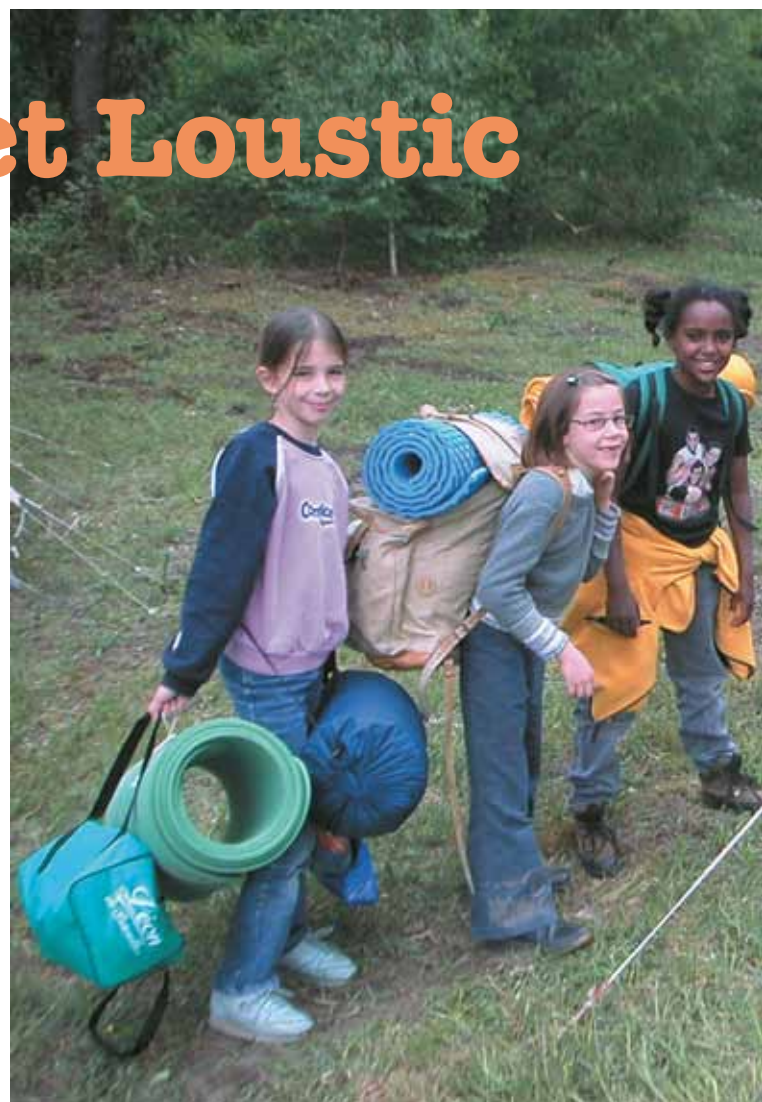
Services et toilettes sans discuter !

Même si la « grande toilette » (douche...) a eu lieu la veille, il est bon de se rafraîchir le matin et de se laver les dents ! En parallèle, les équipes de vie prennent en charge, à tour de rôle, la vaisselle, l'hygiène du camp, du coin toilette, des WC selon une grille de services (ou un autre système visuel), vue de tous sur le panneau actu. Les responsables dynamisent ces différents services par leur participation active. D'autres « services » sont aussi possibles : journal du camp...

9 heures 30

Enfin les activités !

Le rythme des activités s'inscrit dans celui de la grille de



camp. Certains jours seront très dynamiques (grand jeu, rando...), d'autres plus calmes (ateliers...).

12 heures

C'est temps libre !

Tout Louveteau a besoin au cours de sa journée de temps à libre disposition. La vie de groupe, c'est bien ; mais parfois, cela pèse. L'enfant a besoin de temps, d'espace, de lieux pour vivre des moments pour lui. Il a besoin de s'isoler, de respirer, de « récréation ». Des petits groupes se forment, les mini-projets se mettent en place, c'est le temps des confidences, des jeux spontanés. Mais la liberté implique nécessairement des règles pour fixer un cadre. Que puis-je faire ? Où puis-je aller ? Est-ce que j'ai le droit de... ? Au Conseil de décider des règles du temps libre.

Cela peut paraître contradictoire mais il s'agit surtout de discuter de ce qu'il est possible de faire pendant ce temps :

– Je peux jouer avec le matériel (ballons, raquettes, jeux de société, malle aux trésors...). En contrepartie, je le range après utilisation.

– Je peux aller dans différents endroits (près de la rivière, dans le sous-bois) mais je reviens dès que j'entends le chant du rassemblement.

On retrouve des temps libres à différents moments de la journée : après le petit-déjeuner, après le repas de midi, avant le repas du soir. Les responsables sont présents et garants du bon déroulement de ce temps. N'oublions pas que c'est souvent dans ces moments que peuvent se produire des « accidents ». L'enfant qui ne trouve pas d'occupation peut s'agiter, perturber, provoquer...



À nous de l'aider à trouver une activité pendant ce temps.

12 heures 30

Enfin le déjeuner !

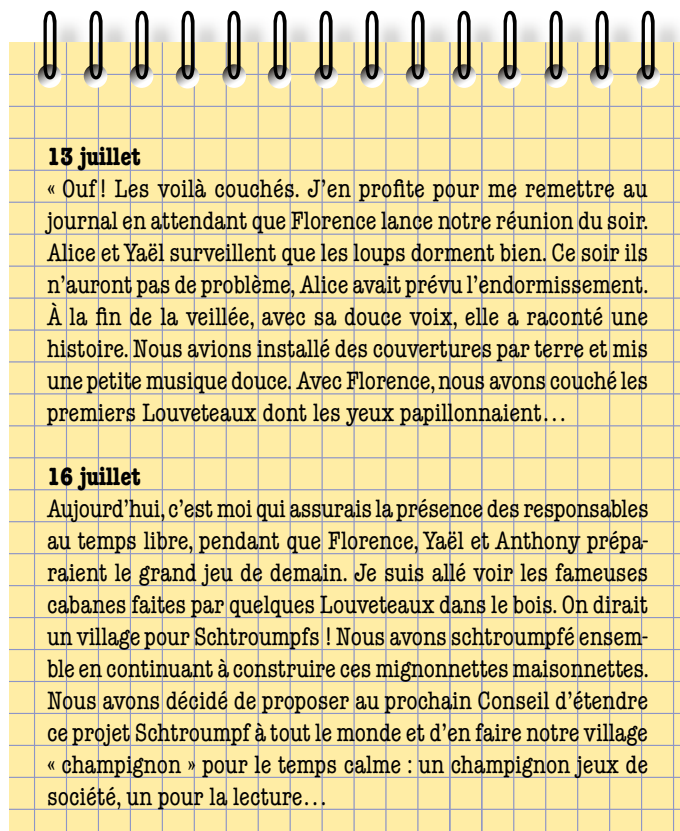
Le temps d'avant repas : doit être mis à profit pour rendre le repas plus profitable. Pendant qu'une équipe de vie va mettre la table, pourquoi ne pas apprendre quelques chants, lire une histoire ? Le repas est un moment important. Il doit être calme et équilibré. Sachons présenter des plats par table, de façon agréable, pour donner envie. Les responsables sont répartis sur les différentes tables et mangent avec les Louveteaux pour leur apprendre à se servir, pour contrôler que chaque enfant mange de façon équilibrée, pour que ce temps soit détendu et non bruyant. On ne force pas un enfant à manger, mais on l'incite à goûter à tout...

13 heures 30

Place au temps calme !

Une pause en début d'après-midi est bénéfique pour tous. La plupart des enfants et des adultes ont besoin de se reposer, de « recharger les accus ». C'est aussi le temps de la digestion, où l'on se sent un peu lourd et où l'on peut « souffler ». De toute façon, on ne peut vivre toute une journée sur le même rythme. La notion de repos avec un groupe est difficile à mettre en place dans la mesure où le groupe provoque en lui-même l'excitation, le mouvement... Il est donc nécessaire de prévoir un temps et des lieux de repos adaptés.

Se reposer, c'est écrire, lire, jouer à des jeux calmes, écouter de la musique, se confier... C'est aussi dormir. Il n'y a pas de honte à vouloir se reposer, quel que soit



13 juillet

« Ouf ! Les voilà couchés. J'en profite pour me remettre au journal en attendant que Florence lance notre réunion du soir. Alice et Yaël surveillent que les loups dorment bien. Ce soir ils n'auront pas de problème, Alice avait prévu l'endormissement. À la fin de la veillée, avec sa douce voix, elle a raconté une histoire. Nous avons installé des couvertures par terre et mis une petite musique douce. Avec Florence, nous avons couché les premiers Louveteaux dont les yeux papillonnaient... »

16 juillet

Aujourd'hui, c'est moi qui assurais la présence des responsables au temps libre, pendant que Florence, Yaël et Anthony préparaient le grand jeu de demain. Je suis allé voir les fameuses cabanes faites par quelques Louveteaux dans le bois. On dirait un village pour Schtroumpfs ! Nous avons schtroumpfé ensemble en continuant à construire ces mignonnettes maisonnettes. Nous avons décidé de proposer au prochain Conseil d'étendre ce projet Schtroumpf à tout le monde et d'en faire notre village « champignon » pour le temps calme : un champignon jeux de société, un pour la lecture...

son âge. Là encore, le rôle du responsable est prépondérant. À lui de prévoir les espaces et le matériel propres à ce temps :
– « Je peux aller à l'ombre sous le grand chêne avec une couverture ».

– « Je peux venir sous l'auvent pour écrire ».

Ne nous y trompons pas, c'est une activité à part entière qui exige la présence d'un certain nombre de responsables, garants de la qualité du temps calme. Les responsables se relaient de jour en jour car ils ont eux aussi besoin de calme dans une journée (sieste, café...).

15 heures

Les activités sont de retour

Il est nécessaire d'y incorporer un temps de pause agrémenté du goûter.

18 heures

Toilette/douche et temps libres

Après autant d'activités dynamiques, une bonne douche détendra avant le repas. C'est souvent pour les Louveteaux le moment où l'on apprend à se laver seul

et les responsables ont là aussi un grand rôle à jouer. C'est aussi pendant ce moment que l'on peut vérifier les têtes à poux pour éviter leur prolifération !

19 heures

Retour vers le restaurant

Un repas pris dans le calme et la bonne humeur, suivi des services. Toujours dans la bonne humeur !

20 heures 30

Veillée

Riche, rythmée, elle doit aussi prendre en compte ce qui va suivre... Le sommeil, bien sûr !

22 heures

Plus de bruit dans le camp

Un enfant a besoin d'un minimum de 10 heures de sommeil par nuit. Faisons tout pour les lui assurer : horaires respectés, lieu de sommeil reposant. Le Louveteau doit pouvoir dormir tranquillement. Il doit savoir où se trouvent les responsables pendant la nuit, où se trouvent les WC...

La Rando-Loup



La Rando-Loup est un grand moment du camp, généralement attendu par tous les Louveteaux. Une pincée d'aventure, de la découverte provoquée ou spontanée, de l'organisation...

Tous les ingrédients d'un bon projet d'activité !

La Rando-Loup, moment clé du camp

- Elle se vit hors de la vie quotidienne du camp.
- C'est l'aventure et la découverte de l'environnement du camp (milieu humain, milieu naturel).
- La structure collective (les horaires, le matériel) devient particulièrement souple et implique un type de relations différentes à l'intérieur du groupe (enfants et responsables).
- Un moment qui permet de

souder le groupe et de créer de nouvelles relations.

Pour toutes ces raisons, on ne peut pas la faire n'importe quand, ni n'importe comment.

La place de la Rando-Loup dans la grille de camp et sa durée :

- Pas trop tôt pour avoir le temps de la préparer entre responsables et avec les enfants.
 - Pas trop tard pour pouvoir bénéficier de ce qu'elle aura apporté au groupe au niveau des relations et des activités.
 - Pour des raisons de rythme, d'hygiène, de fatigue physique, il ne paraît pas souhaitable qu'elle excède deux nuits et trois jours. La Rando-Loup sait s'adapter à différents styles :
 - Un lieu fixe (différent du camp, bien sûr) à partir duquel on rayonne.
 - Un lieu fixe sur lequel on reste.
 - Une itinérance sous petites tentes (transportées en véhicules).
 - Des « lieux en dur » trouvés à l'avance (ferme, gîte d'étape).
- Les activités des Louveteaux se

faisant le plus souvent en grands groupes, il est conseillé d'organiser la Rando-Loup en petits groupes avec des parcours différents (tracé et lieu, difficulté, sujet d'enquête) en fonction de l'âge. Les responsables sont présents pendant la Rando-Loup et dynamisent leur équipe.

La préparation de la Rando-Loup

Elle se fait d'abord à l'intérieur de l'équipe d'animation :

- Réfléchir au « pourquoi » de l'étape (vers quoi, vers qui va-t-on?).
- Équilibrer l'étape (temps de marche effectif, temps de repos, temps d'activités, distances, difficultés du terrain...).
- Reconnaître préalablement tous les lieux, prendre les contacts (pour se loger, pour enquêter...).
- Penser à l'intendance et au soutien matériel.
- S'interroger sur tout ce qui va pouvoir être préparé par les en-

fants eux-mêmes.

Elle se fait ensuite avec les Louveteaux. Des missions leurs sont confiées concernant :

- Le trajet (tracés d'itinéraires, cartes...).
- La préparation matérielle (ce que l'on emporte pour le groupe, comment on fait son sac...).
- Les activités que l'on va faire (sous forme de suggestions, de choix parmi des propositions).
- Ce que l'on va manger.

Une fois la Rando-Loup terminée...

Au retour, il est nécessaire de prévoir un temps de « repos », complété d'une séance lessive, de courrier (les Louveteaux auront plein de choses à raconter)... C'est aussi l'occasion pour les groupes de préparer un compte-rendu de leurs aventures : la Rando-Loup trouve alors son point final dans une veillée à thème où chaque groupe racontera ses « exploits » sous différentes formes : chants, histoires, livres, panneaux...

La veillée est la dernière activité de la journée. Elle est d'autant plus important que c'est sur cette impression que les enfants vont aller se coucher. Et ils s'en souviendront...



Les veillées

La veillée est donc une activité à part entière. Elle demande à être programmée soigneusement (une veillée calme après un grand jeu, plus dynamique après une journée calme). Elle mérite d'être préparée (le matériel est prévu, les décors faits, les déguisements sortis, les chants écrits, la salle installée, le bois ramassé pour le feu...). C'est un moment qui peut être très riche puisque la nuit plonge le camp dans une ambiance particulière.

Quelques conseils en vrac

Préparer la veillée, c'est penser à son déroulement équilibré : une phase de lancement, la veillée en elle-même et, pour finir, une phase de retour au calme.

– Il est important de choisir un thème, de mettre en place un décor, une ambiance. De l'attitude des responsables va dépendre le comportement des Louveteaux pendant la veillée. Si le responsable crie, les enfants crieront. Pour demander un retour au calme, parlons calmement et doucement...

– Si le responsable est dissipé, ne participe pas, parle en douce aux autres responsables, les enfants feront de même. Par contre, s'il est actif et acteur dans la veillée, les enfants le seront aussi.

– Il est essentiel de prévoir la fin de veillée par un retour au calme, une préparation à l'endormissement. La veillée est finie, les responsables l'annoncent et débute le temps de fin de veillée : un moment où l'on écoute de la musique, où on lit un conte, on chante doucement, on est tranquillement assis autour du feu, on le regarde s'éteindre dans le calme.

– Pour chaque veillée, il est important que l'enfant sache qu'il peut aller se coucher s'il en a envie, au moment où il en a envie et qu'un responsable est chargé de s'occuper des « couche-tôt ».

– La qualité de la veillée n'est pas liée à sa durée. Les meilleures heures de sommeil sont celles avant minuit ! Il faut aussi penser au temps du coucher (mise en pyjamas...) qui retarde d'autant l'heure de l'endormissement.

QUELQUES IDÉES DE VEILLÉE

Veillée Cabaret : le repas est inclus, les petites tables présentent leurs numéros.

Projection : pour visionner les diapos, les photos numériques ou les clips vidéos qui ont été faits ces derniers jours.

Danses : folkloriques ou modernes !

Compte-rendu : au retour des Randos-Loups, des enquêtes.

Spectacle d'ailleurs : un conteur du pays est de passage... C'est le spectacle du 14 juillet...

Jeux de la radio et de la télé : des grands classiques « quitte ou double », « jeu des 1000 euros »...

Promenade de nuit : pour « écouter la nuit », enregistrer les bruits sur un magnétophone, pour reconnaître les étoiles.

Veillée Casino : comme au casino, des jeux pour gagner... Et perdre !

Jeux de société géants : un Cluedo® dans toutes les pièces... Une bataille navale...

Veillée expression : des mimes, des tableaux vivants, des déguisements... sur un thème donné.

Spectacles préparés par tous : une comédie musicale, un spectacle de marionnettes, des ombres chinoises...

Des jeux : un enchaînement de jeux sur un thème donné.

Veillée « Quatre As » : pour trouver un personnage célèbre en utilisant quatre moyens d'expression pour quatre équipes (rébus, chants, tableaux vivants, charades).

Mais aussi... : des chants, des débats, des matches d'improvisation, de la musique, de la poésie, des contes... Et pourquoi pas une veillée à la carte ? Des ateliers au choix ?



Prêtez-nous votre journal de bord et nous vous dirons quels responsables vous êtes !

Merci aux responsables du Cercle des Chats Malos qui nous ont confié leur journal de bord. Nous n'avons pas pu résister à en publier quelques extraits...

Il est temps d'ouvrir notre cahier tout neuf pour cette nouvelle année en compagnie de nos Louveteaux. C'est à moi Anthony que revient l'honneur de « noircir » la première page. Quel honneur ! Allez, je prends mon Bic le moins usé et j'y vais de ma plus belle écriture pour retracer cette première sortie de l'année...

Notre journal de bord, c'est du concret, du précis, du direct. C'est Florence, notre responsable d'unité qui l'a dit. Les belles phrases, les grandes envolées, c'est pas notre truc. À réserver peut-être aux articles qu'on ne manquera pas d'envoyer tout au long de l'année à l'Équipée, même si je doute qu'ils aiment ça !

Sortie du dimanche 17 septembre
Première sortie du Cercle et par la même occasion ma première sortie !
- Louveteaux : 18 présents sur les 21 inscrits. Bon signe pour une première sortie, me dit-on d'ajouter.
- Responsables : Florence, la responsable d'unité. Alice, Yaël et Anthony, les responsables d'animation. L'équipe est au complet pour cette première sortie. Il valait mieux d'ailleurs !
On a beaucoup joué. Yaël a dit que du moment que l'on faisait jouer les enfants et que l'on jouait avec eux, c'était gagné ! Il fallait voir Alice, déguisée en sorcière écossaise avec un entonnoir sur la tête. Heureusement que l'imaginaire des enfants fonctionne toujours aussi bien !...



Samedi 1^{er} octobre, au local
Florence a animé avec Jonathan notre premier Conseil de cercle. Elle s'est super bien débrouillée, l'expérience doit y être pour beaucoup ! Notre cercle s'appelle désormais le Cercle des Chats Malos. Nous en avons profité pour afficher, dans le coin du Conseil, et faire découvrir aux Louveteaux le Livre de Bord. On a déjà deux points sur notre Règle de Vie :
- le Conseil commence lorsqu'on chante « les Aventuriers » ;
- je parle en Conseil lorsque j'ai « Chat Malo », la mascotte en peluche, dans ma main.
La suite au prochain épisode ! C'est comme les Equipes de Vie, on verra plus tard, pour le camp de Noël.

Mercredi 8 novembre
Je prends le relais d'Anthony qui s'essouffle un peu : en deux sorties, il n'a rien écrit ! Ce soir, réunion des responsables pour préparer notre camp de Noël. Les grandes lignes :
- un thème à choisir avec les Louveteaux la prochaine fois ;
- un temps fort : notre projet de veillée finale avec les Éclés ;
- le grand jeu.
Légère prise de tête sur Traces d'Étoiles. Florence et Anthony ne sont pas sur la même longueur d'ondes. Débat animé et finalement Yaël a fait une proposition. Du coup, c'est lui qui va manager l'opération « remise du carnet ». Je trouve que je m'en tire pas mal ! Il est tard et demain j'ai cours... Bien l'bonsoir, messieurs, dames.