

BALA'BULLE



Qui sont les Baladins ?



Beau bébé de 52 pages, ce cahier a été entouré, de sa conception à son impression, de parents bienveillants : Katia a apporté sa connaissance, ses idées et sa créativité pour le rédiger avec soin ; Julie a coaché l'ensemble, carotte dans une main et bâton dans l'autre, le graphiste de PAF ! a fait preuve de la plus grande patience malgré les innombrables changements demandés. Les animateurs des T3 Baladins de l'été 2014 l'ont approuvé de leur œil expert. Enfin, Marie a, en équilibriste, coordonné la rédaction parallèle des quatre cahiers... puisque toute la famille paraît en même temps, avec trois grands frères : *La π -culture*, *Éclair'âge* et *À la LOUPE*.

Il était grand temps de tous les remercier chaleureusement, en souhaitant que leurs apports contribuent à ce que chaque animateur comprenne mieux chaque scout qui lui est confié.

Christophe, animateur fédéral Baladins



© Les Scouts ASBL
Éditeur responsable : Jérôme Walmag
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
2^e édition : octobre 2015
Dépôt légal : D/2015/1239/11

lesscouts.be



SOMMAIRE

- 1. Développement affectif 10**
 - L'estime de soi
 - Besoin de reconnaissance par l'adulte
 - Recherche de repères et de modèles chez l'adulte
 - Des rapports privilégiés avec les personnes, les animaux et les objets familiaux
 - Besoin d'un cadre rassurant et motivant
 - Envie d'être considéré comme un grand

- 2. Développement cognitif 20**
 - Curiosité insouciante
 - Imagination débordante
 - Récolter des souvenirs
 - Repères spatio-temporels en construction
 - Temps de concentration limité

- 3. Développement moral et spirituel 28**
 - Besoin de règles
 - Distinction entre le bien et le mal
 - Justification par des histoires inventées
 - Questions existentielles sur le sens de la vie

- 4. Développement physique 36**
 - C'qu'il est jouette !
 - Chuuuuut, on se calme...
 - T'as vu mes muscles ?
 - J'suis comme ça

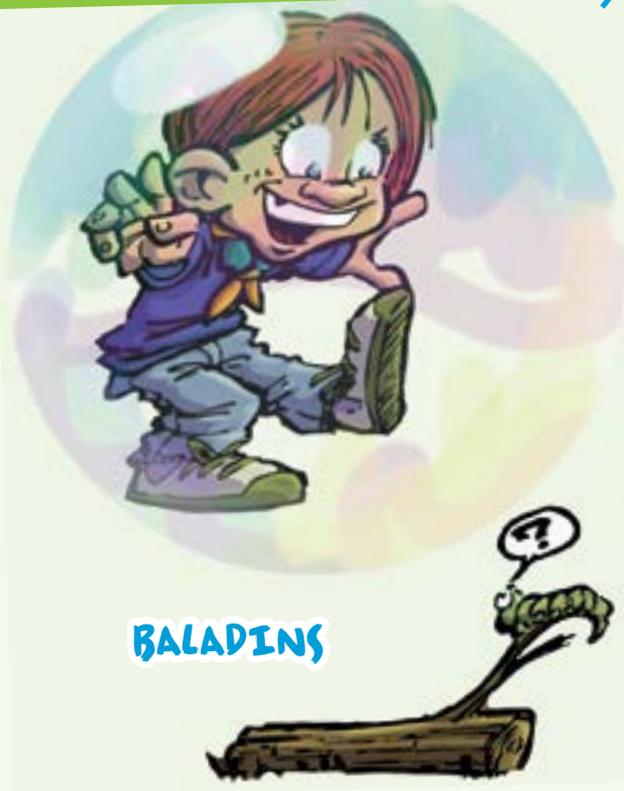
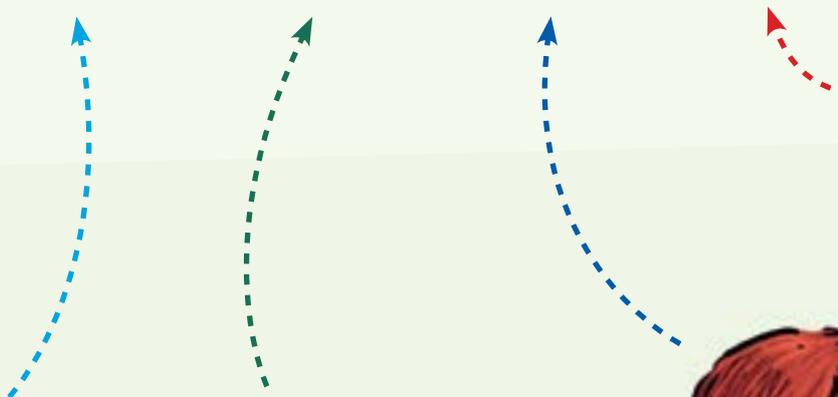
- 5. Développement social 44**
 - Ouverture aux autres
 - Relation avec les copains
 - Sortie progressive de l'égoïsme

Le scoutisme, c'est une expérience de vie unique.

Pendant douze années, des animateurs vont se relayer pour aider chaque scout à grandir, à mûrir, à vivre des expériences qui l'amèneront à devenir un citoyen du monde conscient et critique, autonome et libre, partenaire et solidaire, sociable, intérieur, équilibré.

Le parcours scout est divisé en quatre étapes, selon l'âge de l'enfant et de l'adolescent.

2+4+4+2



BALADINS



LOUVETEAUX



ÉCLAIREURS

CHAQUE SCOUT EST UNIQUE :

Pour y arriver, tu peux t'appuyer sur les cinq domaines de

DÉVELOPPEMENT AFFECTIF : c'est le rapport aux émotions. Chaque personne apprend à les reconnaître, les exprimer, les accepter. Chacun prend du recul, décide et assume ses décisions pour définir ses propres choix de vie et faire évoluer son estime de lui-même.

p.10

DÉVELOPPEMENT COGNITIF : c'est le rapport aux connaissances. Chaque personne a besoin d'explorer, d'analyser, de mémoriser, d'inventer, d'expérimenter, d'émettre des hypothèses pour satisfaire sa curiosité.

p.20

DÉVELOPPEMENT MORAL ET SPIRITUEL : c'est la recherche de ce qui donne du sens à la vie. Chaque personne cherche à vivre des valeurs au quotidien, à les comprendre, les connaître, les découvrir, être en cohérence avec celles-ci, les transmettre et respecter celles des autres.

p.28

= 12 années de scoutisme



PIONNIERS

AIDE-LE À GRANDIR !

développement communs à tout être humain.

DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE : c'est le rapport au corps. Chaque personne cherche à connaître ses limites, comprendre ses besoins, respecter son corps, se maintenir en forme, développer ses cinq sens et grandir en étant bien dans sa peau.

p.36

DÉVELOPPEMENT SOCIAL : c'est le rapport aux autres. Chaque personne cherche à communiquer, coopérer, jouer un rôle dans un groupe et se sentir y appartenir, s'intégrer et développer la solidarité.

p.44

POUR T'AIDER...

- Tu trouveras aux pages suivantes un tableau récapitulatif des **étapes de développement** par lesquelles enfants et adolescents passent entre 6 et 18 ans. Il s'agit bien de points de repères : chaque personne grandit à son rythme. C'est pourquoi tel éclaireur te semblera peut-être encore un peu jeune dans sa tête, le comportement de telle louvette t'évoquera plus celui d'une éclaireuse... et c'est très bien ainsi ! **Ton rôle est d'être attentif à chaque scout pour l'aider à faire un pas de plus dans la vie, sans le comparer ni à une norme ni aux autres.**
- Garde bien en tête l'intuition de Baden-Powell : « **Ask the boy** » ! Demande aux scouts de quoi ils ont besoin pour grandir et s'épanouir, établis avec eux un cadre de vie sécurisant qui convienne à tous.
- Mets en place une **relation bienveillante** dans ta section. Pour plus d'infos, lis le chapitre sur la relation dans le cahier *Balises pour l'animation scout*.
- Utilise encore et encore les **cadres imaginaires** proposés. Ils ont été conçus en fonction des différentes étapes de développement de l'enfant et de l'adolescent...





BALADINS

À la ribambelle, je prends confiance.



LOUVETEAUX

À la meute, je vis pleinement avec les autres.

Affectif

L'estime de soi est alimentée par le sentiment de confiance, d'appartenance, d'identité et de compétence et évolue tout au long de notre vie.

- besoin de reconnaissance par l'adulte
- recherche de repères et de modèles chez l'adulte
- rapports privilégiés avec les personnes, mais aussi avec les animaux et les objets familiers
- besoin d'un cadre rassurant et motivant
- envie d'être considéré comme un grand

- besoin de reconnaissance, surtout par l'adulte puis par ses pairs
- besoin de tendresse
- flirt avec la peur
- découverte du premier amour

Cognitif

Les apprentissages sont motivés et améliorés par l'investissement affectif dans les personnes et l'intérêt pour les contenus.

- curiosité insouciante
- imagination débordante
- besoin de récolter des souvenirs
- repères spatio-temporels en construction
- temps de concentration limité

- curiosité contrôlée pour essayer et tout comprendre
- plaisir d'inventer et de vivre une histoire
- expérimentations multiples
- pensée logique et critique

Moral et spirituel

Le développement moral et spirituel s'enrichit au départ des interactions avec les autres.

- besoin de règles claires et cohérentes
- distinction entre le bien et mal, sans nuance
- justification par des histoires inventées
- questions existentielles sur le sens de la vie à partir de situations concrètes dans leur vécu

- mise à l'épreuve et intégration de la règle et de ses limites
- début des jugements argumentés
- sens aigu de la justice
- questions existentielles

Physique

Les besoins physiologiques (se reposer, s'alimenter, se laver, s'habiller, bouger, se sentir en sécurité) persistent quel que soit l'âge.

- besoin de bouger et retour au calme nécessaire
- découverte du corps
- motricité qui s'affine

- besoin de bouger
- importance de l'image corporelle
- intimité à préserver, pudeur
- résistance physique variable car en apprentissage de ses limites

Social

L'inclusion et le respect des individus dans les groupes sont fondamentaux.

- relations avec les copains variables selon les centres d'intérêt
- besoin de contacts et de gestes avec les autres
- sortie progressive de l'égoïsme
- ouverture aux autres : socialisation

- importance des copains
- conformisme et respect des valeurs sociales
- besoin de vie en petit et grand groupe
- envie de se retrouver occasionnellement entre personnes du même genre
- prise de conscience de la différence avec une grande possibilité de tolérance

Attitudes-clés dans ta relation avec chaque scout



- Créer un climat de confiance via un cadre rassurant.
- Aider à se créer une image positive de soi.
- Expliquer patiemment en passant par le concret.
- Aider à s'exprimer librement.



- Valoriser l'individu face au groupe devenu essentiel.
- Permettre d'exprimer ses talents.
- Construire ensemble des règles claires.
- Comme adulte, garantir les limites, tenir bon et dire pourquoi.
- Encourager à négocier pour éviter le conflit.



ÉCLAIREURS

À la troupe, je construis avec les autres.



PIONNIERS

Au poste, je m'engage.

- besoin de reconnaissance, surtout par les pairs puis par l'adulte
- perte de confiance en soi liée à la quête d'identité
- exaltation et déprime
- préoccupation pour son image
- passions amoureuses

- mes potes, ma référence
- besoin de repères adultes pour le devenir soi-même
- un peu fragile et encore en quête d'identité
- en attente de moyens et de soutien pour se libérer des conformismes et s'affirmer comme individu
- exploration du sentiment amoureux et de la sexualité

- évaluation maladroite des risques
- créativité et passions
- apprentissages motivés par des envies personnelles
- acquisition de la pensée abstraite

- esprit en effervescence et en questionnement critique sur la société et le monde
- envie d'acquérir des compétences si intérêt pour soi ou pour les autres
- accès possible au second degré et à l'ironie
- maîtrise de l'abstraction et des approches stratégiques

- conformité aux règles du groupe de pairs
- remise en question des règles
- engagement pour des idéaux et des valeurs
- identification à une personne de référence ou à un leader
- quête de spiritualité

- acceptation des règles et des normes, si cohérentes et justes
- recherche de ses propres valeurs et repères
- désir de s'engager pour des idéaux, même s'ils peuvent changer en cours de route
- ouverture sur le monde

- perception tronquée de ses limites
- bouleversements corporels
- comparaison aux autres
- possibles dépendances
- premières expériences sexuelles

- recherche de sensations extrêmes
- un corps à accepter et à apprivoiser
- importance du regard de l'autre

- l'amitié, c'est sacré
- identification au groupe de pairs
- importance du jugement des autres
- élaboration de stratégies de défense
- parents : entre attachement et détachement

- besoin d'avoir une vie sociale riche
- volonté de s'affirmer
- soit d'indépendance mais en gardant la famille comme sécurité de base
- ouverture aux différences et acceptation mutuelle



- Créer une ambiance de respect permanent.
- Aider les patrouilles à être des lieux de reconnaissance pour chacun.
- Écouter, aider à exprimer mal-être et malaises.
- Considérer le jeune pour ce qu'il est : pas encore un adulte mais certainement plus un enfant.



- Être un modèle cohérent, fiable.
- Être disponible pour parler, aider à comprendre.
- Rassurer sur la légitimité des questionnements et des essais divers.
- Aider à s'accepter tel qu'on est devenu, physiquement notamment.
- Pousser à agir, à s'engager, à assumer ses responsabilités.



Papa, Maman



**Collectionneur
de trésors**

**Styliste
avant-gardiste**

**Croissance
rapide**



1 Développement AFFECTIF

Gastronome

Doudouphile

Amateur d'art

Zoologue

Aux yeux d'un enfant de 6 ans, l'adulte a une grande importance. La confiance, la reconnaissance et les encouragements qu'il lui transmet développent favorablement son estime de soi. L'enfant prend peu à peu confiance et tend à devenir plus autonome.

1 Développement affectif

L'estime de soi

C'est quoi ?

L'estime de soi correspond à la **différence entre ce que l'on voudrait être (le soi idéal) et l'image que l'on a de soi**. Plus la différence est faible, plus l'estime de soi est grande.

L'estime de soi est alimentée par :

- le sentiment de confiance et de sécurité ;
- le sentiment d'appartenance ;
- le sentiment d'identité ;
- le sentiment de compétence.

Elle évolue tout au long de notre vie. **Plus l'estime de soi est importante, plus l'enfant a envie de découvrir ce qui l'entoure**. Il va facilement à la rencontre de l'autre, se sent capable d'acquérir de nouvelles compétences et persévère pour réussir.

Chez l'enfant, l'estime de soi est tout d'abord développée par l'affection de ses parents et par l'image que les adultes lui renvoient de lui-même. **Plus cette image est positive, plus l'enfant se sent sûr de lui**. Développer une bonne estime de soi permet donc d'accepter les critiques, échecs et déceptions, aussi bien que le succès et l'approbation, pour se sentir bien dans ses baskets.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Quelques attitudes clés pour améliorer l'estime de soi du baladin

Grâce à la relation privilégiée que tu entretiens avec le baladin, tu lui permets de développer son estime de soi.

■ Le sentiment de confiance et de sécurité

- Sois à l'écoute, montre-toi attentif et cohérent.
- Confie-lui des responsabilités.
- Fais-lui confiance.

■ Le sentiment d'identité

- Aide-le à mieux se connaître.
- Aide-le à reconnaître et à accepter ses limites.
- Incite-le à exprimer ses émotions.

■ Le sentiment d'appartenance

- Veille à accueillir chacun.
- Assure-toi que chacun ait sa place dans le groupe.
- Confie à chacun des tâches utiles au groupe.

■ Le sentiment de compétence

- Propose des activités à sa mesure et à son rythme.
- Confie-lui des responsabilités.
- Encourage-le.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scout

Relation

Besoin de reconnaissance par l'adulte

Se sentir soutenu, pouvoir montrer de quoi il est capable... Cela permet à l'enfant d'aller de l'avant et de devenir de plus en plus autonome.

Encouragements

Toutes les occasions sont bonnes pour encourager les enfants et leur **faire prendre confiance** : que ce soit pour l'accomplissement d'une tâche, les efforts fournis lors d'une activité ou pour une attitude adoptée. Les succès, petits comme grands, méritent une attention particulière. L'adulte doit également **valoriser les efforts**, même s'ils ne sont pas accompagnés de réussites immédiates.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Petites techniques pour encourager les baladins

- Même si ça peut faire plaisir d'être valorisé devant le groupe, **évite de mettre publiquement en évidence un de tes baladins**. Privilégie plutôt un petit moment de complicité avec chacun d'entre eux.
- **Utilise le non verbal** : tape sur l'épaule, signe de "bravo" avec les mains, signe du poing fermé avec le pouce levé, simple sourire, regard attentionné...
- **Évite les comparaisons** entre les enfants.
- **Varie tes mots de félicitations et d'encouragements**.
- **Affiche les œuvres ou les trouvailles des baladins** (à hauteur de leurs yeux) et fais en sorte que les parents les voient aussi. Tu peux également afficher des photos d'eux en pleine action pour mettre en évidence leurs capacités.
- En fin de journée, **planifie un moment pour vous remémorer ce que vous avez vécu**. Les baladins et les animateurs sont invités à partager leur petit plaisir de la journée : un moment spécial qui serait à retenir. Utilise par exemple l'arbre à souvenirs.

Voir l'histoire *L'arbre à souvenirs* dans *La légende des baladins*.



- **Mets en évidence leurs progrès personnels**, en leur proposant par exemple de vivre des bivouacs.
- **Responsabilise les baladins**, confie-leur de petites tâches simples à exécuter en tenant compte des capacités de chacun.
- Si tu constates qu'un de tes baladins a des difficultés lors d'une épreuve ou dans l'exécution d'une tâche, **encourage-le, rends la situation positive et, si besoin, adapte le degré de difficulté** (sans qu'il soit non plus trop peu élevé).

Confiance de l'adulte

L'enfant accorde une grande importance à la confiance que l'adulte lui témoigne. Les encouragements l'incitent à tenter de nouvelles expériences. Il se sent capable d'aller plus loin.



La relation, c'est le ciment de tout ce que l'on construit chez les scouts. Le **rapport particulier entre l'animateur et le scout** est en effet à la base des autres éléments de la méthode, ainsi que de l'ambition éducative. C'est, entre autres, grâce aux liens qu'ils nouent avec leurs animateurs ou animatrices que l'enfant et l'adolescent-e prennent confiance en eux, s'épanouissent et bâtissent leur identité.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Faire confiance donne confiance

Tu es parfois tenté, pour aider le baladin, de faire une tâche à sa place. Ton attitude part d'un bon sentiment (tu souhaites que ce soit réalisé plus vite, de manière plus précise ou sans danger), mais elle peut générer, pour l'enfant, un manque de confiance en lui.

Pourtant, **c'est par le tâtonnement, l'erreur et la persévérance que le baladin prend de l'assurance**. À toi de le guider pour qu'il développe ses compétences et acquière ainsi de l'autonomie.

L'acte mais pas la personne

L'adulte a tendance à classer les personnes en catégories. Celui-ci ferait partie des timides ; celle-là des agités ; cet autre des rigolos...

Ces catégorisations ont des conséquences négatives sur l'enfant :

- il se sent **enfermé dans un rôle** imposé et **s'y conforme** ;
- il ne parvient pas à s'en éloigner **car les autres lui renvoient toujours cette impression** qu'ils ont de lui.

L'enfant se conforme à l'image qu'on a de lui :

- un enfant qui se comporte mal et qui est sans cesse réprimandé aura tendance à adopter un comportement encore plus négatif ;
- au contraire, remarquer et encourager un enfant lorsqu'il adopte un comportement attendu l'incite à augmenter les comportements souhaités.

L'adulte doit cependant relever les comportements négatifs, sans toutefois généraliser l'attitude de l'enfant. Il est préférable de dire : « *Ton attitude pendant le jeu a été désagréable* » plutôt que « *Tu es désagréable !* ». **On fait alors la différence entre ce qu'il fait et ce qu'il est.**

Voir leurs comportements négatifs ignorés pourrait expliquer une attitude rebelle, provocatrice ou démotivée de ceux qui souffrent de l'indifférence des adultes. Des bêtises commises par les enfants à la rébellion des ados, l'origine serait identique : l'un et l'autre recherchent des compliments (ou des réprimandes) pour survivre à l'indifférence.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Si tu as d'la joie au cœur, frappe des mains !

Même si un ou plusieurs baladins ont eu des comportements déplaisants durant un jeu, tous ont besoin de reconnaissance. Un petit mot agréable, une tape amicale, un hochement de tête approuvateur, un sourire...

Pour avoir un maximum d'impact sur le baladin, la marque de reconnaissance que tu lui donnes doit être sincère, appropriée, personnalisée, dosée, argumentée.

Ne fais pas de compliment forcé ou trop appuyé. Le baladin en aura conscience et cela risque de générer chez lui une attitude de méfiance et une perte de confiance à ton égard.

Il est possible que tu rencontres des difficultés récurrentes avec certains baladins. Dans ces situations, veille à ne pas te focaliser sur ces comportements négatifs. **Afin de préserver l'estime de soi de ces enfants, il est indispensable de relever les moments où ils doivent être félicités.**



Recherche de repères et de modèles chez l'adulte

L'enfant a besoin de références pour construire son identité. L'adulte qui s'occupe de lui et en qui il a confiance est en première ligne. Il y voit un exemple à suivre, même si, bientôt, il sera davantage influencé par ses pairs.

Soutenir, rassurer et encadrer

L'adulte assure à l'enfant un **cadre sécurisant** où il se sent **respecté et reconnu, pour s'épanouir**. Il le soutient, l'encourage et le rassure grâce aux expériences vécues au quotidien, ce qui l'aide à trouver sa place dans le groupe. L'enfant peut compter sur l'adulte, qui est garant des règles et respecte les particularités de chacun.

Des rituels qui rassurent

Les rituels procurent à l'enfant un **sentiment de sécurité** en donnant des repères dans le temps (la gestion de son temps devient prévisible, donc rassurante). Ceux qui sont en lien avec les besoins essentiels sont particulièrement importants :

- **avant de dormir** : écouter une petite histoire ;
- **avant de manger** : chanter pour se souhaiter bon appétit ;
- **lors des rassemblements** : faire résonner le cri de la ribambelle.

Ils confortent l'enfant dans son appartenance à un milieu (famille, amis, classe, ribambelle...). Toutefois, seuls les rituels remis en cause régulièrement pour être adaptés aux nouvelles circonstances et qui ont du sens pour les enfants sont vraiment utiles et enrichissants.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Fais ce que je dis, pas ce que je fais ?

Pour le baladin, l'adulte de référence est l'animatrice ou l'animateur.

Cet animateur, c'est toi. La baladine ou le baladin emploie ton vocabulaire, singe tes mimiques, admire ta façon de t'habiller et adopte tes réactions car il aimerait te ressembler. Le fonctionnement de l'enfant et celui de la ribambelle reflète ce que véhicule le staff. Il est donc important de **soigner la cohérence ainsi que les valeurs vécues et transmises par le staff**.

À toi d'insuffler un état d'esprit positif au groupe et de fonctionner comme tu aimerais qu'il le fasse !

La légende des Baladins : des histoires pour rassurer

Tu peux t'inspirer de l'univers de *La légende des Baladins* pour mettre en place des rituels dans ta section : en racontant des histoires, à l'aide de saynètes ou grâce aux propositions pédagogiques de la ribambelle.



Des rapports privilégiés avec les personnes, les animaux et les objets familiers

Tendresse

La tendresse est capitale pour le développement de l'enfant puisqu'elle est directement liée à son besoin de sécurité et de confiance, qui vont lui permettre de s'aventurer dans le monde.

Il est également démontré que câliner un enfant influe sur le développement du cerveau et de sa capacité à gérer le stress, grâce à la sécrétion d'hormones positives, hormones dites du "bien-être".

Tous les enfants n'en éprouvent pas le même besoin ; cependant **il est important de répondre à une envie de tendresse lorsque l'enfant vient chercher un câlin.** Cela lui permet de se reconforter, de faire le plein d'affection avant de se séparer pour un temps, ou de gérer une émotion.

Tout changement important dans le quotidien apporte son lot de demandes de câlins.



Attachement

Vers 6-8 ans, la demande affective des enfants vis-à-vis des adultes qui s'occupent d'eux est encore forte et nécessite une grande disponibilité. **L'affectif joue une grande part dans le désir de l'enfant d'apprendre et de progresser.** Une relation positive donne l'assurance nécessaire pour s'intéresser aux autres, et donc pour socialiser.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Une section à taille humaine

Le baladin a besoin de développer une relation individuelle avec l'animateur qui, par son regard bienveillant, l'aide à prendre confiance en lui. Dans une section trop grande, il est difficile de créer des liens et de connaître chacun des baladins.

En veillant à la taille des sections, tu offres aux enfants de l'aisance, une proximité et une attention à chacun.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Ferme à l'extérieur, tendre à l'intérieur

Les baladins ont souvent envie d'être cajolés. C'est parfois un peu compliqué pendant un jeu ou une activité, parce que pour toi, ce n'est pas le bon moment ! Pourtant, si l'enfant vient vers toi à ce moment-là, c'est qu'il en éprouve le besoin. Tout en garantissant le cadre de l'animation, il y a mille façons de le reconforter, de lui redonner confiance pour répondre à ce besoin selon tes possibilités.

De la tendresse au câlin, petits gestes pour beaucoup d'effets

- Assieds-toi parmi un petit groupe pour discuter tranquillement.
- Au moment de l'explication d'un jeu, demande aux baladins de s'approcher pour ne pas devoir crier les consignes.
- Évite de hausser la voix pour exprimer ton désaccord et favorise le dialogue.
- Lance des regards d'encouragement : le baladin se sent ainsi investi de toute ta force en plus de la sienne.
- Fais un clin d'œil lorsque tu constates un effort pour favoriser la complicité.
- Évoque les qualités du baladin et évite les remarques cinglantes qui portent un jugement définitif sur sa personnalité.
- Prends-le par la main, dans les bras ou sur les genoux pour accompagner, soigner les coups de blues, ou juste pour le plaisir.
- Sois à l'écoute des tristesses, des pleurs, des moments de fierté et des joies.

Confidences

C'est vers l'adulte que l'enfant se tourne le plus volontiers pour se confier.

Certaines difficultés peuvent nous sembler minimes ou dérisoires. D'autres nous paraîtront plus sérieuses. Pour lui, peu importe le problème, c'est la situation qui est importante. L'adulte doit **accorder l'attention nécessaire à toute confiance** afin d'aider l'enfant du mieux possible.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Accueillir les confidences d'un baladin

Il ou elle tourne autour de toi, elle bougonne, il boude, elle est taciturne, il pleure... Petit ou grand souci (une dispute entre copains, un plus grand qui le menace...), veille à ce que ce moment se passe dans de bonnes conditions. Cela participe à la construction de votre relation.

Pour que l'enfant sente une écoute attentive

- Installez-vous dans un endroit calme.
- Écoute ses confidences sans porter de jugement.
- Reste calme. Cela contribuera à calmer le baladin.
- Rassure-le en expliquant qu'il a bien fait de te parler et souligne son courage.
- Demande à l'enfant comment tu peux l'aider et s'il a déjà des pistes de solution pour résoudre le problème. Tu lui redonnes ainsi le contrôle de la situation et tu lui fais sentir que son opinion est importante.
- Laisse l'enfant donner sa version des faits sans l'influencer. Pose des questions simples, sans suggérer de réponse, par exemple : qui, quoi, quand, où...
- Respecte son rythme. À mesure que la confiance grandira, tu en sauras davantage.
- Ne fais pas de promesses que tu ne peux pas tenir.

Le fait d'écouter et de croire l'enfant, sans porter de jugement, est déjà une étape précieuse dans sa démarche pour trouver une réponse à son problème.

Questionnements

L'enfant de 6-8 ans est curieux de tout. Il pose sans cesse des questions, que ce soit à propos d'un domaine que l'adulte ne connaît pas (« *Combien de temps met une fourmi pour faire un kilomètre ?* »), un sujet personnel (« *Pourquoi tu es triste ?* ») ou délicat (« *C'est quoi avoir du sexe ?* »). L'adulte n'est pas toujours à l'aise pour répondre !

Certaines questions sont objectivement difficiles ou délicates. Cependant, **l'enfant a besoin d'obtenir des réponses à ses interrogations.** Il s'agit alors de trouver la réponse, en rapport avec l'âge de l'enfant qui s'interroge, ou avouer son incompetence ou son malaise face à ses questions : « *Je ne sais pas du tout à quelle vitesse la fourmi se déplace, mais si tu en trouves une, on peut la chronométrer !* » ; « *Je suis triste pour une raison qui m'est personnelle, mais c'est gentil de t'inquiéter pour moi.* » ; « *C'est un peu compliqué de te parler de ce sujet, mais si cette question a de l'importance pour toi, je vais réfléchir à la façon de l'aborder.* »

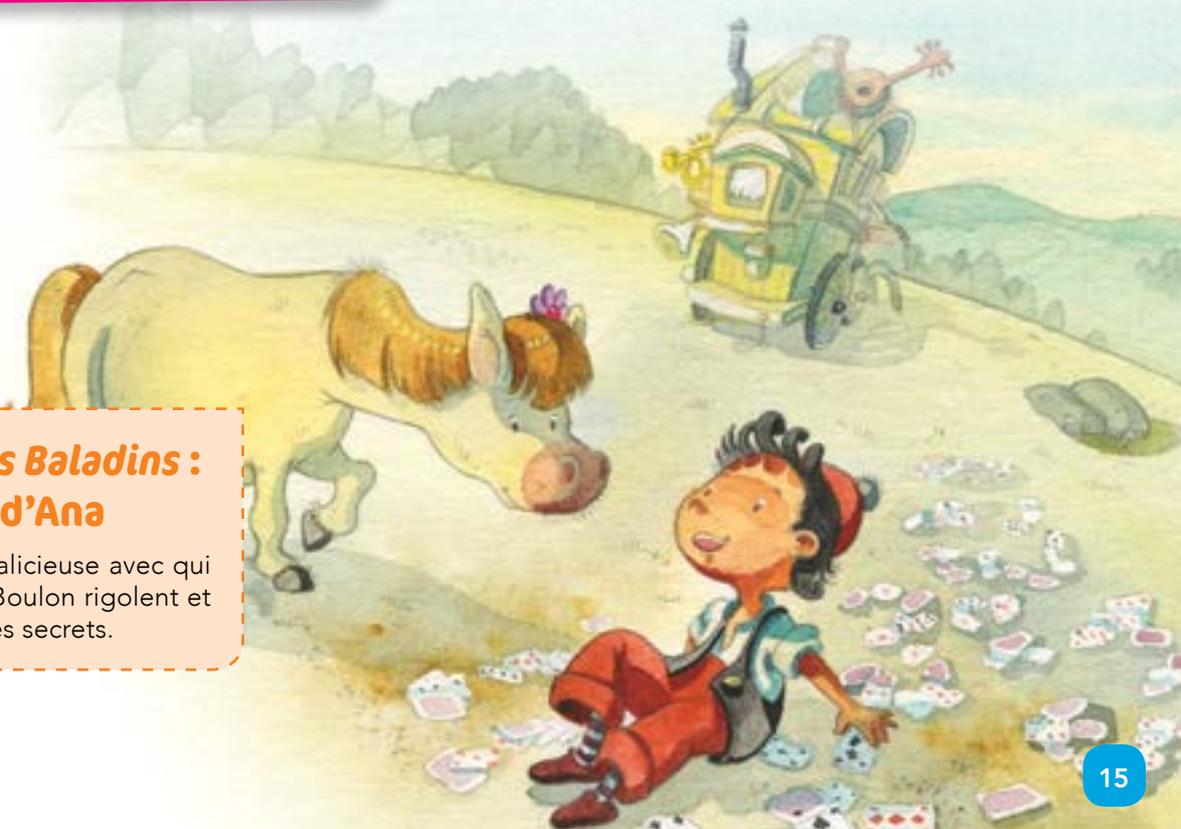
Un animal pour confidant

Vers 6-8 ans, l'enfant se détache progressivement de ses parents, mais n'est pas encore disposé à se confier à ses copains. Il peut trouver refuge et réconfort auprès de son animal domestique, qui se laisse facilement approcher et câliner. Les animaux sont souvent doux, chauds et sont des compagnons de jeu tout en étant mystérieux. **Constant en affection, l'animal apporte un certain apaisement à l'enfant.** Il interprète les comportements de l'animal envers lui comme de la reconnaissance.

L'animal ne parle pas, ne juge pas, ne trahit pas et lui est entièrement consacré. L'enfant peut se confier à lui. Il libère toute la gamme de ses émotions, sa joie, sa colère, sa tristesse et il interprète ses comportements comme des marques de tendresse et d'amour.

La légende des Baladins : l'importance d'Ana

Ana est la jument malicieuse avec qui Gribou, Pistache et Boulon rigolent et à qui ils racontent des secrets.



Proche de la nature

L'enfant est particulièrement attentif à la nature et **s'y sent en harmonie**. Il la personnalise et apprécie qu'on en prenne soin. Il va, sans aucune difficulté, prendre les arbres dans ses bras pour leur faire des câlins. Il est sensible au respect de l'environnement.

La nature est également un perpétuel lieu de découvertes. Lors de ses promenades, l'enfant récolte des souvenirs et il n'est pas rare de le voir revenir les poches chargées. Il montre par là sa curiosité pour ce qui l'entoure et son attachement aux objets.

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement cognitif.

« Pour ceux qui ont des yeux pour voir et des oreilles pour entendre, la forêt est à la fois un laboratoire, un club et un temple. »

Baden-Powell, *Rovering to Success*, 1922

Les copains

L'intérêt pour les copains est grandissant. L'enfant de 6 ans, qui était jusque-là un joueur plutôt solitaire, **favorise progressivement les jeux à deux ou en petit groupe**. Un jour copain avec l'un ; le lendemain, ami de l'autre, **il va de plus en plus à la rencontre des autres membres du groupe**.

Plus l'enfant a confiance en lui, plus il est reconnu et apprécié de ses pairs, ce qui engendre encore une meilleure estime de soi.



Besoin d'un cadre rassurant et motivant

Confiance et sécurité

Vers 6-8 ans, une petite peur, qui semblerait anodine à l'adulte, peut rapidement faire perdre confiance à l'enfant. Qu'il s'agisse de la peur du noir, du loup, de se blesser ou d'être rejeté par les autres, l'enfant a **besoin d'être rassuré par l'adulte**. Il compte également sur lui pour veiller aux règles, et attend qu'il intervienne si quelqu'un ne les respecte pas.

Garantir le respect des règles, c'est donner à l'enfant un espace sécurisant dans lequel il prend de l'assurance et ose tenter des découvertes.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Attitudes pour une animation en toute confiance

- Explique le déroulement de la journée.
- Soigne l'explication de tes jeux.
- Repère les lieux dangereux.
- Fais respecter et respecte les règles décidées ensemble.
- Ajuste les activités aux capacités de l'enfant.
- Veille à ce que ceux qui ont des difficultés soient aidés.
- Rassure dès que nécessaire.
- Préviens le stress.
- Ne mets pas tes baladins dans une situation où ils pourraient avoir peur.

Plus d'Infos dans
BALISES
pour l'animation scout

Relation



Bienvenue et au revoir

Arriver dans un groupe peut être difficile pour l'enfant. Il perd ses repères affectifs, ne connaissant ni les règles de fonctionnement du groupe, ni les adultes qui le prennent en charge. **Accueillir l'enfant individuellement l'aide à s'intégrer et lui donne confiance.**

L'au revoir met fin, quant à lui, à un temps partagé et indique que dans l'instant d'après, nous ne serons plus là. Ce peut être un moment de tendresse, qui montre l'attachement à celui qui s'en va et l'encourage à partir vers de nouvelles découvertes.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Soigner l'accueil

La **première rencontre** est la démarche symbolique d'accueil du nouveau baladin ou de la nouvelle baladine à la ribambelle. L'enfant y découvre l'imaginaire de *La légende des Baladins*. Il prend confiance à travers son intégration progressive dans le groupe.

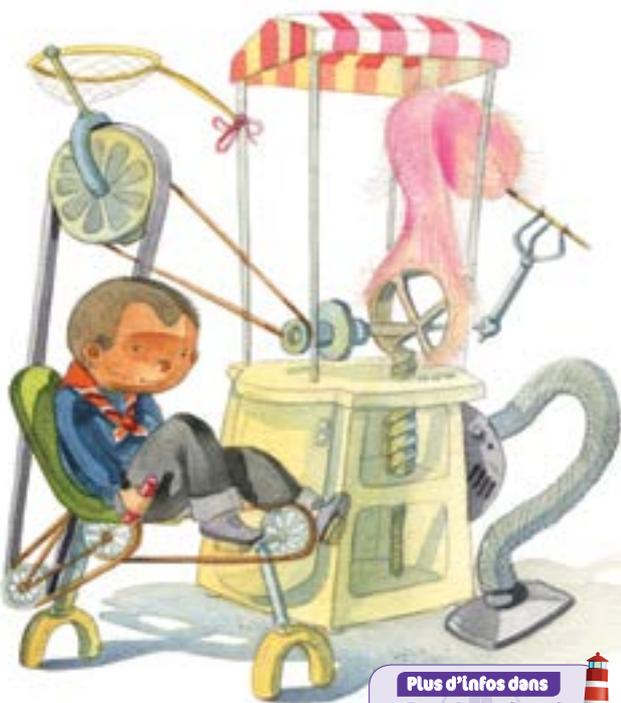
Durant les premières réunions, le baladin va vivre régulièrement des **activités ou jeux en petit groupe**. Petit à petit, il va prendre ses repères en se retrouvant régulièrement avec le même petit groupe jusqu'au moment festif.

Tu peux prévoir des moments particuliers pour permettre cette prise de confiance jusqu'à la fête d'intégration.

Dire au revoir

Le **salut des artistes** permet d'accompagner le baladin ou la baladine qui quitte la ribambelle pour rejoindre la meute. Le groupe reconnaît ce que le baladin lui a apporté et l'enfant prend conscience de ce qu'il a appris grâce au groupe.

Tu **rassures l'enfant** qui est sur le point de vivre les premiers changements majeurs de son parcours scout. Tu **l'accompagnes** en évoquant ses débuts à la ribambelle et la façon dont il a trouvé sa place au sein du groupe.



Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie
Symbolique

Envie d'être considéré comme un grand

Je sais ce qui est bon pour moi

Pour l'enfant, le grand, c'est celui qui décide. On l'entend d'ailleurs souvent dire : « *Je fais ce que je veux* » ou « *C'est pas toi qui commandes !* ». L'enfant fait ainsi comprendre à l'adulte qu'il devient autonome. Lui laisser la possibilité de décider de ce qu'il veut découvrir, manger, faire, c'est l'encourager à être plus autonome et lui montrer notre confiance. **Il est au centre de ce qui se décide pour lui et grâce à cette cogestion, gagne en estime de soi.**

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement cognitif.

Prendre des responsabilités

Vers 6-8 ans, l'enfant demande de plus en plus souvent à prendre des responsabilités : aider à faire la cuisine, avoir un chat dont il prendra soin, aller dormir chez un copain...

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Organiser des conseils

Le conseil est le lieu qui permet au baladin de prendre des décisions. Tu l'aides sans faire à sa place. Évidemment, ce n'est pas toujours facile, car en tant qu'adulte, tu as un rôle de décideur.

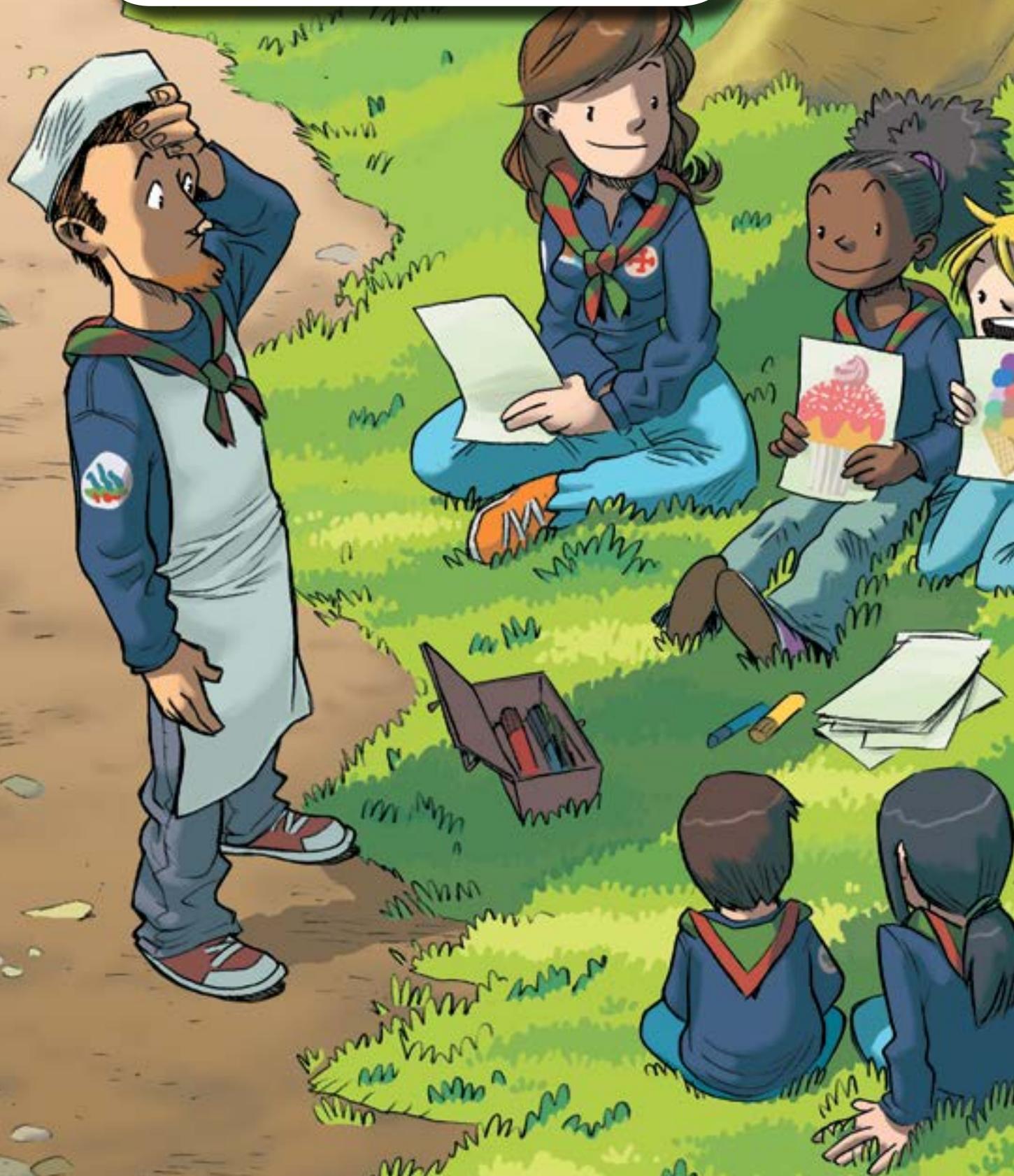
Au conseil, le baladin apprend à s'exprimer, écouter et décider, et toi à lâcher prise.

Lors d'un conseil :

- mets les baladins à l'aise ;
- explique de quoi on va discuter ;
- reformule si besoin ce qui a été dit ;
- réexplique pourquoi on discute ;
- distribue la parole ;
- veille à ce que chacun se soit exprimé et ait été compris ;
- garde une trace de ce qui a été dit (comme tous les baladins ne savent pas encore lire, un dessin vaut mieux que des mots) ;
- récapitule ce qui a été dit pour faciliter la prise de décision ;
- gère le timing.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie
Cogestion

2 Développement COGNITIF



* Demande-le au garçon.



L'enfant de 6 à 8 ans est curieux de tout. Il éprouve le besoin de sentir, toucher, goûter et observer. Encore très ancré dans le concret et toujours en mouvement, c'est en expérimentant qu'il comprend comment les choses sont faites et à quoi elles servent.

2 Développement cognitif

Curiosité insouciante

Découverte et petits curieux

L'enfant raffole d'activités qui développent son savoir-faire et son habileté physique. Il apprend alors sans vraiment s'en rendre compte.

Sa curiosité naturelle suscite son envie de comprendre la nouveauté à laquelle il est confronté, d'expérimenter ses capacités en constante évolution, d'observer son environnement ou de se confronter aux autres.



Toutefois, sa curiosité et sa spontanéité le conduisent parfois à prendre des risques, bien qu'il commence à appréhender les situations dangereuses : le ballon roule sur la route, il court après et oublie que des voitures peuvent passer. Or, il sait qu'on doit regarder avant de traverser.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Si on vivait un atelier ?

L'atelier est l'occasion de faire des découvertes tout en canalisant l'énergie de la baladine et du baladin.

Tu peux imaginer des ateliers en fonction de leurs envies.

La découverte d'une technique, par la recherche, la manipulation et la discussion permet aux baladins de **développer peu à peu leur autonomie**. Certains souhaitent être rassurés sur leurs capacités, être guidés dans leurs apprentissages, pour découvrir progressivement de quoi ils sont capables. D'autres, plus sûrs d'eux, ont simplement besoin de ta confiance pour être autonomes.

Pause ! On fait un bivouac ?

Vivre le bivouac permet au baladin de prendre du recul, savourer ses découvertes et de réfléchir aux prochaines.



Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie

Découverte



Une autre manière de découvrir

Pour susciter l'intérêt de l'enfant, la **découverte** doit :

- tenir compte des envies de l'enfant (« Ask the boy ») ;
- réutiliser ce qui a été appris (dans un atelier par exemple) ;
- privilégier des activités qui comportent un challenge réalisable pour l'enfant ;
- offrir à l'enfant l'occasion de faire des choix ;
- allouer une période adaptée pour l'activité ;
- donner des consignes claires.

Le caractère ludique d'une activité est un atout important.

La motivation, moteur de l'apprentissage

L'apprentissage est facilité par la motivation, qui est elle-même influencée par différents facteurs :

- **l'enfant lui-même** : sa personnalité, son estime de soi, son éducation, son environnement, etc. ;
- **les valeurs et le milieu dans lequel il vit** : l'influence de ses parents, la valeur accordée chez lui à l'apprentissage ou à son environnement ;
- **le groupe dans lequel il évolue** : reconnaissance, affection, confiance.

L'animateur peut influencer sur ces trois points pour motiver l'enfant. Cependant, il pourra **agir en priorité sur le groupe**, l'estime de soi et les valeurs à transmettre.

En étant actif de son apprentissage, l'enfant ne se contente pas de recevoir l'information : il se sert de ce qu'il apprend pour développer son autonomie.



« Learning by doing » : l'apprentissage par l'action

« Le plus important dans le scoutisme, c'est éduquer. Je ne dis pas instruire, mais éduquer, c'est-à-dire pousser le scout à apprendre par lui-même ce qu'il désire, tout ce qui tend à lui donner du caractère. »

Baden-Powell,
Aids to Scoutmastership, 1919

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie

Action



TON RÔLE D'ANIMATEUR



La cogestion, ça motive !

Une intuition de Baden-Powell : « Ask the boy ». **Quoi de plus motivant que de faire ce qu'on aime**, ce qu'on souhaite ou ce qu'on rêverait de découvrir ?

Tu as une idée de ce que le baladin est capable de réaliser. Pourtant, entre ce que tu imagines pour lui et ce qu'il est réellement capable de faire, il y a parfois un monde. Si tu sous-estimes ses capacités, il risque d'être frustré. Si au contraire, tu le lances dans une activité trop complexe, il va peut-être ne pas se sentir à la hauteur et s'en désintéresser.

Le conseil est l'occasion pour le staff de demander aux baladins ce dont ils ont envie : **ils savent ce qu'ils souhaitent vivre et découvrir**. Ils font des choix, trouvent des solutions et prennent des décisions : c'est un premier pas vers la démarche de projet.

Les baladins développent progressivement leur autonomie et prennent ainsi confiance.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie

Conseil



Imagination débordante

L'enfant s'imagine facilement en super héros ou héroïne, en parent ou en animal pour construire son jeu. **Il y traduit ses rêves et ses croyances, se projette dans l'avenir, s'identifie ou analyse son environnement.** Lorsqu'il se met dans la peau d'un personnage, il intègre le mode de fonctionnement de la société. Par exemple, le super héros lui permet d'apprendre à distinguer le bien et le mal ; le rôle de parent lui fait prendre conscience de l'autorité ou des règles à respecter ; son identification à l'animal participe, entre autres, au développement affectif et relationnel de l'enfant. **Le jeu participe donc à ses apprentissages.**

L'enfant rentre à fond dans l'imaginaire. Parfois il y croit, parfois pas, mais il joue le jeu. Un morceau de bois lui suffit pour entrer dans la peau d'un magicien, des antennes en aluminium lui permettent de devenir extraterrestre, quelques palettes lui font visualiser le plus impénétrable des châteaux forts ! Un accessoire n'est même pas toujours nécessaire pour vivre dans l'imaginaire : sa propre conviction et celle de ses acolytes suffisent à l'enfant.

Il développe son esprit critique en remettant en question l'avis des adultes et acquiert progressivement une certaine indépendance. C'est le signe qu'il entre dans un monde plus réaliste, bien qu'il conserve un grand attrait pour l'imaginaire.

« Les baladins sont toujours à fond dans l'imaginaire. À partir de presque rien, ils inventent une infinité d'univers. Ils sont également très spontanés et curieux de tout ; c'est souvent drôle d'ailleurs ! »

Sophie, animatrice Baladins, NM037 (Lustin)

TON RÔLE D'ANIMATEUR

« J'ai eu peur ! »

Si tu te déguises lors d'une mise en scène, les baladins, même ceux qui savent que c'est toi, vont plonger encore plus facilement dans l'imaginaire. **Fais attention aux émotions que tu vas susciter.** Il est inutile de les emmener dans un univers effrayant, par exemple. D'une part, le baladin risque de ne pas passer un bon moment et, d'autre part, **cette grosse frayeur, anodine pour toi, peut être un traumatisme pour lui.** Le loup, si effrayant pendant le jeu, risque de hanter ses nuits pour longtemps...

Pas forcément naïf

L'enfant est confronté quotidiennement à la réalité : amours et disputes, bons ou mauvais points, difficultés des parents, etc. La télévision ouvre également une fenêtre sur le monde, que l'enfant a besoin de comprendre. **Il se tourne alors vers l'adulte pour répondre à ses interrogations.** C'est à cet âge, par exemple, qu'il commence à douter de l'existence de saint Nicolas, tout en voulant y croire encore.

Il quitte progressivement une pensée magique, un peu naïve. **On ne lui fera plus croire n'importe quoi,** c'est une de ses fiertés d'ailleurs ! Il reste pourtant prêt à faire un saut dans l'imaginaire.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Un scénario cohérent

Pour les grands jeux avec les personnages, le scénario devra bien tenir la route : l'enfant est un fameux spécialiste en histoires (il avale une certaine quantité de livres, de dessins animés et de jeux vidéo par jour) et il comprend vite que ce n'est pas logique de se diviser subitement en deux équipes rivales alors qu'on était tous ensemble au début du jeu.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scout

Action



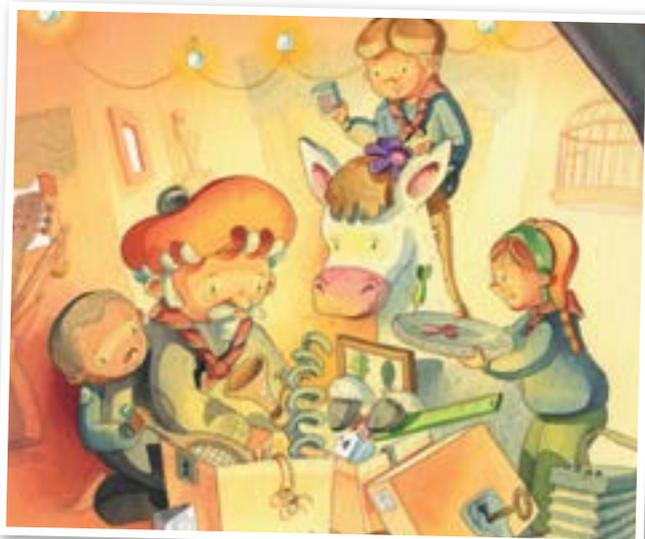
Récolter des souvenirs

L'enfant de 6 à 8 ans a souvent beaucoup de petites choses dans ses poches. Il est curieux de tout et aime conserver des souvenirs de ses découvertes.

Une envie de découvertes

Pour s'enrichir, l'enfant aime vivre de petites aventures. Il est friand d'explorations, d'observations et de découvertes en tous genres. Il accumule ainsi les expériences et élargit ses domaines de connaissances. Et ce qu'il découvre, bien sûr, il a envie de le posséder, de le collectionner, de le manipuler et parfois de le garder pour lui, bien au secret.

Il apprécie un caillou qui brille, un morceau de bois pour sa forme particulière, un marron tout juste tombé de l'arbre pour sa douceur, un bouchon en plastique pour sa couleur, etc.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Des souvenirs bien utiles

Vous partez en promenade ? Les baladins adorent ramasser un tas de choses. Donne-leur une consigne précise : ramasser des feuilles de formes différentes, des morceaux de bois tordus ou de petits insectes. Ils feront alors l'objet d'une animation :

- **animation de sens** : « Si j'étais aussi petit qu'un insecte, qu'est-ce que je ressentirais ? » ;
- **bricolage** : réaliser un mobile avec les trésors collectés ;
- **atelier** : ramasser dix feuilles d'arbres différentes pour les comparer.

Le coffre à trésors

À la fin de la journée, les baladins ont collecté nombre de petits objets. Certains parce qu'ils évoquent un souvenir, d'autres parce qu'ils ont une particularité que l'enfant apprécie. Ils peuvent garder ce qui a de l'importance pour eux.



En fabriquant un coffre à trésors, le baladin :

- **perçoit l'importance que tu accordes à ses souvenirs** : il décide de son contenu ;
- **devient responsable** : le coffre est personnel et individuel ;
- **prend confiance en lui** : chacun s'engage à respecter le coffre de l'autre, dans une confiance réciproque ;
- **participe à une prise de décision** : le conseil de ribambelle se met d'accord sur une charte d'utilisation du coffre à trésors.

Plus d'Infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie

Découverte

Repères spatio-temporels en construction

Hier, la semaine prochaine ou dans deux heures ? Ces repères sont confus dans l'esprit des enfants de cet âge. **Ils ont, pour la plupart, encore des difficultés à se situer dans le temps, dans l'espace et à se projeter dans l'avenir.**

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Donner des repères visuels

« Dans deux mois, c'est le camp ! », as-tu annoncé aux baladins ce matin lors de la réunion. Ils ont tous eu l'air enchantés ; pourtant, ils ne réalisent pas ce que cela représente. **Pour les aider à se repérer, concevez ensemble une ligne du temps** sur laquelle seront rapportées les différentes réunions à venir d'ici le camp. Peu à peu, le curseur avance et les enfants réalisent le chemin parcouru et celui qu'il reste avant l'évènement.



Temps de concentration limité

La concentration est la capacité de l'enfant à se consacrer à une tâche en faisant abstraction de son environnement.

De 6 à 8 ans, **il a une capacité de concentration continue maximale de 30 minutes.** Pour garder son attention en éveil, l'enfant passe naturellement d'une activité à une autre.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Pour garder l'attention des baladins

- Décris l'activité avec des mots simples.
- Diversifie les manières d'expliquer.
- Intègre un cadre imaginaire.
- Change d'activité régulièrement.
- Varie le rythme de l'activité.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scout

Jeu

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Le cerveau fonctionne à plein régime !

La baladine et le baladin sont attirés par mille choses. « Pourquoi le ciel est-il bleu ? Que mangent les vers de terre ? Est-ce que je peux utiliser le marteau ? Qui saute le plus loin ? Et si on construisait un pont ? »

Son corps tente de suivre les envies qui se bousculent dans sa tête. L'enfant de cet âge a du mal à rester en place et à se concentrer pendant une longue durée.

Utilise toute cette motivation pour enrichir tes animations : organise des ateliers, varie les activités de façon régulière et les phases de jeu de courte durée.



Garder le rythme

Pour garantir une meilleure réceptivité des enfants, il est nécessaire que le rythme de leurs journées soit le plus régulier possible.

Beaucoup d'enfants de cet âge **se réveillent naturellement vers 7h-7h30** (il y a toutefois déjà de gros dormeurs et des lève-tôt). Certains sont debout aussitôt, d'autres ont besoin de se réveiller en douceur.

C'est **vers 10-11h** que le **pic de vigilance** est le plus haut, c'est donc le moment pour aborder les activités les plus complexes, tout comme entre **15h et 16h30**.

En début d'après-midi, l'enfant de 6-8 ans n'a plus besoin de faire de longues siestes. Il peut toutefois éprouver le besoin de dormir un peu, dans ce cas, 20 minutes suffisent. Pour ceux qui ne dormiraient pas, il est quand même indispensable de **prévoir un moment calme**. Certains lisent, d'autres dessinent ou bavardent tranquillement...

Aux alentours de **17h**, les **capacités sensorielles sont à leur maximum** : c'est le moment de faire du sport.

L'enfant a besoin de dormir en suffisance la nuit. **Il doit se coucher avant 22h**. Lorsqu'ils se couchent trop tard, très peu d'enfants décalent leur heure de réveil le matin. Dans ce cas, ils n'auront pas assez dormi et la journée qui suit risque d'être difficile.

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement physique.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Laisse-leur du temps libre

Le temps libre est un moment important qui appartient à l'enfant. **Tu lui laisses la possibilité de ne rien faire ou de trouver par lui-même une occupation**. Le baladin profite de ces instants pour observer, réfléchir, vivre le jeu des autres par procuration, écouter ou être attentif à ce qu'il y a autour de lui (les sons, les odeurs, les mots...), pour réfléchir à ce qu'il ressent, aime faire ou pas...

Même s'il est inactif physiquement, il reste actif psychologiquement. L'ennui l'amène, entre autres, à développer sa créativité (il imagine des activités), ses relations (par le jeu collectif), mais également son langage. Il a donc toute son importance dans une journée de camp !

Le dodo en cogestion

Certains vont dormir quand ils sont fatigués ; d'autres ont besoin d'une activité calme avant d'aller dormir. La part d'autonomie peut être décidée en cogestion pour définir le cadre horaire et trouver les lieux adaptés (ceux qui souhaitent dormir ont le droit d'être au calme). En tant qu'animateur, tu restes évidemment le garant du cadre.





A colorful illustration of a forest scene. In the foreground, two children are standing on a dirt path. A boy on the left is holding a small orange object, and a girl on the right is holding an open book or map. In the background, two more children are visible, one pointing towards a large tree trunk. The forest is lush with green moss on the ground and large, textured tree trunks. The overall style is a soft, painterly illustration.

3 Développement MORAL ET SPIRITUEL

S'interroger et réfléchir permet de développer l'esprit critique, la recherche de sens, la capacité à s'exprimer, l'échange et le dialogue. De question en question, l'enfant s'ouvre au monde, apprend à écouter et à argumenter. Ainsi, il s'épanouit et donne du sens à ce qui l'entoure.

3 Développement moral et spirituel

Besoin de règles

Les règles constituent un cadre rassurant pour l'enfant et le groupe dans lequel il évolue. Il faut veiller à ce qu'elles soient cohérentes avec le cadre de vie et le fonctionnement du groupe pour être comprises, acceptées et respectées. Ainsi, à certains moments, tout ou partie d'une règle peut être remise en question si elle ne satisfait pas le groupe.

Les règles s'expliquent

Il est parfois difficile de comprendre une règle et pourquoi elle a été décidée. Le dialogue avec les enfants est nécessaire afin d'expliquer, de rassurer ou de dire fermement les limites et le sens qu'on leur donne.

Cet échange permet à l'enfant de se poser des questions et à l'adulte de l'accompagner dans sa réflexion.

Pour qu'une règle, qui n'a pas été décidée en cogestion, ait du sens aux yeux de l'enfant et qu'il y adhère, il est important de lui expliquer pourquoi et comment elle a été conçue et adoptée.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Concevoir les règles ensemble

Une règle décidée ensemble et bien comprise a plus de chance d'être bien respectée. Et l'estime de soi des baladins, qui auront pris des décisions, s'en trouvera grandie.

Chaque année, une ribambelle se forme, avec des personnalités, des envies, des attentes et des besoins différents de ceux de l'année précédente. Certains enfants restent, d'autres arrivent, les plus grands partent chez les Louveteaux et les règles ne sont plus tout à fait adaptées aux spécificités de ce groupe. C'est l'occasion d'imaginer ensemble, baladins et animateurs, les règles de vie qui vous correspondent et qui sont nécessaires à votre bien-être, même si tu constates que les mêmes règles reviennent chaque année.

Vers une charte de ribambelle

Durant l'année ou au camp, les baladins doivent adhérer aux règles qui sont appliquées. À leur âge, **ils sont à même de les définir, lors d'un conseil**, et de construire une charte qui leur sera propre.

Au camp, par exemple, la ribambelle peut s'inspirer de ce qui a été noté sur Monsieur Loyal pendant l'année. Ensemble, on fait le tour des petits mots ou dessins grâce auxquels les baladins ont exprimé ce qui leur a fait plaisir dans la relation (sentiments, gestes ou attitudes), puis on en déduit les règles dans lesquelles tout le monde se retrouve.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie
Monsieur Loyal

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement social.

Les règles sont justes

L'enfant est attaché au respect des règles par tous. **Par souci de cohérence, il est donc important que l'animateur veille à ne pas les enfreindre non plus.** C'est pourtant parfois nécessaire. L'adulte doit en expliquer les raisons pour rester crédible et garder une relation de confiance.

Lorsque plusieurs adultes côtoient un même groupe d'enfants, ils harmonisent les manières de fonctionner, mais assument aussi des différences. L'enfant accepte facilement qu'avec l'un ou l'autre, les règles varient légèrement, à condition que les contradictions ne soient pas fondamentales.

De son côté, l'enfant peut également remettre en question certaines règles. Chaque adulte doit clarifier ce qui est négociable et ce qui ne l'est pas.

Remettre en cause ses propres règles n'est pas une faiblesse : un ajustement réaliste et adapté à la situation montre une attitude juste, cohérente et éducative.

Faire preuve de souplesse lorsque la règle n'est plus adaptée permet d'être plus crédible et plus efficace dans le maintien des règles incontournables et prioritaires.

Les 5 C de la règle

Clares : les règles sont-elles énoncées dans un **vocabulaire clair et compris par tous** ?

Concrètes : les règles sont-elles décrites en termes de **comportements observables et vérifiables** ?

Constantes : les règles sont-elles **appliquées de la même manière** selon l'humeur de l'adulte ou selon l'enfant à qui elles s'adressent ?

Conséquentes : une **sanction** est-elle **prévue** à la suite de la transgression d'une règle ?

Congruentes : les règles sont-elles **mises en pratique** par les personnes qui les ont édictées ?

Source : Université de Paix (Namur).

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie
Relation



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Anticiper les difficultés

Dans ton animation, tu as certainement déjà rencontré des difficultés avec tes baladins (grossièreté, chahut, difficulté à faire respecter une consigne, comportement irrespectueux). Dans ce cas, ton intervention est nécessaire, mais **l'anticipation permet également de limiter les effets négatifs d'un comportement difficile.**

Sois attentif aux comportements de l'enfant pour éviter les soucis.

- À quels moments de la journée rencontres-tu le plus de difficultés ?
- Le baladin est-il perturbé par un événement de la journée ?

Quels signaux précèdent le comportement difficile ?

- Sois attentif aux expressions de son corps ou de son visage.
- Ce que tu lui demandes n'est-il pas trop compliqué pour lui ?

Définis un cadre rassurant.

- Explique ce que l'on va faire à l'aide d'une ligne du temps, où l'on va aller, l'objectif de la journée...
- Établis des rituels (rassemblement, repas, avant de dormir...).

Évite l'escalade face à un comportement difficile.

- Amène l'enfant à mettre un terme à un comportement négatif (en modifiant l'activité ou en lui proposant de participer d'une autre manière).
- Exprime ton désaccord avec l'acte (et non pas la personne) et préviens-le que la sanction risque d'arriver.

Utilise le non verbal.

- Montre à l'enfant, par un geste ou un regard, que tu as remarqué son attitude dérangeante.

Comprendre les difficultés

Pour l'enfant, avoir un comportement inapproprié est souvent une manière d'exprimer quelque chose.

- Prends le temps de lui expliquer lentement et calmement ce que tu attends de lui.
- Il exprime sa colère ou sa frustration par un comportement inadéquat : montre-lui que tu es disponible en prenant un petit moment pour lui demander comment il va et lui montrer ton intérêt. Le chemin vers le bois ou le retour du local sont des moments idéaux pour le prendre par la main et entamer la discussion.

Les règles garantissent la sécurité

Le désir de bien faire rend l'enfant plus prudent ; il a, par exemple, le souci d'être précis dans ses tirs, d'ajuster sa force, d'avoir le bon geste. Même s'il ne réussit pas toujours, il fait de grands efforts pour y parvenir. **Il comprend également mieux les règles de sécurité** imposées dans une activité, un sport ou un jeu.

Vers 6-8 ans, l'enfant entre dans l'âge de raison ; il a intériorisé les règles des parents et il est prêt à en intégrer d'autres. Il découvre alors les notions de bien et de mal ou celles de justice et d'injustice. On peut faire appel à sa raison et passer des contrats avec lui. Malgré tout, **poussé par sa curiosité, il peut encore avoir un comportement imprudent.**

Distinction entre le bien et le mal

L'enfant fait peu à peu la différence entre le bien et le mal à travers ses interactions sociales, d'abord avec des adultes (qui lui dictent les règles de conduite), puis avec d'autres enfants.

Attaché aux valeurs parentales et à la parole des adultes

L'enfant de 6 ans a encore peu d'esprit critique. La plupart du temps, il répète ce qu'il entend sans jugement, tout particulièrement lorsque cela vient d'un adulte de référence. Il s'agit prioritairement de ses parents, mais également de l'instituteur, de l'animatrice ou de l'entraîneur. L'enfant est continuellement confronté

à des valeurs que les adultes lui transmettent sur la vie, l'éducation, le respect des règles, la santé etc. Il les digère et les restitue en fonction de son ressenti, mais sans y apporter beaucoup de nuances. **La confrontation aux autres va lui permettre d'affiner progressivement ses propres valeurs.**

S'approprier les valeurs du scoutisme

Chez les Baladins, c'est par les activités de la vie quotidienne et par l'expression que tu leur permets progressivement de connaître et de comprendre les valeurs partagées.

Devenu adulte, le scout aura à cœur de les transmettre en devenant à son tour animateur ou par son engagement auprès des autres.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie
Animation aux valeurs



Connaître



Le quotidien permet de découvrir des valeurs nouvelles. C'est une méthode intuitive : au fil des réunions, pendant le camp, ce que tu mets en place ancre des bases dans la vie de ta section.

Monsieur Loyal

Comprendre



Après avoir découvert les valeurs scouties, le louveteau en choisit l'une ou l'autre et y réfléchit. Il peut les comparer à ce qu'il vit et chercher à les reconnaître dans diverses situations.

Message au peuple libre

Adhérer



À la troupe (ou plus tard dans le parcours scout), les éclaireurs mettent des mots sur ces valeurs. Prendre conscience et dire : « elles m'intéressent » devant le reste du groupe, c'est une étape essentielle liée à la Promesse.

Promesse

UN CHEMIN DE VALEURS



Monsieur Loyal, garant de la paix

« Nous utilisons M. Loyal afin de montrer à chaque baladin qu'il doit faire attention à ce que l'autre aime et se rendre compte que ce n'est pas la même chose que lui.

M. Loyal est le garant de la paix, il permet la vie en groupe parce qu'il regroupe les sentiments de chacun pour mettre en lumière ce qui est bien ou mal.

Lors des conflits, nous nous réunissons devant M. Loyal. Avec lui, nous en cherchons la raison et nous évoquons nos sentiments. M. Loyal a une boîte devant lui : "Ce n'est plus un conflit mais un ami". Chaque baladin fait un dessin sur lequel l'animateur décrit la situation puis le met dans la boîte.

Les animateurs passent moins pour des policiers, c'est M. Loyal qui "fait régner la paix". Ça marche plutôt bien. »

Mélanie Arnols,
animatrice Baladins à Cortil-Noirmont (BW064)

La légende des Baladins : Monsieur Loyal

Monsieur Loyal permet aux baladins d'exprimer leurs valeurs rationnelles avec leurs propres mots ou dessins.



Construction de sa propre opinion

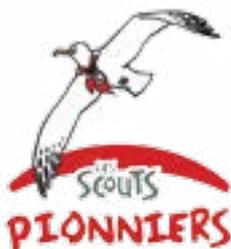
Vers 7-8 ans s'opère dans l'esprit de l'enfant une remise en question du caractère tout-puissant de ses parents. Il prend conscience de leurs défauts, faiblesses et de leurs difficultés. Dans le même temps, l'importance du regard des autres enfants grandit.

À cette période, l'enfant commence à remettre en question ce qui est décidé par l'adulte. Il construit ainsi sa personnalité en exerçant son esprit critique en construction. Il éprouve le besoin de s'opposer, de discuter ou de transgresser les règles qui lui ne semblent pas justes.

À l'adulte de réagir et de fournir à l'enfant une réponse adéquate, d'expliquer le bien-fondé d'une règle ou d'envisager son évolution. Ces situations d'opposition donnent l'opportunité d'améliorer les règles et les relations.

Bien que les règles soient nécessaires au groupe, leur transgression l'est tout autant pour la construction de la personne.

Vivre en cohérence



Après avoir exprimé son adhésion aux valeurs, le pionnier peut agir en accord avec celles-ci, chez les scouts ou ailleurs. Ces valeurs peuvent également se traduire dans des actes : c'est le moment de l'Engagement.

Engagement

Transmettre



Lorsque nous avons pu vivre intimement le bien-fondé de ces valeurs et leurs effets positifs sur notre vie, nous pouvons essayer de les partager.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Et s'il s'oppose aux règles ?

Réagir face à un enfant en opposition demande de l'énergie et de la maîtrise de ses émotions. Si tu réagis trop vite, tu risques de gérer la crise avec impulsivité et de te retrouver dans l'affrontement. Une réaction rapide sera la punition, alors que ton but est d'obtenir un changement d'attitude ou de comportement.

Gérer la crise

- Propose à l'enfant un **temps d'arrêt** et exprime-lui ton désaccord.
- Écarte-le du groupe et rapproche-toi de lui (s'il est prêt à cela) pour **créer un cadre de confidentialité**.
- Informe-le de la **sanction à venir s'il ne se prend pas en main**.
- Après en avoir discuté avec lui, **laisse à l'enfant une chance** de se responsabiliser et d'adopter un comportement acceptable.
- Offre-lui la possibilité de **prendre un temps** pour se calmer.
- Permetts-lui de **réintégrer l'activité** s'il s'en sent capable.
- **Félicite-le** s'il a su se calmer.

Si l'enfant ne change pas d'attitude...

- **Marque ton désaccord** de façon stricte mais non agressive.
- **Mets-le à l'écart** du groupe.
- **Si besoin, coupe court à toute discussion** et informe-le que tu dois t'occuper du groupe.

Après la crise, le dialogue...

- **Aide-le à réfléchir** à ce qui a engendré son attitude.
- **Sois à l'écoute**, sans porter de jugement.
- Propose-lui de **choisir une action réparatrice** ou une sanction (le dialogue peut aussi être une réaction) et l'effectuer rapidement (lire *Les 5S de la réaction* plus bas).
- **Réfléchissez ensemble** à ce que lui et toi devez mettre en place pour ne pas que cela se reproduise.
- **Encourage ses efforts**.



Les 5S de la réaction

Sommation : avant d'être sanctionné, chacun a droit à un **avertissement**.

Solution : une sanction qui **responsabilise et, si possible, qui répare**. Dans l'idéal, elle sera placée sur le même terrain que la faute.

Exemple : « Tu as cassé une chaise : tu ré pares. » ;
« Tu as fait mal à Paul : tu lui mets un pansement. ».

Souple : la **rigueur** des principes n'exclut pas la **souplesse** de leur application (circonstances atténuantes ou aggravantes, degré de responsabilité, etc.).

Suffisamment inconfortable : priver de dessert un enfant qui n'aime pas les sucreries n'a pas beaucoup de sens !

Scinder l'acte et la personne : une sanction s'adresse à un **comportement**. Il faut se garder de réduire un être aux actes qu'il pose. Si un jugement porte sur ma conduite, je peux l'entendre sans me sentir humilié. S'il englobe toute mon identité, il devient irrecevable.

Exemple : « Tu as menti. » n'équivaut pas à : « Tu es un menteur. ».

Source : Université de Paix



Justification par des histoires inventées

La limite entre la réalité et ce que l'enfant imagine n'est pas encore tout à fait claire pour lui. S'il raconte qu'il a vu un homme grimper au mur, il peut en être tout à fait convaincu. Peut-être s'agira-t-il tout simplement d'un peintre en bâtiment monté sur une échelle, mais son envie d'y voir un super héros aura transformé la réalité dans son esprit. Dans ce cas, inutile donc de le taxer de menteur !

Un peu de fabulation

- **Les enfants déforment la vérité inconsciemment**. Ils ne sont ni rebelles ni méchants, il s'agit simplement d'une phase de leur développement moral.
- **Ils peuvent mentir par pur plaisir** : pour faire des blagues ou jouer avec les mots, mais aussi pour cacher la vérité et éviter la réprimande. Ce peut être aussi pour plaire ou impressionner l'autre. Ces fabulations témoignent de leur monde imaginaire, qui cèdera peu à peu la place à la pensée concrète, vers 7 ans, en apprenant à faire la différence entre l'imaginaire et la réalité.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Mon papa est agent secret

En considérant les mensonges pour ce qu'ils sont, fais-en des occasions d'apprentissage au lieu de les considérer comme un problème. Dire la vérité est quelque chose qui s'apprend progressivement, au fil des années.

Il ment, comment réagir ?

- **Écoute**, pour que l'enfant ait confiance en toi, et évite de porter un jugement.
- **Aide-le à faire la différence** entre imaginaire et réalité lorsque c'est possible sans le heurter dans ses convictions.
- Montre-lui que **certains mensonges sont des souhaits**. S'il affirme qu'il n'a pas fait mal à Zoé alors que tu sais que c'est faux, rassure-le : « *Je suis certain que tu n'as pas voulu lui faire du mal, mais c'est bien toi qui l'as fait* ».
- **Cherchez une solution** ensemble.
- Explique-lui qu'en disant la vérité, vous instaurez **une confiance réciproque**.
- Dis-lui à quel point **tu apprécies son honnêteté**. Un enfant de cet âge veut faire plaisir à l'adulte et ment souvent pour éviter de le contrarier. S'il sait que la vérité est plus importante pour toi que le problème occasionné, la vérité l'emportera.
- **Donne le bon exemple**. Si tu mens de manière éhontée alors que tu réprimes le mensonge chez les baladins, tu risques de semer la confusion dans leurs esprits.

La vie par procuration

Vivre des scènes imaginaires est une façon, pour l'enfant, d'expérimenter des scénarios de vie. Il teste, à travers des jeux parfois fantaisistes, des situations auxquelles il pourrait être confronté dans la réalité : résoudre des problèmes de relation avec les amis, affronter un ennemi imaginaire, se perdre dans les bois puis se retrouver...

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement cognitif.

Questions existentielles sur le sens de la vie

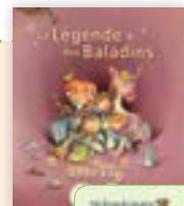
Il n'y a pas d'âge pour se poser des questions philosophiques ou spirituelles. L'enfant pose continuellement un regard neuf sur la vie, la mort, les relations humaines, la morale. Dès 3 ans, à l'âge des pourquoi, il s'interroge sur le monde qui l'entoure. **À 6-8ans, il est donc capable, grâce à l'acquisition de la pensée réflexive, créatrice et critique, de donner son avis et défendre ses opinions en argumentant.**

À partir de situations concrètes dans leur vécu

En s'interrogeant sur ce qu'il vit, l'enfant développe son esprit critique pour comprendre et intégrer le fonctionnement de la société. L'adulte peut l'aider à aborder la spiritualité en se basant sur des situations réelles ou à l'aide d'histoires, de jeux et de mises en scène.

Par cette pratique, **l'adulte** n'apporte pas de réponse à l'enfant mais **stimule son questionnement**. Il s'interroge également sur des sujets qui l'intriguent ou l'inquiètent, tels que l'amour, la mort, l'existence ou non d'un dieu.

La légende des Baladins pour se poser des questions



Les histoires de *La légende des Baladins* permettent d'introduire une discussion sur un sujet dont les baladins auraient envie ou besoin de parler. Beaucoup de thèmes y sont abordés et correspondent à des situations auxquelles les enfants se trouvent confrontés, telles que la culpabilité, la confiance, les complexes, la différence, le deuil, les copains...

Parler ensemble d'un sujet qui nous touche, c'est apprendre à prendre la parole devant les autres, construire sa pensée, écouter l'autre, le respecter et admettre qu'on ne trouvera pas forcément la bonne réponse. Par contre, chacun pourra laisser libre cours à ses interrogations.

Tu peux également utiliser les fiches **Sensation** disponibles sur lesscouts.be

« **Malgré certaines idées préconçues, une animation spirituelle axée sur la réflexion est tout à fait possible avec des baladins. Nous organisons des animations de sens avec eux où nous les encourageons à réfléchir sur des choses de tous les jours et c'est à chaque fois une réussite. On découvre qu'ils sont moins naïfs qu'on peut le penser.** »

Alexandre, BW022, Mont-Saint-Guibert



4 Développement PHYSIQUE



Entre 6 et 8 ans, les enfants ne vivent pas de grands bouleversements physiques, leurs capacités et leur croissance évoluant de façon régulière. La plupart aiment bouger et passent rapidement d'un état de tranquillité à une grande agitation pour subitement retrouver le calme.

4 Développement physique

C'qu'il est jouette !

L'enfant éprouve un besoin constant de jouer, chanter et rigoler pour, entre autres, **développer ses capacités physiques et expérimenter ses aptitudes corporelles** grandissantes. Il alterne des jeux calmes et d'autres plus toniques, des périodes d'agitation et des phases d'inactivité.

L'exercice physique contribue aussi à réguler les tensions nerveuses et émotionnelles que l'enfant accumule dans une journée. C'est ce qu'il fait lorsqu'il court, saute, contracte et détend ses muscles, mais aussi s'il crie, rit, se sent contrarié ou puissant.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Ils n'ont pas tous les mêmes capacités

L'une bouge beaucoup, l'autre n'aime pas l'exercice physique. Être animateur, c'est composer avec les besoins et les capacités des baladins et baladines. L'essentiel est que **chacun d'entre eux y trouve sa place et se sente respecté dans ce qu'il est.**

En variant les activités, en favorisant la coopération et en encourageant les enfants, tu leur permets de se sentir bien tels qu'ils sont. Plus leurs expériences sont favorables, plus elles les motivent à en faire plus.

Jouer, c'est sérieux

Alors qu'il nous paraît évident que le bébé a besoin de jouer pour découvrir son corps et son environnement, entre 6 et 8 ans, le jeu est tout autant nécessaire pour l'enfant. Il continue ainsi à **développer sa motricité**, qui s'affine, et **se découvre de nouvelles possibilités**. Il acquiert entre autres de la force, de l'endurance et ses capacités intellectuelles sont de plus en plus en accord avec ce qu'il a envie de réaliser physiquement. Le jeu lui permet également de socialiser par le respect du groupe et des règles.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Jouer pour grandir

- Garde en tête l'**intérêt éducatif** du jeu que tu proposes aux baladins.
- Pense aux **objectifs pédagogiques** et aux valeurs que tu souhaites transmettre (l'entraide, la stratégie, le défi, la communication, le respect des règles, la découverte d'une technique...).
- **Adapte le jeu en fonction de l'enfant** que tu as en face de toi : prends en compte son âge, ses capacités et ses intérêts.
- Pour inventer ton jeu, construis un cadre imaginaire fort, une histoire folle, pour sortir des sentiers battus. **Si tu es convaincu, les baladins te suivront dans ton univers.**
- **Vis le jeu avec les scouts** et amuse-toi !



Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scout

Action

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Un baladin n'a pas envie de participer à un jeu ?

Il a peut-être besoin de **prendre du recul**, d'**observer** avant de participer ou de **se reposer**. L'enfant peut ressentir du plaisir en assistant au jeu, en encourageant les autres en vivant l'activité intérieurement. Toutefois, **l'enfant conserve un rôle dans l'activité**, que ce soit par l'**observation**, par l'**arbitrage** ou toute **aide** qu'il pourrait apporter. Par ailleurs, il est nécessaire **d'identifier, ensemble, ce qui lui pose problème et le rassurer**.

Voir l'histoire « *J'ai pas envie !* » dans *La légende des Baladins*.



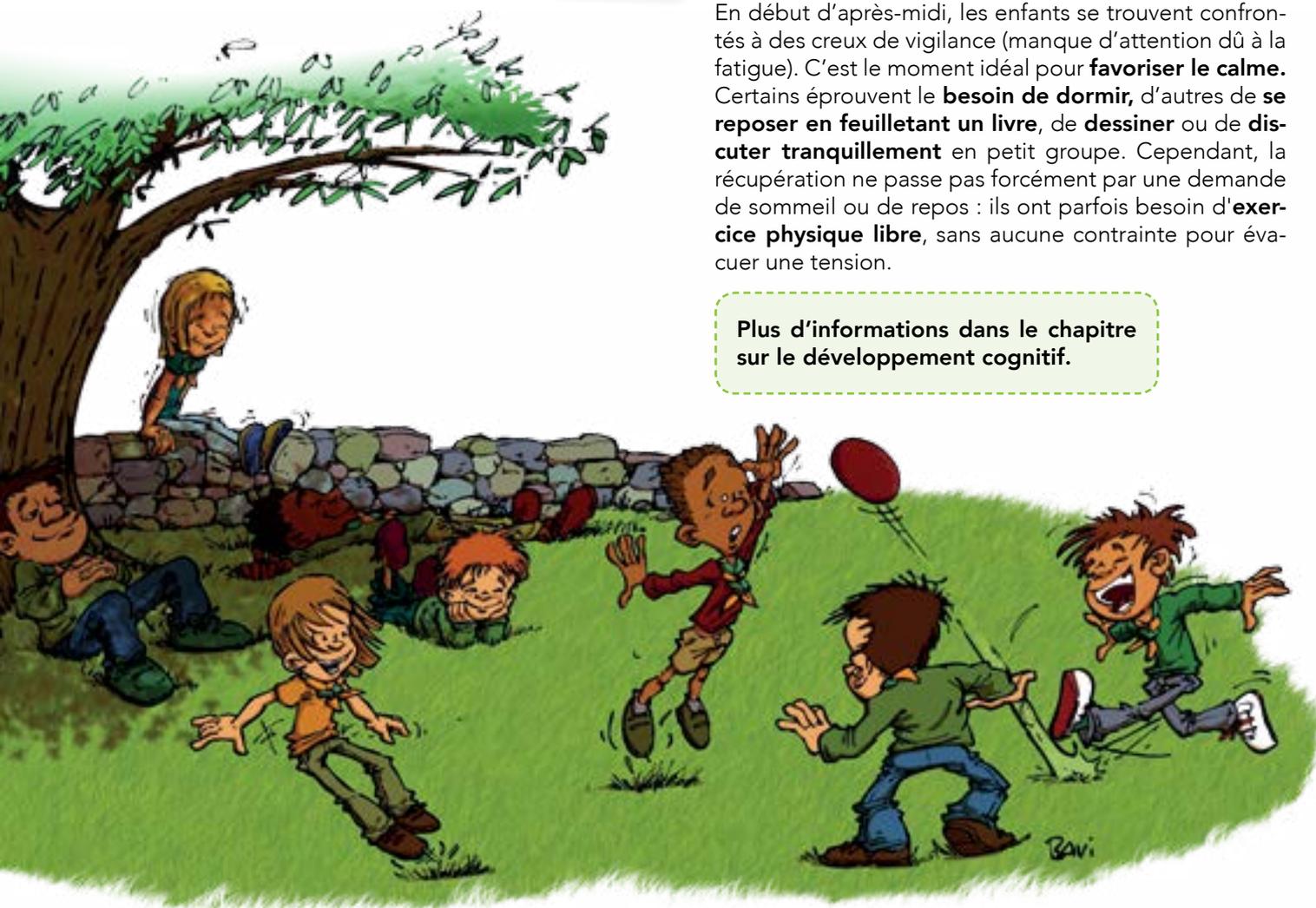
Chuuuut, on se calme...

Parfois dynamiques, à d'autres moments rêveurs, les enfants varient naturellement leur rythme d'activité. Pourtant, il leur arrive souvent d'aller au bout de leurs forces et d'oublier qu'il est **nécessaire de se reposer** pour retrouver leurs capacités physiques et intellectuelles.

Des moments de calme nécessaires

En début d'après-midi, les enfants se trouvent confrontés à des creux de vigilance (manque d'attention dû à la fatigue). C'est le moment idéal pour **favoriser le calme**. Certains éprouvent le **besoin de dormir**, d'autres de **se reposer en feuilletant un livre**, de **dessiner** ou de **discuter tranquillement** en petit groupe. Cependant, la récupération ne passe pas forcément par une demande de sommeil ou de repos : ils ont parfois besoin d'**exercice physique libre**, sans aucune contrainte pour évacuer une tension.

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement cognitif.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Un moment de calme : les baladins ne savent pas quoi faire ?

Propose de quoi s'occuper à ceux qui le souhaitent. **La malle à friandises, cogérée avec les baladins, leur permet d'y puiser des jeux, des livres ou du matériel de bricolage.** Le coffre à trésors peut être agrémenté ou simplement visité par son propriétaire. Tu peux également proposer de raconter une histoire ou d'écouter de la musique douce.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scout
Malle, Coffre, Bivouac

Au secours, il ne veut pas dormir !

À l'âge des baladins, beaucoup ne font plus la sieste depuis longtemps. Forcer l'enfant à dormir peut s'avérer conflictuel ou devenir un moment de tension pour lui... et pour toi.

Les baladins et le staff peuvent définir le cadre de ce temps libre pour qu'il soit un **temps de repos adapté à chacun**. Il sera davantage respecté si ce moment est réfléchi et adopté ensemble, en cogestion.

Pour cela, tu peux :

- En discuter en conseil pour que les **baladins expriment leurs besoins**.
- Définir, en cogestion, **une charte** pour que ce moment de calme soit respecté.
- **Assurer la tranquillité** à ceux qui souhaitent dormir (veiller aux bruits environnants, préserver une zone de silence totale).
- Organiser des **activités relaxantes** (qui finiront peut-être en sieste...).
- Prévoir des **activités calmes** ou des **lieux adaptés** au repos pour les baladins qui ne dorment pas.
- **Adopter le lâcher-prise** et accepter que, lors des temps libres, les baladins ne souhaitent pas que tu sois présent auprès d'eux.
- **Alterner** les périodes d'activités et de calme.
- En profiter pour créer des **relations privilégiées** et mieux connaître les baladins.
- **Dormir suffisamment** la nuit pour assurer une animation de qualité (valable pour les enfants et les animateurs !).

Du sommeil en suffisance

À partir de 6 ans, **l'enfant a en moyenne besoin de 10 à 12 heures de sommeil par nuit**. Il existe pourtant des variations importantes d'un enfant à l'autre (il y a des grands et des petits dormeurs). Ce qui importe surtout, c'est **la qualité de ce sommeil**, qui sera, de fait, plus ou moins réparateur. Un bon sommeil favorise la croissance, permet la mémorisation des événements qui forgent les souvenirs ou les apprentissages, et notamment la fixation des acquis éducatifs.

Sur le plan affectif, le sommeil joue un rôle important dans la gestion des émotions, qui vont être régulées en partie par les rêves, et donc, entre autres, dans la diminution des angoisses.

Un rituel pour bien s'endormir

Le sommeil ne correspond pas uniquement à un besoin physique. Il a une fonction relationnelle essentielle. Le rituel du coucher est un moment important d'**apaisement**, d'**accompagnement** et d'**échange**. C'est l'occasion de **raconter des histoires** ou de **se confier** dans un espace calme, entre l'agitation de fin de soirée et le moment où l'on va enfin s'endormir.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Il fait pipi au lit

Ce petit accident (ou énurésie nocturne) est généralement dû à un sommeil trop profond, à un manque de maturité du réflexe de miction (quand on se retient de faire pipi) ou à un trouble psycho-affectif. Elle est plus courante chez les garçons.

Lorsque cela arrive à l'un ou l'une de tes baladins, **préserve toujours l'estime de soi de l'enfant** : il ne sert à rien de le punir, de le culpabiliser ou de le ridiculiser car la tension et le stress générés ne font qu'aggraver les symptômes. Assure l'enfant de ta **discretion**, **aide-le** à trouver du linge sec et, préventivement, **installe une veilleuse** pour trouver les toilettes pendant la nuit. Veille à ce que chacun passe aux toilettes avant d'aller au lit et propose éventuellement un deuxième passage avant l'endormissement.

Pour éviter **de mouiller** le lit, certains enfants portent un lange la nuit. C'est bien de convenir avec eux du moment et du lieu où ils veulent l'enfiler. Si tu vois pointer la moquerie, n'hésite pas à consacrer un moment avec le groupe à ce sujet en prévenant les baladins concernés auparavant.



Voir l'histoire *Le premier camp de Loustic* dans *La légende des Baladins*.



Se comparer

Les variations de la taille et du rythme de développement physique sont reliées à des facteurs génétiques et nutritionnels, ainsi qu'à l'âge. **Les enfants se comparent entre eux** et les plus lents à se développer physiquement se sentent parfois inférieurs. Ces variations **se répercutent parfois sur les amitiés**. Les enfants qui semblent différents ou dont les habiletés physiques sont visiblement limitées se retrouvent plus souvent seuls parce que moins acceptés dans le groupe. Les enfants plus habiles, dotés d'un physique qui correspondrait aux stéréotypes de la société, en seront, quant à eux, plus souvent leaders. Ils sont considérés comme plus forts et débrouillards, plus adroits et donc plus sûrs d'eux-mêmes

Voir l'histoire *Des petits, des moyens et des gros* dans *La légende des Baladins*.



Estime de soi

L'enfant peut avoir des difficultés à **accepter ses limites physiques** et être contrarié de ne pas se sentir capable d'en faire plus. **L'adulte l'aide alors à identifier ses difficultés** (lenteur, inhabilité dans le sport, etc.) et **l'accompagne dans sa progression**. En évoluant selon ses capacités, l'enfant accroît ainsi son estime de soi.

Entre six et huit ans, **l'enfant accorde une grande importance à ce que l'adulte pense de lui**, à la façon dont il lui parle ou dont il juge son apparence physique. Cela influence directement sa façon de construire son image corporelle.



Plus d'informations dans le chapitre sur le développement affectif.

T'as vu mes muscles ?

La plupart des enfants acquièrent des habiletés physiques sans difficultés, et dans l'ensemble, sans l'aide des adultes. Ceci, à condition de connaître un développement corporel normal et d'avoir des occasions de s'exercer. **Les différences liées au sexe en matière de développement physique et d'agilité sont minimales à cet âge**, et sur le plan des pulsions sexuelles, c'est le calme avant la tempête de l'adolescence.

Croissance

À l'âge des baladins, les enfants sont **en période de latence**. La croissance rapide et les transformations physiques importantes se sont ralenties. Il continue à grandir, mais à un rythme lent et continu, qui passerait presque inaperçu.

Capacité à marcher

Les enfants peuvent **marcher environ le même nombre de kilomètres que leur âge** (soit 6 km pour un enfant de 6 ans). En respectant cette règle et en veillant à ce que le dénivelé ne soit pas trop important, la marche est adaptée à leurs capacités. Le risque étant qu'une sortie trop difficile ou trop monotone les dégoûte de cette activité.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Les baladins n'aiment pas marcher

Marcher pour marcher ne les amuse pas beaucoup. Tu peux en revanche **susciter leur intérêt et les motiver en fixant un but** à la balade (voir une éolienne, mettre les pieds dans l'eau, etc.). C'est aussi l'occasion d'observer (insectes, végétation, empreintes), de découvrir (bricolage avec les éléments naturels), de vivre des ateliers (se repérer sur une carte, rechercher le balisage), de jouer, raconter des histoires ou chanter.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scout
Nature



Boire et manger

Pris par leurs activités, les enfants ne pensent pas toujours à boire. Leur besoin en eau est pourtant important, car à cet âge, le corps est constitué à environ 70% d'eau. Il est nécessaire, en particulier lorsqu'ils font de l'exercice, de prévoir des temps de pause pour s'hydrater, car leur sensibilité à la sensation de soif est moindre que les adultes. Même si l'eau reste la meilleure boisson (à boire fréquemment et en petites quantités), les aliments riches en eau (comme les fruits et les légumes) contribuent aussi à couvrir les besoins en eau de l'organisme.

Une alimentation variée fournit au corps l'énergie qui lui est nécessaire. Toutefois, les besoins quotidiens de chaque enfant sont différents. Il n'est donc **pas indispensable de forcer un enfant** à manger car l'équilibre alimentaire se fait sur plusieurs jours. On peut par contre l'inciter à goûter pour favoriser ses découvertes alimentaires.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Elle n'a pas faim

Juste après un exercice physique intense, il est possible que certains baladins n'aient pas faim. Leur corps est occupé à éliminer l'acide lactique. Il faut parfois quelques heures (cela dépend des individus) pour que l'appétit revienne.

On a généralement une fâcheuse tendance à **servir de trop grosses assiettes** aux enfants, qu'ils ont du mal à finir. Il vaut mieux servir **plusieurs fois de petites quantités** pour limiter le gâchis de nourriture. Fais confiance à leur sensation de satiété (faim satisfaite) et autorise-les à en laisser un peu dans l'assiette pour garder une petite place pour le dessert. Vous pouvez aborder ce sujet avant un camp, par exemple, lors de la rédaction de la charte de vie. Les baladins s'engagent à goûter les différents plats et les animateurs à ne pas les obliger à manger si les enfants n'en veulent plus.

Plus d'informations dans le cahier *Une intendance au top.*



J'suis comme ça

Prise de conscience du genre

Les garçons et les filles de 6-8 ans possèdent des aptitudes physiques analogues. Les filles sont toutefois généralement plus souples et les garçons ont les avant-bras plus forts. En pratiquant une activité identique, les enfants développent approximativement les mêmes capacités physiques.

Vers 6 ans pourtant, **ils tendent à se conformer aux attitudes que la société attend des filles et des garçons** dans le choix des loisirs, des vêtements ou d'amis du même sexe. Ils répondent ainsi aux attentes des adultes qui les poussent, parfois inconsciemment, à adopter des attitudes correspondant à leur genre.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Des activités pour tous

À l'âge des baladins, les enfants se soucient peu que leur partenaire de jeu soit un garçon ou une fille, l'essentiel étant la motivation à vivre l'activité proposée. Ils aiment la découverte, quelle qu'elle soit, et sont plutôt curieux d'essayer ce qu'on leur propose. C'est parfois toi, animateur, qui dois **mettre de côté tes éventuels stéréotypes**. Il n'y a pas plus de raisons à proposer un foot aux garçons qu'une activité danse aux filles par exemple.

Parlons sexe

L'enfant de 6 à 8 ans est avide de découvertes et se tourne plutôt vers les enfants de son âge pour enrichir son savoir. À cet âge, **il aime dévoiler ses parties sexuelles** ; **observer** leur constitution et leur fonctionnement ; toucher, manipuler, inspecter.

Il s'agit de **vérifications communes non préoccupantes** (regarder comment les autres font pipi, jouer au docteur). La curiosité est essentiellement scientifique. « À quoi ça sert ? Comment ça marche ? ».



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Petits curieux

Si un enfant vient se plaindre qu'un copain l'embête « parce que par exemple, il veut voir son zizi et que lui, il ne veut pas », tu es là pour **poser les interdits sans le culpabiliser**. C'est l'occasion de parler de **ce qui doit rester privé**, de la **pudeur** et du **respect** de l'autre. En revanche, évite de rendre ce type de sujet tabou et trouve l'occasion de répondre à ces interrogations en expliquant bien que ce qui est interdit, c'est de déshabiller ou toucher un autre sans son consentement, etc. Explique-leur calmement le droit de chacun à **préserver son intimité** : « Ton corps, c'est ton corps ». Ses actes peuvent être blâmés, mais pas **sa curiosité, tout à fait légitime**.

Tu as des doutes ?

Si tu as besoin de parler à une personne avec qui tu te sentes en confiance, que tu connais bien, contacte ton équipe d'unité ou ton équipe fédérale pour partager ce que vous venez de vivre et demander des conseils. Lorsque la situation te semble vraiment très compliquée, tu peux faire appel à un soutien professionnel.

Pour obtenir de l'aide sur ces sujets, contacte le 21 : 02.508.12.00 ou lesscouts@lesscouts.be

« Est-ce grave ? »

Dans un premier temps et afin de réagir adéquatement, il importe de se poser les bonnes questions :

- Les faits sont-ils contraints ?
- Sont-ils très répétitifs ?
- Troublent-ils quelqu'un ? (Le staff, l'enfant qui en fait le récit, ceux qui en ont entendu parler...)
- Les personnes impliquées sont-elles sur un pied d'égalité (âge, maturité...) ?
- Quel était le contexte ?

Les réponses à ces questions t'aideront à déterminer s'il y a lieu de s'inquiéter, de faire appel à une **aide extérieure** et d'**informer les parents**.

En revanche, si vos réponses aux questions ci-dessus ont permis à ton staff de dédramatiser, vous pouvez bien entendu prévoir une **activité de réflexion** autour de ce sujet. Offrir un cadre sécurisé dans lequel aborder certaines questions essentielles, même si elles font rougir, permet aux baladins de grandir harmonieusement par rapport à elles aussi, et fait donc partie de ton rôle.



« C'est marrant de voir à quel point les baladins sont curieux de découvrir leur corps. Lors du dernier camp, pendant la douche, les petits baladins comparaient leurs zizis. Ça m'a bien fait rigoler ! »

Marine, animatrice Baladins



EUUH...

CRICH
CRICH

5 Développement SOCIAL



La socialisation s'accélère après 6 ans. L'enfant est de plus en plus intéressé par les autres. Il aime être avec des copains de son âge. Cette confrontation avec ses pairs va l'aider à s'affirmer et à sortir de l'égoïsme de la petite enfance. Dans le même temps, la famille devient moins indispensable.

5 Développement social

Ouverture aux autres

Petit groupe

Vers 6-8 ans, **les enfants aiment se retrouver entre copains**. Ils y trouvent trois éléments essentiels pour pouvoir grandir :

- un espace de liberté où ils sont entre eux ;
- des relations privilégiées pour découvrir l'autre ;
- une vie de groupe dans laquelle il est possible de trouver leur place.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Former des petits groupes

Le petit groupe est l'un des éléments de la méthode scout :

- Les baladins s'y sentent intégrés, s'amuse et retirent un maximum de leurs expériences.
- Les relations y sont particulièrement intenses.
- Chacun y trouve une place et prend conscience de sa valeur, ce qui favorise l'estime de soi.

Il existe différentes manières de créer des petits groupes. Tu peux utiliser un petit jeu existant ou en inventer un pour l'occasion. Il est évidemment possible d'impliquer les baladins à travers des moments de cogestion dans la formation des petits groupes.

La première rencontre

Jusqu'à la cérémonie d'accueil, il est plus facile pour un baladin de faire connaissance avec les autres dans un même petit groupe. Passée cette étape de découverte, n'oublie pas d'en varier la composition en fonction des activités ou des objectifs.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scout

Petit groupe
Première rencontre

Sortir du cercle familial

L'enfant est, en premier lieu, influencé par ses parents puis par ses frères et sœurs ou les adultes qui s'occupent de lui. Ces derniers deviennent de véritables modèles et jouent un rôle d'éducateur même si c'est inconscient.

Vers 8 ans, les copains ont de plus en plus d'influence sur l'enfant. Sa priorité reste le jeu, mais en petit groupe cette fois, alors que peu de temps auparavant, il jouait facilement seul. **Il aime se retrouver avec ses amis**, sans la présence d'un adulte, pour mettre à l'épreuve ses relations sociales.

Mixité, coéducation

À **6 ans**, les enfants jouent **entre filles et garçons**, sans distinction. Mais à **8 ans**, ils préfèrent généralement jouer **entre enfants du même sexe**. La plupart d'entre eux intègrent des préjugés sexistes de par ce qu'ils entendent et considèrent certains rôles comme davantage masculins ou féminins.

La coéducation permet la rencontre d'enfants de sexe différent et vise à diminuer les préjugés liés à la méconnaissance de l'autre.



En étant éduqués ensemble, filles et garçons apprennent à respecter le rythme, les sensibilités et les aspirations de chacun.

En vivant, en mangeant, en jouant ensemble, ils affirment leur identité au travers de relations basées sur la coopération et la reconnaissance de l'autre. **Ils développent des attitudes positives les uns envers les autres. Garçons et filles se rencontrent dans le respect de leurs différences.**

L'enfant, confronté à l'autre, prend conscience de sa propre identité : ses valeurs, ses forces et ses faiblesses, ses talents et ses émotions.

Relation avec les copains

Vers des amitiés privilégiées

À 6 ans, l'enfant est au tout début de la socialisation. Il n'y a pas encore d'affinités précises : l'ami, c'est celui avec qui il joue. À cet âge, il aime être avec deux ou trois autres personnes. C'est l'âge de la cabane: le rayon de relation entre enfants est encore très petit. Dans leur cabane, ils vivent des relations sereines.

Progressivement, l'enfant développe des amitiés privilégiées basées sur les affinités. Le regard des copains prend de plus en plus d'importance et il se conforme à l'image du groupe auquel il appartient.



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Favoriser la coéducation

- En tant qu'animateur, réfléchis à ta propre perception des stéréotypes de genre.
- Décode avec les baladins les stéréotypes qu'ils ont sur les notions filles/garçons.
- Propose des activités stéréotypées à des groupes mixtes (et pourquoi ne pas débriefer pour déconstruire les idées reçues ?).
- Propose des ateliers avec un large choix en laissant chacun choisir ce qu'il aime.

Besoin de solitude

Le besoin de solitude de l'enfant ne traduit pas nécessairement un manque de socialisation. Certains ne peuvent se passer de leurs amis plus de quelques heures, alors que d'autres trouvent suffisant de les voir occasionnellement. Il apprécie des moments d'inactivité ou de solitude qui lui permettent de rêver ou de se reposer. Prendre de la distance avec le groupe peut permettre de se calmer après un conflit ou tout simplement de prendre du plaisir en observant les autres s'amuser.



Gestes de reconnaissance

Être reconnu, trouver sa place dans d'autres groupes que la famille, c'est primordial pour acquérir son autonomie future et pour **forger sa propre identité**. L'important est que l'enfant se sente valorisé dans le groupe, il se préoccupe de son succès social et de sa popularité.

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement affectif.

Curiosité de l'autre

L'enfant de 6-8 ans **va facilement à la rencontre des autres enfants de son âge**, qu'il ait besoin d'un copain de jeu ou qu'il soit intrigué par un autre enfant du groupe.

S'il fait déjà partie d'un groupe, il en sera satisfait (même si les amitiés au sein de groupe peuvent être fluctuantes), mais s'il arrive dans un lieu où il ne connaît personne, l'enfant **se fait facilement de nouveaux amis**.

Rejet

Il choisit les copains qui ont les mêmes centres d'intérêt que lui. Il peut avoir du mal à accepter ceux qui semblent trop différents à ses yeux (ceux qui l'embêtent, qu'il ne considère pas assez agiles ou ceux qui sont perçus comme étant les plus turbulents).

Vers 8 ans, il a aussi tendance à ne plus jouer avec les enfants de l'autre sexe.

Le phénomène de bouc émissaire (une personne rendue responsable de toutes les fautes) apparaît plutôt **vers 9 ans**, même s'il peut exister avant.



Voir l'histoire *Les lunettes* dans *La légende des Baladins*.



Valeurs

En l'initiant **aux règles morales**, les parents ont aussi, pour l'enfant, valeur d'exemple. C'est en les voyant se conduire de telle ou telle manière que l'enfant assimile – ou non – la valeur des règles sociales. C'est en fonction de la façon dont ses parents le traitent, et traitent les autres, que l'enfant apprend – ou n'apprend pas – le respect de l'autre. C'est toujours, en effet, **aux actes** que l'enfant s'identifie.

Lors du processus de socialisation, l'enfant se voit également transmettre des valeurs par les personnes qu'il considère comme des références. Il agit comme elles parce qu'il les aime et qu'elles représentent une image vers laquelle il aimerait tendre. D'où l'importance pour l'animateur de se comporter de manière exemplaire.

L'enfant développe alors le **respect de l'autre**, la **collaboration** et la **préoccupation pour autrui** et prend conscience des qualités ou défauts des personnes.



Monsieur Loyal comme moyen d'expression et de partage

La ribambelle, c'est le début de la vie en groupe chez les scouts. Le baladin y explore la relation et les valeurs nécessaires pour son fonctionnement. Mets en place Monsieur Loyal avec les baladins pour faire évoluer le groupe !

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie
Monsieur Loyal



Sortie progressive de l'égoïsme

Bye bye égoïsme

À 6 ans, l'enfant pense que **les autres partagent son point de vue** et ne comprend pas toujours qu'ils ne soient pas du même avis que lui. Il aime le jeu où il fait semblant : il met en scène des situations de la vie mais arrange les choses au gré de sa fantaisie.

Cependant, **entre 6 et 8 ans**, l'enfant **quitte progressivement l'égoïsme** pour s'intéresser à ce que vit l'autre, apprendre à l'écouter et s'insérer dans le fonctionnement du groupe.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Favoriser la coopération pour enrichir la dynamique de groupe

La coopération valorise auprès des enfants le respect, la confiance et l'esprit d'équipe. Elle participe au développement de la socialisation de l'enfant. Comment la favoriser ?

- Vivre des conseils.
- Effectuer des tâches à plusieurs.
- Partager des responsabilités.
- Participer à des jeux de coopération.
- Prendre des décisions communes (via le conseil).
- Aider une personne en difficulté.
- Accompagner les nouveaux baladins lors de la première rencontre.
- Réaliser un projet commun.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie
Conseil

Vie de groupe

S'intégrer, se disputer, se réconcilier, trouver un arrangement : tout cela fait partie de l'apprentissage de la vie de groupe. C'est lui rendre service que de laisser l'enfant se débrouiller le plus souvent possible (sauf cas particulier de situation de danger, où l'intervention rapide d'un adulte est indispensable). **Entre 6 et 10 ans, les expériences de vie en groupe sont déterminantes** pour la socialisation de la personne. Il est donc essentiel de proposer à tes baladins de vivre des conseils.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scoutie
Petit groupe

TON RÔLE D'ANIMATEUR

« Je me dispute toujours avec Enzo ! »

Les baladins connaissent sans doute bien des moyens pour résoudre les conflits ou même éviter d'en arriver à la dispute. **Tu peux organiser un moment où ils partagent ce qu'ils ressentent** et leurs solutions pour éviter ou gérer ces situations. On peut créer ensemble une fresque avec des dessins qui illustrent ces bonnes pratiques. Grâce à cela, on pourrait aussi alimenter Monsieur Loyal...

Plus d'informations dans le chapitre sur le développement affectif.

Solidarité

L'enfant de 6 à 8 ans trouve normal d'être solidaire. Il ne fait pas de distinction entre les personnes qu'il connaît ou celles qu'il ne connaît pas quand il s'agit de leur apporter du soutien. Il aime agir avec son groupe de copains pour aider les autres. C'est à cette période qu'il défend le plus ardemment la nature, les animaux et les personnes en difficulté.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

L'action de service

Vivre une action de service permet au baladin et à la baladine de mettre en pratique son envie d'aider l'autre. **Il a besoin de concret**. C'est pourquoi, pour comprendre le sens des actions qu'on lui propose, il ou elle doit les vivre du début à la fin pour appréhender l'impact de ses gestes : il est impliqué, de la recherche d'idées à la mise en pratique de l'action de service.

Lorsque tu proposes un projet aux baladins, explique-leur au préalable pourquoi tu as fait ce choix et quels sont les objectifs de leur action.



Développement de l'esprit critique

Grâce à son regard de plus en plus tourné vers l'extérieur, et donc à sa confrontation avec l'autre, l'enfant développe son esprit critique.

Plus l'adulte favorise la parole dans un climat de confiance et **plus l'enfant s'autorise à parler et à exposer son point de vue**. L'échange d'opinion est d'autant plus facile lorsque l'enfant évolue dans un petit groupe.

Il connaît celui avec lequel il échange et a appris à le respecter. En se confrontant aux autres individus et aux règles définies pour le groupe, l'enfant apprend à négocier. **Il exprime ses idées, défend ses opinions et développe une argumentation.**



TON RÔLE D'ANIMATEUR

Éduquer à l'esprit critique

Un atelier philo invite les baladins à échanger sur un sujet de leur choix. Il n'a pas pour but d'apporter des réponses définitives, mais de pousser à la réflexion par l'échange.

Construire un goûter philo

- Choisis un thème selon les circonstances, les besoins ou les attentes.
- Utilise une histoire (pourquoi pas issue de *La légende des Baladins*) pour introduire la réflexion.
- Réfléchis aux questions que pourraient te poser les baladins.
- Prévois des questions de relance.
- Planifie le moment pour vivre l'animation.
- Définis la taille du groupe idéal (pour que chacun puisse prendre la parole).
- Choisis un lieu et un décorum.

Plus d'informations dans le cahier *L'animation spirituelle*.



« Il serait préférable que le nombre de garçons dans la troupe ne dépasse pas 32. Je suggère ce nombre parce que, dans mon travail éducatif avec les garçons, j'ai découvert que 16 était le nombre que je pouvais suivre, si je voulais établir un rapport personnel avec chacun et leur faire exprimer leur personnalité. En admettant que d'autres soient deux fois plus habiles que moi, le total est de 32. »

Baden-Powell, *Aids to Scoutmastership*, 1919

Cogestion

L'esprit de collaboration se met petit à petit en place. L'enfant aime de plus en plus prendre part à des décisions. Il est conscient des différences existant entre lui et l'adulte et trouve dans son groupe de pairs le moyen de se montrer grand.

TON RÔLE D'ANIMATEUR

Et le conseil ?

Vivre des conseils à la ribambelle est essentiel pour que le baladin prenne conscience que les autres peuvent avoir des avis différents du sien.

Pour un conseil réussi

- Veille à la durée, au risque de perdre l'attention du baladin.
- Prépare le conseil : mets en place une activité qui permet au baladin de se forger un avis sur la question.
- Évite l'effet de groupe : propose des moyens d'expression autres que l'oralité (chaque baladin réalise un dessin par exemple).
- Distribue la parole grâce à un objet symbolique.
- Utilise des supports visuels.

Plus d'infos dans
BALISES
pour l'animation scout

Conseil

La vie chez les Baladins n'est qu'une étape dans la vie d'un enfant. Une étape durant laquelle l'animateur lui donne la main pour lui faire découvrir la ribambelle, ses secrets, ses habitudes, ses aventures... et l'aide à y trouver sa place. Là, le baladin apprend à vivre en groupe, il joue, rit, discute, tient conseil, fait des projets. En un mot : il prend confiance.

Et puis... Vient un jour où l'enfant devenu grand éprouve le besoin de se passer de la main de son animateur pour suivre son propre chemin, faire ses propres choix ou simplement passer à la suite. Il est alors temps pour l'adulte de lâcher prise : son rôle est terminé.

Peut-être les enfants auxquels tu diras au revoir un jour ne trouveront-ils jamais l'occasion de te dire merci pour tout ce que tu leur auras apporté, peut-être ne les reverras-tu plus. Mais tu auras joué dans leur vie un rôle aussi éphémère qu'unique et essentiel.

BIBLIOGRAPHIE

- *Jouer pour grandir*, Temps d'arrêt, Sophie Marinopoulos, Yapaka.be, Bruxelles, 2012.
- *Et si on jouait ? Le jeu durant l'enfance et pour toute la vie*, Francine Ferland, Éditions de l'Hôpital Sainte-Justine, Montréal, 2005.
- *L'estime de soi des 6-12 ans*, Danielle Laporte, Lise Sévigny, Éditions de l'Hôpital Sainte-Justine, Montréal, 2002.
- *La sexualité des enfants*, Pr Jean-Yves Hayez, Éditions Odile Jacob, Paris, 2004.
- *Psychologie du développement*, Kathleen Stassen Berger, Éditions Modulo, Mont-Royal, 2000.
- *Accueillir des enfants de 3 à 12 ans : viser la qualité*, ONE, Bruxelles, 2007.
- *Sanctionner sans punir, Dire les règles pour vivre ensemble*, Elisabeth Maheu, Éditions Chronique Sociale, 2005.
- *Gérer les comportements difficiles chez les enfants*, Paul Leurquin, Stéphane Vincelette, Éditions Erasme, 2013.
- *Le Ligueur, Impertinente : vraiment ?*, 30 avril 2014.
- *La psychomotricité au service de l'enfant*, Bruno De Lièvre et Lucie Staes, Éditions De Boeck, 2006.
- *La motivation en contexte scolaire*, Rolland Viau, Éditions De Boeck, 2003.
- *Sciences Humaines n°259, Psychologie de l'enfant : état des lieux*, mai 2014.
- *Le développement social de l'enfant et de l'adolescent*, Berthe Reymond-Rivier, Mardaga, 1997.
- *Parler pour que les enfants écoutent, écouter pour que les enfants parlent*, Adèle Faber et Elaine Mazlish, Relations plus, 2012.
- sommeil.univ-lyon1.fr > L'enfant et le nouveau-né > Le sommeil et les rythmes de l'enfant.



BALADINS

À la ribambelle, je prends confiance.

