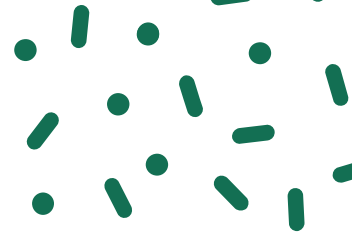


# ENQUÊTE IMPACT

## CONDUITE LOUVETEAUX



Le scoutisme a un impact, nous en sommes convaincus. Mais lequel ?

Un projet de grande envergure autour de l'évaluation de l'impact de notre fédération a été entamé.

Aidés d'une boîte externe, nous sommes arrivés à une question plus précise :

« Quel type de **citoyens et de professionnels le mouvement scout contribue-t-il à développer ?** »

Ces questionnaires visent les scouts âgés de 10 à 18 ans et les parents de scouts, deux publics avec lesquels le siège de la fédération a peu de contact. Et pour cause : c'est toi qui les vois toutes les semaines !

Bref, tu l'auras compris : nous avons besoin de ton aide !

Tu trouveras dans cette conduite une **animation clé-sur-porte** pendant laquelle tes louveteaux pourront répondre au questionnaire tout en vivant des **jeux autour des valeurs scout**, un combo gagnant. 😊

### Trame du jeu :

Forme des petits groupes et prévoit un animateur par petit groupe. Le petit groupe passera par différents jeux à poste alors animé par l'animateur qui les accompagne. Chacun des postes met en avant une valeur de notre ambition éducative (*confiant, critique, partenaire, solidaire, équilibré, etc.*), sur lesquelles porte également le questionnaire.

Le principe ? Chaque poste est un défi. Pendant que les louveteaux âgés de plus de 10 ans répondent à leur questionnaire individuellement, le reste du groupe vit le petit jeu proposé (il est préférable de synchroniser les questions pour que le jeu vécu par le groupe corresponde à la valeur de la question) > pendant que le(s) aîné(s) répond(ent) à la question sur « RESPONSABLE », le groupe est au poste « RESPONSABLE ». Une fois que les grands ont terminé la question de leur questionnaire, ils ont la possibilité de s'intégrer au petit jeu eu cours de plusieurs manières différentes.

- Groupes de maximum 10 louveteaux avec deux animateurs
- 8 défis de 10 minutes = 80 minutes
- 9 déplacements (ou moins en fonction du lieu de départ) = 40 minutes

### Quelques trucs à avoir en tête :

- Seuls les louveteaux âgés de plus de 10 ans peuvent répondre au questionnaire
- Pour remplir ton objectif d'unité (#LaFriterieAuBoutDuTunnel), 5 louveteaux par meute doivent remplir le questionnaire (tu as moins de 5 louveteaux de plus de 10 ans ? On en a tenu compte !)
- La participation du questionnaire n'est validée que quand il a été **encodé dans le formulaire en ligne** (l'animateur, sur base du questionnaire papier, encode les réponses de son louveteau).
- Le questionnaire est individuel : laisse à tes louveteaux le temps de remplir leur question et évite de l'influencer pendant ce temps de réponse
- Le questionnaire est anonyme : veille à garantir cet anonymat aussi lorsque tu reprends le questionnaire pour l'encodage (système d'enveloppe anonyme par exemple)
- Attention, le plus facile reste de prévoir les postes dans le même ordre que le questionnaire (l'ordre apparaissant ici-bas est le correct). 😊 Cela évitera à ton louveteau de fouiller de trop dans les questions avant d'y répondre.



## Début d'activité :

Bagheera (ou n'importe quel animateur, avec n'importe quel totem) s'adresse au Conseil et explique qu'il est l'heure de voir si les louveteaux sont « prêts ». Du coup pour cet événement in-croya-ble, pleins d'animaux de la jungle vous ont préparé des défis à relever !

### Défi #1 : (Sociable)

L'atelier de Kheshava : variante du jeu du citron-citron, sauf qu'au lieu de donner des noms de fruits, il faut dire quelque chose qu'on aime ou qu'on fait. Et tous ceux qui aime la même chose ou « en font » aussi, changent de côté.

### Défi #2 : (Autonome & libre)

Rikki-tikki-tavi demande à chaque loup de partir à la recherche d'une feuille d'arbre dans laquelle il se reconnaît. (doux/friable/pointu/joyeux/...) et puis partager le pourquoi avoir choisi cette représentation de lui-même. (#Se connaître)

### Défi #3 : (Partenaire)

Le jeu des bandar-log : coopération entre les loups pour assembler plusieurs morceaux de gouttière (ou de tuyaux coupés) et permettre à une balle d'arriver à bon port

### Défi #4 : (Confiant)

Mang nous emmène dans son monde nocturne ! Les yeux bandés il faut suivre les instructions de quelqu'un, puis le suivre à la voix, puis le suivre au bruit qu'il fait en se déplaçant. Ensuite point d'orgue du défi : toujours les yeux fermés, se laisser tomber en arrière au signal de deux autres loups qui retiennent la chute et en fonction de la sensibilité de chacun laisser tomber plus longtemps avant de rattraper.

### Défi #5 (Solidaire)

L'histoire contée par Kotick : Poisson rouge noir (à télécharger sur le site sur la page IMPACT). Après avoir lu l'histoire, demander à chaque loup de déposer un morceau de bois (ou de n'importe quoi) en expliquant un moment où le loup s'est senti heureux. Le tas de bois peut à présent former une petite cabane miniature pour symboliser le réconfort du groupe.

### Défi #6 : (Intérieur)

- Soit Baloo le dicteur de la Loi, explique le jeu Jungler avec les valeurs (explication et cartes sur le site des Scouts)
- Soit Hathi mémoire de la jungle, raconte l'histoire de la Coasette (à télécharger sur le site sur la page IMPACT) et demande d'illustrer avec un jardin japonais

### Défi #7 : (Conscient & critique)

Le jeu de l'humain : Mowgli a rapporté au clan ce qu'était un téléphone ! Il en a vu dans chaque hutte du village, et ça sert à.. Pouvoir se parler. Du coup les louveteaux doivent essayer de jouer au téléphone sans fil en étant le plus fiable possible pour prouver que l'invention de l'homme du village ne sert à rien !

### Défi #8 : (Équilibré)

Frère-Gris a donné ses consignes pour faire une pyramide humaine avec contraintes.

Fin de l'activité : n'oublie pas de récolter les questionnaires en garantissant leur anonymat et de les encoder sur le site. Communique également le nombre de louveteaux ayant répondu au questionnaire et d'animateurs via le formulaire sur le site ([www.lesscouts.be/CAF](http://www.lesscouts.be/CAF)). 😊