



# ANIMATION ETHANDICAP



## Les outils scouts



### Traces de loup

Ce sont quatre cahiers qui accompagnent le louveteau durant ses années à la meute. Chaque cahier correspond à une année. Le contenu, mais aussi les textes et les illustrations, sont adaptés à chaque âge.

Les quatre *Traces de loup* forment un tout et accompagnent le louveteau dans tous les grands moments de sa vie de louveteau et dans la vie quotidienne de la meute. Ils contiennent des explications sur les traditions typiques des louveteaux, des histoires du *Livre de la jungle*, des conseils pour mieux vivre avec les autres, des trucs et astuces pour le camp, des endroits pour garder des souvenirs de ce qui s'est vécu...

Chaque année, il pourra y noter son endroit de camp, le nom de sa sizaine, les mowhas auxquels il a participé, les grandes chasses, le moment où il a fait son *Message au peuple libre*, un souvenir de ses *Temps de la mue*...

### Objectifs

- A chaque âge, on aime garder des souvenirs, des traces des moments chouettes qu'on a vécus. *Traces de loup* permet au louveteau d'avoir un support gai et organisé pour **garder ses souvenirs de meute**. Il n'est pas encore à l'âge où il saura se fabriquer seul sa "boîte à souvenirs" : il a besoin d'aide pour faire le tri et stocker ses souvenirs. Quel bonheur quand il se replongera, entre deux réunions ou quelques années plus tard, dans son vécu de louveteau !
- *Traces de loup* est là aussi pour faire le **lien entre la meute et la maison**. On constate souvent que les louveteaux, ça ne commence pas au début de la réunion pour s'arrêter à la fin. Quand on a 8-12 ans, on vit à fond ce qu'on aime. S'ils le pouvaient, beaucoup de louveteaux mettraient leur uniforme même pour dormir. Et que le temps est long parfois entre deux réunions ! *Traces de loup* est là pour leur permettre de vivre encore un peu la meute en dehors des moments de réunion.
- Les plus inquiets ou les plus curieux y trouveront des réponses à leurs questions, questions auxquelles l'entourage du louveteau ne sait pas toujours répondre. Ceux qui aiment les histoires pourront dévorer les épisodes de la vie de Mowgli...

### Des moyens

Quelques exemples d'utilisation des *Traces de loup* à la meute...

#### ■ Le Message au peuple libre

Le *Traces de loup* peut aider à expliquer ce que c'est au louveteau de première année. Il permet aux messagers de garder une trace de leur message mais aussi de le préparer. Il donne des pistes pour trouver les qualités des messagers.

#### ■ Le conseil

Dans chaque *Traces de loup*, des histoires parlent du conseil. On y trouve aussi des trucs pour animer le conseil ou encore oser donner son avis.

#### ■ Le premier lien

L'accueil du jeune louveteau est un moment capital pour lui. Dans le *Traces de loup* rouge, une page lui permettra de garder un souvenir de cet accueil. Dans le *Traces de loup* jaune, les louveteaux aînés recevront un tas de conseils, de trucs et d'idées pour "parrainer" les plus jeunes.

#### ■ Le Parler jungle

Dans le *Traces de loup*, ton louveteau trouvera des explications et des jeux sur les maîtres-mots, leur signification, les personnages et les lieux de jungle. Les principales histoires du *Livre de la jungle* y sont racontées.

#### ■ La vie en sizaine

Plein de pistes sont données pour mieux vivre ensemble (test pour savoir comment on agit dans un groupe, jeu de cartes pour éviter ou résoudre les disputes, page pour noter les qualités des copains...).

#### ■ Le Temps de la mue

Qu'il se vive ou non en meute, dans chaque *Traces de loup*, une page permettra au louveteau de réfléchir, de faire le point sur où il en est dans sa relation avec les autres.



# Les outils scouts

## ■ Le loup

Mieux faire connaître le loup, animal emblématique de la branche Louveteaux, semblait essentiel. Chaque *Traces de loup* propose une facette de la vie du loup en fonction de l'évolution de l'enfant.

Dans le premier par exemple, on parle de la louve, de la naissance d'un louveteau et de sa famille. Dans le deuxième, on découvre des expressions avec le mot loup et les pays où on en trouve encore. Et ainsi de suite... On trouve aussi des références de parcs à visiter ou de personnes de référence à rencontrer pour organiser une "expo loup" par exemple.

## ■ Bricolage

Des bricolages qu'on peut faire en rentrant du bois, un fanion de sizaine à construire, des idées pour garder des souvenirs (files, couvercles, fils).

## ■ Agenda et répertoire

Un agenda permet de noter plein d'infos nécessaires pour les réunions louveteaux, plein de souvenirs, des dates importantes, des moments forts de la vie Louveteaux. Un répertoire permet de garder contact à la maison avec les louveteaux et les animateurs.



## Qu'en est-il du jeune déficient mental ou autiste ?

*Traces de loup* favorise l'échange avec le reste de l'entourage (parents, éducateurs, école...). Il peut être le lien entre ce qu'il vit chez Les Scouts et ailleurs.

### Des pistes pour pouvoir vivre cette activité

Cet outil peut être utilisé avec un jeune déficient puisqu'il s'agit d'un outil concret et qu'il pourra l'utiliser avec un accompagnateur.

#### ■ Explications

Avec des mots simples, tu lui expliqueras à quoi sert ce cahier et comment il va être utilisé. Que peut-il faire avec ? Quand doit-il l'emporter ? Ces concepts peuvent être difficiles à mémoriser mais une fois de plus, c'est le fait de ritualiser son utilisation qui va t'aider. Cela ne signifie pas qu'il faut sortir les cahiers tout le temps avec toute la meute. Il peut être intéressant par contre, qu'il ait l'occasion de te le montrer s'il en a envie.

#### ■ La lecture

La lecture étant récurrente, il est primordial que l'entourage du jeune connaisse l'existence de ce cahier et que quelqu'un l'aide en dehors de la meute. Si tu sais que vous allez l'utiliser, préviens-le ainsi que les personnes qui l'encadrent. De cette façon, ils pourront s'y plonger avant le moment à la meute.

Si l'utilisation est personnelle ou ponctuelle, on peut faire "travailler" les louveteaux par petits groupes. Ils auront tendance à raconter et pourront l'aider dans sa démarche. Cela aidera aussi les enfants ordinaires qui pourraient éprouver des difficultés en lecture.

#### ■ Forces et faiblesse

Comme dit plus haut, la lecture risque de poser de véritables problèmes. Dans les différents cahiers, tu peux profiter d'activités proposées comme par exemple les dessins à observer ou colorier, les activités de bricolage, les illustrations qui permettront de comprendre des concepts plus abstraits comme la *Loi*. A contrario, des activités seront clairement trop compliquées voire même inadaptables. En effet, des expressions sur les loups, des histoires avec un message implicite ne seront pas à sa portée.

#### ■ Un atout

Le fait que ce cahier soit personnel favorisera son utilisation avec l'enfant handicapé. Il aime s'approprier des choses concrètes et se sent valorisé d'avoir un objet qui lui appartient au même titre que les autres enfants.

#### ■ Le camp

Au camp, tu peux envisager une utilisation régulière du *Traces de loup* mais c'est le staff qui devra prendre le rôle que tu confies habituellement aux éducateurs, parents...



# Les outils scouts



## La Loi scout

### La Loi scout

- Le scout mérite et fait confiance.
- Le scout s'engage là où il vit.
- Le scout rend service et agit pour la justice.
- Le scout se veut frère de tous, il cherche Dieu.
- Le scout accueille et respecte les autres.
- Le scout découvre et respecte la nature.
- Le scout fait tout de son mieux.
- Le scout sourit et chante, même dans les difficultés.
- Le scout partage et ne gaspille rien.
- Le scout développe son corps et son esprit.

### Objectifs

La *Loi...* un moyen pour **éduquer progressivement à différentes valeurs** aussi essentielles pour un être humain en société que la confiance, l'engagement, le service, la justice, le respect, l'enthousiasme ou le partage.

Bien sûr, comme toujours dans le scoutisme, tu as le temps ... douze ans pour le faire ! Car toutes ces valeurs sont exigeantes : aucun homme ne les vit spontanément, qu'il soit porteur d'un handicap ou pas !

Il faut donc les découvrir peu à peu avant d'y adhérer et de les utiliser comme référence privilégiée de tous ses choix de vie !

### Comment éduquer à ces valeurs ?

Pendant les douze ans du parcours scout, l'éducation à chaque valeur se fait de manière permanente. C'est un processus qu'on pourrait présenter en cinq étapes :

- 1. Connaître** : l'existence quotidienne permet de découvrir une valeur nouvelle.
- 2. Comprendre** : après la découverte, on réfléchit un peu à l'intérêt de cette valeur, on la compare à ce qu'on vit, on la recherche dans d'autres exemples personnels.
- 3. Exprimer son adhésion** : avoir l'occasion de mettre des mots sur la valeur et de dire "elle m'intéresse".
- 4. Vivre en cohérence** : agir en accord avec la valeur découverte, passer à l'action !
- 5. Militer** : essayer de faire partager cette valeur. Peu à peu, la valeur découverte, comprise et adoptée pour soi-même, prend une place dans toute la manière d'être du scout: elle devient un repère incontournable. Le scout essaie alors de la faire découvrir à d'autres parce qu'il se dit que cela vaut le coup que tout le monde s'y mette.

### Des moyens

Une valeur, c'est très abstrait. Difficile de forcer le destin et d'en injecter une petite dose à chaque scout via un bon bol de cacao chaud. Alors, comment faire un peu plus qu'attendre que cela se passe tout seul ? Comment faire pour que la *Loi* ait plus de chances de se découvrir et de se vivre ?

C'est sans nul doute par **l'action** que se vit cette éducation aux valeurs... à tout moment de sa vie de baladin, louveteau, éclaireur ou pionnier.

- Par l'exemple que tu donnes dans chacune de tes attitudes... toi qui es regardé en permanence !
- Par les messages qui passent à travers ta manière de faire confiance au groupe ou à chacun, de lui laisser construire des choses, de le soutenir quand cela grince. Zizou trouve cela génial un staff qui encourage ses patrouilles à créer leur propre hike !
- Par ton souci de proposer des conseils et des bivouacs où l'on prend aussi un peu de temps pour dire aux autres ou à soi-même les choses qu'on a trouvées chouettes dans notre manière de vivre en communauté.
- Par une petite parole d'encouragement face à un geste ou un mot riche de sens qui sans toi aurait pu passer inaperçu : un animateur saisit certaines balles au bond et les met en pleine lumière.
- Par le choix d'activités qui amènent à réfléchir un peu aux valeurs (un jeu de coopération, un débat sur le respect de chacun dans le groupe, une animation autour d'un des articles de la *Loi...*). Dans nos petits et grands jeux comme dans la vie quotidienne, bien des messages passent (« *Tiens, encore un voleur !* » ; « *Tiens, on se rue tous sur l'ennemi fragilisé !* » ; « *Non, la vaisselle, ce n'est pas le privilège des nouveaux...* »).
- Par la rencontre de personnes étonnantes, engagées, actives là où elles vivent. Que ce soit à l'occasion d'un voyage, d'un camp, d'un coup de main sur un projet.

### Dans chaque branche, un temps d'adhésion à la Loi

La découverte des valeurs est une préoccupation constante. Régulièrement, chaque scout est invité à poser un acte d'adhésion par rapport à la *Loi* qui les rassemble.

Le **baladin** sera régulièrement invité à réexprimer ses observations, ses sentiments... et ses coups de cœur par l'intermédiaire d'avis inscrits dans ou à l'extérieur de la silhouette de **Monsieur Loyal**. « *Quand je vis avec les autres, moi, ce qui me fait plaisir, c'est...* » ou « *Moi, ce qui me fait plaisir, c'est quand...* ».

# Les outils scouts

Le **louveteau**, après quelques temps de découverte de la *Loi du Clan* (« *La force du loup c'est le clan, la force du clan c'est le loup* »), est invité à prononcer son **Message au peuple libre**. La meute lui répond. La préparation de ce message, en quelques ateliers très concrets avec un animateur, est un temps pour lui-même, un temps d'intériorité : qui suis-je, comment cela se passe-t-il avec les autres, qu'est-ce que j'aimerais apporter pour que le clan soit plus fort ? Il consiste en un premier moment de rassemblement et d'expression des valeurs déjà découvertes par l'enfant.

Concrètement, il pourrait simplement s'agir d'envoyer un message aux autres sur le thème suivant : « *Pour moi, être un chouette louveteau dans notre Peuple libre, je crois que c'est...* » Et la meute répond : « *Tu es déjà un chouette louveteau parce que ...* »

La **Promesse de l'éclaireur** est une étape importante de cette découverte progressive de la *Loi*. Le texte de la *Loi* y est sans doute abordé pour la première fois.

## ■ Un moment pour rassembler ses valeurs

L'éclaireur prend un peu de temps pour réfléchir à ce qu'il est en train de vivre et pour rassembler les différentes valeurs de la *Loi* qui l'ont marqué jusqu'ici. Il s'engage à faire de son mieux pour vivre selon cette *Loi*. Nous sommes au cœur du développement spirituel du jeune.

## ■ Une rencontre

La préparation du texte est cruciale : c'est le moment intense du travail. Avec différents outils (des textes, des chansons, des photos), tu pourras aider l'éclaireur à faire le point sur sa perception de la *Loi* : quels sont les articles qu'il trouve difficiles, qu'est-ce qu'il trouve particulièrement riche, quel chemin a-t-il encore à faire dans tel ou tel domaine ? Une belle occasion d'échange avec toi, avec son CP...

## ■ Une parole

Un moment plus solennel a aussi son importance : la parole est dite devant les autres. Rien n'oblige à le lier à une cérémonie religieuse : cela doit rester un choix du groupe.

Au poste, le **pionnier** redit et ouvre son horizon.

L'**engagement** est l'occasion pour le pionnier de réaffirmer, avec ses idées et ses mots du moment, son souhait de vivre selon la *Loi*. Il est invité à élargir son horizon, à découvrir des situations, des combats qui suscitent chez lui des envies de réagir, de s'impliquer...

Ensuite, il partage ses idées, les initiatives qu'il pense pouvoir mettre en œuvre au service des autres, dans sa vie de jeune adulte. L'engagement se prépare tout au long de l'année mais plus particulièrement à partir du premier grand camp. Les engagements s'expriment au cours d'un moment fort aux alentours de la date symbolique du 22 février (naissance de BP), lors de la deuxième année au poste, peu avant la fin du parcours scout.



## Qu'en est-il du jeune déficient mental ou autiste ?

Pour le jeune déficient, il est possible de donner du sens à la *Loi* et à s'engager en ce sens mais cela risque d'être difficile. Tous les concepts abstraits sont compliqués pour lui, ils ne représentent pas grand chose.

Il faut lui expliquer avec des mots simples ce que chaque article veut dire et implique dans son quotidien. L'essentiel est de **relier avec des choses qu'il connaît**.

La difficulté se situera peut-être au niveau de la lecture et de l'expression orale ou écrite. Il suffit alors de changer de support et de le laisser libre de trouver un moyen d'expression avec lequel il se sent bien. S'engager en s'appuyant sur une chanson qu'il aime bien ou sur un dessin qui lui tient à cœur aura autant d'impact voire même plus.

On peut envisager un parrainage avec un autre jeune qui pourrait l'aider dans son choix et l'aider aussi à suivre son engagement à plus long terme ?

## Des pistes pour pouvoir vivre cette activité

Malgré sa déficience, tu auras compris qu'il est tout à fait possible de faire vivre la *Loi* et la *Promesse* au jeune.

### ■ Prévois un dispositif adapté

La *Loi* scoutie peut tout à fait être illustrée. Accompagne chaque article d'un dessin ou d'un pictogramme qui l'illustrera clairement. Pourquoi ne pas envisager cela un jour de pluie où chacun des scouts pourra y participer en donnant son avis. Ils pourraient par groupe travailler sur un article, imaginer son illustration et les plus "doués" se mettent à l'œuvre. Un moment propice pour se plonger dans ces articles et en débattre ensemble pour décider de l'image qui sera la plus parlante. Les groupes peuvent se faire d'une part autour des promettants et d'autre part avec le reste du groupe.

Ce qui est certain c'est qu'il faut simplifier au maximum les phrases d'origine (être gentil, aimer la nature, aider les autres, toujours être content...).

### ■ Propose aux autres jeunes un parrainage participatif.

Plutôt que d'avoir un scout qui aura simplement sa main sur son épaule au moment de la cérémonie officielle, choisis un scout qui aura envie de la parrainer plus activement. Ils pourront, ensemble, choisir l'engagement que fera le jeune handicapé.

# Les outils scouts

## ■ Adapte la cérémonie

Il risque d'être difficile pour certains jeunes déficients de prendre la parole devant le groupe. Comme tu le sais, le stress et les situations nouvelles sont autant de risques d'une éventuelle crise ou d'un comportement subit et inadapté. En ce sens, il n'est pas exclu de lui faire vivre une cérémonie mais il faudra sans doute l'adapter. La patrouille ou les bons amis pourraient être ses porte-parole et dire à voix haute ce qu'il pense tout bas.

## ■ Passe par le matériel

L'abstraction étant plus compliquée, l'engagement verbal pourrait perdre son sens. Tu pourrais alors lui proposer de matérialiser cet engagement en fonction de ce qu'il aime/sait faire. Il peut fabriquer quelque chose, dessiner cet engagement ou toute autre forme "matérielle" de son engagement moral. De cette façon, il restera une trace et cela lui facilitera d'y repenser et de se souvenir ce qu'il a promis.

## ■ Félicite-le !

Tout comme pour les autres scouts, cet engagement est un moment fort de la vie à la troupe. Il ne faut donc pas négliger de les féliciter, tous, déficients ou non !

Dans tous les cas, discute-en avec lui. Il aura peut-être envie de prendre la parole seul, de faire ceci ou cela. N'hésite pas cependant à le ramener à la réalité et à lui faire prendre conscience des difficultés. Sans pour autant le stigmatiser !

Dans les sections exclusivement composées de jeunes handicapés, cela risque d'être beaucoup plus difficile mais reste tout à fait envisageable.

L'animateur devra être très engagé car il n'y aura pas de parrainage possible entre eux. Ce sont les animateurs qui devront les amener à comprendre et à s'exprimer. Il ne faut pas attendre un niveau très élevé mais se satisfaire de ce que chacun arrive à donner.



## Qu'est-ce que c'est concrètement ?

### Le totem... c'est un nom

C'est un surnom donné au nouvel éclaireur qui débarque à la troupe. Pour l'accueillir au sein d'un groupe, avec ses traditions, ses habitudes, ses drôles de bêtes, ses uniformes, ses chants, ses blagues, ses jeux, ses conseils. Pour lui dire « *tu es des nôtres* ». On lui donne un surnom qui lui colle bien à la peau et un quali qui complète le personnage.

### Le totem... c'est un symbole

Le totem est UN symbole scout. Pas LE symbole scout. Pour preuve, nous sommes presque les seuls scouts dans le monde à être totémisés. Ce symbole a du sens, une histoire. Mon totem me rappelle le jour où on me l'a donné, les gens avec qui j'étais, le lieu de cérémonie, ma première année à la troupe, les bons et moins bons moments avec ma patrouille.

### La totémisation... c'est un moment solennel

Pour marquer le coup et pas juste pour faire sérieux ! Si on prend l'exemple du mariage : la cérémonie est une longue fête où un homme et une femme s'accueillent l'un l'autre, ils sont joyeux et s'offrent mutuellement le cadeau d'un oui et d'un symbole (l'alliance). Cette fête est ponctuée de moments solennels.

### La totémisation... c'est un moment festif

La forme de la totémisation varie de troupe en troupe. Il est important que chaque groupe garde ses spécificités, ses rites. On entend par fête, un moment agréable, chaleureux, sympathique où chacun se trouve tantôt accueilli, tantôt accueillant.

Deux objectifs simples à avoir toujours en tête :

- Ce moment doit être l'un des meilleurs souvenirs de la vie scout.
- A tout moment, l'éclaireur doit se sentir bien (ni ennui, ni angoisse).

## Quand totémiser ?

La fin de la première année à la troupe semble le moment idéal, au premier camp par exemple. Suffisamment tôt pour que l'objectif d'accueil ait son sens et suffisamment tard pour connaître l'éclaireur et trouver le totem et le quali qui vont lui coller le mieux. Si un éclaireur ne participe pas au camp, la totémisation peut évidemment se dérouler pendant l'année.

### Le choix du totem et du quali et la préparation de la totémisation

Une bonne préparation est souvent ponctuée d'un succès. Comme toute activité, la totémisation ne déroge pas à la règle.

Voici quelques pistes, tous azimuts, pour être plus serein :

- Etablir en troupe les critères de choix du totem (caractéristiques physiques, sociales, intellectuelles...) pour être sûrs d'être tous d'accord.
- Définir les caractéristiques et les goûts des jeunes éclaireurs (entre animateurs et éclaireurs totémisés). Les caractéristiques vont permettre de choisir un totem et un quali, les goûts donneront des pistes pour la réalisation de la totémisation.
- Avoir un fichier de totems et de qualis.

# Les outils scouts

- Déléguer le choix du totem et du quali à des petits groupes, incluant un animateur et les éclaireurs connaissant le mieux chaque futur totémisé.
- Déterminer un canevas commun pour la totémisation par un groupe de travail qui peut être le staff et/ou un groupe d'éclaireurs.
- Personnaliser le moment de la totémisation (cela peut aller d'un texte de quelques lignes à un défi de plusieurs heures).
- Demander l'avis des autres éclaireurs de son année, même non totémisés.
- Anticiper tout problème lors du moment final, en laissant la possibilité de refuser ou en proposant deux possibilités (quand la troupe hésite vraiment).

## Trois éléments indispensables

### Le lieu

Un endroit qui sort de l'ordinaire, pour marquer le coup :

- une clairière ;
- les ruines d'un château ou d'une tour ;
- un site de gros rochers ;
- une petite île dans un cours d'eau.

### Le décorum

Pour montrer qu'on a mis les petits plats dans les grands :

- choisir un thème (lié au thème du camp ou pas) ;
- mettre des déguisements ;
- trouver une musique d'ambiance ;
- placer des lanternes ou des flambeaux ;
- réaliser des bannières aux noms des futurs totémisés.

### La surprise

Comme pour un anniversaire, c'est nettement plus mémorable et marrant. Les facteurs pour surprendre sont :

- le moment, différent de l'an passé et imprévisible ;
- la façon de l'annoncer (lettre, pendant un jeu, repas...);
- un objet inattendu (une photo prêtée par les parents, un panneau de basket pour un fan...);
- un témoignage (par le meilleur copain, avec une anecdote inédite...).

## La totémisation

Voici une proposition de canevas, découpé en quatre temps, ponctué d'exemples :

### 1. Un moment d'introduction, d'explication

L'annonce du début de leur totémisation aux éclaireurs concernés est à peaufiner. Il faut qu'en quelques minutes, l'éclaireur se réjouisse et prenne conscience qu'il va vivre un chouette moment qui lui est entièrement dédié. L'idée est de concevoir cela un peu comme un anniversaire surprise.

### 2. Des défis, des actions communes à tous les totémisés

Ce moment d'aventure est un pur moment d'action. Les activités doivent d'une part être marquantes par leur originalité et d'autre part, symboliser l'accueil dans la grande famille des totémisés.

### 3. Une ou plusieurs actions personnalisées

Au sein d'un tronc commun, chaque éclaireur bénéficie d'un petit "plus" personnalisé comme un défi, un chant, un texte, un discours, un cadeau, une anecdote...

Cette activité personnalisée peut, par exemple, être préparée par la patrouille de l'éclaireur. (La patrouille des Fennecs a fabriqué un super pont de singe pour Jérémy, qui en est fan et lui propose de le parcourir en un minimum de temps).

### 4. Un moment solennel commun

La totémisation arrive à son terme. Pendant un moment plus calme, les éclaireurs vont recevoir leur nouveau nom. Cela peut se passer lors d'une petite cérémonie ritualisée.

## 10 questions sur le totem

### 1. Qui doit prouver quoi ?

Prenons un autre exemple d'accueil. A supposer que Jules invite Edmond pour souper, il est plus que certain que c'est Jules qui fera les courses, mettra la table, préparera à manger, sortira une bonne bouteille de vin... Bref, Jules se fera le plus accueillant, disponible et sympathique possible. C'est pareil quand la troupe entière accueille les nouveaux pour un "repas" un peu spécial : la totémisation.

### 2. Des épreuves ?

Pas vraiment ! Le mot épreuve implique, pour celui qui les passe, la notion de réussite et d'échec, la notion d'adversité, de souffrance, voire de brimade. Même si le but voulu est de permettre au jeune de se dépasser, cela ne colle pas avec le fait d'accueillir. La troupe doit se décarcasser pour mettre le nouveau au centre d'une action qui lui plait, un défi personnalisé.

### 3. Est-ce important de se dépasser ?

Tout à fait, mais il y a beaucoup d'autres occasions de montrer que l'on sait mordre sur sa chique, que l'on sait faire des efforts, que l'on passe par des moments difficiles... Et ces moments sont naturels (jeux, hike, sport, vie commune...) et pas artificiels (potion, mélange à avaler...).

### 4. Pour le totem, on se base sur le physique ou le comportement ?

Peu importe. Tant que le totem caractérise l'éclaireur, laissons cette décision à la troupe et à la coutume. Une chose à proscrire cependant : tout ce qui pourrait choquer, embêter, peiner ou mettre mal à l'aise l'éclaireur.

### 5. Le quali en même temps que le totem ?

Là, deux grandes écoles. Certains donnent le quali en même temps que le totem. Le quali est là pour compléter le totem, parce que exprimer toutes les qualités d'une personne en un nom d'animal, c'est court. D'autres donnent le quali la seconde année, parce qu'on connaît mieux l'éclaireur et qu'ainsi le quali lui colle davantage à la peau.

# Les outils scouts

## 6. Le quali à acquérir ou à "désacquérir" !?

Aucun des deux. Un quali est une qualité acquise. Un qualificatif, par définition, est « un mot ou groupe de mots servant à préciser la manière d'être, l'aspect, la qualité d'un être, d'un objet, d'une abstraction ».

## 7. Le totem se mérite ?

Tout le monde peut faire partie de la troupe. Quand un enfant naît, il rentre dans le groupe des Hommes, il reçoit un prénom, sans avoir à le mériter. On ne "rate" pas sa totémisation, tout comme on ne rate pas son baptême religieux par exemple (un autre moment d'accueil).

## 8. On les appelle comment les jeunes éclaireurs ?

Coyote, bleu ou autres sobriquets... !

Pourquoi certains s'amuse-t-ils à appeler les nouveaux comme cela ?

Si c'est symbolique, alors on se demande bien quel symbole...

Si c'est parce qu'ils n'ont pas de totem, alors auraient-ils aussi perdu leur prénom ?

Si c'est juste parce qu'on a toujours fait comme ça, alors on peut arrêter !

Si c'est pour humilier, alors c'est intolérable !

## 9. Que faut-il éviter ?

- Être trop original dans le choix du totem (nom inventé ou complètement inconnu).
- Les "private jokes" qui ne font rire qu'une minorité.
- Finir trop tard le soir. Plus personne ne s'amuse et tout le monde est crevé.

## A bannir

- Tout ce qui amènerait l'éclaireur à être mal à l'aise.
- Les jeux avilissants.
- Les vengeances.
- Tout ce qui est "culcul", "gnangnan"... Bref, pour des enfants de 3 ans.

## 10. Peut-il avoir mal ?

Cela paraît évident mais rien n'excuse la souffrance physique ou morale.

Il est arrivé que certaines totémisations, par les traditions, le vocabulaire employé, les épreuves, les rites... aient fait du mal physiquement ou moralement à un éclaireur. C'est inacceptable et interdit.



**Le conseil est le lieu où se règle ensemble la vie du groupe, petit ou grand. C'est aussi le lieu où l'on apprend à exprimer ses différences et respecter celles des autres. Le conseil est l'un de nos plus formidables outils d'éducation.**

Ton rôle est simple : faire en sorte qu'il existe, par exemple en aidant progressivement un scout à accepter les décisions qui y sont prises ou en apprenant à un scout comment l'animer ou comment y jouer un rôle constructif.

## Objectifs

Le scout va pouvoir y apprendre trois choses essentielles.

### La parole

- une parole tantôt très spontanée, tantôt longtemps mûrie ;
- une parole franche mais respectueuse ;
- une parole qui engage sa propre personne plutôt qu'un facile "il faudrait qu'on".

### L'écoute

- une écoute patiente ;
- une écoute sans a priori défavorable ;
- une écoute ouverte à l'idée nouvelle, à l'opinion différente.

### La décision

- le conseil débouche sur un accord, une orientation, un nouveau projet, un changement... pour soi ou pour tout le groupe ;
- le conseil invite au choix et à l'engagement : il ne suffit pas de dire " y a qu'à " : il faut passer à l'acte !

## Animateurs et scouts ont besoin d'apprendre

Le conseil, cela ne marche pas toujours tout de suite et quand cela marche, cela peut foirer de temps à autre. Pourquoi ?

Parce que les animateurs comme les scouts ont besoin de beaucoup de bonnes conditions et d'assez bien de temps, de pratique, d'expérience pour que ces moments soient appréciés et enrichissants.

## Des moyens

**Pour préparer et lancer le conseil, veiller à :**

- choisir le cadre : un lieu adapté à la production (pour éviter que certains s'affalent ou s'endorment dans de

# Les outils scouts

vieux fauteuils ou s'endorment sur la couverture), une disposition adéquate (pour que chacun se voie) ;

- expliquer clairement à tous les objectifs du conseil et annoncer les différentes étapes (expression des idées, argumentation et débats, construction ou décisions). Les explications sur l'objectif doivent être courtes. Pour un grand projet, le conseil peut se répartir sur plusieurs moments : cela permet de "dormir" sur les idées.
- utiliser le petit groupe pour la pertinence de ses avantages (facilite l'expression, permet un commun accord plus rapide...);
- prévoir un objet (bâton de la parole, éponge, petit ballon, pelote de laine qui forme une toile d'araignée tout en indiquant qui a déjà pris la parole...) pour se passer la parole, cela peut être utile pour les premières fois. Attention aux objets trop distrayants (comme un nounours ou un vrai micro) qui risquent de faire pire que mieux. On peut aussi d'abord demander aux plus jeunes de faire un dessin ou d'écrire leur idée.
- outiller les scouts qui, dans le cadre de petits groupes (patrouille, groupe de travail), sont amenés à animer eux-mêmes un conseil. Bien préparer avec eux : quel est l'objectif, comment procéder, que faire avec les idées...

## Pour imaginer, chercher des idées, veiller à ce que :

- un maximum d'idées sortent
  - stimuler l'imagination au début, par exemple en s'échauffant avec un jeu de créativité, relancer en cours de route, en répétant l'objectif ;
- on ne dévie pas du sujet
  - reformuler l'objectif, structurer les idées qui sortent, rassembler l'attention en cas de distraction, récapituler en cours de route ;
- chacun puisse exprimer ses idées
  - bien distribuer la parole (inciter les plus réservés, "calmer" les plus causants, non en stigmatisant ces comportements mais en insistant sur la richesse du partage de toutes les opinions...);
- chacun voie que son idée est bien prise en compte
  - tout noter, reformuler si nécessaire pour être sûr d'avoir compris la proposition du scout ;
- chacun voie où on en est
  - noter sur un tableau ou un panneau, structurer ces notes, éventuellement illustrer par un dessin, un schéma... Faire des petites synthèses en cours de conseil aide vraiment à voir qu'on avance et à opérer des premiers tris.

## Pour décider, veiller à ce que :

- les propositions existantes et l'objectif final soient clairs pour chacun
  - reformuler le tout
- chacun connaisse les contraintes pratiques qui vont en partie déterminer le choix ultime (critères de sélection "naturels" du type : « Nous avons un budget de autant. »)

□ formuler clairement ces critères et pouvoir expliquer leur raison d'être + réaliser un premier tri dans ce sens

- chacun puisse faire valoir des arguments détaillés en faveur ou en défaveur d'une ou plusieurs idées
  - distribuer la parole équitablement, veiller à ce que l'on ait la possibilité d'évoquer toutes les propositions restantes
- l'on aboutisse à une décision commune
  - soit par élimination
  - soit par vote (différentes formules possibles)
  - soit par compromis (propositions hybrides)
- proposer et expliquer clairement le système retenu et animer sa mise en œuvre (surtout en ce qui concerne le compromis)
- rester attentif au risque de dérapages ultérieurs liés à une prise de décision trop rapide : le manque d'implication dû à une non adhésion (si toutes les pistes n'ont pas été approfondies), le manque de réalisme (si les contraintes ont été ignorées), le non aboutissement du projet (si l'implication de chacun n'a pas été évaluée dès le début).

## Pour le jeune sourd ?

Ce moment risque d'être un des plus difficiles à vivre. Le jeune sourd ne pourra suivre qu'avec un effort soutenu. Ici se renforce l'idée du porte-parole. Il faut à tout prix éviter que le conseil ne se transforme en moment de débat où chacun prend la parole de façon anarchique car le jeune sourd ne pourra pas suivre du tout.

Au niveau de l'installation, il est préférable que tout le monde, surtout les porte-parole, soit visible et lui fassent face.

## Les bons outils

Dans tous les cas, tu peux l'aider à s'exprimer grâce à certains outils. Dessins, pictogrammes, photolangage, etc. Il faudra être clair avec le risque du groupe pour ne pas qu'il y ait moquerie au vu de ces supports. Par ailleurs, tu pourrais utiliser ces supports pour le groupe complet. Certains enfants ordinaires auront parfois plus de facilités à s'exprimer grâce à des supports qui illustrent leur parole plutôt qu'avec des mots.





# Les outils scouts



## Qu'en est-il du jeune déficient mental ou autiste ?

Pour le jeune déficient, il est tout à fait possible de s'impliquer dans le groupe et de participer au conseil. Il faut lui expliquer avec des mots simples ce qui va s'y vivre et quels en sont les objectifs.

### Des pistes pour pouvoir vivre cette activité

C'est un des moments qui sera probablement le plus adaptable puisqu'il s'agit d'un moment collectif.

#### ■ Définir un cadre clair

Tenir conseil peut s'avérer très intéressant mais parfois vide de contenu et ce, dans n'importe quelle section. Il est donc essentiel de définir un cadre et un mode de fonctionnement clairs et efficaces.

Il n'est pas nécessaire que chaque scout donne s'exprime à voix haute à chaque conseil. Entendre 25 fois que « *le jeu était chouette mais que la pluie c'était pas gai* », n'apporte pas grand chose.

#### ■ Adapter la durée

Ici encore, ce conseil est valable pour tout le monde. Un conseil trop long lassera les jeunes et empêchera qu'ils soient attentifs jusqu'au bout. Si par patrouille ou par sizaine, il y a un porte-parole, cela raccourcira considérablement ce moment.

Le porte-parole peut être différent d'une fois à l'autre, ce qui permettra au jeune déficient d'un jour peut-être, représenter son groupe.

#### ■ Ritualiser ce moment

Le jeune déficient ayant du mal avec les changements, il est important de ritualiser ce qui est possible. Le conseil est un moment idéal qui peut avoir toujours lieu au même moment. Si le porte-parole peut varier, il est intéressant que ce soit toujours le même scout qui soit l'interlocuteur du jeune déficient. Dans le cas d'un jeune autiste, le rapport aux autres et la relation par la parole risque d'être malgré cela très compliquée.



## Le bivouac

**La vie est trépidante dans nos sections ! A force d'aller vite, de vouloir bondir d'une découverte à l'autre, on pourrait rater une étape essentielle : celle qui consiste à s'arrêter un peu, à s'asseoir, pour se rendre compte de tout ce qu'on découvre, pour intégrer dans ses bagages toutes ces nouvelles choses.**

Prendre conscience de tout ce qu'ils découvrent, chacun à leur rythme, donne un fameux élan de confiance à nos scouts ! D'autre part, faire le point permet aussi de relancer de nouveaux défis, d'exprimer de nouvelles envies, nées des expériences précédentes. S'arrêter, prendre conscience et mieux repartir encore. **Le bivouac est le nom de ce temps d'arrêt et de nouveau départ.**

### Le bivouac : comment ?

#### ■ Sa fonction

Le bivouac est une démarche personnelle : chacun réfléchit à SES découvertes.

#### ■ Son déroulement

Le bivouac se déroule en différentes étapes... qui permettent d'aboutir à ses deux objectifs : prendre conscience de ses découvertes et exprimer d'autres envies.

1. L'animateur accueille et explique le but de ce moment.
2. On retrace ensemble le film de la journée ou de l'activité.
3. L'animateur présente le support éventuel (le moyen concret pour aider à réfléchir et à exprimer).
4. Chacun exprime sur (ou sans) ce support ce qu'il a aimé et ce qu'il a découvert. Il exprime aussi, s'il en a, de nouvelles envies.
5. L'animateur propose un échange (rien n'y oblige; c'est un enrichissement possible mais le bivouac peut vraiment rester personnel !).
6. Il invite à garder une trace de ce bivouac : mettre le support éventuel dans un lieu précis, écrire dans son carnet...

L'animateur veille donc simplement à ce que chacun comprenne le sens de la démarche et la vive dans des conditions propices à la réflexion personnelle.

#### ■ Le support

Pour faciliter l'émergence ou l'expression de leurs idées, les scouts peuvent utiliser un support comme un dessin, une figure à modeler, un bricolage symbolique comme un sac à dos personnel dans lequel chacun place ses découvertes, ses "nouveaux bagages".



# Les outils scouts

Tous ces supports permettent de répondre à des questions ouvertes et personnelles (je) : « *Moi, qu'est-ce que j'ai aimé ? Qu'est-ce que j'ai découvert ? Qu'est-ce que je voudrais encore découvrir ?* ». Ils ne sont pas des bulletins avec des points, des tableaux avec des gommettes où le scout s'attribue où se voit attribuer une cote "moyenne".

## ■ La fréquence et la durée

Le bivouac est proposé régulièrement... ce qui ne veut pas dire systématiquement. Il ne dure pas bien longtemps, il se vit dans un lieu calme, à un moment de la journée où Charlotte n'a pas encore envie de filer vers l'auto de papa et Dorian de se glisser au fond de son sac de couchage. Même dans une réunion de 3h, il est parfois intéressant d'y consacrer un quart d'heure !

## Des exemples de supports de bivouac

### ■ Classiques

- Sur la base du thème, de l'histoire, les différentes questions ou mots clés sont mis en évidence par des dessins, des symboles, des photos...
- Un sac à dos avec des noms pour les poches : le compartiment des bons moments, la pochette des découvertes, le réservoir des futurs défis.
- Un tipi pour y engouffrer des petits papiers en forme de plumes d'Indiens si l'on est justement dans une histoire de Far West...
- Un cirque où chaque artiste représente un thème :
  - le clown pour ce qu'on a aimé ;
  - l'acrobate pour les découvertes physiques ;
  - le jongleur pour les découvertes techniques ;
  - l'orchestre de musiciens pour les relations entre les scouts ;
  - le présentateur pour la suite du spectacle et les envies futures...
- Un grand panneau avec plein d'étoiles et des petites fenêtres sur lesquelles on trouve des images des planètes visitées par le Petit Prince. Les planètes :
  - L'astronome = ce que tu as appris, que tu ne connaissais pas avant.
  - Les baobabs = une découverte sur la nature
  - L'allumeur de réverbères = une nouvelle technique
  - Le monsieur qui sourit en costume = ce que tu as appris de nouveau sur tes copains
  - Le Petit Prince = tout ce que tu as encore appris d'autre.
  - Le Roi = un truc dont tu es fier.
  - Le Petit Prince qui s'envole avec les oiseaux = ce que tu aurais envie de faire, d'apprendre de nouveau, demain ou un autre jour.
- Un questionnaire interactif style "dont vous êtes le héros", où il faut suivre un chemin en fonction des réponses données, comme ci ou ça...

### ■ Ludiques

Prenez un jeu connu et adaptez-le à la sauce bivouac. Des exemples :

- Cache-cache bivouac : prenez un dessin, coupez et pliez des volets, collez une feuille pour avoir un fond et inscrivez quelques mots-clés.

- Derrière la bibliothèque, "aimé" : Dans ton album photos, il y a ...
- Derrière les cartes postales, "découverte relatio" : Le week-end, c'était...
- Derrière le vélo suspendu, "découverte technique" : Une idée géniale, c'était...
- Derrière le panneau vide, "à découvrir" : Vivement qu'on reparle de...
- Derrière la trappe, "à approfondir" : Oups, on n'a pas...

- Trois attaques de camp : chaque scout doit pénétrer dans un camp, tirer une question, y répondre mentalement et attaquer le camp suivant.
- Une cocotte en papier pour chaque scout : ils jouent et répondent aux questions qu'ils se posent au hasard.

### ■ Artistiques

Sur un support représentant ou symbolisant une scène familière ou en rapport avec l'activité précédente (un support par scout), chaque scout reçoit différents éléments à rajouter. Ces éléments symbolisent une question, un domaine de réflexion expliqué par l'animateur. Le verso de l'élément est réservé à l'expression personnelle puis les éléments sont placés sur la scène.

- Un village en 3D : l'école symbolise les découvertes "intellectuelles", mais il y a aussi l'atelier du peintre, le petit parc, le hall omnisport, la boulangerie...
- Un mobile pour le camp où l'on va pendre des objets symboliques de chaque journée, derrière lesquels on a écrit nos découvertes et nos envies.



## Qu'en est-il du jeune déficient ?

C'est l'occasion pour vous de développer votre créativité ! Plus que d'autres, il aura besoin de supports visuels pour exprimer ce qu'il perçoit.

### Des pistes pour pouvoir vivre cette activité

Ce sera peut-être difficile pour lui de faire un bilan global de ce qu'il a vécu, il devra certainement être stimulé à différents moments de la journée pour "faire le point".

#### ■ La stimulation

Le jeune déficient aura peut-être du mal à se souvenir des activités qu'il aura vécu pour le bivouac. Un animateur peut l'aider à différents moments de la journée à faire des mini-bivouacs pour qu'il ne se sente pas perdu au moment de faire le bivouac.

#### ■ Le support

Ici plus qu'ailleurs, il faut rendre le bivouac plus concret et plus visuel. Collecter des objets, faire des dessins, choisir des images, mimer ce qu'on ressent... pourront aider à s'exprimer. Ce conseil est d'ailleurs valable pour tous.

#### ■ Adapter la durée

Etre à l'écoute pour cerner le moment où le jeune déficient risque de décrocher et ne plus savoir ce qu'on attends de lui ou risque de se sentir dépourvu par manque de souvenir bien précis.