



Ressources ...

les outils de la branche louveteaux :

Animer les louveteaux : l'outil de base de l'animateur qui reprend les différents éléments du programme Louveteaux (la Loi, la Devise, mettre en œuvre la progression, quels sont les lieux de discussion, etc).

Animer la Piste : ce cahier explique comment vivre et mettre en œuvre les projets de groupe à la meute.

Animer les Gibiers : ce livret explique la marche à suivre quand on veut lancer des projets personnels dans une meute.

Férao : reprend les chants et les pas des danses Louveteaux.

Le Livre de la Jungle et Le second livre de la Jungle : l'histoire de base du développement du merveilleux à la meute. (en livre de poche)

Grandes chasses : le carnet de progression personnelle du louveteau et un souvenir vivant de son parcours à la meute.

Compagnon de Chasses : le carnet technique du louveteau qui contient des exemples de codes, de nœuds, etc.

CD chants : les chants et danses Louveteaux

Les fiches : série de fiches techniques et méthodologiques sur le Conseil au Clair de Lune, la cérémonie d'ouverture, le Grand Hurllement, la veillée jungle, ...

Histoires de Jungle : livre reprenant deux histoires originales «L'ivoire du temps» et «Les loups de Panjur».

Le jour de la Fleur rouge : une histoire jungle originale écrite pour le rassemblement fédéral louveteaux "Kizamai"

mais aussi ...

Le site internet : www.scoutspluralistes.be, la rubrique documents reprend la quasi totalité de ces outils.

Le Staff Pass : Un outil archi complet et archi concret pour préparer, construire et planifier une année scout, la vie quotidienne d'un Staff et de sa Section, grâce à une programmation sur un an où le "paquet" n'est pas uniquement mis sur l'organisation du grand camp d'été.

Animer SPI : des moyens, des activités pour vivre les différences.

Références pour l'action : un recueil des textes principaux des Scouts et Guides Pluralistes et d'ailleurs (nos principes et éléments fondamentaux, buts et moyens, finalité, coéducation, pluralisme,)

L'Équipe de ta branche : louveteaux@sgp.be



L'ESSENTIEL LOUVETEAUX



Pour qu'une section tourne bien, il faut s'attaquer à l'essentiel.

L'équipe de section doit pour cela :

- intégrer ce qui est fondamental et commun à toutes les branches (p 1),
- proposer une animation qui a du sens pour les jeunes (p 1),
- s'organiser tout au long de l'année (p 1)
- mettre en route les rouages les plus importants du programme de leur branche (p 2 et 3)
- utiliser les ressources disponibles pour enrichir ses propositions (p 4)

Ce qui est essentiel et commun à vivre :

- une relation de **confiance réciproque** entre tous, jeunes et animateurs
- la **découverte par le concret**, l'action, le jeu, les ateliers, les conseils, ...
- la pratique des activités à l'**extérieur**, dans la **nature**
- le cadre et le **thème de la branche** (la jungle, l'aventure, ...)
- l'utilisation du **système de progression** propre à la branche (étapes, projets personnels, ...)
- l'**engagement** de chaque jeune sur base des valeurs de la Loi (Pierre de Lune, Promesse, ...)
- une vie collective pour **apprendre à vivre ensemble**, à se choisir des règles, à vivre les différences, ...
- un **groupe à la dimension du jeune**, de ses besoins
- des **projets de groupe** dans lesquels les responsabilités, l'action et la réussite sont partagées

Quel sens donner à l'animation de la section ?

Nous voulons contribuer à la création d'un monde meilleur par la formation d'adultes prêts à s'intégrer dans la société et à agir pour la transformer en référence à leurs propres idéaux.

Nous voulons donner aux jeunes confiance en eux pour qu'ils puissent développer toutes leurs capacités, tant intellectuelles et physiques, que de caractère - initiative, ouverture vers autrui, sens des responsabilités, persévérance, maîtrise de soi, esprit d'observation et d'organisation, ... qui en feront des femmes et des hommes tolérants, actifs et efficaces.

Les missions de l'équipe de section:

Se fixer des objectifs d'année

Savoir où l'on veut aller, ce qu'on veut réaliser précisément

Construire le programme d'année

Mettre en parallèle les quatre éléments précédents et en faire votre sauce ! En fonction du groupe qu'on veut faire vivre et animer ; en fonction de votre équipe ; en fonction du calendrier etc.

VIVRE le programme d'animation

Faire le point sur le groupe

Quel est le profil du groupe et de ses membres ?
Etablir la pyramide des âges.
Quelle est la proportion entre les filles et les garçons ?
Sur combien d'anciens peut-on compter ?
Comment est perçu chacun des membres (timide, difficile, facilitateur, joyeux, ...) ?
Quelles sont les différences qui pourraient influencer (possibilités physiques, spécificités culturelles, milieux sociaux, ...) ?
A quelle étape de progression personnelle se situe chacun des membres ?

Faire le point sur l'équipe.

- Quelles sont les compétences de chaque animateur/animatrice ?
- De quel temps disponible chacun dispose-t-il ?
- Où en est la formation FAn de chacun ?
- Il y aura-t-il un animateur breveté depuis plus d'un an à la date du grand camp prochain ?
- Quel projet d'animation de section l'équipe veut-elle ?
- Quelles envies par rapport au scoutisme l'équipe a-t-elle ?

Le Staff Pass !

Le Staff Pass est avant tout un **outil pour établir et suivre le programme d'année de sa section**. Il contient des fiches pratiques à utiliser en équipe de section pour réaliser les phases décrites dans la boucle ci-contre.

Voir le temps dont on dispose, fixer le calendrier, le rythme des rencontres

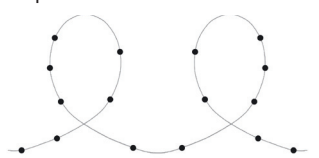
Etablir la liste de ce dont il faut tenir compte : les vacances, les formations, les congés, les examens, la fête d'Unité, le Congrès régional, les événements régionaux et fédéraux. Se renseigner sur tous les événements de la vie locale (carnaval, braderie, fête d'école, beau vélo de Ravel, ...) et voir ce qu'on fait (s'y intégrer, ...)

Prendre en compte les attentes du groupe et des animateurs

Comment savoir ce que les membres aiment et veulent vivre dans leur groupe ?
Comment privilégier ce que les enfants, les jeunes désirent ?
Comment intégrer le projet d'équipe dans l'avenir de la section ?
Quelle équipe les animateurs/animatrices ont envie d'être ?

Evaluer

Principe de la "boucle sans fin"



L'ANI-POD

LE POTE DE L'ANIMATEUR

Apprendre à se connaître

Le groupe vient de se créer. Nous commençons par organiser une activité qui nous permet de faire connaissance avec les louveteaux. Nous nous arrangeons pour qu'ils fassent connaissance entre eux. Il faudra aussi vivre des activités pour souder le groupe, créer des dynamiques et des interactions : jeux de coopération, jeux d'équipe,...

Accueillir les nouveaux

Il faut toujours commencer par accueillir les nouveaux et les intégrer dans la meute, par le merveilleux (devenir Patte Tendre).

Le thème Jungle

Nous introduisons ou réintroduisons le merveilleux de la Jungle, petit à petit en fonction des événements que nous désirons vivre.

La veillée jungle

Plusieurs fois, la meute vivra des grandes chasses, chaque fois basées sur une histoire de jungle différente. On pourra aussi organiser une veillée jungle avec les loups, pour raconter en ateliers créatifs l'histoire vécue pendant la grande chasse.

La Piste

Une activité intéressante à vivre avec les loups, c'est la Piste : il s'agit d'un projet de groupe, d'une durée maximale de 1 ou 2 mois, que les louveteaux choisissent et préparent eux-mêmes.

Il est important de bien cadrer le projet pour qu'il soit réalisable et que les louveteaux puissent tous prendre part à sa réalisation.

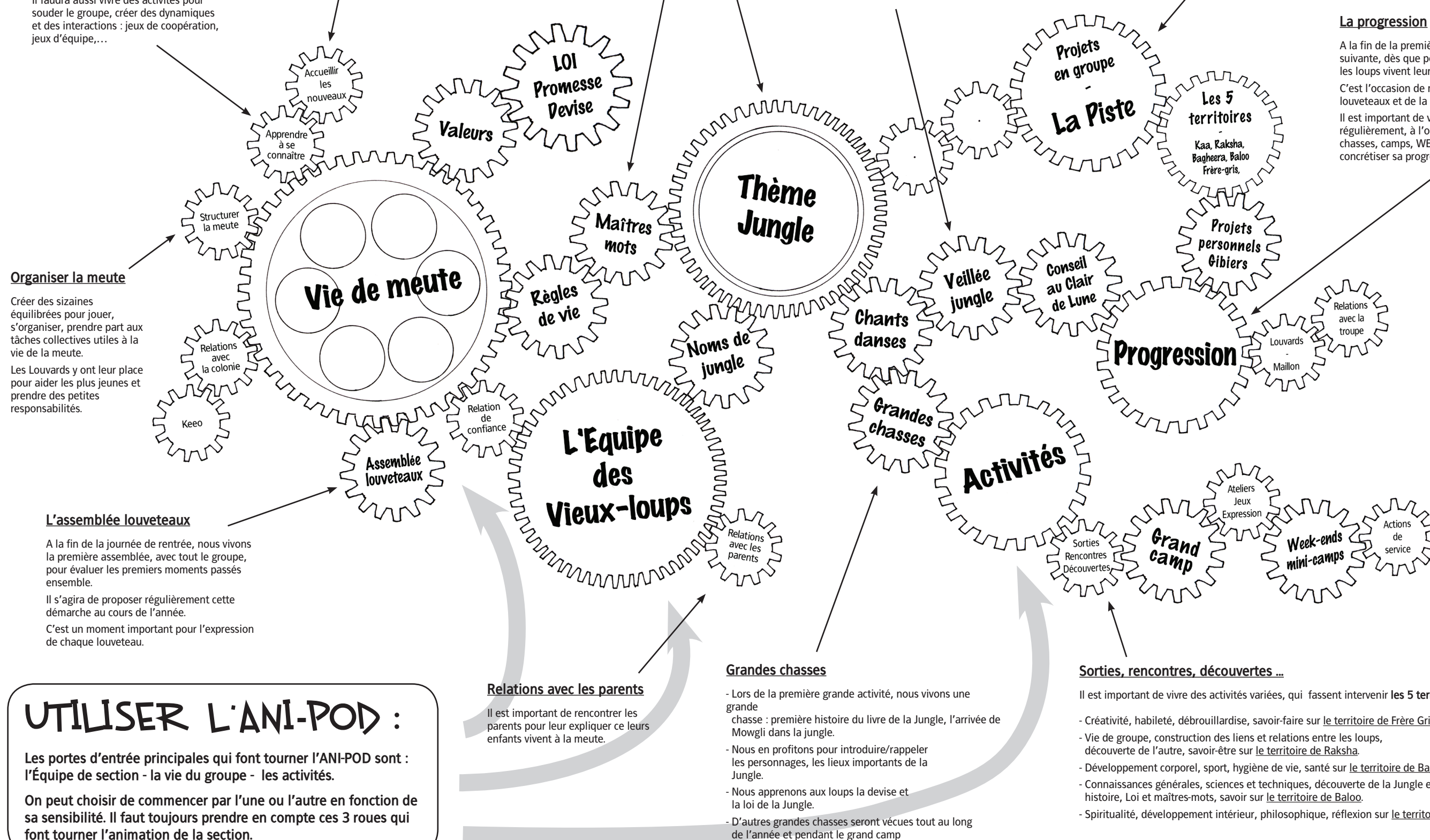
Par exemple : le spectacle de la fête d'Unité, la création d'un décor pour le local, l'organisation, l'exploration d'un village pendant le camp.

La progression

A la fin de la première grande chasse ou de la suivante, dès que possible au début de l'année, les loups vivent leur premier Conseil au Clair de Lune.

C'est l'occasion de marquer la progression des louveteaux et de la meute.

Il est important de vivre cette cérémonie régulièrement, à l'occasion des temps forts (grandes chasses, camps, WE,...) pour que le louveteau puisse concrétiser sa progression.



UTILISER L'ANI-POD :

Les portes d'entrée principales qui font tourner l'ANI-POD sont : l'Équipe de section - la vie du groupe - les activités.

On peut choisir de commencer par l'une ou l'autre en fonction de sa sensibilité. Il faut toujours prendre en compte ces 3 roues qui font tourner l'animation de la section.