

# LA DÉCOUVERTE

## LES MOWHAS

Découvre **le Temps de la mue**  
de l'autre côté de ce cahier.

2 €  
FACE A



À la meute, apprendre à vivre  
pleinement avec les autres.



Ce cahier double-face a pour but de t'aider dans la préparation et la mise en œuvre de la découverte au sein de la branche Louveteaux. Il présente la mise en pratique de ce qui t'est proposé dans les *Balises pour l'animation scout*. Tu y découvriras en quoi consiste les mowhas et le Temps de la mue ainsi qu'une série de propositions de mise en œuvre.

Ces deux outils de la découverte sont complémentaires :

- Les mowhas permettent de découvrir et d'acquérir de nouvelles connaissances ou compétences pratiques, c'est-à-dire de nouveaux savoirs et savoir-faire.
- Le Temps de la mue, quant à lui, invite le louveteau à se découvrir dans sa relation à lui-même et aux autres et à prendre conscience de la place qu'il occupe au sein du groupe. Il développe sa socialisation et ses savoir-être.

En ouvrant ce cahier par l'autre côté, tu découvriras le Temps de la mue.

De grands mercis aux animateurs des T3 Louveteaux 2021 et 2022, ainsi qu'à Marine R., pour leurs suggestions et la richesse de leurs contributions; à Charlotte C. pour la jolie mise en page; et à Lucas B. pour la coordination générale de ce cahier ainsi qu'au soutien et aux précieux coups de main dans la réalisation des outils Louveteaux.

Bonnes découvertes!

Gauthier, animateur fédéral Louveteaux 2019-2023



© Les Scouts ASBL

Éditeur responsable : Christelle ALEXANDRE, rue de  
Dublin 21 - 1050 Bruxelles — Belgique  
02.508.12.00 — lesscouts@lesscouts.be

2<sup>e</sup> édition : mars 2023

Dépôt légal : D/2023/1239/4

[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)

<b>1. Premiers pas</b>	<b>5</b>
Pendant ce temps dans la jungle	5
Pourquoi ce cahier?	5
La découverte	6
Les objectifs des mowhas	6
On dit Mowha ou mowhas?	6
Un souvenir dans le local	7
Quand?	8
Des mowhas au projet	8
Ton rôle	9
<b>2. Les mowhas</b>	<b>10</b>
Des idées de mise en œuvre	10
1. La récolte des envies	10
2. Déroulement type d'une réunion mowhas	11
3. Bivouac des mowhas	11
4. Fête des mowhas	12
<b>3. Les racines de découvertes</b>	<b>13</b>
Arts d'expression	13
Arts créatifs	14
Mains habiles	14
Cuisine	15
Nature	15
Sport & jeux	16
Grand air	16
Sciences & techno	17
Santé & sécurité	17
Tête pensante	18

# 1 Premiers pas

Les mowhas sont une démarche permettant aux louveteaux et aux loupettes de réaliser des découvertes tout en prenant conscience de celles-ci. Ils consistent à définir les thématiques à explorer; puis de vivre toute sorte d'activités de découverte favorisant le développement de nouvelles connaissances ou compétences pratiques. Enfin, à l'ombre de l'arbre du Mowha, les louveteaux font le point sur leurs découvertes : qu'ont-ils appris, qu'ont-ils aimé découvrir, et que souhaitent-ils encore explorer?

## Pendant ce temps, dans la jungle...

Baloo est un vieux sage, connaissant tout des us et coutumes de la jungle. Aux heures chaudes de la journée, il apprécie se reposer à l'ombre du Mowha, un arbre majestueux entièrement recouvert de lianes, de fleurs rouges parfumées et de fruits délicieux, trônant fièrement au milieu de la jungle!

Sous cet arbre singulier, Baloo enseigne à Mowgli et aux jeunes louveteaux du clan : la loi et les maîtres-mots, mais aussi les pratiques et techniques utiles à la vie dans la jungle.

Le Mowha est le lieu de transmission des savoirs



## Pourquoi ce cahier ?

Ce cahier a pour but de te proposer des activités concrètes à faire vivre aux louveteaux pour atteindre les objectifs du Temps de la mue. Une fois ceux-ci maîtrisés, à toi et à ton staff d'imaginer des animations adaptées à ta meute. Par exemple, si vous rencontrez des situations de discrimination ou une ambiance de compétition excessive, le Temps de la mue peut être l'occasion d'en parler ensemble. C'est d'ailleurs là que ce bivouac particulier prend tout son sens.



Découvre Baloo transmettant ses savoirs au pied de l'arbre du Mowha dans l'histoire *La chasse de Kaa* du cahier *Jungle à la meute*.

Téléchargeable sur  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)





## La découverte

La découverte, c'est permettre au scout, peu importe son âge, de vivre des expériences pour s'ouvrir au monde, aux autres et à lui-même. Au travers de ces expériences, il est au centre de ses apprentissages. Il se fixe des objectifs, réalise ce qu'il a choisi de faire et prend conscience de son évolution.

Les mowhas proposent une démarche de découverte complète durant laquelle chaque scout à l'occasion d'exprimer ses envies et centres d'intérêt, de prendre part activement aux activités avant d'en faire une évaluation personnelle lui permettant d'être un acteur conscient de son évolution (un bivouac en somme).

### Pour aller plus loin

- La découverte est présentée de manière plus complète dans *Balises pour l'animation scout*.
- Apprends-en plus sur les enfants de 8 à 12 ans et sur leur développement cognitif grâce au cahier *À la LOUPE*

Téléchargeable sur  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)



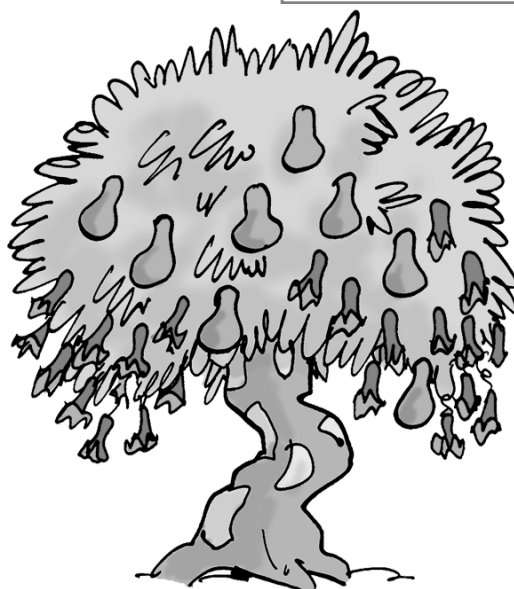
## On dit Mowha ou mowhas?

En réalité, on dit les deux.

Mais ça ne désigne pas la même chose :

- Le Mowha — avec majuscule et au singulier — est le nom de l'arbre sous lequel Baloo enseigne à Mowgli tout ce qu'il y a à savoir à propos de la vie dans la jungle. C'est donc le lieu où Mowgli fait la majorité de ses découvertes.
- Les mowhas — sans majuscule et au pluriel — sont quant à eux le nom d'un outil de la découverte chez les Louveteaux et, par extension, les activités de découvertes organisées dans le cadre de cet outil.

Et évidemment, le nom de l'outil découle du nom de l'arbre.



## Les objectifs des mowhas

L'enjeu principal des mowhas est de permettre au louveteau d'explorer ses milieux de vie et d'acquérir de nouvelles connaissances et compétences de façon originale, ludique et participative. Ainsi, tout en s'amusant, il se construit et s'épanouit dans ses cinq domaines de développement (physique — intellectuel — social — affectif — spirituel ou moral).

Le louveteau est à un âge qui lui permet de réfléchir sur ses actions passées. Il est donc en mesure de mettre des mots sur ses découvertes et sur ce qu'elles peuvent lui apporter.

Les mowhas permettent au louveteau :

- de faire des découvertes pratiques, d'expérimenter des techniques inédites, d'acquérir de nouvelles connaissances et compétences;
- de prendre conscience de tout ça;
- d'identifier des thématiques et techniques qui lui plaisent;
- de déterminer les domaines qu'il souhaite approfondir.

### Un peu de symbolique...

L'arbre comme emblème de la découverte chez les Louveteaux offre plusieurs symboliques intéressantes.

- Une symbolique imaginaire, puisque dans la jungle, c'est au pied du majestueux Mowha, que Mowgli fait ses plus belles découvertes grâce à Baloo et ses enseignements.
- Une symbolique de cycle car, comme dans la nature, l'arbre-support est amené chaque année à fleurir et fructifier avant de laisser place à un nouveau cycle de découvertes.
- Une symbolique d'évolution car, comme un arbre est d'abord graine, pousse et arbuste..., les découvertes sont aussi progressives et prennent du temps. Au fil des quatre années à la meute, le louveteau découvre, expérimente, se perfectionne avant éventuellement de devenir expert!

## Un souvenir dans le local

Un arbre du Mowha est installé dans le local. Il sert de support pour garder trace des découvertes vécues à la meute. De belle taille, il doit permettre que toute la meute prenne place devant lui.

L'arbre support doit présenter trois étages distincts :

- dix racines tortueuses symbolisant les dix domaines de découverte à explorer;
- un tronc, solide et fier, suffisamment large pour afficher tous les mowhas vécus durant l'année par la meute;
- une ramure, vaste et luxuriante, où les louveteaux consigneront leurs découvertes personnelles et leurs ressentis dans un espace à leur nom.

### Quelques idées...

Pour figurer l'arbre dans le local, la meute peut :

- le peindre sur un mur du local;
- le peindre ou le broder sur une grande toile. Cette formule permet en plus de l'emporter avec soi en weekend ou au camp;
- le construire en 3D avec du grillage et du papier mâché;
- découper deux silhouettes d'arbre, dans de grands panneaux de carton ou de bois, et les emboîter l'une dans l'autre;
- utiliser une vraie branche d'arbre, imposante, et la dresser dans un coin du local;
- recourir à toute autre solution créative!



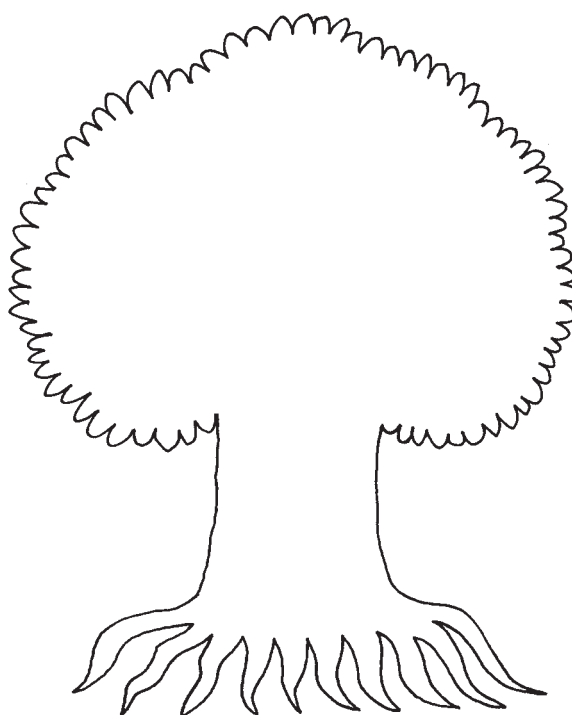
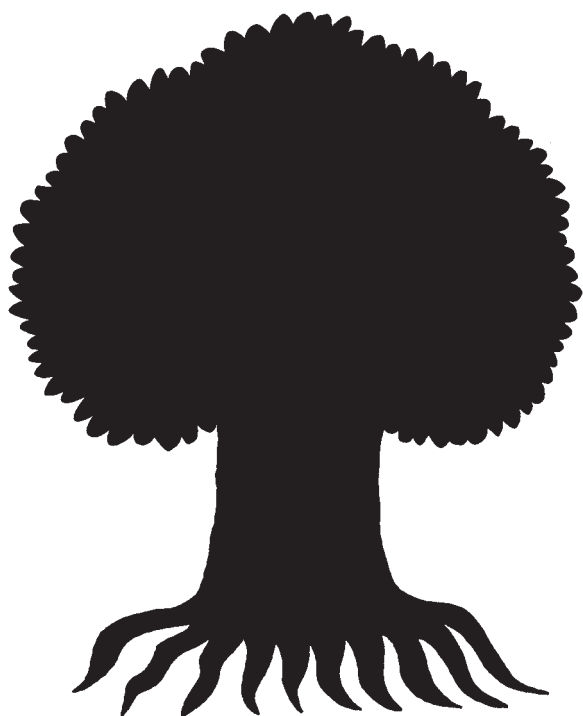
### Modèle à recopier

Deux modèles, en haute définition, de l'arbre du Mowha sont à ta disposition sur notre site internet. Petite astuce pour un résultat au top : utilise un projecteur pour afficher le modèle sur le support de ton choix.

Tu n'as plus qu'à le reproduire fidèlement, en grande dimension, et le tour est joué!

Si ta créativité souhaite s'exprimer, n'hésite pas à créer ta propre forme d'arbre.

Téléchargeable sur  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)



## Quand?

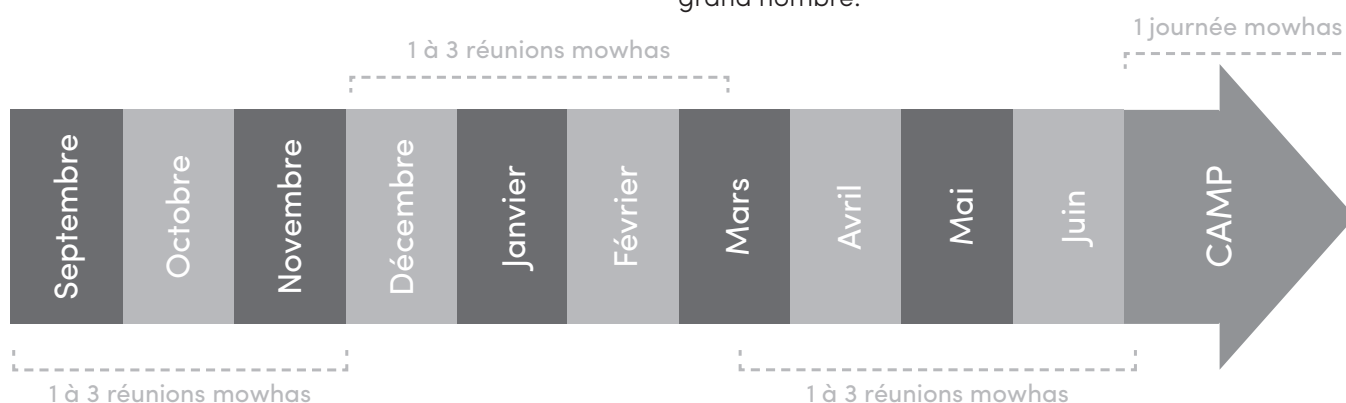
Les mowhas sont à vivre plusieurs fois au cours de l'année et durant le camp. Idéalement, une à trois réunions par saison sont consacrées aux mowhas, ainsi qu'au camp.



Cette récurrence permet aux louveteaux :

- de s'habituer à construire et vivre leurs découvertes et donc de se familiariser avec la démarche;
- de vivre leurs découvertes au fil des saisons, le monde environnant étant différent en automne, en hiver, au printemps ou en été;
- de se perfectionner dans une thématique précise, voire d'organiser une continuité dans les découvertes et les techniques abordées. Par exemple, après l'atelier nœuds vécu en hiver, un atelier abris et cabanes est organisé au printemps, avant un atelier Robinson Cruséo lors du camp...

Cette récurrence permet également aux animateurs d'imaginer un panel d'ateliers suffisamment large et varié que pour répondre à la curiosité et aux centres d'intérêt du plus grand nombre.



**Veille à garder une belle diversité dans les activités proposées à la meute : une réunion mowhas par mois est un maximum à ne pas dépasser.**



## Des mowhas au projet

Faire des découvertes, en toute simplicité, juste pour le plaisir d'apprendre et assouvir son besoin de comprendre le monde environnant, est déjà une très belle fin en soi. Mais il est possible de donner encore plus de sens aux découvertes, en invitant les louveteaux à réinvestir, et donc valoriser, les fruits de leurs découvertes au travers d'actions concrètes.

Une façon simple d'y arriver est d'inscrire les mowhas dans un projet (*Balises pour l'animation scout*).

Au travers de mowhas spécifiques, les louveteaux découvrent de nouvelles connaissances ou habiletés utiles à la bonne réalisation du projet.

Exemple :

- La meute a pour projet de créer un spectacle pour la fête de quartier qui aura lieu au printemps.
- En cogestion, différents groupes sont composés : les comédiens, les scénaristes, les techniciens, les intendants...
- Différents mowhas sont alors imaginés et vécus par chaque groupe selon les envies et les besoins : déclamer un texte, rédiger des dialogues percutants, utiliser une table de mixage, réaliser des peintures en trompe-l'œil, faire des grimaces, préparer des gouters équilibrés pour les journées de répétitions...

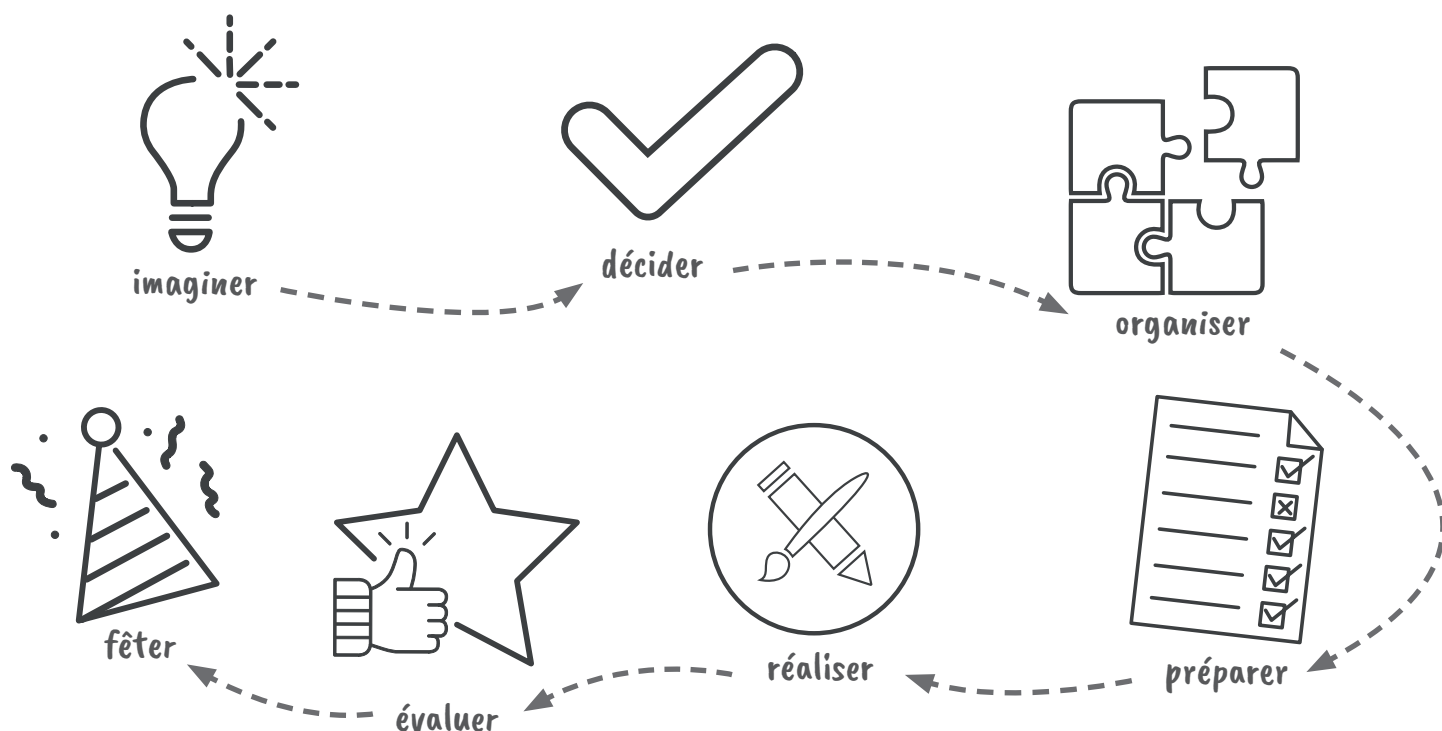
## Des projets pour grandir

Le projet est une activité où, ensemble, le groupe ou le petit groupe va tout construire de A à Z, de la première idée au bilan final. Le projet, c'est la participation de tous aux sept étapes :



Tu te demandes comment mener efficacement des projets avec ta section ? Le cahier *Des projets pour grandir* répondra à toutes tes questions!

Téléchargeable sur  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)



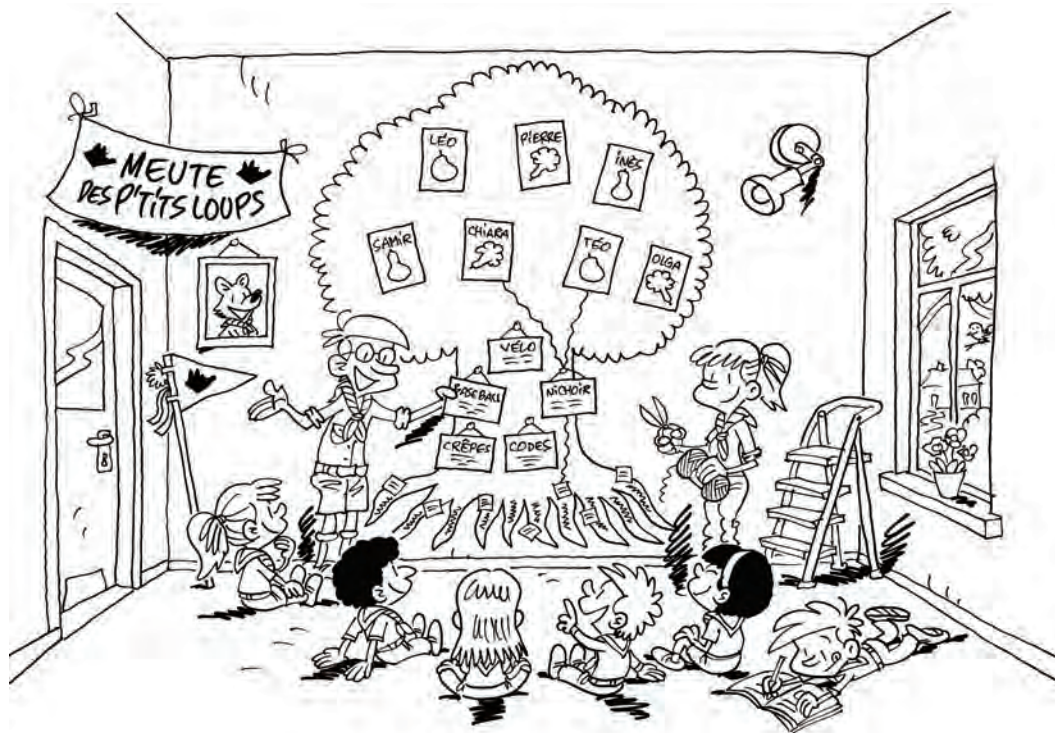
## Ton rôle

- Concerte ton staff et mettez-vous d'accord sur l'organisation générale des mowhas. Quand planifier ces réunions spécifiques? Comment composer les sous-groupes? Qui pilote quelle découverte? Quel matériel prévoir? Etc.
- Exploite au maximum le cadre imaginaire du *Livre de la jungle*.
- *Ask the scouts !* Organise des jeux originaux ou réalise des conseils de meute pour récolter les idées ou les envies d'ateliers de chacun. Les louveteaux seront d'autant plus impliqués dans leurs découvertes s'ils ont eux-mêmes choisi quoi explorer.
- Veille malgré tout à ce que les activités soient variées et riches.
- Renseigne-toi un maximum sur les thématiques désirées par les louveteaux et élabore des contenus ludiques et originaux.
- Accompagne les loups tout au long des activités de découverte. Vous bricolez, testez, expérimentez, élaborez, parcourez, observez, décortiquez, construisez, cuisinez, réparez... ensemble!
- Laisse place à l'erreur. En se trompant, en tâtonnant, en ne comprenant pas tout du premier coup, les louveteaux développent leur autonomie, leur capacité d'adaptation et leur estime d'eux-mêmes.
- Réalise un bivouac à la fin de chaque réunion mowhas afin que les louveteaux puissent prendre pleinement conscience de leurs découvertes et en garder trace.
- Encourage chaque louveteau à s'aventurer dans les dix racines de découverte durant ses quatre années à la meute.
- Enfin, à la fin de l'année ou du camp, organise la fête des mowhas.



# 2 Les mowhas

Les mowhas se décomposent en plusieurs moments clés, expliqués dans ce chapitre.



## Des idées de mise en œuvre

Les mowhas s'inscrivent directement dans le cadre imaginaire du *Livre de la jungle*.

Avec ton staff, exploite au maximum ce cadre imaginaire : parle de l'arbre du Mowha et de Baloo qui y dispense ses enseignements, adopte un vocabulaire de jungle, réalise un arbre grandeur nature dans ton local, invite les louveteaux à le compléter au fur et à mesure de leurs découvertes...

### Le Kit conseils est ton ami

Rends-toi sur l'outil en ligne *Kit conseils* et découvre différentes techniques ludiques, efficaces et adaptées aux louveteaux pour stimuler leurs idées et les récolter.

Téléchargeable sur  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)



## 1. La récolte des envies

- En amont de chaque réunion mowhas, organise un conseil de meute pour permettre à chacun d'exprimer ses envies de découverte.
- Invite les louveteaux à les inscrire sur des morceaux de papier. Si besoin, limite le nombre de propositions à deux ou trois par enfant.
- Collecte les papiers, écarte les doublons et affiche-les sous l'arbre-support.
- Ensemble, classez chaque proposition sur la racine lui correspondant le plus.
- Enfin, en cogestion, décidez quelles sont les envies à mettre en œuvre lors de la réunion mowhas à venir.

### Partir de ce qui existe déjà

Si ce n'est pas la première réunion mowhas de l'année, une autre façon de procéder est de partir des idées et envies inscrites par les louveteaux sur leurs fruits jaunes (voir plus loin) lors des réunions mowhas précédentes.



## 2. Déroulement type d'une réunion mowhas

- Chaque réunion mowhas est introduite par le *chant des mowhas*. Ainsi, chacun sait que la réunion du jour va être dédiée à des activités de découverte.
- Les louveteaux prennent place devant l'arbre support. Sur son tronc, ils découvrent des pancartes avec les intitulés des mowhas auxquels ils vont pouvoir participer. Pour rappel, en amont, les animateurs ont consulté les louveteaux pour connaître leurs envies.
- À l'aide d'une liane (un ruban, de la ficelle...), la meute relie chaque activité présente sur le tronc à la racine de découverte lui correspondant le plus. Cette action permet de prendre conscience visuellement des domaines explorables pour ensuite faire son choix de mowhas en connaissance de cause. Pour rappel, durant ses quatre années à la meute, un louveteau explore idéalement les dix racines de découverte.
- Selon les intérêts des louveteaux, des petits groupes sont formés. Les prénoms des participants sont ajoutés sur les pancartes des mowhas.
- Chaque groupe vit l'activité de découverte avec l'animateur qui l'a préparée.
- La composition des groupes varie durant la réunion et les activités proposées.
- Pour conclure la réunion, la meute réalise un bivouac pour garder trace des découvertes réalisées pendant la réunion.

### Chant des mowhas

Sur l'air de : Il en faut peu pour être heureux.



Ohé les loups, rassemblons-nous  
Asseyons-nous près de Baloo  
Au pied de l'arbre du Mowha  
Mowha!



Ouvrons les yeux, tendons l'oreille  
Soyons curieux et en éveil



Voici venu le temps des découvertes  
Oh chouette!

Voici venu le temps des découvertes  
Oh chouette!



### 3. Bivouac des mowhas

- Pour chaque activité vécue, le louveteau est invité à compléter **trois traces de découvertes** en papier (téléchargeables sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be)) :
  - **Une jolie fleur épanouie** (de couleur rose) pour inscrire ce qu'il a aimé ou l'a amusé.
  - **Un fruit bien mûr** (de couleur bleue) pour consigner sa plus belle découverte.
  - **Un fruit demandant encore à murir** (de couleur jaune) pour noter ce qu'il voudrait encore explorer, faire ou apprendre.
- S'il le souhaite, il présente ensuite ses traces de découvertes au reste du groupe.
- Une fois fait, il range ses traces de découvertes dans son **espace personnel** (punaise, pince à linge au nom de l'enfant, pochette avec sa photo...) situé dans la ramure de l'arbre-support afin de les retrouver lors de la fête des mowhas.
- Facultatif : des lianes (= du fil de laine) sont tendues entre l'espace personnel de chaque louveteau et les ateliers auxquels il a participé.

#### Racine principale et intention première

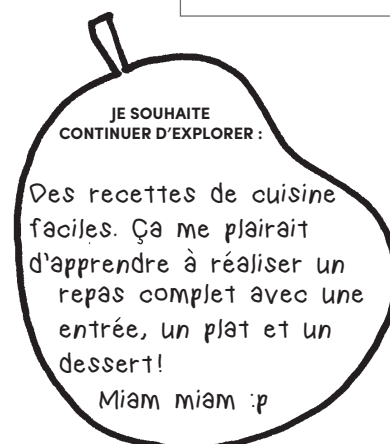
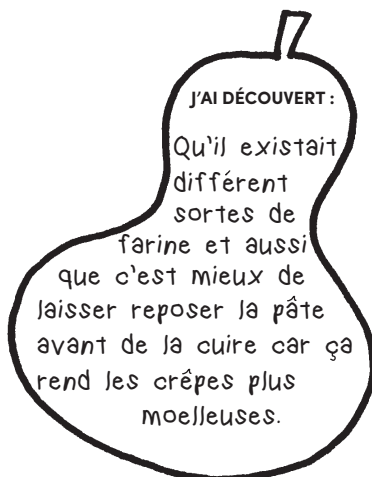
Par souci de clarté et de simplicité, un mowha n'est à relier qu'à une seule racine de découvertes à la fois. Or il peut arriver qu'un mowha convienne à plusieurs racines en même temps. Dans ce cas, on détermine sa racine principale en analysant l'intention première donnée à l'activité de découverte.

Exemple : si lors d'un mowha «Construction de nichoirs», l'intention première de l'activité est de faire des découvertes sur les espèces d'oiseaux présentes localement, alors on est dans la racine Nature. Si par contre l'intention première est de développer des techniques de bricolage comme scier une planche, clouer, percer des trous... alors on est dans la racine Mains habiles.

#### Le Kit conseils est ton ami

Si tu le désires, le **Kit conseils** sur [lesscouts.be](http://lesscouts.be) te propose diverses activités d'introspection pour aider les louveteaux qui en auraient besoin à analyser leurs découvertes.

Téléchargeable sur  
[www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)



### 4. Fête des mowhas

La fête des mowhas se vit une fois par an. À la fin de l'année ou à la fin du camp (dans tous les cas, avant la journée de passage et les départs aux Éclaireurs).

Elle se déroule en trois temps :

#### La récolte — temps individuel

1

- Le louveteau récupère ses traces de découvertes (fleurs, fruits rouges et fruits verts) sur l'arbre-support et les passe en revue. Il a ainsi l'occasion de se remémorer chaque mowha auquel il a pris part durant l'année écoulée.
- Il assemble ses traces entre elles (colle, agrafes, ficelle...) afin de former la guirlande-récolte de ses découvertes.
- Il peut y ajouter des dessins, des éléments symboliques, des photos, de la couleur...

2

#### Le partage — temps en sizaine

- Le louveteau présente sa guirlande-récolte au reste de sa sizaine.
- Il énumère les mowhas auxquels il a participé.
- Puis il partage ce qui est, à ses yeux :
  - la plus belle fleur de sa récolte;
  - le plus beau fruit rouge de sa récolte;
  - le fruit vert qu'il souhaite le plus approfondir à l'avenir.Tout en en explicitant pourquoi.
- Enfin, il glisse sa guirlande-récolte à l'arrière de son *Trace de loup*.

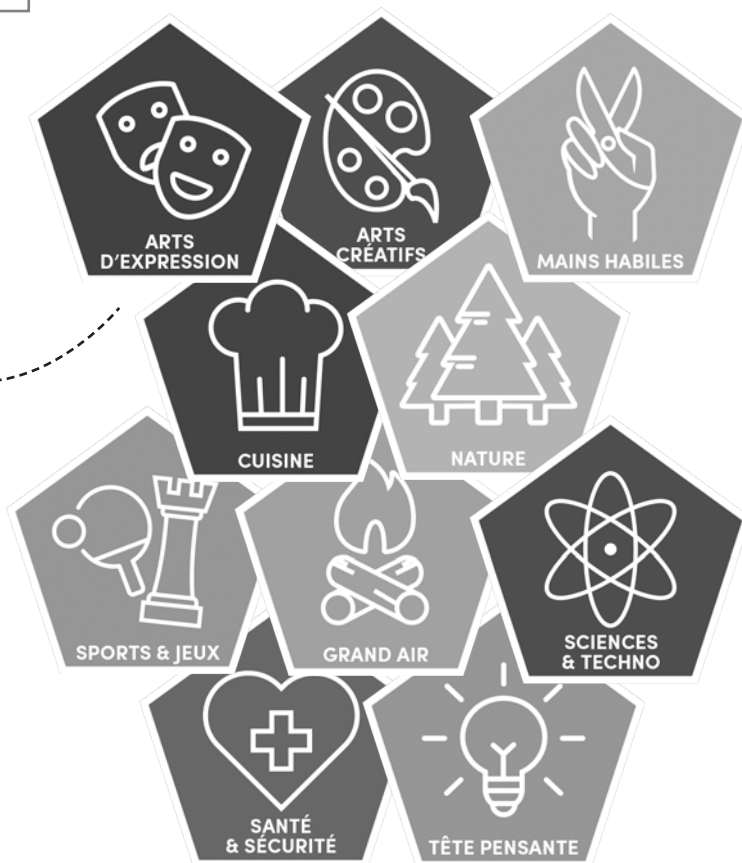
## La remise des écussons — temps en meute

3

- La meute se rassemble. Au centre du rassemblement se tient Baloo surplombant un assortiment d'écussons des mowhas. Un modèle pour chaque racine de découvertes existe. Ces écussons sont à coudre sur la manche gauche du pull.
- Chacun à leur tour ou par petits groupes, les louveteaux rejoignent Baloo au centre du rassemblement.
- Baloo les félicite solennellement pour leurs découvertes en ayant un mot pour chacun, puis les invite à regagner leur place avec les écussons correspondant aux racines qu'ils ont explorées cette année. Inutile de reprendre un écusson que l'on possède déjà.
- Veille à ce que les mowhas ne soient pas un concours à qui aura le plus d'écussons. On a quatre ans pour explorer dix domaines. À la fin des quatre années passées à la meute, un louveteau aura donc au maximum dix écussons mowhas sur son pull.
- Entre chaque année, pour marquer le coup, la meute peut saluer, applaudir, faire un grand hurlement, entonner le chant des mowhas... libre à chaque groupe d'imaginer sa propre célébration.
- Clôture : la meute a passé une année entière à vivre 1001 découvertes... cela mérite un moment festif haut en couleur que l'on prépare et vit tous ensemble!

### Quelques idées bonus...

- Décore solennellement le lieu des festivités : bougies, feuilles d'arbre, lianes, ambiance tamisée, feu de camp...
- Organise un grand goûter (voire un banquet) pour conclure le moment de fête.
- Autorise les louveteaux à reprendre leur guirlande chez eux pour expliquer leurs découvertes à leurs parents. Ils la ramèneront ensuite pour l'archiver à la fin de leur *Traces de loup*.
- Ou, pourquoi pas, convie directement les parents à la présentation des récoltes.



# Traces de découvertes pour les mowhas

J'AI AIMÉ :

J'AI DÉCOUVERT :

JE SOUHAITE  
CONTINUER D'EXPLORER :

Ces traces de découvertes servent de supports à chaque bivouac des mowhas.

Découvre en détail comment mener ce bivouac dans le cahier **La DÉCOUVERTE** – Les mowhas.

Retrouve un modèle à imprimer de ces traces de découvertes sur notre site internet.

Téléchargeable sur  
[www.lescouts.be](http://www.lescouts.be)



# 3 Les racines de découvertes

L'arbre du Mowha possède donc dix racines, solidement ancrées dans le sol. Chacune d'elles représente un domaine de découverte spécifique à explorer.

Découvre ci-dessous les champs de découverte que recouvre chacune de ces racines ainsi que quelques exemples d'activités. Attention, il s'agit bien d'exemples et non de listes exhaustives à suivre au pied de la lettre. Au contraire, chaque meute est encouragée à élaborer librement ses découvertes, de la conception à la réalisation, selon ses propres envies ou intérêts. Et peu importe dans quoi vous vous lancez, en théorie cela correspondra toujours à une des dix racines.

**L'ambition des mowhas est qu'à la fin de ses quatre années à la meute, le louveteau ait réalisé au moins une activité de découverte liée à chacune des dix racines.**

## ARTS D'EXPRESSION



Exprimer un message, des émotions ou mettre de l'ambiance par la voix, le corps, le son, la vidéo, l'écriture, etc.

### Quelques exemples d'activités :

Faire du théâtre; chanter; danser, faire de la musique; réaliser une vidéo ou un court-métrage; écrire (une histoire, un journal, une lettre, un poème, une chanson...); slammer; déclamer un conte ou raconter une légende; animer des veillées; composer une affiche; apprendre quelques mots en langue des signes; monter un numéro de marionnettes, de mime, de magie, de cirque, d'humour...

### Nos propres idées :





# ARTS CRÉATIFS



Créer de belles choses à l'aide de techniques artistiques variées.

Quelques exemples d'activités :

Dessiner; peindre; modeler; sculpter; bricoler; faire du street art, de la (pyro) gravure, du land art, de la photo, du collage, des origamis, du macramé, des flipbooks, de la calligraphie; utiliser du matériel de récupération pour confectionner toute sorte d'objets : bracelets, instruments de musique, maquettes, chapeaux farfelus...

Nos propres idées :

---

---

---

# MAINS HABILES



Maîtriser des outils ou des techniques de bricolage, concevoir ou réparer des objets du quotidien.

Quelques exemples d'activités :

Faire l'entretien de son vélo; coudre; tisser; tricoter; faire de la poterie; apprendre les bases de la menuiserie; construire des nichoirs; faire des nœuds compliqués; utiliser des outils; fabriquer une caisse à savon; aménager le coin de sizaïne; construire un meuble pour le local; faire de petits branchements électriques, rafistoler ce qui ne fonctionne plus; construire les décors d'un spectacle, apprendre la vannerie...



Nos propres idées :

---

---

---

# CUISINE



Concocter un repas, suivre ou inventer une recette, établir un menu, maîtriser des techniques de cuisine.

Quelques exemples d'activités :

Élaborer un menu équilibré; reproduire des recettes traditionnelles; inventer des recettes originales; faire de la cuisine trappeur; faire de la pâtisserie; utiliser différents modes de cuisson; faire des courses; inventer des boissons originales; préparer les gouters pour la meute; associer les épices; concevoir des pralines en chocolat; découvrir des saveurs du monde entier...



Nos propres idées :

---

---

---

# NATURE



Explorer, comprendre et préserver la nature.

Quelques exemples d'activités :

Découvrir la faune et la flore autour de chez soi; réaliser des semis puis tenir un petit potager; visiter une forêt avec un guide nature; construire des abris pour la biodiversité; apprendre à reconnaître les oiseaux, les champignons, les arbres; faire de la lecture de traces; construire des objets avec des éléments naturels; construire un hôtel à insectes; passer une journée à la ferme; répertorier les microorganismes d'un ruisseau; reconnaître les sons et les odeurs de la nature...

Nos propres idées :

---

---

---

# SPORT & JEUX



Se récréer de différentes manières. Tester des sports et des jeux. Comprendre leurs règles et leurs mécaniques. En inventer à son tour.

## Quelques exemples d'activités :

Animer différents jeux de motricité (équilibre, adresse, vitesse...) lors du camp; s'essayer à des sports nouveaux ou insolites; développer des techniques de cirque; découvrir des sports ou des jeux venant d'autres régions du monde; jouer à toute sorte de jeux de société, de réflexion, de coopération, d'opposition... connus ou non; inventer ses propres sports ou jeux (imaginer une trame, définir les règles, concevoir le matériel...); réaliser un répertoire de petits jeux pour les temps libres...

## Nos propres idées :



# GRAND AIR



Vivre en extérieur et y développer des techniques utiles.

## Quelques exemples d'activités :

Installer un bivouac léger; passer une nuit en forêt; faire du feu en sécurité; monter une tente; préparer l'itinéraire d'une randonnée; lire une carte ou une boussole; construire une cabane ou un abri de fortune; fabriquer un radeau; faire de la cueillette comestible et de la cuisine sauvage; lire le ciel et repérer quelques étoiles; reconnaître les nuages; remonter un ruisseau jusqu'à sa source; apprendre quelques signes de piste...

## Nos propres idées :

# SCIENCES & TECHNO



Comprendre le monde et ses phénomènes grâce à la science. S'initier à diverses technologies.

Quelques exemples d'activités :

Réaliser des expériences scientifiques variées; observer des réactions chimiques simples; manipuler des outils numériques; installer une station-météo et faire des relevés; reproduire les différents états de l'eau; répertorier des applis utiles pour la meute; créer des arcs-en-ciel artificiels; aménager un vivarium dans le local; faire du dessin 3D; fabriquer une dynamo électrique, une fusée à air comprimé, une éolienne, un zootrope, du savon, un caléidoscope...

Nos propres idées :

---

---

---

# SANTÉ & SÉCURITÉ



Adopter une vie saine, prévenir les dangers et intervenir si besoin.

Quelques exemples d'activités :

Découvrir ce qu'est une alimentation équilibrée; apprendre à se nourrir sainement; faire de l'exercice régulier; animer un moment de relaxation ou une séance de yoga; dispenser les premiers soins lors de blessures légères; passer un appel de secours efficace; s'occuper d'une personne inconsciente; se baigner en toute sécurité; se former à la sécurité routière; prévenir les accidents domestiques et les incendies en adoptant de bons réflexes...

Nos propres idées :



---

---

---

# TÊTE PENSANTE



Faire preuve de réflexion, adapter ses raisonnements à la situation. Entraîner sa pensée logique et sa mémoire. Élargir sa culture générale.

## Quelques exemples d'activités :

Résoudre des énigmes, des rébus, des casse-têtes...; connaître et être en mesure de déchiffrer toute sorte de codes secrets; mener des enquêtes; apprendre les bases d'une langue étrangère; inventer un alphabet pour la semaine; mettre au point un escape game pour le reste de la meute; inventer des objets utiles; faire des sports cérébraux; se renseigner sur un sujet puis le présenter aux autres; jouer à des jeux de mémoire ou de réflexion...



## Nos propres idées :

---

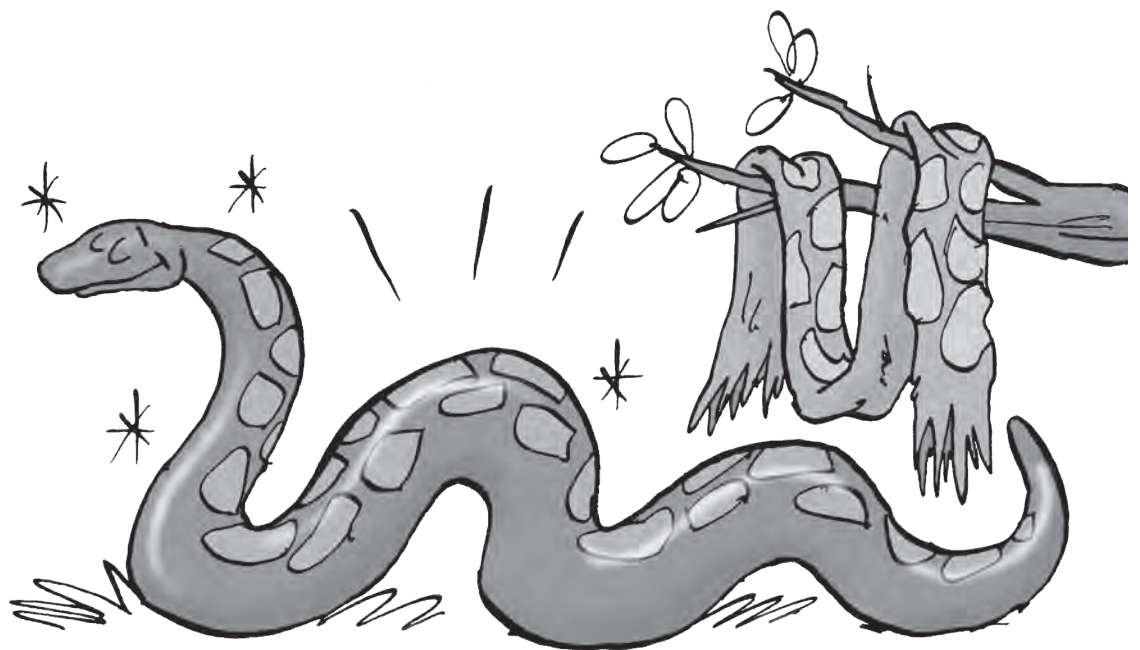
---

---





# Tourne le cahier et découvre le Temps de la mue





les mowhas

Tourne le cahier et découvre

Téléchargeable sur [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be)

La méthode SIREP est mise à la portée des louveteaux dans le *Traces de loup* blanc.



**Planifier** la mise en œuvre de la sanction ou de la réparation. Cette phase est souvent oubliée et donc soit l'enfant ne le fait pas puisqu'on ne vérifie pas qu'il y a bien eu réparation, soit l'enfant répare sa faute et on ne le voit pas, il aura alors l'impression que cela n'a pas servi.

**Évaluer** toutes les solutions pour trouver celle qui conviendra à toutes les parties concernées. Elle évite qu'un louveteau soit mieux loti qu'un autre.

**Rechercher** des solutions avec toutes les personnes concernées par le souci. Cette phase est un brainstorming de toutes les solutions possibles à envisager, peu importe qu'elles conviennent à toutes les parties ou seulement à une seule.

**Identifier le problème** : l'animateur joue à l'enquêteur pour découvrir l'ensemble du problème (écouter les versions de chacun évite de sanctionner un louveteau innocent).

**Stop** : qu'on se retrouve dans une situation de conflit temporaire entre deux louveteaux ou dans une situation sinieuse entre plusieurs personnes, à un moment donné, il faut décider de prendre le taureau par les cornes pour que la situation s'arrête!

Dessin de Pierre Kroll paru dans : *Négociation, ça s'apprend tôt!*, Elizabeth Crary, Université de Paix, 1997.



Planifier



Recherche

Évaluer

Stop

Identifier

## Le conflit

Un conflit est une opposition de besoins, d'intérêts ou de valeurs entre deux parties et dont la solution peut être recherchée soit par le recours à la violence, soit par des négociations, soit par la médiation (appel à une tierce personne).

## La gestion de conflit

La gestion de conflit est un concept associé aux relations humaines. Elle consiste à aider les deux parties en présence à décider d'une solution à leur désaccord et à la mettre en œuvre. Elle ne peut être envisagée en dehors du conflit lui-même : sa nature, ses causes, les personnes qui le vivent, le contexte dans lequel il se passe... Tenter de résoudre un conflit sans tenir compte des spécificités de la situation conflictuelle particulière serait inefficace.

La gestion de conflit peut être autonome ou confiée à une tierce personne qui intervient en tant que médiateur entre les deux parties. Le rôle de médiateur peut être assumé par un adulte ou par un autre enfant.

**Le tableau ci-dessous permet de prendre conscience des enjeux d'une gestion de conflit efficace.**

<div> <div></div> <div></div> </div>	<b>L'un perd et l'autre perd</b>	<b>Sentiments</b> De part et d'autre, on est blessé physiquement ou affectivement.	<b>Ce qui se passe</b> Violence physique ou violence verbale de la part des deux parties.	<b>Le conflit n'est pas résolu</b> La situation est encore plus embrouillée et plus conflictuelle qu'au début. Aucune des parties impliquées ne respecte l'autre. Les deux parties ne se respectent pas elles-mêmes.
		<b>Sentiments</b> Une personne se sent blessée et l'autre obtient ce qu'elle veut.	<b>Ce qui se passe</b> L'un des protagonistes a recours à la violence physique ou verbale. L'autre lui donne raison ou s'en va.	
		<b>Sentiments</b> Personne n'est blessé : chacun est content car il obtient ce qu'il veut ou ce dont il a besoin.	<b>Ce qui se passe</b> Personne n'attaque personne, ni physiquement, ni mentalement. Chacun exprime ses sentiments et ses idées face au conflit. Chacun montre à l'autre qu'il écoute. Les personnes en conflit proposent des solutions et en adoptent une ou plusieurs.	
<div> <div></div> <div></div> </div>	<b>L'un gagne et l'autre perd</b>	<b>Sentiments</b> Personne n'est blessé : chacun est content car il obtient ce qu'il veut ou ce dont il a besoin.	<b>Ce qui se passe</b> Personne n'attaque personne, ni physiquement, ni mentalement. Chacun exprime ses sentiments et ses idées face au conflit. Chacun montre à l'autre qu'il écoute. Les personnes en conflit proposent des solutions et en adoptent une ou plusieurs.	<b>Le conflit est résolu</b> La résolution est souvent un compromis, dans lequel chaque partie se reconnaît et se sent bien. Les deux parties impliquées se respectent mutuellement. Les deux parties se respectent elles-mêmes.
		<b>Sentiments</b> Une personne se sent blessée et l'autre obtient ce qu'elle veut.	<b>Ce qui se passe</b> L'un des protagonistes a recours à la violence physique ou verbale. L'autre lui donne raison ou s'en va.	
		<b>Sentiments</b> Personne n'est blessé : chacun est content car il obtient ce qu'il veut ou ce dont il a besoin.	<b>Ce qui se passe</b> Personne n'attaque personne, ni physiquement, ni mentalement. Chacun exprime ses sentiments et ses idées face au conflit. Chacun montre à l'autre qu'il écoute. Les personnes en conflit proposent des solutions et en adoptent une ou plusieurs.	





# Quelques notions théoriques

L'objectif de ce lexique est d'abord de définir clairement les aptitudes pour la relation visées par le parcours du Temps de la mue. Ensuite, une fois maîtrisées par les animateurs, ces aptitudes peuvent être développées au travers d'autres activités qui colleront au mieux à la réalité de la meute dans laquelle elles seront vécues.

## La communication non verbale

La communication non verbale désigne tout mode de communication n'impliquant aucun recours à la parole.

Notre corps est un précieux indicateur qui agit et fait passer des informations de façon bien souvent inconsciente. Le non verbal, ce sont des attitudes corporelles, une posture, le mouvement des yeux, des regards, un sourire, un clin d'œil, des tremblements, des rougeurs, un haussement d'épaulle, des larmes, des rires, des silences, etc. 55 % de notre communication est non verbale.

La communication non verbale exprime les émotions, les sentiments, les valeurs... Parfois, malgré leur émetteur, lorsqu'elle est bien adaptée au contexte, cette communication renforce le message verbal, mais elle peut aussi le décredibiliser lorsqu'elle ne semble pas cohérente.

## Émotions et sentiments

**Une émotion** est une réaction physique face à une expérience (plaisante ou déplaisante) dépendant du monde qui nous entoure. L'émotion se manifeste par des rougissements, tremblements, pleurs, rires, contractions, sueurs, palpitations, étouffements, crampes d'estomac, etc.)

Il y a quatre émotions de base : la tristesse, la peur, la joie et la colère.

**Un sentiment** est un état affectif durable lié à certaines émotions ou représentations. Il est construit par notre imagination. C'est un mot qui sert à décrire ou verbaliser une émotion. L'émotion peut être d'intensité variable (de très légère à très intense). Les mots que nous utilisons nous permettent de traduire le degré d'intensité (par exemple : « Je suis agacé », « Je suis furieux »...).

Certains psychologues considèrent que plus on connaît de mots pour décrire ses sentiments, mieux on est capable de les décrire. Ainsi, un enfant en bas âge ne connaîtra que la colère comme réaction à la frustration, à l'injustice, à la déception. En grandissant, il sera de plus en plus capable de dire : « Là, je suis frustré de ne pas avoir été choisi comme chef d'équipe, j'avais vraiment très envie de l'être, c'est injuste qu'on choisisse toujours les mêmes et je suis déçu que les animateurs n'y prennent pas garde » : -).

## L'empathie

L'empathie est la capacité de ressentir les émotions de quelqu'un d'autre, de percevoir ce qu'autrui ressent. En langage courant, ce phénomène est souvent rendu par l'expression « se mettre à la place » de l'autre. En anglais, il existe même un métaphore « to stand in one's shoes » qui signifie « se mettre dans les chaussures de quelqu'un ».

Pour développer l'empathie, il est nécessaire de s'intéresser davantage aux autres, de développer son intuition, d'apprendre à ressentir les émotions sans jugement et d'accepter de l'autre qu'il ait des comportements, pensées et opinions différents, etc.

## La collaboration

La collaboration est un processus par lequel deux ou plusieurs personnes ou organisations s'associent pour réaliser un travail ensemble afin d'atteindre des objectifs communs.

## La cogestion

La cogestion consiste à gérer ensemble, scouts et animateurs, ce qu'on a envie de vivre en groupe, tant en termes de projets que de vie quotidienne. Le rôle de l'animateur y est indispensable, puisque c'est à lui qu'il revient de garder les objectifs en tête et de poser le cadre. Il doit en effet garantir à chacun qu'il pourra donner son avis et participer activement à la décision. Il ne s'agit donc pas de laisser les scouts livrés à eux-mêmes !

Pour aller plus loin :

La cogestion est présentée dans le premier chapitre des Balises pour l'animation scout.

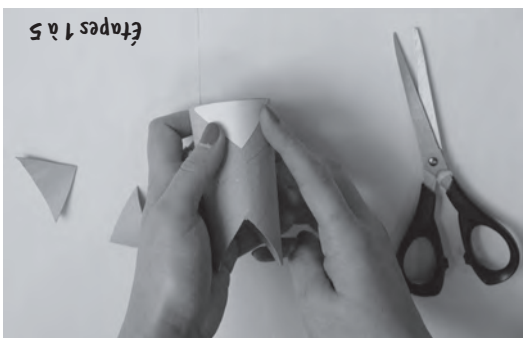


Téléchargeable sur  
www.lescouts.be



# Comment fabriquer Kaa

Ce type de bricolage est une suggestion à toi de laisser parler ton imagination en proposant à tes louveteaux de réaliser un serpent en bouchons de bouteille, en laine, en patchwork, en bois... Envoie-nous ensuite tes plus belles créations à l'adresse [lesscouts@lesscouts.be](mailto:lesscouts@lesscouts.be).



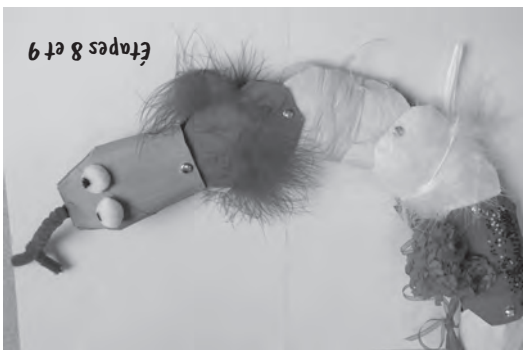
Étapes 1 à 5



Étape 6



Étape 7



Étapes 8 et 9

## Matériel nécessaire

- le carton d'un rouleau de papier toilette par louveteau;
- une perforatrice;
- des attaches parisiennes;
- quatre couleurs (crayons, peinture...) :
- rouge pour les louveteaux de 1<sup>re</sup> année
- orange pour les louveteaux de 2<sup>e</sup> année
- jaune pour les louveteaux de 3<sup>e</sup> année
- blanc pour les louveteaux de 4<sup>e</sup> année
- des éléments de décoration dans les quatre couleurs (paillettes, gommettes, perles, boutons, plumes, papier crépon, chiffonnette, feutrine...);
- de la colle ou un pistolet à colle.

## Pour la tête,

- un rouleau de papier plus grand (rouleau d'essuietout);
- des cure-pipes pour la langue;
- des petites billes pour les yeux.

## Les étapes

1. Prépare un carré de 3 cm de côté et coupe-le en deux en diagonale de manière à obtenir deux triangles à angle droit.
2. Place le gabarit triangle sur une extrémité du rouleau, l'angle droit se trouvant à l'intérieur.
3. Marque sur le rouleau les sommets du triangle.
4. Découpe le triangle que tu viens de tracer.
5. Fais la même découpe à l'autre extrémité, de manière symétrique
6. Perfore les quatre pointes de rouleau.
7. Décore ton écaille avec le matériel à ta disposition.
8. Tous ensemble, assemblez les différentes écailles avec des attaches parisiennes.
9. Terminez votre serpent en nouant un ruban dans les deux trous du dernier rouleau pour former sa queue. Pour la tête, perfore deux pointes sur une seule extrémité d'un rouleau.

Quand tout le monde a terminé de rédiger, on glisse chaque lettre dans une enveloppe avec le nom de son auteur/destinataire et on conserve toutes ces enveloppes dans une malle dans le coin d'un placard, enterrées dans une boîte en fer dans un coin de la pelouse du local... Partout où les louveteaux pourront les oublier pour un an!

- Qu'auriez-vous envie de raconter ou de demander à la personne que vous serez devenue dans un an?
- À votre avis, qu'est-ce qui aura changé dans votre vie d'ici là? Qu'est-ce qui sera resté pareil?
- Qu'avez-vous envie de garder en mémoire de votre vie actuelle?

Propose à tes louveteaux de terminer le parcours du Temps de la mue en écrivant une lettre un peu particulière... puisqu'ils se l'adresseront à eux-mêmes et ne pourront la recevoir que lors du prochain Temps de la mue, dans un an.

## Cher moi de l'année prochaine



- Pourquoi les personnages racontent-ils tous une histoire différente alors qu'ils ont vécu le même événement? Est-ce qu'il t'est déjà arrivé la même chose? Comment t'es-tu senti?
- Pourquoi la maman de Charles réagit-elle ainsi? Penses-tu que les choses auraient pu se passer différemment? Comment? Et pourquoi?
- Parfois, on se fait des idées sur les gens sans même les connaître. Pourquoi? Que peut-on faire pour changer d'avis et aller à la rencontre de ces personnes?

### Des questions pour débriefer et aller plus loin

monde...  
les autres, l'expression de leurs sentiments, leur vision du monde...  
Chaque personnage a un point de vue différent sur les événements. Celui-ci est exprimé à travers leur regard sur le monde...  
Une femme de condition aisée conduit son fils Charles au parc avec leur chienne Victoria. Un chômeur se rend au parc avec sa fille Régisse et leur chien Albert. Les deux chiens puis les deux enfants jouent ensemble. La mère, offensée, sépare les enfants et arrête leurs jeux. Le garçon offre une fleur à la fille. Chacun rentre chez soi.

Ce livre raconte quatre fois l'histoire du même événement anodin. Le même? Pas tout à fait, puisqu'il est chaque fois raconté par un personnage différent.

### Une histoire à quatre voix Anthony Browne, Kaléidoscope, 1998





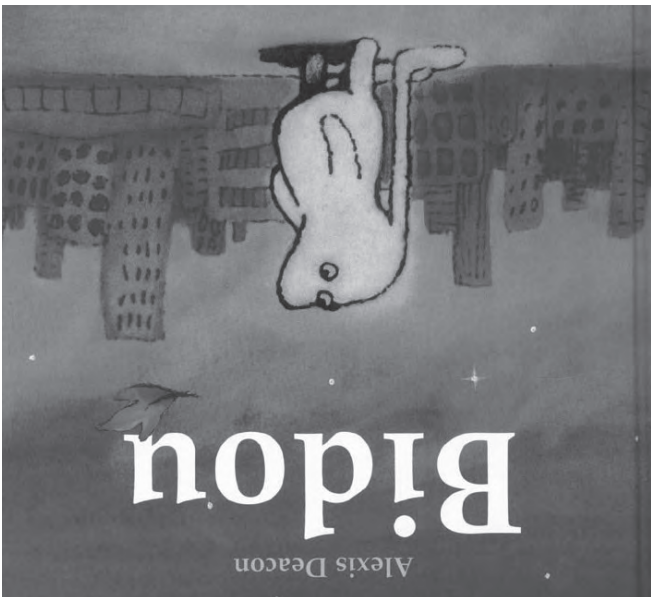
## Bascule

Yuichi Kimura, Didier Jeunesse, 2005

Un renard chasse un lapin. Ils se retrouvent sur une planche qui sert de pont. Mais des rochers tombent et la planche est en équilibre sur l'unique pied du pont, planté au milieu de la rivière. Si le renard avance, la planche bascule. Chacun doit donc garder une position qui maintienne l'équilibre de la planche. En attendant du secours, le lapin et le renard discutent. Ils font connaissance. Le lendemain matin, le vent souffle, la planche tourne et le renard parvient à s'agrippier aux broussailles de la berge. Il dit au lapin de traverser, le renard aide le lapin à remonter sur la berge.

### Des questions pour débriefer et aller plus loin.

- Te souviens-tu d'un moment où tu ne t'entendais pas avec quelqu'un? Qu'avez-vous fait? Et maintenant, vous entendez-vous bien?
- Le renard et le lapin ont vécu quelque chose de particulier ensemble, qui les ont amenés à devenir amis. Penses-tu que ça pourrait arriver à la meute? Te souviens-tu d'un moment où c'est arrivé?
- Comment te sens-tu quand il y a une dispute?
- Que fais-tu quand quelqu'un est fâché contre toi? Et contre l'un de tes amis?



## Bidou

Alexis Deacon, Kaleidoscope, 2003

Bidou est perdue. Elle vient d'une autre planète et se sent bien seule chez les Terriens, d'autant plus que la plupart de ceux-ci sont grands et méchants... Mais il y en a aussi de petits, et ceux-là sont vraiment gentils. Ils l'acceptent et jouent avec elle.

**Des questions pour débriefer et aller plus loin.**

- Bidou est différente. Elle est jaune, elle a trois yeux, deux longues oreilles... Et à la meute, est-on tous pareils?
- Joues-tu toujours avec les mêmes jouveteaux ou vas-tu parfois vers ceux que tu connais moins?
- Comment pourrais-tu faire plaisir à un jouveteau?
- Dessine une situation où quelqu'un t'a aidé, tu as aidé quelqu'un ou tu aimerais aider quelqu'un.



# 5 Temps bons

Pour poursuivre la réflexion, voici quelques histoires à lire en meute ou en sizaine. Peut-être te donneront-elles des idées pour une future animation de sens?

## Des histoires

### La soupe aux cailloux

Jon J. Muth, Circonflexe, 2004

Trois moines préparent une soupe aux cailloux (de l'eau et trois cailloux) dans un village où chacun travaille de son côté, où on se parle peu. Petit à petit, les habitants viennent apporter leur contribution, parfois modeste mais toujours généreuse, à cette soupe. Finalement, tout le village déguste une soupe succulente.

#### Des questions pour débriefer et aller plus loin.

- Pourquoi les moines ont-ils fait une soupe aux cailloux?
- Aimeriez-vous manger de la soupe aux cailloux? Pourquoi?
- Les moines y seraient-ils arrivés sans l'aide des villageois?
- À la meute, quand avons-nous préparé, en quelque sorte, une soupe aux cailloux?



### La prophétie des grenouilles

Jacques-Rémy Gireld, Hachette Jeunesse, 2007

Une grenouille annonce à Tom et Lili que, bientôt, la Terre sera inondée pendant 40 jours. Un vrai déluge! Ils abritent de justesse les animaux de la grange, qu'ils font flotter sur une chambre à air du tracteur, gonflée à bloc. Mais, à bord, les animaux ont faim, et les carnivores en ont marre des pommes de terre! Ils s'attaquent aux autres animaux, mais tout finit par rentrer dans l'ordre lorsque le déluge prend fin.

#### Des questions pour débriefer et aller plus loin

- Le papa de Tom a embarqué ceux qui le voulaient dans sa grange flottante. Et dans ta sizaine, tout le monde est-il accepté?
- Comment te sens-tu quand personne n'écoute un louveteau qui parle au conseil? Et que fais-tu?
- Peux-tu aider un louveteau timide? Pourquoi? Comment?
- Te souviens-tu d'un moment où un louveteau t'a aidé? Qu'a-t-il fait?



Une autre version de la même histoire... avec un «gentil» loup : Vaugelade Anais, *Une soupe au caillou*, Paris : L'école des Loisirs, 2000.



## Koh Lanta

Les loutreaux sont encordés les uns aux autres et par sizaïne (par la taille, par la main ou par le pied), ainsi que les animateurs, pour réaliser un parcours. L'objectif commun est que toute la meute surmonte les obstacles et franchisse la ligne d'arrivée en même temps.

Pour y arriver, aux grands à porter les plus petits, aux plus petits à aider les grands à se faufiler, à toutes les sizaïnes de s'entraider.

Le parcours peut être jonché d'obstacles, mais il se pourrait aussi que l'encordage rende l'activité suffisamment complexe pour des loutreaux. Attention donc à ne pas en abuser pour ne pas les décourager.

### Des questions pour débriefer et aller plus loin.

- Comment vous êtes-vous sentis pendant le défi?
- Comment a-t-on fait pour réussir le défi ou pourquoi a-t-on échoué?
- Quels sont les comportements qui ont rendu le défi plus facile à réaliser ou, au contraire, plus difficile?
- Quelles sont les attitudes à garder la prochaine fois qu'on aura une mission ou un défi à réaliser tous ensemble?

## Le Titanic

Nous sommes en plein naufrage. Suite à la collision, les cabines du bateau sont encombrées de débris et d'obstacles à franchir. Il reste 3 minutes pour que l'ensemble de la meute quitte la cabine et rejoigne les canots de sauvetage.

Les animateurs placent une série d'obstacles dans le local en veillant à la sécurité (de simples chaises, bancs et mallettes à enjamber suffisent). Le parcours doit être suffisamment complexe pour qu'il soit impossible à réaliser seul et que les loutreaux soient obligés de collaborer.

Le défi est réussi quand tous les loutreaux sont sortis du local représentant la cabine du bateau.





# 4 Les défis de meute

Pour entre couper les moments de réflexion, tu peux lancer un défi actif à l'ensemble des louveteaux pour faire évoluer la meute dans son esprit de collaboration et de solidarité. Il ne s'agit pas de la solidarité Nord-Sud, riches-pauvres, logés-SDF... mais bien de la solidarité entre louveteaux à la meute.

## Suggestions de défi

### La tour de Lego

Chaque louveteau reçoit trois briques Lego. L'unique consigne est de construire le plus rapidement possible la plus grande tour possible. La solution est évidemment de rassembler leurs blocs et de construire ensemble une grande tour.

#### Des questions pour débriefer et aller plus loin.

- Comment avons-nous fait pour construire une grande tour?
- Y serions-nous arrivés chacun dans notre coin?
- Qu'avons-nous fait quand un autre louveteau avait besoin d'aide?
- Y a-t-il un moment où un louveteau t'a aidé?
- Que pourrions-nous construire ensemble à la meute?

### Le puzzle

Chaque louveteau reçoit une pièce d'un puzzle à reconstituer. L'illustration du puzzle choisi représente l'unité, la coopération, des personnes qui collaborent...

#### Des questions pour débriefer et aller plus loin.

- Te souviens-tu des choses faites ensemble à la meute?
- Comment cela s'est-il passé?
- Quelles sont les choses qu'on ne sait pas faire seul à la meute?

### L'orchestre

Dans un orchestre, il existe un grand nombre d'instruments très différents. Des grands, des petits, des plus fins, des plus gros, des instruments sur lesquels on frappe, d'autres qu'on frotte ou dans lesquels on souffle. Tous produisent un son différent mais lorsqu'on les accorde ensemble, quelque chose se passe... On crée un ensemble qui permet une gamme infinie de nuances, de timbres, de caractères qu'aucun instrument ne peut produire seul.

Chaque louveteau réalise un rythme simple (avec les mains, les pieds, des claves, un tambourin, un djembé...) et reproduit d'abord son rythme seul.

#### Des questions pour débriefer et aller plus loin.

- Préfères-tu jouer seul ou avec les autres? Pourquoi?
- Et les autres, penses-tu qu'ils préfèrent jouer seuls ou avec les autres?
- Qu'apporte le fait de jouer ensemble par rapport au fait de jouer seul?



## Objectifs pour la relation

Donner à chaque louveteau un temps pour réfléchir à la place qu'il occupe au sein du conseil.

### Consignes de l'activité

- Complète les trois phrases suivantes avec des faits, des comportements ou des attitudes concrètes :
- Au conseil, comme Baloo qui prend la parole, je...
  - Au conseil, comme Hathhi qui écoute, je...
  - Au conseil, comme Akela qui prend des décisions et s'organise, je...

Dans chaque *Traces de loup*, une page est consacrée au conseil.



Tu y trouveras :

- des infos sur le conseil de saine et de clan (dans le *Traces de loup* rouge);
- des idées pour que tout le monde parle au conseil (dans le *Traces de loup* orange);
- des idées pour écouter les plus jeunes (dans le *Traces de loup* jaune);
- des conseils d'ami pour aider à faire la paix (dans le *Traces de loup* blanc).

Téléchargeable sur [www.lessecouts.be](http://www.lessecouts.be)



## Des questions pour aller plus loin

- Comment te sens-tu au conseil...
  - de manière générale?
  - quand tu prends la parole?
  - quand tu écoutes les autres?
  - quand tu dois décider, choisir, voter, prendre position?
- Comment te sens-tu...
  - par rapport aux louveteaux qui parlent trop/qui ne parlent pas assez?
  - par rapport aux louveteaux qui n'écourent pas les autres, qui ne sont pas suffisamment attentifs aux autres?
  - par rapport aux louveteaux qui n'arrivent pas à donner leur avis, qui ne veulent pas choisir ou décider?



- En sizaïne

## Objectifs pour la relation

Permettre aux louveteaux d'une même sizaïne de se définir ensemble et de découvrir ce qui crée l'identité de leur petit groupe.

## Consignes de l'activité

Les louveteaux doivent se choisir une mascotte pour leur sizaïne.  
Chaque animateur va questionner les louveteaux sur une des facettes de leur future mascotte.  
Exemple :

- Le plan géographique : d'où vient ce personnage? Où vit-il maintenant? Où aimerait-il être?
  - Le plan de la couleur de peau : quelle est la couleur de peau de ce personnage : blanc, rose, rouge, brun, noir, bleu, vert?
  - Le plan de la langue : quelle(s) langue(s) parle-t-il : français, anglais, allemand, arabe, chinois, klingon, verlan, néerlandais?
  - Le plan philosophique : à quel(s) courant(s) religieux ou philosophique(s) appartient-il?
  - Le plan physique : quelle particularité physique a ce personnage : taille, poids, handicap, pouvoir surnaturel, âge, sexe?
  - Le plan des occupations : quel est son métier, quels sont ses hobbies?
- Après avoir répondu à l'ensemble des questions, la sizaïne réalise sa mascotte en tenant compte des différentes facettes choisies ensemble.

## Des questions pour aller plus loin

- Pourquoi certains critères sont-ils plus importants à vos yeux? Pourquoi un même portrait peut-il être considéré comme proche par l'un et comme opposé par l'autre? Dans un contexte différent, le choix serait-il le même? Ne peut-on finalement pas trouver pour chaque personne au moins un point commun avec n'importe qui?

## Alternative

Créer un acrostiche autour du nom ou de la couleur de la sizaïne. Exemple :

- Rêveur
- Ogre
- Unis
- Géniaux
- Enormément motivés



Dans chaque *Traces de loup*, une page est consacrée à la vie de sizaïne.

Dans le rouge, une page donne des idées pour le choix d'un cri et, dans l'orange, une autre propose de créer son fanion de sizaïne en se basant sur ce cri.

Téléchargeable sur  
www.lescouts.be



## Matériel

- papier
- carton



- En groupe d'âge

- Pour les louveteaux de 11 à 12 ans

## Objectifs pour la relation

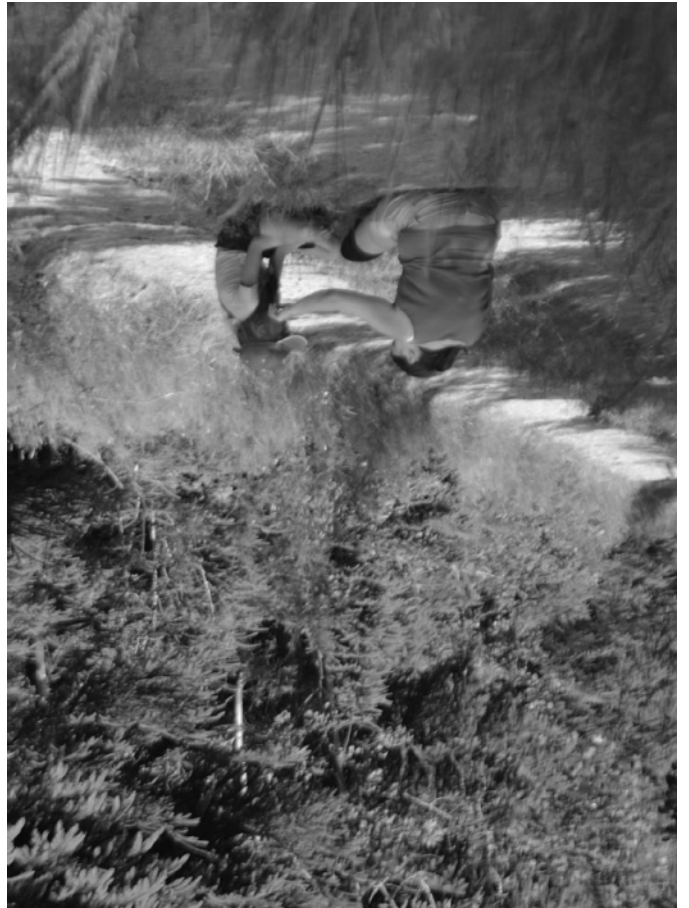
Permettre aux louveteaux de développer le respect de l'autre en se mettant à sa place.

## Consignes de l'activité

Sur chaque dessin, les louveteaux complètent les phylactères avec les pensées ou les paroles des louveteaux.

## Des questions pour aller plus loin

- Qu'avez-vous écrit? Le louveteau qui en a envie compare avec les autres.
- As-tu déjà vécu ce genre de situation?
- Comment l'as-tu vécue?
- Et si tu vois que d'autres louveteaux se trouvent dans cette situation, comment réagis-tu? Est-ce que tu t'éloignes ou est-ce que tu intervienst?



## Alternative

- Max et Lili. Ces petits livres traitent des difficultés de la vie rencontrées par les enfants. Ils sont facilement accessibles en bibliothèque et peuvent être lus ensemble pour amorcer la discussion.
- Lili se dispute avec son frère.
- Max et Lili ont volé des bonbons.
- Max veut se faire des amis.
- Max se bagarre.
- Max a une amoureuxse.
- Lili se fait toujours gronder.
- Lucien n'a pas de copains.
- Max et Lili veulent être gentils.
- etc.



Les dessins se trouvent dans le *Traces de loup* blanc, page 16.

## Matériel

- les dessins du *Traces de loup* blanc
- un crayon pour chacun





Téléchargeable sur  
www.lesscouts.be

Dans le *Traces de loup* jaune, une des pages est consacrée à ce jeu. Les questions de réflexion sont également posées sur cette même page. Découvre également une série d'expressions autour du loup.



- Quand tu jouais le rôle du sourd ou du muet, comment t'es-tu senti?
- Était-ce facile de communiquer avec l'autre loup?
- Pourquoi as-tu éprouvé des difficultés à comprendre l'autre loup?
- Dans la vie de tous les jours, de quoi a-t-on besoin pour bien se comprendre?
- À la meute, t'est-il déjà arrivé de ne pas comprendre ce qu'on dit, alors que tu n'avais pas les mains sur les oreilles? Pourquoi?
- Parfois, tu dis quelque chose à quelqu'un mais il comprend autre chose. As-tu déjà rencontré cette situation? Explique.
- Comment bien dire les choses, sans les déformer et être certain de s'être compris?

### Des questions pour aller plus loin

- Le jeu du téléphone sans fil.
- Un sketch préparé par les louveteaux mettant en scène un malentendu.

### Alternative



### Consignes de l'activité

- Un louveteau se bouche les oreilles pour ne rien entendre : c'est le sourd. Un autre louveteau ne peut pas parler : c'est le muet. Le but du jeu est que le sage court (d'abord le sourd vers le muet, puis l'inverse). Entre eux deux, tous les autres louveteaux créent un mur de perturbations. Ils bougent, font du bruit, parlent ensemble pour que la communication soit rendue plus difficile entre le louveteau sourd et le louveteau muet.
- Exemples de message à faire passer, les maîtres-mots de la jungle :
  - Bonne chasse à toi qui gardes la loi. (Akela)
  - C'est la nuit, sans laisser de trace fuit.
  - Nous sommes du même sang toi et moi. (Chili)
  - Cœur brave et langue courtoise te mèneront loin dans la jungle. (Kaka)
  - Chasse pour ta faim et non ton plaisir, car la rivière est là pour boire et non pour la salir. (Hathi)
  - La jungle est grande et le louveteau petit. Il doit apprendre à se taire et méditer. (Baloo)

### Objectifs pour la relation

Sensibiliser les louveteaux à l'importance de l'écoute : un message mal entendu peut être mal interprété et donc nuire à la qualité de la communication.

- En groupe d'âge
- Pour les louveteaux de 10 à 11 ans

## LE SOURD ET LE MUET



# DESSINE-MOI LA PAIX

- En groupe d'âge
- Pour les louveteaux de 9 à 10 ans

## Objectifs pour la relation

Permettre aux louveteaux de se rendre compte des attitudes facilitant une médiation, une réconciliation, voire une remise en question en cas de conflits.

## Consignes de l'activité

- 1 Les louveteaux dessinent un moment où :
  - ils ont réussi à faire la paix;
  - une dispute a pris fin;
  - un louveteau a demandé pardon.

- 2 On expose les différents dessins. On visite l'exposition tous ensemble. Chacun est libre de présenter son œuvre.

## Alternative

Plutôt que de dessiner, les louveteaux peuvent mimer, raconter ou jouer les différentes situations.



## Des questions pour aller plus loin

- Qu'est-ce qui a été le plus difficile pour réussir à faire la paix?
- Pourquoi voulais-tu que la dispute cesse?
- Étais-tu personnellement impliqué dans cette dispute?
- Les autres louveteaux t'aident-ils parfois à faire la paix, à faire cesser une dispute? Comment ce-la se passe-t-il en général?



Dans le *Traces de loup* orange, le louveteau peut découvrir un jeu de cartes pour moins de disputes.

Téléchargeable sur  
www.lesscouts.be



# JEU À L'AVEUGLE

- En groupe d'âge
- Pour les louveteaux de 8 à 9 ans

## Objectifs pour la relation

Développer le sentiment de confiance entre les louveteaux.

## Consignes de l'activité

Les louveteaux marchent par deux, l'un a les yeux bandés et l'autre est le guide. Après deux minutes, bandés et l'autre lâche l'autre louveteau et ne le conduit plus qu'à l'aide de sa voix. Une fois le parcours terminé, les rôles sont inversés.

## Alternative

De nombreux jeux de confiance existent. En voici quelques exemples...

- **La quille** : les joueurs sont debout, en cercle, épaule contre épaule. Un joueur se met au centre. En position fixe, les bras le long du corps, il va lentement se laisser tomber dans une direction. Les autres joueurs le repoussent délicatement dans une autre direction.
- **La ronde** : par petit groupe, les louveteaux se mettent en cercle en se donnant les mains. Tout le monde se laisse tomber en arrière en tenant bien les mains de ses deux voisins.
- **La course aveugle** : chaque joueur, tour à tour, se place à l'extrémité de l'une des diagonales de la pièce et se prépare à courir en suivant cette diagonale, les yeux bandés. De l'autre côté, un groupe d'au moins cinq joueurs est chargé d'arrêter sa course par la voix : tous émettent un son, de plus en plus fort à mesure que le coureur s'approche. Le coureur doit ainsi faire confiance au groupe pour lui dire quand s'arrêter et le groupe doit faire confiance au coureur pour qu'il s'arrête à temps.

**Attention**, pour garantir la sécurité et atteindre les objectifs de l'activité, celle-ci devra se dérouler dans une ambiance calme et sereine.



La fiche *Sensation n° 5, Je me lance*, à l'attention des louveteaux présente plusieurs jeux autour du thème de la confiance.

Téléchargeable sur  
www.lesscouts.be

Téléchargeable sur  
www.lesscouts.be

## Des questions pour aller plus loin

- Est-ce que cela a été facile de diriger? Et de se faire diriger?
- Quelles difficultés avez-vous rencontrées?
- À quoi le guide doit-il prêter attention?



Dans le *Traces de loup* rouge, le louveteau peut découvrir le lien avec le cornac.

Dans l'histoire *Toomai des éléphants*, le cornac est un homme qui guide les éléphants pour leur apprendre tout ce qu'ils doivent savoir. Chez Les Scouts, c'est un louveteau plus âgé qui accompagne le nouveau dans ses premiers pas à la meute.



# J'AI UN TRUC À DIRE

- En groupe mixte : chaque groupe comprend des louveteaux de chaque année

## Objectifs pour la relation

Sensibiliser les louveteaux à la gestion de conflits et à la médiation pour un tiers (animateur ou louveteau).

## Consignes de l'activité

Les louveteaux écoutent quatre messages vocaux laissés par d'autres. Chaque témoignage se termine par une question : « Et vous, comment pourriez-vous régler le problème? ».

## Des questions pour aller plus loin

- Situation 1 : Toi aussi, tu as peut-être déjà rejeté un louveteau. Comment ferais-tu pour que ça ne se reproduise plus?
- Situation 2 : Des louveteaux de la meute ont peut-être déjà rigolé de toi? Tu sais que ce n'est pas agréable! Quel geste pourrais-tu faire pour aider un autre louveteau au lieu de te moquer de lui?
- Situation 3 : Il t'est déjà peut-être arrivé de dire des mots méchants ou désagréables à un autre louveteau. Mais au lieu de dire ces mots, n'existe-t-il pas d'autres solutions?

## Alternative

Plutôt que d'apporter les témoignages de louveteaux fictifs, jouez en staff les situations conflictuelles proposées (ou d'autres!). Une manière amusante de rentrer dans le débat...



Dans les *Traces de loup* jaune et blanc, des situations sont proposées aux louveteaux. Peut-être voudront-ils s'en servir pour penser à leurs propres questionnements? Une seule règle : on ne cite ni n'accuse personne.



Téléchargeable sur  
www.lesscouts.be

As-tu envie de poser certaines questions à ces louveteaux pour en savoir plus?  
(Par exemple : qu'a fait le louveteau qui s'est moqué de toi? Est-ce que c'était pour rire?)

- Situation 1 (rejet d'un louveteau) : « À la dernière réunion, François, un nouveau louveteau m'a embêté et je n'ai plus envie de lui parler. Alors, j'ai demandé aux autres louveteaux de ne plus lui parler. Après, j'ai remarqué qu'il restait toujours tout seul. Il semblait très triste! »
- Situation 2 (moquerie) : « Ce matin, Jennifer s'est moquée de moi parce que j'ai renversé le chocolat sur la table. »
- Situation 3 (méchanceté) : « Pendant le jeu de cet après-midi, j'ai dit une grossièreté à Olivier car il n'arrivait pas à faire une prise de foulard et nous avons perdu des points à cause de lui. J'étais furieux et il n'a pas apprécié. »
- Situation 4 (tricherie) : « Au dernier jeu, ma sœur et moi, nous avons triché lors d'une épreuve. Les autres s'en sont rendus compte et nous ont puni. Les autres s'en sont rendus compte et nous ont puni. Les autres s'en sont rendus compte et nous ont puni. »

## Retranscription des messages vocaux

## Matériel

Télécharge les témoignages de louveteaux sur  
www.lesscouts.be.





# C'EST TOUJOURS LUI QUI COMMANDE

- En sizaine

## Objectifs pour la relation

- Présenter aux louveteaux les différents rôles possibles à jouer au sein d'une sizaine.
- Faire comprendre qu'à la meute, les louveteaux ont leur mot à dire. Ils sont acteurs de la vie de groupe, de l'animation comme de la vie quotidienne.

## Consignes de l'activité

Établissez la liste de ce que vous avez déjà vécu en sizaine.

Quelques exemples ?

- Construire une cabane, une tanière, un objet...
- Donner l'avis de la sizaine au conseil de meute.
- Choisir le cri ou la couleur de sizaine.
- Se déplacer avec une carte ou un plan.
- Récouter les indices d'un jeu.
- Choisir la recette ou le menu du concours cuisine.
- Décider de celui ou celle qui lave la vaisselle.
- Former une équipe lors d'un grand jeu.

Expliquez comment cela s'est déroulé.

Posez-vous la question de la fréquence de chacune des activités : l'avons-nous faite souvent ? Parfois ? Seulement une fois ? En avons-nous été satisfaits ? Pourquoi ?

## Alternative(s)



Les fiches *Sensation* peuvent lancer une réflexion sur la vie en groupe et l'art de décider ensemble. Elles sont disponibles en téléchargement sur [www.lescourts.be](http://www.lescourts.be).

Téléchargeable sur [www.lescourts.be](http://www.lescourts.be)



## Des questions pour aller plus loin

- Vivre en sizaine, est-ce que ça veut toujours dire être tous d'accord sur tout ? Si ce n'est pas le cas, comment fait-on ?
- Qui décide ? Tout le monde peut-il décider ensemble ? Est-ce facile ?
- Comment prend-on les décisions ? Tout le monde doit-il tout faire ? (Animer le conseil de sizaine, veiller à ce que chacun donne son avis, prendre note des décisions, apaiser les conflits, expliquer le fonctionnement aux nouveaux, etc.).



Dans chaque *Traces de loup*, quelques pages sont consacrées à la sizaine : qui sommes-nous ? Quelles activités pouvons-nous réaliser ensemble ?

Dans le *Traces de loup* jaune par exemple, des rôles sont proposés à chacun en fonction des envies et des talents.

Téléchargeable sur [www.lescourts.be](http://www.lescourts.be)



## Objectifs pour la relation

Permettre aux louveteaux de comprendre ce qu'apporte la vie en groupe, la plus-valeur de la meute.

## Consignes de l'activité

**1** Compléter le texte de la chanson sans écouter. Laisser les louveteaux émettre des propositions.

**2** Écouter la chanson *Ensemble* de Pierre Rapsat.

**3** Compléter le texte lacunaire de la chanson.

**4** Réfléchir ensemble au sens des mots qu'on a retrouvés ainsi qu'au sens de la chanson : si on devait les expliquer à des Martiens, comment les définirait-on?

**5** Vivre ensemble à la meute, qu'est-ce que cela signifie? Est-ce important? Pourquoi?

En guise de retour sur soi, compléter la page 15 du *Traces de loup* en écrivant les réponses au-tour du mot « Ensemble ».

## Des questions pour aller plus loin

- Que vit-on ensemble à la meute?
- Qu'est-ce qui est chouette quand on est ensemble?
- Les choses sont-elles plus faciles ou plus difficiles quand on vit ensemble?
- Y a-t-il beaucoup de différences entre les louveteaux de notre meute?

## Alternative(s)

D'autres chansons peuvent être choisies :

- Toi + moi* de Grégoire
- Famille* de Goldman J-
- Tant qu'on aura de l'amour* des Cowboys Fringants

Inventer ensemble les paroles d'une chanson dont le titre serait *Ensemble*. Comparer ensuite avec celle de Pierre Rapsat.

### Matériel

Liste des mots (à titre informatif car tes louveteaux doivent les reconnaître à l'écoute) :  
Différent, don, émotions, cœur, mappemonde, comprendre, temps, tristes, chansons.

Ensemble, ensemble

Même si l'on est .....  
Et savoir traverser le temps

Tout simplement, ensemble

Ensemble, ensemble

Découvrir que l'on a un.....

Vivre les mêmes .....  
Avoir le..... qui tremble

Sur cette étrange .....  
Où le plus beau côtoie l'immonde

Pour se défendre

Tout ce que l'on cherche à nous prendre

Tout ce que l'on cherche à nous vendre pour se.....  
Ensemble, ensemble

Même si l'on est différent

Et savoir traverser le .....  
Tout simplement ensemble

Car même si tout va plus vite

Il y a autant de choses .....  
Autour de nous

Dans les images qu'on nous propose

Autant de gens qui s'opposent

Et de portes closes

Mais ensemble, ensemble

Découvrir que l'on a un don

Vivre les mêmes émotions

Avoir le cœur qui tremble

Qu'on adore ou qu'on s'ignore

De toute façon

Entre ceux qui viennent et ceux qui s'en vont

Entre les rires et les larmes, les .....  
Passe, passe et on passe le temps

Tout simplement ensemble

Ensemble, ensemble

Même si l'on est différent

Ensemble, ensemble

Et savoir traverser le temps

Vivre les mêmes émotions

Avoir le cœur qui tremble

Simplement ensemble ensemble

Simplement ensemble.



# JEU DE RÔLE

- En groupe d'âge
- Pour les louveteaux de 10 à 11 ans

## Objectifs pour la relation

Au départ d'une situation concrète, amener les louveteaux à repérer les comportements d'empathie et d'entraide qui facilitent la collaboration.

## Consignes de l'activité

Une situation concrète de la vie d'un louveteau est tirée au sort. Deux ou trois loups reçoivent une carte sur laquelle est inscrit un rôle de louveteau (un personnage) à interpréter. La carte décrit le personnage et ses réactions. Les deux ou trois loups jouent alors la situation.

Exemples de situations :

- Un louveteau dépasse dans la file pour prendre son assiette.
- Un sac de piquenique a disparu.
- Un louveteau pleure dans son coin.
- Un louveteau dit qu'il souhaite changer de sizaine.

Choisis de préférence des situations qui correspondent au vécu de ta meute, à un événement qui

## Place de l'animateur

L'animateur peut laisser un peu de temps pour que les louveteaux jouent la situation s'accordent.

## Alternative

Inventer la fin d'une histoire dans laquelle les louveteaux feraient de leur mieux tous ensemble.



Dans le *Traces de loup* jaune, un quizz permet au louveteau de se situer par rapport à la manière dont il accueille, respecte les autres et vit avec eux.

Téléchargeable sur [www.lessecouts.be](http://www.lessecouts.be)



Joueurs, même si le jeu a déjà commencé.

Je fais de mon mieux pour intégrer de nouveaux

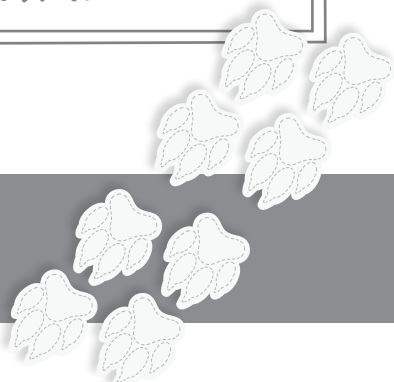


- Est-ce facile d'interpréter un rôle? Et ce rôle-ci en particulier?
- Cette situation pourrait-elle réellement se produire à la meute? (Et si les louveteaux ne font pas le lien avec le vécu de la meute, attire leur attention sur l'évènement auquel toi tu voudrais les faire réfléchir.)
- Les personnages ont-ils, d'après toi, réagi de leur mieux?

## Des questions pour aller plus loin

### Matériel

- Les cartes avec les différents rôles pour chaque situation



# MIME TES HUMEURS

- En groupe d'âge
- Pour les louveteaux de 9 à 10 ans

## Objectifs pour la relation

Donner aux louveteaux l'occasion de se rendre compte de l'aspect non verbal de la communication pour qu'ils deviennent plus attentifs aux autres et à leurs émotions.

## Consignes de l'activité

1 Les louveteaux miment des situations ou des moments de leur vie (scoute ou pas) où ils se sont sentis heureux, joyeux, tristes, anxieux, agressifs...  
Les autres louveteaux doivent reconnaître le sentiment, l'émotion ou l'humeur mimée.

2 Prendre un temps pour discuter avec les louveteaux, au départ des questions ci-dessous.

## Place de l'animateur

L'animateur peut aider le louveteau à se remémorer un moment particulier.  
Le débriefing doit davantage traiter des sentiments plutôt que des situations.

## Alternative(s) ou prolongement

Réaliser un tableau des humeurs pour le local : en début de réunion, le louveteau fait part de son humeur du jour... qui peut évoluer au cours de la journée!



Dans le *Traces de loup* orange, le louveteau peut découvrir des émoticônes symbolisant différentes émotions qu'il peut ressentir.  
Le louveteau peut également découvrir les différents moyens de communication du loup : ses mimiques, son urine, sa queue ou son hurlement.

Téléchargeable sur  
www.lescouts.be

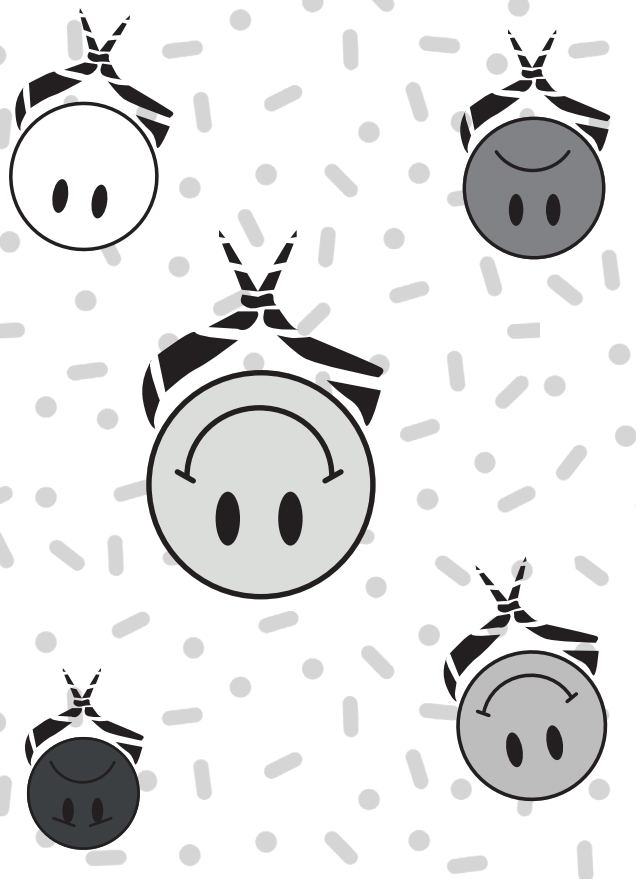
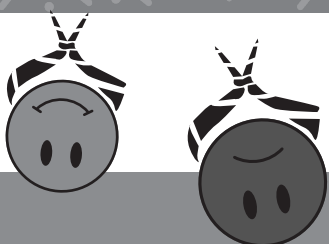


## Matériel

- Des petits cartons avec les émotions, sentiments ou humeurs à mimer.
- Pour aider les louveteaux, tu peux également représenter chacun des mimes par une illustration.

## Des questions pour aller plus loin

- Est-il difficile de mimer une émotion, un sentiment ou une humeur? Pourquoi?
- Peut-on deviner facilement l'humeur de quelqu'un sans qu'il ne parle?
- Comment connaître l'humeur de quelqu'un? Pourquoi est-ce important de connaître l'humeur de quelqu'un?



# OK OU KO

- En groupe d'âge
- Pour les louveteaux de 8 à 9 ans

## Objectifs pour la relation


Permettre aux louveteaux d'oser prendre position et de communiquer aux autres leur opinion ou point de vue.

## Consignes de l'activité


Un animateur énonce des actions, des lieux de vie et des situations concernant la relation. Chaque louveteau doit alors donner son avis, se positionner par rapport à l'élément cité.

Exemples : partir en vacances, aller à l'école, avoir des amis, venir chez les Louveteaux, partir en camp pendant 10 jours, former des équipes, partager le gouter avec les autres louveteaux, jouer seulement en sizaine, vivre dans le local de meute, etc.

Chaque louveteau s'exprime à l'aide de son pouce :



OK (j'aime, je suis d'accord, je suis pour...)



KO (je n'aime pas, je suis contre, je n'adhère pas...)

1

2

Chaque louveteau se place dans le local, à une distance plus ou moins grande d'un objet représentant l'élément énoncé (par exemple : des lunettes de soleil pour représenter les vacances, un cahier pour l'école...). L'espace de la pièce permet à chacun de nuancer son avis, de se positionner.

3

En quelques mots, chaque louveteau donne son avis sur chaque élément.

4

Retour sur soi : chaque louveteau complète la page Activités avec les autres de mon âge dans son *Traces de loup*.

## Place de l'animateur

Un animateur suffit pour énoncer les différentes situations. L'animateur ne participe pas à l'activité. Il doit s'assurer qu'aucun jugement ne soit posé par les louveteaux sur les réponses des autres mais également que chaque enfant exprime son avis (sans l'influence du groupe).

## Alternative

Utiliser le dessin ou l'écriture pour exprimer son avis.

Dans le *Traces de loup* rouge, tu trouveras des cartes détachables afin d'aider le louveteau à donner son avis au conseil.



Téléchargeable sur [www.lessecouts.be](http://www.lessecouts.be)



## Des questions pour aller plus loin

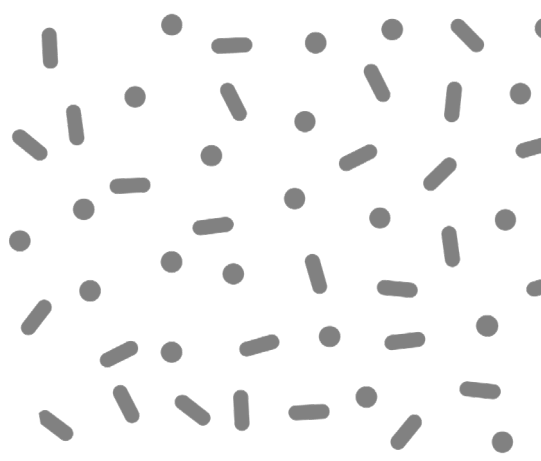
- Est-ce facile de donner son avis ?
- Pourquoi est-ce important de donner son avis, d'exprimer ses propres opinions ou choix ?
- Comment aider les louveteaux timides à s'exprimer ?



# 3 Le parcours d'activités

Voici, à titre d'exemple, un parcours type permettant de vivre l'ensemble des activités proposées par le Temps de la mue. La suite du cahier a pour but de détailler ce tableau. Quand tu te sentiras davantage à l'aise avec ce parcours, adapte avec ton staff les activités à la réalité de ta meute.

LOUP ROUGE	LOUP ORANGE	LOUP JAUNE	LOUP BLANC
OK OU KO (page 11)	MIME TES HUMEURS (page 12)	JEU DE RÔLE (page 13)	ENSEMBLE (page 14)
Défi de meute au choix (pages 23-24)			
Activité en sizaine : <b>C'EST TOUJOURS LUI QUI COMMANDE</b> (page 15)			
Défi de meute au choix (pages 23-24)			
Activité en groupe mixte : <b>J'AI UN TRUC À TE DIRE</b> (page 16)			
Défi de meute au choix (pages 23-24)			
JEU DE L'AVEUGLE (page 17)	DESSINE-MOI LA PAIX (page 18)	LE SOURD ET LE MUET (page 19)	PHOTOLANGAGE (page 20)
Défi de meute au choix (pages 23-24)			
Activité en sizaine : <b>LA MASCOTTE</b> (page 21)			
Ma place de loup rouge dans le conseil (page 22)	Ma place de loup orange dans le conseil (page 22)	Ma place de loup jaune dans le conseil (page 22)	Ma place de loup blanc dans le conseil (page 22)







Pour symboliser les changements physiques qui interviennent chez les louveteaux, chaque enfant peut placer à l'intérieur de l'écaille une photo récente de lui. Une photo qu'il redécouvrira l'année suivante...

- Et pour les louveteaux partis à la troupe? C'est l'occasion de les retrouver afin de leur remettre, sous la forme d'un cadeau souvenir, leur dernière écaille.
- Tout au long du parcours, le louveteau pourra compléter son *Traces de loup* pour avancer dans sa réflexion.

#### Quelques points d'attention

Une fois toutes les écailles colorées et décorées, il ne reste plus qu'à reconstituer Kaa. Pour cela, récupère la tête de l'année précédente (ou crées-en une si tu lances pour la première fois le Temps de la mue dans ta meute).

#### 4. Reconstituer la nouvelle peau de Kaa



#### Quelques conseils pour aider le louveteau à rédiger son objectif.

- S'exprimer en «je».
- Se baser sur des actions concrètes.
- Viser à modifier ou améliorer un comportement.
- Être en adéquation avec son âge et sa personnalité.
- Formuler son objectif en termes positifs.

Exemples d'objectifs

- «Je prends la parole lors du conseil.»
- «J'ose dire à la meute quand je suis d'accord ou pas.»
- «Je laisse le louveteau qui parle aller jusqu'au bout de son idée avant d'intervenir.»
- «Je vais vers les louveteaux qui sont en difficulté.»
- «Quand je me dispute avec un autre louveteau, j'arrête la dispute pour tenter de résoudre le conflit.»

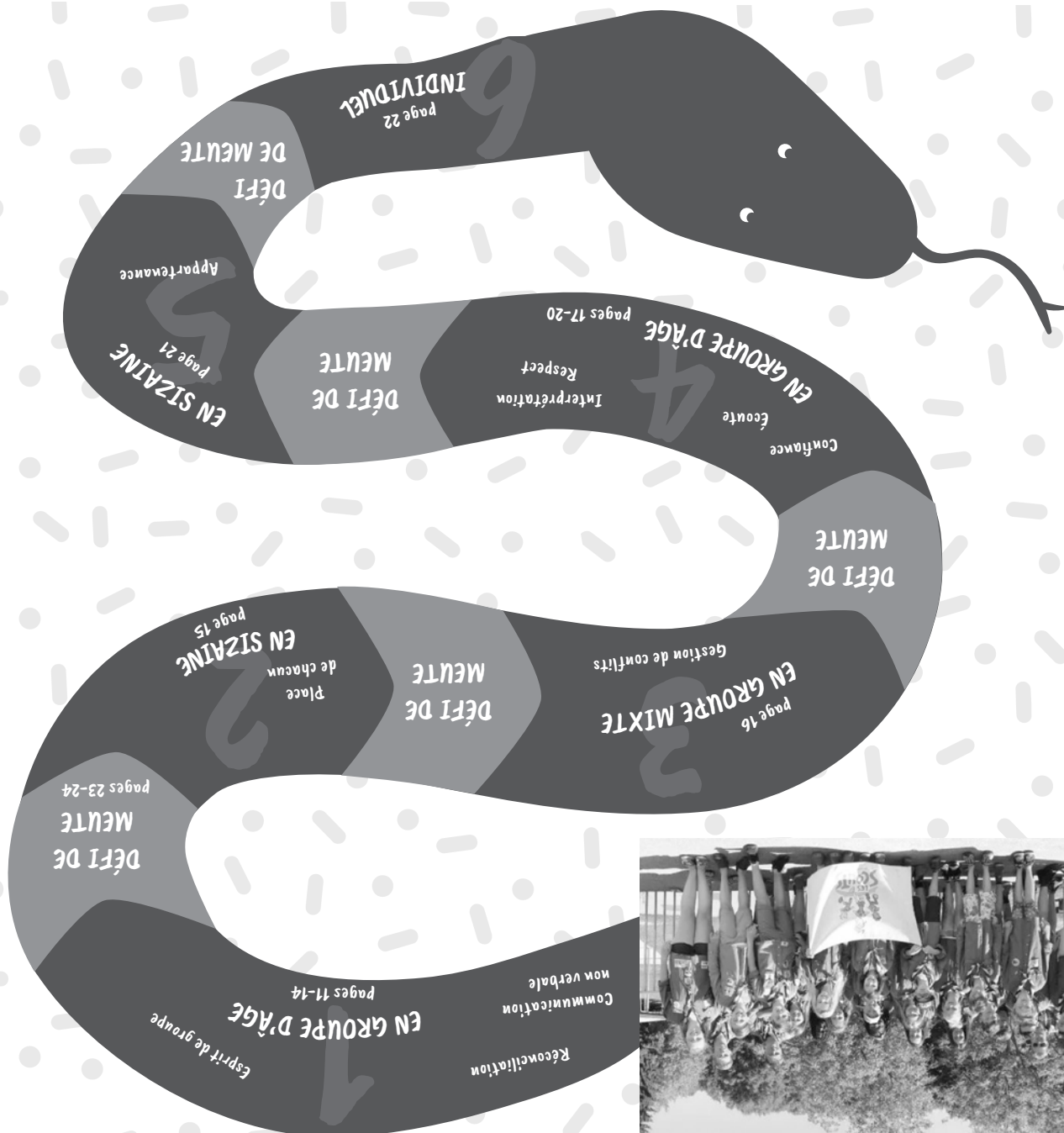
De plus, chaque louveteau est invité à se fixer un objectif pour les prochains mois, en fonction de ce qu'il souhaite améliorer dans sa relation avec les autres loups. Cet objectif sera illustré par un dessin ou un petit mot à coller dans son écaille. Par exemple, l'un pourrait avoir envie de jouer davantage avec ceux qu'il ne connaît pas encore bien, l'autre de moins se disputer. Tout est possible à condition que l'idée vienne d'eux et semble pertinente à leurs animateurs.

Après ces différentes activités, chaque louveteau façonne la nouvelle écaille qui symbolisera son Temps de la mue. L'écaille est un carton de rouleau de papier toilette dont la couleur coïncide avec la couleur symbolique du louveteau en évolution (rouge, orange, jaune ou blanc). La décoration est libre. Il te suffit de mettre du matériel (plumes, perles, paillettes, stickers, gommets, etc.) à la disposition des louveteaux et de laisser agir leur imagination!

#### 3. Construire son écaille individuellement



Celui-ci est entrecoupé de défis de meute pour permettre aux louveteaux de se dépenser ensemble, dans un esprit de solidarité, et de continuer ainsi la réflexion sereinement. Les défis de meute ont autant d'importance, au cours du parcours, que les activités de réflexion proprement dites, car chaque temps répond à son propre objectif.



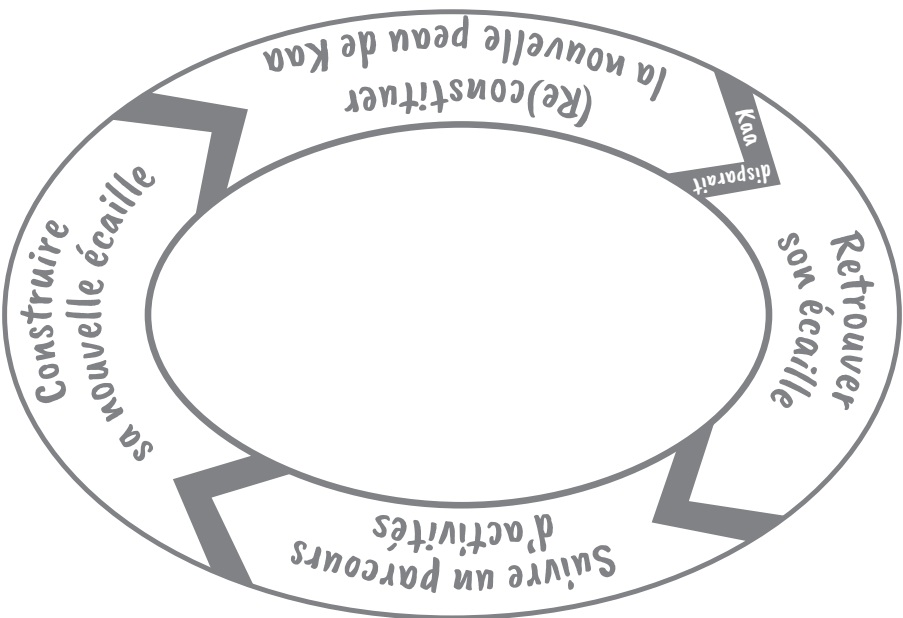
Les objectifs pour la relation visés par chaque activité introduisent des notions dont tu trouveras la définition dans le lexique, à la fin de ce cahier.

Attention, même s'il existe de nombreux liens avec les *Traces de loup*, ceux-ci ne doivent pas devenir un simple cahier à compléter. Le plus important est de vivre les activités et d'avoir les discussions les plus riches possibles avec tes loutreaux!

avec tes louvetaux!

# 2 Le Temps de la mue

Le Temps de la mue se décompose en quatre étapes successives, détaillées dans ce chapitre.

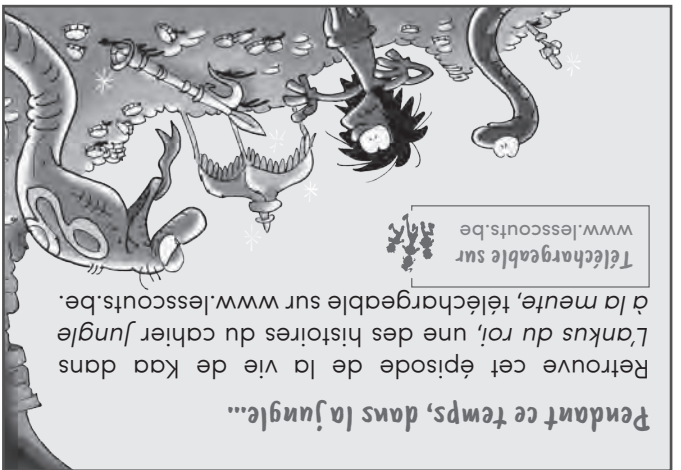


## Des idées de mise en œuvre

Tel qu'il a été imaginé en T3 Louveteaux, le Temps de la mue lance à la meute le défi de reconstituer la nouvelle peau de Kaa, à l'image des louveteaux qui la composent aujourd'hui.

### 1. Kaa a disparu

Comme chaque année, à la même époque, le serpent Kaa a quitté son arbre en laissant derrière lui sa peau usée. Une peau constituée d'écailles colorées...



### À toi de te montrer créatif!

Avec ton staff, mets en scène la disparition de Kaa en te basant sur le cadre imaginaire du *Livre de la jungle* pour imaginer tout ce qui a bien pu lui arriver. Peut-être a-t-il laissé une piste afin que les loups puissent la retrouver?

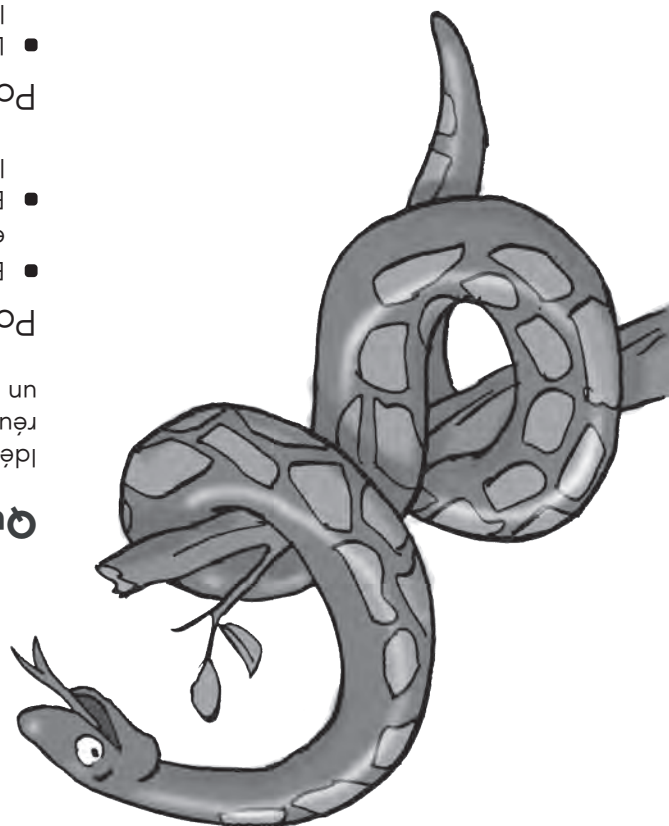
- Soit tes louveteaux ont déjà vécu le Temps de la mue comme suggéré dans les *Balises pour l'animation scout*. Dans ce cas, éparpille les écailles autour du local ou à l'endroit où ton jeu vous mène. Parmi toutes les écailles de Kaa, chaque louveteau recherche son écaille de l'année précédente. Les louveteaux de première année qui n'ont pas encore d'écaille peuvent se voir attribuer un rôle spécifique : soit chercher ensemble la tête de Kaa, soit suivre la piste laissée par le serpent en servant de guides au reste de la meute.
- Soit ton staff n'a jamais organisé le Temps de la mue ou l'organisait différemment. Alors, Kaa pourrait être interprété par l'animateur qui porte ce totem ou figuré par une peluche, un dessin de serpent.

## Les objectifs du Temps de la mue

- Le Temps principal du Temps de la mue est la socialisation du louveteau. Grâce à ce que les animateurs mettent en place, celui-ci développe son plaisir et sa volonté d'écouter, de s'affirmer, de respecter, de comprendre, de participer et d'agir en coopérant avec les autres.
- Le louveteau est à un âge qui lui permet de réfléchir à ses actions passées. Il est donc prêt à mettre des mots sur ce qui fonctionne plus ou moins bien pour lui dans la mue et à vivre ses premiers retours sur soi.
- Le Temps de la mue permet au louveteau :
  - de réfléchir à la manière dont il vit avec les autres;
  - de prendre conscience qu'en un an, il a grandi;
  - de se rendre compte de la place qu'il occupe au sein de la meute et de la façon dont il vit déjà pleinement avec les autres;
  - de se fixer un objectif relationnel pour la deuxième partie de l'année.

## Pourquoi le nom « Temps de la mue » ?

Dans la jungle, Kaa change de peau quand l'ancienne devient trop petite. On observe également des changements dans le pelage des loups : il devient de plus en plus clair au fil du temps. Les louveteaux aussi grandissent d'année en année : le Temps de la mue les aide à faire concrètement le point sur leur évolution.



## Quand ?

Idéalement, le Temps de la mue se vit en milieu d'année, lors d'une réunion ou d'un minicamp. Il est suffisamment important pour mériter un temps d'attention et de préparation en staff.

## Pourquoi à partir du deuxième trimestre ?

- En tant que louveteau, il faut du temps pour se connaître et pouvoir évoquer des situations concrètes qu'on a vécues.
- En tant qu'animateur, il te faut un certain temps pour connaître les loups et leur proposer les activités qui leur correspondent au mieux.

## Pourquoi en dehors du camp ?

- Le camp est déjà bien chargé et riche en activités; le Temps de la mue risque alors de ne pas avoir la place qu'il mérite.
- Le camp arrive un peu tard dans l'année pour mettre en place les objectifs de socialisation.

## Un souvenir dans le local



Pour symboliser la relation des louveteaux de la meute entre eux, réalise avec ta meute un bricolage représentant Kaa, le serpent.

Chaque louveteau se confectionne une écaille de serpent. Toutes les écailles, liées les unes aux autres, constituent le corps du Kaa de la meute.

Les écailles sont de couleurs différentes car elles correspondent à l'âge du louveteau, dont le pelage s'éclaircit avec le temps :

- le rouge entre 8 et 9 ans;
- l'orange entre 9 et 10 ans;
- le jaune entre 10 et 11 ans;
- le blanc entre 11 et 12 ans.

Une place privilégiée peut être attribuée, dans le local, au Kaa ainsi constitué. Le serpent restera alors en permanence à cet endroit, jusqu'à sa prochaine mue...

# 1 Premiers pas

Le Temps de la mue, moment fort dans la vie des louveteaux, est un bivouac qui répond à la pointe éducative de la meute : vivre pleinement avec les autres. Chaque louveteau s'arrête pour prendre conscience de tout ce qu'il a vécu, apprécié et découvert avec les autres louveteaux.



## Un bivouac particulier

Chez Les Scouts, le bivouac est un moment où chaque jeune fait le point sur ses découvertes passées et à venir. Il prend du temps pour se rendre compte de ce qu'il a vécu et il peut alors se réjouir des nouvelles compétences qu'il intègre à ses bagages. Le Temps de la mue est un bivouac particulier car il permet à chaque louveteau de faire le point, une fois par an, sur ce qu'il a appris dans sa relation avec les autres membres de la meute. Au travers d'une animation, il est invité à réfléchir sur sa manière de vivre "ici et maintenant" avec ses pairs.

## La relation

Ce cahier a pour but de te proposer des activités concrètes à faire vivre aux louveteaux pour atteindre les objectifs du Temps de la mue. Une fois ceux-ci maîtrisés, à toi et à ton staff d'imaginer des animations adaptées à ta meute. Par exemple, si vous rencontrez des situations de discrimination ou une ambiance de compétition excessive, le Temps de la mue peut être l'occasion d'en parler ensemble. C'est d'ailleurs là que ce bivouac particulier prend tout son sens.

### Pourquoi ce cahier ?

La relation, c'est le ciment de tout ce que l'on construit dans le scoutisme. La relation est partout et dans tout : entre les scouts, entre les animateurs, entre les animateurs et les scouts... Le scoutisme se nourrit de la qualité des liens qui se tissent entre tous. Le Temps de la mue propose à chaque scout de développer certains outils pour améliorer la relation déjà installée au sein du groupe. Lors de différentes activités ludiques, les louveteaux seront sensibilisés, entre autres, au sentiment d'appartenance, à l'écoute, à la place de chacun, au rôle de la communication non verbale, à la gestion de conflits, etc.

### Pour aller plus loin

- Découvre l'ensemble des aspects de la relation dans le premier chapitre des *Balises pour l'animation scout*.
- Le bivouac est présenté de manière plus complète dans le quatrième chapitre des *Balises pour l'animation scout*.







<b>1. Premiers pas</b>	<b>5</b>
La relation	5
Un bivoque particulier	5
Les objectifs du Temps de la mue	6
Pourquoi le nom « Temps de la mue » ?	6
Un souvenir dans le local	6
Quand ?	6
<b>2. Le Temps de la mue</b>	<b>7</b>
Des idées de mise en œuvre	7
<b>3. Le parcours d'activités</b>	<b>10</b>
OK ou KO	11
Mime tes humeurs	12
Jeu de rôle	13
Ensemble	14
C'est toujours lui qui commande	15
J'ai un truc à dire	6
Jeu de l'aveugle	17
Dessine-moi la paix	18
Le sourd et le muet	19
Photolangage	20
La mascotte	21
Ma place dans le conseil	22
<b>4. Les défis de meute</b>	<b>23</b>
Suggestions de défis	23
<b>5. Temps bonus</b>	<b>25</b>
Des histoires	25
Cher moi de l'année prochaine	27
<b>6. Comment fabriquer Kaa</b>	<b>28</b>
<b>7. Quelques notions théoriques</b>	<b>29</b>

Ce cahier double-face a pour but de t'aider dans la préparation et la mise en œuvre de la découverte au sein de la branche Louveteaux. Il présente la mise en pratique de ce qui t'est proposé dans les *Balises pour l'animation scout*. Tu y découvriras en quoi consiste le Temps de la mue et les mowhas ainsi qu'une série de propositions de mise en œuvre.

Ces deux outils de la découverte sont complémentaires :

- Le Temps de la mue invite le louveteau à se découvrir dans sa relation à lui-même et aux autres et à prendre conscience de la place qu'il occupe au sein du groupe. Il développe sa socialisation et ses savoir-être.
  - Les mowhas, quant à eux, permettent de découvrir et d'acquérir de nouvelles connaissances ou compétences pratiques. C'est-à-dire de nouveaux savoirs et savoir-faire.
- En ouvrant ce cahier par l'autre côté, tu découvriras les mowhas.

Merci à Marie, Vincent, Marc et Anaïs ainsi qu'aux animateurs des T3 Louveteaux 2013 d'avoir imaginé et mis au point l'activité du Temps de la mue.

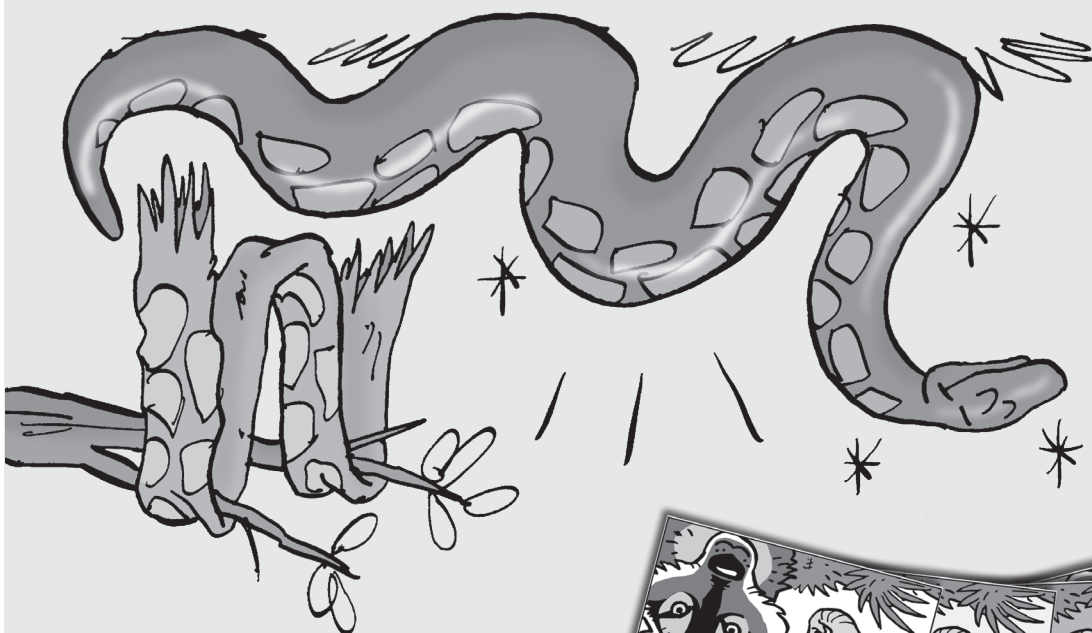
Merci à Charlotte C. et Lucas B. d'avoir œuvré à sa réédition 10 ans plus tard.

Gauthier, animateur fédéral Louveteaux 2019-2023





À la meute, apprendre à vivre  
pleinement avec les autres.



Découvrez *les mowhas* de  
l'autre côté de ce cahier.

FACE B

2 €

# LA DÉCOUVERTE LE TEMPS DE LA MUE

Ma farde d'animateur scout — LO10