

CARNET D'AVENTURES

Eclaireuses
Eclaireurs
Unionistes
de France



DANS CE CARNET, TU TROUVERAS :

Le territoire de Kotick	3	La promesse	38
Ton agenda	6	Le conseil	42
Baden Powell	12	Sur les traces	44
Le scoutisme dans le monde	13	Choisir une piste	45
Le scoutisme français	14	Le territoire de Bagheera	47
L'histoire des louveteaux- louvettes	16	Le territoire de Baloo	63
Les louveteaux marins	21	Le territoire d'Erénée	79
Le territoire d'Akéla	23	Le territoire de Fiber	95
La meute	26	Le territoire de Rikki	111
La sizaine	31	Récapitulatif des pistes	128
La sizenière et le sizenier	33	Tes camps	132
La loi de la meute	34	Tes aventures	134
La charte de ta meute	36	La liste des pistes	137

Ce carnet a été conçu et rédigé par la commission nationale branche cadette : Daniel Salles, Doris Hentsch, Emmanuelle Journot, Nina de Lignerolles, Florence Reynier avec les observations de Yanne Baillon, Patrick Barbato, Irène Cazalis, Nathalie de Cazenove, Nicole Galtier, Nathalie Schell et Catherine Sillet.

Conception graphique : François Brosse - Maquette : Bruno Barth

REBOUL IMPRIMERIE SARL - Dépôt légal 3^e trimestre 1988 - N° Imprimeur 393 - 2^e édition 1988

© 1988

Bonjour,

*Ce carnet est précieux, c'est ton carnet !
Un carnet qui te présente la vie de la meute,
Un carnet pour vivre la grande aventure
des louveteaux et des louvettes
Un carnet à dessiner, à écrire,
A lire et à dévorer !
Le carnet des louveteaux-louvettes actifs
Vive les louveteaux, vive les louvettes
et vive l'aventure !*



**VOYAGER, CONNAITRE
ET S'INFORMER AVEC KOTICK**

Le territoire de Kotick

Bonjour, je suis Kotick, l'enfant de la grande mer blanche et froide, habitant les îles rocheuses et ventées, éclairées du mystérieux soleil rouge polaire. Je suis blanc aux yeux bleus, couleur de l'eau ...

Quand j'étais jeune, j'ai vu mes frères et sœurs tués par les chasseurs de fourrure. J'ai alors décidé de mener le Peuple des Phoques vers une île où ils vivraient en sécurité.

J'ai passé plusieurs saisons à parcourir les océans, demandant conseil, sans peur, à tous les Peuples animaux rencontrés. J'ai

appris à leur parler, chacun dans sa langue.

C'est ainsi que j'ai trouvé une île secrète et merveilleuse où l'homme n'était jamais venu. Mon peuple y vit heureux maintenant.

Depuis, je suis devenu journaliste, j'ai eu envie de te faire aimer cette terre et tout ce qui y vit. J'ai eu envie de découvrir la vie avec toi, de devenir ton ami, avec le journal «Kotick».

Suis-moi et partons à la découverte des louveteaux-louvettes.



Nom : Phoque
Prénom : Kotick
Famille : mammifères marins, pinnipèdes
adresse : mers australes et antarctiques
mais aussi tempérées
plat préféré : poissons et crustacés
spécialité : jouer les sous-marins

Baden Powell, l'inventeur du scoutisme

Robert Baden-Powell est né à Londres le 22 février 1857. Enfant, il préfère jouer au trappeur ou aux indiens plutôt que de rester assis à l'école.

Plus tard, devenu militaire, il est envoyé en mission en Asie et en Afrique. Il découvre combien les jeunes sont capables d'astuces et de débrouillardise quand on leur fait confiance.

De retour en Angleterre, il réfléchit sur la possibilité de faire vivre des aventures passionnantes aux enfants des villes.

En 1907, il organise le premier camp scout dans l'île de Brownsea, en Angleterre. C'est une grande première car les vacances sont rares à l'époque.

Sa femme, Olave, l'aide à lancer le scoutisme pour les filles. Puis, très vite, le scoutisme se développe partout dans le monde. En France aussi :

Les premiers éclaireurs unionistes en 1911

Les premières éclaireuses unionistes en 1912

Les premiers louveteaux unionistes en 1921

Des scouts dans 120 pays

Au cours de mes nombreux voyages, j'ai rencontré des scouts sur les 5 continents. Ils sont 26 millions (l'équivalent de la moitié de la population française).

26 millions d'enfants et de jeunes qui vivent les mêmes aventures que toi. Pour correspondre avec l'un d'eux, écris-moi :
Kotick, 15 rue Klock
92110 CLICHY



Le Scoutisme Français

En France, 200 000 scouts se répartissent dans 5 associations qui constituent le Scoutisme Français :

- Les Eclaireuses et les Eclaireurs de France
- Les Eclaireuses et Eclaireurs Israélites de France
- Les Eclaireuses et Eclaireurs Unionistes de France
- Les Guides de France
- Les Scouts de France

Toi, et ta meute, vous faites partie des Eclaireuses et Eclaireurs Unionistes de France (F.E.E.U.F.). Il y a :

- Les louveteaux-louvettes, de 8 à 11 ans
- Les éclaireuses-éclaireurs de 12 à 15 ans
- Les aîné(e)s de 16 à 19 ans
- Et les responsables qui animent les unités



Sais-tu pourquoi tu t'appelles luveteau ou luvette ?



Il y a bien longtemps, un écrivain, Rudyard Kipling, a écrit une histoire : « Le livre de la jungle ».

Il raconte comment un petit garçon qui vivait en Inde a été trouvé seul abandonné dans la jungle. Une famille de loups l'a recueilli, nourri et élevé. Elle lui a donné le nom de Mowgli (« petite grenouille »). Avec ses frères luveteaux de la meute, Mowgli va apprendre à vivre dans la jungle, à chasser et à connaître les secrets de la vie.

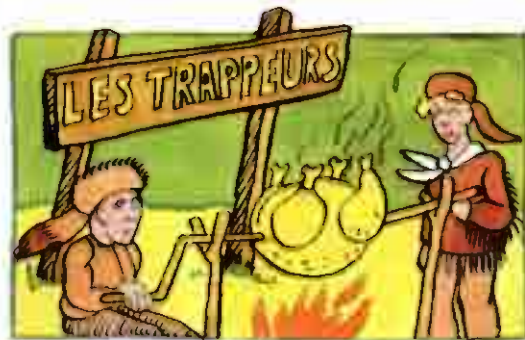
Il va rencontrer des animaux qui vont l'aider à vivre dans cette forêt : Baloo l'ours brun, Bagheera la panthère, Akéla le loup ...

Baden Powell a beaucoup aimé ce livre quand il a créé le scoutisme pour les enfants de ton âge. Il leur a raconté cette histoire pour qu'ils vivent ensemble comme Mowgli et ses copains petit loups.

C'est depuis ce temps là, que tu t'appelles luveteau ou luvette.

Au cours de ses nombreuses aventures, Mowgli fera la connaissance d'Aña. Avec eux deux, viens faire la connaissance de tes nouveaux amis : Kotick le phoque, Akéla le loup, Bagheera la panthère, Baloo l'ours, Érenée la colombe, Fiber le castor et Rikki la mangouste.







Les louveteaux-louvettes marins

Il existe des «meutes marines». Elles ont pour activité principale la voile et la découverte du milieu marin.

D'autres meutes choisissent un projet marin pour un an seulement, ou un camp.

Le bateau des louveteaux est l'optimist, petit voilier de 2 m de long, avec une seule voile. Le louveteau est seul à bord, il règle sa voile et se dirige.

Les optimists naviguent tous ensemble autour d'un bateau de sécurité. Habillés en vikings ou en pirates, à vous la découverte du monde marin !

La première piste des louveteaux-louvettes marins est celle de mousse. Après, il existe d'autres pistes de technique voile.



Le journal des louveteaux-louvettes

«Kotick» est ton journal.
Dans chaque numéro, je te fais
profiter de toutes les
informations que j'ai glanées
pendant mes voyages autour du
monde. Tu y trouves :

DES REPORTAGES

DES BRICOLAGES

DES RECETTES

DES JEUX

DES ASTUCES

DES MESSAGES

DES IDEES D'AVENTURES POUR LA MEUTE...

Tu peux aussi participer au journal
en m'écrivant à Kotick 15 rue
Klock 92110 CLICHY



ORGANISER LA VIE DE LA MEUTE AVEC AKELA

Le territoire d'Akéla

Quand Mowgli fut recueilli par les loups, il fit la connaissance d'Akéla. Akéla mène le Peuple des loups.

Choisi par eux pour son expérience et sa sagesse, il conduit les loups pendant les chasses et arbitre les problèmes entre toutes les familles.

Les loups se nomment le Peuple libre. C'est en effet un peuple très bien organisé. Ils ont une loi connue et respectée de tous. Chacun a sa place et un rôle dans la vie du groupe.

Ils communiquent entre eux par

un langage varié (cris, hurlements, sifflements) et aussi par le regard et les mouvements de leurs oreilles ou de leur pelage. Chaque famille a son territoire où grandissent les petits.

Avant chaque chasse, les loups se rassemblent autour d'Akéla et ensemble ils sont plus forts et plus respectés.

Auprès d'eux, Mowgli apprend beaucoup de choses. Pour faire partie du Peuple Libre avec la meute, pars sur les traces d'Akéla.



Nom : Loup

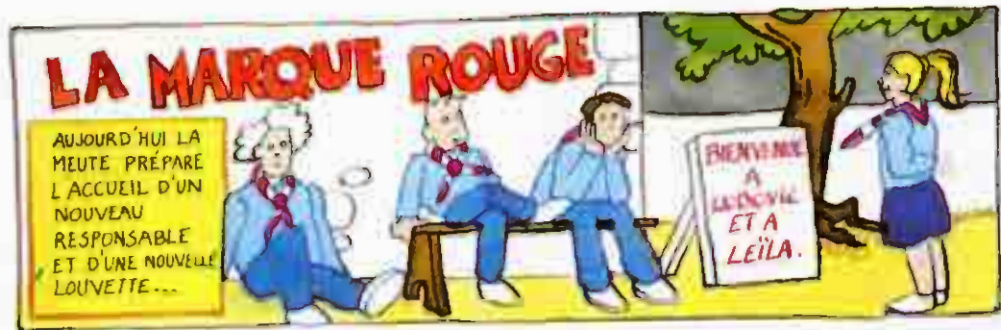
Prénom : Akéla

Famille : mammifères carnivores, canidés

adresse : grandes forêts d'Europe, d'Asie et d'Amérique
disparu de France depuis 1956

plat(s) préféré(s) : caribous, lapins et petits rongeurs

spécialité : très bien organisé en vie communautaire





groupe local

province

trace
insigne du
mouvement

La meute joyeuse

La meute est un groupe joyeux et animé. Louveteaux et responsables aiment se retrouver souvent.

Les jeux, les chants et les cris raisonnent comme autant de signes d'amitié.

Vous êtes tous différents, mais tous ensemble vous êtes prêts à vivre des aventures passionnantes.

Chacun est important dans la meute. La meute a besoin de toi. Et toi, tu as besoin de tous. Vive l'aventure !



Ta sizaine

- 6 louveteaux et louvettes qui se connaissent bien.
- Une sizenière et un sizenier qui coordonnent la sizaine.
- On s'entend bien et on aime se retrouver ensemble.
- On partage nos idées pour réussir les jeux, animer les veillées et bien s'amuser à la meute.



Une joyeuse bande

Chacun est important dans la sizaine.

Chaque sizaine a un coin dans le local pour afficher des photos et conserver ses secrets.

Pendant le camp, chaque sizaine se construit en endroit bien à elle, une cabane par exemple.

Quels sont les secrets de ta sizaine ?

UN NOM :

UN CRI DE JOIE :

UN CODE SECRET :

UN CHANT PRÉFÉRÉ :

UNE RECETTE SPÉCIALE :

UNE MALLE AUX TRÉSORS :

UN ALBUM PHOTOS :

La sizanière et le sizanier

Ensemble, ils animent la sizaine.

- On peut compter sur eux.
- Ils ont l'adresse et le téléphone de chaque membre de la sizaine.
- Ils entraînent leur équipe dans les jeux.
- Ils proposent des petits jeux pendant les activités.
- Ils inventent des grands jeux pour la meute.
- Ils veillent à la bonne entente dans la sizaine.
- Ils apprennent des astuces à leur sizaine.



La loi de la meute...



Comme les loups dans leur meute, les louveteaux et louverettes de France ont une loi.

C'est une règle du jeu connue et respectée par tous. Car sans loi, nous ne sommes plus un Peuple libre.

... Pour vivre ensemble

■ Chaque louveteau et chaque louvette

Tout le monde est important à la meute et chacun compte sur toi, comme tu peux compter sur les autres.

■ Dans la bonne humeur

Le sourire, le rire, l'accueil, trois secrets pour voir la vie du bon côté, même si parfois on a du chagrin.

■ Fait de son mieux

Fais le mieux possible et ne te contente pas de ce que tu sais déjà faire. Faire des efforts pour suivre la

loi, c'est faire de ton mieux pour rendre la meute heureuse.

■ Respecter les autres

Respecter, signifie par exemple écouter celui qui parle au Conseil, même s'il ne te plait pas. Ou bien jouer avec tous, pour former une meute unie.

■ Vit l'aventure de la meute

Chacun participe en donnant des idées et en jouant un rôle dans toutes les activités. On est tous là pour vivre la même Aventure, passionnante. La vie de la meute a besoin de toi.

La charte

Chaque meute possède une charte différente.

La loi est la règle du jeu de toutes les meutes, la charte est la règle du jeu de ta meute.

La charte présente tous les efforts que ta meute va essayer de faire pour suivre la loi des louveteaux-louvettes.

La charte explique pour ta meute les 4 points de la loi des louveteaux-louvettes.



Comment élaborer la charte de ta meute ?

Tous les ans et au camp, ta meute rédige sa charte. Si cette année vous jouez à être des Indiens (par exemple), vous allez rédiger ensemble la charte des Indiens Arapahos (c'est votre nom).

Pour cela, vous réunissez le Conseil et ensemble vous décidez ce que vous allez essayer de faire pour :

- être de bonne humeur
- faire de votre mieux
- respecter les autres
- et vivre vos aventures d'indiens

Vous notez soigneusement vos décisions sur une grande feuille de papier. Vous la décorez à la mode indienne et vous l'affichez sur le panneau. Votre charte indienne est prête.

La promesse

AVEC L'AIDE DE TOUTE LA MEUTE,
 JE PROMETS DE FAIRE DE MON MIEUX
 POUR RESPECTER LA LOI ET LA CHARTE DE LA MEUTE
 CONNAITRE JESUS AIDER LES AUTRES
 ET...

Après quelques sorties, tu connais bien ta meute. Tu as compris la loi et la charte.

Alors demande à faire ta promesse pour montrer à tous que tu as envie de continuer la vie des louveteaux-louvettes.

La promesse est une grande fête où tu décides personnellement de jouer la vie de la meute :

Complète ce texte comme bon te semble.

Ecris ici et illustre le texte de ta promesse.

J'ai fait ma promesse le :

Ma marraine ou mon parrain était :

La solidarité de la meute

La promesse, c'est l'occasion pour la meute de montrer sa joie et sa solidarité.

Choisis une copine ou un copain qui sera ta marraine ou ton parrain. Avec elle ou avec lui, prépare le texte de ta promesse et la fête qui viendra après.

Aider les autres

Etre louveteau ou louvette, c'est essayer d'être ami(e) avec tous.

Aider quelqu'un, c'est montrer qu'on fait attention à lui. C'est essayer de construire une vie plus heureuse tous ensemble.

Connaître Jésus

Qui est Jésus ? Il est né il y a 2000 ans et a rassemblé beaucoup de gens en disant qu'il était le fils de Dieu.

Dans la meute, tu verras que pour certains louveteaux, Jésus est vivant dans leur cœur. Ensemble, vous découvrirez dans la Bible son histoire et son message.

Il nous demande d'aimer Dieu de tout notre cœur, et de nous aimer les uns les autres, car l'un ne va pas sans l'autre.



Le conseil

Le Conseil est la réunion de toute la meute. Il se réunit à chaque fois qu'il y a des choses importantes à se dire :

- Tu as des idées pour le camp, ou pour les activités de l'année.
- Tu as des remarques à faire sur le fonctionnement de la meute.
- C'est la fin de l'Aventure, il faut faire le bilan.
- La meute doit s'organiser pour la nouvelle Aventure ...

Profite du Conseil pour parler de tout cela. Tes idées sont importantes.



Les secrets d'Akéla pour réussir le conseil

- Avertir chacun de la réunion du Conseil.
- Etre bien assis en cercle pour voir tout le monde.
- Savoir pourquoi on se réunit.
- Nommer un « président » (louveteau, louvette ou responsable) pour donner la parole à qui la demande.
- Noter les décisions du Conseil sur le panneau.
- Ecouter attentivement celui qui parle.
- Parler chacun à son tour et fort pour être entendu.
- Tout le monde peut donner son avis.
- Savoir terminer le Conseil au bout d'un quart d'heure environ.

Sur les traces

Mowgli et Aña ont grandi sur les traces de leurs amis Bagheera, Baloo, Erenée, Fiber ou Rikki. Avec eux, ils ont appris à bondir sur les rochers, à manger des baies sauvages, à connaître Jésus, à vivre et à protéger la nature.

Si toi aussi tu veux faire partie de leur Peuple libre, alors suis leurs traces :

DEVIENS ACTIF ET SPORTIF AVEC BAGHEERA

DECOUVRE LA VIE AVEC BALOO

SOIS ARTISAN DE LA PAIX AVEC ERENEE

DEVIENS BRICOLEUR ET INGENIEUR AVEC FIBER

DECOUVRE ET PROTEGE AVEC RIKKI

Choisis une piste

1. Choisis d'abord le premier territoire que tu vas traverser.
2. Consulte la liste des pistes du territoire et choisis-en une (p.137).
3. Avec un responsable, décide des activités que tu veux découvrir sur cette piste.
4. Note dans ton carnet ce que tu as décidé de faire.
5. Annonce à la meute la piste que tu suis.
6. Pendant plusieurs réunions, suis la piste en réalisant les activités que tu t'es fixées, au besoin avec l'aide d'un responsable.
7. Annonce la fin de ta piste en présentant à la meute tes réalisations.
8. Puis change de territoire et choisis une nouvelle piste dans ce nouveau territoire.

Marque ta trace

Au bout d'un an, tu as traversé les 5 territoires de Bagheera, Baloo, Erénée, Fiber et Rikki. Dessine sur la page récapitulative à la fin de ton carnet, le symbole de la piste suivie dans chaque territoire.

Quand tu auras traversé les cinq territoires et donc suivi cinq pistes, marque ta trace de l'ouveau-louvette.

N'oublie pas de faire profiter ta saine et toute la meute, de tes nouvelles compétences.

Et maintenant ?

Maintenant, découvre de nouvelles activités et apprend de nouvelles techniques.

Bagheera, Baloo, Erénée, Fiber et Rikki ont beaucoup de pistes à te proposer.



ETRE ACTIF ET SPORTIF AVEC BAGHEERA

Le territoire de Bagheera

Bagheera est une panthère noire. Très souple et très puissante, elle est d'une redoutable efficacité.

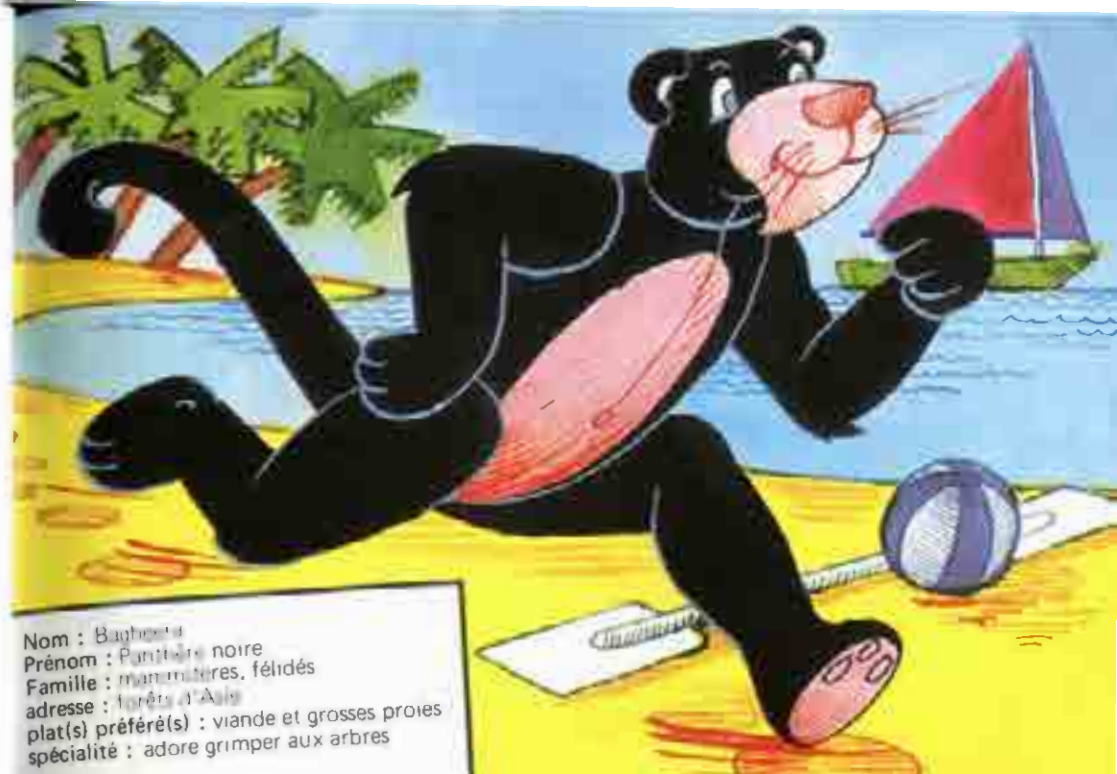
Elle sait se faufiler partout, aussi à l'aise à grimper aux arbres qu'à ramper silencieusement sans être vue.

Puissante à la course, elle est vive et souple et bondit avec force. Son regard vif fixe chaque détail.

Elle sait aussi s'économiser dans sa course et se reposer pour reprendre des forces.

Bagheera est active et sportive. Comme elle a appris à Mowgli à chasser, elle peut t'aider à devenir un louveteau ou une louvette dynamique.

Regarde les pistes qu'elle t'invite à suivre.



Nom : Bagheera
 Prénom : Panthère noire
 Famille : mammifères, félidés
 adresse : forêts d'Asie
 plat(s) préféré(s) : viande et grosses proies
 spécialité : adore grimper aux arbres

animateur-animateur

Bagheera est très dynamique, toujours de bonne humeur. Elle anime la vie et fait participer tout le monde.

A toi maintenant d'animer les jeux, d'entraîner ton équipe et de mettre une bonne ambiance dans les veillées.

Prends des initiatives : prépare un grand jeu avec des copains, anime la veillée et accueille les nouveaux.

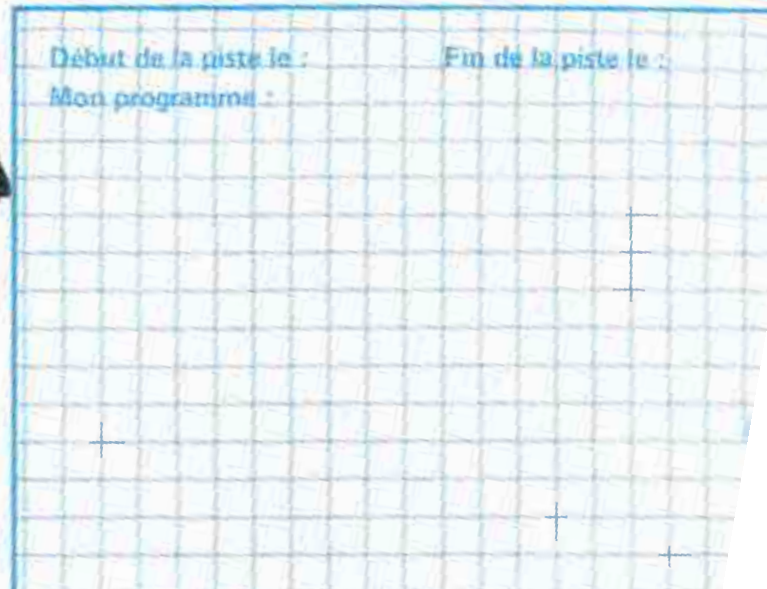
Fais que par ta bonne humeur et tes idées, la meute ait une bonne ambiance et que chacun profite de ton dynamisme.



Début de la piste le :

Fin de la piste le :

Mon programme :



Autre piste

Nom de la piste :
Mon programme :

CONNAITRE LA VIE ET BIEN VIVRE AVEC BALOO

Le territoire de Baloo

L'ours brun Baloo est un sacré numéro : gourmand, sympathique et savant, il connaît tout des petits secrets de la vie quotidienne.

Mowgli l'aime bien, sa compagnie est un vrai plaisir : Baloo connaît les baies sauvages succulentes et les petits plats exquis.

A l'occasion il fait rire, soigne les petits chagrins ou chante une chanson de son répertoire.

Il connaît des tas d'histoires, il est passionné de lecture et sa bibliothèque est grande dans sa tanière.

Deviens son ami en traversant son territoire.



Nom : Ours brun
 Prénom : Baloo
 Famille : mammifères carnivores ursidés
 adresse : forêts montagneuses d'Europe et d'Asie
 et dans les Pyrénées
 plat(s) préféré(s) : baies sauvages mais aussi viande rouge
 spécialité : gourmand et grand dormeur l'hiver
 infatigable marcheur et excellent nageur

Cuisinière

Baloo aime les bonnes choses.
C'est un fin gourmet qui se
réjouit de déguster des fraises des
bois ou une coulée de miel.

Sur ses traces, spécialise-toi dans
la cuisine : fabrique-toi un carnet
de recettes que tu as réalisées.

Fais souvent la cuisine à la
meute, au camp ou chez toi.

Utilise tous les petits secrets de la
bonne cuisine : les plantes
aromatiques, les plats bien
présentés ...

Bien sûr aussi travaille dans une
cuisine propre, bien rangée et
avec des ustensiles en bon état.
Et fais profiter la meute de tes
talents. Bon appétit !



Début de la piste le :	Fin de la piste le :
Mon programme :	