

Guide du nouvel animateur ou d'une nouvelle unité louveteau

Table des matières

Introduction.....	2
Les tâches de l'équipe d'animation	3
Les tâches en ordre chronologique.....	5
Exemple d'horaire annuel.....	7
Les réunions hebdomadaires	8
Planification de réunion.....	8
Activités pour les anciens	9
Bricolages	9
Pièce de théâtre	9
Planification des techniques sur trois ans	10
Les camps.....	11
En automne	11
Hiver et été.....	11
Adapter les activités du camp au thème choisi	11
Annexes	
Réunions régulières de toute une année.....	12
Réunions spéciales	31
Phrases codées.....	33
Réunion 3 : substitution par des chiffres	33
Réunion 9 : Personnages de la jungle en morse.....	34

Introduction

Ce guide ne remplace pas le livre de la méthodologie louveteau "Meute en chasse". Il est plutôt un complément, un outil pour aider une nouvelle unité qui commence, ou une nouvelle équipe d'animation qui reprend une unité existante. En plus de ce guide, il serait utile que vous ayez un livre comme le "De notre mieux", où il y a des chants, des bans, des illustrations des noeuds, etc. Référez-vous aussi au "Meute en chasse" pour des explications détaillées de la promesse, du système de progression, etc.

Les tâches énumérées dans la première section peuvent sembler nombreuses, mais lorsqu'elles sont réparties entre les personnes de l'équipe d'animation, et faites au bon moment dans l'année, ce n'est pas aussi lourd que ça en a l'air. Le moment de certaines activités varie aussi selon les unités ou les groupes. Deux exemples : certaines unités font leur prière (ou moment de réflexion) au début de la réunion, tandis que d'autres la font à la fin. Certains groupes font la montée à la fin de l'année, tout juste après les camps, d'autres groupes la font fin août, début septembre, juste avant de recommencer les réunions hebdomadaires. Comme ce guide est un amalgame d'outils provenant de différentes unités, il est aussi normal qu'il y ait des petites différences, par exemple entre l'ordre chronologique des tâches, et l'horaire annuel distribué aux parents.

L'horaire annuel et les réunions sont des exemples. Ce n'est pas quelque chose que vous devez appliquer rigoureusement sans rien changer. Un principe important en animation, c'est d'être à l'aise avec les activités que vous apportez aux jeunes. N'hésitez donc pas à changer l'ordre du déroulement des réunions, une sortie inscrite à l'horaire ou un jeu s'ils ne vous plaisent pas.

Ce guide est pour vous aider à démarrer dans ce nouvel engagement que vous avez pris. Il devrait répondre à certaines questions pratiques que vous vous posez. De nombreuses ressources sont à votre disposition pour vous aider à ne pas répéter, année après année, le contenu de vos réunions, afin de garder l'intérêt de vos jeunes. Ces ressources sont les autres animateurs de votre groupe ou de votre district, les nombreux livres écrits sur tous les aspects du scoutisme, aussi bien les jeux que les techniques, les formations offertes par votre district, sans oublier bien sûr Internet...

Enfin, lorsque vous aurez fait une année complète avec ce guide, mettez de côté toute la section des réunions hebdomadaires, et montez les réunions de l'année suivante à votre goût, n'hésitez pas à changer plein d'éléments. Cela gardera l'intérêt de vos jeunes... et le vôtre!

Les tâches de l'équipe d'animation
(aussi appelée "maîtrise")

Les tâches suivantes sont à répartir entre les membres de l'équipe d'animation. Tout comme il y a des rôles dans le conseil de gestion du groupe, il y en a dans la gestion de l'unité. Les tâches numéro 1 et 2 concernent la trésorerie de l'unité. Les tâches 5 à 8 sont des tâches de rédaction de documents, donc de secrétariat. La maîtrise peut ainsi se les répartir selon les affinités et habiletés de chacun.

1- Gérer le budget de l'unité : s'assurer de recevoir des parents le montant de l'inscription à l'unité pour chaque jeune, vérifier les transactions pour l'unité faites dans le grand livre par le trésorier du groupe, planifier les dépenses de l'année en fonction des revenus prévus, demander au trésorier les chèques pour payer les camps, l'épicerie, etc., bref tout montant trop élevé pour la "petite caisse", remplir les demandes d'aide financière auprès de la fondation des Scouts de l'Estrie ou auprès d'autres organismes s'occupant de la jeunesse (par ex : Lions, Aramis, Optimistes, municipalité, etc.).

2- Gérer la petite caisse de l'unité : Faire les menus achats pour l'unité : bonbons, chocolats, gâteau et autres gâteries pour diverses fêtes comme l'Halloween, la Promesse, Noël, St-Valentin, Pâques... Acheter les petites surprises pour les systèmes d'émulation, ou le matériel de bricolage, ou du matériel pour les camps, ou la nourriture pour les minicamps d'Halloween ou Pâques...

3- Avoir un représentant aux réunions de gestion du groupe (présence aux réunions et en rendre compte aux autres membres de la maîtrise)

4- Certains groupes sont assez gros pour avoir des réunions d'animation séparément des réunions de gestion, donc : présence aux réunions d'animation, s'il y a lieu, et compte rendu aux autres membres de la maîtrise.

5- Rédiger les demandes de permis de camp (programmes de camps) (1 pour camp d'hiver, 1 pour camp d'été). Pour être sûr de ne rien oublier, on peut utiliser le gabarit disponible sur le site scoutsdelestrie.com, dans le coin des adultes, section des documents.

6- Remplir le recensement (1 fois au début de l'année, plus changements en cours d'année, s'il y a lieu) dans le logiciel S.I.S.C.

7- Remplir les avis de sortie (à chaque sortie ou minicamp) et les transmettre au chef de groupe (ou au président)

**Les tâches de
l'équipe
d'animation
(suite)**

8- Relations avec les parents : écrire les petits mots pour sorties et activités au moins une semaine avant la tenue de l'activité et les distribuer aux réunions, trouver les parents prêts à collaborer pour une sortie ou un camp (transport, cuistots, etc.) à l'aide des feuilles de contribution des parents reçues en début d'année. Faire les appels téléphoniques. Envoyer des rappels par courriel.

9- Responsable des fiches de santé : s'assurer de toutes les avoir, s'assurer qu'elles sont toutes complètes et signées par les parents, toujours les avoir à toutes les réunions, toutes les sorties, tous les camps. C'est en général la même personne qui s'assure d'avoir en tout temps la trousse de premiers soins et idéalement, elle a aussi suivi un cours de premiers soins reconnu et encore valide (moins de trois ans)...

10- Penser à souligner l'anniversaire d'un jeune par un ban à la réunion qui précède sa fête.

11- Dès le début de l'année (en septembre-octobre), réserver les endroits de camp d'hiver et d'été. Quand ces endroits sont trouvés

- émettre les avis de camp et les envoyer au chef de groupe et au district
- envoyer le chèque de dépôt
- vérifier les assurances
- choisir le menu offert par le camp en fonction des allergies des jeunes s'il y a lieu.

12- Si les camps sont en autocuisine : faire le menu, l'épicerie, réunir le matériel pour cuisiner.

13- Préparer les réunions hebdomadaires : cette tâche peut être considérablement allégée si on utilise un outil de planification de réunion par les jeunes.

14- Si nécessaire, faire les réservations pour les sorties.

15- Accompagnement individuel de la progression des jeunes. Décider quel animateur s'occupe de quelle semaine, et s'il y a ou non des rotations en cours d'année.

Décisions à prendre en équipe au début de l'année

- Horaire et activités de l'année : tenir compte du calendrier scolaire, s'informer auprès de la paroisse des activités de catéchèse s'il y a lieu, tenir compte des activités offertes par le district, ainsi que de l'horaire des formations suivies par les animateurs cette année-là.

- Durée des camps selon la disponibilité des animateurs (et des sous!)...

- Décider s'il y a ou non des réunions les jours fériés, juste avant les camps, pendant la semaine de relâche, etc.

**Les tâches
en ordre
chronologique**

- Première réunion de gestion (préparation assemblée générale)
- Première réunion d'animation (du groupe)
- Première réunion d'animation (de l'unité)
 - Évaluation des ressources de l'unité (personnes, matérielles)
 - Répartition des tâches (voir section précédente)
 - Établir l'horaire de l'année (tenir compte activités du district)
 - Préparer les feuilles aux parents (fiches inscription/santé, autorisation de sortie, contribution)
 - Téléphoner aux anciens pour vérifier leur retour à l'unité ou la montée à la branche suivante. Inciter les jeunes à promouvoir le scoutisme auprès de leurs amis.

Août

Septembre

- Recrutement de nouveaux membres, jeunes et adultes
- assemblée générale du groupe et inscription
- Faire remplir les feuilles (inscription/santé, autorisation de sortie, contribution) par les parents
- Ramasser l'argent de l'inscription de chaque jeune
- montée (activité de groupe, se fait parfois en juin)
- blitz de calendriers (se fait parfois début octobre)
- début des réunions régulières (peut avoir réunion d'anciens seulement, réunion "amène un ami")
- rencontre de parents
- réservation des endroits de camp d'hiver et d'été, transmission des avis de camp

Octobre

- Début octobre : compléter le recensement dans le SISC
- préparation à la promesse pour les nouveaux, activité pour les anciens
- Lettre d'information aux parents pour la prise d'uniforme
- Camp d'automne et choix des seconds/sizeniers (loups/louvards)
- Formation des sizaines (tanières)
- Réunion Halloween

Novembre

- Prise d'uniforme
- préparation à la promesse pour les nouveaux, activité pour les anciens
- Lettre d'information aux parents pour la promesse

Décembre

- Lettre d'information aux parents pour le congé des fêtes
- Promesse
- Réunion Noël (échange de cadeaux bricolés)
- Choix du thème du camp d'hiver

- Janvier**
- Choix des activités pour le camp d'hiver
 - implication des jeunes dans la préparation du camp d'hiver
 - Rédiger le programme de camp et le faire approuver
 - Photocopier les feuilles d'information sur le camp pour les parents
- Février**
- camp d'hiver
 - Fête de la St-Valentin
 - semaine scoute et fête de B.P.
 - 22 février (ou le jour de votre réunion pendant la semaine scoute), permission de porter l'uniforme à l'école
- Mars**
- cabane à sucre
 - Pâques (pain partagé)
- Avril**
- Choix du thème du camp d'été
 - Réunion préparée et animée par les jeunes (les troisièmes années)
- Mai**
- activité printanière
 - Choix des activités pour le camp d'été
 - implication des jeunes dans la préparation du camp d'été
 - Rédiger le programme de camp et le faire approuver
 - Photocopier les feuilles d'information sur le camp pour les parents
- Juin**
- Date dernière réunion de l'unité
 - Lettre d'information aux parents pour la fin des activités
- Juillet**
- Vivre le camp d'été
 - Dernière réunion d'animation (du groupe). Vérifier qui revient, partager les bons coups, anecdotes et photos de camp.

**Exemple
d'horaire annuel
distribué aux
parents**

14, 21 septembre	réunion
28 septembre	PAS DE RÉUNION
Samedi 30 septembre	Rassemblement des scouts de l'Estrie
5 octobre	réunion
12 octobre	PAS DE RÉUNION
Samedi 14 octobre	blitz de la vente des calendriers
19 octobre	réunion
26 octobre	réunion spéciale Halloween
27-28 octobre	camp des anciens louveteaux seulement
2, 9 novembre	réunion
16 novembre	prise d'uniforme
	(Courte cérémonie avec les parents des nouveaux louveteaux)
23, 30 novembre	réunion
7 décembre	réunion
14 décembre	cérémonie de la Promesse avec la parenté des nouveaux louveteaux)
21 décembre	réunion spéciale Noël
28 décembre	PAS DE RÉUNION
4 janvier	PAS DE RÉUNION
11, 18, 25 janvier	réunion
glissade sur tubes à la Gorge	date à déterminer
1 février	PAS DE RÉUNION
2-3-4 février	camp d'hiver
8, 15, 22 février	réunion
22 février	réunion et permission de porter l'uniforme toute la journée à l'école
Dimanche 25 février	fête de B.P.
repas spaghetti	date à déterminer
8 mars	PAS DE RÉUNION (relâche)
1, 15, 22, 29 mars	réunion
date à déterminer en mars	cabane à sucre
5 avril	réunion spécial Pâques avec coucher
6 avril	campagne du Pain partagé pour Caritas
12, 19, 26 avril	réunion
3, 10, 17, 24, 31 mai	réunion
10 mai	les plus vieux vont à la réunion de l'unité suivante
sortie nature à déterminer	(Mont Hereford?)
7 juin	dernière réunion
23-24-25-26 juin	camp d'été

**Veillez noter que ces dates et activités
sont à titre indicatif et peuvent changer**

Les réunions hebdomadaires

- Les réunions de l'annexe sont basées sur une durée de deux heures.
- La réunion 1 ne s'applique évidemment pas aux nouvelles unités qui démarrent...
- Les numéros des réunions suivent l'horaire 2006-2007 donné en exemple. Il faudra adapter selon la date où vous commencez l'année, la date où vous placez la prise d'uniforme et la promesse, etc.
- Les réunions spéciales remplacent une réunion régulière à quelques moments dans l'année.
- La prière (ou petite réflexion) se fait soit au tout début, soit à la toute fin de la réunion, au choix de l'équipe d'animation.
- Si un jeune a choisi de faire un gibier "jeu", on remplace un des deux jeux de la réunion par le jeu de son gibier.

Planification de réunion

Alterner le tour des sizaines chaque semaine
 Pour les présentations de gibier : on peut y aller quand les jeunes sont prêts, peu importe à quelle sizaine ils appartiennent, mais cela comporte le risque que ce sont toujours les mêmes qui présentent quelque chose. En faisant chaque sizaine à tour de rôle chaque semaine, cela rétablit un peu l'équilibre, et force les jeunes plus timides à présenter quelque chose. Si vous avez quatre sizaines, comme le tour d'une sizaine revient chaque mois, cela donne amplement le temps aux jeunes des autres sizaines de préparer leur gibier et de résumer ce qu'ils vont présenter à la meute à leur vieux loup la semaine précédant leur tour, pendant la période pour la progression.

Les chasses peuvent être choisies par les jeunes de la sizaine dont c'est le tour cette semaine-là. Cela vous assure de jouer à un jeu que les jeunes aiment. L'inconvénient est qu'ils suggèrent toujours les mêmes jeux. Gardez-vous des réunions où vous apportez de nouveaux jeux.

Le rocher du conseil :

Certaines unités en font un à chaque semaine pour que chaque jeune dise sa meilleure B.A. qu'il a faite dans la semaine. S'il a un coup de dent ou une badge à demander, il le fait aussi après avoir dit sa B.A.

D'autres unités ne le font qu'aux trois ou quatre semaines, et le rocher ne sert alors qu'aux jeunes qui ont quelque chose à demander.

Structure des réunions

La structure proposée en annexe n'est pas quelque chose à suivre absolument et aveuglément. Vous pouvez trouver et utiliser votre propre structure.

Une des dernières réunions peut être montée et animée par les louveteaux de onze ans : cela leur donnera un avant-goût de ce qu'ils feront aux éclaireurs.

Réunions spéciales

Les réunions spéciales remplacent de temps en temps une réunion régulière. Il y a les incontournables, qui reviennent chaque année (Halloween, Noël et Pâques), et les autres que l'on fait à l'occasion, aux deux ou trois ans,.

Activités des anciens

Pendant les premières réunions où les nouveaux ont plein de choses à apprendre pour pouvoir faire leur promesse, il faut occuper les anciens. Vous leur faites choisir une des activités suivantes. et les autres seront faites les autres années, pour varier...

Bricolages

Plusieurs bricolages sont possibles. En général, chaque jeune en fera deux, un pour lui et un pour une patte-tendre.

- Croix scoutie brûlée

- Roulette de code, Imprimer de la section des bricolages techniques :

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/RouletteSubs.pdf>

- Une année qu'on avait 9 anciens louveteaux, on a distribué à chacun au hasard une lettre du mot louveteau. Chacun devait trouver quelque chose en rapport avec les louveteaux avec sa lettre, et dire ce que ça représentait pour lui.

Exemple : O pour Ordre. Car dans les louveteaux, on apprend à avoir de l'ordre pour que ça fonctionne mieux dans la tente avec les autres louveteaux.

Chacun a ensuite écrit son texte au verso d'un carton, et au recto du carton, il écrivait et décorait sa lettre. À la promesse, chaque ancien, à son tour, levait sa lettre et disait le petit texte qu'il avait composé.

Pièce de théâtre

Cela demande beaucoup de préparation et de pratiques.

La pièce de théâtre résume l'arrivée de Mowgli chez les loups, jusqu'à son acceptation au rocher du conseil, et symbolise l'acceptation des pattes-tendres dans la meute.

Il y a huit rôles à distribuer, dont un muet (Mowgli)

En ordre d'apparition

Narrateur

Raksha

Père Loup

Mowgli

Shere Khan

Akéla

Baloo

Bagheera

Le texte de la pièce de théâtre se trouve à :

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/I-2-ACjungle-compact.pdf>

Si on a plus que 8 anciens et que c'est la première année que la pièce est montée, les autres aident les vieux loups à faire les décors et les costumes.

Planification de techniques sur trois ans

Certaines techniques sont montrées chaque année, mais pour garder l'intérêt des jeunes, il est bon de varier certaines techniques sur trois ans.

On peut même demander parfois aux anciens de montrer aux nouveaux une technique.

Noeuds : Avec le système des cordes de couleur,
(<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/noeuds.htm>)

un ancien qui a sa corde bleue peut montrer les noeuds de la corde jaune aux nouveaux, pendant que ceux qui ont déjà leur corde jaune ou verte apprennent les noeuds pour obtenir la corde suivante.

Brêlage : Année A : Faire un lit miniature (permet d'apprendre 2 noeuds de la corde verte : noeud de bois et tête d'alouette, ainsi que le brêlage carré)

Année B : Faire une croix scout

Année C : Faire une toilette miniature

Feux : dans la section des techniques de camping

Année A : cocottes en papier

Année B : crochets pour suspendre casserole

Autres années ou en camp : -feu pour cuisiner, -abriter un feu du vent, -allumer un feu avec une loupe

Codes : Deux ou trois codes différents par année. Voir la page des codes pour en choisir <http://pages.usherbrooke.ca/resscout/codes.htm>

Orientation : -Boussole : les jeunes aiment beaucoup le jeu pour apprendre les azimuts, on peut donc le faire chaque année.

-signes de piste : le jeu "Suis la piste" de la dernière réunion est lui aussi populaire et peut se faire chaque année.

Pour chacune des 3 années, on peut aussi montrer une technique d'orientation basée sur les étoiles, le soleil et la lune, les croissants de lune ou avec des piquets comme indiqué dans ce fichier en format pdf.

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/pdf/OriBrico.pdf>

Secourisme : Transport d'un blessé : Année A : civière avec manteau

Année B : chaise avec mains Année C : civière avec couverture

Premiers soins : Année A : Bandage triangulaire Année B : Bobos communs comme les brûlures, coupures, saignements de nez, etc.

Année C : Attelle à une jambe

Minitrousses : Comme il y en a trois, on en fait une par année.

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/kitafaire.htm>

Relier la trousse au thème de camp.

Trousse de survie : si vous êtes en expédition, à la recherche de ...

Trousse de premiers soins : Aussi en expédition ou avec un personnage de l'histoire, par exemple Sam dans le Seigneur des anneaux.

Trousse de couture : ça va avec préhistoire, Amérindiens, etc.

Les camps**Camp d'automne**

C'est habituellement un camp pour les anciens louveteaux seulement. Cependant, rien n'empêche de le faire avec toute la meute, spécialement s'il y a peu d'anciens. Vous devrez peut-être alors aller chercher vos chefs d'équipe chez les castors qui ont monté, ou même chez des jeunes qui n'ont jamais été dans les scouts. Dans ce camp, on fait des activités de leadership, de communications, de travail d'équipe, afin de déterminer qui seront les sizeniers et les seconds.

Des idées d'activités avec ces objectifs sont décrites à l'adresse :

<http://pages.usherbrooke.ca/resscout/campchef.htm>

Il faut aussi tenir compte du goût du jeune. On peut très bien voir un excellent sizenier dans un jeune, mais s'il n'a pas le goût d'avoir ce rôle, il ne sera pas très motivé. Habituellement cependant, c'est l'inverse qui se produit, ils veulent tous être sizeniers!

Camp d'hiver et d'été.

Les différentes activités du camp utilisent les techniques apprises pendant l'année. Spécialement pendant la grande chasse, on peut ainsi demander à faire une civière, faire tel noeud le plus vite possible, etc.

Adapter les activités du camp au thème choisi

Système d'émulation : Il est souvent possible de trouver un objet ayant rapport au thème et comportant plusieurs éléments. Ces éléments seront mis en lien avec ce qui est évalué dans le système d'émulation. Si on ne trouve pas d'objets, on peut faire un dessin portant sur le thème, et chaque élément du dessin pourra être collé ou colorié.

Histoire : la bibliothèque municipale (ou Internet) peut être une bonne source pour trouver une histoire avec le même thème.

Grande chasse : Certaines épreuves de la grande chasse peuvent utiliser le thème choisi. Ces épreuves peuvent être des jeux d'association, des objets à trouver, des charivaris, des choses à faire, etc. Certains codes secrets peuvent aussi être reliés au thème (ex. code samouraï avec le thème Japon).

Les jeux : Un jeu connu des jeunes peut être renommé autrement pour s'adapter au thème du camp. Les personnages ou les éléments du jeu peuvent aussi être modifiés. Les jeux de Clue et loups-garous s'adaptent très facilement à plusieurs thèmes de camp.

Badge de camp : la badge souvenir du camp représentera le thème. Si on ne trouve pas de badge brodée qui convient, on peut faire une image à notre goût et faire un transfert sur tissu (doublure de rideau caoutchoutée) dans un centre de photocopie.

Avec un thème de pays : on peut faire un repas avec des mets de ce pays. On peut trouver aussi des phrases courtes ou des mots dans la langue du pays. Par exemple, dans un camp, comme il est toujours la même heure (trois heures et quart!!!), quand les jeunes demandent l'heure, on peut leur répondre dans la langue du pays. Avec Internet, il est très facile de trouver quelques phrases courantes dans une autre langue.