



ÉDITO

Quatre pages peuvent-elles changer le monde ?

Demandez au lecteur qui arrive au bout du thriller, au journaliste récompensé pour son reportage, à vos parents qui découvrent vos résultats scolaires, à l'arbre sans ses feuilles, au bricolage inachevé...

On peut en faire des choses avec quatre pages. Nous avons choisi de les dédier à ce qui nous rend fier de vous : votre animation de qualité !

Vous trouverez dorénavant tous les trois mois, dans votre Mag, ce supplément pédagogique. Nous nous efforcerons de revenir sur des thématiques qui vous concernent à coups d'analyses, de conseils et de ressources utiles. Parce que nous sommes un Mouvement d'éducation permanente.

Bonne lecture !

REPLAY : ON A LU, ON REVIENT DESSUS !

En page 6, les Régions de Fagnes et de Collines ont partagé la réussite de leur activité rassemblant plusieurs Sections issues d'Unités différentes. Si un événement d'une telle ampleur peut parfois faire peur, il s'agit surtout pour les Animateurs d'offrir une journée spéciale d'animation. **Retour sur les trucs et astuces pour réussir une animation d'envergure.**

« Définissez et imaginez-vous d'abord tous ensemble le lieu du camp imposé : Au cœur de la banquise. » Pour ceux et celles d'entre vous qui ont déjà effectué leur FAn4, cette consigne vous rappelle certainement un moment créatif de formation. Au-delà du moyen original, et des idées farfelues émises en très peu de temps, c'est surtout l'occasion de remettre les **six buts du Scoutisme** au cœur de son animation.

Oser aller plus loin, oser innover, oser l'imaginaire, pour un événement qui a du sens, pour des activités construites en fonction des jeunes. Lorsqu'on se lance dans l'organisation d'une activité d'envergure, il importe dans un premier temps de se fixer un ou deux objectifs pédagogiques à atteindre. Ceux-ci serviront de fil rouge. Par exemple, pour Segowlee (la dernière Activité fédérale Louveteaux), nous avons décidé de revisiter une Grande Chasse peu connue et de faire prendre conscience aux enfants qu'ils appartiennent à un Mouvement.

Ensuite mettez-vous d'accord sur **un thème...** et laissez aller votre imagination pour créer de nouvelles activités. À la facilité de copier-coller des jeux auxquels on ne change que l'habillement, préférez des inédits. C'est ainsi qu'on a imaginé la fabrication de boucliers vikings à Kynda Hyrr (Activité fédérale Troupes en 2013) ou les ateliers dans le monde des Faltazis (lors du dernier Congrès, Trigwell). Si c'est pour choisir un merveilleux, autant l'exploiter à fond !



Identifiez les autres éléments de l'animation ou de l'encadrement qui seront mis en œuvre lors de cette activité : histoire conductrice, décor, transport, intendance, logement éventuel, gestion des temps libres... Et répartissez-vous les missions. Car qui dit organisation dit organisateurs. Pour une activité régionale, il est préférable d'avoir au moins un représentant de chaque Section ou Unité histoire également de faire le lien avec les informations à transmettre.

Prévoyez des **réunions de préparation** longtemps à l'avance car cet événement vient souvent s'ajouter aux autres préparations d'animation hebdomadaire que vous avez. Mieux vaut donc anticiper les temps disponibles de chacun à s'y consacrer.

Une activité régionale, ce n'est finalement rien d'autre qu'un grand jeu où les Animateurs se sont éclatés à plusieurs pour créer un souvenir extraordinaire. Faites-vous donc plaisir !

Jérôme ■

spécial maillon

"Les Castors, c'était chouette en petit groupe avec des animateurs très présents ; les loups, ils sont très nombreux."

"Les Castors, c'était pour les bébés ; maintenant je vais pouvoir faire ce que je veux aux Louveteaux."

"Je passe aux scouts et j'ai l'impression qu'ils ne font pas toujours des activités qui vont me plaire."

"J'espère que je vais bien m'entendre avec les filles de ma future Troupe."

"Aider les gens, parler une autre langue, et profiter d'un autre pays, c'est le top les Pi's!"

"Je vais enfin dormir sous tente et faire des constructions!"

"Chez les Pionniers, il faut tout faire soi-même, les animateurs ils servent à rien. Et puis, animer les Castors, j'ai pas envie!"

"Je n'ai pas envie d'aller me balader au bout du monde si c'est ça les Pionniers!"

LE MAILLON, UNE ANIMATION DE QUALITÉ

Et toi, animateur, qu'en penses-tu ? Comment ferais-tu pour gérer toutes ces réflexions ?

L'inconnu est terre de peur. Or une fois qu'ils ont osé s'y aventurer, les enfants et les jeunes regrettent souvent de ne pas y avoir été plus tôt. Pour y parvenir, il faut construire des ponts nommés "maillon".

Le maillon est le système mis en place entre chaque Section pour faire passer leurs anciens et accueillir leurs nouveaux membres avec le souci du bien-être de tous. L'idée étant aussi que les nouveaux n'arrêtent pas en cours d'année.

Pour y parvenir, cela passe par une animation de qualité dans ta Section, mais aussi par la préparation des passages avec les animateurs des autres Sections pendant l'année ou avant l'évènement.

C'est à vous, animateurs, d'organiser ces moments collectifs pendant lesquels les anciens castors retournent expliquer aux actuels ce qu'ils font maintenant chez les Louveteaux; où les anciens loups viennent raconter à la Meute leur nouvelle vie scout. Des moments où chacun va tester sa future Section, pour voir de ses propres yeux ce qui s'y passe. Des réunions mélangées entre deux Sections pour tenter d'amorcer la transition entre les pédagogies de chacune.

Tout cela participe au processus du Maillon !

Justine ■

"Demain, je commence les Castors. Je ne connais personne, ça me fait peur."

"Trop chouette, samedi je vais chez les Castors."

"Je n'aime pas chanter et mon frère m'a dit qu'aux Louveteaux, c'était le seul moyen pour avoir un oeil."



QU'ENTEND-ON PAR "ANIMATION DE QUALITÉ" ?

C'est une animation qui prend en considération ses jeunes dans un objectif pédagogique et ludique en vue d'une progression personnelle de chaque jeune, mais aussi du groupe, dans une bonne ambiance générale. Pour cela, chaque Section a pour outil son "Animer les..." qui regorge d'informations intéressantes à mettre en place avec les jeunes. Les propositions pédagogiques développées dans ces plaquettes sont réfléchies pour les jeunes.

Il est important en tant qu'animateur d'avoir une vue la plus complète possible de la Méthode de sa Branche. Mais n'hésitez pas à parcourir celle des autres Sections afin de mieux préparer le Maillon.

RESSOURCES

Nous avons récemment mis à jour l'ensemble des "Animer les..." avec un chapitre particulier sur le Maillon. Tu trouveras dedans la liste des outils du Programme de Branche qui pourront t'être utile.

● **Castors** : les Fiches Castors "événements"; la Pierre de Lune; la Progression (l'Arbre de vie et l'Écorce); Keeo; la Cérémonie aquatique; ...

● **Louveteaux** : la Progression (patte-tendre, 1^{er} oeil, 2^{ème} oeil); le Grandes Chasses; le Compagnon de chasse; Keeo; Faveur de Jungle; ...

● **Scouts & Guides** : L'Aventure (et le carnet d'Aventures); Les Sentiers; la Progression (Voyageur, Explorateur, Baroudeur); l'accueil à la Troupe; ...

● **Pionniers** : l'Entreprise; les défis; la Saga; le premier pas vers l'animation (les FAn, les stages dans les Sections); ...

"Pierre appelle Paul" est un petit jeu de connaissance qui est utile lorsque la section accueille des nouveaux en son sein, à la rentrée ou après une opération "carte-copains".

C'est un jeu rythmique et de mémoire, qui s'adapte aux louveteaux ainsi qu'aux plus âgés et ne nécessite aucun matériel particulier.

En ce sens, c'est un jeu dynamique et facile à mettre au programme d'une activité maillon.



Principe du jeu :

Tous les participants sont assis en cercle sur une chaise ou par terre.

Le participant qui commencera à jouer prendra le nom de Pierre et son voisin de gauche celui de Paul.

Chaque tour de jeu est un rythme qui comprend quatre temps qui sont accompagnés par des gestes.

1. Le premier temps est silencieux, tout le monde tape des deux mains sur ses genoux ***CLAC***
2. Le second temps est silencieux, tout le monde tape dans ses mains ***CLAP***
3. Le troisième temps, le joueur appelle son nom, tout le monde lance sa main droite, pouce levé, au-dessus de l'épaule droite.
4. Le quatrième temps, le joueur appelle le nom d'un autre joueur, tout le monde lance sa main gauche, pouce levé, au-dessus de l'épaule gauche.

PONT DE SINGE

COMMENT RÉALISER UN PONT DE SINGE

Que ce soit pour traverser une rivière, mettre en place un parcours-aventure "maison" ou simplement pour exercer son équilibre et défier son vertige en toute sécurité, le Pont de singe, réalisable à l'aide d'une simple corde, est un incontournable.



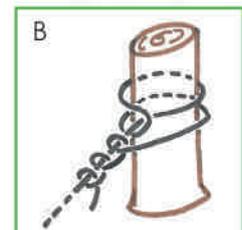
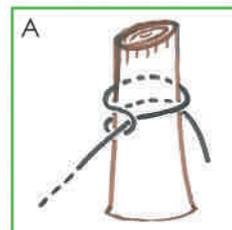
EXEMPLE D'ACTIVITÉ

Incarnant parfaitement la symbolique du maillon, il est souvent utilisé lors des réunions de passage en début d'année. Séparées par un gouffre ou par une rivière, la Meute et la Troupe se font face, chacune sur une rive. Le louveteau dit alors au revoir à ses amis et effectue sa traversée du pont de singe, avant d'être accueilli de l'autre côté par les acclamations de la Troupe.

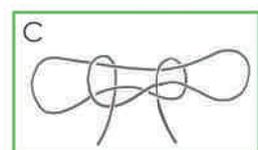
Matériel : Pour réaliser un pont de singe temporaire, seule une ou deux grosse cordes d'environ 10 m de plus que la distance à parcourir sont nécessaires. Cependant, si celui-ci est dressé en hauteur ou par-dessus une rivière, il convient évidemment de se munir du matériel de sécurité adéquat (boudrier, mousqueton, etc.).

Réalisation :

1. Accrocher la corde à un arbre sur l'une des deux rives à l'aide d'un nœud de demi-cabestan (A), suivi de plusieurs clés (B).



2. Tendre sommairement la corde vers l'autre rive, et réaliser un nœud de "jambe de chien" (C) à environ 2,5 m du second arbre.



Règles du jeu :

Le but du jeu est de prendre à la place de Pierre, en prenant progressivement la place des autres joueurs.

À chaque fois qu'un joueur perd, il passe dernier du cercle, c'est-à-dire directement à la droite de Pierre.

Un joueur perd lorsque :

- Il se trompe dans le rythme
- Il met trop de temps à appeler le suivant
- Il met trop de temps à répondre à son prénom
- Il appelle le premier par son prénom (plutôt que Pierre)
- Il appelle le second par son prénom (plutôt que Paul)



Déroulement :

Pour que le jeu prenne bien, on commence par répéter ensemble le rythme sans les prénoms.

Une fois que le rythme est fluide, Pierre joue :

« *CLAC* – *CLAP* – Pierre – Paul »

Au deuxième tour, c'est Paul qui joue :

« *CLAC* – *CLAP* – Paul – nom d'un autre joueur »

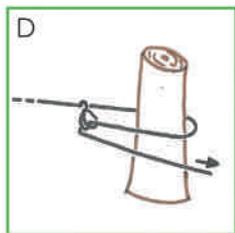
Le joueur nommé par Paul devient le suivant et ainsi de suite, chaque joueur appelant son propre nom au troisième temps et appelant quelqu'un d'autre pour prendre sa suite au quatrième temps.

« | CLAC CLAP Pierre Paul | CLAC CLAP Paul Alizée | CLAC CLAP Alizée Thomas | CLAC CLAP Thomas Dou-nia | ... »

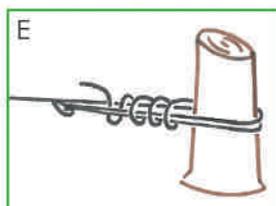
Dès que quelqu'un se trompe, il prend la dernière place et le jeu reprend par Pierre.

Prépréijousancon !

3. Faire le tour de l'arbre avec la corde et revenir la faire passer dans les deux boucles de la "jambe de chien". Toute la patrouille peut alors tirer sur la corde afin de la tendre comme une corde de violon (D).



4. Tout en gardant le pont de singe bien tendu, la corde refait un demi-tour autour de l'arbre et va saucissonner l'ensemble des trois bouts de cordes parallèles séparant la "jambe de chien" de l'arbre (E).



5. Réaliser un nœud de blocage au choix avec le bout de corde restant ou simplement le glisser entre les deux cordes les plus serrées si votre pont est suffisamment tendu.

Variantes :

En utilisant une deuxième corde, on peut utiliser cette technique pour faire un pont de singe à deux voies parallèles (traversée à genoux), à deux cordes l'une au-dessus de l'autre (traversée debout) ou encore pour fabriquer une tyrolienne.

