

5^e édition
2026

TRACES DE LOUP



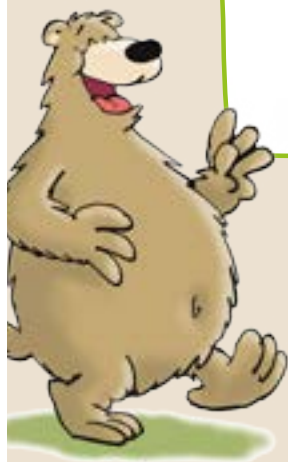
J'APPARTIENS À :



QUELQUE CHOSE TE TRACASSE ? TU ES TRISTE, INQUIET·E OU TU AS BESOIN D'AIDE ?

Parle à un adulte en qui tu as confiance

- un parent
- un animateur ou une animatrice (un·e chef·e)
- toute autre personne avec qui tu te sens en sécurité



Tu peux aussi appeler le numéro

 **103**

- ☒ c'est gratuit
- ☒ tu peux parler sans donner ton nom
- ☒ des personnes sont là pour t'écouter



dispute

problème à l'école ou chez les scout·es

peur

moqueries

souci dans ta famille

ou tout autre chose

**En cas d'urgence médicale, va chercher
de l'aide ou appelle les secours.**

 **112**



© Les Scouts ASBL
Éditeur responsable : Benjamin Visée
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
5^e édition : juillet 2026

Dépôt légal : D/2026/1239/4

www.lesscouts.be



Table DES MATIÈRES

BIENVENUE À LA MEUTE	2
UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE	5
PREMIER LIEN	5
MA SIZAINÉ	12
TEMPS DE LA MUE	15
CONSEIL	20
LE CAMP	24
MESSAGE AU PEUPLE LIBRE	24
INFOS SUR LE CAMP	31
HATHI T'EXPLIQUE LA JUNGLE	34
LIEUX	34
QUELQUES PERSONNAGES	37
PARLONS MAÎTRE-MOTS	40
COMPRENDRE LA JUNGLE	42
TON AMI LE LOUP	43
HISTOIRE DE JUNGLE	45
LES BONNES IDÉES DE BALOO	49
TRACES	54
À DÉTACHER	59
DÉCODEURS	65

Ton premier TRACES DE LOUP

TE VOILÀ LOUVETEAU OU LOUVETTE À LA MEUTE ! BIENVENUE !

Tu découvres un nouvel univers, des nouveaux copains et copines et quelques mots bizarres. Les autres louvettes et louveteaux parlent d'Akela, du Rocher du Conseil, du Premier lien, des sizaines...

Pas de panique ! Chaque année, tu recevras un petit carnet : ton *Traces de loup*. Tu pourras y noter tous tes souvenirs et suivre les aventures de Mowgli.

Avec ton *Traces de loup* rouge, tu apprendras vite à mieux connaître la meute, comment on y vit, son langage, sa Loi, etc.

**Bonne
chasse à toi !**

QUI SUIS-JE ?

Je m'appelle

J'habite n° à

J'habite aussi n° à

Le nom de mon unité : :

J'ai ans.

Je fais partie de la meute de l'unité

Je suis dans la sizaine des

Les louveteaux et louvettes que je connais déjà s'appellent :

.....



Une page À PROPOS DE MOI

COLLE TA PHOTO ET
COMPLÈTE LES BULLES.

Mon plat et
ma boisson préférés :

.....
.....
.....

Mon animal
de compagnie :

.....

Mon plus
grand rêve :

.....
.....
.....

Ma famille est
composée de :

.....
.....
.....

Un sport que j'apprécie :

.....

Ma couleur préférée :

.....

Une chose que
je fais déjà bien :

.....
.....
.....

ARBRE DE DHÂK



Cette année, je mesure :

Ma pointure (la taille de mes chaussures) :

Un nouveau jeu que j'aime :

Un nouveau chant que j'ai appris :

.....

Quelque chose que j'aimerais faire ou découvrir cette année :

.....

Les traditions de **MA MEUTE**



EXPLIQUE LES TRADITIONS QUI SE DÉROULENT DANS TA MEUTE (TU PEUX DEMANDER DE L'AIDE AUX VIEUX LOUPS) : le chant du rassemblement, une danse, l'uniforme de la meute, le totem des vieux loups, le nom de la meute, le chant de fin de journée au camp, le jeu qu'on fait quand il reste un peu de temps, comment on se dit bonjour et au revoir...



Le Premier lien de **MOWGLI**

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE



POUR LES VIEUX LOUPS

Cette histoire est un résumé de l'histoire *Les frères de Mowgli*. Tu trouveras l'histoire complète dans le cahier *Jungle à la meute*, téléchargeable sur www.lesscouts.be.

Par un soir très chaud, sur les collines de Seeonee, Père Loup s'éveille après un petit somme pour se remettre en chasse. Dans la caverne, Mère Louve se repose. Ses quatre louveteaux nouveau-nés jouent et crient autour d'elle.

Père Loup s'apprête à partir quand Tabaqui, le chacal rusé et peureux, s'approche pour leur annoncer une nouvelle : Shere-Khan, le tigre boiteux, est de retour ! Il se prépare à chasser sur le territoire des loups du Clan Seeonee.

Or, Shere-Khan n'en a pas le droit ! C'est interdit par la Loi de la jungle. Père Loup et Mère Louve sont très en colère : si Shere-Khan attaque les hommes et leur bétail, les hommes viendront se venger et chasser les autres animaux de la jungle. Mais tout le monde le sait : Shere-Khan n'obéit pas à la Loi.

Et ce soir, justement, Père Loup entend le cri du tigre qui chasse l'Homme...





Quelques instants plus tard, Mère Louve entend un bruit dans les buissons. Père Loup s'approche calmement et y découvre un bébé brun, tout nu, qui peut à peine marcher : un petit d'Homme !

L'enfant regarde Père Loup et se met à rire. Père Loup le prend alors délicatement dans sa mâchoire et l'emmène pour le montrer à Raksha, la Mère Louve. Le bébé se met directement à téter comme les autres petits louveteaux. Raksha, toute attendrie, le laisse faire.



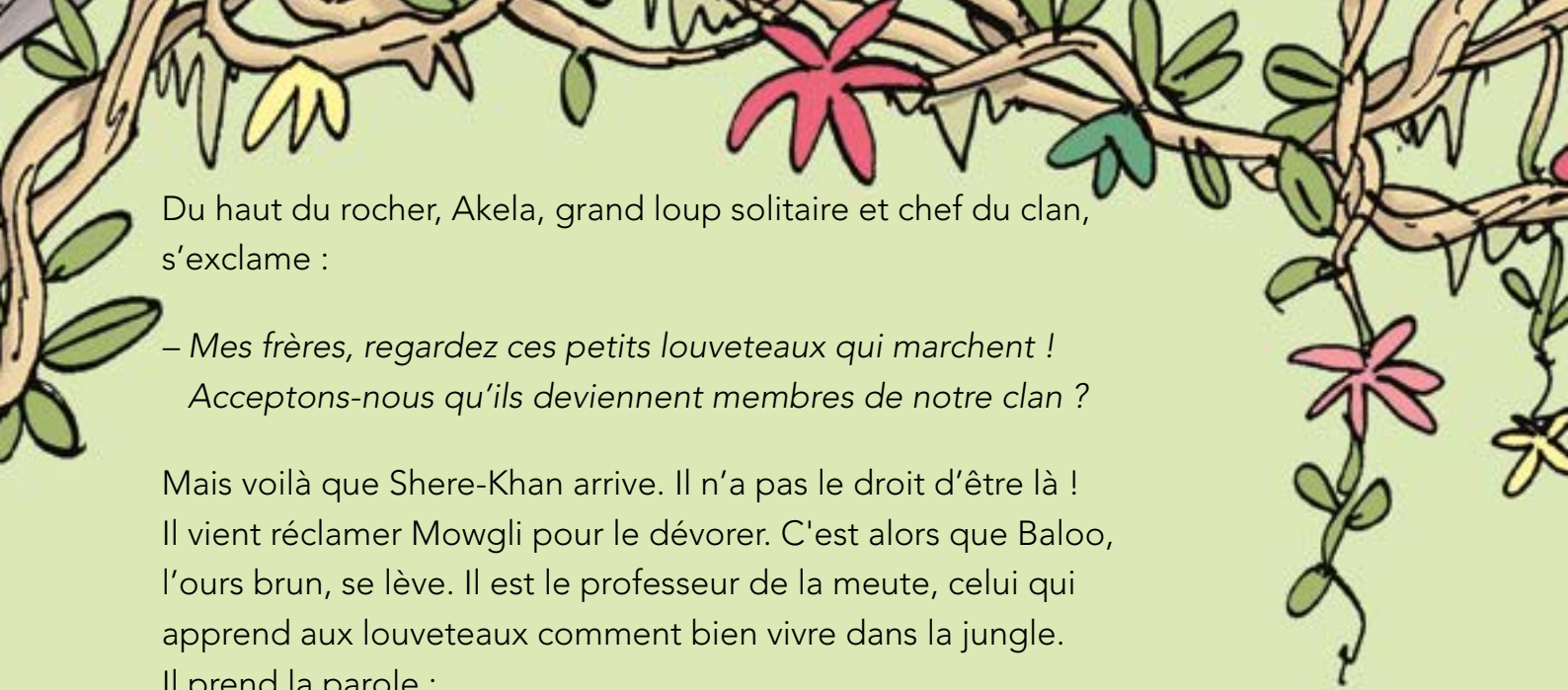
Soudain, Shere-Khan apparaît à l'entrée de la caverne. Il réclame le petit d'Homme pour le manger !

– *C'est ma proie*, rugit-il.

Raksha, dont le nom signifie "démon", défend avec courage son nouveau petit. Elle refuse de l'abandonner au tigre. Résigné, Shere-Khan s'éloigne : il n'ose pas attaquer Raksha quand elle défend ses louveteaux. Il sait qu'il est dangereux d'insister face à une mère prête à tout pour défendre ses petits. Or, Raksha veut adopter Mowgli et l'élever comme son fils.

Quelques pleines lunes plus tard, c'est le Conseil du clan : l'assemblée de tous les loups qui appartiennent à la même meute. Selon la Loi de la meute, chaque nouveau louveteau doit être présenté au Conseil : les petits sont montrés à tous pour être acceptés et défendus par toute la meute, et cela concerne également Mowgli...





Du haut du rocher, Akela, grand loup solitaire et chef du clan, s'exclame :

– *Mes frères, regardez ces petits louveteaux qui marchent !
Acceptons-nous qu'ils deviennent membres de notre clan ?*

Mais voilà que Shere-Khan arrive. Il n'a pas le droit d'être là ! Il vient réclamer Mowgli pour le dévorer. C'est alors que Baloo, l'ours brun, se lève. Il est le professeur de la meute, celui qui apprend aux louveteaux comment bien vivre dans la jungle. Il prend la parole :

– *Il n'y a pas de mal dans un petit d'Homme, dit Baloo. Laissez-le rejoindre le clan !*

Les loups et Akela l'ont bien entendu. Mais selon la Loi, pour qu'un nouveau-né soit accepté, il doit être défendu par deux membres du clan, qui ne sont pas ses parents.

Bagheera, la panthère noire, demande alors à parler. Elle propose d'accueillir Mowgli en échange d'un taureau fraîchement tué, ce que la Loi de la jungle autorise. Les loups acceptent.

Père Loup prend une dernière fois la parole :

– *Je veux que Mowgli soit éduqué comme n'importe quel autre membre du clan.*

Mowgli vient de vivre la cérémonie du Premier lien. Il est à présent un membre à part entière du Clan Seeonee.



Toi aussi, comme Mowgli, tu seras accueilli-e par la meute lors de la **fête du Premier lien**.

Rencontre avec MON CORNAC

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE



PETIT TOOMAÏ

C'est quoi un cornac ?

Dans l'histoire de Petit Toomaï, un autre petit garçon qui vit dans la jungle avec ses parents, le cornac est un homme qui guide les éléphants pour leur apprendre tout ce qu'ils doivent savoir.



POUR LES VIEUX LOUPS

Fais découvrir à tes louveteaux et louvettes ce qu'est un cornac en leur lisant l'histoire *Toomaï des éléphants*, dans le cahier *Jungle à la meute*.



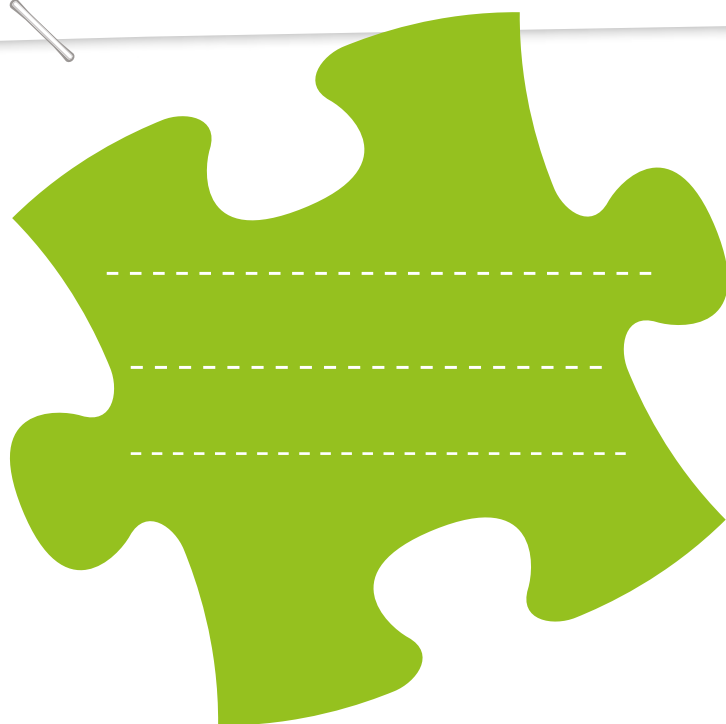
À la meute, tu arrives dans un univers que tu ne connais pas encore. Un louveteau ou une louvette qui entame sa 3^e année à la meute s'est proposé·e pour t'accueillir.

Il s'appelle

Il t'accompagnera lors de tes premières réunions Louveteaux pour te faire découvrir la vie à la meute.

Tu peux lui poser toutes les questions que tu as en tête.

Il sera ton cornac.



Je rencontre mon cornac

Utilise la page 3 de ce cahier pour te présenter à ton cornac.

Ensuite, écris sur cette pièce de puzzle les informations que tu as découvertes sur lui.

Premier lien

Mes premières découvertes À LA MEUTE

Mon cornac m'a
fait découvrir...



D'autres louvettes et
louveteaux :

.....

.....

.....

LE LOCAL :



.....

.....

.....

Les vieux loups :

.....

.....

.....

UN CHANT ?

.....

.....

.....

Un peu de
vocabulaire
de la jungle :

.....

.....

.....

Une tradition
à la meute :

.....

.....

.....

DISCUTE

AVEC TON CORNAC:
CE QUE J'AIME
BIEN À LA MEUTE,
C'EST. . .

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



MON PREMIER LIEN

Bonjour , (écris ton prénom)

Tu es nouveau ou nouvelle à la meute. Sois le ou la bienvenu·e !

Pendant plusieurs réunions, et avec l'aide de ton cornac, tu as un peu découvert la vie à la meute.

Aujourd'hui est un grand jour : tu vas vivre ta **FÊTE DU PREMIER LIEN.**

C'est un pas important, puisque cela signifie que tu fais partie de la meute, comme tous les autres loups.

Lors de ce Conseil de clan un peu particulier, tu seras présenté·e au reste de la meute par ton cornac. Ensuite, tu pourras dire quelques mots à la meute :

Je souhaite continuer à vivre la **Loi de la meute** avec vous, les autres loups, parce que . . .

(Complète ce petit texte avec ton cornac).

.....

.....

.....

.....

.....

.....



C'est quoi UNE SIZAINES ?

Chaque loup fait partie d'un petit groupe d'environ six louveteaux et louvettes qu'on appelle **sizaine**.

Une sizaine, c'est comme **une petite famille** dans laquelle on aime passer du temps. Tu y feras de chouettes rencontres et les loups de ta sizaine pourraient bien devenir tes meilleurs copains.

Tous ensemble, vous allez vivre de nombreux jeux et grandes chasses !

COMMENT RECONNAITRE LES MEMBRES D'UNE SIZAINES ?

- Tous les louveteaux et louvettes d'une même sizaine portent le **même symbole cousu** sur leur uniforme. Par exemple, si tu es dans la sizaine des rouges, tu auras un petit triangle rouge.
- En sizaine, vous trouvez un **cri de ralliement** qui rime avec le nom de la sizaine. Il vous motive dans les jeux et les rassemblements. C'est souvent la sizenière ou le sizenier qui commence le cri, et le reste de la sizaine qui le termine. Par exemple : « Chez les **12** Gris, on est tous... amis ! »

CAMILLE

« Pendant notre petite fête, j'ai organisé un jeu de ballon pour apprendre les prénoms aux nouveaux de ma sizaine. Moi, ce que je préfère chez les Louveteaux, ce sont les journées sportives et les jeux en équipe. On peut se défouler et apprendre à connaître les autres. »



HUGO

« J'ai fait un gâteau pour la fête et on s'est régalé ! Ce que j'aime, c'est cuisiner de bonnes choses et les faire goûter aux autres loups. À la maison, maman m'apprend plein de recettes ; du coup j'ai toujours plein d'idées pour le concours cuisine ! »

ENQUÊTE

dans la sizaine des jaunes !



Ces cinq louveteaux et louvettes ont construit un projet ensemble : une petite fête pour célébrer la rénovation de leur coin de sizaine. Sauras-tu découvrir le prénom de chacun et son talent ? Relie chaque bulle au dessin du de la louvette ou louveteau correspondant et au dessin qui représente son talent.

MATTEO « J'ai appris aux nouveaux les chants de la meute pour qu'on puisse les chanter tous ensemble lors de la fête. Ça a mis une bonne ambiance et, après, tout le monde était de bonne humeur ! »



JULIE « J'ai aidé les louveteaux et louvettes qui avaient des idées différentes à les mettre toutes en commun pour organiser une fête qui plairait à tout le monde.

J'aime bien chercher des solutions pour que tout le monde tombe d'accord. C'est important pour garder une bonne entente dans la sizaine. »



NAÏMA « J'ai cloué des planches pour former les cloisons dans notre coin de sizaine. On a même organisé une fête pour inaugurer ce petit coin bien à nous ! Dans la meute, ce que je préfère, c'est bricoler. Surtout des cabanes ! »



Dans la meute, chaque loup a des qualités, des talents. Et toi, quels sont les tiens ?

Caractéristiques DE MA SIZAINE



COMPLÈTE LA CARTE D'IDENTITÉ DE TA SIZAINE

Cette année, ma sizaine est composée de :

-
-
-
-
-
-

Notre nom de sizaine est :

.....

Notre cri de sizaine est :

.....
.....
.....
.....

Dans notre sizaine, chaque louveteau et louvette met un de ses talents au service des autres. On peut par exemple décider tous ensemble d'attribuer un rôle à chacun-e dans la sizaine, pendant un an, pour que tout se passe au mieux lors des réunions et du camp.

Inès

**A PLEIN D'IMAGINATION
ET ADORE RACONTER DES
HISTOIRES**

*Cette année, elle sera
notre conteuse.*

.....
**RASSURE LES AUTRES
LOUPS**
.....

.....
**SAIT ORGANISER
UNE GRANDE CHASSE**
.....

.....
**RÉCONCILLE LES LOUPS
QUI SE DISPUTENT**
.....

.....
**MET TOUJOURS
UNE BONNE AMBIANCE**
.....

.....
**PROPOSE DES IDÉES
FOLLES DANS LES JEUX**
.....

.....
**SAIT RÉSOUDRE
LES ÉNIGMES**
.....

.....
**CONNAIT LES RÈGLES
DE SÉCURITÉ**
.....

.....
**A UNE TRÈS BONNE
MÉMOIRE**
.....

.....
JOUE DE LA MUSIQUE
.....

.....
BRICOLE
.....

.....
**EST SPORTIVE
ET FAIR-PLAY**
.....

Activités avec LES AUTRES DE MON ÂGE

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE



Quand tu grandis, tu changes de vêtements : tes anciens habits sont devenus trop petits. Chez les animaux, c'est un peu pareil ! Par exemple, quand le serpent grandit, il change de peau. On appelle cela **LA MUE**.

Toi aussi, à la meute, tu grandis... dans ton corps mais aussi dans ta tête ! Parfois, tu ne t'en rends même pas compte. C'est pour cela qu'on vit le **TEMPS DE LA MUE** à la meute. Au travers d'un tas d'activités préparées par tes vieux loups, tu vas réfléchir à comment on peut bien vivre ensemble à la meute.



POUR LES VIEUX LOUPS

Pour utiliser les pages suivantes et en savoir plus sur le Temps de la mue, télécharge le cahier

Temps de la mue sur www.lesscouts.be.

Quand je suis avec les autres louveteaux et louvettes, **ce qui me fait plaisir**, c'est :

Temps de la mue



Quand je suis avec les autres louvettes et louveteaux, **ce qui ne me fait pas plaisir**, c'est :



Tu as vécu une activité, le jeu de l'aveugle, avec un autre louveteau ou une autre louvette.
Il ou elle t'a guidé·e alors que tu avais les yeux bandés.
Et tu l'as guidé·e avec ses yeux bandés. Était-ce facile ? As-tu eu peur ?
De quoi ? Écris ou dessine ta réponse.





ÉCRIS OU DESSINE

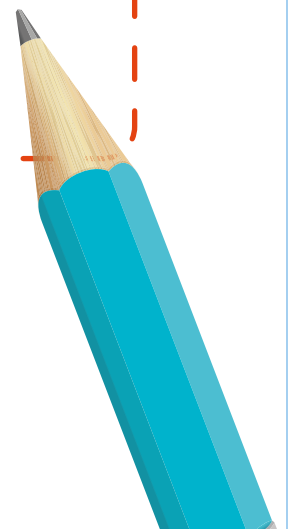
CE QUE TU AS RÉALISÉ

COMME ACTIVITÉ AVEC TA SIZAINÉ

LORS DU TEMPS DE LA MUE...



Activités avec D'AUTRES LOUPS



ÉCRIS OU DESSINE



CE DONT VOUS AVEZ PARLÉ AVEC LES AUTRES
LOUVETEAUX ET LOUVETTES LORS DU TEMPS DE LA MUE.



Ma nouvelle ÉCAILLE

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE

COMME HATHI, j'écoute les autres au Conseil de clan. Je me rappelle un moment où j'ai écouté les autres :

.....

.....

.....



COMME BALOO, j'ose prendre la parole au Conseil de clan. Je me rappelle un moment où j'ai pris la parole :

.....

.....

.....

COMME AKELA, je sais prendre des décisions et m'organiser avec les autres pendant le Conseil de clan. Je me rappelle une décision à laquelle j'ai pris part :

.....

.....

.....

Ce que j'ai retenu des activités sur le Temps de la mue :

.....

.....

.....

.....

Ce que j'ai envie de mieux faire pour cette année :

.....

.....

.....

.....

Baloo parle du **CONSEIL**

Aux heures chaudes de la journée, Baloo aime se reposer sous son arbre préféré, le Mowha. C'est un arbre aux fleurs rouges et aux fruits délicieux. Il réfléchit aux choses qu'il va dire au Conseil qu'Akela a convoqué ce soir, à la pleine lune. Il aperçoit soudain Mowgli accompagné de ses frères loups, qui s'en va à la chasse...





- Où vas-tu donc, petit d'Homme ?, lui demande Baloo.
- Tu le vois bien ! Nous partons à la chasse au chevreuil, répond Mowgli.
- N'oublie pas que le trajet est long pour se rendre où s'abreuvent les chevreuils et que, ce soir, nous tenons Conseil.
- Bah... le Conseil, c'est pour les grands. Nous, on ne nous écoute même pas.
- Akela serait très fâché d'entendre tes paroles. Le Conseil est un moment très important dans la vie de la meute.
- Oui, pour ceux qui ont le droit de dire quelque chose, c'est peut-être intéressant, mais pour nous...
- Tu as déjà donné ton avis au Conseil ?
- Euh... non...
- Alors, comment peux-tu dire cela ?
- Heu...
- Akela tient beaucoup à ce que tout le monde puisse donner son avis... Il dit même qu'une décision qui ne tient pas compte de l'avis de toute la meute n'est pas une bonne décision.
- Ah... c'est vrai ? Je ne le savais pas...
- Par exemple, ce soir, Akela profitera de l'absence de Bagheera pour que nous décidions d'une surprise à lui faire... Il aimerait aussi que toute la meute s'explique sur la chasse qui s'est déroulée il y a trois nuits.
- Celle où nous avons manqué le taureau ?
- Oui, tout à fait.
- Je sais pourquoi ça n'a pas marché : c'est parce que nous ne l'avions pas assez fatigué !
- Eh bien, tu pourras le dire au Conseil ce soir.
- Et pour l'anniversaire de Bagheera, j'ai plein d'idées !
- À tout à l'heure alors...
- Oui, à tout à l'heure.



Mowgli part discuter avec ses frères loups des idées à proposer au clan pour l'anniversaire de Bagheera. Ils discutent aussi de la chasse manquée...

Quelques jours plus tard, la fête organisée pour Bagheera est magnifique. Les loups organisent aussi une autre chasse au taureau. Celle-ci est également très réussie.

Toi aussi, tu aimerais bien prendre la parole au Conseil, mais peut-être que tu as un peu peur de parler devant les autres...
Aux pages 63 et 64 de ton *Traces de loup*, tu trouveras des petites cartes à découper pour t'aider à t'exprimer devant les autres.



C'est quoi UN CONSEIL ?

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE



Le Conseil est un moment pendant lequel les louveteaux, les louvettes et les vieux loups discutent de la vie à la meute. Chaque loup peut y prendre la parole et être écouté par les autres. Ensuite, on peut y prendre les décisions tous ensemble.

PARFOIS, CE SONT LES SIZAINES QUI TIENNENT CONSEIL. PARFOIS, C'EST LE CLAN TOUT ENTIER. ON NE PARLE ALORS PAS DES MÊMES CHOSES, MAIS TOUS LES CONSEILS SONT IMPORTANTS !

LE CONSEIL DE CLAN

C'est le Conseil qui rassemble tous les louveteaux et louvettes de la meute. Il se tient au clair de lune, dans un lieu situé en haut de la colline de Seeonee et qui s'appelle le **Rocher du Conseil**.

Au Conseil de clan, on discute pour :

- décider ce qu'on va faire ou ce qu'on va écrire dans la charte de la meute ;
- organiser l'avenir et les projets de la meute ;
- évaluer une activité ou un projet : dire ce qui s'est bien ou moins bien passé ;
- régler un problème d'ambiance de meute.

LE CONSEIL DE SIZAINE

C'est comme un Conseil de clan, mais en plus petit.

- Comme il y a moins de loups dans la sizaine que dans toute la meute, il est parfois plus facile de prendre la parole au milieu des louveteaux et louvettes qu'on connaît bien.
- Parfois, il peut avoir lieu un peu avant le Conseil de clan. Chaque petit groupe choisit alors son délégué ou sa déléguée, qui présentera à toute la meute l'avis et les idées de sa sizaine.
- Comme chaque sizaine est différente, chaque Conseil de sizaine peut fonctionner un peu différemment.

Conseil

APRÈS LE CONSEIL

Chaque loup est responsable des décisions qui ont été prises. Il veille à les respecter et à les faire respecter.

Le jeu JUNGLER AVEC LES VALEURS

VOICI UN PETIT JEU À VIVRE AVEC LES LOUVETTES ET LOUVETEAUX DE 1^{RE} ANNÉE ET UN VIEUX LOUP PENDANT LA PRÉPARATION DU MESSAGE AU PEUPLE LIBRE DES LOUVETEAUX ET LOUVETTES DE 2^E ANNÉE.



POUR LES VIEUX LOUPS

Télécharge sur www.lesscouts.be une version à découper et à colorier du jeu de cartes, et organise un bricolage avec tes louveteaux.



LE PERSONNAGE :

Chaque personnage du Livre de la jungle a sa propre carte. Certains te sont familiers, d'autres moins. Peut-être auras-tu envie de découvrir leur histoire ? Demande à tes vieux loups de te la raconter !

LES VALEURS :

C'est ce qui compte pour chaque personnage, ce qui est important dans sa vie à lui, ce qu'il défend.



L'HISTOIRE :

Elle décrit le personnage, son caractère et ses aventures.

LE MAÎTRE-MOT :

Si le personnage en a un.



GRISES ET BLEUES :

mélange des cartes de description des personnages et des cartes Mystère.

AVANT DE COMMENCER À JOUER, ON CHOISIT UN ARBITRE QUI FAIT DEUX TAS DE CARTES :

ORANGE : cartes

Comment dire la réponse à l'arbitre ?

Comment dire la réponse à l'arbitre ?



1^{er} petit jeu

La course aux cartes

CHACQUE LOUVETEAU OU LOUVETTE DOIT GAGNER LE PLUS DE CARTES PERSONNAGE POSSIBLE.

- 1 Une carte orange est piochée et lue à tout le monde.
- 2 Les louveteaux devront venir donner la réponse à l'arbitre de cette manière-là uniquement (par exemple : « à cloche-pied » ou « en sautillant »).
- 3 L'arbitre lit ensuite les cartes *Personnage* à voix haute, une par une. Le but des autres louveteaux est de deviner le nom de ce personnage et de donner la réponse à l'arbitre selon la carte orange. Le premier loup dont la réponse est juste gagne la carte.
- 4 Quand l'arbitre tire une carte *Mystère*, tous les louveteaux ont une épreuve à faire. Personne ne gagne la carte et l'arbitre la met de côté.
- 5 Toutes les cinq cartes, une nouvelle carte orange est piochée. Ce petit jeu se termine quand toutes les cartes bleues et grises ont été jouées et gagnées.

3^e petit jeu

Parlons Maitre-mots

RÉFLÉCHIR COLLECTIVEMENT SUR LE SENS ET LA SIGNIFICATION DES MAITRE-MOTS.

Parmi les cartes gagnantes du 2^e petit jeu, on conserve celles qui possèdent un maitre-mot. Les autres sont mises de côté.

Chaque maitre-mot est lu à voix haute. Chacun est invité à expliquer, avec ses propres mots, ce qu'il a compris du maitre-mot et si celui-ci a du sens pour lui.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Chaque louveteau ou louvette peut avoir sa propre interprétation.

POUR LES VIEUX LOUPS

Tu trouveras les significations exactes de chaque maitre-mot dans le cahier *La Chasse aux Maitre-mots* téléchargeable sur www.lesscouts.be.



2^e petit jeu

La bataille des valeurs

COMPARER LES SIX VALEURS DU JEU DANS DES DUELS DE CARTES.

Chaque personnage a des niveaux de valeurs (l'amitié, la justice, la volonté, le partage, la joie de vivre et la sagesse) plus ou moins hauts. On joue à la bataille en comparant les valeurs des personnages. Par exemple : « Je voudrais comparer ma carte *Hathi* avec ta carte *Mang* selon la valeur *Partage* ».



4^e petit jeu

Inventons une nouvelle histoire

CRÉER COLLECTIVEMENT UNE NOUVELLE HISTOIRE TOTALEMENT JUNGLEE !

- 1 Chaque joueur choisit de deux à cinq cartes (à définir ensemble).
- 2 Il faut construire une histoire en chaine à partir de cette phrase : « Dans notre jungle totalement junglée, il y a ... qui ... »
- 3 Il faut que le personnage et l'action qu'il réalise rime.
- 4 Chaque enfant reprend la chaine en la complétant d'un maillon.
- 5 Si un joueur a un trou de mémoire ou se trompe, soit il reçoit un gage soit on recommence une nouvelle histoire en chaine.

EXEMPLE :

Joueur 1 joue Kaa :

« Dans notre jungle totalement junglée, il y a Kaa qui enfile son pyjama ! »

Joueur 2 joue Baloo :

« Dans notre jungle totalement junglée, il y a Kaa qui enfile son pyjama et Baloo qui mange des petits choux ! »

Je découvre le MESSAGE AU PEUPLE LIBRE

Le *Message au Peuple libre* est un moment important pour chaque louveteau et loupette. Au bout de deux années passées à la meute, l'enfant en connaît bien le fonctionnement et les valeurs. **Il va réfléchir à ce qu'être**

"un chouette louveteau ou une chouette loupette" veut dire, à ce qu'il apporte à la meute et à ce que la meute lui apporte. Ensuite, il exprime ce message devant toute la meute.

Toi aussi, tu découvres des valeurs à la meute. En t'aidant du jeu de cartes *Jungler avec les valeurs* et des histoires du *Livre de la jungle*, **dessine ou écris ce que tu connais des valeurs des personnages ci-dessous :**



- Le personnage du *Livre de la jungle* qui a le meilleur score pour l'**amitié** est :

À TON AVIS, POURQUOI ?

- Le personnage du *Livre de la jungle* qui a le meilleur score pour la **justice** est :

À TON AVIS, POURQUOI ?

- Le personnage du *Livre de la jungle* qui a le meilleur score pour le **partage** est :

À TON AVIS, POURQUOI ?

- Le personnage du *Livre de la jungle* qui a le meilleur score pour la **joie de vivre** est :

À TON AVIS, POURQUOI ?

- Le personnage du *Livre de la jungle* qui a le meilleur score pour la **sagesse** est :

À TON AVIS, POURQUOI ?

- Le personnage du *Livre de la jungle* qui a le meilleur score pour la **volonté** est :

À TON AVIS, POURQUOI ?

C'est quoi une valeur ?

C'EST CE QUI COMPTE POUR MOI ET POUR QUE ÇA SE PASSE BIEN AVEC LES AUTRES.

MES COPAINS ET COPINES M'APPRECIENT PARCE QUE JE SUIS UN ENFANT QUI.....



ENTOURE

les qualités que tes ami·es
t'attribuent **ou** demande-leur
de le faire pour toi.

La Loi de LA MEUTE

DANS LA MEUTE, IL EXISTE UNE LOI POUR BIEN VIVRE ENSEMBLE : "LA FORCE DU LOUP, C'EST LE CLAN, LA FORCE DU CLAN, C'EST LE LOUP." COLLE ICI TA PHOTO POUR MONTRER QUE TU FAIS PARTIE DU CLAN.

La force du loup, C'EST LE CLAN.

Le clan, c'est un autre mot pour désigner la meute. Chaque louvete ou louveteau a plein de qualités, et toi aussi ! Mais tu ne connais pas tout et tu n'as pas tous les talents. Tu as donc besoin de la meute et des autres loups pour grandir et découvrir des tas de choses. Je me souviens que la meute m'a déjà aidé·e quand :

.....
.....



La force du clan, C'EST LE LOUP.

Grâce à tes qualités, la meute est plus forte. Par exemple, si tu es bon chanteur, la meute comptera sur toi pour lancer les chants à la veillée. Et lors du Conseil qui prépare

la veillée, tu auras peut-être une très bonne idée pour le spectacle. La meute a donc besoin de toi pour trouver des idées pour bien vivre les jeux et les activités.

Je me souviens que j'ai déjà aidé la meute quand

.....



.....
.....

La devise des LOUVETEAUX ET LOUVETTES

LE CAMP

"LOUPS DE NOTRE MIEUX",

c'est la devise de la meute et de chaque loupveteau et loupvettette.

Tu cries cette petite phrase lors des rassemblements pour te la rappeler souvent.

UNE DEVISE,

C'EST UNE PETITE PHRASE QUI DIT CE QU'ON S'ENGAGE À ESSAYER DE FAIRE.



Ça veut dire quoi ?

L'important, c'est que tu fasses de ton mieux tout le temps, même si tu es moins fort dans un domaine. Par exemple, tu peux être doué-e pour construire des cabanes, mais moins rapide à la course.

Ce qui compte, c'est que tu fasses de ton mieux pour tout. Mais attention, faire de **son** mieux, ça veut dire que chacun et chacune s'améliore à **son** propre rythme, sans se comparer aux autres.

Faire de son mieux, c'est...

S'ENTRAINER
POUR Y ARRIVER

ÊTRE
FAIR-PLAY

GOUTER QUELQUE CHOSE
DE NOUVEAU

PARTICIPER
À FOND

FAIRE
DES EFFORTS

ÊTRE
COURAGEUX

RENDRE PLUS
DE SERVICES

ET TOI, y a-t-il quelque chose que tu pourrais faire encore mieux ?

Le chant du MESSAGE AU PEUPLE LIBRE



1

Qu'il coure et chasse avec le clan DO
Avec le clan des loups
Fidèle au Peuple libre
Il suivra notre Loi SOL-DO
Mené par nos vieux guides,
Hurlant de la même voix. SOL

REFRAIN

Nous n'ou**blierons pas son message DO
La force du clan, c'est le loup. SOL
Tout le clan retiendra son message DO
Ô frères louis. SOL-DO**

2

Qu'il soit vif et fort pour aider,
Fort pour aider les loups,
S'il veut se rendre utile,
Il ouvrira les yeux,
Il deviendra habile,
S'il fait toujours de son mieux.

3

Qu'il n'oublie pas les Maître-mots,
Les Maître-mots des loups,
Œil franc, langue courtoise,
Lui gagneront les cœurs.
Que tous les loups qu'il croise,
Sachent bien qu'il est des leurs.



Tout ce qu'on fait AU CAMP

LE CAMP

AVEC LA MEUTE, TU VAS PARTIR EN CAMP PENDANT LES GRANDES VACANCES.
TU VIVRAS ENTRE 7 ET 10 JOURS ENTIERES
RIEN QU'AVEC LA MEUTE ET LES VIEUX LOUPS.
UNE BELLE AVENTURE T'ATTEND !

Que fait-on au camp ?

Tes vieux loups préparent des tas d'activités pour tous les louveteaux et louvettes : certaines se feront en sizaines, d'autres avec les loups de ton âge ou encore avec toute la meute.

Entoure les activités que tu as très envie de vivre et dessine un grand "?" sur celles que tu ne connais pas. Tu pourras poser tes questions à un vieux loup ou à ton cornac...

SE PROMENER DANS LES BOIS

VIVRE DES VEILLÉES

DORMIR ENSEMBLE

FAIRE LA VAISSELLE

JOUER

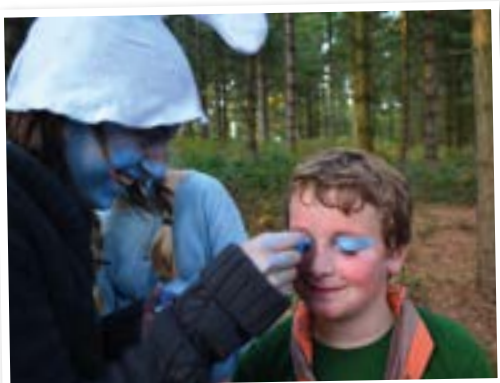
CONSTRUIRE DES CABANES

VIVRE DES MOWHAS

RIRE AVEC LES AUTRES

LOUVETEAUX

VIVRE DES AVENTURES



VIVRE UN HIKE

PARTICIPER À UN
CONCOURS CUISINE

S'AMUSER

SE DÉGUISER

FAIRE UN JEU DANS LA VILLE
OU LE VILLAGE

DORMIR SUR UN MATELAS
PNEUMATIQUE

FAIRE UN JEU
DANS LA NATURE

Infos sur le camp

En route pour le camp

Super, c'est bientôt ton premier camp Louveteaux ! Mais comment être sûr de ne rien oublier ? Quand Frère Gris prépare sa valise avec sa maman, il complète la case "**avant le camp, j'ai pris...**" avec le nombre d'affaires pour savoir exactement ce qu'il a emporté avec lui et ne rien oublier à la fin du camp !



OBJETS	AVANT LE CAMP, j'ai pris	À LA FIN DU CAMP, je reviens avec
de la bonne humeur	☐	☐
mon chansonnier	☐	☐
mes enveloppes pré-adressées	☐	☐
un sac à linge sale en tissu	☐	☐
10 culottes ou caleçons + 2 (en cas de problème)	☐ x caleçons/culottes	☐ x caleçons/culottes
10 paires de chaussettes + 2 (en cas de problème)	☐ x paires de chaus.	☐ x paires de chaus.
10 t-shirts	☐ x t-shirt	☐ x t-shirt
5 gros pulls	☐ x gros pulls	☐ x gros pulls
5 pantalons	☐ x pantalons	☐ x pantalons
5 shorts	☐ x shorts	☐ x shorts
mon uniforme et mon foulard	☐	☐
k-way ou vêtement de pluie	☐	☐
2 essuies et 2 gants de toilette	☐ x essuies/gants de t.	☐ x essuies/gants de t.
ma trousse de toilette avec du shampoing et du savon (écologiques de préférence), ma brosse à dents, mon dentifrice, ma brosse à cheveux, de la crème solaire	☐	☐
2 pyjamas	☐	☐
des mouchoirs	☐	☐
1 casquette ou 1 chapeau	☐	☐
mon maillot	☐	☐
1 paire de chaussures de marche	☐	☐
1 paire de pantoufles	☐	☐
1 paire de baskets	☐	☐
mes bottes et des sandales pour aller dans l'eau	☐	☐
un carnet et un bic	☐	☐
ma lampe de poche	☐	☐
1 gourde	☐	☐
nounours ou doudou	☐	☐



Quelques conseils de Baloo

POUR LE GRAND CAMP :

- B**rosse-toi chaque jour les crocs et lave-toi, des pattes au museau.
- O**ù que tu sois dans la nature, respecte l'environnement et respire l'air pur.
- N**'hésite pas, en cas de problème, à parler à un vieux loup de ce qui te gêne.
- C**hange régulièrement de sous-vêtements, tu te sentiras bien mieux dedans.
- A**ffaires mouillées, ça va puer. Fais-les sécher !
- M**ême dans les difficultés, sache que tu as des copains pour t'aider.
- P**ense à tes parents et tes amis. Envoie-leur une petite carte, c'est si gentil.



Les bonnes idées de Baloo

POUR FAIRE TON SAC :

- Mets dans le haut de ton sac **les objets dont tu auras besoin pour t'installer dès ton arrivée** sur le lieu de camp (pyjama, trousse de toilette, nounours, etc.).
- Mets les **objets dont tu auras le moins besoin** dans le fond de ton sac (gros pull, maillot de bain, etc.).
- Répartis **les objets plus lourds** un peu partout dans ton sac. Sinon, il sera trop lourd d'un seul côté.
- **Prends un sac à linge sale en tissu** : une vieille taie d'oreiller par exemple. Évite le sac en plastique parce que, s'il fait chaud, cela sentira vite mauvais !



Carte de LA JUNGLE

RETROUVE SUR ET LES LIEUX dans

le Petit Peuple
des Rochers ☐

l'arbre de Dhâk ☐

les Bandar-Log ☐

Kaa ☐

le Rocher
du Conseil ☐

les collines
de Seeonee ☐

le Mowha ☐

Shere-Khan ☐

Baloo ☐

le Roc
de la Paix ☐

la rivière
Waingunga ☐

le village
des hommes ☐

les Grottes
Froides ☐

Chil ☐

Tabaqui ☐

Bagheera ☐

Mowgli ☐

Akela ☐

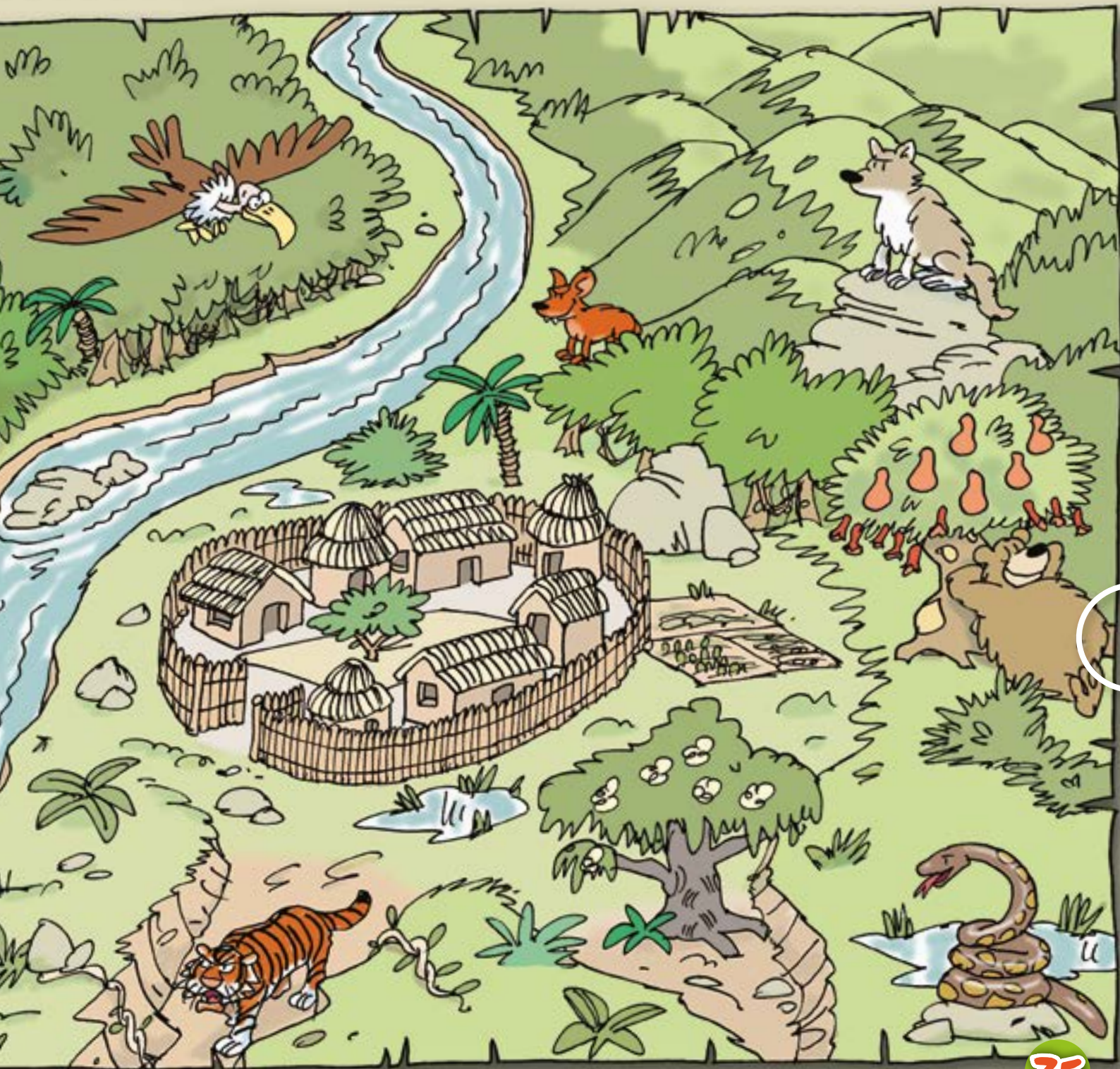
Regarde bien : le pied de Baloo n'est pas complètement dessiné. Tu trouveras le reste du pied sur la carte de jungle du *Traces de loup* orange. Tu peux rapprocher les deux cartes pour en obtenir une grande.



LA CARTE LES PERSONNAGES

HATHI EXPLIQUE LA JUNGLE

la jungle de Mowgli



Quelques lieux EN DÉTAIL

L'ARBRE DE DHÂK

C'est l'arbre sous lequel Frère Gris et Mowgli se donnent rendez-vous lorsque Mowgli vit chez les hommes. Il est orné de fleurs blanches au printemps.



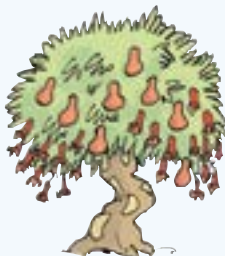
LA RIVIÈRE WAINGUNGA

C'est l'une des rivières qui traverse la jungle. Tous les animaux ont pour habitude d'aller s'y abreuver.



LE MOWHA

C'est l'arbre préféré de Baloo. Il a de superbes fleurs rouges et des fruits au goût délicieux ! C'est sous cet arbre que Baloo enseigne la Loi de la jungle aux louveteaux.



LES COLLINES DE SEEONEE

Ce sont les collines de la jungle où vivent les loups du Clan de Seeonee.



LES GROTTES FROIDES

Ce sont les ruines de la grande cité des rois d'une époque lointaine. Les Bandar-Log y vivent presque tout le temps.



LES VILLAGES DES HOMMES

Dans la jungle, on trouve plusieurs villages d'hommes. Mowgli y vivra trois mois. C'est là qu'il rencontrera, entre autres, Messua.



LE ROCHER DU CONSEIL

C'est le lieu de rendez-vous où se réunit le Clan Seeonee, une fois par mois au Clair de Lune, pour discuter des affaires de la meute.



LE ROC DE LA PAIX

C'est un rocher qui apparait dans la rivière Waingunga en période de sécheresse. Il indique aux animaux que la chasse est interdite parce qu'il est plus important de boire que de manger à cette période-là, qu'on appelle la Trêve de l'Eau.



Quelques PERSONNAGES (À COLORIER)

HATHI EXPLIQUE LA JUNGLE

JE SUIS LE CHEF DU CLAN SEEONEE. Bon chasseur et assez solitaire, j'aime tous les loups de mon clan et je les protège car je suis fort et sage. Je les mène dans la jungle en apprenant aux plus jeunes ce qu'ils doivent savoir pour être forts et justes. Je suis le gardien des traditions et de l'honneur du clan. J'ai accueilli Mowgli lorsque Père Loup et Raksha l'ont trouvé dans la jungle et j'ai veillé sur lui. Le petit d'Homme m'a sauvé la vie quand Shere-Khan m'a tendu un piège. En retour, je l'ai aidé à tuer Shere-Khan et j'ai donné ma vie pour sauver l'honneur de Won-Tolla face aux chiens rouges.



Akela

**BONNE CHASSE À TOI
QUI GARDES LA LOI.**

Bagheera



OËIL QUI PERCE LA NUIT, SANS LAISSER DE TRACE FUIT.

RUÉE, INTRÉPIDE, SAGE, COURAGEUSE, DOUCE ET REDOUTABLE, JE SUIS UNE SPÉCIALISTE DE LA CHASSE, EN BONNE PANTHÈRE NOIRE QUE JE SUIS. J'ai appris à Mowgli tout ce que je sais dans ce domaine. L'honneur et le respect de la Loi de la jungle sont très importants pour moi. J'ai parrainé Mowgli pour qu'il entre dans le Clan Seeonee en offrant un taureau que j'avais tué. Mowgli est ce que j'ai de plus précieux. J'adore lui donner des conseils et discuter avec lui.

**LA JUNGLE EST GRANDE ET LE LOUVETEAU PETIT.
IL DOIT APPRENDRE À SE TAIRE ET À MÉDITER.**

ON M'APPELLE LE PROFESSEUR DE LA MEUTE. C'EST VRAI, J'ENSEIGNE LA LOI, LES MAÎTRES MOTS ET LES COUTUMES DE LA JUNGLE À TOUS LES LOUVETEAUX DU CLAN. Je donne mes leçons sous le Mowha, un arbre magnifique aux fleurs rouges. J'ai parrainé Mowgli pour qu'il entre dans le Clan Seeonee en parlant en son nom au Rocher du Conseil. Je suis toujours de bonne humeur et très attentif à mes loupeteaux, surtout à Mowgli. Les autres animaux disent que je suis sage parce que je connais beaucoup de choses et ils me respectent pour ça. Mowgli est ce que j'ai de plus précieux, même si, parfois, je dois me fâcher parce qu'il fait des bêtises.



Baloo

Quelques PERSONNAGES (À COLORIER)

Mowgli

JE PRÉFÈRE JOUER AVEC LES LOUVETEAUX, ET PARFOIS LES BANDAR-LOG, PLUTÔT QUE D'ÉCOUTER BALOO NOUS ENSEIGNER LA LOI DE LA JUNGLE.

Baloo, Bagheera, Kaa, Akela et Frère Gris sont mes amis les plus fidèles. Je les respecte et je les aime énormément. Raksha et Père Loup m'ont adopté comme l'un des leurs quand j'étais tout petit. Mon ennemi juré est Shere-Khan. Je l'ai tué en lui tendant un piège.

Je ne supporte pas l'injustice et je fais tout ce que je peux pour aider les animaux ou les personnes en difficulté.

Mon prénom signifie "la grenouille" parce que je n'ai jamais eu beaucoup de poils. C'est normal, je suis un petit d'Homme...



Raksha **MA FAMILLE FAIT MA FORCE.**

J'AI ACCUEILLI MOWGLI COMME MON PROPRE LOUVETEAU. Je l'ai aimé, nourri, protégé, défendu pendant tout le temps qu'il a passé dans la jungle. Lorsqu'il s'est rendu au village des hommes, je l'ai suivi pour toujours veiller sur lui.

Dans le Clan Seeonee, je suis une louve comme toutes les autres. Mon nom signifie "démon", à cause de mon caractère très fort lorsque je défends mes louveteaux. Shere-Khan en sait quelque chose...



Père Loup

J'AI DÉCOUVERT MOWGLI DANS LES BROUSSAILLES. Il était encore tout petit et Shere-Khan le cherchait. Avec ma louve, Raksha, nous l'avons adopté comme l'un des nôtres.

J'ai appris à Mowgli, Frère Gris et leurs frères comment chasser et respecter les règles de la Loi. Je suis autoritaire, mais j'aime énormément mes louveteaux (même si je ne le leur montre pas beaucoup).



Quelques PERSONNAGES (À COLORIER)

HATHI EXPLIQUE LA JUNGLE

Le Clan Seeonee

NOUS SOMMES LE CLAN DES LOUPS. NOTRE CHEF, AKELA, NOUS MÈNE DANS LA JUNGLE ET NOUS APPREND À RESPECTER NOTRE LOI ET CELLE DE LA JUNGLE. Nous avons nos propres rituels pour vivre ensemble, comme celui de l'accueil des nouveaux louveteaux. Nous avons une devise « *La force du loup, c'est le clan, la force du clan, c'est le loup* ». Nous nous réunissons au Rocher du Conseil.



Shere-Khan



MOI, L'ENNEMI JURÉ DE MOWGLI, LE TIGRE BOITEUX, J'AI DÉCIDÉ QU'UN JOUR J'EN FERAIS MON DINER. Je le chasse en vain, et quand j'ai un projet en tête, je fais tout pour y arriver ! J'ai réussi à mettre en place un piège avec des louveteaux du clan pour qu'Akela échoue lors de sa chasse, car c'est le signe qu'il ne peut plus être le chef du clan. J'ai tout fait pour prendre sa place, mais Mowgli m'a humilié en me brulant les moustaches.

Lors de la Trêve de l'Eau, j'ai sali la rivière Waingunga avec le sang d'un homme que je venais de tuer. Les animaux n'étaient pas contents.

Mowgli et ses amis m'ont piégé dans un ravin près du village des hommes où je suis mort.

COMME TOUT CHACAL, JE RÔDE PARTOUT ET JE ME NOURRIS DES ORDURES DU VILLAGE OU DES RESTES LAISSÉS PAR LES AUTRES ANIMAUX.

Je ne suis pas assez courageux pour chasser moi-même. Je n'appartiens à aucun clan. Certains jours, je suis proche de Shere-Khan, et d'autres, je suis proche des loups.

J'écoute beaucoup ce qui se dit autour de moi et je le rapporte à d'autres. C'est ma ruse et c'est ce que craignent les autres animaux. Parfois, on me surnomme le Dewanee, quand je suis pris de rage et que je sillonne la jungle en mordant tout sur mon passage.

Tabaqui



Parlons MAITRE-MOTS

C'est quoi un Maitre-mot ?

Dans la jungle, chaque personnage a son propre Maitre-mot. C'est comme une devise, une petite phrase qui aide à vivre ensemble et à se rappeler des valeurs importantes.

Grâce à Baloo, Mowgli apprend les Maitre-mots et s'en sert pour bien vivre dans la jungle.

Comme Mowgli, tu vas apprendre ces Maitre-mots grâce aux vieux loups et aux louvettes et loupeteaux plus âgés.

DANS UNE SITUATION DIFFICILE, OU SIMPLEMENT DANS TA VIE À LA MEUTE ET EN DEHORS, SOUVIENS-TOI DES MAITRE-MOTS ET DE LEUR SIGNIFICATION.

Personnage	Maitre-mot	Signification
Akela	Bonne chasse à toi qui gardes la Loi.	Je respecte la Loi de la meute et veille à ce qu'elle le soit par tous pour bien vivre ensemble.
Bagheera	Œil qui perce la nuit, sans laisser de trace fuit.	On observe où notre aide est utile pour prendre des initiatives et rendre service gratuitement. Le tout sans se mettre en avant.
Baloo	La jungle est grande et le loupveteau petit. Il doit apprendre à se taire et à méditer.	On grandit en se posant des questions, en réfléchissant et en restant humble.
Raksha	Ma famille fait ma force.	À la meute comme dans la vie, on puise sa force auprès des siens.

Chasse aux MAITRE-MOTS

HATHI EXPLIQUE LA JUNGLE

Cette année, lors de la Chasse aux Maitre-mots, la meute / la sizaine a choisi celui de qui est :

« »

Les actions que nous avons menées ou que nous allons mener sont :

-
-
-
-
-

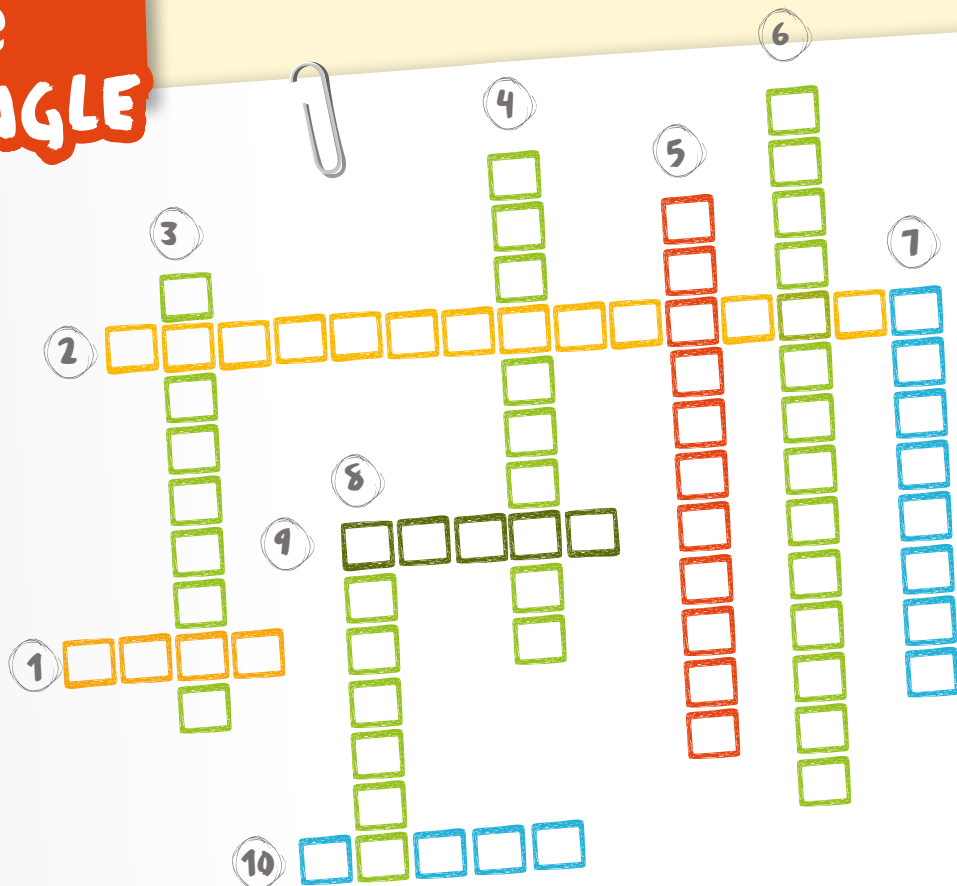


Tu peux écrire ou dessiner ici les activités que vous avez faites lors de la Chasse aux Maitre-mots.
Tu peux aussi coller une photo.



Langage de LA JUNGLE

REPLACE LES MOTS
DANS LES CASES
CORRESPONDANTES.



MOTS (ET INDICES)

1 **CLAN** : autre mot pour parler de la meute.

2 **ROCHER DU CONSEIL** : lieu où se déroulent les discussions de la meute.

9 **SALUT** : Ce geste que tu fais avec tes doigts de la main droite et qui rappelle la tête d'un loup.

3 **LOUVETEAU** : nom donné aux garçons de 8 à 12 ans chez Les Scouts.

4 **VIEUX LOUPS** : animateurs des louveteaux.

5 **BONNE CHASSE** : expression que les vieux loups disent pour lancer une activité.

6 **CONSEIL DE MEUTE** : moment où se déroulent les discussions de la meute.

7 **LOUVETTE** : nom donné aux filles de 8 à 12 ans chez Les Scouts.

8 **SIZAIN** : petit groupe d'environ 6 louveteaux et louvettes. C'est le même groupe toute l'année.

10 **MEUTE** : groupe composé de louveteaux, louvettes et vieux loups.

LE SALUT LOUVETEAUX A DEUX SIGNIFICATIONS.

- Les deux doigts rappellent les oreilles du loup qui écoute.
- L'index rappelle que la force du loup, c'est le clan, et le majeur rappelle que la force du clan, c'est le loup, en rappel de la Loi de la meute.



Carte d'identité DU LOUP

MON PRÉNOM : louveteau

MON NOM SAVANT : canis lupus

MON ÂGE : 5 mois

MES PARENTS : Mon papa s'appelle loup et ma maman louve.



MA TAILLE : à l'âge adulte, je peux mesurer jusqu'à 1m40.

MES YEUX : jaune ambre (jaune tirant sur le brun clair). Ceux de ma sœur sont bleutés. La nuit, ils réfléchissent la lumière. On dirait qu'ils brillent. Je vois parfaitement dans le noir, tout comme un chat.

MES CHEVEUX : j'ai une fourrure avec des poils bruns et gris. Ma sœur, elle, a des poils tout gris. J'ai même un cousin qui a des poils tout blancs. Lui, il vit dans la neige.

MES PLATS PRÉFÉRÉS : j'ai des goûts simples, je mange ce que je trouve : des lièvres, des petites souris, des insectes, des oiseaux, des taupes, des grenouilles, des serpents. J'ai bon appétit et j'aime tous les gros animaux : cerfs, moutons, chevreuils, sangliers... Parfois je pêche même des poissons. Il m'arrive aussi de manger des pommes de terre, des fruits, des baies sauvages ou des plantes. Mais pas de panique, l'homme ne fait pas partie de mon repas !

J'AIME : hurler avec mes amis, pour le plaisir. Mon hurlement sert aussi à rester en contact avec les copains de la meute. On l'entend à 15 kilomètres de distance. C'est un peu mon GSM à moi.

MON SPORT FAVORI : trotter, marcher à quatre pattes. Je peux aussi nager.

J'HABITE : en Belgique, sur le plateau des Hautes-Fagnes. Mes cousins, eux, habitent dans d'autres pays de l'hémisphère nord.

MES ENNEMIS : je n'en ai qu'un seul : l'homme. Il me tue parce qu'il a peur de moi, pour ma fourrure ou parce que j'attaque ses troupeaux.

MON CARACTÈRE : j'aime bien jouer avec mes frères et sœurs. Nous aimons nous taquiner. Je suis très peureux et timide vis-à-vis de l'homme. Je le fuis et je flaire son odeur.

Raksha, LA MAMAN LOUVE



BONJOUR,

JE SUIS UNE MAMAN LOUVE. Ma meute est une grande famille : le couple que je forme avec mon loup à moi, le chef de la meute, est le seul qui peut avoir des petits. Nous sommes aussi entourés de nos frères et sœurs alors, en tout, le clan se compose le plus souvent de 4 à 8 membres, mais peut parfois en compter jusqu'à 20. Depuis deux mois, j'attends des petits.

DANS MA TANIÈRE, QUI EST UN TROU DANS LE SOL, JE VIENS DE DONNER NAISSANCE À CINQ LOUVETEAUX. On dirait d'adorables chiots aux oreilles tombantes. Ils pèsent entre 300 et 500 grammes (à peu près un demi-paquet de sucre). Durant les premières semaines, je les nourris de mon lait. Je ne quitte pas la tanière, sauf pour aller boire et pour les surveiller. Les loups de la meute m'apportent à manger.

APRÈS TROIS SEMAINES, MES LOUVETEAUX SORTENT DE LA TANIÈRE. Tous les loups s'occupent alors de leur éducation. C'est en jouant avec les loups adultes que les louveteaux apprennent à chasser, mais aussi à obéir. C'est très important chez les loups. Les louveteaux grandissent alors en suivant les deux grands principes de la meute : fermeté et douceur.



© S. Cordiers / Hoa-Qui / Photo news

© Klein - Hubert / Wildlife Pictures



© Nils Reinhard / Wildlife Pictures



© Klein - Hubert / Wildlife Pictures



© Klein - Hubert / Wildlife Pictures



© Klein - Hubert / Wildlife Pictures

JEU :



AGENCE LES IMAGES DANS L'ORDRE QUE TU VEUX ET RACONTE L'HISTOIRE DES LOUVETEAUX.

Comme tu as grandi MOWGLI

HATHI EXPLIQUE LA JUNGLE



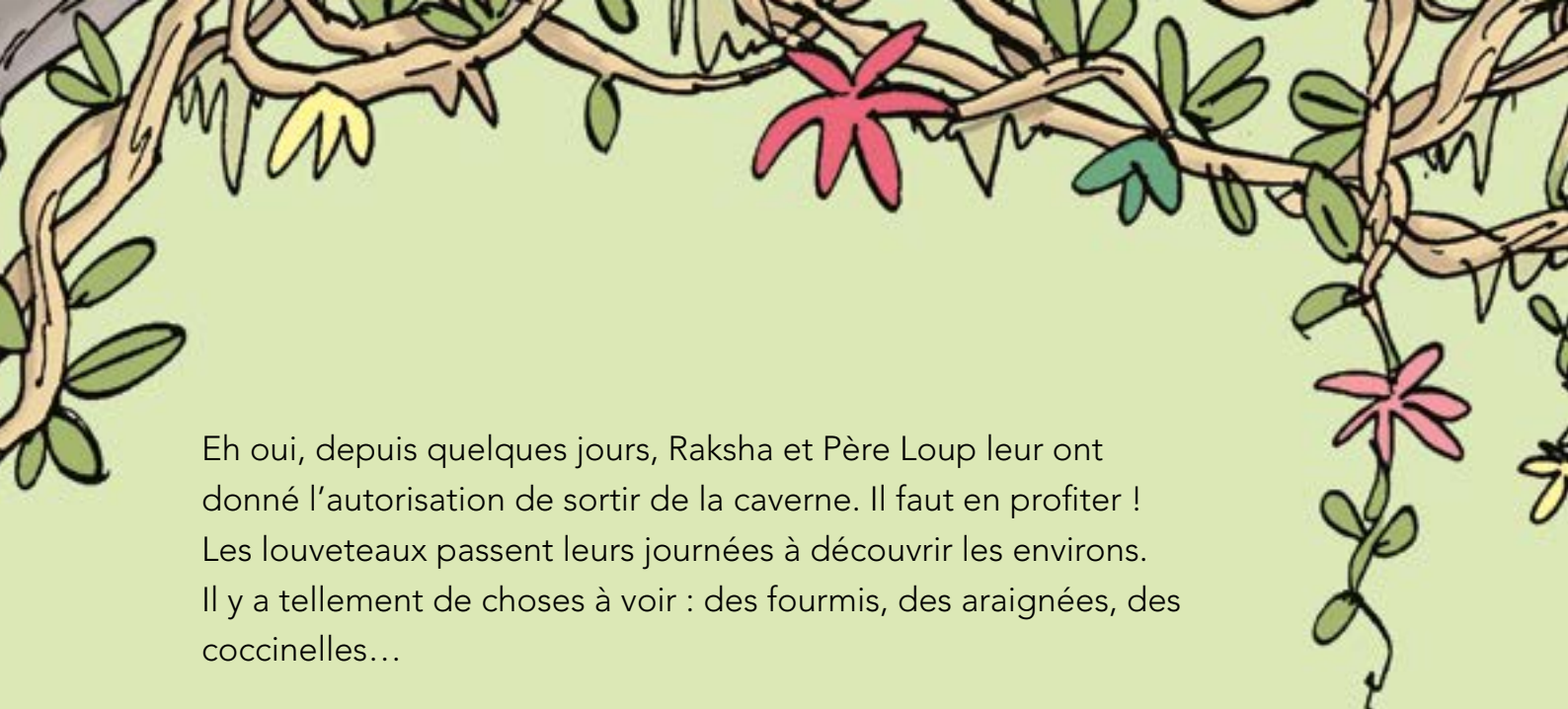
Le soleil vient de se lever sur la jungle... Les animaux, les plantes, même la rivière sommeillent encore. Dans sa caverne, Raksha, la mère louve, vient d'ouvrir un œil. À côté d'elle, au milieu des louveteaux, un petit d'Homme ronfle un peu. Raksha lui donne un coup de langue affectueux pour le réveiller. Elle l'aime bien, son petit Mowgli... comme s'il était un de ses enfants !

– *Regarde comme il est sage, dit-elle à Père Loup. Et dire que cela fait déjà un mois que nous l'avons adopté !*

– *Sage ?, ronchonne Père Loup. Mmmm, attends donc qu'il se réveille !*

Tiens, justement... Mowgli grogne, s'étire, ouvre les yeux en souriant. Il faut dire que ça chatouille, une langue de loup ! À peine éveillé, il taquine déjà ses petits frères.

– *Allez les gars, debout, crie-t-il en bousculant son voisin de droite. On va jouer, ajoute-t-il en mordillant l'oreille d'un autre.*



Eh oui, depuis quelques jours, Raksha et Père Loup leur ont donné l'autorisation de sortir de la caverne. Il faut en profiter ! Les louveteaux passent leurs journées à découvrir les environs. Il y a tellement de choses à voir : des fourmis, des araignées, des coccinelles...

– *Le dernier à la liane a perdu !*, lance Frère Gris.

Mowgli court pour être le premier. Mais voici qu'un drôle de truc, tout coloré, lui passe sous le nez. Zut, il a disparu ! Ah, le revoilà ! C'est la première fois que Mowgli voit un papillon comme celui-là ! Intrigué, il commence à suivre le papillon qui vole, qui vole, qui vole...

Tout à coup, il regarde autour de lui. Bizarre, il ne reconnaît rien : ce drôle d'arbre, ce buisson... Où est la caverne ? Mowgli commence à avoir peur : comment va-t-il retrouver son chemin ? Le petit d'Homme se blottit contre un buisson et se met à pleurer.



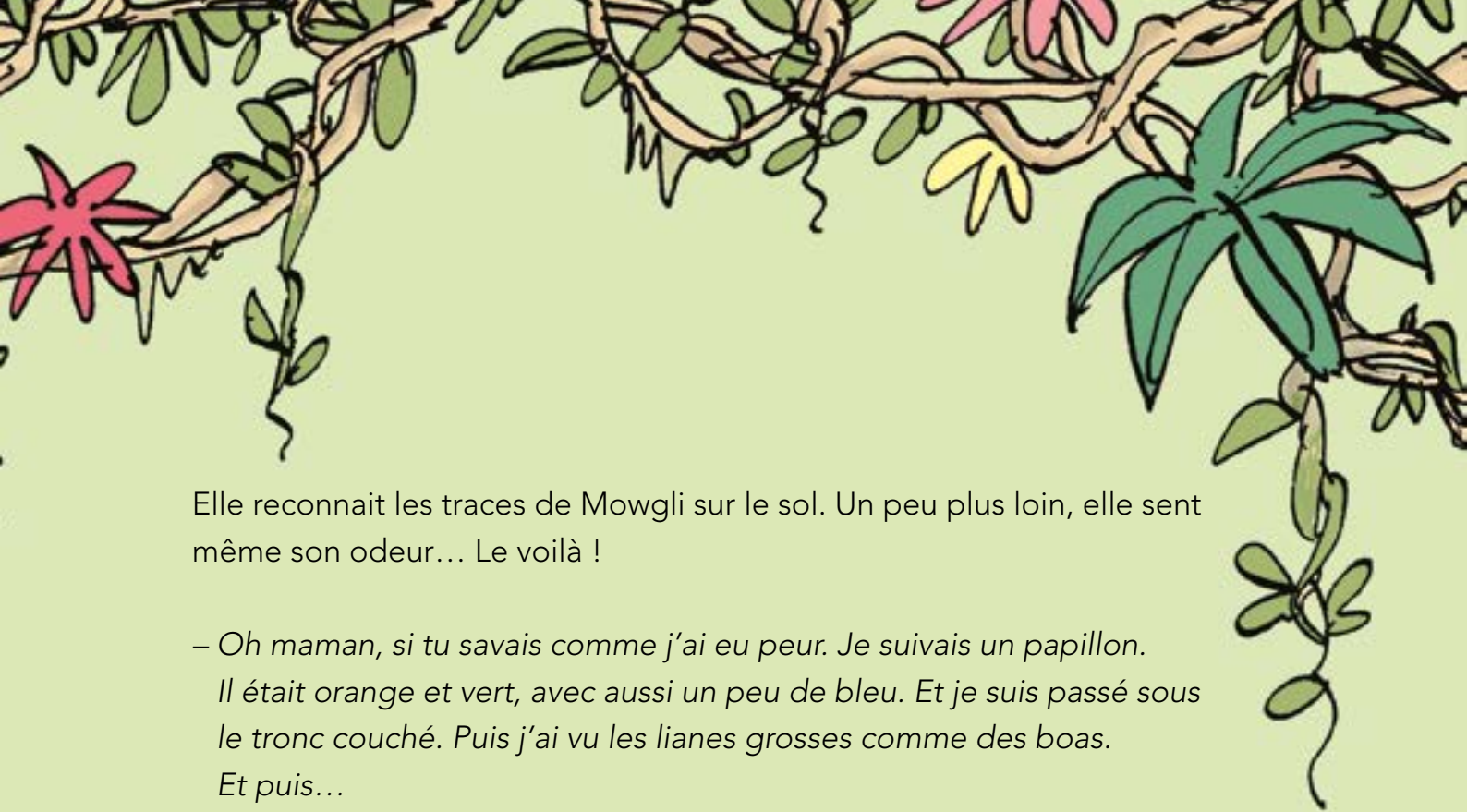
De son côté, Raksha vient de rappeler ses louveteaux à la caverne.

– Deux, trois, quatre... Mais, il en manque un ! Où est Mowgli ?

Raksha est une louve qui a du caractère. Elle sait exactement ce qu'elle doit faire. Elle sort de la caverne et s'installe dans la clairière. Elle tend ses pattes de devant, lève la gueule vers le ciel et, dans le calme de la jungle, pousse un hurlement de loup.

Endormi près du buisson, Mowgli sursaute. Il a reconnu l'appel de Raksha ! Il est sauvé ! Vite, il s'accroupit et commence à hurler comme un loup. Son hurlement parvient aux oreilles de la mère louve. Ouf, elle l'a repéré ! Il n'est pas trop loin, juste après la série de rochers, là-bas. Pendant que Père Loup reste auprès des jeunes loups, Raksha court à travers la jungle.





Elle reconnaît les traces de Mowgli sur le sol. Un peu plus loin, elle sent même son odeur... Le voilà !

– *Oh maman, si tu savais comme j’ai eu peur. Je suivais un papillon. Il était orange et vert, avec aussi un peu de bleu. Et je suis passé sous le tronc couché. Puis j’ai vu les lianes grosses comme des boas. Et puis...*

Accroché au pelage de Raksha, Mowgli ferme les yeux, fatigué. Il finira de raconter son aventure plus tard, car Raksha a décidé d’emmener ses louveteaux près de la Waingunga. Il faut bien qu’ils se remettent de leurs émotions ! Une fois au bord de la rivière, les louveteaux jouent à s’éclabousser.

– *Bien, annonce Père Loup. La journée n’est pas terminée. Vous avez grandi... (Il fait un clin d’œil à Mowgli) même si vous êtes encore un peu jeunes pour vous aventurer seuls dans la jungle. Ce soir, vous participerez au Rocher du Conseil, comme les autres loups.*

Mowgli et les autres sont à moitié rassurés. Mais ils sont surtout curieux ! Vivement ce soir... Quelle journée, mes amis, quelle journée !

Petit jeu pour

LES BONNES IDÉES DE BALOO

APPRENDRE LES PRÉNOMS



À LA MEUTE, TU RENCONTRES PLEIN DE NOUVEAUX VISAGES,
MAIS PEUT-ÊTRE EN RECONNAIS-TU AUSSI DE L'ÉCOLE OU DE CHEZ LES BALADINS ?!

Écris les prénoms des autres louvettes et louveteaux.

En dessous de chaque prénom, écris ce que ce loup aime, sous la forme d'une rime.

Prénom : MARION Rime : AIME PRENDRE L'AVION	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :
Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :
Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :
Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :
Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :
Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :
Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :	Prénom : Rime :



Méli-mélo D'ACTIVITÉS

Trucastuces

MATELAS PNEUMATIQUE, MOUSSE OU LIT DE CAMP, COMMENT BIEN DORMIR ?

- Mets des **journaux** en dessous du mousse ou du matelas pneumatique pour empêcher le froid d'arriver jusqu'à toi.
- Peu importe sur quoi tu dors, enroule ton sac de couchage dans une **bonne couverture**. Tu auras plus chaud.
 - Si tu as froid pendant la nuit, porte une **paire de chaussettes** et referme la tirette de ton sac de couchage au maximum.



Bricolos

RÉALISER UN MINI DESSIN ANIMÉ.

- Découpe des feuilles de la même taille (par exemple : 10 cm x 10 cm).
- Sur chacune de ces feuilles, dessine un personnage du *Livre de la jungle* (tu peux décalquer ceux des pages 37 à 39).
- Sur chaque page, ton personnage doit faire un mouvement. Par exemple, sur

la feuille 2, sa jambe gauche se plie et sur la feuille 3, sa jambe se tend. Sur les feuilles 4 et 5, fais la même chose avec sa jambe droite.

- Relie les pages entre elles (avec de la ficelle).
- Puis, regarde-les en les feuilletant très vite. Tu obtiendras un beau dessin animé : tu verras ton personnage marcher ou courir.



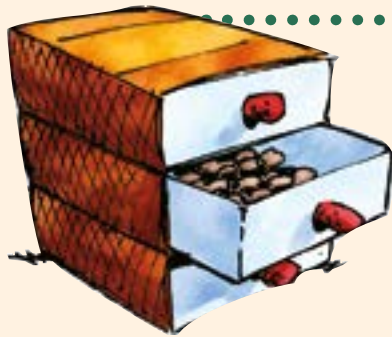
Dingodevinette

Je ne marche pas à quatre
pattes, pourtant je suis un loup
et j'ai le pied marin.
Qui suis-je?



Réponse : un vieux loup de mer
(on appelle ainsi les marins).

Microcollection



Prends des grandes boîtes d'allumettes
vides et colle-les les unes sur les autres.
Dans chaque tiroir, tu peux glisser plein de
petites choses : des cailloux (que tu classes
par couleur), des écorces, des graines, des
plumes, etc.

**Quand tu as choisi une famille d'objets,
renseigne-toi à leur sujet et commence une
collection.**

Trucastuces

GOURDE FRAICHE



Sais-tu comment garder ta gourde fraîche quand tu pars te promener ?
**Enveloppe-la dans un pull de laine avant de la mettre dans ton sac
à dos. La laine isole du froid et du chaud, comme une bouteille
thermos. Ta boisson restera donc fraîche plus longtemps !**



Bricolos

Tu veux garder des souvenirs ou envoyer une carte postale à tes parents pendant le camp ? **Trempe ton pouce dans de l'encre ou de la peinture et appuie-le sur une feuille.** Tu as devant toi l'empreinte de ton pouce. Ajoute des pattes, des yeux, des antennes à cette empreinte et crée tes propres animaux !



Minisavoir

À QUELLE DISTANCE EST L'ORAGE ?

Pour savoir si l'orage est tout près de toi, tu dois **compter le nombre de secondes qui s'écoulent entre le moment où tu vois un éclair et celui où tu entends le coup de tonnerre.**

Divise ce chiffre par 3 et tu connaîtras le nombre de kilomètres qui te séparent de l'orage.

Si le temps entre l'éclair et le tonnerre est de moins de 3 secondes, trouve vite un abri sûr !

Trucastuces

L'ÉPICÉA QUI PRÉDIT LE TEMPS.

Trouve un beau cône d'épicéa dans la nature. Suspends-le dehors ou devant une fenêtre.

Par temps humide, les écailles sont très serrées. Par temps sec et beau, les écailles s'ouvrent.



Recette

DÉLICE DE BALOO : LE PAIN D'ÉPICES

Il te faut :

- 250 g de miel
- 250 g de farine
- 100 g de sucre en poudre
- 1 sachet de levure chimique
- 1 sachet de sucre vanillé
- épices pour pain d'épices
- 2 œufs
- 10 cl de lait

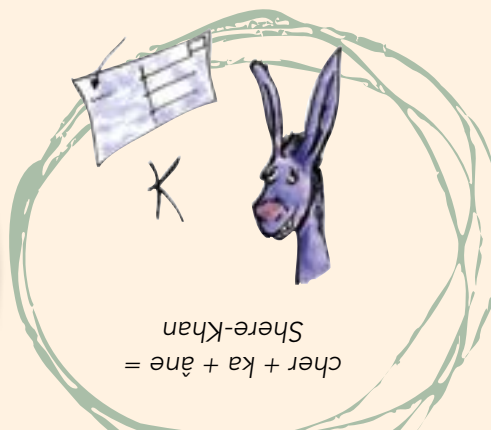


- Verse la **farine** dans un saladier.
- Fais chauffer le **miel** dans la casserole. Quand il est bien chaud, verse-le dans le saladier sur la farine.
- Ajoute la **levure** chimique, le **sucre vanillé**, le **sucre** et un peu **d'épices** pour pain d'épices. Mélange le tout dans le saladier.
- En remuant cette préparation avec une cuillère en bois, ajoute petit à petit les **œufs**, puis un peu de **lait** juste tiède.
- Préchauffe le four à **160°** (demande de l'aide si tu en as besoin).

- Verse la préparation dans un **moule à cake** bien beurré et fariné.
- Mets ta préparation au four et laisse-la cuire pendant **1h à 1h15**. Vérifie la cuisson de temps en temps en plantant une fine lame de couteau dans ton pain d'épices : si elle ressort humide, la cuisson n'est pas terminée.
- Quand c'est fini, sors le plat du four (attention, c'est chaud !). Démoule le pain lorsqu'il est totalement refroidi. Attends 24h avant de le déguster, il sera meilleur. Bon appétit !

Rébus

RETROUVE
LES PERSONNAGES
DE LA JUNGLE.



Traces de MES RÉUNIONS

Septembre



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....

.....

.....

.....

Octobre



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....

.....

.....

.....

Novembre



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....

.....

.....

.....

Décembre



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....
.....
.....
.....

Janvier



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....
.....
.....
.....

Février



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....
.....
.....
.....

Traces de MES RÉUNIONS

Mars



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Avril



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Mai



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



Juin



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Traces de MES RÉUNIONS

Juillet



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Août



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Traces de MON CAMP

MODE D'EMPLOI POUR CONSTRUIRE TON CARNET DE CAMP

1. Découpe ce carnet en suivant les lignes en pointillés.
2. Classe les pages dans l'ordre suivant : 1-3-5-7-9-11-13.
3. Agrafe tout le carnet aux endroits indiqués.
4. Voilà un beau carnet à compléter pendant le camp et à montrer à tes parents en rentrant !

Mon carnet de CAMP

Je m'appelle

Le thème de camp est

Les dates du camp sont

L'endroit de camp est situé à



2^E JOUR

Un souvenir :

(une découverte, un animal que j'ai observé, quelque chose de comique dont j'ai envie de me rappeler, un bon plat que j'ai mangé ou un copain qui a été chouette avec moi...)

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



4^E JOUR

Un souvenir :

(une découverte, un animal que j'ai observé, quelque chose de comique dont j'ai envie de me rappeler, un bon plat que j'ai mangé ou un copain qui a été chouette avec moi...)

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



Traces de MON CAMP

1^{ER} JOUR

● Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



Un carnet de camp pour quoi faire ?



- * Quand tu rentreras du camp, tu auras **PLEIN DE SOUVENIRS À RACONTER** à ta famille et à tes ami·es.
- * Dans ton carnet de camp, tu pourras **NOTER LA MÉTÉO DU JOUR** pour mieux te souvenir de la journée.
- * **UN DESSIN** te rappellera ton meilleur souvenir de camp.
- * **TES AMI·ES SIGNERONT** ton carnet et pourront y écrire un petit mot.

5^E JOUR

● Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



3^E JOUR

● Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



6^E JOUR

Un souvenir :

(une découverte, un animal que j'ai observé, quelque chose de comique dont j'ai envie de me rappeler, un bon plat que j'ai mangé ou un copain qui a été chouette avec moi...)

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



8^E JOUR

Un souvenir :

(une découverte, un animal que j'ai observé, quelque chose de comique dont j'ai envie de me rappeler, un bon plat que j'ai mangé ou un copain qui a été chouette avec moi...)

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



10^E JOUR

Un souvenir :

(une découverte, un animal que j'ai observé, quelque chose de comique dont j'ai envie de me rappeler, un bon plat que j'ai mangé ou un copain qui a été chouette avec moi...)

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



MES AMIS SIGNENT ET M'ÉCRIVENT UN PETIT MOT

.....

.....

.....

.....

.....

Traces de MON CAMP



1^{ER} JOUR

Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



2^{ES} JOUR

Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



Mon meilleur souvenir :

DESSINE

MES AMIS SIGNENT ET
M'ÉCRIVENT UN PETIT MOT

.....

.....

.....

.....

.....

Cartes pour donner son avis

AU CONSEIL



1. Choisis la carte qui te convient.
2. Complète et découpe-la.
3. Donne-la à l'animateur ou à l'animatrice de Conseil de ta sizaine ou à l'un des vieux loups du Conseil de clan. Quand il dira ton nom, tu pourras lire la carte que tu auras complétée.



JE PROPOSE MON AIDE À POUR 	POUR AMÉLIORER JE PROPOSE DE 	JE TROUVE QUE ÇA SERAIT CHOQUETTE DE 	JE NE SUIS PAS CONTENT -E PARCE QUE 
JE FÉLICITE PARCE QUE 	AUJOURD'HUI, J'AI PASSÉ UNE BONNE JOURNÉE PARCE QUE 	AU CONSEIL, JE VEUX PARLER DE 	JE SUIS CONTENT-E PARCE QUE 
JE PROPOSE MON AIDE À POUR 	POUR AMÉLIORER JE PROPOSE DE 	JE TROUVE QUE ÇA SERAIT CHOQUETTE DE 	JE NE SUIS PAS CONTENT-E PARCE QUE 



JE FÉLICITE

DE

PARCE QUE



AUJOURD'HUI, J'AI
PASSÉ UNE BONNE
TOURNÉE PARCE QUE



JE VEUX PARLER
AU CONSEIL DE



JE SUIS CONTENT·E
PARCE QUE



JE PROPOSE MON
AIDE À

POUR



POUR AMÉLIORER
JE PROPOSE DE



JE TROUVE QUE ÇA
SERAIT CHOUETTE DE



JE NE SUIS PAS
CONTENT·E PARCE QUE



JE FÉLICITE

PARCE QUE



AUJOURD'HUI J'AI
PASSÉ UNE BONNE
TOURNÉE PARCE QUE



JE VEUX PARLER
AU CONSEIL DE



JE SUIS CONTENT·E
PARCE QUE



Voici un décodeur facile pour les mots codés en morse.

- Un mot codé en morse **se termine** toujours par deux //.
- Les lettres qui composent le mot **sont séparées** par une /.
- Les cases blanches sont les (.) ou « tit » (**son court**).
- Les cases bleues sont les (-) ou « taat » (**son long**).
- **Une règle** : pour arriver à la lettre, tu dois prendre le chemin le plus court, en descendant d'une ligne à la fois, sans jamais traverser une colonne.

PREMIER EXERCICE : QUEL EST LE CODE POUR LA LETTRE

- **F** = . (ça c'est facile, c'est la première ligne !)
- **R** = . - . (le chemin le plus court pour arriver à R, c'est de commencer par le E (.), puis descendre par le A (-) et arriver au R (.)
- **Z** = - - . . (le chemin le plus court pour arriver à Z, c'est de commencer par le T (-), puis M (-), puis G (.) et arriver à Z (.)

DEUXIÈME EXERCICE :

décode le mot :

$\cdot - \cdot \cdot / - - - / \cdot \cdot - / \cdot - \cdot / \dots$

E(.)						T(-)					
I(.)			A(-)			N(.)			M(-)		
S(.)		U(-)	R(.)	W(-)		D(.)	K(-)		G(.)	O(-)	
H(.)	V(-)	F(.)	L(.)	P(.)	J(-)	B(.)	X(-)	C(.)	Y(-)	Z(.)	Q(-)

Solution : Loups.

L'ALPHABET CHIFFRÉ

C'est un code assez simple. Dans l'alphabet, il y a 26 lettres.
Chacune de ces lettres est remplacée par un chiffre de 1 à 26.

ÉCRIS TOUTES LES LETTRES DE L'ALPHABET DANS UN TABLEAU :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Si la clé du code est $A = 6$, tu écris le chiffre 6 dans le tableau sous la lettre A et tu ajoutes tous les chiffres jusque 26. Ensuite, tu termines de compléter le tableau à partir du chiffre 1.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	1	2	3	4	5



PETIT EXERCICE : 23 / 6 / 16 / 24 / 13 / 6

L'ALPHABET INVERSE

Le principe de ce code est le même que le précédent. Sauf que les 26 lettres de l'alphabet sont remplacées par d'autres lettres.

Donc si le code est $A = D$, tu peux refaire le tableau facilement :

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C

PETIT EXERCICE :

Z/D/L/Q/J/X/Q/J/D

Solution : Wainyunga



E411