

4^e édition
2020

TRACES DE LOUP



J'APPARTIENS À :

Chers vieux loups,

Voici la quatrième version des *Traces de loup*. Ces cahiers ont pour but d'accompagner chaque louveteau, chaque louvette, tout au long de sa vie à la meute. Il/elle pourra bien sûr y inscrire tous ses souvenirs, mais il/elle y découvrira surtout les temps forts du Clan, quelques histoires et personnages de la jungle, des idées de petits jeux et d'activités...

Le *Jungle à la meute* est ton *Traces de loup* à toi. Tu y trouveras l'ensemble des histoires du *Livre de la jungle* ainsi que quelques idées de mise en œuvre du cadre imaginaire dans ton animation.

Ces *Traces* sont celles de deux louves qui ont parcouru la jungle ensemble. En débroussaillant les anciennes éditions, Marie a marqué de son empreinte la table des matières et ouvert la voie, ses idées indiquant la direction. Anaïs a mis ses pattes dans ses traces à l'endroit où elles s'arrêtaient, puis a continué la piste jusqu'à ce que chaque idée, chaque mot soient imprimés sur le papier.

En 2018, les louveteaux présents à *BeSCOUT* ont composé, ensemble, de nouveaux maître-mots pour plusieurs personnages de jungle qui jusque-là en étaient dépourvus. Un autre loup, Gauthier, est alors passé à son tour dans les traces pour les compléter, les rafraîchir et les actualiser. Et comme la force du loup, c'est le Clan, merci...

- à Romane, Eden, Laura et Lucas pour tout le travail de rédaction, de bonification, de création, d'ajustement et de modernisation de ces ouvrages pensés et créés par d'autres ;
- à Pauline H., Dieter, Niklas et Paco pour les versions germanophones ;
- à E411 pour ses nouveaux dessins ;
- sans oublier pour la mise en œuvre des versions précédentes, Sylvie, Julie, Andrea, Bast et E411, PAF! et les animateurs des T3 Louveteaux de l'UEM 2013 ;
- mais aussi et surtout à toi, qui avec 3650 autres vieux loups, anime chaque weekend les 20 100 louveteaux de notre fédération. C'est bon de savoir que vous êtes là.

Que faveur de jungle vous accompagne tous !
Bonne chasse à vous qui gardez la Loi !

Gauthier Lambert, animateur fédéral Louveteaux 2019-2023
Anaïs Henry, animatrice fédérale Louveteaux 2013-2016
Marie Degrève, animatrice fédérale Louveteaux 2010-2013



© Les Scouts ASBL
Éditeur responsable : Christelle Alexandre
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
4^e édition : septembre 2020

Dépôt légal : D/2020/1239/4

www.lesscouts.be

Table DES MATIÈRES

BIENVENUE DANS TA 3^E ANNÉE À LA MEUTE	2
UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE	5
PREMIER LIEN	5
MA SIZAINÉ	12
TEMPS DE LA MUE	18
CONSEIL	23
LE CAMP	27
MESSAGE AU PEUPLE LIBRE	27
COURSE DU PRINTEMPS	31
HATHI T'EXPLIQUE LA JUNGLE	32
QUELQUES PERSONNAGES	32
PARLONS MAÎTRE-MOTS	35
COMPRENDRE LA JUNGLE	38
HISTOIRES DE JUNGLE	39
TON AMI LE LOUP	49
LES BONNES IDÉES DE BALOO	50
TRACES	54
DÉCODEURS	65

Ton troisième TRACES DE LOUP

VOILÀ DÉJÀ DÉJÀ DEUX ANS QUE TU ES CHEZ LES LOUVETEAUX !

Tu connais bien la vie à la meute, tu as déjà vécu des dizaines d'aventures et suivi de nombreuses pistes... À toi maintenant de partager ton expérience avec les plus jeunes membres du Clan !

Cette année, peut-être vas-tu avoir envie d'accueillir un nouveau louveteau à la meute en devenant son cornac ? Ou de jouer le rôle de parrain lors du *Message au Peuple Libre* d'un autre louveteau ?

Dans ton *Traces de loup* jaune, tu trouveras un tas de conseils et d'astuces pour y arriver !



**Bonne
chasse à toi !**

QUI SUIS-JE ?

Je m'appelle

J'habite n° à

J'habite aussi n° à

Le numéro de téléphone de ma maman :

Le numéro de téléphone de mon papa :

J'ai ans.

Je fais partie de la meute de l'unité

Je suis dans la sizaine des

2

Une page qui PARLE DE MOI



Une qualité que je pense avoir et dont je suis fier :

Des choses que j'aime faire :

Mes jeux préférés :

J'aime passer du temps avec :

Mon livre préféré :

Mon plus grand souhait :

Ce que j'ai envie de faire à la meute cette année :

Quelqu'un que j'aimerais rencontrer :

ARBRE DE DHÂK



Cette année, je mesure :

Ma pointure :

La taille de mes vêtements :

Une activité que j'aime à la meute :

Une chose que j'ai apprise pendant ma deuxième année à la meute :

.....

Une chose que je voudrais bien faire cette année :

.....

Les traditions de **MA MEUTE**



EXPLIQUE LES TRADITIONS QUI SE DÉROULENT DANS TA MEUTE : 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...



Je me souviens

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE

DE MON PREMIER LIEN

DESSINE UN SOUVENIR
DE TON PREMIER LIEN

Mon cornac était :

QU'AVAIS-TU FAIT AVEC MON CORNAC
POUR PRÉPARER MON PREMIER LIEN ?



Par une chaude après-midi, un peu partout dans la jungle, les loups se préparent pour assister au Conseil de Clan de ce soir.

– *Dis-moi Phao, crie une jeune louve, tu ne pourrais pas lisser ton pelage un peu plus soigneusement ? Regarde-moi, penses-tu que je sois présentable comme ça ?* ajoute-t-elle en clignant de l'œil.

Phao bafouille un peu car il trouve Mitza, la louve, très jolie mais, rapidement, il montre ses crocs.

– *Se faire beau ! Pour quoi faire ? Cinq louveteaux maigrichons entrent dans la meute et tout le monde trouve ça exceptionnel. Je ne vois vraiment pas pourquoi cela mérite un Conseil extraordinaire ! Je déteste ce genre de cérémonie inutile. Je préférerais profiter du clair de lune et partir chasser au loin !*

Mitza est un peu choquée...

– *Mais, enfin, c'est la tradition, voyons !*

– *Tradition ou pas, je ne vois pas à quoi cela sert. Finalement, il s'agit quand même de cinq bouches de plus à nourrir !*



Pendant que les deux loups discutent, ils n'ont pas vu que Chil, le vautour, s'est installé dans un arbre, bien caché par le feuillage. C'est le moment qu'il choisit pour intervenir.

- *Parole de vautour, on n'a jamais entendu pareil discours dans la jungle !*
- *De quoi te mêles-tu, Chil ?* lui répond Phao. *Tu joues aux espions, maintenant ?*
- *Reste calme, nous sommes du même sang, toi et moi ! Je me demande bien ce que tu aurais pensé si un vieux loup avait parlé comme toi au Clan, le jour de ton Premier Lien.*
- ...
- *Pourquoi ne réponds-tu pas ? Tu as perdu ta langue, Phao ?* demande Chil.
- *Non, mais ce que tu viens de dire me fait réfléchir... J'avoue que cela ne m'aurait sûrement pas fait plaisir.*
- *Oh, moi non plus !* renchérit Mitza. *Et puis, ce n'est pas vrai qu'ils sont inutiles ces louveteaux ! Qui t'apportera à manger quand tu seras trop vieux pour chasser toi-même ?*
- *Hum hum, marmonne Chil en balançant la tête... Si je te comprends bien, il faut que quelqu'un soit utile pour qu'on l'accepte dans le groupe...*
- *Bien sûr, s'écrie Mitza. Enfin... c'est mieux, quoi !*



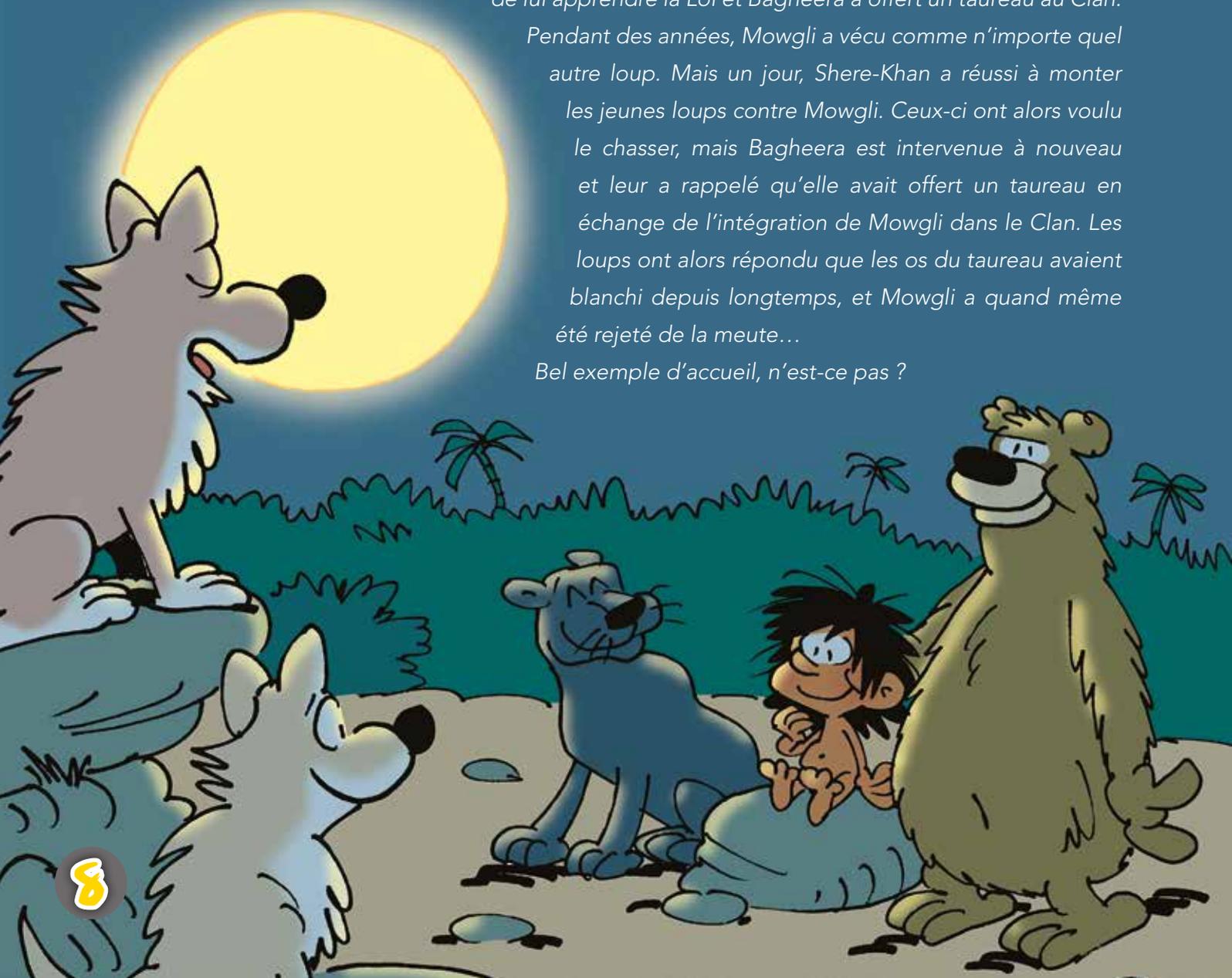
Phao ET MITZA



Chil médite quelques instants puis tend son long cou tordu vers les deux loups.

– Laissez-moi vous rappeler une petite histoire, pas si vieille que cela. C'était au temps où Mowgli est arrivé dans la meute. À l'époque, déjà, on présentait les nouveaux louveteaux au clan. Mais quand Père Loup a amené Mowgli, son fils adoptif, devant la meute, seuls Baloo et Bagheera ont accepté de parler pour lui. Baloo a promis de lui apprendre la Loi et Bagheera a offert un taureau au Clan. Pendant des années, Mowgli a vécu comme n'importe quel autre loup. Mais un jour, Shere-Khan a réussi à monter les jeunes loups contre Mowgli. Ceux-ci ont alors voulu le chasser, mais Bagheera est intervenue à nouveau et leur a rappelé qu'elle avait offert un taureau en échange de l'intégration de Mowgli dans le Clan. Les loups ont alors répondu que les os du taureau avaient blanchi depuis longtemps, et Mowgli a quand même été rejeté de la meute...

Bel exemple d'accueil, n'est-ce pas ?





- Mais c'est horrible, s'écrie Mitza !
 - Carrément injuste, ajoute Phao. Mowgli n'avait rien fait de mal ! Pourquoi ne pas l'avoir protégé comme n'importe quel autre loup ?
 - Je suis d'accord avec vous, dit Chil en hochant de la tête.
 - J'espère que ce genre d'histoire n'arrivera plus jamais. Je ne voudrais pas vivre dans une telle meute, dit Mitza, un peu inquiète.
 - Oh oh, répond Chil d'un air entendu, voici des paroles qui réchauffent mon cœur de vautour ! Bien... Je ne vois qu'une solution pour que vous jouiez un rôle à la cérémonie du Premier Lien et empêchiez ce genre de drame.
 - Ah oui, s'étonnent les deux loups ? Et que faut-il faire ?
 - Proposez-vous comme cornacs pour les nouveaux louveteaux du Clan, dit Chil, apparemment très fier de son idée. Vous seriez un peu leurs Baloo et Bagheera !
 - Tu penses qu'on peut ? demande Phao, déjà séduit par l'idée.
 - Il faut qu'on en parle avec le Clan, ajoute Mitza, impatiente.
 - Nous sommes du même sang, vous et moi, leur répond Chil.
- Et le vautour s'envole dans un bruissement d'ailes.



Toi aussi, comme Phao et Mitza, tu peux te proposer comme cornac pour les louveteaux qui rejoignent la meute cette année.

Je deviens CORNAC !



POUR LES VIEUX LOUPS

Le cornac est un homme qui guide les éléphants pour leur apprendre tout ce qu'ils doivent savoir.

Découvre ce qu'est un cornac en lisant l'histoire *Toomaï des éléphants*, dans le cahier *Jungle à la meute*.



Quand un nouveau louveteau rejoint la meute, on organise une fête qu'on appelle la **CÉRÉMONIE DU PREMIER LIEN**. Tous les loups montrent ainsi qu'ils veulent accueillir un nouveau membre dans le Clan. Quant à toi, tu peux jouer un rôle très important pour les intégrer cette année...

TA MISSION DE CORNAC

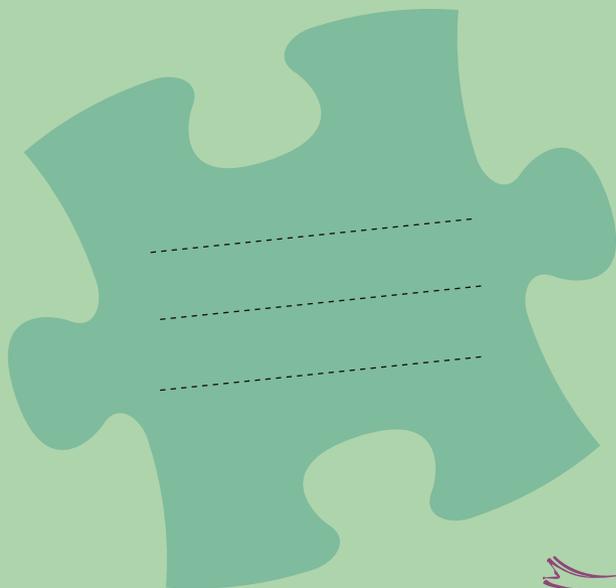
AU FUR ET À MESURE DES RÉUNIONS, TU PEUX AIDER LE NOUVEAU LOUVETEAU POUR UN TAS DE CHOSES :

- le rassurer en lui montrant que tu es là pour l'aider ;
- lui expliquer le langage de la meute : les noms des vieux loups, qui sont les personnages du *Livre de la jungle*, ce que sont le Conseil, la sizaine et la Loi de la meute ;
- l'aider à se repérer dans l'espace en lui montrant où se trouvent les endroits importants ;
- l'aider à connaître les prénoms des louveteaux de la meute, à aller à leur rencontre ;
- lui réexpliquer un jeu s'il ne l'a pas compris ;
- l'accueillir en découvrant qui il est, qu'il aime, ce qu'il n'aime pas, ses loisirs, ses jeux préférés, ce qu'il aime à l'école, etc.



Je rencontre MON FILLEUL

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE



- Reprends la page 3 de ce cahier pour te présenter à ton filleul.
- Ensuite, **COMPLÈTE CETTE PIÈCE** de puzzle avec les informations que tu as découvertes sur lui. Tu peux bien entendu choisir, parmi toutes les informations qu'il te donne, celles que tu retiendras pour le présenter à la meute lors de la cérémonie du Premier Lien.
- **DÉCALQUE TA PIÈCE** de puzzle pour présenter ton filleul au reste de la meute. Ensuite, tu pourras l'afficher dans le local et l'ajouter à toutes les autres pièces du puzzle de la meute.

Préparer la fête DU PREMIER LIEN



TOUS LES LOUVETEAUX APPORTENT LEURS IDÉES POUR IMAGINER CETTE FÊTE DU PREMIER LIEN LORS D'UN CONSEIL DE CLAN.

- À quels jeux va-t-on jouer ?
- Choisit-on un thème ? Si oui, lequel ?.....
- Organise-t-on un goûter ? Si oui, que prépare-t-on ?.....
- Comment décore-t-on le lieu de la cérémonie ?.....
- Prépare-t-on un petit spectacle ?.....
- Raconte-t-on l'histoire du Premier Lien de Mowgli ?.....

Un rôle dans MA SIZAINE

UNE SIZAINE, C'EST UN GROUPE UNI ET COMPLÉMENTAIRE. CHACUN Y APPORTE SA TOUCHE, SON TALENT POUR QUE LA VIE ENSEMBLE FONCTIONNE BIEN. Lorsque ta sizaine est composée, vous pouvez utiliser cette page pour choisir les rôles dont vous aurez besoin pour l'année. Quand on change les rôles, ceux qui en avaient un expliquent à ceux qui les remplacent comment ils ont fait, ce qui est important dans ce rôle... Si deux louveteaux ont envie du même rôle, pas de problème : ils peuvent s'organiser entre eux et partager les responsabilités.



LE SCRIBE* inscrit les décisions prises au Conseil de sizaine dans le cahier de la sizaine ou sur le tableau "mémo". Il peut aussi rappeler le matériel à apporter pour la semaine suivante ou les bonnes idées à garder pour plus tard.

* Un scribe est un écrivain égyptien.



LE JOURNALISTE réalise un journal de la vie de la sizaine. Il écrit les souvenirs de chaque réunion dans le tally de sizaine, prend des photos ou fait des dessins des moments passés à la meute.

12

LE JARDINIER s'occupe d'arroser et de soigner les plantes ou les fleurs du coin de sizaine. Peut-être qu'il aura envie de proposer qu'on crée un potager sur le terrain à côté du local ?



LE SPORTIF est plein d'énergie et aime se dépenser, mais il est aussi fair-play : il laisse participer tous les louveteaux aux activités sportives et encourage ceux qui ont des difficultés.



LE MESSAGEUR ou le facteur prend des nouvelles quand il y a des absents et écrit des cartes pour les anniversaires de la meute.



L'ARTISTE ou troubadour met une bonne ambiance dans la sizaine grâce à ses chants, ses histoires drôles, sa bonne humeur. Peut-être sait-il jouer d'un instrument de musique ?

LE DÉCORATEUR est responsable de l'aménagement du coin de sizaine. Il peut, par exemple, accrocher au mur les dessins ou les photos que les louveteaux de la sizaine ont choisis ensemble ou installer un tapis pour s'asseoir par terre pendant le Conseil de sizaine.



LE CUISTOT récolte les idées et prend note des goûts de chacun pour les réunions où on prépare le gouter tous ensemble. Il recherche et propose ensuite des recettes qui plairont à tous les louveteaux.



LE CONTEUR connaît plein d'histoires à raconter avant la sieste ou pendant les veillées. Il a beaucoup d'imagination pour faire rêver les autres louveteaux.



LE BRICOLEUR est très doué de ses mains. Il a plein d'idées pour aménager le coin de sizaine et construire les plus belles cabanes.



LE MODÉRATEUR participe activement aux discussions du Conseil, veille au respect des règles, relance les discussions, fait régner une ambiance conviviale pendant le Conseil, recadre la discussion si nécessaire et prévient tout dérapage.



LE POMPIER éteint les disputes dans la sizaine. Il est particulièrement attentif à l'entente dans le groupe. Il écoute tous les louveteaux fâchés pour les aider à faire la paix.



LE SIZENIER est un louveteau qui a déjà une petite expérience de la vie à la meute. Il sait comment demander l'avis des autres et les écouter. Il est attentif à tous dans la sizaine et motive les louveteaux dans les activités.



LE CRANIUM sait aider sa sizaine à déchiffrer plein de codes. Il est très fort pour résoudre les énigmes posées pendant les jeux.



Caractéristiques DE MA SIZAINÉ



COMPLÈTE LA CARTE D'IDENTITÉ DE TA SIZAINÉ

Cette année, ma sizaine est composée de :

-
-
-
-
-
-

Notre nom de sizaine est :

.....

Notre cri de sizaine est :

.....

.....

.....

.....

Dans notre sizaine, chaque louveteau met un de ses talents au service des autres louveteaux. On peut par exemple décider tous ensemble d'attribuer un rôle à chacun 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
LOUVETEAUX**
.....

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

.....
**RÉCONCILIE LES LOUVETEAUX
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 SPORTIF
ET FAIR-PLAY**
.....

Inventer un cri DE SIZAINES ENSEMBLE

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE



Comme les loups qui hurlent ensemble, les louveteaux ont aussi leur cri de petit groupe : c'est le cri de sizaine. On crie pour se donner de l'énergie, pour partager son enthousiasme, pour montrer qu'on est unis.

MAIS COMMENT INVENTER UN CRI DE SIZAINES ?

Avec tes copains, trouve un maximum de mots qui finissent par le même son que le nom de ta sizaine. Pour la sizaine des Lilas, cherche un maximum de mots en "a" : chocolat, sympa, là, voilà, tracas, yoga, patatras, nougat, pyjama, sparadrap, samba, raplapla, extra...

AVEC CES QUELQUES MOTS, INVENTE EN SIZAINES PLUSIEURS PHRASES QUI RIMENT AVEC LILAS :

- Chez les Lilas, pas de tracas : ils sont toujours sympas.
- Et voici les Lilas. Les Lilas nous voilà.
- Patatras, voilà les Lilas. Et nous on n'est pas des nougats.

Cette année, notre nom de sizaine est :
.....

Des idées de mots et de phrases pour inventer notre cri de sizaine :
.....
.....
.....
.....



Mieux connaître SA SIZAINE

QUI EST-CE ?

1. Sur une fiche, chacun note quelques caractéristiques qui le concernent. Il écrit en imprimé pour qu'on ne reconnaisse pas son écriture.

2. Rassemble les fiches et mélange-les. Ensuite, lis-en une. Les autres doivent retrouver de qui il s'agit. Tu peux faire ce jeu en rassemblant deux sizaines pour le rendre plus difficile.

EXEMPLES :

- JE SUIS UNE FILLE
- J'AI UN FRÈRE.
- JE SUIS BLONDE.
- J'AI UN CHIEN.
- J'AIME LE CHOCOLAT.
- JE SAIS FAIRE DES NŒUDS DE BATEAU.
- J'AI DÉJÀ VÉCU UN CAMP.

.....

Astuce : pour aider chacun à remplir sa fiche, prépare à l'avance une liste de questions sur un panneau. Par exemple : fille ou garçon ? Couleur de cheveux ? Bonbon préféré ? Talent particulier ? Combien de camps as-tu vécus (y compris les camps Baladins) ?

VOICI DEUX PETITS JEUX QUE TU PEUX ANIMER DANS TA SIZAINE POUR APPRENDRE À UN PEU MIEUX VOUS CONNAITRE...

JE T'AIME BIEN PARCE QUE

Ne pas faire ce jeu au tout début de l'année. On ne se connaît pas encore assez !

JE T'AIME BIEN PARCE QUE

Chacun inscrit son prénom en haut d'une feuille, qu'il passe ensuite à son voisin de droite. Celui-ci complète la phrase « je t'apprécie parce que... », qu'il passe ensuite à son propre voisin. Quand la fiche revient à son propriétaire, celui-ci découvre les qualités et les remarques gentilles que les autres ont écrites.



Ambiance DE SIZAINE

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE

POUR QU'IL Y AIT UNE **BONNE AMBIANCE** DANS LA SIZAINE, IL FAUT QUE TOUS LES LOUVETEAUX SE CONNAISSENT UN PEU, MAIS AUSSI QUE VOUS PASSIEZ DU TEMPS À BIEN VOUS AMUSER. VOICI DONC QUELQUES PROPOSITIONS DE PETITS JEUX À VIVRE EN SIZAINE : AMBIANCE ASSURÉE !

LES CAVALIERS

MATÉRIEL : un foulard pour deux

DESCRIPTION : Les louveteaux se mettent deux par deux. L'un est le cheval, l'autre le cavalier qui monte sur le dos du cheval. Les équipes forment un cercle et on dispose au centre du cercle des foulards (il faut autant de foulards que d'équipes, moins un).

Au premier signal (un coup de sifflet par exemple), les cavaliers montent sur le dos de leur cheval. Au deuxième signal, les cavaliers descendent de leur cheval, font le tour du cercle, passent entre les jambes de leur cheval et attrapent un foulard au centre du cercle de chevaux. L'équipe qui n'a pas réussi à attraper de foulard est éliminée.

Pense à bien retirer un foulard au centre du cercle chaque fois qu'une équipe est éliminée.

LES CHENILLES

Ce petit jeu se joue avec une autre sizaine. Dans chaque sizaine, les louveteaux ont les yeux bandés et se tiennent par les épaules, en file indienne. Le louveteau de derrière n'a pas les yeux bandés. Il doit guider les autres louveteaux sans parler, en tapotant sur l'épaule gauche ou droite de son voisin de devant, qui transmet le message de la même manière, et ainsi de suite jusqu'au premier de la file. Les deux chenilles doivent se rencontrer et s'attacher.

ROBINSON CRUSOÉ

Un louveteau se tient debout sur une feuille de papier (c'est son île). Il a les yeux bandés et on l'appelle Robinson Crusoé. Autour de cette île, il y a plein de requins (les autres louveteaux). Ces requins sont assis autour de l'île en cercle. Un ou plusieurs requins sont désignés pour aller manger un morceau de l'île (déchirer un bout de la feuille de papier). Robinson Crusoé essaie d'attraper les requins avec sa main, en s'orientant grâce au bruit.

LE NŒUD

Faites un cercle. Tenez-vous tous par la main.

Entremêlez-vous (faites un gros nœud). Ensuite, fermez tous les yeux et, ensemble, essayez de défaire le nœud, sans vous lâcher les mains.

Activités avec LES AUTRES DE MON ÂGE

EN MEUTE, TU VIVRAS PEUT-ÊTRE LE TEMPS DE LA MUE. DANS CERTAINES MEUTES, CE N'EST PAS ORGANISÉ. MAIS RIEN NE T'EMPÊCHE DE RÉFLÉCHIR SEUL À LA MANIÈRE DONT TU ACCUEILLES, RESPECTES LES AUTRES ET VIS AVEC EUX CAR, GRANDIR PARMIS LES LOUVETEAUX, C'EST APPRENDRE À VIVRE ENSEMBLE !

Découvre sur cette page une série de situations qui pourraient se dérouler à la meute, à l'école ou à la maison. Ensuite, colorie autant de traces de loup que tu te sens à l'aise avec elles :

- Pas très sûr de toi ? Colorie une trace de loup.
- Ça dépend des jours ? Colorie deux traces de loup.
- Presque prêt ? Colorie trois traces de loup.
- Tout à fait à l'aise ? Fonce et colorie quatre traces de loup.



Au Conseil, je suis attentif à laisser la parole aux plus timides.



Quand j'ai fait mal à quelqu'un ou que quelqu'un m'a fait mal, je sais comment faire pour que nous nous sentions mieux.

Je sais comment réagir quand deux louveteaux se disputent.



Quand on me demande de rendre service (faire la vaisselle, ranger...), je m'y mets en souriant.



Je sais comment réagir quand deux louveteaux se disputent.

Quand je suis de mauvaise humeur, je me débrouille pour que cela n'ait pas de conséquences sur les autres louveteaux et les vieux loups.



LES TOILETTES SONT AU NORD OUEST !

Je suis capable d'aider les autres louveteaux qui en ont besoin, quand ils sont tristes ou qu'ils ont un problème.



WOUAI, MAMAN J'AI BESOIN D'UN RENSEIGNEMENT !

Lors des activités, je suis beau joueur (pas la peine de tricher !) et je sais l'expliquer à ceux qui ne l'ont pas encore compris.



Il y a des louveteaux avec qui je ne parle pas et ne joue pas très souvent, mais j'ai des idées pour que ça change.



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



Quand un louveteau est très en colère, je suis capable de trouver les mots pour l'apaiser sans m'énerver.

AVEC LES AUTRES LOUVETEAUX
DE TON ÂGE ET UN VIEUX
LOUP, JOUE AU JEU
"LE SOURD ET LE MUET".



C'est très simple : **un louveteau se bouche les oreilles** pour ne rien entendre : c'est le sourd.

Un autre louveteau ne peut pas parler : c'est le muet.

Le but du jeu est que le muet et le sourd arrivent à se faire passer un petit message (d'abord du sourd vers le muet, puis l'inverse).

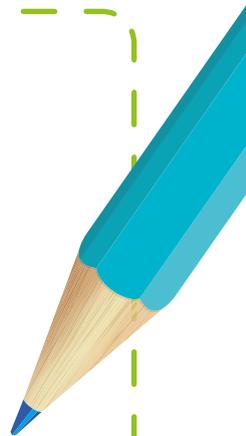
Entre eux deux, tous les autres louveteaux créent un mur de perturbations : ils bougent dans tous les sens et font du bruit pour empêcher que les messages ne passent entre le louveteau sourd et le muet.

- Quand tu étais le sourd ou le muet, comment t'es-tu senti ?
- Était-ce facile de communiquer avec l'autre louveteau ?
- Parfois, tu dis quelque chose à quelqu'un, mais il comprend autre chose. As-tu déjà vécu cette situation ? Comment t'es-tu senti ?
- D'après toi, dans la vie de tous les jours, de quoi a-t-on besoin pour bien se comprendre ?

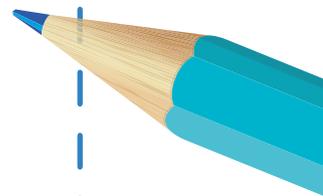
Activités avec MA SIZAINÉ

ÉCRIS OU DESSINE

CE QUE TU AS RÉALISÉ
COMME ACTIVITÉ AVEC TA SIZAINÉ
LORS DU TEMPS DE LA MUE.



Activités avec D'AUTRES LOUVETEAUX



A large rectangular area enclosed by a dashed blue line, intended for writing or drawing.

ÉCRIS OU DESSINE



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

Ma nouvelle ÉCAILLE

COMME HATHI, je sais écouter 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 décider et 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 :

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

Quelques trucs pour animer

LE CONSEIL DE SIZAINE

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE

MAINTENANT QUE TU AS UN PEU PLUS D'EXPÉRIENCE À LA MEUTE, TU POURRAIS PEUT-ÊTRE JOUER LE RÔLE DE MODÉRATEUR DU CONSEIL DE SIZAINE... VOICI QUELQUES ASTUCES POUR T'AIDER.

1 Choisis un **lieu calme** où vous pourrez discuter sans être dérangés (un coin de la cour ou de la prairie du local, votre coin de sizaine, quelques chaises en cercle...).

Et si tu mettais un petit panneau : « *Ne pas déranger, nous sommes en Conseil* » à l'entrée du lieu que tu auras choisi ? (tu en trouveras un dans le *Traces de loup blanc*).

2 Un Conseil doit durer **environ 10 minutes**.

Si vous n'avez pas eu le temps de parler de tout, ce n'est pas grave, vous continuerez la prochaine fois.

3 Commence par **expliquer les sujets** dont vous allez parler. Par exemple : ce qui se passe dans la sizaine, ce qui ne va pas dans la meute, des idées pour la prochaine réunion...).

4 **Donne la parole** à tout le monde et aide chaque louveteau à donner son avis. Pour que ce soit plus facile, tu peux utiliser une des "idées pour prendre la parole" du *Traces de loup orange* (page 18).

5 Quand un louveteau exprime une idée un peu longue ou compliquée, **répète-la avec d'autres mots** ou demande à un autre louveteau de résumer, pour être sûr que tout le monde a bien compris.

6 Le scribe de la sizaine note les idées sur un **panneau que tout le monde peut voir**.

7 Veille à ce que chacun soit **d'accord** avec les décisions prises.

8 Écris les décisions dans un **carnet de Conseil**, que chacun peut consulter pour s'en rappeler.

9 Tous les louveteaux de la sizaine sont **responsables des décisions** prises ensemble et s'assurent qu'elles sont respectées par tous, sinon ça ne sert à rien de tenir Conseil.

Je prépare le prochain

CONSEIL DE SIZAINÉ

Au Conseil de la sizaine des

du/...../..... (indique la date), je voudrais qu'on parle de :

Je note ici l'astuce que j'ai choisie dans le **TRACES DE LOUP ORANGE** pour donner la parole à tout le monde :

Je note ici **CE À QUOI JE DOIS FAIRE ATTENTION :**

(par exemple : « Margot n'a encore jamais participé au Conseil de sizaine et il faut lui expliquer comment ça fonctionne » ou « Les vieux loups nous ont demandé d'apporter des idées pour la fête d'unité au prochain Conseil de meute »).

Des cartes pour dire merci,

DEMANDER PARDON OU FAIRE DES SUGGESTIONS...

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE

À LA MEUTE, CHAQUE LOUVETEAU, CHAQUE LOUVETTE FAIT TOUT DE SON MIEUX...
MAIS ÇA N'EMPÊCHE PAS DE DIRE **MERCI** QUAND QUELQUE CHOSE NOUS A FAIT PLAISIR,
OU **PARDON** QUAND ON A FAIT DE LA PEINE À QUELQU'UN !

À la fin de ton *Traces de loup*, tu trouveras **DES IDÉES DE CARTES À DÉCOUPER ET À COLORIER** pour faire passer tes messages. N'hésite pas à t'en inspirer pour créer les tiennes !

DIRE MERCI

Quand quelqu'un a dit ou fait quelque chose qui t'a fait vraiment plaisir, c'est chouette de le remercier à ta façon... et ça lui fait plaisir à lui aussi !

Merci Mang de m'avoir prêté des chaussettes sèches !



Merci Khaled de m'avoir attendu quand j'ai rattaché mon lacet pendant la promenade.



POURQUOI ÉCRIRE ?

- Pour ordonner ses idées avant de prendre la parole au Conseil.
- Pour faire passer un message discrètement à un autre louveteau (tu peux le déposer sur son oreiller, sur son assiette, etc.).

PASSER DES SUGGESTIONS

C'est-à-dire proposer des idées ou demander que certaines choses changent.

« J'aimerais bien qu'il y ait moins de disputes à la meute » ou « Bonjour Bagheera, j'aimerais bien qu'on fasse une activité où on peut se déguiser ».

DEMANDER PARDON

Quand on fait mal à quelqu'un, que ce soit exprès ou non, demander pardon permet à celui à qui on a fait mal de se sentir un peu mieux. On peut aussi lui faire plaisir pour se faire pardonner.

Apprendre de ses erreurs aide aussi à grandir. Avec l'aide d'un vieux loup, on peut imaginer ensemble la réparation qui ferait du bien à tout le monde, comme par exemple :

- Dire simplement pardon.
- Faire plaisir à celui à qui on a fait mal :
 - Réparer ensemble ce qu'on a cassé.
 - Jouer ensemble à la prochaine activité.

CRÉEZ DES BOÎTES AUX LETTRES !

- **Pour chaque louveteau** : une boîte aux lettres personnalisée (un grand panneau avec une enveloppe décorée, par exemple).
- **Pour toute la meute** : une boîte à suggestions, dans laquelle les vieux loups découvriront vos bonnes idées pour le fonctionnement de la meute.

Écouter LES PLUS JEUNES

Si un louveteau plus jeune pose une question dont tu connais déjà la réponse : laisse-le parler ! Ensuite, explique-lui les décisions qui ont déjà été prises et pourquoi.

Si un louveteau plus jeune te dit son idée à l'oreille, encourage-le à l'exprimer devant la meute ou propose-lui de la dire à sa place.

APRÈS DEUX ANS À LA MEUTE, TU AS SÛREMENT DÉJÀ PRIS LA PAROLE LORS DU CONSEIL. MAINTENANT, C'EST À TOI D'AIDER LES PLUS JEUNES À LE FAIRE ! VOICI QUELQUES CONSEILS POUR T'AIDER.



Pour aider un louveteau plus jeune à exprimer une idée, va voir dans ton *Traces de loup orange* (page 18).

Si un louveteau plus jeune a une bonne idée pour la vie de la meute : laisse-le parler, tous les avis sont importants ! Tu pourras peut-être compléter son idée avec les tiennes.

Je me souviens de mon MESSAGE AU PEUPLE LIBRE

L'ANNÉE DERNIÈRE, LORS DE TON DEUXIÈME CAMP, TU AS EXPRIMÉ
TON MESSAGE AU PEUPLE LIBRE. POUR T'EN SOUVENIR, VA VOIR DANS TON
TRACES DE LOUP ORANGE OU DEMANDE À TON PARRAIN !

MON MESSAGE AU PEUPLE LIBRE était :

Ce que LA MEUTE M'A ADRESSÉ en retour :

Si je devais le refaire aujourd'hui, EST-CE QUE JE CHANGERAIS QUELQUE CHOSE
à mon message ? Si oui, qu'est-ce que je dirais ?

Tu n'as pas encore exprimé ton Message
au Peuple Libre et tu souhaites le faire
cette année ? Parles-en avec un vieux loup.

C'est quoi ÊTRE PARRAIN?

AVEC LES LOUVETEAUX DE 3^E ANNÉE ET LES VIEUX LOUPS, CONCOCTEZ
UNE RECETTE POUR OBTENIR UN SUPER PARRAIN DU MESSAGE AU PEUPLE LIBRE,
EN RÉFLÉCHISSANT ENSEMBLE À CE QUI EST IMPORTANT À VOS YEUX.

L'année dernière, avec **MON
PARRAIN, MA MARRAINE**, on a

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

Moi, comme **PARRAIN,
MARRAINE**, je voudrais

.....
.....
.....
.....
..... »



Petits trucs pour discuter DES VALEURS AVEC LE MESSAGEUR

CETTE ANNÉE, TU VAS AIDER UN MESSAGEUR À RÉDIGER SON **MESSAGE AU PEUPLE LIBRE**. MAIS, POUR Y ARRIVER, IL SERAIT BON DE DISCUTER UN PEU ENSEMBLE...
VOICI QUELQUES IDÉES. TU PEUX BIEN ENTENDU EN TROUVER D'AUTRES OU EN DISCUTER AVEC
LES AUTRES PARRAINS ET VIEUX LOUPS !

1. Demande à ton filleul de **DÉFINIR CE QU'EST POUR LUI, UN CHOUETTE LOUVETEAU**. Pour cela, il peut s'aider de son *Traces de loup orange* (page 23).

2. En tant que parrain, tu peux **AIDER TON FILLEUL À TROUVER EN QUOI IL EST UN CHOUETTE LOUVETEAU**, par exemple en lui rappelant des situations précises dont il peut être fier. « Tu te souviens quand tu as partagé tes bonbons avec les autres... »

Ton filleul va sûrement parler des efforts qu'il doit encore faire (comme à l'école). Or, le *Message au Peuple Libre* sert à exprimer des choses que l'on a déjà fait de son mieux, et dont on est content.
À toi de l'encourager dans ce sens !



C'est bien ton filleul qui va exprimer son *Message au Peuple Libre*.

Tu dois juste attirer son attention sur son comportement.
À lui de mettre des mots dessus !

Petits trucs pour discuter DES VALEURS AVEC LE MESSAGER

ET SI TU N'ES PAS PARRAIN CETTE ANNÉE ? TU VAS QUAND MÊME JOUER UN RÔLE TRÈS IMPORTANT
LORS DU MESSAGE AU PEUPLE LIBRE : TU VAS AIDER LA MEUTE À RÉPONDRE À CHAQUE MESSAGER.

NOTE ICI TES IDÉES

est un(e) chouette louveteau/louvette car...

est un(e) chouette
louveteau/louvette car...

est un(e) chouette
louveteau/louvette car...

Bastien
est un(e) chouette
louveteau/louvette car...

il rend service
avec le sourire.

est un(e) chouette
louveteau/louvette car...

est un(e) chouette
louveteau/louvette car...

Découvre des idées pour exprimer
la réponse aux messagers dans ton
Traces de loup orange (page 24).

Un merci pour les aînés QUI QUITTENT LA MEUTE

EN DÉBUT D'ANNÉE, LES AÎNÉS VONT REJOINDRE LA TROUPE. LA COURSE DU PRINTEMPS EST L'OCCASION DE LEUR DIRE AU REVOIR ET MERCI. RAPPELLE-TOI LES BONS SOUVENIRS PASSÉS ENSEMBLE, ET PRÉPARE UN MESSAGE PERSONNALISÉ (UNE PHOTO, UN POSTER) ET OFFRE-LE COMME CADEAU DE DÉPART.

Je me rappelle, avec _____ (écris son prénom) _____,

quand on a _____

Je me rappelle, avec _____ (écris son prénom) _____,

quand on a _____

Je me rappelle, avec _____ (écris son prénom) _____,

quand on a _____

Merci Chloé de m'avoir accueillie quand je suis arrivée, Blandine

Tu étais une super sizenière, merci pour toutes tes bonnes idées ! Driss

Je reste encore un peu à la meute mais j'ai trop envie de te retrouver à la troupe après !
Zoé

Merci de m'avoir appris à faire sauter les crêpes ! Nathan



Quelques PERSONNAGES (À COLORIER)

Messua

GENTILLESSE ET GÉNÉROSITÉ
SONT TES ALLIÉES.



Mon fils, Nathoo, a été pris en chasse il y a quelques années par un tigre boiteux. J'ai pensé qu'il était mort jusqu'au jour où un enfant de la jungle est venu à moi. Mowgli ressemblait tellement à mon fils que je l'ai considéré comme tel, et l'ai accueilli chez moi.



Phao

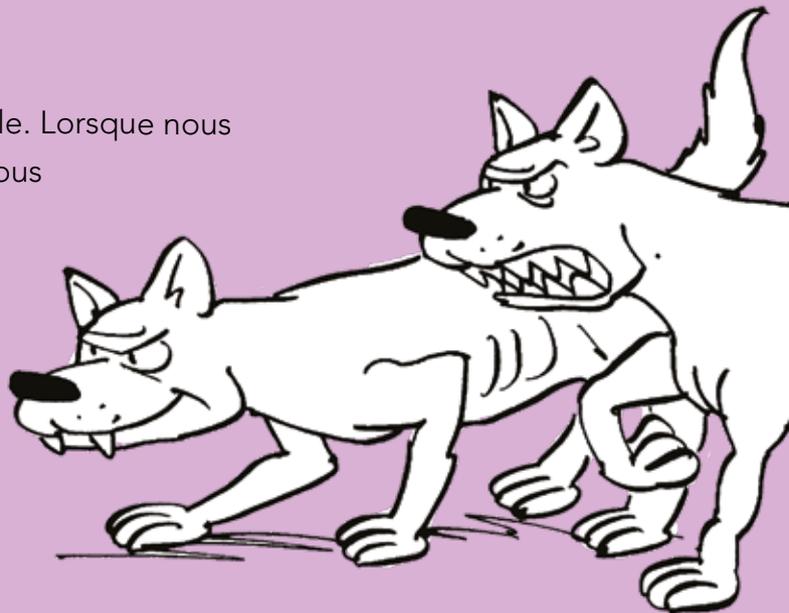
GRANDIS AVEC LA MEUTE POUR, UN JOUR, LA FAIRE GRANDIR.

J'ai presque le même âge que Mowgli et Frère Gris. J'ai beaucoup joué avec eux quand nous étions louveteaux. Je suis devenu le nouveau chef du Clan Seeonee après qu'Akela soit tombé dans le piège de Shere-Khan. J'ai guidé tout le Clan avec Akela, Mowgli et Kaa dans le combat de Won-Tolla contre les Dholes.

Les Dholes

On nous appelle les chiens rouges.

Nous venons de la région du Dekkhan, dans la jungle. Lorsque nous chassons en bande, nous sommes redoutables et nous tuons tout sur notre passage. Même Shere-Khan a peur de nous. Les autres animaux disent que nous sommes méchants et que nous n'avons pas de personnalité parce que nous suivons notre chef sans réfléchir.

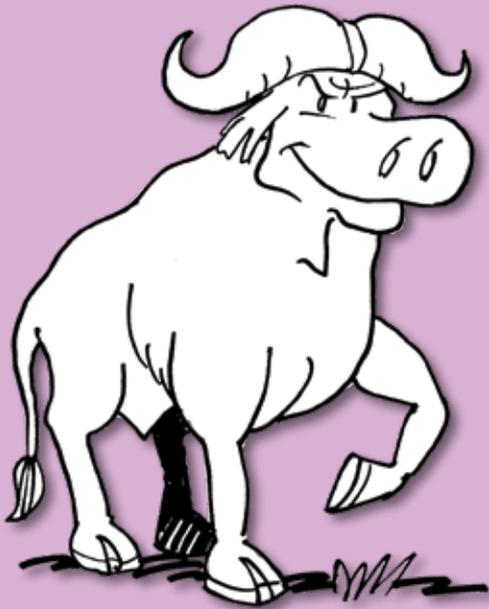
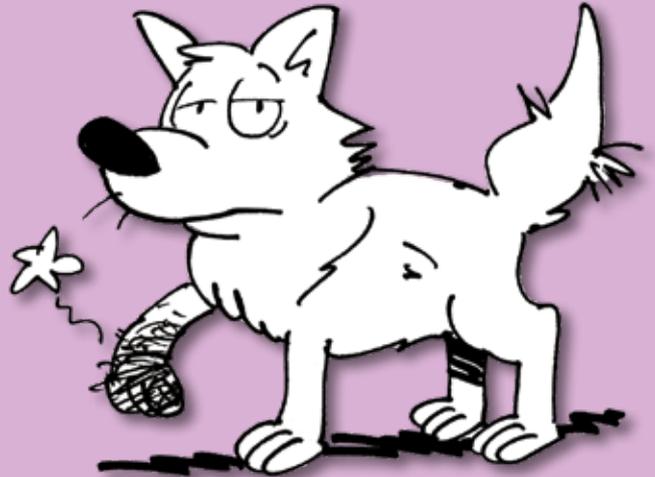


Quelques PERSONNAGES (À COLORIER)

Je n'appartiens à aucun clan dans la jungle, je suis un loup indépendant. Je vivais avec ma louve et mes louveteaux jusqu'au jour où les Dholes ont tué toute ma famille. J'étais très blessé quand je suis arrivé au clan de Seeonee. Je voulais annoncer aux loups le danger de l'arrivée des Dholes. Mowgli et tout le clan m'ont aidé à les combattre, mais Akela et moi sommes morts dans cette bataille.

Won-Tolla

MA PATTE BLESSÉE NE M'EMPÊCHE PAS D'AVANCER.



Rama

UTILISE TA LANGUE ET NON TES CORNES.

Je suis le chef du troupeau de buffles que Mowgli a dû garder quand il est venu vivre au village. Il me traitait mieux que les hommes et nous sommes devenus amis. J'ai mené mon troupeau pour aider Mowgli, assis sur mon dos, à piéger Shere-Khan.

Buldéo

Je suis un grand chasseur respecté du village des hommes. J'aime raconter, et parfois même inventer, les histoires de mes exploits aux autres villageois. Je traque Mowgli et ses parents humains parce que, pour moi, Mowgli est un démon et ses parents, des sorciers parce qu'ils parlent aux animaux. À cause de moi, Mowgli a fini par être rejeté du village.



Quelques PERSONNAGES

(À COLORIER)

Kala-Nag

**LA LOI VEILLE SUR LES PETITS...
ET LES PETITS PEUVENT VEILLER SUR LES GRANDS.**

Je connais Petit Toomaï depuis qu'il est tout petit. Avec moi, il veut jouer au chef, mais je l'aime quand même. Mon rôle dans les montagnes est de conduire le troupeau des éléphants sauvages pour les mener à la garde royale indienne. Je suis très autoritaire, mais juste. Une nuit, j'ai emmené Petit Toomaï pour lui montrer la danse des éléphants sauvages qui fait trembler toute la jungle. Je n'ai jamais rencontré ni Mowgli ni ses amis.



Petit Toomaï

VOLONTÉ ET CURIOSITÉ TE PERMETTRONT DE DÉCOUVRIR LES AUTRES.

J'ai 10 ans, je suis le fils du cornac de Kala-Nag. Un cornac est une personne chargée de s'occuper d'un éléphant et de le dresser après sa capture dans les montagnes. Mon rêve à moi est de chasser les éléphants sauvages, pas de m'occuper d'eux. Un soir, alors que tous les hommes faisaient la fête, j'ai vu Kala-Nag s'en aller. Je l'ai suivi, et j'ai eu la chance d'assister à la danse des éléphants sauvages. Jamais aucun homme ne l'avait vue avant, à part mon ancêtre. Je n'ai jamais rencontré Mowgli.



Le Petit Peuple des Rochers

LES PETITS RUISSEAUX FONT LES GRANDES RIVIÈRES.

Nous sommes le peuple des abeilles noires. Nous vivons dans les grottes de la rivière Waingunga. Si quelqu'un nous dérange, nous l'attaquons. Mowgli s'est servi de nous pour piéger les Dholes : il les a emmenés dans la Waingunga en prenant bien soin de nous réveiller pour qu'on attaque nous-mêmes les Dholes.

Ça a marché : nous les avons fait fuir !



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 louveteaux 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	Explication
Phao	Grandis avec la meute pour, un jour, la faire grandir.	Ce que j'apprends et que je deviens peut ensuite servir au groupe (la force du clan c'est le loup).
Messua	Gentillesse et générosité sont tes alliées.	Le monde est plus beau lorsqu'on prend soin des autres.
Rama	Utilise ta langue et non tes cornes.	À la meute et en dehors, j'utilise le dialogue et non la force dans toutes situations.
Won-Tolla	Ma patte blessée ne m'empêche pas d'avancer.	Tous les louveteaux ont de grandes forces et des petites faiblesses, et tous peuvent évoluer.
Kala-Nag	La loi veille sur les petits...et les petits peuvent veiller sur les grands.	On est tous responsables de respecter et faire respecter la Loi car celle-ci protège tout le monde, sans distinction.
Le Petit Peuple des Rochers	Les petits ruisseaux font les grandes rivières.	La solidarité permet de grandes choses.
Petit-Toomaï	Volonté et curiosité te permettront de découvrir les autres.	En m'intéressant sincèrement aux autres, j'apprends à les connaître et à les apprécier.

Chasse aux MAITRE-MOTS

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

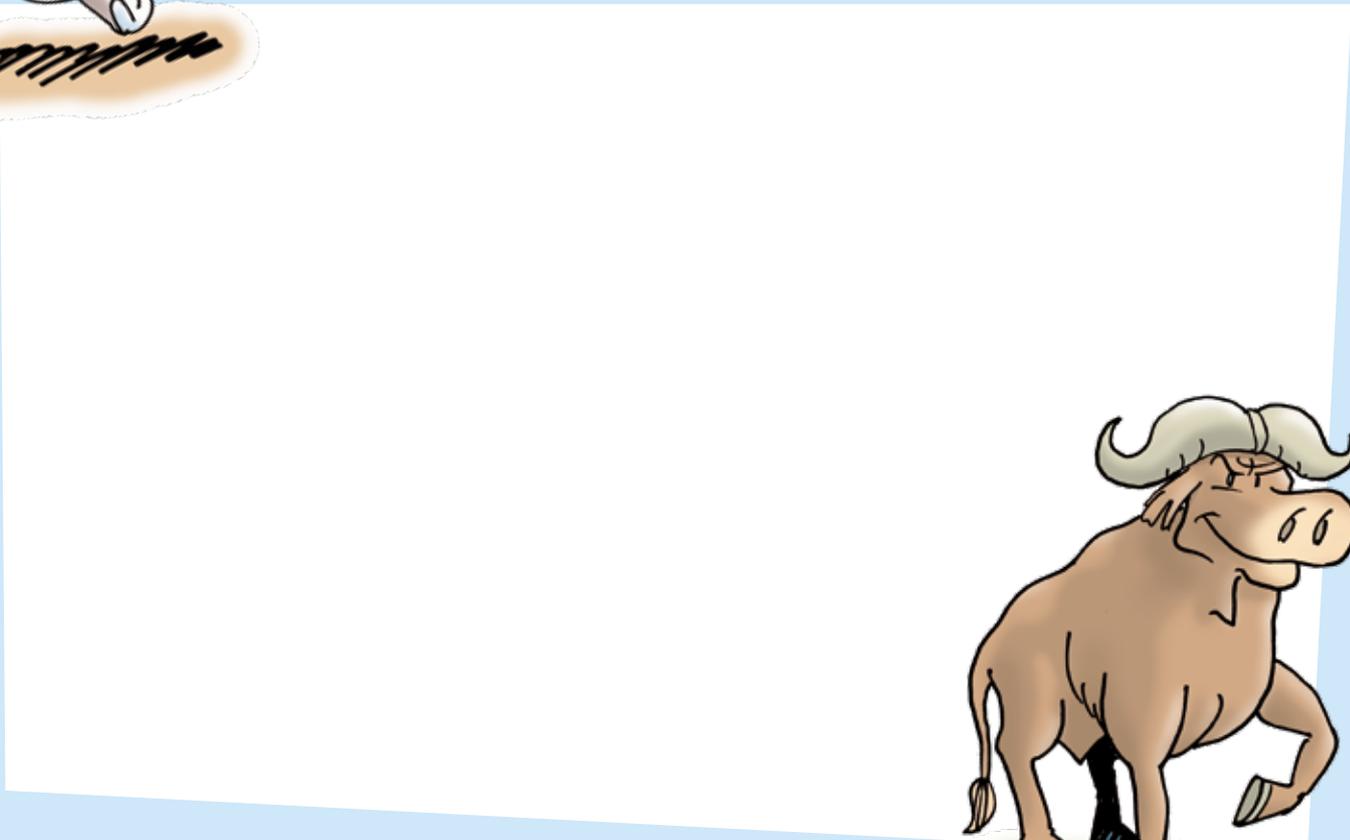
« »

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.



Parlons MAITRE-MOTS

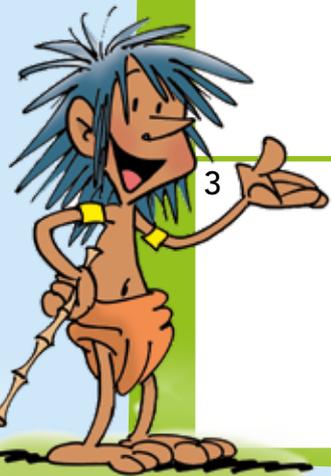
L'an dernier, tu as adressé ton *Message au Peuple Libre*. Tu avais peut-être choisi le Maitre-mot d'un personnage pour l'occasion.

Oui, j'avais choisi le Maitre-mot de
.....,
qui est «
.....»

Non, je n'avais pas choisi de Maitre-mot.
Mais si je devais en choisir un aujourd'hui,
ce serait celui de.....,
qui est «
.....»

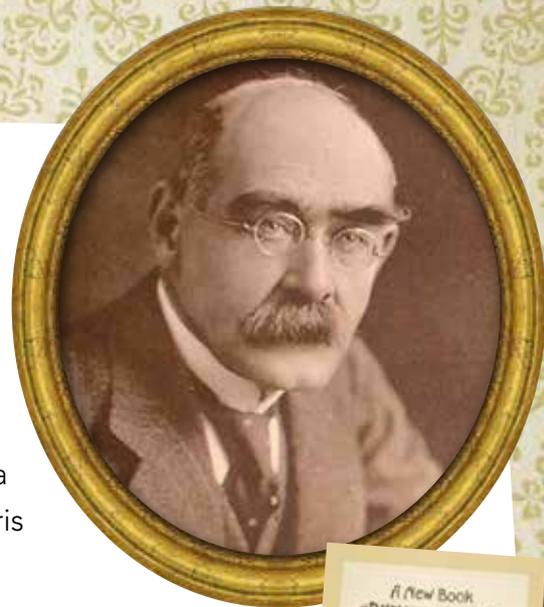
Aujourd'hui, un messenger t'a peut-être choisi comme parrain ou marraine. Ta mission est de répondre à ses questions pour l'aider à comprendre les valeurs de la meute.

Les questions de mon filleul / ma filleule	Mes réponses
1	1
2	2
3	3



Rudyard KIPLING

Rudyard Kipling est un écrivain britannique de nouvelles et de poèmes. Il est l'auteur du *Livre de la jungle*, pour lequel il est devenu très célèbre. Dans ses textes, il décrit avec beaucoup de détails les paysages qu'il a pu observer au cours de ses nombreux voyages un peu partout dans le monde. Il aime également mettre en avant son patriotisme (l'amour de son pays) envers l'Angleterre et la reine Victoria, ce qui lui vaudra certaines critiques (il a tendance à glorifier l'Angleterre au mépris des autres cultures).



QUELQUES DATES IMPORTANTES DANS SA VIE

30 décembre 1865 : naissance de Rudyard Kipling à Bombay, en Inde.

1871 : Kipling et sa sœur, Alice, vont à l'école en Angleterre, loin de leurs parents.

1882 : Kipling arrête ses études et rejoint son père en Inde en tant que journaliste.

1886 – 1896 : il part aux États-Unis et rencontre Caroline, sa femme. Leurs trois enfants naîtront là-bas. En 1896, la famille rentre en Angleterre à cause d'un conflit politique.

1894 et 1895 : parution du *Livre de la jungle* et du *Second livre de la jungle*.

10 décembre 1907 : Kipling reçoit le prix Nobel de littérature pour ses récits du *Livre de la jungle*. Il est le plus jeune écrivain à recevoir ce prix.

18 janvier 1936 : décès de Rudyard Kipling.

Un journal avait annoncé le décès de Kipling alors qu'il n'était pas encore mort ! Kipling leur avait alors écrit : « Je viens de lire que je suis décédé. N'oubliez pas de me rayer de la liste de vos abonnés. »

Les parents de Kipling se sont rencontrés en Angleterre près du lac Rudyard, raison pour laquelle il porte ce prénom.

Walt Disney s'est inspiré de Kipling pour son dessin animé, mais il a un peu transformé l'histoire.

La mort de SHERE-KHAN



POUR LES VIEUX LOUPS

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

Chassé par le Conseil, Mowgli quitte le clan des loups pour retourner parmi les hommes.

Ceux-ci sont très curieux en voyant Mowgli arriver au village : il a l'air tellement sauvage ! Ils le dévisagent comme une bête de foire.

Pensant reconnaître son enfant perdu, une femme s'approche de lui :

– *Oh, Nathoo, Nathoo, est-ce toi ?* demande Messua d'une voix tendre et douce.

Ne sachant pas trop quoi dire ou faire, Mowgli suit Messua et s'installe chez elle.

Il y apprend petit à petit à parler le langage des hommes et à se comporter comme

eux. Mais, le soir tombé, il retrouve son frère de la jungle, Frère Gris :

– *Pouah ! Tu sens déjà comme les hommes !*

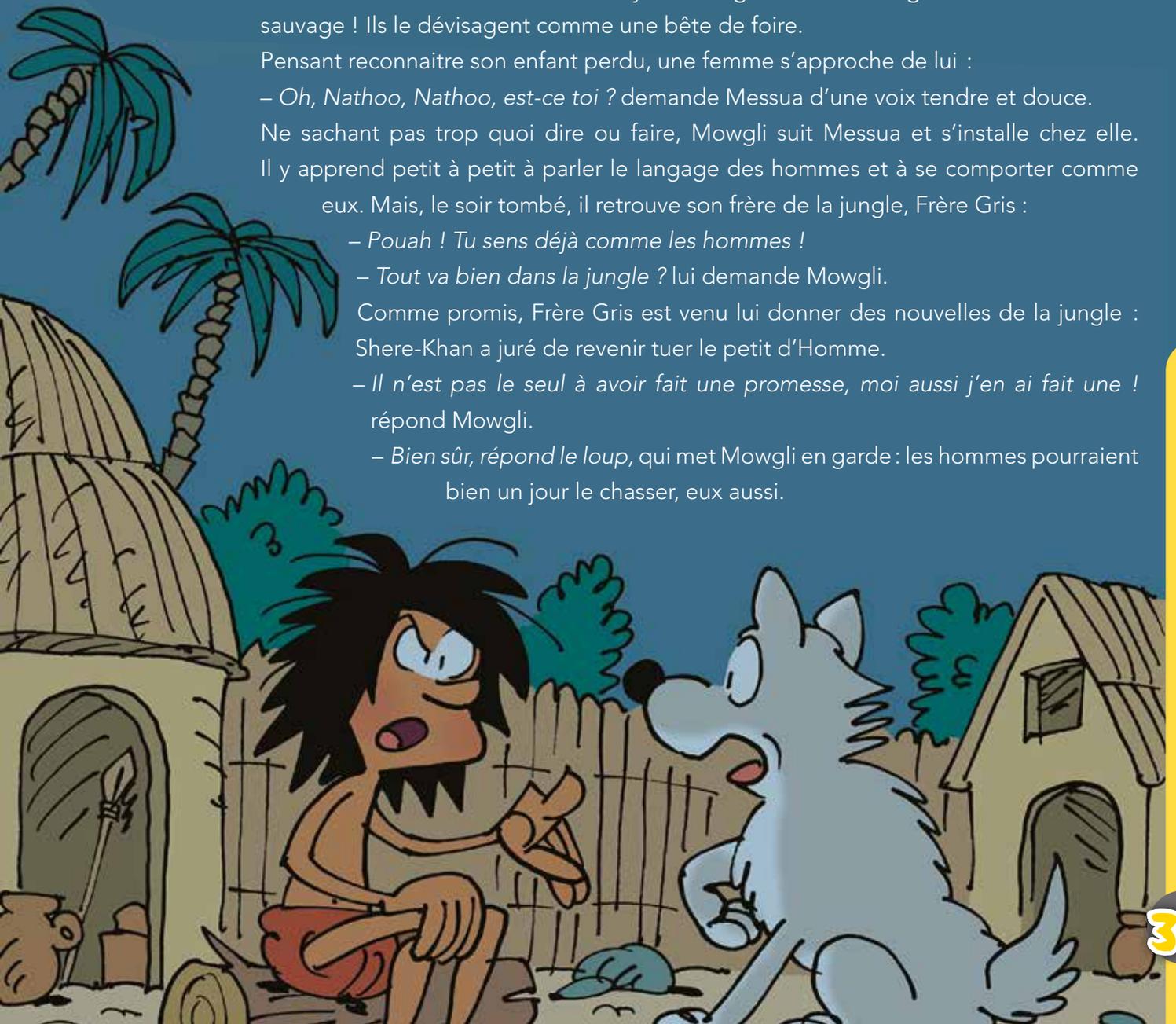
– *Tout va bien dans la jungle ?* lui demande Mowgli.

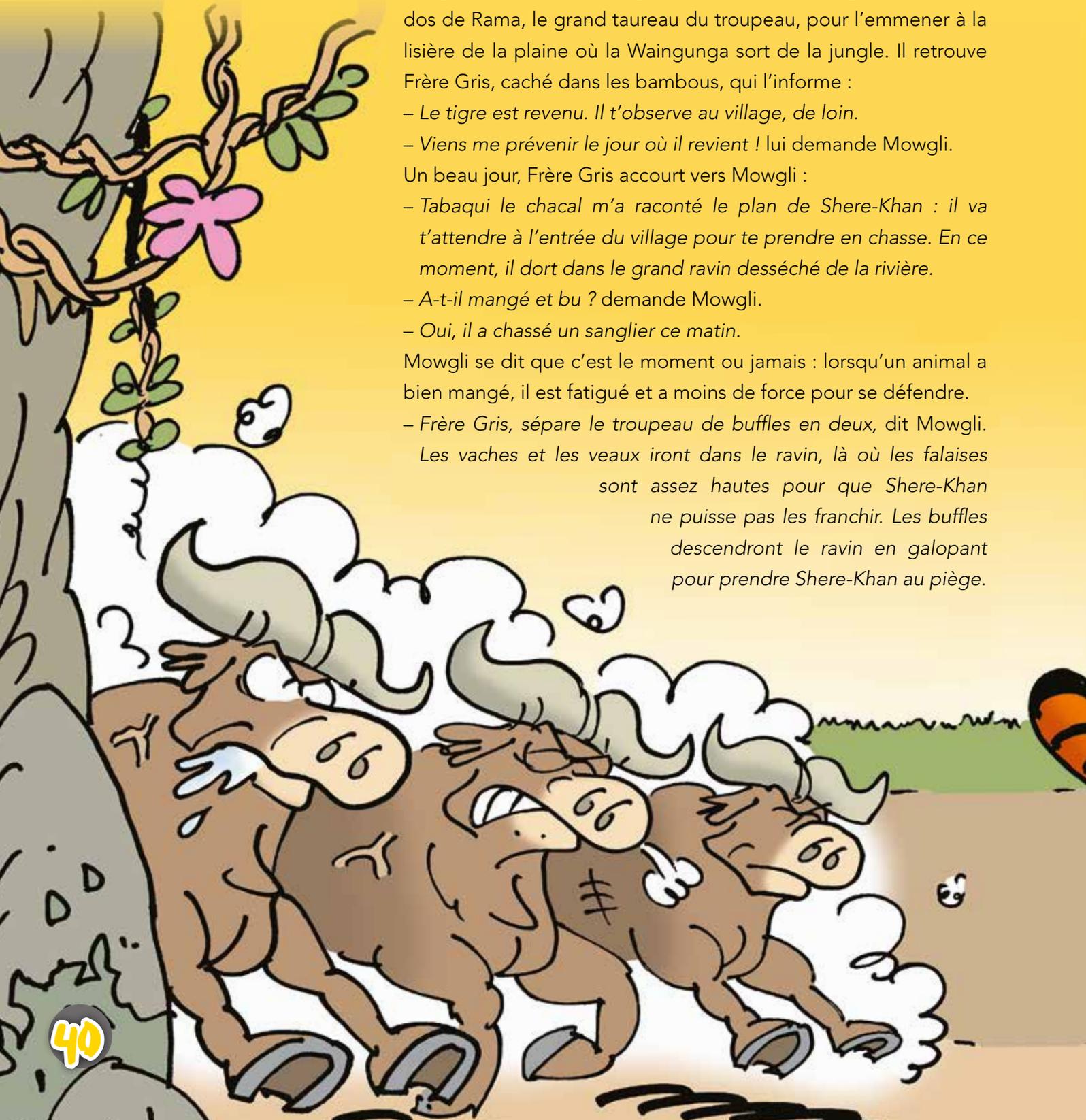
Comme promis, Frère Gris est venu lui donner des nouvelles de la jungle :

Shere-Khan a juré de revenir tuer le petit d'Homme.

– *Il n'est pas le seul à avoir fait une promesse, moi aussi j'en ai fait une !* répond Mowgli.

– *Bien sûr, répond le loup, qui met Mowgli en garde : les hommes pourraient bien un jour le chasser, eux aussi.*





Comme Mowgli sait s'y prendre avec les animaux, les hommes du village lui demandent de garder les buffles. Mowgli monte sur le dos de Rama, le grand taureau du troupeau, pour l'emmener à la lisière de la plaine où la Waingunga sort de la jungle. Il retrouve Frère Gris, caché dans les bambous, qui l'informe :

- Le tigre est revenu. Il t'observe au village, de loin.
- Viens me prévenir le jour où il revient ! lui demande Mowgli.

Un beau jour, Frère Gris accourt vers Mowgli :

- Tabaqui le chacal m'a raconté le plan de Shere-Khan : il va t'attendre à l'entrée du village pour te prendre en chasse. En ce moment, il dort dans le grand ravin desséché de la rivière.

- A-t-il mangé et bu ? demande Mowgli.

- Oui, il a chassé un sanglier ce matin.

Mowgli se dit que c'est le moment ou jamais : lorsqu'un animal a bien mangé, il est fatigué et a moins de force pour se défendre.

- Frère Gris, sépare le troupeau de buffles en deux, dit Mowgli.

Les vaches et les veaux iront dans le ravin, là où les falaises sont assez hautes pour que Shere-Khan ne puisse pas les franchir. Les buffles descendront le ravin en galopant pour prendre Shere-Khan au piège.

Akela se joint alors à Frère Gris pour l'aider à séparer le troupeau et se mettre en position selon les instructions précises de Mowgli.

– *Akela, crie Mowgli, fais descendre le troupeau !*

Face aux femelles prêtes à tout pour défendre leurs petits, le tigre préfère se retourner et affronter les buffles. La bataille ne dure pas longtemps : le tigre est écrasé par les buffles. Shere-Khan vaincu, Mowgli peut arracher sa peau pour la ramener au Rocher du Conseil, comme il l'avait promis.

Mais Buldéo, un grand chasseur du village, n'est pas content : Mowgli devait surveiller le troupeau, et au lieu de cela, il l'a éparpillé. Il voudrait bien se saisir de la peau de Shere-Khan pour s'attirer toute la gloire, mais Mowgli ne se laisse pas faire :

– *Akela, mets Buldéo au sol, crie Mowgli.*

Buldéo est furieux ! Un homme qui parle à un loup, cela ne peut être qu'un sorcier !

En arrivant au village, Buldéo raconte ce qu'il vient de lui arriver :

– *C'est de la magie, un enchantement, un sortilège !*

Lorsque Mowgli rentre au village avec la peau du tigre, il est chassé à coups de pierres.

Akela, qui assiste à la scène, repense à ce qui s'est passé au Conseil du Clan :

– *Les hommes veulent te chasser de leur clan !* déclare-t-il.

– *Je ne comprends plus rien, répond le petit d'Homme. Au Clan, on me chasse parce que je suis un homme, et au village, on me chasse parce que je suis un loup.*



La mort de **SHERE-KHAN**



Mowgli quitte le village des hommes, accompagné d'Akela et de Frère Gris, la peau de Shere-Khan sur son dos. La lune est sur le point de se lever quand les deux loups et le petit d'Homme arrivent à la caverne de Raksha.

– Mère, j'ai été chassé par les hommes, lui dit Mowgli, mais je reviens avec la peau de Shere-Khan, comme je l'avais promis.

En compagnie de Bagheera, Mowgli appelle les membres du Clan pour leur prouver que leur ennemi est bien mort. Les loups supplient Bagheera et Mowgli de les guider dans la jungle, mais ceux-ci refusent.

– Il n'en est pas question, répond Mowgli, catégorique. J'ai été chassé par les deux clans, je chasserai donc seul dans la jungle.

Depuis, Mowgli chasse seul dans la jungle, avec ses quatre frères loups, sans appartenir à aucun clan, même s'il reste proche du Clan Seeonee...



Les chiens ROUGES

POUR LES VIEUX LOUPS

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





DHOLE!
DHOLE! *



JE SUIS
WON-TOLLA.

* LES DHOLES SONT LES CHIENS ROUGES



J'AVAIS UNE FEMELLE ET TROIS PETITS,
LES DHOLES LES ONT TUÉS CETTE NUIT.
JE LES AI POURSUIVIS...

COMBIEN
SONT-ILS?



JE N'EN SAIS RIEN, MAIS CE
SONT DES CHIENS ADULTES,

ALORS, ILS SONT
EN CHASSE!



ILS TUENT TOUT SUR
LEUR PASSAGE... MÊME
LE TIGRE ET HATHI
PRÉFÈRENT S'ÉCARTER
DE LEUR ROUTE...



SI NOUS DEVONS NOUS UNIR À WON-
TOLLA POUR CHASSER LES CHIENS
ROUGES, JE VEUX EN ÊTRE!

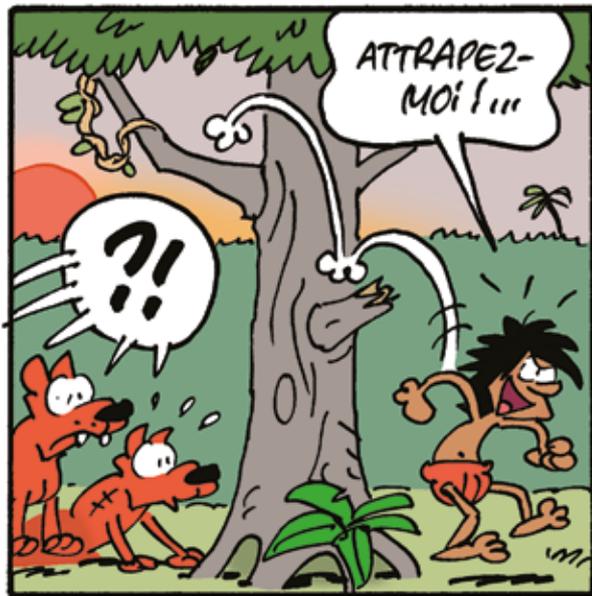
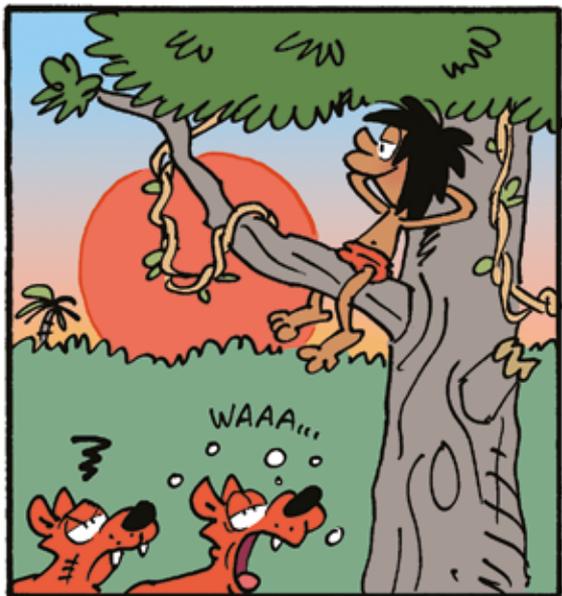
MOI AUSSI, PHAO, JE VEUX
VOUS AIDER À LES CHASSER!

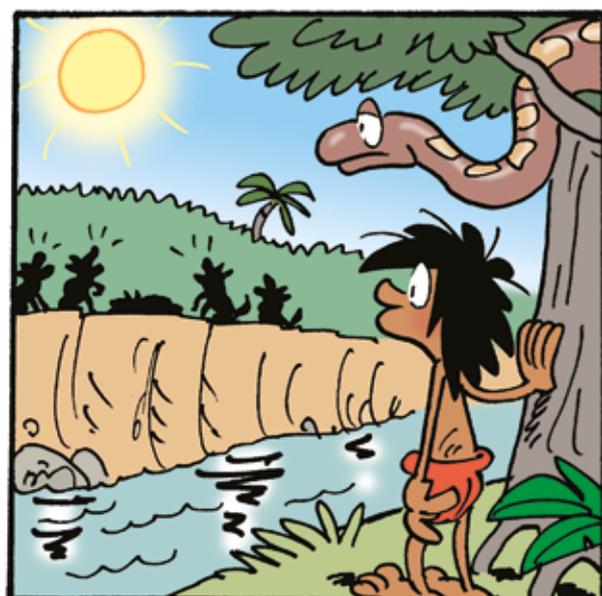


PRÉPAREZ CETTE
BATAILLE, MOI JE
VAIS COMPTER
COMBIEN ILS SONT,









LE LOUP FASCINE TELLEMENT LES HOMMES QU'IL A ENVAHI LA LANGUE FRANÇAISE. UN TAS D'EXPRESSIONS Y FONT RÉFÉRENCE. EN VOICI QUELQUES-UNES...

À LA QUEUE LEU LEU ("LEU" EST UN MOT ANCIEN QUI VOULAIT DIRE "LOUP") :

quand vous marchez à la queue leu leu, ça veut dire que vous marchez les uns derrière les autres. Quand ils se promènent en groupe, les loups se suivent les uns derrière les autres, en file indienne.

SE JETER DANS LA GUEULE DU LOUP :

foncer en avant, sans réfléchir, vers le danger.

QUAND ON PARLE DU LOUP, ON EN VOIT LA QUEUE :

quelqu'un dont on vient de parler fait son entrée.

ENTRE CHIEN ET LOUP : moment de la journée (le soir ou le matin) où il fait trop sombre pour savoir si l'animal qu'on voit de loin est un chien ou un loup.



À PAS DE LOUP :

sans faire de bruit, discrètement.

J'AI UNE FAIM DE LOUP :

j'ai vraiment très faim.

Idées pour CABANES ET TANIÈRES

LE BRÊLAGE CARRÉ

Pour faire un brêlage carré, commence par faire un nœud de charpentier.

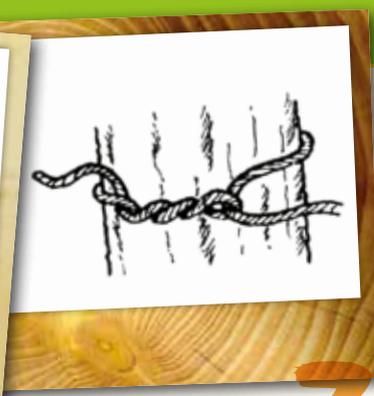
QUELQUES NOEUDS
POUR ATTACHER ENSEMBLE
DEUX MORCEAUX DE BOIS



1. Tourne le brin de corde autour du bois, passe le brin sous la corde restante et reviens.



2. Tourne le brin revenant autour de la corde qui entoure le bois.



3. OK, le nœud est terminé.

Réunis ensuite les deux bois et fais trois ou quatre tours **D'ASSEMBLAGE** comme sur les dessins ci-dessous. Tends bien la corde au fur et à mesure.



4.



5.



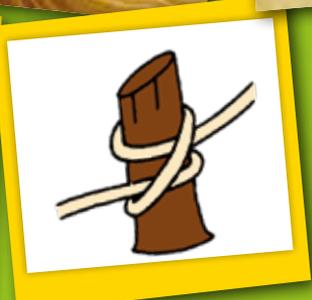
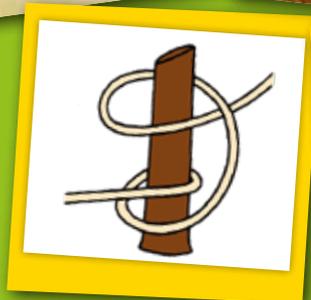
6.



7.

Fais ensuite trois tours dans l'autre sens.

Achève par un nœud de batelier.

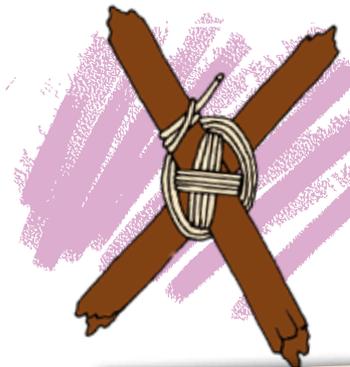


LE BRÊLAGE DIAGONAL

Commence par faire un un nœud de charpentier. Fais ensuite trois tours dans le même sens.



2. Continue par trois tours dans l'autre sens.



Ajoute quelques trous de frappe : on passe autour une fois au-dessus, une fois en dessous. Achève par un nœud de batelier.

LA CABANE TIPI

Fixe les branches au sol à l'aide de gros cailloux.



Idées pour CABANES ET TANIÈRES

LA CABANE ABRI



1. Entre les deux arbres, fixe une branche droite à environ 1m60 du sol.
2. Appuie en oblique les perches sur cette branche en les attachant avec un brélage carré.
3. Place un bois à mi-hauteur en renfort.



Recouvre ensuite de fines branches ou de fougères. Tu peux aussi faire des petites bottes de végétaux. Prends des poignées d'herbe, de bruyère ou de fougère. Attache les tiges avec de la ficelle. Attache les bottes les unes à côté des autres.



LA CABANE ARBRE ET FOURCHE

1.



Trouve un long bâton avec une fourche. Il doit être assez épais (2 à 4 cm d'épaisseur).

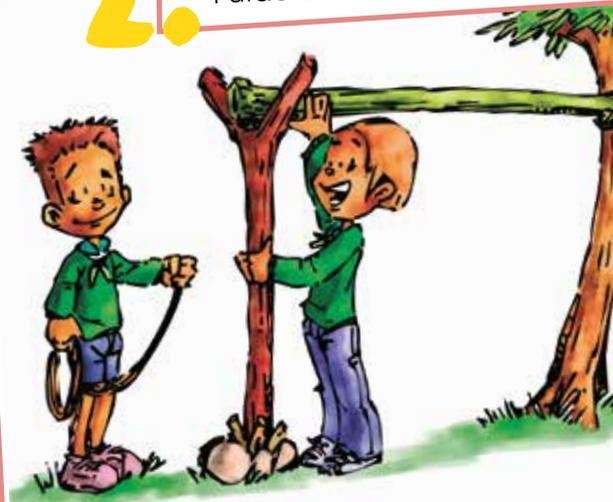
Taille le bas du bâton en pointe et enfonce-le solidement dans le sol à deux mètres d'un arbre :

- Si le temps est sec, mouille la terre à l'endroit voulu.
- Tu peux aussi t'aider d'un maillet*.
- Tu peux également creuser le sol avec une bêche, puis enfoncer le piquet et remettre de la terre autour.
- Mets des cailloux tout autour, cela tiendra mieux.

* Un maillet est un gros marteau avec une tête en caoutchouc.

2.

Dépose un long bâton sur la fourche et attache l'autre bout à l'arbre, à l'aide d'un brêlage carré.



3.

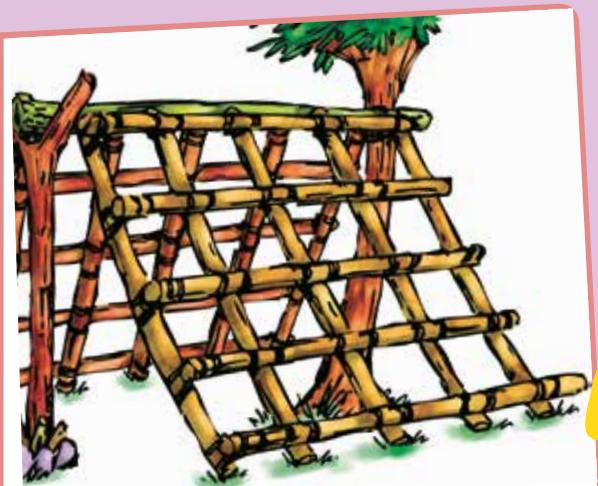
Pour faire les deux pans du toit de la cabane, prépare deux châssis.

- Coupe des branches fines de la longueur de la cabane.
- Coupe des branches fines légèrement plus grandes que la hauteur de la fourche.
- Réalise un quadrillage en brêlages carrés.
- Attache sur ces châssis des feuillages, fougères, herbes, etc.



4.

Dispose-les de part et d'autre du toit.



Traces de MES RÉUNIONS

Septembre



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

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Octobre



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

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Novembre



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

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Décembre



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

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

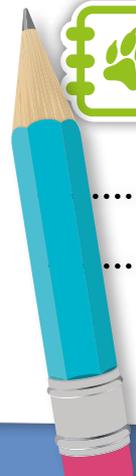


TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



Traces de MES RÉUNIONS

Janvier



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

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

Février



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

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....



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

.....

Traces de MES RÉUNIONS

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 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 tes parents et amis.
- * 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 AMIS 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 :



Traces de MON CAMP

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 ME DISENT

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Traces de MON CAMP

4^E JOUR

Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



7^E JOUR

Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



Mon meilleur souvenir :

DESSINE

MES AMIS SIGNENT ET ME DISENT

.....

.....

.....

.....

.....

Cartes pour dire merci,

PARDON ET SUGGESTIONS

À DÉTACHER



MERCI

À

Pour / De

Signé



MERCI

À

Pour / De

Signé



MERCI

À

Pour / De

Signé



MERCI

À

Pour / De

Signé



Bonjour

J'aimerais bien

Signé

SUGGESTION



Bonjour

J'aimerais bien

Signé

SUGGESTION



Cartes pour dire merci, PARDON ET SUGGESTIONS

Je m'appelle

Je demande pardon à

Comme réparation, je propose

PARDON



Je m'appelle

Je demande pardon à

Comme réparation, je propose

PARDON



PARDON

Je m'appelle

Je demande pardon à

Comme réparation, je propose



PARDON

Je m'appelle

Je demande pardon à

Comme réparation, je propose



Bonjour

J'aimerais bien

Signé

SUGGESTION



Bonjour

J'aimerais bien

Signé

SUGGESTION





Le citron et la lampe

Écris ton message sur un papier à l'aide d'un coton-tige imbibé de citron.
A priori, ton message est invisible... sauf si tu l'éclaires par l'arrière à l'aide d'une lampe !
Ton message secret apparaîtra... Rien de tel pour être mystérieux !

Le code GSM

1	2 ABC	3 DEF
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PQRS	8 TUV	9 WXYZ

Ce code est simple. Sur un GSM à clavier, chaque touche chiffrée comporte plusieurs lettres.

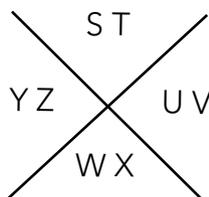
Si tu appuies deux fois sur le 5, cela te donnera la lettre K. On peut donc remplacer K par 55. Tu peux utiliser des / pour signaler les espaces entre les mots, et des tirets lorsqu'il y a deux lettres sur la même touche d'affilée. Par exemple : 555666887-7777/3-33/66-666877733/6444338899.

Solution : l'ours de notre mieux

Le code hiéroglyphe

Bienvenue en Égypte ! Voici une grille de décodage :

AB	CD	EF
GH	IJ	KL
MN	OP	QR



Chaque lettre est soit à l'intérieur d'une forme côté gauche, soit à l'intérieur d'une forme côté droit. Pour situer les lettres, elles seront donc remplacées par un point dans la forme.

Exemple :

Kipling =

Tabaqui =

A TOI DE JOUER !

Solution : Seonee



EGM

W/M

W/M