

Ma farde d'animateur – EC22

2,5€

La symbolique chez les Éclaireurs

Monde de Nyeri - Totem - Quali - Dernier feu



Bienvenue cher lecteur, chère lectrice,

Ce cahier présente les propositions pédagogiques de la branche Éclaireurs, en lien avec l'élément "symbolique" de la méthode scout. Vous y découvrirez également des idées concrètes pour la mise en œuvre de ces propositions au sein de votre troupe. Ce guide a été conçu pour vous accompagner dans l'animation de votre groupe : vous pouvez vous approprier ces suggestions ou vous en inspirer pour créer des activités et des cérémonies adaptées aux besoins spécifiques de vos jeunes.

Que soient remerciés les animateurs, cadres fédéraux, et professionnels du 21 qui ont contribué à la réalisation de ce cahier.

Bonne lecture, et que ce cahier soit source d'idées concrètes et utiles pour enrichir votre animation !



© Les Scouts ASBL

Éditeur responsable : Benjamin Visée

Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique

02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be

1^{re} édition : octobre 2024

Dépôt légal : D/2024/1239/5

www.lesscouts.be

Table des matières

01 Généralités 3

La symbolique	3
Au service du groupe	3
Chez les Éclaireurs	3
Dans les activités	6
Nos fondamentaux	6
Code qualité de l'animation	7
Dans les cérémonies	7

02 Le Monde de Nyeri 9

C'est quoi ?	9
Un cadre imaginaire	9
Quel intérêt ?	9
Comment le mettre en œuvre ?	12
Description du <i>Monde de Nyeri</i>	14

03 Le totem 23

C'est quoi ?	23
Un peu d'histoire	23
Quel intérêt ?	24
Comment le mettre en œuvre ?	25
Durant le premier camp	26
Choisir les totems	26
Construire la totémisation	30
Foire aux idées	34
Du sens et de la bienveillance	36
Retravailler sa totémisation	38
Faire le point	38
Les clés d'un changement réussi	38
Ta responsabilité	38

04

Le quali 39

C'est quoi ?	39
Quel intérêt ?	40
Comment le mettre en œuvre ?	40
Le camp, un moment idéal	40
Choisir les qualis	40
Une activité d'introspection	41
Foire aux idées	42
La remise des qualis	44

05

Le Dernier feu 45

C'est quoi ?	45
Une activité pour dire au revoir	45
Quel intérêt ?	46
Comment le mettre en œuvre ?	46
Quand vivre cette activité ?	46
Une activité en deux temps	46



01

Généralités

La symbolique

La symbolique est un vaste **ensemble de symboles**, porteurs de sens, nécessaire pour développer le sentiment d'appartenance à un groupe. Il peut s'agir de paroles, de gestes, de signes distinctifs, de rites, d'une imagerie propre, de chansons, de récits, d'objets, etc. Tous ces symboles **servent de repères** pour les membres du groupe qui les reconnaissent et s'identifient à eux.

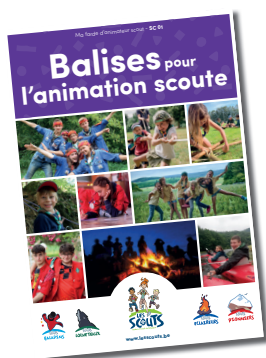
Chez les scouts, certains de ces symboles sont **hérités de l'histoire du mouvement**. D'autres sont liés à un **cadre imaginaire**. D'autres encore sont **construits au sein de chaque groupe**. Dans tous les cas, ils se redécouvrent ou se renouvèlent régulièrement au sein de chaque section, pour permettre à chacun et chacune de **participer sereinement et activement à la vie scout**.

L'objectif de ce cahier est de **détailler la symbolique propre à la branche Éclaireurs** en présentant les propositions pédagogiques qui la font vivre et comment la mettre en œuvre au sein de la troupe.



RESSOURCES

Tu veux en savoir plus sur la place de la symbolique dans notre méthode ? Ou tu te demandes quelles formes elle prend dans les autres branches ? Découvre tout cela dans tes **Balises pour l'animation scout**, téléchargeable sur lesscouts.be.



Au service du groupe

La symbolique est un **élément de la méthode scout**, qui permet de **renforcer le sentiment d'appartenance au groupe** et de **construire son identité**.

La symbolique met à profit la capacité d'imagination, d'aventure, de créativité et d'invention des scout-es, ce qui **stimule leur développement**.

Nos symboles permettent notamment de :

- **concrétiser nos valeurs** et les traduire en **gestes** ou en **paroles** ;
- **créer du lien** (parce qu'on partage ces symboles) et développer un sentiment d'**appartenance** ;
- **stimuler la cohésion** et la solidarité au sein des sections, des unités, de la fédération et de matérialiser la fraternité scout mondiale.

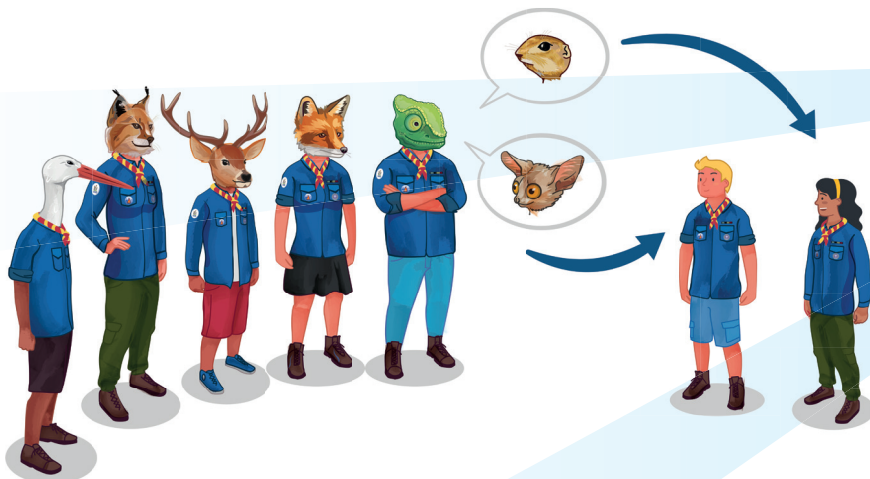
Chez les Éclaireurs

Chez les Éclaireurs, la symbolique permet à chaque scout-e de 12 à 16 ans de se sentir **pleinement appartenir** à cette **branche** (comme des milliers d'autres jeunes de son âge en Wallonie et à Bruxelles), à sa **troupe** (comme des dizaines d'autres jeunes de son village ou de son quartier) jusqu'à sa **patrouille**.

Durant 4 ans, les scout-es vivent au rythme d'un cadre imaginaire, s'appellent par un totem, arborent un uniforme et des insignes distinctifs, entonnent des chants propres à leur section, s'accueillent et se disent au revoir lors de cérémonies à haute valeur symbolique.

La **diversité** et la **répartition** de ces différents éléments symboliques ne tiennent d'ailleurs pas du hasard. Elles permettent de **tirer le meilleur parti de chaque moment de la vie de l'éclaireur ou de l'éclaireuse** pour toujours lui permettre de s'identifier au groupe dans lequel il évolue et se développe.

4 ans de symbolique à la troupe



LE TOTEM

Nom d'animal que chaque nouvel·le éclaireur ou éclaireuse reçoit lors de son premier camp. C'est le symbole qui ponctue son **intégration** dans le groupe.



LE MONDE DE NYERI

Cadre imaginaire de la branche Éclaireurs qui sert de trame de fond symbolique aux aventures vécues à la troupe.

1^{RE} ANNÉE

2^E ANNÉE

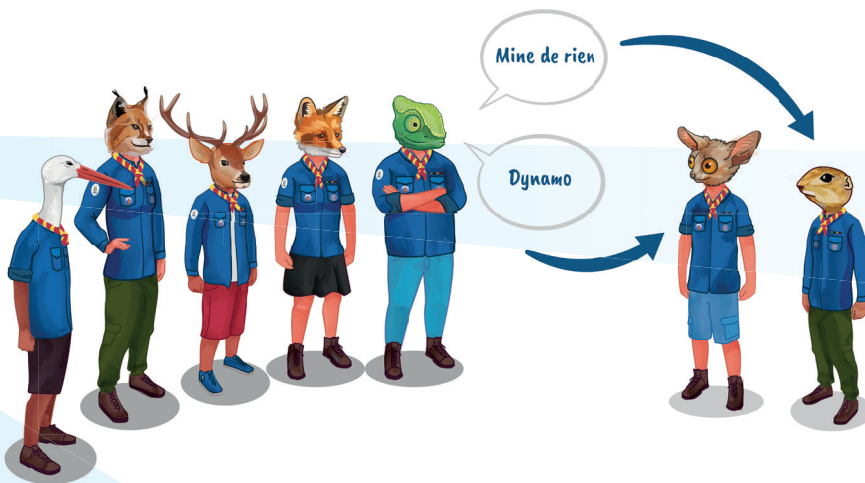
LA PROMESSE

Cérémonie durant laquelle l'éclaireur ou éclaireuse exprime son **adhésion aux valeurs** et à la *Loi scout* et rejoint la fraternité scout mondiale. Bien qu'il s'agisse d'un moment symbolique très fort, la *Promesse* est une proposition pédagogique rattachée à l'élément « adhésion aux valeurs » de notre méthode. Elle n'est pas abordée dans ces pages, car le cahier **La Loi scout et la Promesse** lui est entièrement dédié.



www.lesscouts.be





LE QUALI

Complément au totem exprimant une **qualité** propre de l'éclaireur ou l'éclaireuse symbolisant sa manière d'être ou de penser.

3^E ANNÉE

4^E ANNÉE

LE DERNIER FEU

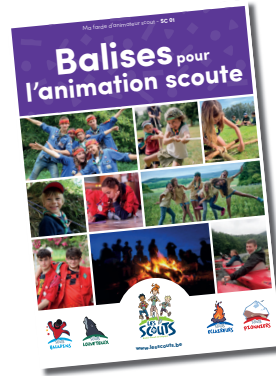
Moment d'au revoir où la troupe salue une dernière fois les aîné-es s'apprêtant à rejoindre le poste. Il symbolise la fin du parcours Éclaireurs avant la découverte des Pionniers.



Dans les activités

Nos fondamentaux

La symbolique Éclaireurs, comme tout ce que l'on propose, doit correspondre à **nos fondamentaux** cadrant les animations scoutées ; c'est-à-dire nos valeurs, notre méthode et notre ambition éducative. La mise en œuvre du *Monde de Nyeri*, le totem, le quali et le Dernier feu ne font donc pas exception à la règle et doivent **permettre aux jeunes de grandir et de s'épanouir**.



www.lesscouts.be

Chaque animation proposée chez les scouts est...



UN SOCLE DE VALEURS

Chaque scout-e dans le monde adhère à la *Loi* scoutée. Celle-ci vise le développement de l'individu et le bien de tous collectivement en se basant sur des valeurs. Chez nous, **18 valeurs** intrinsèques à la *Loi* scoutée, la *Promesse* et *Notre identité*, sont mises en avant.

La totémisation, la qualification et le Dernier feu sont des activités **de confiance, de partage et de solidarité**. L'éclaireur ou l'éclaireuse doit garder de ces moments le **souvenir agréable** de s'être particulièrement bien senti-e avec les autres. En faisant l'expérience de la solidarité et du respect, il prend confiance et donne le meilleur de lui-même : c'est l'un des buts de ces activités. Le *Monde de Nyeri* permet de communiquer les valeurs de la *Loi* scoutée de manière attrayante et accessible pour les jeunes.

Engagement

Confiance

Persévérance

Justice

Solidarité

Respect de soi

Épanouissement

Fraternité

Loyauté

Équité

Curiosité

Service

Optimisme

Respect des autres

Responsabilité

Accueil

Respect de la nature

Partage

LA MÉTHODE SCOUTE

Le système éducatif scout assemble, dans un mélange unique, **huit éléments** liés entre eux : la relation éducative, l'action, le petit groupe, la découverte, l'adhésion aux valeurs, la symbolique, la nature et l'engagement dans la communauté. Si tous ces constituants sont nécessaires, la relation éducative en est le ciment : elle désigne le rapport si particulier qui lie l'animateur et le scout.

Le *Monde de Nyeri*, la totémisation, la qualification et le Dernier feu sont principalement en lien avec l'élément **symbolique**, car ces rites ponctuent le parcours de l'éclaireur ou l'éclaireuse en lui permettant de ressentir pleinement son appartenance au groupe. En fonction de la manière dont sont vécues ces propositions pédagogiques, d'autres éléments de la méthode sont également rencontrés (l'adhésion aux valeurs, l'engagement dans la communauté, l'action, le petit groupe...).

L'AMBITION ÉDUCATIVE

Le scoutisme remplit une mission éducative. Dans notre fédération, cette mission se traduit en qualités que le ou la scout-e développe durant son parcours : nous voulons que chaque jeune devienne **autonome et libre, conscient et critique, confiant, équilibré, partenaire et solidaire, intérieur, sociable**. C'est notre **projet sur la personne**.

« **Nous voulons une personne confiante.** » Totems, qualis et Derniers feux mettent en lumière les **atouts** des éclaireurs qui composent la troupe tour à tour. Ils permettent au scout de grandir avec une image positive de lui et une estime de soi croissante.

« **Nous voulons une personne sociable.** » Être sociable, c'est développer avec les autres des relations positives et enrichissantes pour vivre sereinement dans les groupes dont on fait partie, qu'ils soient choisis ou imposés. Le *Monde de Nyeri*, le totem, le quali et le Dernier feu augmentent la cohésion au sein de la troupe, où la place de chacun est reconnue.

Code qualité de l'animation

Au moment de ta prise de fonction d'animateur ou animatrice, tu as signé le **Code qualité de l'animation (CQA)**. Ainsi tu t'es engagé-e à organiser et animer des activités qui respectent à la fois la Déclaration universelle des droits humains, la Convention internationale des droits de l'Enfant, les législations en vigueur et le cadre d'accueil de l'ONE.

Lors de la mise en œuvre du cadre imaginaire, d'une totémisation, d'une qualification ou d'une cérémonie du Dernier feu, tu as la responsabilité, et le devoir, d'assurer la **sécurité physique, psychologique et émotionnelle** de toute personne y prenant part.

Dans une relation basée sur la **bienveillance** et la **confiance**, le staff accompagne l'évolution du ou de la scout-e en respectant ses besoins et son intégrité. Tu veilles également à ce que tout le monde s'amuse et participe.

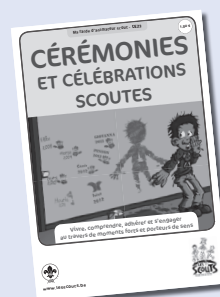
Dans les cérémonies

Une cérémonie est un moment fort, **empli de symboles et de rites**, organisé pour marquer un événement particulier. Toutes les cultures et les communautés, qu'elles soient ethniques, religieuses ou autres, en ont développé qui leur sont propres.

Dans la **communauté scout**, nous vivons régulièrement des cérémonies pour ponctuer des moments forts : passages d'une branche à l'autre, la *Promesse*, le Premier lien, la Trace... ainsi que le totem, le quali et le Dernier feu. Elles permettent au scout de grandir en s'appuyant sur une image positive de lui-même.

L'organisation de chacune peut être complètement revisitée en fonction des envies, des besoins, de l'actualité, des convictions spirituelles ou religieuses des personnes, mais aussi selon la culture de l'unité.

Pour t'aider à **construire des cérémonies** de qualité, au cours desquelles les éclaireurs et éclaireuses reçoivent leur totem, leur quali ou vivent leur Dernier feu, consulte le cahier **Cérémonies et célébrations scout**. Tu y trouveras une liste de **sept étapes** pour préparer des cérémonies dont tes scout-es se souviendront des années durant !



www.lesscouts.be

LE MONDE DE NYERI



02

Le Monde de Nyeri

C'est quoi ?

Nyeri est le monde imaginaire dans lequel sont immergés les éclaireurs et éclaireuses. Il est organisé en un système démocratique juste et respectueux, dont le feu est l'élément central. C'est un endroit magnifique, à l'architecture variée et entouré de contrées immenses riches à explorer. C'est le lieu idéal pour construire avec les autres, en patrouille ou avec toute la troupe.

Un cadre imaginaire

Le Monde de Nyeri est le **cadre imaginaire** de la branche Éclaireurs, à l'instar de *La légende des baladins* chez les Baladins, du *Livre de la jungle* chez les Louveteaux et de la *Grande randonnée* chez les Pionniers.

Avec un corps et un esprit en pleine mutation, l'adolescent-e perçoit son environnement comme changeant. Le cadre imaginaire des Éclaireurs remplit **deux fonctions essentielles** : lui offrir une place et une structure.

Quel intérêt ?

Baden-Powell encourageait l'utilisation de **cadres imaginaires** dans le scoutisme dès sa création, car ils permettent de :

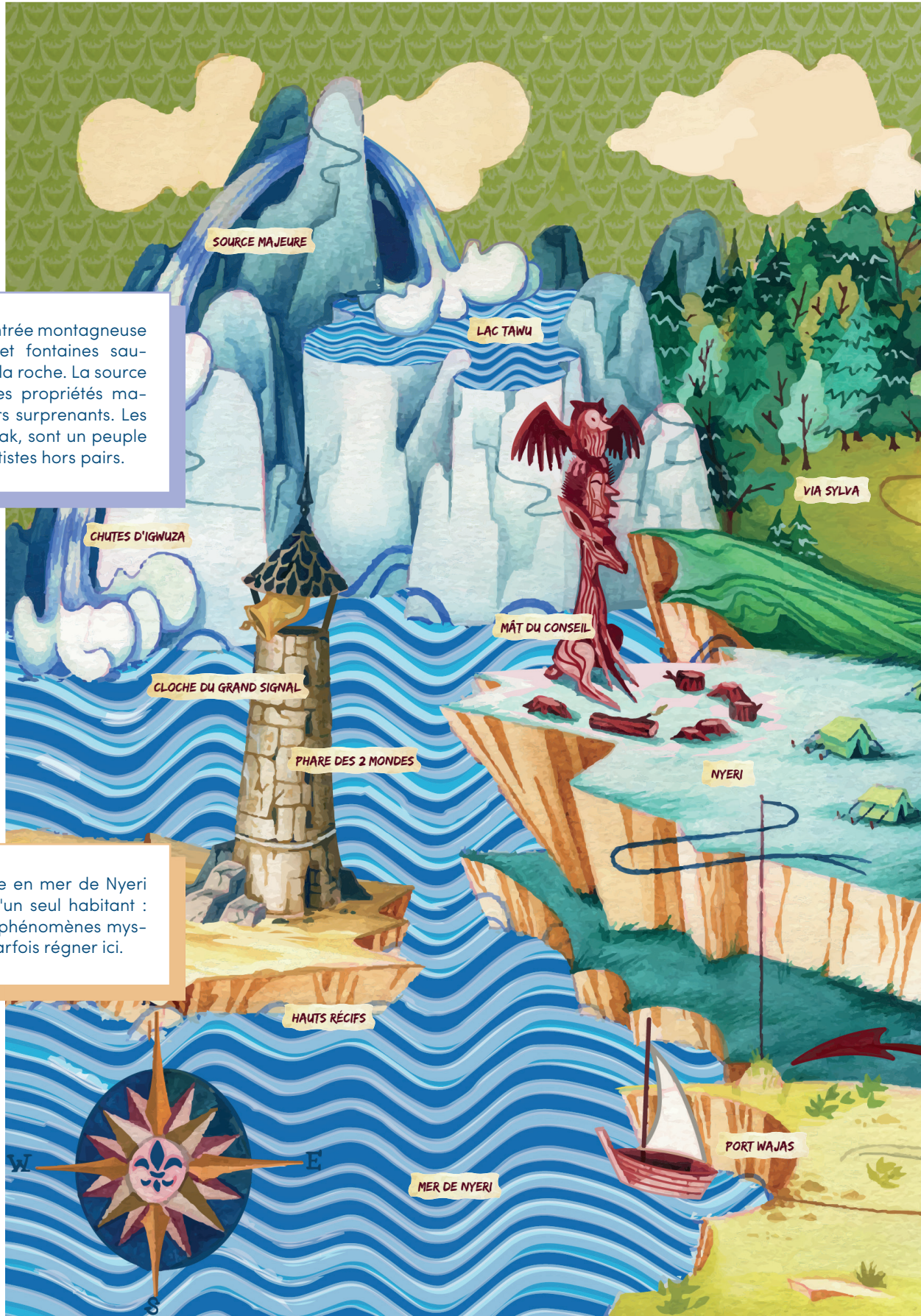
- renforcer le **sentiment d'appartenance** au groupe ;
- motiver les **découvertes** des scout-es ;
- communiquer les **valeurs** proposées par le scoutisme d'une manière attrayante et accessible ;
- faire vivre la **pointe éducative** des Éclaireurs : « *Je construis avec les autres* » ;
- apporter une certaine **cohérence** à tout ce qui se fait dans la troupe ;
- encourager la **créativité** en motivant les scout-es à aller au-delà du commun, transformant l'ordinaire en extraordinaire.





SOURCE DU WUTA

Le Wuta est une contrée montagneuse où 1000 sources et fontaines sauvages jaillissent de la roche. La source du Wuta révèle des propriétés magiques aux pouvoirs surprenants. Les habitants, les Muwak, sont un peuple amphibie et des artistes hors pairs.



ILE FAJRO

Ile déserte et isolée en mer de Nyeri ne comprenant qu'un seul habitant : Orjaf le sage. Des phénomènes mystérieux semblent parfois régner ici.

FORÊT DE TÂN



Forêt luxuriante, abritant les Imitánya, des clans d'artisans vivant en symbiose avec la forêt et ses ressources.



HAMEAU DE KALAYO

Petit village de planche et de toile juché sur le haut plateau du Kala. Les Kalayotes y vivent en communauté, dans la joie et la bonne humeur.



NYERI

Lieu de vie des éclaireurs et éclaireuses, à la croisée de toutes les contrées. Ils y ont dressé leur camp, tiennent Conseil au pied du Mât et côtoient le dragon de Nyeri, grand pourvoyeur du feu central.



PLAINE DU YANGIN

Plaine inhospitalière battue par les vents. Seul le peuple Wajas a réussi à s'y établir grâce à sa maîtrise de la gravilite, un minerais précieux aux propriétés exceptionnelles.

Comment le mettre en œuvre ?

En tant que cadre imaginaire, le *Monde de Nyeri* est fait pour servir de toile de fond à ton animation, pendant l'année comme au camp. Voici trois manières de le mettre en œuvre au sein de la troupe :

THÉMATISE TES ACTIVITÉS

- Réalise régulièrement des **jeux ou activités prenant lieu et place à Nyeri** ou dans l'une de ses 5 contrées. Pour t'aider, le chapitre suivant te propose des descriptions pour chacune d'entre elles. Selon tes besoins et ta créativité, libre à toi de t'en servir ou pas. S'il est utile de proposer régulièrement des activités dans le *Monde de Nyeri* aux éclaireurs et éclaireuses pour qu'ils puissent s'imprégner suffisamment de cet univers, les cadres imaginaires temporaires (ex. : un jeu se déroulant à l'époque western, une rando dans un monde préhistorique...) restent évidemment les bienvenus : l'utilisation de l'un n'exclut pas les autres !
- Valorise également Nyeri et son univers particulier lors des **moments symboliques** vécus par la troupe. Rien de tel qu'un cadre imaginaire fort pour **habiller et sublimer les cérémonies** des totems, *Promesses*, qualis et Derniers feux ! Concrètement : costumes, décors, objets symboliques, mots inventés...
- Enfin, tu pourrais te saisir de ce cadre imaginaire comme **thème de camp récurrent**. Par exemple, une fois tous les quatre ans (= durée du parcours au sein de la branche), embarque les éclaireurs et éclaireuses au travers de folles aventures dans les contrées du *Monde de Nyeri* !



Quelques exemples concrets :

- Un **nettoyage de rivière** avec les éclaireurs et éclaireuses est introduit par un appel à l'aide des habitants de la source du Wuta vivant un grand danger.
- Un classique **jeu d'approche** en forêt se mue en une mission secrète en Forêt de Tàn pour récupérer un artefact magique aux pouvoirs prodigieux.
- Lors d'une réunion d'avant camp, dont l'objectif est de donner les bases du **woodcraft** aux plus jeunes et permettre aux plus âgées de se perfectionner dans l'une ou l'autre technique, les éclaireurs et éclaireuses doivent aider les Kalayotes à déplacer leur hameau comme le veut leur coutume.
- Une exploration de la grotte du Yangin sert de contexte à une **sortie spéléo** avec un guide local.
- Lors d'un grand jeu, les éclaireurs et éclaireuses doivent imaginer des solutions innovantes pour sauver les récifs de coraux de l'île Fajro ! Le débriefing du jeu permet de **sensibiliser les scout·es** aux enjeux de la sauvegarde de la grande barrière de corail.

UNIVERS PERMANENT

Une excellente manière d'exploiter le *Monde de Nyeri* est de **distiller son univers partout** où cela est possible (au local, dans les interactions de la troupe, au camp, etc.) et le plus souvent possible. En ayant recourt à un vocabulaire particulier, de la déco, du matériel spécifique...

Tu peux par exemple :

- employer régulièrement un **champ lexical** inspiré du *Monde de Nyeri* : contrées, exploration, aventures, peuplades, feu central, drago... ;
- utiliser les **noms propres** issus du cadre imaginaire : Wuta, Kalayo, OroOmi, Gordol... pour désigner des zones de votre local ou de votre endroit de camp ;
- reproduire les **visuels** de Nyeri pour que les éclaireurs et éclaireuses se les approprient au fil du temps et continuer de développer cette imagerie :
 - afficher une **carte géante** du *Monde de Nyeri* dans le local et, au long de l'année, pointer les lieux explorés durant les activités de la troupe à l'aide d'épingles ou de punaises améliorées ;
 - peindre des **décors** évoquant Nyeri dans le local et les lier à la vie de la troupe ;
 - construire un **mât à l'effigie de la troupe** dans le coin alloué à la tenue des **Conseils** ;
 - orner le local avec de la **déco** évoquant l'univers de Nyeri : des parchemins enluminés, des bannières colorées, un sablier contenant des minerais du Yangin, un fragment de la ruine de l'île Fajro, un compas d'exploration, une longuevue, des écailles de dragon dans un écrin précieux, des fioles biscornues avec du nectar des lucioles du Kala, des fossiles du Lac OroOmi, de la grosse toile, des cordages de toutes tailles, des lanternes, des coffrets en bois...
- façonner des **objets utiles à la troupe** en t'inspirant de l'univers de Nyeri : bâton de parole en forme de dragon, mobilier forestier en "bois de Tàn", station météo du Yangin...
- Etc.

BADGES ET BREVETS

Les éclaireurs et éclaireuses ont soif de découvrir, de façon autonome, le monde qui les entoure. En réalisant un **Badge ou un Brevet**, ils empruntent symboliquement des chemins inconnus vers de nouvelles contrées, vers cinq parties du monde, et dans chacune d'elles, ils effectuent des découvertes.

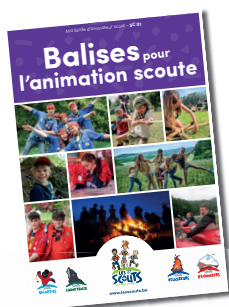
- Dans la **plaine du Yangin**, ils s'intéressent à la **vie en plein air** (botanique, sport, protection de l'environnement, météorologie, campisme, randonnée...).
- Sur l'**île Fajro**, ils approfondissent leurs connaissances en **sécurité** (prévention incendie, déplacement à vélo, secourisme, sauvetage aquatique, sécurité en forêt...).
- Au **hameau de Kalayo**, ils explorent différentes facettes de la **citoyenneté** (premiers soins, ouverture à tous, éducation aux médias, droits humains...).
- Au cœur de la **forêt de Tân**, ils se perfectionnent en **techniques scouts** (astronomie, nœuds, orientation, codes, constructions, feux...).
- Auprès de la **source du Wuta**, ils expriment leur **créativité** (chants, musique, dessin, costumes, photographie, théâtre...).

Dans **chaque contrée**, les éclaireurs et éclaireuses ont la possibilité de **choisir une thématique à approfondir** qu'ils peuvent vivre sous forme soit de **Badge** soit de **Brevet**.

Exemple :

- Des éclaireurs veulent se perfectionner en créativité (par envie personnelle ou suite à un Bivouac ayant permis de réaliser un bilan de compétences) : la contrée de la créativité est la **source du Wuta**.
- Ils choisissent une thématique qu'ils souhaitent approfondir (exemple : l'animation des veillées).
- Ils choisissent de le faire sous forme d'un Badge (exemple : je complète le chansonnier de la troupe) ou de le faire sous forme d'un Brevet (exemple : avec d'autres éclaireurs motivés par ce Brevet, on prépare une des veillées du camp en utilisant des techniques de veillée originales).

Découvre plus d'information à propos des Badges et Brevets et leur mise en œuvre dans *Balises pour l'animation scout* ainsi que sur lesscouts.be.



www.lesscouts.be



Description du Monde de Nyeri

Chaque contrée a **son univers propre** avec des caractéristiques uniques en termes de géographie, de climat, de faune, de flore, de coutumes, de modes de vie... Ces différences créent des mondes complètement distincts les uns des autres, offrant de multiples possibilités d'exploitation dans l'animation. Sens-toi **libre** de modifier ou adapter ces descriptions selon les besoins de tes animations ou les envies de ton staff.

NYERI

Nyeri, à la croisée de toutes les contrées, est le lieu de vie des éclaireurs et éclaireuses, et la **vie en communauté** y est très importante.



1 LE CAMP DES ÉCLAIREURS

À Nyeri, les éclaireurs et éclaireuses ont monté leur **camp** dont le **feu** en est un élément central. Les éclaireurs s'y rassemblent pour cuisiner, profiter de sa douce lumière, se réchauffer ou se retrouver dans une ambiance conviviale. C'est le lieu privilégié pour dire au revoir aux éclaireurs qui quittent la troupe, à l'occasion du **Dernier feu**.

Au cœur de cet espace de vie, les éclaireurs s'organisent en **patrouilles** au sein desquelles chacun peut trouver sa place en choisissant une fonction qui lui correspond.

L'architecture de Nyeri est ingénieuse, originale et respectueuse de l'environnement. Les **constructions** sont revues régulièrement pour correspondre aux besoins des éclaireurs.

L'aspect démocratique étant primordial, un coin calme est aménagé spécialement pour la tenue des Conseils. Pour garantir une prise de parole équitable, un bâton de la parole circule entre les participants. Cet endroit est agrémenté d'un **mât du Conseil** à l'effigie de la troupe afin de représenter sa haute valeur symbolique. Par exemple, des Conseils de patrouille y sont organisés pour permettre de

partir des envies de chacun pour construire le projet de **hike**. Lors de cette aventure, la patrouille quittera Nyeri pour explorer l'environnement humain et géographique des contrées alentours. Ce lieu peut aussi être utilisé à l'occasion d'autres moments importants dans la vie de la troupe, tels que la cérémonie de **Promesse** ou la remise du **totem** ou du **quali**.

Le savais-tu ?

- **Nyeri** est le nom d'une ville au centre du Kenya. Lord Robert Baden-Powell y a terminé sa vie et y est enterré depuis 1941. En plus d'être un beau clin d'œil à notre fondateur, le mot sonnait bien... c'est pourquoi il a été choisi comme nom pour le cadre imaginaire des Éclaireurs.
- Le **feu** étant un élément majeur de Nyeri, chaque contrée porte symboliquement un nom signifiant feu dans une langue étrangère. Fajro signifie feu en espéranto, Kalayo en cebuano (une langue parlée aux Philippines), Yangin en turc, Tân en gallois et Wuta en haoussa (une langue parlée en Afrique de l'Ouest).

2 LE DRAGON DE NYERI

Le dragon de Nyeri est un véritable **symbole de vie**.

Il est le **patronus bienveillant** et protecteur de Nyeri dont la **flamme** rayonne sur tout être et sur toute chose, conférant ainsi à Nyeri chaleur, lumière et protection dans ce monde magique.

Sans lui, Nyeri est frappé par un **hiver éternel** qui engourdit chaque créature et plonge la contrée dans une léthargie généralisée.



ILE FAJRO



1 SURFACE

De toutes les contrées du *Monde de Nyeri*, l'île Fajro, située en mer de Nyeri, est la plus petite. Balayée en permanence par de violents embruns issus du fracas des vagues sur son rivage, Fajro est dépourvue de toute végétation et n'offre, en surface du moins, que quelques acres de terre déserts et inhospitaliers.

3 PHARE DES DEUX MONDES

Orjaf habite dans l'unique construction de l'île : le Phare des deux Mondes. Ce phare porte ce nom, car il servirait de géoportail pour rejoindre les Abysses, un monde parallèle situé dans les profondeurs de l'océan. Mais personne, à part peut-être Orjaf, ne sait s'il s'agit d'une légende ou non.

2 ORJAF LE SAGE

Cette contrée a la particularité de ne posséder qu'un seul habitant, Orjaf le sage, un ermite semblant éternel et vivant reclus, loin des tumultes du monde. D'une infinie sagesse, Orjaf connaît extrêmement bien tout ce qui compose et décompose l'univers : le cosmos, les astres, la matière, le temps, la vie, l'amour, la mort...

4 CLOCHE DU GRAND SIGNAL

La Cloche du Grand Signal, installée au sommet du phare, a été fondue à l'aide du souffle chaud du dragon de Nyeri voici plus de 3000 ans. Elle fut installée sur l'île par les habitants du continent pour qu'elle les alerte en cas de dangers en provenance de la mer : typhons, vagues géantes, Léviathan ou attaques de pirates Koroyok.



5 ALGUAMARINE

Sur les rivages de l'île, juste sous la surface de l'eau, se développe l'algumarine, un phytoplancton bioluminescent capable de se régénérer en permanence. Seule source de nourriture d'Orjaf, c'est de cet organisme qu'il tient sa longévité. Pour le moment ce secret n'est connu que de lui seul. Et sans doute vaut-il mieux que cela reste ainsi.



6 HAUTS RÉCIFS

Mais le plus remarquable de l'île Fajro est sans doute ce qu'elle a de moins visible à offrir. Entièrement cachés sous la surface des flots, les Hauts Récifs forment une magnifique ceinture corallienne entourant l'île. Autant la vie en surface est inexistante, autant sous les eaux elle est riche et foisonnante : coraux lumineux, poissons multicolores, anguilles électriques, algues musicales, coquillages de toutes les tailles et de toutes les formes... Toutes les contrées du *Monde de Nyeri* ont ratifié un pacte de protection des Hauts Récifs afin de protéger au mieux cette biodiversité d'exception.

SOURCE DU WUTA



1 LE WUTA

Située à l'extrême nord-ouest du *Monde de Nyeri*, le Wuta est une contrée où l'eau et la roche règnent en maîtres. Il est bordé à l'est par la forêt de Tàn et au sud par l'océan. Essentiellement composé de pitons rocheux et de ruisselets d'eau pure, le Wuta est une contrée magnifique offrant de splendides paysages montagneux. La nature règne en maître au Wuta où d'innombrables espèces animales et végétales vivent en symbiose avec leur environnement.

2 SOURCE D'EAU PURE

La source du Wuta est une source particulière jaillissant en son centre. Son eau est si pure qu'on dit qu'elle guérit toutes les maladies. D'aucuns lui prêtent même le pouvoir de renouvellement. Nombreux sont ceux qui viennent à la source du Wuta pour s'y baigner et renouveler ainsi leur créativité, leurs idées et leurs projets.

Après avoir surgi des entrailles du sol entre quatre rochers volcaniques, l'eau de la source rejoint le lac Tawu, à l'eau parfaitement transparente, avant de rejoindre l'océan via les chutes d'Igwuza, un enchaînement de cascades à couper le souffle.

3 TEMPLE PERDU

La légende raconte que cette eau si pure tirerait ses propriétés d'une pierre magique située dans les ruines d'un temple perdu situé non loin de la source... sous l'eau ou dans les montagnes. Nul ne connaît précisément l'emplacement de ce temple. À part peut-être quelques Muwak, mais rien n'est moins sûr.

4 LES MUWAK

Les Muwak sont des êtres humanoïdes amphibies. Ils possèdent de discrètes branchies derrière les oreilles et des appendices de peau entre les doigts et les orteils. Les autres habitants du *Monde de Nyeri* les désignent parfois sous les appellations « peuple de l'eau » ou « peuple tritons ». Les Muwak vivent autant dans l'eau qu'à l'air libre, leurs habitations étant indifféremment immergées ou émergées.

5 GOUT POUR LES ARTS

Les Muwak aiment développer leur créativité et sont devenus, au fil du temps, des artistes de grands talents. Les pitons rocheux autour des chutes d'Igwuza en sont d'ailleurs de bons exemples : rares sont ceux qui ne sont pas peints ou sculptés par les motifs les plus fins ou les formes les plus folles !

6 WUK ET KALU

Les Muwak vivent en petits groupes de six à dix individus appelés kalus et quatre à six kalus forment un wuk. Au sein d'un wuk, chaque kalu s'exerce à une activité créative : sculpture, éloquence, gravure, danse, peinture... À chaque nouvelle lune, les kalus changent d'activités afin que chacune et chacun puisse explorer différents modes de créativité.

FORÊT DE TÂN



1 TERRITOIRE DE TÂN

Tân est une immense forêt primaire, majestueuse et luxuriante. Elle est notamment composée d'arbres millénaires monumentaux pouvant s'élever jusqu'à 500 pieds de haut. Des lianes et des ponts de mousse permettent aux espèces vivantes, animales comme végétales, de passer d'un arbre à l'autre sans même avoir à toucher le sol. Tân recouvre un territoire si vaste que lorsqu'il fait jour à un bout, il fait encore nuit à un autre ! Il paraît que certaines zones n'ont jamais été foulées, qui sait dès lors ce qu'il s'y cache ?!

2 HABITANTS

Cela dit, ce n'est pas le cas de la portion sud de la forêt, celle la plus proche de Nyeri. Cette zone est peuplée de longue date par une vingtaine de clans autochtones distincts, vivant principalement de chasse et de cueillette. Chaque clan a son identité propre avec un nom, ses coutumes personnelles, ses tenues, ses modes de vie et son dialecte. Ils partagent néanmoins plusieurs traditions ainsi qu'une langue commune, l'imiti, leur permettant d'interagir. Le terme « Imitânya » est une appellation générique désignant l'ensemble des habitants de la forêt de Tân, il signifie « union des clans de la forêt » en imiti.

3 GOUVERNANCE

La plupart du temps, les clans imitânya vivent de manière indépendante les uns des autres. Lorsqu'ils doivent traiter d'affaires concernant plusieurs d'entre eux, ils constituent des assemblées provisoires, appelées « nobuchules », composées de trois hauts sages issus de chaque clan concerné. Les nobuchules ont pour vertu de toujours prendre la décision qui conviendra le mieux à toutes les parties. En procédant de la sorte, les imitânya parviennent à entretenir d'excellentes relations malgré les différences entre leurs clans ; d'où la notion d'*union des clans*.

4 ÉCONOMIE

Les imitânya n'ont pas de monnaie et commercent entre eux par troc. C'est pourquoi chaque clan s'est naturellement spécialisé dans la production d'artéfacts particuliers. Les Tinyria excellent dans l'art des cordages et des étoffes végétales, les Imoutân produisent des baumes et des cataplasmes sans égal, alors que les Amilitân sont des souffleurs de verre hors pair ! Les imitânya troquent également leur savoir-faire avec d'autres habitants de Nyeri.

5 HABITAT

Une autre particularité des imitânya est qu'ils habitent tous en hauteur, dans des arbres-maisons. Loin du sol qu'ils ne fréquentent qu'en de rares occasions (pour échanger avec d'éventuels voyageurs provenant d'autres contrées, récolter quelques ressources terrestres...). L'architecture et la hauteur des habitations varient d'un clan à l'autre. Par exemple, les Tounaya habitent dans des goutes tressées suspendues à la cime des arbres, les Imanata dans des huttes en terre bâties tout contre le tronc à hauteur des premières branches, alors que les Itaniti investissent quant à eux les creux naturellement présents dans le bois des arbres pour aménager leurs lieux de vie.

6 FESTIVAL DES ARBRES

Chaque année, après la saison des grandes pluies, les imitânya se regroupent au centre de la forêt, au pied de l'Arbre des origines. Là, durant trois jours et trois nuits, ils organisent le *Festival des Arbres*. Une célébration haute en couleur pour remercier les arbres et la forêt de tout ce qu'ils prodiguent : fruits et noix pour l'alimentation, bois et feuillage pour l'équipement, écorce et racines pour la médecine, etc. Ce festival est d'une telle ampleur que son rayonnement dépasse largement les simples frontières de Tân. Les autres contrées de Nyeri ont pris coutume d'y participer elles aussi en y envoyant chaque année des délégations de représentants de haut rang.

7 ARBRE DES ORIGINES



L'Arbre des origines aurait donné naissance à tous les autres. Il est le plus colossal et le plus âgé de toute la forêt de Tân. Il s'agit d'un *hyperius giganticus* haut de 120 toises, large d'une demi-lieue et pourvu d'au moins 200 branches maitresses. Cet arbre remarquable, véritablement unique, occupe une place centrale dans les mythes fondateurs des clans de Tân. Il serait source de vie, gardien des origines du monde, pourvoyeur des médecines ancestrales et grand défenseur des populations. Les imitânya ont pour coutume d'accrocher des exvotos de toute sorte dans sa ramure en demande d'une grâce obtenue ou en remerciement d'un vœu exaucé.

8 LIEUX REMARQUABLES

Outre ses arbres, la forêt de Tân recèle quelques autres éléments d'importance : le torrent du Guïl, traversant Tân d'ouest en est en ayant la particularité de s'écouler à l'envers ; la cascade Yangâya, haut lieu de rencontre et d'échanges entre les clans imitânya ; les Roches vertes, une formation granitique complexe, entièrement couverte de mousse, étant très certainement des arbres fossilisés ; la Via Sylva, un vaste réseau de sentiers permettant à tous les habitants de Nyeri de circuler en forêt de Tân.



HAMEAU DE KALAYO



1 PLATEAU DU KALA

Le hameau de Kalayo trône fièrement sur le haut plateau fertile du Kala. De là, il domine les autres contrées en plus d'offrir une vue exceptionnelle sur Nyeri. Le plateau du Kala est un vaste ensemble de collines ouvertes où se mélangent alpages, terres nourricières et bosquets d'arbres aux fruits bariolés.

2 FALAISES DU GORDOL

Le plateau est délimité au nord-ouest par les abruptes falaises du Gordol. Ces falaises en grès doré, très friable, sont traversées de part en part par un antique réseau de galeries, creusé par une civilisation aujourd'hui disparue et dont le nom n'a pas traversé les âges. Les Kalayotes se méfient de ces galeries, que l'on dit habitées par d'étranges créatures, et seuls les plus téméraires osent s'y aventurer pour récolter le précieux nectar des lucioles du Kala. Par ailleurs, on raconte que, lors des nuits de pleine lune, une mélodie mystérieuse, aussi belle que terrifiante, émane des entrailles de la Terre par ces galeries avant de se disperser aux quatre vents. Les falaises du Gordol sont une séparation naturelle entre le haut plateau du Kala et l'immense territoire couvert par la forêt de Tân.

3 LAC OROOMI

On accède au hameau de Kalayo par le sud, par les pentes douces remontant depuis les rives du lac OroOmi, un lac d'eau douce aux reflets changeants, que l'on dit sans fond. Bordé par des plages de fossiles, c'est le plus grand point d'eau de la contrée et il se pose en frontière naturelle avec Nyeri.

4 MODE DE VIE DES KALAYOTES

Les Kalayotes forment un peuple soudé, joyeux et festif. Ils sont très proches de la nature, élément essentiel à leur mode de vie, et vivent la majorité du temps en extérieur. Leurs connaissances en agriculture et en élevage leur permettent d'être autosuffisants. Ils maîtrisent les principes de bases des forces éoliennes, solaires et hydrologiques pour le développement de leurs activités : moulins à vent, roues à aubes, fours solaires... n'ont pas de secret pour eux. Enfin, les kalayotes sont de fins artisans, très habiles de leurs doigts : vannerie, cordage, boissellerie, chaudronnerie, forge...

5 GOUVERNANCE

La bonne entente règne en maître au sein du hameau, car toutes les décisions sont prises ensemble lors de conseils de village. L'avis de chaque habitant-e est pris en compte, et ce dès le plus jeune âge. En effet, les Kalayotes estiment que dès qu'un individu est doué de parole, c'est qu'il est capable de réfléchir et d'exprimer ses réflexions. Au-delà des décisions communes, les Kalayotes attachent beaucoup d'importance à la vie en communauté, au respect de chacun et à l'implication de tous dans les tâches nécessaires au hameau.

6 HABITAT

Les habitations kalayotes sont un savant mélange de structures légères posées à même le sol et de cabanons sur pilotis. Ce type de constructions permet d'avoir un très faible impact sur les sols et les écosystèmes du plateau de Kala. Sans être réellement nomades, les Kalayotes déplacent régulièrement (environ tous les 4 ans) le hameau, de quelques centaines de mètres, pour laisser la nature se régénérer et les espèces animales reconquérir la zone. Les structures en toile servent principalement de stockage ou d'abri pour le bétail. Les cabanons sur pilotis, quant à eux, sont les lieux de vie que les Kalayotes occupent en famille.

7 LANGUE

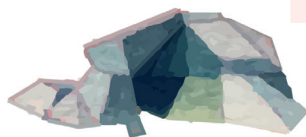
La langue des Kalayotes, le kalayen, est à l'image de ses locuteurs puisqu'il s'agit d'une langue chantée. Les notes, combinées les unes aux autres, composent des mots et puis des phrases. Nombre de poètes et troubadours parcourant le *Monde de Nyeri* proviennent du hameau de Kalayo.



8 FESTIVITÉS ET FOLKLORE

Pour les Kalayotes, toute occasion est bonne pour faire la fête. Leur calendrier est donc ponctué de 412 événements en tout genre pour fêter ci une naissance, ci une saison, ci un plat traditionnel ! Parmi les festivités les plus prisées, on trouve la Cérémonie des floraisons, les Feux du Grand Froid ou encore le Banquet des Orchidées. Mais la plus célèbre de toutes les fêtes kalayotes est la Danse des Lucioles. Cette réjouissance folklorique ne se déroule que tous les 4 ans, lors du solstice d'été, et a pour but de remercier les lucioles du Kala, une espèce endémique du haut plateau, pour tout le bon nectar qu'elles prodiguent aux Kalayotes. Ce nectar, fabriqué à partir du pollen des orchidées lumineuses du Kala, est la seule médecine des Kalayotes. Il soigne indifféremment les poils incarnés, les plaies, les maux de tête, les entorses... jusqu'aux maladies les plus graves ! Lors de la Danse des lucioles, les Kalayotes font décoller, depuis le sommet des falaises, 5000 lampions volants et dansent durant la nuit entière au rythme endiablé des instruments et chants traditionnels.

PLAINE DU YANGIN



1 PAYSAGES

Yangin est une vaste plaine herbeuse, battue par les vents, située au sud de Nyeri. Ses paysages varient entre landes et steppes et présentent une végétation basse, exclusivement composée d'herbacées, de mousses, de lichens et de bruyères. On y trouve également de petits arbustes nouveaux répondant au doux nom de trésors du Yangin. Ces arbustes singuliers produisent en abondance de succulents petits fruits dorés aux vertus intéressantes : coupe-soif, coupe-faim, antifièvre, antiparasite, protection solaire... On raconte que la consommation quotidienne d'une seule poignée de ces baies suffit pour s'alimenter et se protéger des éléments. Les habitants du Yangin – les Wajas – ont développé d'excellentes connaissances en botanique et cueillette.

2 VENT PERPÉTUEL

Le Yangin présente un climat sec, terriblement chaud le jour, mais glacial la nuit, et effroyablement venteux ! La plaine est balayée par des rafales perpétuelles allant de 35 nœuds pour les moins redoutables jusqu'au-delà de 60 pour les plus intenses, rendant ainsi impossible toute couverture nuageuse d'importance. Pour se protéger du vent et de la morsure omniprésente du soleil, les Wajas sont experts en campement. Ils vivent essentiellement sous des structures en toile légère, les plus basses possibles, sans prise aux vents et solidement arrimées dans le sol.

3 LES WAJAS

Les Wajas ne représentent que quelques dizaines d'individus, une centaine tout au plus. Leur organisation tribale est régie par un triumvirat matriarcal composé d'une femme non mère, d'une femme mère et d'une femme grand-mère appelées ranis (souveraines). Les trois ranis veillent à la survie des Wajas et aux bonnes relations que ceux-ci entretiennent avec les autres populations du *Monde de Nyeri*.

4 GROTTA AUX CRISTAUX

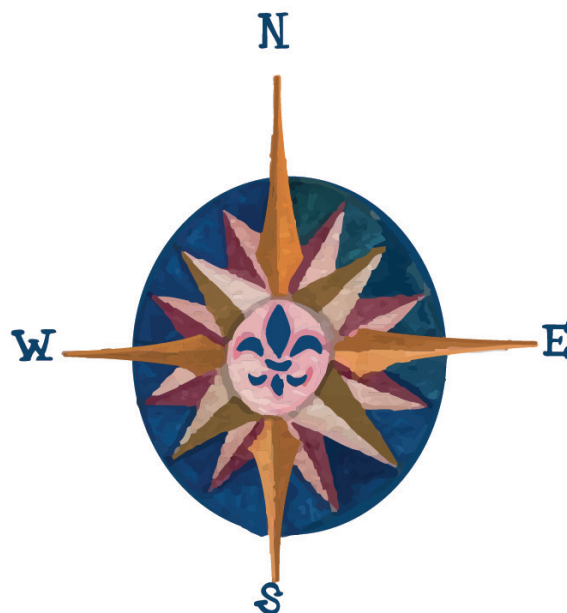
La grotte aux cristaux est située au cœur de la plaine. À l'entrée de la grotte, plusieurs salles de belle ampleur sont aménagées pour permettre aux Wajas de se replier en cas de tempêtes de sable ou pour stocker leurs marchandises. On y trouve quelques entrepôts, une cuisine, des dortoirs, un foyer central, ainsi que la salle des trois trônes où les ranis ont pour habitude de tenir conseil. Passé cette première partie de la grotte, commence la mine de cristaux.

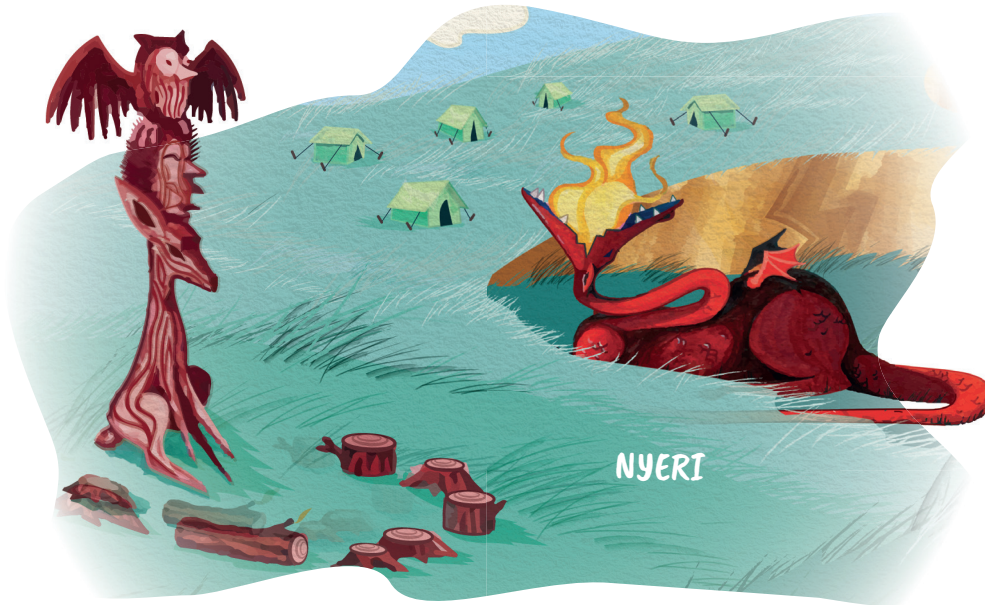
5 GRAVILITE

Les Wajas vivent principalement de l'exploitation des cristaux de gravilite. Ces cristaux, extrêmement rares, ont la particularité, une fois extraits du sol, de modifier la gravité environnante. Six ou sept onces de gravilite dans les fontes d'un éléphant suffisent à le rendre léger comme un oiseau. Trois ou quatre livres permettent même de le faire voler. C'est vous dire la valeur que ces cristaux peuvent représenter ! Les Wajas font commerce de la gravilite avec les autres habitants de Nyeri et même d'au-delà !

6 NAVIGATION COMMERCIALE

À son extrémité occidentale, la plaine plonge subitement dans l'océan, offrant un littoral de 400 lieues de long au Yangin. Les Wajas, fins connaisseurs des forces éoliennes, n'ont pas manqué de tirer profit de cette ouverture sur le grand large en devenant d'excellents marins. Grâce à leurs compétences en navigation, les Wajas sillonnent les rivages de Nyeri pour échanger leur production de gravilite contre toute sorte de marchandises impossibles à produire au Yangin.



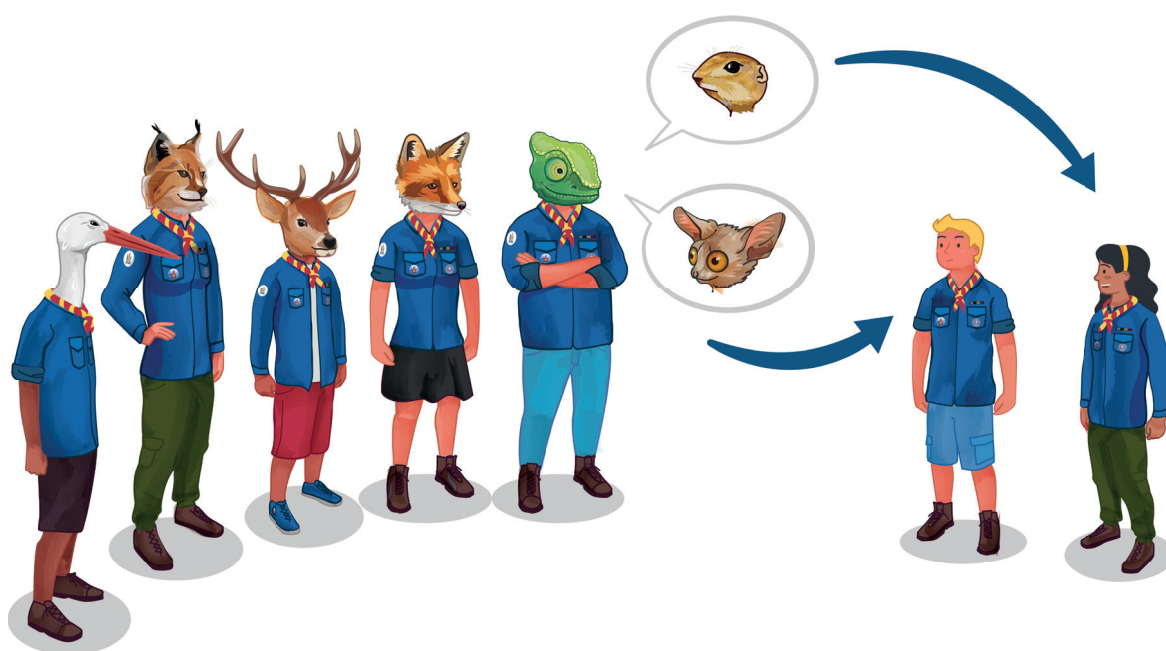


Visuels téléchargeables
sur le site lesscouts.be.



03

Le totem



C'est quoi ?

Le totem est un nom d'animal que la troupe donne symboliquement au nouvel éclaireur ou à la nouvelle éclaireuse pour clôturer son intégration au sein du groupe. Point d'orgue de cette première année à la troupe où l'accueil du jeune est primordial, le totem souligne les qualités et traits de caractère observés chez le ou la scout-e.

Un peu d'histoire

À l'origine

L'attribution d'un **animal totem** à un jeune qui grandit est une tradition amérindienne qui remonte à des temps immémoriaux.

Avant le scoutisme

Le **Woodcraft Indians** est un mouvement américain de pédagogie par la nature fondé en 1901 par Ernest Thomson Seton, un Britannique vivant aux États-Unis. Ce mouvement a d'ailleurs inspiré Baden-Powell et le scoutisme à ses débuts. *Woodcraft Indians* organisait des camps d'été

pour initier les jeunes Américains au mode de vie amérindien : costumes, tipis, surnoms totémiques, langues des signes... Mais surtout pour leur inculquer des notions de découverte, de compréhension et de protection de la nature ; ainsi qu'une sensibilisation forte à l'amour et à la paix.

Dans le scoutisme

Les totems apparaissent en 1913. Chaque scout se choisissait un animal totem, puis demandait à un autre éclaireur de le compléter par un nom indien : par exemple, Izard (totem) regard d'aigle (nom indien). Par la suite, ce choix a été confié à la patrouille du scout, au staff seul ou à la troupe selon les pratiques.

Baden-Powell n'a pas encouragé la totémisation, mais il l'a **acceptée dans un cadre symbolique**.

Dans ses publications, il ne parle pas des totémisations au sens où le scoutisme belge l'entend aujourd'hui. Cependant, dès 1908, il introduit les noms, cris, devises et fanions animaliers pour les patrouilles d'éclaireurs.



Baden-Powell a reçu une multitude de surnoms, quasi un dans chaque tribu qu'il a côtoyée. En Afrique du Sud, durant sa carrière militaire, les Matabélés avaient pu mesurer sa valeur durant les combats et appréciaient qu'il leur propose une paix généreuse. Leur chef, en reconnaissance, lui offrit donc la possibilité de **devenir membre de sa communauté** en lui donnant un surnom, symbole significatif de sa personnalité. Désormais, pour les Matabélés, il n'était plus Lord Baden-Powell, un étranger, mais **Impeesa**, le loup qui ne dort jamais, et un des leurs. Le conseil de la tribu en avait décidé ainsi : Baden-Powell accepta. Une fête suivit, au cours de laquelle le chef de la tribu le consacra officiellement ami des Matabélés.



Chez nous

→ Entre-deux-guerres

L'utilisation généralisée des totems en Belgique date probablement de l'été 1920, comme en témoignent des articles parus dans différentes revues. Elle s'est installée par le biais des premières générations de scouts belges, très réceptifs au thème de l'indianisme. L'usage fera ensuite le reste et c'est ainsi que les totems restent encore de nos jours octroyés aux guides et scout-es de Belgique.

Vers le milieu des années 1920, la totémisation est mise en scène lors d'un feu de camp : le scout devait inventer une danse, un chant, un conte... Des paroles et des chants rituels sont alors apparus.

→ Après-guerre

Par la suite, la cérémonie s'est quelque peu complexifiée et de petits défis ont été proposés : réaliser un mime, se montrer débrouillard (aller chercher un objet dans le bois sans lampe de poche par exemple...), boire ou manger une potion...

À partir des années 1950, la liste des épreuves s'allonge pour que le scout puisse démontrer à la troupe son courage. Le décorum devient parfois impressionnant. Malheureusement, ces épreuves revêtent parfois un caractère dévalorisant, voire humiliant. Les fédérations publient alors des mises au point pour condamner les pratiques maltraitantes.

→ Et aujourd'hui ?

Le totem reste et est plus que jamais une activité à visée **pédagogique**. Il est lié à la symbolique, élément de la méthode scout. C'est une **activité d'accueil et d'intégration** qui répond au besoin de l'adolescent-e d'être rassuré-e sur sa place dans le groupe et sur la manière dont il ou elle est perçu-e.

Et ailleurs ?

Autrefois largement répandus dans le scoutisme français, les totems y ont quasiment disparu. Outre la Belgique, **seuls quelques pays** dans le monde proposent encore aujourd'hui des totems de manière massive : la Suisse, le Québec, ainsi que le Congo ou le Liban qui ont des liens historiques avec les associations scout-es francophones. Sous une autre forme, les totems se retrouvent aussi dans le scoutisme américain. Si tu rencontres des scout-es étrangères, il sera sans doute nécessaire que tu leur expliques ce qu'est un totem et quels sont ses intérêts pédagogiques.

Quel intérêt ?

Quand un éclaireur ou une éclaireuse arrive à la troupe, il ou elle découvre un **nouveau monde**, constitué de patrouilles, d'un vocabulaire propre, de gestes, de rites et d'habitudes... ; qu'il doit appréhender pour ensuite s'adapter. Il est donc primordial que la troupe organise différents temps clés pour permettre cela et l'accueillir de la meilleure des façons.

La remise du totem **clôture symboliquement** cette année d'accueil. La troupe a appris à découvrir chaque nouveau ou nouvelle scout-e et le ou la reconnaît comme une **personne unique**. Elle prend le temps de réfléchir à sa personnalité pour lui offrir un nom d'animal qui en souligne les qualités. Par ce totem, elle lui dit : « *Tu es des nôtres, tu portes désormais un nom d'animal, comme nous.* » L'éclaireur ou l'éclaireuse se sent alors pleinement reconnu-e, confirmé-e dans son sentiment d'appartenir à la troupe et son estime de soi en est renforcée. En d'autres termes, le ou la voici **intégré-e à la troupe**.



« LE SCOUT ACCUEILLE ET RESPECTE LES AUTRES. »

Article 5 de la Loi scout

En faisant l'expérience de l'accueil sincère et du respect, le nouvel éclaireur ou la nouvelle éclaireuse qui reçoit son totem grandit avec une image positive de lui ou d'elle et une estime de soi croissante : il ou elle prend confiance en entendant la troupe mettre en lumière ses talents et atouts.

Le **totem** permet...

...à l'éclaireur ou éclaireuse :

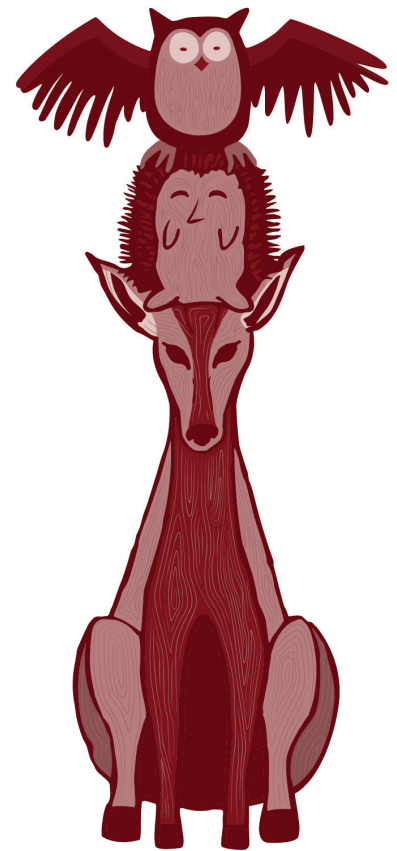
- d'être reconnu comme une **personne unique** ;
- de développer son **estime de soi** ;
- de se sentir accueilli-e et de **renforcer** son sentiment d'appartenance.

...à la troupe :

- d'avoir une **attention pour chacun-e** ;
- de **remettre en question l'accueil** de la troupe, notamment si elle s'aperçoit qu'elle ne connaît pas bien ou une scout-e lors de la totémisation ;
- de **se conforter dans sa capacité** d'accueil si chaque éclaireur ou éclaireuse est connu-e.

Le totem, c'est donc un moyen de souligner les qualités du jeune, de lui montrer ce qu'il apporte à la troupe et ainsi **faire grandir son estime de soi**. La sélection d'un totem, bien réfléchi, dans le respect de la personne est primordiale ; un choix négatif pourrait entraîner une perte de confiance, particulièrement pour un-e adolescent-e pour lequel l'avis du groupe compte beaucoup. Il en va de même pour le quali.

Le totem est une **marque d'intégration, de respect et de reconnaissance forte**, adressée à cet-te ado de 12 ou 13 ans qui a fait le choix du scoutisme. Un choix positif permettra de continuer à développer ses qualités bien après ses années à la troupe.



Comment le mettre en œuvre ?

Chaque scout-e a une idée personnelle de ce qu'est le totem, qui est sans doute différente de ce que ce dernier représente pour les autres membres du groupe. Pourtant, comme symbole d'intégration à la troupe, il est **porteur de valeurs communes**.

Ensemble, bien avant le choix des totems et avant l'organisation de la cérémonie, en troupe ou en unité, **(re)définissez ce qu'est la totémisation pour vous**. Pour ce faire, une méthode très simple est de lister les verbes traduisant les objectifs que vous souhaitez attribuer à vos pratiques.

Le totémisation, c'est...



→ Ces objectifs ont été listés par des animateurs et animatrices Éclaireurs en formation. Cette liste n'est pas exhaustive...

Durant le premier camp

La fin de la **première année** à la troupe, notamment pendant le camp, est considérée comme le moment idéal pour la totémisation.

La cérémonie est placée judicieusement dans le **planning du camp** :

- suffisamment tôt pour que l'**objectif d'accueil** garde tout son **sens** ;
- après quelques jours pour permettre le choix des totems, si cela n'a pas été fait avant le camp ;
- après le hike, ce qui pourrait permettre aux membres de la patrouille d'en apprendre davantage sur l'éclaireur ou éclaireuse à totémiser (pour autant que le hike se déroule durant la première moitié du camp).

La **durée** de la totémisation varie d'une troupe à l'autre, et il n'y a pas de règle fixe à suivre. Chaque troupe peut décider de la durée qui convient le mieux à ses membres et à ses traditions, afin de garantir une expérience significative pour toutes et tous.

TOTEMS EN 2^e, 3^e OU 4^e ANNÉE

Attribuer un totem après deux ans ou plus, c'est certainement passer à côté de ce qu'il représente : une marque forte d'intégration dans le groupe.

Deux questions se posent alors :

- **Que met en œuvre le staff au terme de la première année pour souligner cette intégration au sein de la troupe ?** Autrement dit : quel moment de reconnaissance positive est vécu par et pour les éclaireurs et éclaireuses ? C'est là tout le **sens** du totem. Peu importe l'activité, tant que les **objectifs sont atteints**.
- **À quoi sert alors le totem ?** Quels en sont les objectifs ? Est-ce une preuve de bagage technique ? Un moment particulier d'aventure ?

Ces réflexions doivent être menées au sein de l'unité pour s'assurer que ce n'est pas juste « *parce qu'on a toujours fait comme ça* » !

QUE FAIRE SI...

- **Un éclaireur ou une éclaireuse ne participe pas au camp ?** Le totem lui est alors remis pendant l'année.
- **Un éclaireur ou une éclaireuse rejoint la troupe en 2^e, 3^e ou 4^e année ?** Il est tout aussi important de lui offrir un accueil chaleureux. Après avoir appris à le ou la connaître, la troupe veillera à ne pas négliger son intégration en lui attribuant un totem, avec autant d'attention que pour n'importe quel autre scout-e.

Choisir les totems

Recevoir son totem est un moment important pour l'éclaireur ou l'éclaireuse. Ce nouveau nom, il va le porter durant toutes ses années à la troupe. L'ado doit comprendre ce qu'il représente pour pouvoir en être fier-e. Il est donc primordial de **bien le choisir**, ce qui implique de s'en donner le temps et les moyens.

Le totem représente un **symbole d'intégration dans le groupe**. Il est donc logique que **toute la troupe** soit associée à ce choix, car c'est bien elle qui accueille l'éclaireur ou éclaireuse. De plus, en y associant tous ceux qui connaissent le jeune, le totem choisi aura plus de chance de correspondre à son profil et le gain de temps sera considérable !

UNE SUGGESTION EN PASSANT

En participant à la réflexion sur les totems des autres scout-es (pas le sien), le non totémisé est rassuré sur le climat de bienveillance qui entoure les totems et la totémisation.

Laisser les non totémisé-es participer au choix du totem de leurs pairs, c'est leur montrer la confiance qu'on leur accorde.

Souligner le positif :

Le totem doit coller au mieux aux **qualités et forces** de l'éclaireur ou éclaireuse à qui on les attribue. Il est indispensable de garder à l'esprit l'importance que prennent ces noms pour un-e adolescent-e généralement soucieux-se du regard des autres. Le totem **porte des valeurs** identifiées par le groupe qui lui permettent de **prendre confiance** et de **se construire** à travers elles.



UN TOTEM POUR UNE PERSONNALITÉ RICHE

Le totem reflète toutes les **facettes de la personnalité** d'un éclaireur ou d'une éclaireuse. Pour le choisir, il est préférable de mettre en avant les traits de caractère, les relations avec les autres et l'implication dans la vie de la troupe, plutôt que l'apparence physique. En valorisant ces aspects, on reconnaît la **richesse** et la **diversité** de chaque éclaireur ou éclaireuse, surtout à une période de leur vie où ils et elles traversent de nombreux changements.

UNE EXPLICATION COHÉRENTE

Pour justifier l'attribution d'un totem, veille à ne pas te lancer dans des raisonnements un peu particuliers, avec des explications tordues autour de la psychologie des animaux. Reste **simple, réaliste et juste** dans les raisonnements fournis.

Pour **établir un portrait fidèle** de l'éclaireur ou éclaireuse et cibler le totem lui correspondant le mieux, intéresse-toi à lui ou elle, à sa vie et à ce qui le définit.

- Implique les différents membres de la troupe dans le processus de réflexion :
 - › demande leur avis aux autres scout-es de son année, même s'ils ne sont pas encore totémisés ;
 - › questionne celles et ceux qui le côtoient le plus souvent ;
 - › mets la patrouille dans le coup ;
- Pense à demander l'avis du staff Louveteaux : après tout, les membres du staff le connaissent très bien aussi !
- Demande au ou à la futur-e totémisé-e comment il ou elle se voit. Même s'il n'est pas présent lors des Conseils le concernant.

Cette démarche prend du temps, **anticipe** et organise des moments de réflexion avant le camp.

Réfléchir et décider ensemble peut représenter un **défi**. Pour y parvenir de manière efficace, vous trouverez plus loin quelques idées utiles. L'essentiel est de donner à chacun-e, qu'il soit totémisé-e ou non, l'opportunité de contribuer et de partager ses réflexions. Cela renforcera le **sentiment d'appartenance** au groupe.

ET SI ON HÉSITE ?

Il peut arriver qu'on hésite vraiment sur le choix du totem. Dans ce cas, on peut proposer à l'éclaireur ou éclaireuse **deux possibilités** parmi lesquelles il ou elle doit choisir ou demander à une personne proche de lui ou elle de vous aider dans ce choix.



TROIS OUTILS À TA DISPOSITION

→ Les fiches totems

Les **fiches totems** fournissent des informations pour choisir l'animal correspondant à l'éclaireur ou éclaireuse à totémiser. Tu peux les télécharger sur le site des Scouts ou acheter le **coffret** complet en scouterie ou lors du *Publitour*. Le jour de la totémisation, offre à l'éclaireur ou éclaireuse la fiche que tu auras téléchargée et imprimée avant le camp.



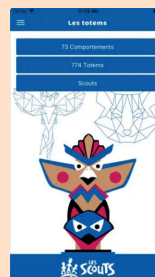
www.lesscouts.be

→ L'app Totems

L'app Totems, disponible sur Google Play et sur App Store, est idéale pour choisir un totem pour tes scouts. Tu peux chercher un totem parmi une liste de plus de 700 totems ou effectuer une recherche sur base d'adjectifs comportementaux.

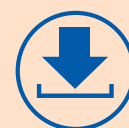
Chaque totem est illustré avec une photo, les couleurs des nœuds d'épaule du totem, les principaux traits de comportements de l'animal ainsi que ses caractéristiques physiques.

Tu peux également enregistrer une liste de scouts et y associer un ou plusieurs totems.

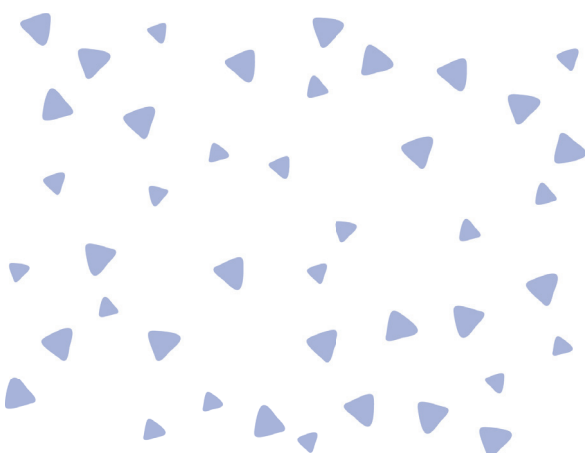


→ Les cartes Recherche totems et qualis

Ces cartes reprennent tous les **adjectifs comportementaux** proposés dans l'app Totems. Elles sont conçues pour faciliter la recherche d'un totem ou d'un quali.



www.lesscouts.be





Tenir Conseil
pour un bon
choix de totems



- Un petit groupe de 8 à 10 personnes se réunit et choisit un-e futur-e totémisé-e sur lequel ou laquelle se concentrer. Chacun-e reçoit un nombre égal de cartes comportements, issues sur jeu de cartes *Recherche totems et qualis*.
- Chaque personne sélectionne secrètement le trait de caractère qui correspond le mieux au ou à la scout-e en question.
- Les cartes sont ensuite révélées et placées dans un ordre de préférence, des moins appropriées aux plus appropriées.
- Les comportements les plus pertinents sont ensuite encodés dans l'application Totems pour identifier rapidement les totems qui correspondent le mieux aux traits de caractère du ou de la scout-e.



- La troupe, sans les futurs totémisés-es, fait un grand brainstorming. Un panneau par nouvel-le éclaireur ou éclaireuse avec différentes colonnes : qualités, goûts, hobbies, caractéristiques physiques...
- Sur base de ce qui a été noté sur le panneau, chaque patrouille fait une proposition de trois totems possibles, puis les présente à l'ensemble du groupe.
- Parmi toutes les propositions, chaque personne choisit alors son top 3.
- La proposition qui revient le plus et la justification la plus fréquente (ou la plus adéquate) feront sûrement un totem bien choisi.

- Le staff et la patrouille listent les différentes caractéristiques de l'éclaireur ou éclaireuse. Il y a autant de petits Conseils que de nouveaux scout-es.
- Plus tard, le staff fait le point sur les traits de chaque éclaireur ou éclaireuse et propose des totems.
- Les petits Conseils ont lieu à nouveau, afin d'examiner la proposition du staff et faire un choix tous ensemble.

- Deux ou trois éclaireurs, éclaireuses ou membres du staff discutent ensemble pour définir les caractéristiques d'un-e nouvel-le éclaireur ou éclaireuse.
- Ce petit groupe élabore ensuite une liste de totems possibles puis fait le choix d'un totem.
- La proposition finale est soumise à l'ensemble de la troupe.
- Si la proposition n'est pas retenue, le petit groupe de travail s'y remet, et ainsi de suite.

- Un petit groupe composé d'éclaireurs et éclaireuses et de membres du staff est responsable d'un ou de plusieurs nouveaux scout-es. Il prépare un questionnaire, quelques thèmes et va interviewer les éclaireurs proches du ou de la futur-e totémisé-e (ami-e, CP, patrouille, famille...).
- Il compile ces informations et fait ressortir les caractéristiques principales.
- Il fait quelques recherches sur des totems possibles.
- Il tient conseil pour analyser le travail et prépare une proposition définitive.
- La proposition est annoncée en conseil de troupe qui fera le choix final.



www.lesscouts.be

Retrouve d'autres procédés pour récolter des idées et prendre des décisions à plusieurs en consultant le **Kit Conseils** sur lesscouts.be.

Construire la totémisation

Il existe presque autant de totémisations qu'il y a d'unités en Belgique. Chacune a sa façon de faire, ses habitudes, ses traditions. C'est à toi, en tant que membre du staff, mais aussi à la troupe et à l'unité entière, de veiller à la **qualité de la totémisation**. Cela mérite réflexion et plusieurs cerveaux valent mieux qu'un : parles-en autour de toi (lors d'un Conseil d'unité, ainsi qu'à l'extérieur) pour faire le plein d'idées. **Il n'y a pas de totémisation type** : l'important est d'avoir réfléchi au **sens** des activités proposées.

Une totémisation se compose :

- **D'activités collectives** afin de souder le groupe : les scout-es vivent la même chose, s'entraident durant la journée, se soutiennent, s'encouragent...
- **D'activités personnalisées** pour demander au jeune de réaliser une action dans laquelle il pourra mettre en avant l'un de ses talents ou réaliser un défi personnalisé devant la troupe. Chaque scout-e est différent, il est dès lors normal d'adapter la totémisation à chacun-e.
- **D'une cérémonie de clôture** pour offrir le totem et fêter l'intégration de l'éclaireur ou éclaireuse au sein de la troupe.

Les scout-es déjà totémisé-es encadrent ces différents moments, participent aux jeux organisés pour tous, prennent part à la cérémonie... les occupations ne manquent pas. Chacun-e doit trouver sa place et mettre la main à la pâte dans un climat de respect et de bienveillance.

Les activités

L'action fait partie des éléments de la méthode scout, il est donc logique qu'elle se retrouve dans la totémisation, moment important de la vie d'un-e scout-e. Propose des activités qui correspondent aux intérêts et à l'âge des éclaireurs et éclaireuses. Il n'y a pas d'**activités** à faire absolument.

Certaines sont peut-être présentes dans l'unité depuis plusieurs années. Mais, puisque les lieux et les personnes changent, il est important que la totémisation évolue aussi.

Tu peux demander de nouvelles idées :

- directement auprès des **éclaireurs et éclaireuses qui vont se faire totémiser** ;
- **aux scout-es déjà totémisé-es** ;
- aux **autres staffs** de l'unité, à ton **équipe d'unité**, voire pourquoi pas à l'**équipe fédérale** de ton groupe d'unités ;
- autour de toi en t'adressant à des **animateurs et animatrices d'autres unités** pour savoir comment ils font chez eux.

Il y a plusieurs avantages à demander aux premiers cités qui sont aussi les premiers... concernés :

1. les jeunes éclaireurs et éclaireuses, qui n'ont pas encore connu de totémisation, ne sont pas encore influencé-es par les habitudes de l'unité et ce qui s'est fait auparavant ;
2. ce sont eux qui se connaissent le mieux : ils savent quelles sont leurs envies, leurs points forts, mais aussi leurs limites ;
3. cette journée leur est dédiée : il est normal qu'ils aient un avis à donner.

QUESTIONS À SE POSER

Pour chaque activité que vous envisagez de proposer durant la totémisation, posez-vous les deux questions suivantes :

- **Pourquoi** demander cette action-ci précisément ? Qu'est-ce que cela apporte à la personne qui l'accomplit ?
- Quelles **valeurs scout**es cette activité permet-elle de vivre ou de mettre en avant ?

Exemple

Propose un grand jeu de piste à l'aide d'une boussole, avec des **activités favorisant la participation de chacun-e** (pyramide humaine, jeu d'équilibre...) et en fonction des compétences et personnalités.

Tu peux ainsi demander :

- à un artiste de sculpter la mascotte du camp ;
- à un amateur de cuisine de faire un dessert pour tout le monde ;
- à un danseur de créer une chorégraphie ;
- à un bricoleur de concevoir un parcours Hébert qu'un-e nouvel-le éclaireur ou éclaireuse aventureux-se traversera ;
- à un-e scout-e habile avec les mots de composer une chanson sur la troupe ou un sketch sur sa patrouille ;
- à un sportif d'organiser une séance de sport pour sa patrouille ;
- etc.

Évite cependant de mettre un arachnophobe face à une araignée ou de demander à une championne d'escalade de grimper dans un arbre sans sécurité. Il faut trouver un **juste milieu**.

Tu peux aussi consacrer un moment de la journée à une **réflexion** à propos :

- de ce que signifie le totem pour l'éclaireur ou éclaireuse ;
- de sa première année à la troupe ;
- de ce que le scoutisme lui apporte ;
- etc.

Le grand jeu commence dans l'après-midi et les six nouveaux éclaireurs sont les seuls à croire que c'est vraiment un jeu. L'animation comporte les activités scoutées préférées des éclaireurs à totémiser (jeu de piste, parcours Hébert...). Le repas est intégré dans l'animation et les jeunes éclaireurs doivent réaliser leur feu eux-mêmes afin de cuire leurs saucisses ainsi que leur dessert : des bananes au chocolat cuites dans la braise. À un moment, le jeu se transforme et les six éclaireurs rejoignent l'endroit de cérémonie par des chemins différents et assez longs pour permettre aux autres d'arriver avant eux et de peaufiner la cérémonie. Là, un grand feu les attend avec une place qui leur est réservée, puis la cérémonie commence...

Colibri, OAO21

La cérémonie

Après les différentes activités vient le moment de la cérémonie. Durant celle-ci, le ou la scout-e recevra son totem, accompagné des explications que lui fourniront le staff et le reste de la troupe. C'est un temps solennel et hautement symbolique.

Pour que chaque jeune bénéficie d'un moment qui lui est dédié, tu peux :

- l'accueillir de manière spéciale, comme en chantant « *Lucas, Lucas, Lucas, c'est la dernière fois, qu'on t'appelle comme ça...* » ;
- le présenter en décrivant comment les autres le perçoivent : caractéristiques, qualités et défauts sans trop insister sur ces derniers ;
- l'inviter à exprimer au reste du groupe ce qu'il identifie lui-même chez lui ;
- faire des liens avec les activités de la journée. « *Tu as réalisé telle action parce qu'il nous semble que tu es quelqu'un qui...* » ;
- lui proposer de partager en quelques mots son ressenti sur l'accueil qu'il a reçu (lors de l'année ou au camp) et par rapport à la journée qu'il vient de vivre ;
- graver symboliquement son prénom sur un morceau de bois qu'il jettera dans le feu avant de recevoir son totem, son nouveau nom au sein des scout-es ;
- etc.

Pour une cérémonie **réussie**, veille à :

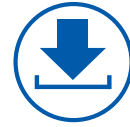
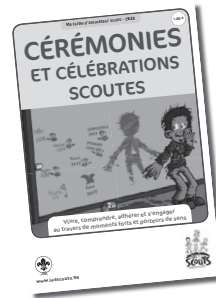
- garantir respect, sécurité et confiance en permanence ;
- alterner moments calmes et dynamiques ;
- prévoir des activités favorisant la participation active de tous les membres de la troupe ;
- assurer une durée appropriée pour que la cérémonie soit engageante sans être trop longue.

LE SOMMEIL EST IMPORTANT

Les adolescent-es ont besoin d'environ huit heures de sommeil par nuit. Assure-toi de **respecter leur temps de repos**, avant et après la cérémonie, pour que tout le monde soit à 100% lors de la totémisation et tout au long du camp !



À la recherche d'autres idées ? Utilise le cahier **Cérémonies et célébrations scout-es**.



www.lesscouts.be

1. Le lieu

Le lieu de la cérémonie a beaucoup d'importance, car il fait partie des **souvenirs** qui marquent. Te rappelles-tu du cadre de la cérémonie lors de ta totémisation ? En gardes-tu un bon souvenir ? Penses-y pour l'animation que tu vas créer. Quelques idées :

- dans une tente ;
- à l'intérieur d'un bâtiment ;
- à l'entrée d'une grotte ;
- sous les étoiles ;
- dans une clairière ;
- dans la forêt ;
- au pied d'une roche imposante ;
- sous un arbre remarquable ;
- sur un îlot au milieu d'un ruisseau ;
- etc.

À vous de choisir en fonction de ce que vous trouvez **aux alentours**, de ce que vous voulez faire, du matériel dont vous aurez besoin. Si la cérémonie se déroule à l'endroit de camp, aménagez-le de manière particulière.

Ce lieu peut aussi être utilisé pour les cérémonies des *Promesses* et des *qualis*... raison de plus pour bien le choisir et l'aménager !

2. L'ambiance et le décorum

L'ambiance et le décorum contribuent grandement à la **dimension symbolique** de la cérémonie. Quelques conseils :

- Prévois des chants.
- Allume un feu de camp original.
- Choisis un thème (**Monde de Nyeri**, thème du camp, symbolique amérindienne...).
- Construis des décors.
- Joue de la musique (tambours, djembés, flutes...).
- Opte pour un éclairage chaleureux (flambeaux, lanternes, bougies...).
- Soigne l'arrivée au lieu de cérémonie (sentier lumineux, fil d'Ariane, parcours aveugle, course d'orientation...).
- Porte des déguisements, des accessoires.
- Etc.

Dans tous les cas, rappelle-toi que le décor et l'ambiance doivent être porteurs d'un sens positif pour tout le monde !

BAS LES MASQUES

Privilège du **maquillage** ou des **masques partiels** afin que les futur-es totémisé-es puissent facilement reconnaître les personnes autour d'eux. C'est plus sécurisant et bienveillant, car les masques entiers peuvent dépersonnaliser leur porteur en plus d'induire chez lui un sentiment d'impunité.

Rappelle-toi que la totémisation est une activité d'**accueil** et d'**intégration** : il est important que le jeune puisse reconnaître celles et ceux qui l'accueillent pour que cela ait tout son sens.

3. La remise du totem

Le moment précis où les totems sont révélés est crucial. C'est un instant mémorable où l'éclaireur ou éclaireuse reçoit le nom par lequel ses ami-es scout-es l'appelleront pendant plusieurs années.

Assure-toi de rendre ce moment spécial et inoubliable.

Voici quelques **idées** :

- Utilise une phrase rituelle prononcée par le Grand Sachem, le Dragon de Nyeri...
- Prépare un objet sur lequel le totem est inscrit : un œuf de dragon, un bois sculpté, un parchemin, une figurine, une plume, un écusson à l'effigie de l'animal totem...
- Propose une ultime activité pour découvrir le totem, comme un rébus, un jeu de oui-non, un décodage, un objet symbolique avec le nom caché, des mimes, etc.
- Offre une photo ou une carte postale de l'animal (ou à défaut, de la région du camp) avec une description écrite pour garder un souvenir.
- Imprime et encadre la fiche totem.
- Etc.

Après l'annonce, demande à l'éclaireur ou éclaireuse s'il ou elle accepte son totem. Un-e scout-e doit pouvoir refuser un totem qui lui paraît inapproprié, car c'est lui qui le portera. L'objectif est de s'assurer que ce jeune se sente bien dans sa peau et au sein du groupe. Prévois un moment pour qu'il puisse poser des questions sur le choix du totem et, en cas de besoin, **propose un second choix** s'il souhaite refuser le premier.

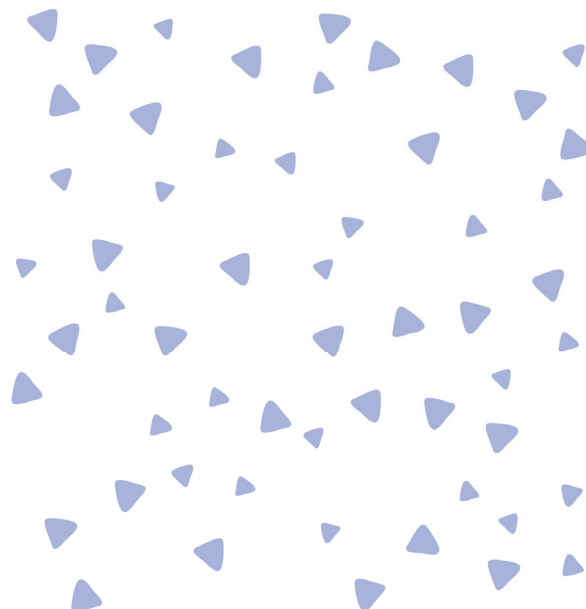
*Dans notre troupe, le totem Dingo (chien sauvage) avait été choisi pour une éclaireuse ; or, celle-ci avait été mordue par un chien durant son enfance et était toujours très marquée par cet incident. Par égard pour la jeune fille, nous avons préféré lui **donner le nom d'un autre animal**. L'éclaireuse a quitté l'assemblée et les totémisés se sont regroupés pour choisir un nom différent parmi ceux qu'ils avaient sélectionnés à son intention.*

Hibou, SV047



À la fin de la cérémonie, lorsque tous les scout-es sont totémisé-es, une **Ronde des totems** s'organise. La troupe se réunit en cercle, les bras croisés en tenant les mains de ses voisin-es et en regardant le centre du cercle. Tour à tour, en soulevant ses bras croisés, chacun-e proclame son totem (et son quali s'il en a un).





En fin de camp, le staff organise un Conseil de troupe pour débriefer la totémisation. Chacun exprime ce qu'il a ressenti, ses difficultés, ses émotions et ses fiertés. Même si les activités sont parfois un peu difficiles, notre responsabilité en tant qu'animateurs est de veiller à rester bienveillants. Les éclaireurs les plus âgés ne sont pas là pour en faire baver aux plus jeunes, mais plutôt pour les encourager et les soutenir dans les difficultés.

Galea, BH099

Qu'ils sont beaux les totems

Des fils du hibou

Que nos braves sachems

Ont choisis pour nous

Gravés dans une poutre

Au bord du Brahmapoutre

Ils nous sont passés outre

De chez les Hindous

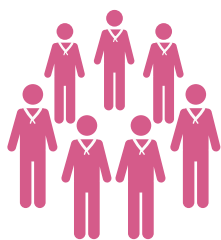
Et vous, et nous.

Il est possible que ta troupe ait une gestuelle ou un chant légèrement différent, car ces paroles se perdent presque dans la nuit des temps...



Foire aux idées

Compilation de suggestions et d'activités pratiquées dans certaines troupes.



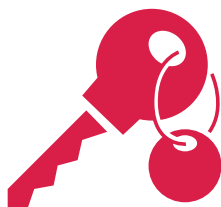
RONDE FINALE

Clôturer la journée par une grande **ronde des totems et des qualis** lors de laquelle l'entièreté de la troupe participe (peu importe l'âge, totémisé-e ou non, qualifié-e ou non...).



EFFET WOUAW

Préparer une **découverte originale du totem** pour qu'elle marque durablement l'esprit de l'éclaireur ou éclaireuse. Exemples : parchemin rédigé à l'encre sympathique, coffre enterré à déterrer comme un-e pirate, animal totem sculpté et monté en médaillon, roche gravée cachée sous un point lumineux dans la forêt, prendre une photo polaroid de l'éclaireur ou éclaireuse et quand elle se fixe il aperçoit derrière lui son CP brandissant une pancarte révélant son totem, ou encore fendre une bûche en deux à la hache, graver le totem sur une face interne, puis recoller la bûche et l'entourer de plusieurs morceaux de corde. À chaque activité, le ou la scout-e est invité-e à sectionner un bout de corde. En fin de journée, lors de la cérémonie, une hache est remise à l'éclaireur ou éclaireuse pour qu'il ou elle puisse refendre la bûche et découvrir son totem.



OBJET SYMBOLIQUE

Offrir aux futur-es totémisé-es un petit objet symbolisant leur totem. Si possible fait maison, car c'est plus sympa. Ils ou elles pourront l'accrocher à leur foulard ou sur leur chemise. Exemple : écusson brodé, fragment de bois pyrogravé, porte-clé, perle en céramique sur cordon de cuir, pin, nœud complexe avec plaquette lettrée, dessin sur papier transfert pour imprimer sur le dos de la chemise...



SOUTIEN DES PATROUILLES

Tout au long de la qualification, les futur-es totémisé-es peuvent **s'appuyer**, s'ils en ressentent le besoin, sur le reste de leur patrouille. Peu importe pour quoi : réfléchir à ses forces et qualités, mener à bien une activité, aider à relever un défi, se sentir entouré-e...



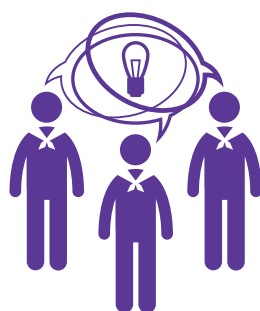
FICHES TOTEM

Remettre à l'éclaireur ou éclaireuse une **fiche explicative** de son totem qu'il ou elle pourra conserver et consulter régulièrement. Faire en sorte que cette fiche soit remise de façon originale ou marquante (jeu de piste, messages codés, remise en main propre par le CP).



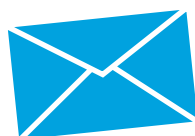
FEU DE CAMP ORIGINAL

Préparer un grand feu de camp formant la **lettre T** pour totem. (Et pour les soirées des qualis et des *Promesses*, on fait un grand feu en forme de Q et de P).



DÉBRIEFER LA TOTÉMISATION

Quelques jours après la totémisation, les nouveaux et nouvelles totémisé-es sont invité-es à **partager au staff comment ils ou elles ont vécu/apprécie les différentes activités proposées**. Le staff veille à mettre en place un climat de confiance pour permettre aux scout-es de dire que telle ou telle activité ne leur a pas convenu et pourquoi. Ainsi, le staff pourra bonifier ses pratiques et toujours proposer une animation de qualité.



COURRIER POSTAL

Après le camp, faire parvenir **un courrier par voie postale** à chaque nouveau ou nouvelle totémisé-e avec : des photos de sa totémisation, une fiche explicative de son totem, une lettre du staff ou de sa patrouille le ou la félicitant pour son beau totem... Choisir une belle enveloppe et la décorer pour lui donner un aspect unique, mystérieux et intrigant.



MAT DES TOTEMS

Dresser **un mât** avec autant de lignes tirées qu'il y a d'éclaireurs et éclaireuses à totémiser. Chacun-e a sa ligne, avec au sommet un morceau de tissu (ou un écusson brodé) marqué de son totem. Tout au long de la journée, au fil des activités, chaque futur-e totémisé-e peut descendre sa ligne d'une ou deux brassées et rapprocher ainsi le totem que la troupe lui a attribué.



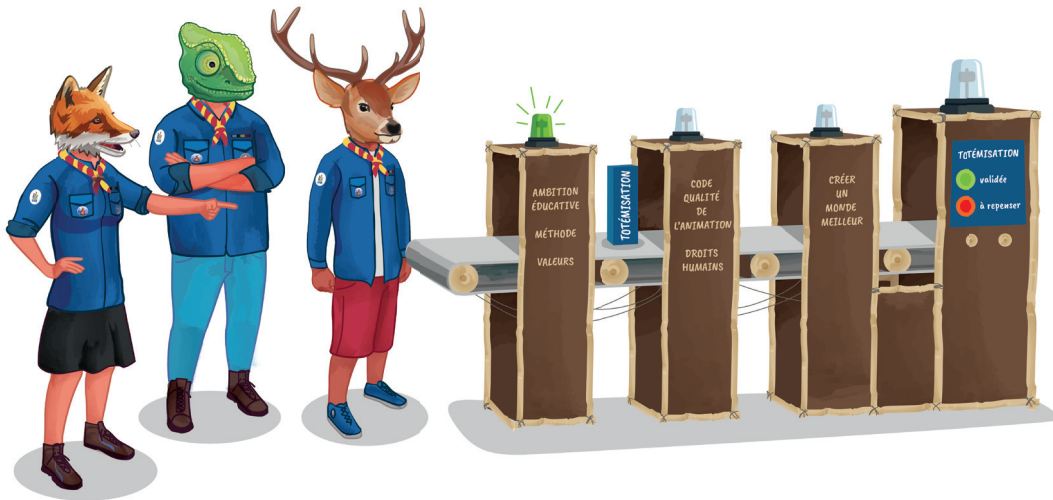
BOITE À MESSAGES

Chaque membre de la troupe est invité-e à écrire un **petit mot individuel** à destination des futur-es totémisé-es (ceux-ci peuvent donc le faire également vis-à-vis des autres). Dans ces petits mots, chacun-e explique ce qu'il ou elle a pu découvrir chez chaque futur-e totémisé-e durant cette première année à la troupe et lui communiquer encore une fois un message d'accueil et de bienvenue au sein du groupe. Ces petits mots sont remis aux éclaireurs et éclaireuses tout au long de la journée de totémisation ou en une seule fois le soir au moment de la cérémonie. Sous la forme d'une jolie boîte décorée, d'un livre d'or, d'une enveloppe originale, d'un album photo... à trouver, ou non, lors d'une activité spécifique.

Retrouve d'autres idées aux pages 42 et 43, dans la partie consacrée au quali.

Du sens et de la bienveillance

Dans beaucoup de troupes, la totémisation se vit de la même manière d'une année à l'autre, voire de génération en génération. C'est le fameux « *on a toujours fait comme ça* ». Si cette tradition a **du sens pour votre troupe** et qu'elle entre dans le **cadre de bienveillance** des activités scouts, alors prends-en soin. Cependant, si l'origine de cette tradition est floue ou, si elle n'est pas compatible avec l'objectif de bien-être des membres, il est nécessaire de la **remettre en question** et de la **réévaluer**. Il ne s'agit pas nécessairement de tout changer : **dans chaque totémisation, des éléments méritent d'être conservés**.



QUELQUES QUESTIONS À SE POSER

Si tu réponds « non » à plusieurs de ces questions, il est certainement nécessaire de questionner les activités et rituels que vous proposez dans votre totémisation.

Les scout-es connaissent-ils l'origine des activités et des rituels proposés durant la totémisation ?

Les animateurs et animatrices connaissent-ils l'origine des activités et des rituels proposés durant la totémisation ?

Sais-tu depuis combien de temps la totémisation se pratique ainsi dans l'unité ?

Si tu étais seul-e à décider, continuerais-tu à proposer la totémisation telle qu'elle existe aujourd'hui ?

Si tu te projettes en 3017, penses-tu que la totémisation existera toujours sous cette forme ?

La totémisation est-elle retravaillée ou adaptée chaque année ?

Es-tu fier-e de ce que votre totémisation apporte aux scout-es ?

Es-tu fier-e de perpétuer cette tradition dans l'unité ?

Les activités et rituels proposés durant la totémisation sont-ils en phase avec la société d'aujourd'hui ?

Es-tu à l'aise avec la perception que la société pourrait avoir de votre totémisation ?

Es-tu à l'aise à l'idée d'expliquer votre totémisation aux parents des scout-es ?

Es-tu à l'aise à l'idée de faire vivre cette totémisation à tes scout-es ?

Les objectifs de votre totémisation sont-ils en cohérence avec ceux du scoutisme ?

Les activités et rituels proposés dans votre totémisation respectent-ils l'intégrité psychique et physique de chaque jeune ?

En tant qu'animateur ou animatrice, peux-tu mettre du sens derrière cette tradition ?

À PROSCRIRE

- Obliger un-e scout-e à baisser les yeux, ou lui interdire de regarder les autres dans les yeux.
- Empêcher des jeunes de dormir.
- Isoler un-e jeune contre son gré.
- Faire boire ou faire croire qu'un-e jeune va boire un breuvage infâme.
- Utiliser des surnoms dégradants ou dépersonnalisants, tels que coyote (puant), hérétique, blaireau, numéro X.
- Enfermer un-e jeune dans une malle.
- Faire faire une roulade à un-e jeune avec un œuf dans ses sous-vêtements.
- Porter des masques empêchant les scout-es de vous reconnaître.
- Badigeonner une partie du corps d'un-e scout-e de confiture ou de moutarde et demander à un autre de la lécher.
- Faire du chantage ou menacer un-e jeune, par exemple en disant « *si tu racontes ta totémisation, tu seras détotémisé-e* ».
- Interdire à un jeune de raconter sa totémisation.
- Mettre le jeune face à un conflit de loyauté, comme demander à un-e scout-e de cracher sur son CP s'il ment.
- Réveiller les jeunes en pleine nuit.
- Inviter des ancien-nes que les jeunes ne connaissent pas pour qu'ils en fassent baver aux futur-es totémisé-es.
- Mettre les jeunes "gueule en terre", en "position neutre", ou à genoux sur le sol.
- Interdire aux jeunes de parler.
- Demander à un-e jeune de creuser sa tombe.

Ces pratiques et tout autre acte similaire n'ont pas leur place dans une activité scout.



Cette liste présente des pratiques qui ont été observées dans certaines troupes. Il est essentiel de savoir que **ces pratiques sont interdites, car elles constituent des violences psychologiques ou physiques. En perpétuant l'une de ces traditions, on s'expose à des poursuites pénales.**

Même avec l'intention de renforcer la résilience des jeunes, certaines pratiques peuvent être préjudiciables. **Les totémisations doivent être des moments positifs et enrichissants, permettant aux jeunes de se sentir valorisés et intégrés.**

La peur, l'humiliation, la souffrance morale, psychoaffective ou physique n'ont pas leur place dans le scoutisme. Elles sont contraires au **climat de confiance, de respect et de fraternité** qui doit régner dans chaque moment scout. Les totémisations dans lesquelles dépassement de soi flirte avec renoncement de soi, et humilité avec humiliation ne sont pas tolérées. Chez les scout-es, sortir de sa zone de confort ne se fait pas sous l'influence de la peur. C'est par défi personnel, soutenu par ses pairs, encouragé par ceux en qui on a confiance.

Le scoutisme est un mouvement où l'on apprend, découvre, évolue dans différents domaines. La totémisation doit suivre ce courant. **Elle doit être un accueil inconditionnel du nouveau ou de la nouvelle scout-e au sein de la troupe**, un moment d'aventure marquant par son originalité et qui symbolise l'entrée dans la grande famille des totémisé-es, tout cela dans le respect de chacun-e.

MYSTÈRE POSITIF

Le mystère autour de la totémisation est essentiel pour créer anticipation et excitation. Comme l'engouement que l'on ressent après avoir vu la bande-annonce d'un film jusqu'à sa sortie en salle et son visionnage. Les jeunes éclaireurs et éclaireuses savent qu'une totémisation se prépare durant le camp, donc inutile de prétendre le contraire.

Voici quelques conseils pour préserver un **mystère sain** :

- **Créer de la surprise et de l'étonnement** : assure-toi que le mystère ait du sens et soit respectueux de chacun-e.
- **Éviter la peur et l'anxiété** : ne laisse pas l'inquiétude s'installer, surtout chez les plus jeunes.
- **Stopper les rumeurs** : intervient rapidement si des rumeurs inquiétantes circulent. Il vaut mieux dévoiler un peu ce qui va se passer que de laisser l'angoisse grandir.

UN IMPACT SOUS-ESTIMÉ

Les épreuves humiliantes et dégradantes peuvent entraîner des **conséquences graves pour les ados en pleine construction** : perte de l'estime de soi, dégradation de son image, phobies traumatiques, difficultés sociales et relationnelles...

Pour certain-es, ces conséquences s'observent immédiatement, pour d'autres, c'est seulement des années plus tard que l'on s'en rend compte.

Retravailler sa totémisation

Faire le point

Pour modifier les pratiques existantes, il est essentiel de comprendre leur origine et de définir les objectifs à atteindre. À cette fin, des moments de réflexion individuelle suivis de discussions en staff, puis en conseil d'unité, et enfin avec la participation de la troupe, sont nécessaires. Chaque membre impliqué doit avoir l'opportunité de s'exprimer et de partager son point de vue.

Faire le point avec soi-même

- Identifier ce qui me convient ou ne me convient pas actuellement.
- Envisager ce que serait la totémisation idéale de mon point de vue.

Réfléchir en staff

- Partager ses réflexions et interrogations avec les autres membres du staff.
- **Analyser la situation** dans la troupe : comment la totémisation se passe-t-elle aujourd'hui ? Est-elle actuellement en accord avec les fondamentaux du scoutisme ? La totémisation que l'on propose dans notre unité est-elle bienveillante et accueillante ? Aide-t-elle réellement le jeune à grandir, à prendre confiance en lui ? L'aide-t-on, par cette pratique à s'intégrer dans la troupe ?
- **Questionner ses pratiques** et identifier ce qui fonctionne bien et ce qui pourrait être amélioré, voire radicalement changé.
- **Déterminer ensemble** les objectifs à atteindre.

Réfléchir en conseil d'unité

- Amener le **débat en conseil d'unité**. Après tout, les baladins et baladines d'aujourd'hui sont les éclaireurs et éclaireuses de demain !
- **Définir avec le conseil d'unité** ce que représente la totémisation pour l'unité, en formalisant par écrit ses valeurs et ses principes, afin d'assurer un cadre scout et bienveillant, ainsi que la pérennité des changements envisagés.

Réfléchir avec la troupe

- Recueillir les retours des éclaireurs et éclaireuses sur leur expérience de la totémisation.
- Identifier les aspects qu'ils aimeraient changer.
- Se sont-ils sentis respectés et en sécurité ?
- Évaluer s'ils se sont sentis respectés et en sécurité lors de ce processus.

Les clés d'un changement réussi

À la troupe, il y a un incontournable pour faire vivre un changement : **impliquer les éclaireurs et éclaireuses**.

- D'abord pour **éviter la frustration** : ils ont vécu quelque chose qu'ils attendaient de pouvoir reproduire. Ils pourraient considérer la nouveauté comme nulle, voire comme n'étant pas du "vrai scoutisme". Leur adhésion au changement constitue la meilleure garantie contre toute forme de résistance ou de totémisation parallèle.
- Ensuite pour leur **confier des responsabilités** : en les impliquant activement dans la préparation et la mise en œuvre du changement, ils se sentiront valorisés et auront un rôle actif dans la construction de leur propre expérience scout. Cela les empêchera également de chercher à s'occuper de manière moins constructive.

La pointe éducative à la troupe, c'est **construire avec les autres**. Voici donc une occasion unique de retrouver ses manches, et pour la bonne cause : apprendre à construire ensemble une cérémonie pour montrer toute la reconnaissance de la troupe.

L'intervention d'un tiers

Inviter une personne extérieure au staff, voire à l'unité, peut s'avérer utile : un membre de l'équipe d'unité, un cadre fédéral, un-e ancien-ne... Le processus de réflexion pourrait être piloté par cette personne, ce qui facilitera la prise de recul.

Garder une trace du changement

Il est également important de documenter le processus de changement par écrit. Cela permet de **conserver une trace objective de la réflexion et des décisions prises**, facilitant ainsi la transmission des informations aux générations futures d'animateurs et animatrices et garantissant la pérennité du changement envisagé.

Ta responsabilité

Chaque troupe est le fruit de sa propre évolution... dont tu hérites quand tu débutes dans l'animation d'une section. Bien que tu n'aies pas créé les pratiques passées, tu es néanmoins **responsable de l'animation que tu proposes aujourd'hui**. Il est crucial de reconnaître les aspects positifs et négatifs des pratiques existantes. **Si tu identifies un problème et que tu choisis de ne rien faire, tu endosses alors la pleine responsabilité de cette inaction.**

Le kit **Accompagner le changement** propose une méthodologie d'accompagnement du changement à vivre avec ton staff et les ainé-es, voire avec l'entièreté du CU. Il s'agit d'une démarche clé sur porte en trois étapes :

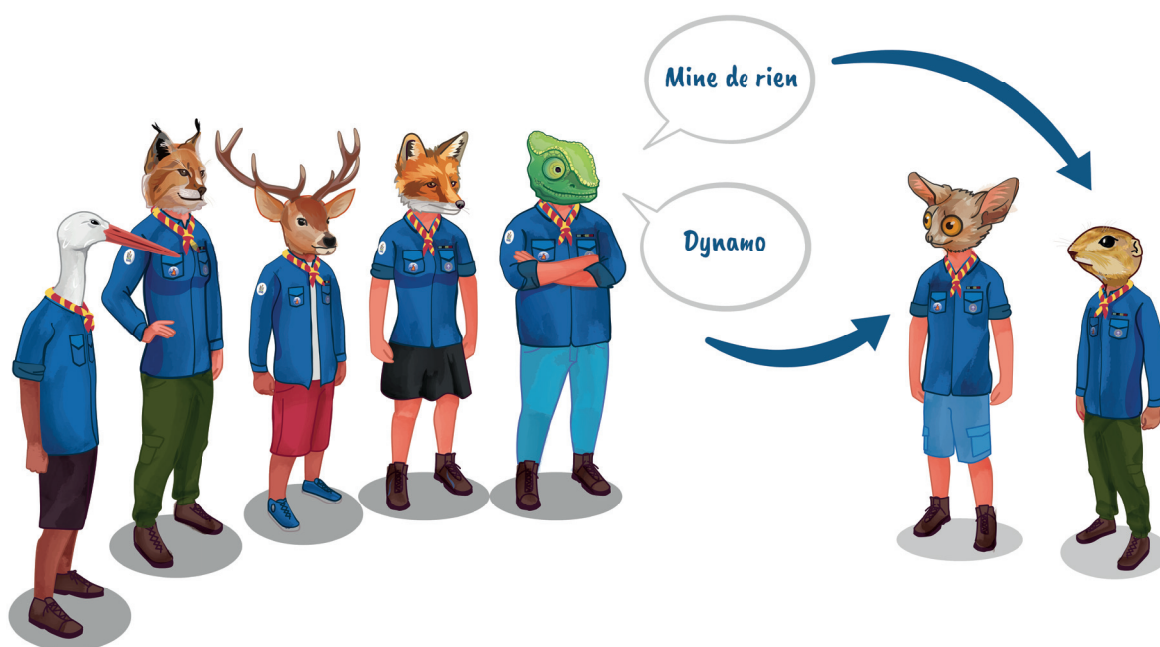
- Comprendre le **changement** : reconnaître les différentes façons dont chacun-e appréhende le changement permet d'aligner les perspectives des membres du groupe, facilitant ainsi une progression collective vers un **changement durable**.
- Envisager une destination : ensemble, imaginer la direction vers laquelle vous souhaitez aller.
- Se mettre en action pour concrétiser ce changement.



www.lesscouts.be



04 Le quali



C'est quoi ?

Le quali (diminutif de qualificatif) est un mot ou groupe de mots qui vient compléter le totem. C'est une qualité propre au ou à la scout-e qui exprime sa manière d'être ou de penser. Il est choisi et remis par la troupe au terme d'un moment de réflexion orchestré par les aîné-es.

Le quali permet d'apporter de la **nuance** au totem et met en évidence une **qualité** identifiée par la troupe, que ce soit une manière d'être ou un trait de caractère. La troupe a appris à connaître le ou la scout-e et reconnaît ses spécificités. Elle prend le temps de réfléchir à sa **personnalité** pour lui offrir un quali qui souligne ses traits singuliers.

Le quali répond à **trois objectifs pédagogiques** principaux :

- permettre à l'éclaireur ou éclaireuse de 3^e année de mieux **se connaître** (faire le point sur lui, sur ses forces et ses qualités) ;
- découvrir comment il ou elle est **perçu-e par la troupe** ;
- renforcer son sentiment d'**identité**.

ON DIT « LE » OU « LA » QUALI ?

Mais les deux, moussaillon !

Cependant, ça ne désigne pas la même chose :

- On utilise le **masculin** quand on parle du **qualificatif** → le mot (ou le groupe de mots) complétant le totem. Ex. : *Le quali de Barasingha est « Rose des vents ».*
- On utilise le **féminin** quand on parle de la **qualification** → la succession d'activités proposées aux éclaireurs et éclaireuses de 3^e année, se clôturant par la remise du qualificatif. Ex. : *Durant sa quali, Barasingha a composé un slam listant ses forces et qualités.*

Quel intérêt ?

À l'adolescence, de profondes modifications physiques, psychologiques et sociales affectent l'éclaireur ou éclaireuse et ont des répercussions sur l'estime de soi. C'est une période pendant laquelle l'adolescent-e est **en quête de son identité**. Il ou elle a besoin, sur ce chemin parfois ardu, d'avoir un **regard confiant sur lui-même** et de la part des personnes qu'il côtoie.

Connaitre ses qualités permet à l'éclaireur ou éclaireuse de s'en servir pour s'épanouir. En ayant une bonne connaissance de ses forces et capacités, il ou elle est en mesure de :

- Se voir sous un jour positif et de reconnaître sa propre valeur.
- Comprendre ses points forts et stimuler sa motivation. L'adolescent-e se sentira plus apte à relever des défis, car il sait qu'il a des compétences et des talents à exploiter.
- Mieux gérer ses points faibles. En sachant où il ou elle excelle, le ou la scout-e peut utiliser ses atouts pour compenser ou améliorer les domaines où il ou elle se sent moins à l'aise.
- Mieux gérer les critiques et les commentaires négatifs.

On est moins susceptible de se laisser affecter par les opinions négatives des autres, car on sait ce qu'on vaut.

- Être plus confiant-e dans ses prises de décision. Le jeune sait ce dont il est capable et peut donc faire des choix plus éclairés.
- Exprimer ses opinions et ses idées de manière claire et assertive.
- Respecter ses propres besoins et limites, tout en respectant ceux des autres.

En somme, connaître ses qualités aide l'éclaireur ou éclaireuse à développer une **image de soi positive** et à naviguer plus aisément à travers les défis de l'adolescence. Cela lui donne également les aptitudes nécessaires pour se développer et s'épanouir dans différents domaines de sa vie.

Comment le mettre en œuvre ?

Le camp, un moment idéal

Idéalement, le quali est remis aux éclaireurs et éclaireuses de 3^e année, lors du camp. Si un ou une scout-e ne participe pas au camp, le quali peut évidemment être remis pendant l'année. Toute la troupe est impliquée dans la réflexion et la préparation de cette activité.

Choisir les qualis

Le choix du quali s'effectue en deux temps :

1. Un moment de **brainstorming** avec les membres de la patrouille de la personne que l'on va qualifier : durant cette étape, les scout-es identifient les principales forces et qualités de l'éclaireur ou éclaireuse à qualifier. Pour aider à rechercher des qualités, on peut s'inspirer des cartes **Recherche totem et quali** présentées dans la partie *Le totem* de ce cahier.

Sur la plateforme partage.lesscouts.be, dans la partie **Kit conseils**, tu peux sélectionner des techniques de brainstorming ou de prise de décision selon tes critères : objectifs, taille du groupe, âge des participant-es. C'est une bonne solution pour faire participer les éclaireurs et éclaireuses au choix du quali avec des animations adaptées.

2. Un temps entre les éclaireurs et éclaireuses de 4^e année et le staff durant lequel le quali sera choisi, sur base des forces et qualités identifiées dans l'étape précédente. Chaque personne a de multiples facettes et le quali peut en regrouper plusieurs.

Le mot ou groupe de mots choisi peut éventuellement être en lien avec le thème ou l'endroit de camp.

Il n'existe **pas de répertoire officiel de qualis** dans notre fédération. Faites appel à votre **créativité**, ou cherchez des idées dans des répertoires disponibles sur internet ou ailleurs.

Reconnaissance et valorisation

Le quali met en avant une ou plusieurs qualités de l'éclaireur ou éclaireuse. Au moment de sa remise, **toutes les caractéristiques identifiées par le groupe lui sont présentées**, même si le quali sélectionné n'en pointe que l'une ou l'autre en particulier. Il ne s'agit pas de dresser un portrait idéal du ou de la scout-e ou de dire des choses que l'on ne pense pas, mais de rester franc et honnête. Le choix des mots est important pour un-e adolescent-e généralement soucieux-se du regard des autres, en plus d'avoir souvent une mauvaise image de lui-même.

Ce quali suivra certainement l'éclaireur ou éclaireuse bien au-delà de son parcours scout. Il ou elle doit pouvoir **être fier-e**.

Entendre le groupe citer ses qualités peut être gênant, car ce n'est pas quelque chose auquel nous sommes habitués ; c'est pourtant tellement valorisant d'être perçu-e et décrit-e positivement par la troupe au complet, et non pas uniquement par le staff.

Tout cela permet à l'éclaireur ou éclaireuse de **prendre confiance** et de **consolider son identité** en construction.

Rôles de l'animateur ou animatrice

- Assure-toi que le quali choisi est **positif** et qu'il souligne une qualité que le ou la scout-e possède déjà : pourquoi chercher une qualité que le jeune doit développer alors qu'il en possède déjà plein ? C'est plus valorisant de savoir que **le groupe l'apprécie comme il est**, plutôt que de lui dire « *Tu dois être plus comme ceci* » ou « *moins comme cela* ».
- **Rassure le jeune** si la façon dont il se perçoit est différente de celle de la troupe : tout est juste. Nous sommes des personnes uniques, avec différents traits de caractère, perçus de diverses manières par notre entourage.
- Veille à ce que tous les membres de la troupe tiennent un **rôle** ce jour-là, et pas uniquement les 3^e année.

Une activité d'introspection

Voici un exemple de moment d'échange et d'introspection entre éclaireurs et éclaireuse de 3^e année qui vont recevoir leur quali :

01

L'animateur ou animatrice veille à **placer un cadre** qui garantit le bien-être des participant-es. On attend de chacune qu'il ou elle participe avec **sincérité** et **bienveillance**.

02

L'animateur ou animatrice demande aux scout-es de 3^e année de **réfléchir individuellement à une qualité** qu'ils identifient dans chaque membre du groupe, dont lui ou elle-même. Pour aider à rechercher des qualités, on peut s'inspirer des cartes **Recherche totem et quali** présentées dans la partie *Le totem* de ce cahier.

03

On dispose des feuilles avec, sur chacune, le nom d'un-e scout-e de troisième année. Chaque éclaireur ou éclaireuse écrit sur chaque feuille une qualité qu'il a identifiée chez la personne concernée et pour laquelle il pourrait **donner un exemple d'une situation qui met en évidence cette qualité**.

04

Lorsque toutes les feuilles sont complétées, **chacun-e récupère la feuille correspondant à son nom** et prend connaissance des qualités proposées.

05

Le groupe s'assoit en cercle. Chaque scout-e explique à la personne assise à sa droite ce qu'il a lui-même identifié comme qualité chez lui et pour **quelles raisons**.

06

Ensuite, l'éclaireur ou éclaireuse concerné-e parcourt la **liste des qualités** qui lui ont été attribuées et choisit celle pour laquelle il ou elle se sent la plus **en accord** et explique pourquoi. Il explique également celle qu'il voudrait développer davantage (il peut choisir parmi celles proposées sur sa feuille ou en évoquer une autre).

07

Individuellement, chaque scout-e réfléchit alors à la façon dont il ou elle pourrait **mettre ses forces et qualités au service des communautés** auxquelles il appartient : troupe, unité, famille, ami-es, club sportif, etc. L'éclaireur ou éclaireuse de 3^e année rédige alors une *Lettre à qui je serai dans un an*, pour structurer et garder une trace de ses idées. Cette lettre est confiée au staff et lui sera restituée à l'occasion de leur Dernier feu.

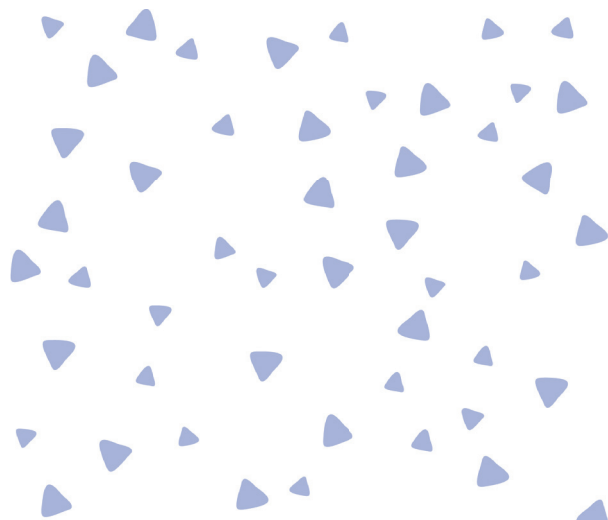
08

Pour clôturer cette activité, le staff invite les scout-es de 3^e année à **débriefer ce moment**. Tu peux t'inspirer des questions suivantes :

- Comment te sens-tu lorsque tu reçois ou donne une qualité ?
- Est-ce plus facile d'en reconnaître à l'autre ou à toi-même ? Explique.
- Est-ce que dire que « J'ai telle ou telle qualité. », c'est manquer d'humilité ?

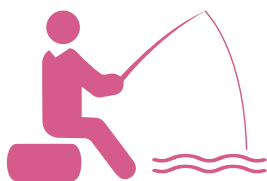
PARLER DE SES QUALITÉS

Réfléchir sur soi-même peut sembler difficile, surtout quand on est adolescent-e et qu'on se construit encore. Dans notre société, il n'est pas toujours facile de parler de nos qualités, de faire des compliments ou même d'exprimer nos émotions. Pourtant, c'est important ! Pour y arriver, **veille à créer un environnement où chacun-e se sent en confiance et respecté-e**.



Foire aux idées

Compilation de suggestions et d'activités pratiquées dans certaines troupes.



PÊCHE AUX QUALIS

Lancer dans l'eau (rivière, lac, étang) autant de lignes lestées qu'il y a de futur-es qualifié-es. Chacun-e a sa ligne, avec au bout une jolie pierre gravée avec son quali. Tout au long de la journée, après chaque activité, les futur-es qualifié-es peuvent tirer une brassée ou deux de leur ligne hors de l'eau et ainsi rapprocher le quali que la troupe a décidé de lui attribuer.



TENTES DE RÉFLEXION

Mettre en place **trois tentes** de réflexion. Dans la première tente, le ou la futur-e qualifié-e réfléchit à lui-même (ses forces, ses qualités...). Dans la seconde, il réfléchit à sa place dans le groupe. Dans la troisième, il rédige une lettre à lui-même pour le futur. Ça peut être autre chose que des tentes : trois cabanes dans la forêt, trois cercles de bougie, trois lieux secrets indiqués par une croix sur une carte...



SCOUTMAIN

Inviter les futur-es qualifié-es à réaliser, individuellement ou ensemble, un **Scoutmain** utile pour la communauté ou pour la troupe. Lors de la cérémonie du soir, ils ou elles rapportent les bienfaits que celles-ci ont pu avoir sur les receveurs de l'action ainsi que sur eux-mêmes.



ANAGRAMME

Distribuer aux futur-es qualifié-es, tout au long des activités de la qualification, les **lettres** qui composent leur quali (lettrines découpées dans des journaux, pièces de scrabble, touches de clavier d'ordi...). Le soir au coin du feu, une fois toutes les lettres en leur possession, ils les ordonnent jusqu'à trouver la bonne combinaison révélant ainsi leur quali.



PACK DE QUALIS

Une **liste** de deux ou trois qualificatifs, présélectionnés par le groupe, avec explications, est remise au ou à la futur-e qualifié-e qui choisit, selon sa préférence, le quali qui lui plait le plus.



SENTIER LUMINEUX

Le soir, aménager un **sentier lumineux** et inviter les futur-es qualifié-es à y circuler, seul-es de préférence. À chaque flambeau/bougie/lanterne, une **question d'introspection** attend le ou la scout-e qui marque un petit temps d'arrêt le temps d'y réfléchir.

Retrouve d'autres idées aux pages 34 et 35, dans la partie consacrée au totem.



PROJET PERSONNEL

Sur base de ses forces, chaque futur-e qualifié-e imagine, seule ou en cogestion avec un animateur ou animatrice, un **projet personnel** à réaliser de A à Z. Il veillera évidemment à proposer quelque chose d'utile ou d'intéressant pour la troupe également. Ces projets personnels sont intégrés dans la journée de qualification ou amorcés plus tôt (dès le début du camp voire même durant l'année).



LES TROIS VALEURS

Parmi une liste de valeurs, les futur-es qualifié-es sont invité-es à en choisir trois en guise de portrait : la première = celle qu'ils incarnent le mieux au quotidien, la seconde = celle qui a le plus d'importance à leurs yeux, la troisième = celle qu'ils souhaitent mettre plus en application l'an prochain durant leur dernière année.



ACTIVITÉ TEAMBUILDING

Avant ou pendant la qualification, les futur-es qualifié-es ont l'occasion de vivre une activité un peu spéciale tous ensemble pour renforcer leur **cohésion** et leur sentiment d'appartenance : rando vers un beau spot local, visites culturelles, accrobranche, descente en kayak... Cette activité peut également les aider à identifier leurs forces et qualités.



BLASON

Faire remplir un **blason des forces et qualités**. Les futur-es qualifié-es reçoivent un modèle vierge, divisé en plusieurs sections, les invitant à réfléchir sur eux-mêmes : « *Qui suis-je ?* », « *Qui voudrais-je être plus tard ?* », « *Qu'est-ce que j'apporte au groupe ?* », « *Qu'est-ce que le groupe m'apporte ?* », « *Quelles sont mes plus grandes forces/qualités ?* », « *Qu'est-ce que je souhaiterais améliorer chez moi ?* », ... et ont la journée pour y répondre.

La remise des qualis

Pour **marquer l'importance de ce moment**, la troupe au complet se retrouve pour un rassemblement au cours duquel tous les qualis sont présentés aux éclaireurs et éclaireuses de 3^e année, sans que ceux-ci ne sachent lequel leur est destiné (par exemple, chaque quali est noté sur un galet posé au centre du cercle).

1. Ensemble, les scout-es concerné-es tentent de répartir les qualis entre eux, sur base de ce qu'ils savent les uns des autres. Le staff et le reste de la troupe n'interviennent pas tant que tous n'ont pas été distribués.
2. Les scout-es de 4^e année valident les qualis qui ont été correctement attribués et remettent au centre du cercle ceux qui sont encore à répartir ; la démarche est reproduite jusqu'à ce que chaque éclaireur ou éclaireuse obtienne son quali, avec l'aide de la troupe si nécessaire. Si cela s'avère trop long ou trop compliqué, n'hésite pas à donner des indices.
3. Le staff explique à chaque scout-e les raisons du choix et lui remet une fiche descriptive du quali, éventuellement encadrée. Si cadeau symbolique il y a, il est remis à ce moment-là.
4. Le rassemblement se termine par une ronde des totems.
5. La troupe organise un moment festif pour clôturer cette journée. Bien entendu, la remise du quali varie d'une troupe à l'autre, car il est important que chaque groupe ait ses spécificités, ses rites. Dans tous les cas, ce moment est un temps agréable, chaleureux où chacun-e se sent valorisé-e.

Au taquet

Main tendue

Rose des vents

Iceberg

Voie lactée



05

Le Dernier feu

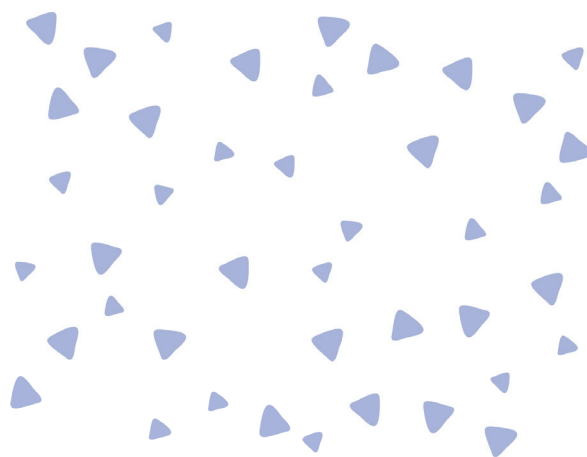


C'est quoi ?

Le Dernier feu met à l'honneur l'éclaireur ou l'éclaireuse qui quitte la troupe. Durant cette soirée, les autres membres de la section lui proposent un Bivouac et le remercient en évoquant ses particularités, sa personnalité, des anecdotes de sa vie au sein du groupe...

Une activité pour dire au revoir

Le Dernier feu est l'activité d'au revoir de la branche **Éclaireurs**. Il permet de saluer une toute dernière fois les éclaireurs et éclaireuses ainé-es avant qu'ils ne rejoignent le poste. Le Dernier feu s'inscrit dans la continuité des autres propositions pédagogiques d'au revoir : le Salut des artistes des Baladins, la Course du printemps des Louveteaux et la Trace des Pionniers.



Quel intérêt ?

Le **Dernier feu** permet...

...à **l'éclaireur** de :

- **prendre conscience** de tout ce qu'il a vécu à la troupe ;
- **exprimer** au reste du groupe ce qu'il a découvert et apprécié ;
- nourrir sa **confiance** en lui, au moment où il s'apprête à rejoindre les Pionniers ;
- sentir qu'il a **compté** pour le groupe.

...à **la troupe** de :

- **remercier** l'éclaireur qui quitte la troupe pour tout ce qui a été vécu ensemble ;
- **offrir** à l'éclaireur un objet symbolique personnalisé ;
- **souhaiter** à l'éclaireur le meilleur pour la suite de son parcours ;
- **dire au revoir** à l'éclaireur.

Comme tous les adolescents, les éclaireurs et éclaireuses ressentent un important besoin de **reconnaissance** par leurs pairs et par les animateurs. Lors du Dernier feu, ils font le plein de confiance en eux avant de quitter la troupe. En effet, à ce moment de leur vie, ils aspirent à davantage d'**autonomie**, et ce moment symbolique favorise et encourage leur départ vers d'autres aventures.

Comment le mettre en œuvre ?

Quand vivre cette activité ?

Le Dernier feu se vit lors de la **dernière soirée du camp**, autour du feu. On profite de cette ambiance particulière et de la présence de tous les éclaireurs. En effet, c'est le groupe au complet qui fête ses ancien-nés. C'est un des derniers moments forts de la troupe qui se vit **ensemble**. Les éclaireurs et éclaireuses de 1^{er}, 2^e et 3^e années jouent un rôle à part entière : ils remercient ceux qui partent.

Une activité en deux temps

Le **Dernier feu** se vit idéalement en deux étapes :

1. un **Bivouac** pour les ainé-es, organisé et préparé par les autres membres de la troupe ;
2. la **veillée du Dernier feu** au cours de laquelle un objet symbolique est offert.

Proposer un Bivouac à l'éclaireur de dernière année, c'est lui permettre de **faire le point sur tout ce qu'il a vécu et découvert lors de son passage à la troupe**. Le groupe lui donne l'opportunité de prendre un temps d'arrêt pour analyser tout ce qui compte pour lui, prendre conscience du chemin parcouru, se réjouir de ses forces et capacités nouvelles jusqu'à ancrer tout cela en lui de façon solide.

Organiser une veillée est une jolie manière de **célébrer** les futurs partants. Les veillées font partie intégrante du scoutisme et partager un dernier feu avec ses sœurs et frères Éclaireurs est quelque chose de **hautement symbolique** !

DERNIER FEU ≠ JOURNÉE DES PASSAGES !

Attention à ne pas confondre le Dernier feu et la journée de passage. Ce n'est **pas la même chose**, les objectifs sont différents : le premier est un outil d'au revoir, c'est pour cela que le reste de la section doit être impliqué ; la seconde un moment de transition symbolique, c'est pour cela que toutes les sections de l'unité vont vivre le moment le même jour, au même endroit. Il est primordial de **prévoir deux moments distincts**.

Plus d'informations dans le cahier **Accueil et Passages**.



www.lesscouts.be

Proposition de Bivouac

Les ainé-es effectuent un **circuit autour du camp** et passent auprès de différents postes tenus par les autres membres de la troupe. Chaque étape est identifiée par un **flambeau** (ou une lanterne ou tout autre élément en rapport avec le feu) et propose à l'ainé-e de **réfléchir à sa place au sein du groupe** depuis son entrée dans le scoutisme jusqu'à aujourd'hui, ainsi qu'aux **valeurs** auxquelles il donne de l'importance en tant que futur adulte.

Propose un **support de notes original** aux participants, comme une carte de l'endroit, sur lequel ils peuvent écrire les réponses aux questions qui leur seront posées.

Voici quelques exemples de **questions de réflexion**. Tu peux les modifier ou en ajouter d'autres pour qu'elles correspondent davantage à la réalité de ta section.

1. Qu'ai-je appris depuis que je suis scout-e ?
2. Qu'ai-je appris depuis que je fais partie de la troupe ?
3. Quelles sont les choses importantes que j'ai vécues en tant que scout-e ?
4. Quels sont les moments où je me suis vraiment senti-e appartenir à la troupe ?
5. Quels sont les défis que la patrouille m'a permis de relever ?
6. Qu'est-ce qui m'a rendu fier-e d'être scout-e ?
7. Quels sont les défis que j'ai envie de relever chez les Pionniers ?
8. Dans cinq ans, quelles sont les valeurs qui feront partie de ma vie ?

Lorsque tous les aînés sont passés aux différents postes, les flambeaux sont ramenés au camp et disposés autour du feu de camp afin de créer un **cercle de lumière** pour la veillée.

Proposition de Bivouac sur le thème de Nyeri

Après quatre années intenses à explorer Nyeri, pourquoi ne pas proposer aux aîné-es de se plonger, une toute dernière fois, dans cet univers si particulier ?

Durant la cérémonie du **Dernier feu**, invite les 4^e années à se poser différentes questions sur eux-mêmes, en lien avec les contrées de Nyeri :

- Sélectionne **cinq endroits**, pas trop éloignés les uns des autres. Chacun de ces endroits représente une contrée de Nyeri.
- Invite les aîné-es, seuls ou en petits groupes de deux à trois personnes, à passer **de contrée en contrée**.
- À chaque halte, remets-leur un **morceau de puzzle**, un cinquième de la carte de Nyeri. Au verso se trouvent des **questions d'introspection**. Idéalement, un animateur est présent à chaque halte pour animer le moment, accompagner la réflexion ou aider les éclaireurs s'ils en ont besoin.
- Une fois passé par toutes les haltes, du papier collant est mis à disposition des aîné-es pour qu'ils recomposent leur **carte de Nyeri**. Propose-leur ensuite de la ranger précieusement dans leur *Azimut* ou dans la poche de leur chemise.
- Une fois tout le monde, revenu auprès du **feu central**, initie un moment de partage. Ceux qui le souhaitent livrent au reste du groupe les éléments de leur choix identifiés grâce au Bivouac.
- Clôture le moment en invitant toute la troupe à débiter la **veillée du Dernier feu**.

Support de Bivouac, deux possibilités...

- **DIY** : crée ton propre support ou tes propres questions. Ta créativité n'a pas de limites !
- **Prêt à l'emploi** : retrouve sur le site des Scouts, un support de Bivouac clé-sur-porte, avec la carte d'un côté et les questions ci-contre de l'autre. Télécharge-le, imprime-le dans la quantité nécessaire, découpe chaque support en 5 pièces... et le tour est joué !



www.lesscouts.be



Te voici au cœur des eaux cristallines de la **source du Wuta**. Où que se porte ton regard, des milliers de petits miroirs scintillent à la surface de l'eau, capturant la danse des rayons du soleil. Approche-toi de cette oasis sacrée, prends un moment pour contempler ton reflet dans ce miroir naturel. **Qu'as-tu découvert sur toi-même durant ces quatre années aux Éclaireurs ?**



Entre arbres millénaires et clans Imitânya, tu te laisses envelopper par la majesté de la luxuriante **forêt de Tân**. Installe-toi quelques minutes au pied de l'arbre des origines et réfléchis à ton parcours à la troupe. **Qu'as-tu appris ? Quelles techniques as-tu découvertes ?**



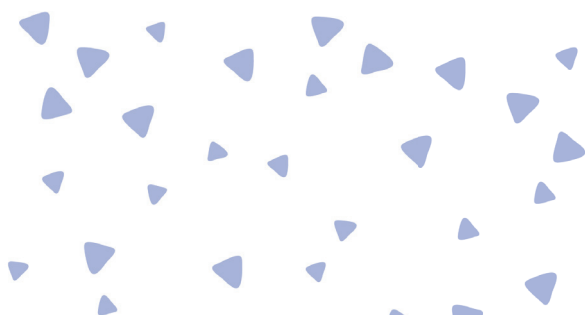
Entre les collines verdoyantes du plateau du Kala et les falaises du Gordol, tu t'immerges dans l'atmosphère chaleureuse du **hameau de Kalayo**. Installe-toi quelques minutes au cœur du village et réfléchis à tes années à la troupe. **Qui as-tu rencontré ? Quelles amitiés fortes as-tu nouées ?**



Au sein de la chaude **plaine du Yangin**, réfugie-toi dans la grotte aux cristaux et prends un instant pour méditer sur ton passage à la troupe. **Comme les précieux cristaux de gravilite que l'on peut trouver dans la grotte, quels précieux souvenirs souhaites-tu garder au fond de toi ? Qu'est-ce qui t'a le plus plu durant ces quatre années ?**



Sur l'**île Fajro**, accueilli-e par le sage ermite Orjaf, le Phare des deux Mondes dévoile son mystère. Contemplant les contrées du *Monde de Nyeri*, tu ressens l'appel de l'aventure. **Quels seraient, aux Pionniers, les projets que tu rêverais de mener, seul-e ou à plusieurs ?**



Proposition de veillée

Cette veillée peut prendre diverses formes et est placée sous le signe de l'**amusement**. Voici des idées en vrac :

- repas festif cuisiné par la troupe pour les ainé-es ;
- chanson préférée de chacun-e des ainé-es, saynètes, caricatures, jeux, anecdotes... ;
- activité spéciale organisée par le reste de la troupe ;
- rétrospective des années scoutes ;
- possibilité, pour les ainé-es, de partager ce qui est sur le support de Bivouac, sans obligation ;
- etc.

Au cours de cette veillée, chaque ainé-e reçoit un **objet symbolique personnalisé**. Voici des exemples d'objets :

- foulard, teeshirt, taie d'oreiller... signé par toute la troupe ;
- photo souvenir (une par année ou celle de la dernière année) ;
- drapeau, fanion, buche gravée ;
- livret de souvenirs ;
- photos numériques (clé USB) ;
- nuage de mots constitué avec les apports de chaque membre de la troupe (bon souvenir, anecdote, caractéristique...).

C'est aussi à cette occasion que l'éclaireur ou l'éclaireuse redécouvre sa **Lettre à qui je serai dans un an** rédigée lors de la qualification, une année auparavant.

J'avais entendu parler du Dernier feu lors de mon T3 et ça m'avait donné envie de le tester avec mes éclaireurs. Du coup, lors du camp 2023 de la troupe de Saint-Ghislain, on s'est lancé avec mon staff en proposant aux 4^e années de vivre ce moment particulier. Vu que c'était une première pour nous, on l'a d'abord fait dans les grandes lignes, un peu en mode crash-test, juste pour voir si ça fonctionnait bien et si nos ainés étaient preneurs.

À la fin de la veillée de fin de camp, les 4e sont restés autour du feu. On avait préparé un petit discours personnalisé pour chacun d'eux, retraçant son parcours scout et la manière dont on les a vus évoluer au fil de ces années. À la fin, chacun était invité à s'exprimer sur leur parcours et sur ce qu'il souhaitait en retenir. On en a aussi profité pour exprimer la gratitude qu'on avait les uns envers les autres.

C'était un moment super riche en émotions ! Et, cerise sur le gâteau, la plupart de nos 4^e n'étaient pas très motivés à quitter la troupe pour rejoindre le poste, mais à la suite de ce moment, il y a eu comme un déclic collectif et ils ont pris la décision de tous monter ensemble. C'était vraiment magique !

Ashera, HD014





5 421021 000841