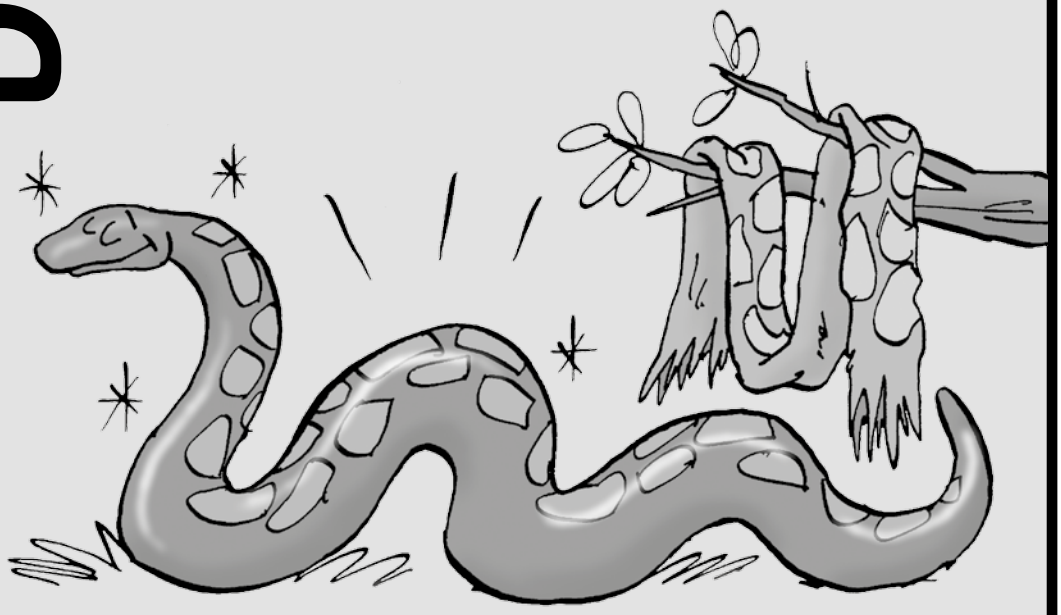
1,50 €

LES SCOUTS LOUVETEAUX

TEMPS DE LA MUE



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

Ce cahier a été conçu pour t'aider dans la préparation et la mise en œuvre du Temps de la mue. Il constitue la mise en pratique de ce qui t'est présenté dans les *Balises pour l'animation scoute* en lien avec les *Traces de loup* de tes louveteaux. Tu y découvriras en quoi consiste ce bivouac particulier ainsi qu'une série de propositions de mise en œuvre.

Pour chaque étape, une fiche te présente :

- la répartition de ta meute (en groupe d'âge, en sizaine, en groupe mixte) ;
- les consignes pour les loups ;
- les éléments de la relation mis en exergue ;
- des questions pour poursuivre la réflexion ;
- le lien avec les *Traces de loup* ;
- des alternatives possibles ;
- le matériel à prévoir.

Merci à Marie, pour avoir rêvé le parcours tout entier, à Vincent pour la richesse de sa réflexion sur l'outil, à Marc pour avoir couché sur papier ce qui devait être au départ un "petit" cahier, à l'équipe Médias pour l'avoir fait tout beau et aux animateurs du T3 Louveteaux de Toussaint 2013 pour leur relecture attentive et leurs suggestions.

Bonne chasse à toi !
Anaïs, animatrice fédérale Louveteaux

© Les Scouts ASBL
Éditeur responsable : Jérôme Walmag
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
1re édition : octobre 2013
Dépôt légal : D/2013/1239/23

www.lesscouts.be

SOMMAIRE

1. **Premiers pas** 5
   - La relation 5
   - Un bivouac particulier 5
   - Les objectifs du Temps de la mue 6
   - Pourquoi le nom "Temps de la mue" ? 6
   - Un souvenir dans le local 6
   - Quand ? 6
2. **Le Temps de la mue** 7
   - Des idées de mise en œuvre 7
3. **Le parcours d'activités** 10
   - OK ou KO 11
   - Mime tes humeurs 12
   - Jeu de rôle 13
   - Ensemble 14
   - C'est toujours lui qui commande 15
   - J'ai un truc à dire 16
   - Jeu de l'aveugle 17
   - Dessine-moi la paix 18
   - Le sourd et le muet 19
   - Photolangage 20
   - La mascotte 21
   - Ma place dans le conseil 22
4. **Les défis de meute** 23
   - Suggestions de défis 23
5. **Temps bonus** 25
   - Des histoires 25
   - Cher moi de l'année prochaine 27
6. **Comment fabriquer Kaa** 28
7. **Quelques notions théoriques** 29

1 Premiers pas

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

Pourquoi ce cahier ?

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

La relation

La relation, c'est le ciment de tout ce que l'on construit dans le scoutisme. La relation est partout et dans tout : entre les scouts, entre les animateurs, entre les animateurs et les scouts… Le scoutisme se nourrit de la qualité des liens qui se tissent entre tous.

Le Temps de la mue propose à chaque scout de développer certains outils pour améliorer la relation déjà installée au sein du groupe. Lors de différentes activités ludiques, les louveteaux seront sensibilisés, entre autres, au sentiment d'appartenance, à l'écoute, à la place de chacun, au rôle de la communication nonverbale, à la gestion de conflits, etc.

Un bivouac particulier

Chez les scouts, le bivouac est un moment où chaque jeune fait le point sur ses découvertes passées et à venir. Il prend du temps pour se rendre compte de ce qu'il a vécu et il peut alors se réjouir des nouvelles compétences qu'il intègre à ses bagages.

Le Temps de la mue est un bivouac particulier car il permet à chaque louveteau de faire le point, une fois par an, sur ce qu'il a appris dans sa relation avec les autres membres de la meute. Au travers d'une animation, il est invité à réfléchir sur sa manière de vivre "ici et maintenant" avec ses pairs.

Pour aller plus loin

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

Les objectifs du Temps de la mue

L'enjeu principal du Temps de la mue est la socialisation du louveteau. Grâce à ce que les animateurs mettent en place, celui-ci développe son plaisir et sa volonté d'écouter, de s'affirmer, de respecter, de comprendre, de participer et d'agir en coopérant avec les autres.

Le louveteau est à un âge qui lui permet de réfléchir à ses actions passées. Il est donc prêt à mettre des mots sur ce qui fonctionne plus ou moins bien pour lui dans la meute et à vivre ses premiers retours sur soi.

Le Temps de la mue permet au louveteau :

- de réfléchir à la manière dont il vit avec les autres ;
- de prendre conscience qu'en un an, il a grandi ;
- de se rendre compte de la place qu'il occupe au sein de la meute et de la façon dont il vit déjà pleinement avec les autres ;
- de se fixer un objectif relationnel pour la deuxième partie de l'année.

Pourquoi le nom "Temps de la mue" ?

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

Un souvenir dans le local

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

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

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

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

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

Quand ?

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

Pourquoi à partir du deuxième trimestre ?

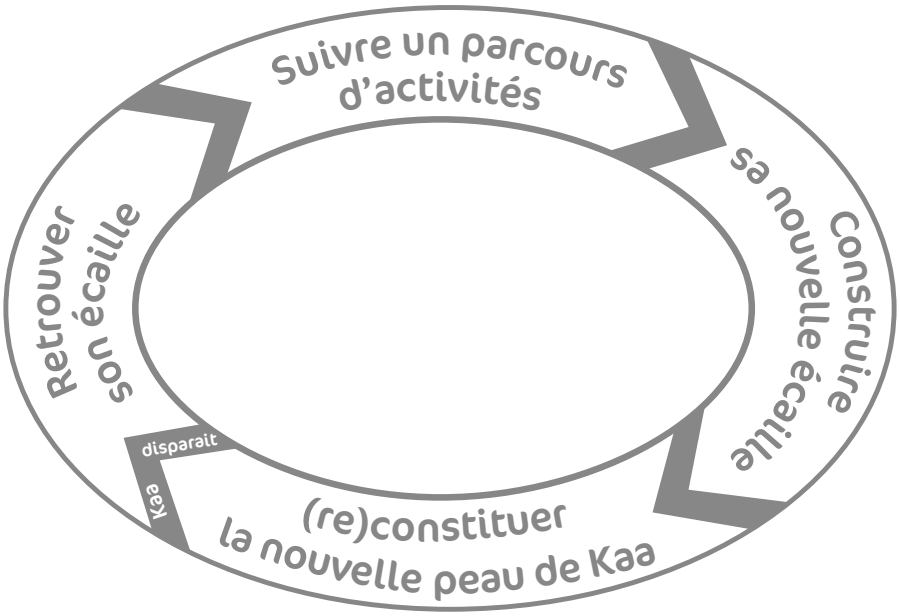
- En tant que louveteau, il faut du temps pour se connaître et pouvoir évoquer des situations concrètes qu'on a vécues.
- En tant qu'animateur, il te faut un certain temps pour connaître tes loups et leur proposer les activités qui leur correspondent au mieux.

Pourquoi en dehors du camp ?

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

2 Le Temps de la mue

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



Des idées de mise en oeuvre

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

1. Kaa a disparu

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

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

À toi de te montrer créatif !

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

2. Suivre un parcours d'activités

Pour amener les louveteaux à réfléchir à la qualité de leur relation avec les autres et à découvrir de nouveaux outils pour l'améliorer encore, tu peux réaliser une série d'activités, détaillées dans les pages suivantes. Tu trouveras dans le schéma ci-dessous la structure générale du parcours d'activités.

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

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

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

1 EN GROUPE D'ÂGE pages 11-14
Réconciliation
Communication non verbale
Esprit de groupe

DÉFI DE MEUTE pages 23-24

2 EN SIZAINE page 15
Place de chacun

DÉFI DE MEUTE

3 EN GROUPE MIXTE page 16
Gestion de conflits

DÉFI DE MEUTE

4 EN GROUPE D'ÂGE pages 17-20
Confiance
Écoute
Interprétation
Respect

DÉFI DE MEUTE

5 EN SIZAINE page 21
Appartenance

DÉFI DE MEUTE

6 INDIVIDUEL page 22

3. Construire son écaille individuellement

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

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

Quelques conseils pour aider le louveteau à rédiger son objectif.

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

Exemples d'objectifs

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

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

Comment fabriquer Kaa ? Voir point 6 de ce cahier.

4. Reconstituer la nouvelle peau de Kaa

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

Quelques points d'attention

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

3 Le parcours d'activités

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

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

OK ou KO

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

Objectifs pour la relation

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

Consignes de l'activité

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

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

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

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

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

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

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

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

Des questions pour aller plus loin

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

Place de l'animateur

Un animateur suffit pour énoncer les différentes situations. L'animateur ne participe pas à l'activité.

Il doit s'assurer qu'aucun jugement ne soit posé par les louveteaux sur les réponses des autres mais également que chaque enfant exprime son avis (sans l'influence du groupe).

Alternative

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

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

MIME TES HUMEURS

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

Objectifs pour la relation

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

Matériel

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

Consignes de l'activité

1. Les louveteaux miment des situations ou des moments de leur vie (scoute ou pas) où ils se sont sentis heureux, joyeux, tristes, anxieux, agressifs...

   Les autres louveteaux doivent reconnaître le sentiment, l'émotion ou l'humeur mimée.

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

Des questions pour aller plus loin

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

Place de l'animateur

L'animateur peut aider le louveteau à se remémorer un moment particulier.

Le débriefing doit davantage traiter des sentiments plutôt que des situations.

Alternative(s) ou prolongement

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

Dans le ***Traces de loup* orange**, le louveteau peut découvrir des émoticônes symbolisant différentes émotions qu'il peut ressentir.

Le louveteau peut également découvrir les différents moyens de communication du loup : ses mimiques, son urine, sa queue ou son hurlement.

JEU DE RÔLE

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

Objectifs pour la relation

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

Matériel

- Les cartes avec les différents rôles pour chaque situation

Consignes de l'activité

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

Exemples de situations :

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

Choisis de préférence des situations qui correspondent au vécu de ta meute, à un événement qui s'y est produit, etc.

Des questions pour aller plus loin

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

Place de l'animateur

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

Alternative(s)

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

Je fais de mon mieux pour intégrer de nouveaux joueurs, même si le jeu a déjà commencé.

TRACES DE LOUP

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

ENSEMBLE

- **En groupe d'âge**
- **Pour les louveteaux de 11 à 12 ans**

Objectifs pour la relation

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

Consignes de l'activité

1. Compléter le texte de la chanson sans écouter. Laisser les louveteaux émettre des propositions.
2. Écouter la chanson *Ensemble* de Pierre Rapsat.
3. Compléter le texte lacunaire de la chanson.
4. Réfléchir ensemble au sens des mots qu'on a retrouvés ainsi qu'au sens de la chanson : si on devait les expliquer à des Martiens, comment les définirait-on ?
5. Vivre ensemble à la meute, qu'est-ce que cela signifie ? Est-ce important ? Pourquoi ?

   En guise de retour sur soi, compléter la page 15 du *Traces de loup* en écrivant les réponses autour du mot "Ensemble".

Des questions pour aller plus loin

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

Alternative(s)

D'autres chansons peuvent être choisies :

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

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

Matériel

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

Ensemble, ensemble
Même si l´on est ……
Et savoir traverser le temps
Tout simplement, ensemble

Ensemble, ensemble
Découvrir que l´on a un ……
Vivre les mêmes ……
Avoir le …….. qui tremble

Sur cette étrange ……
Où le plus beau côtoie l´immonde
Pour se défendre
Tout ce que l´on cherche à nous prendre
Tout ce que l´on cherche à nous vendre pour se ……

Ensemble, ensemble
Même si l´on est différent
Et savoir traverser le ……
Tout simplement ensemble

Car même si tout va plus vite
Il y a autant de choses …….
Autour de nous
Dans les images qu´on nous propose
Autant de gens qui s´opposent
Et de portes closes

Mais ensemble, ensemble
Découvrir que l´on a un don
Vivre les mêmes émotions
Avoir le cœur qui tremble

Qu´on adore ou qu´on s´ignore
De toute façon
Entre ceux qui viennent et ceux qui s´en vont
Entre les rires et les larmes, les ……
Passe, passe et on passe le temps
Tout simplement ensemble

Ensemble, ensemble
Même si l´on est différent
Ensemble, ensemble
Et savoir traverser le temps
Vivre les mêmes émotions
Avoir le cœur qui tremble
Simplement ensemble ensemble
Simplement ensemble.

C'EST TOUJOURS LUI QUI COMMANDE

- En sizaine

Objectifs pour la relation

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

Consignes de l'activité

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

Quelques exemples ?

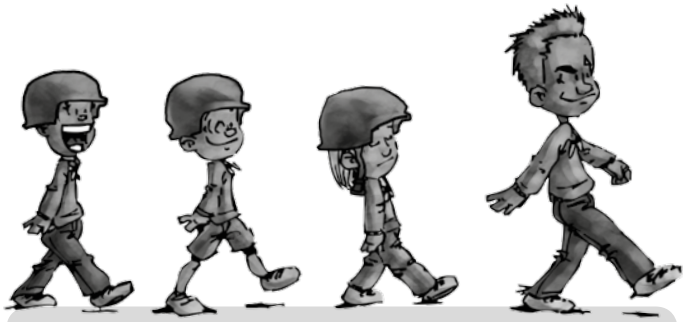
- Construire une cabane, une tanière, un objet…
- Donner l'avis de la sizaine au conseil de meute.
- Choisir le cri ou la couleur de sizaine.
- Se déplacer avec une carte ou un plan.
- Récolter les indices d'un jeu.
- Choisir la recette ou le menu du concours cuisine.
- Décider de celui ou celle qui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

Expliquez comment cela s'est déroulé.

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

Alternative(s)

Les fiches *Sensaction* peuvent lancer une réflexion sur la vie en groupe et l'art de décider ensemble. Elles sont disponibles en téléchargement sur www.lesscouts.be > Télécharger.



Des questions pour aller plus loin

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

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

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

J'AI UN TRUC À DIRE

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

Objectifs pour la relation

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

Matériel

Télécharge les témoignages de louveteaux sur www.lesscouts.be > Télécharger > Louveteaux.

Consignes de l'activité

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

Retranscription des messages vocaux

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

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

Des questions pour aller plus loin

- **Situation 1** : Toi aussi tu as peut-être déjà rejeté un louveteau. Comment ferais-tu pour que ça ne se reproduise plus ?
- **Situation 2** : Des louveteaux de la meute ont peut-être déjà rigolé de toi ? Tu sais que ce n'est pas agréable ! Quel geste pourrais-tu faire pour aider un autre louveteau au lieu de te moquer de lui ?
- **Situation 3** : Il t'est déjà peut-être arrivé de dire des mots méchants ou désagréables à un autre louveteau. Mais au lieu de dire ces mots, n'existe-t-il pas d'autres solutions ?
- **Situation 4** : À la meute, tu as peut-être déjà triché ? Comment les autres ont-ils réagi ?

Alternative(s)

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

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

JEU DE L'AVEUGLE

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

Objectifs pour la relation

Développer le sentiment de confiance entre les louveteaux.

Consignes de l'activité

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

Alternative(s)

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

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

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

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

Des questions pour aller plus loin

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

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

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

DESSINE-MOI LA PAIX

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

Objectifs pour la relation

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

Consignes de l'activité

1 Les louveteaux dessinent un moment où :

- ils ont réussi à faire la paix ;
- une dispute a pris fin ;
- un louveteau a demandé pardon.

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

Alternative(s)

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

Des questions pour aller plus loin

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

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

LE SOURD ET LE MUET

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

Objectifs pour la relation

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

Consignes de l'activité

Un louveteau se bouche les oreilles pour ne rien entendre : c'est le sourd. Un autre louveteau ne peut pas parler : c'est le muet. Le but du jeu est que le muet et le sourd arrivent à comprendre un message court (d'abord le sourd vers le muet, puis l'inverse). Entre eux deux, tous les autres louveteaux créent un mur de perturbations. Ils bougent, font du bruit, parlent ensemble pour que la communication soit rendue plus difficile entre le louveteau sourd et le louveteau muet.

Exemples de message à faire passer, **les Maîtres-mots de la jungle** :

- *Bonne chasse à toi qui gardes la loi.* (Akela)
- *Œil qui perce la nuit, sans laisser de trace fuit.* (Bagheera)
- *Nous sommes du même sang toi et moi.* (Chil)
- *Cœur brave et langue courtoise te mèneront loin dans la jungle.* (Kaa)
- *Chasse pour ta faim et non ton plaisir, car la rivière est là pour boire et non pour la salir.* (Hathi)
- *La jungle est grande et le louveteau petit. Il doit apprendre à se taire et méditer.* (Baloo)

Alternative(s)

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

Des questions pour aller plus loin

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

Dans le ***Traces de loup*** **jaune**, une des pages est consacrée à ce jeu.

Les questions de réflexion sont également posées sur cette même page. Découvre également une série d'expressions autour du loup.

PHOTOLANGAGE

- **En groupe d'âge**
- **Pour les louveteaux de 11 à 12 ans**

Objectifs pour la relation

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

Matériel

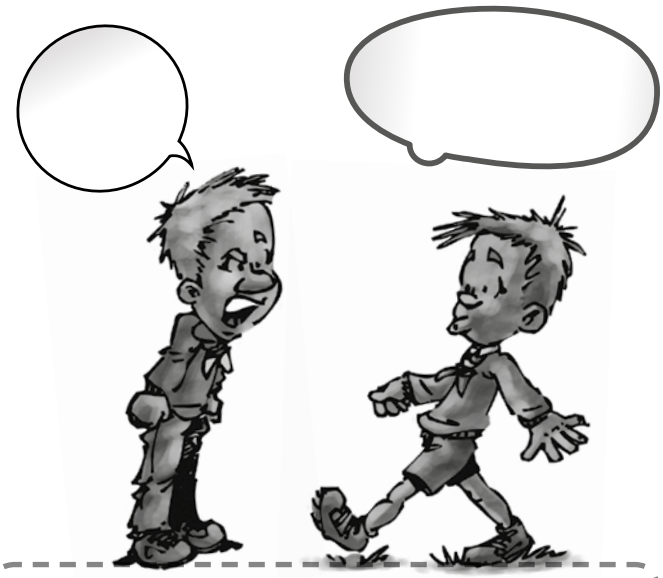
- les dessins du *Traces de loup* blanc
- un crayon pour chacun

Consignes de l'activité

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

Des questions pour aller plus loin

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



TRACES DE LOUP

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

Alternative(s)

Max et Lili. Ces petits livres traitent des difficultés de la vie rencontrées par les enfants. Ils sont facilement accessibles en bibliothèque et peuvent être lus ensemble pour amorcer la discussion.

- *Lili se dispute avec son frère.*
- *Max et Lili ont volé des bonbons.*
- *Max veut se faire des amis.*
- *Max se bagarre.*
- *Max a une amoureuse.*
- *Lili se fait toujours gronder.*
- *Lucien n'a pas de copains.*
- *Max et Lili veulent être gentils.*
- etc.

LA MASCOTTE

- En sizaine

Objectifs pour la relation

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

Matériel

- papier
- carton

Consignes de l'activité

Les louveteaux doivent se choisir une mascotte pour leur sizaine.

Chaque animateur va questionner les louveteaux sur une des facettes de leur future mascotte.

Exemple :

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

Après avoir répondu à l'ensemble des questions, la sizaine réalise sa mascotte en tenant compte des différentes facettes choisies ensemble.

Des questions pour aller plus loin

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

TRACES DE LOUP

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

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

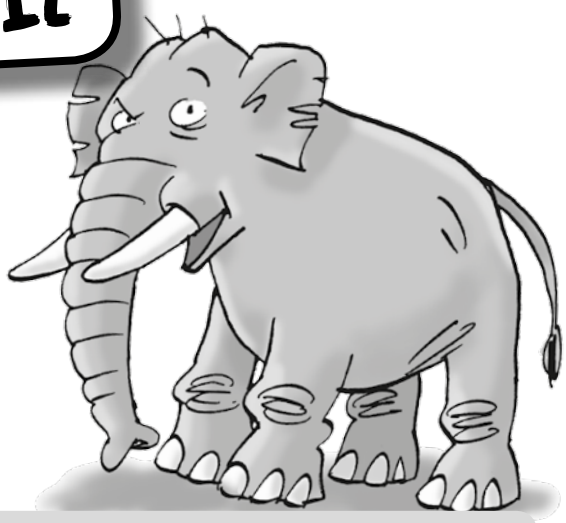
Alternative(s)

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

- **R**êveur
- **O**gre
- **U**nis
- **G**éniaux
- **É**normément motivés

MA PLACE DANS LE CONSEIL

- Individuel



Objectifs pour la relation

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

Consignes de l'activité

Complète les trois phrases suivantes avec des faits, des comportements ou des attitudes concrètes :

- Au conseil, comme Baloo qui prend la parole, je…
- Au conseil, comme Hathi qui écoute, je…
- Au conseil, comme Akela qui prend des décisions et s'organise, je…

TRACES DE LOUP

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

Tu y trouveras :

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

Des questions pour aller plus loin

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

4 Les défis de meute

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

Suggestions de défi

La tour de legos

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

Des questions pour débriefer et aller plus loin.

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

Le puzzle

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

Des questions pour débriefer et aller plus loin.

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

L'orchestre

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

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

Des questions pour débriefer et aller plus loin.

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

Koh Lanta

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

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

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

Des questions pour débriefer et aller plus loin

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

Le Titanic

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

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

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

5 Temps bonus

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

Des histoires

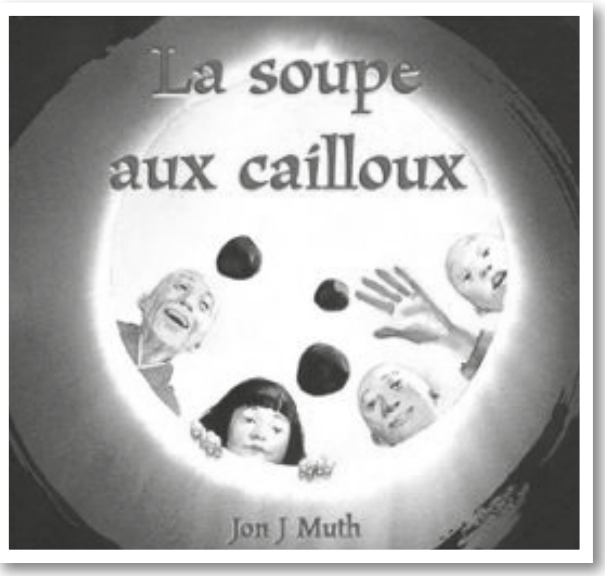
La soupe aux cailloux

Jon J. Muth, Circonflexe, 2004.

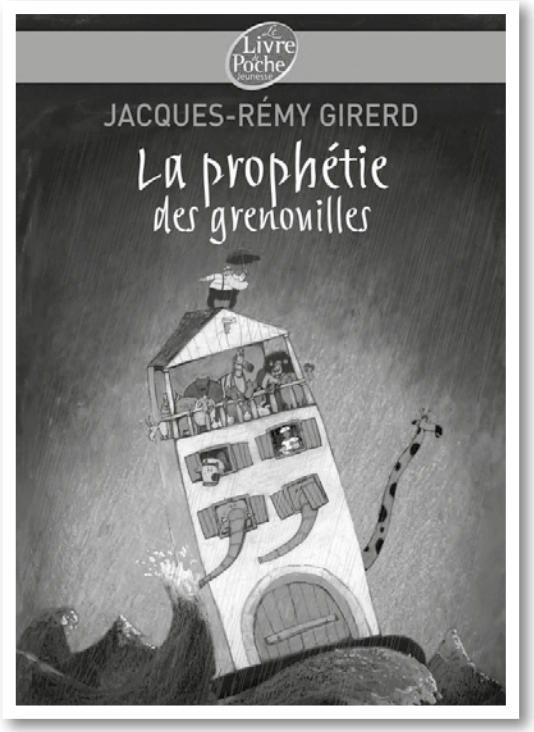
Trois moines préparent une soupe aux cailloux (de l'eau et trois cailloux) dans un village où chacun travaille de son côté, où on se parle peu. Petit à petit, les habitants viennent apporter leur contribution, parfois modeste mais toujours généreuse, à cette soupe. Finalement, tout le village déguste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

Des questions pour débriefer et aller plus loin

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



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



La prophétie des grenouilles

Jacques-Rémy Girerd, Hachette Jeunesse, 2007

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

Des questions pour débriefer et aller plus loin

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

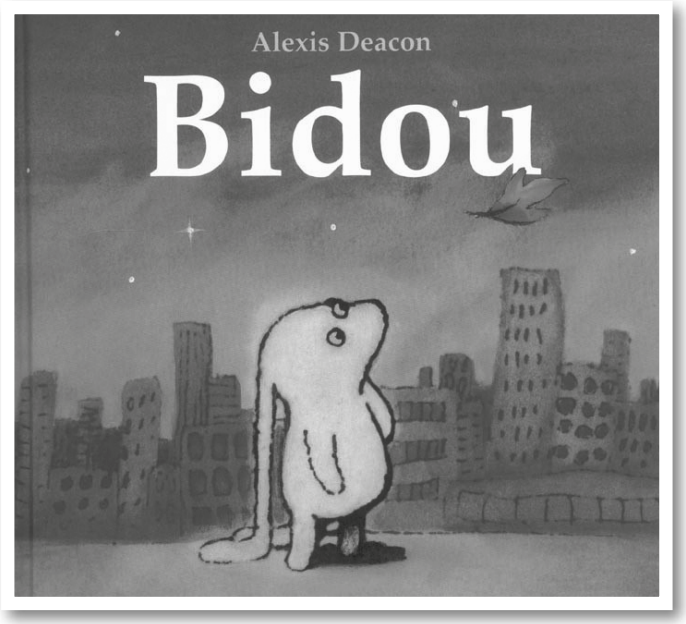
Bidou

Alexis Deacon, Kaleidoscope, 2003

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

Des questions pour débriefer et aller plus loin

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



Bascule

Yuichi Kimura, Didier Jeunesse, 2005

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

Des questions pour débriefer et aller plus loin

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

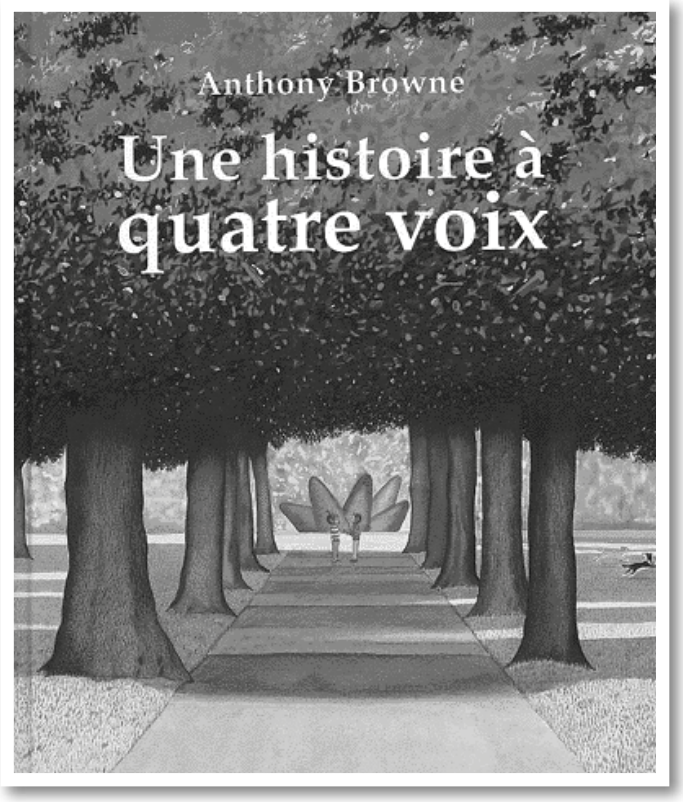
Une histoire à quatre voix

Anthony Browne, Kaléidoscope, 1998.

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

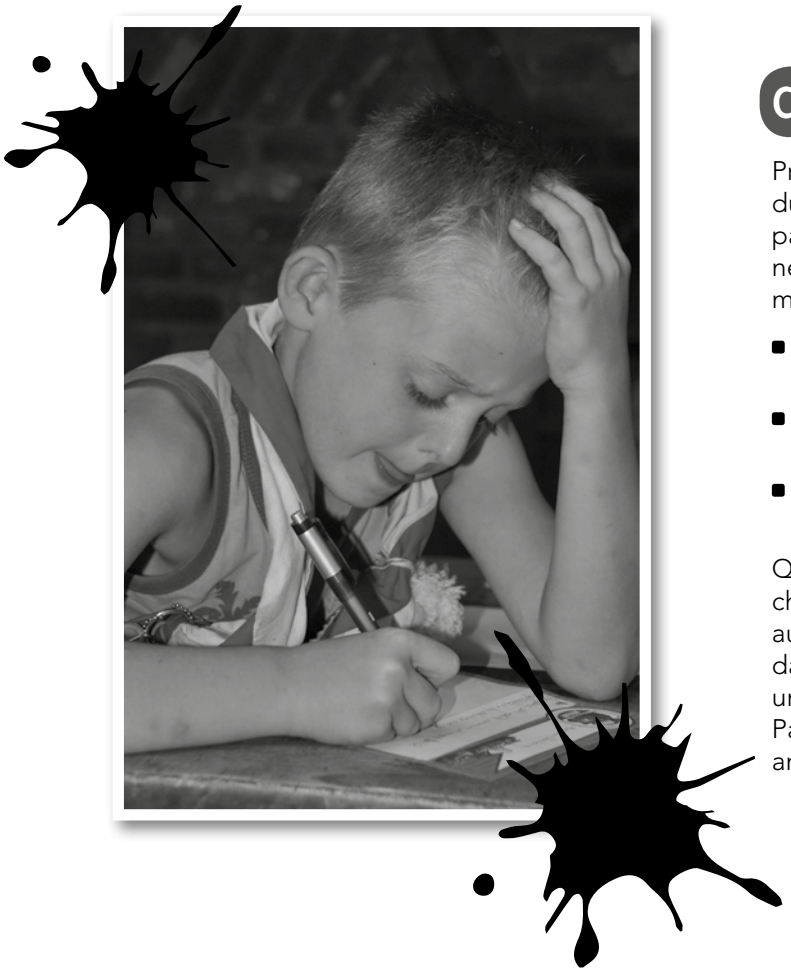
Une femme de condition aisée conduit son fils Charles au parc avec leur chienne Victoria. Un chômeur se rend au parc avec sa fille Réglisse et leur chien Albert. Les deux chiens puis les deux enfants jouent ensemble. La mère, offusquée, sépare les enfants et arrête leurs jeux. Le garçon offre une fleur à la fille. Chacun rentre chez soi.

Chaque personnage a un point de vue différent sur les évènements. Celui-ci est exprimé à travers leur regard sur les autres, l'expression de leurs sentiments, leur vision du monde...



Des questions pour débriefer et aller plus loin

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



Cher moi de l'année prochaine

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

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

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

6 Comment fabriquer Kaa

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

Matériel nécessaire

Pour les écailles

- le carton d'un rouleau de papier toilette par louveteau ;
- une perforatrice ;
- des attaches parisiennes ;

- quatre couleurs (crayons, peinture...) :
  - rouge pour les louveteaux de 1re année
  - orange pour les louveteaux de 2e année
  - jaune pour les louveteaux de 3e année
  - blanc pour les louveteaux de 4e année
- des éléments de décoration dans les quatre couleurs (paillettes, gommettes, perles, boutons, plumes, papier crépon, chiffonnette, feutrine…) ;
- de la colle ou un pistolet à colle.

Pour la tête

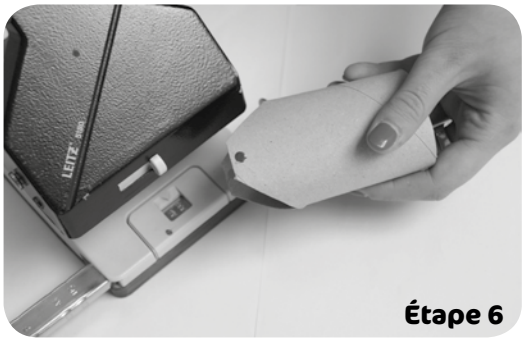
- un rouleau de papier plus grand (rouleau d'essuie-tout) ;
- des cure-pipes pour la langue ;

- des petites billes pour les yeux.

Les étapes

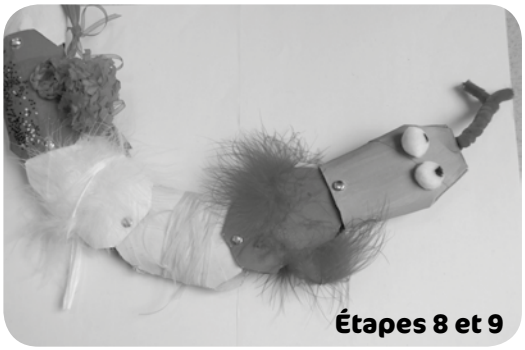
1. Prépare un carré de 3 cm de côté et coupe-le en deux en diagonale de manière à obtenir deux triangles à angle droit.
2. Place le gabarit "triangle" sur une extrémité du rouleau, l'angle droit se trouvant à l'intérieur.
3. Marque sur le rouleau les sommets du triangle.
4. Découpe le triangle que tu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

Étapes 1 à 5



Étape 6

Étape 7



Étapes 8 et 9

7 Quelques notions théoriques

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

La communication non verbale

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

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

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

Émotions et sentiments

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

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

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

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

L'empathie

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

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

La collaboration

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

La cogestion

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

Pour aller plus loin :

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

Le conflit

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

La gestion de conflit

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

Tenter de résoudre un conflit sans tenir compte des spécificités de la situation conflictuelle particulière serait inefficace.

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

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

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

Stop

Identifier

Rechercher

Évaluer

Planifier

Dessin de Pierre Kroll paru dans :
Négocier, ça s'apprend tôt !, Élizabeth Crary, Université de Paix, 1997.

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

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

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

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

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

TRACES DE LOUP

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