





# Documentaliste

Baloo tire ses histoires et ses connaissances des livres et des revues qu'il possède. Un livre est un trésor de découvertes et de rêves.

Le documentaliste est l'ami des livres et des revues.

Apporte à la meute des documents ou des photos intéressantes sur vos activités. Fais un dossier pour la meute ou une exposition au panneau d'affichage sur le sujet de ton choix.

Occupe-toi de la bibliothèque de la meute, propose d'acheter de

nouveaux livres, comme ceux qui sont présentés dans le journal Kotick.

Garde tous les numéros de «Kotick» et classe les articles par rubrique : les recettes, les jeux, les bricolages ...



Début de la piste le :

Fin de la piste le :

Mon programme :

Grid area for writing the program and dates.



Nom de la piste :

Mon programme :

**ETRE ARTISAN  
DE PAIX AVEC ERENEE**

## Le territoire d'Erénée

Erénée est une jeune Colombe qui un jour a décidé de partir à la recherche de ses ancêtres, qu'on disait venir d'Afrique.

Le voyage n'est pas de tout repos. Les détours sont nombreux avant d'arriver enfin en Afrique. Mais ses origines ne sont pas là.

En fait, l'histoire d'Erénée remonte au temps de Noë. Echoué avec son arche sur le mont Ararat, il lâcha une Colombe qui lui ramena un rameau d'olivier.

Après le déluge, un nouveau monde naissait et la colombe allait devenir un symbole de paix et d'amitié entre tous les hommes de bonne volonté.

Avec Erénée, pars à la découverte du monde des hommes, sois artisan de paix. A travers elle, écoute le message de paix et d'amour lancé par Jésus.



Nom : Colombe  
 Prénom : Erénée  
 Famille : oiseaux columbides  
 adresse : toutes les régions tempérées  
 plat(s) préféré(s) : graines de céréales  
 spécialité : symbole de la paix



## Hôte-hôtesse

Au cours de ses voyages, Erénée a apprécié l'accueil chaleureux de ses amis tout autour de la terre.

Toi aussi, à la meute, accueille le nouveau louveteau, la nouvelle loupette ou le nouveau responsable.

Fais-lui visiter le local, présente-lui ta sizaine et les activités de la meute, prépare un goûter sympa en son honneur.

Invite tes ami(e)s, n'oublie pas ta voisine pour la fête de Noël, pense à l'anniversaire des autres louveteaux-louvettes.

Organise une petite fête pour la promesse d'un copain, ou la fin d'une piste.

Que vas-tu faire d'autres pour rendre la vie plus agréable à chacun, avec un sourire et bonne humeur ?



Début de la piste le :  
Mon programme :

Fin de la piste le :

# ... amie de la Bible

Etre amis, c'est se connaître et faire des choses ensemble.  
Comment peut-on être l'ami(e) d'un livre ?  
Dans la Bible, tu trouveras des tas d'histoires, en particulier celle d'un homme, Jésus, qui vient nous dire : «Aimez-vous les uns les autres, comme je vous ai aimés». Joli programme ! Qu'en penses-tu ?  
Découvre ce livre et ce message de paix.

Représente les récits de la vie de Jésus par un dessin, un mime, un montage diapos, une mise en scène ...

Lis la rubrique «Qu'en penses-tu» du journal Kotick et réfléchis à ce qu'elle dit. Parles-en avec la meute.

Que vas-tu faire pour mieux connaître ce livre et partager tes découvertes avec la meute ?



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



## Citoyen-citoyenne du monde

Même sans voyager autant qu'Erénée, on peut connaître beaucoup de pays et se faire des amis qui vivent ou viennent de pays différents.

Consulte les atlas, collectionne les timbres ou les cartes postales de tous les pays.

Regarde dans les revues, les livres ou à la télévision les reportages sur les pays étrangers.

Mais aussi, discute avec tes copains d'école ou de la meute, dont les parents vivaient au

Portugal, en Algérie ou en Afrique Noire.

Connais-tu des chansons et des recettes de leur pays ?



Début de la piste le :  
Mon programme :

Fin de la piste le :



## Journaliste

Comme Erénée qui te raconte ses voyages, la meute a besoin de journalistes.

Peut-être ta meute fait-elle un journal ? A toi les reportages !

Présente les activités de ta meute à de futurs louveteaux-louvettes dans le journal de l'école, de la paroisse ou de la ville.

Et si tu visitais un journal ? une imprimerie ? le journal Kotick par exemple.

D'ailleurs Kotick attend tes reportages et le récit de tes

aventures avec plaisir. C'est aussi ton journal.

Tes instruments : papier et stylo, magnétophone, appareil photo.



Début de la piste le :

Mon programme :

Fin de la piste le :

# correspondante

L'amitié, ça se crée aussi par lettre et ça s'entretient de même. Correspondre avec quelqu'un est une expérience originale :

- la meute avec qui vous avez campé ou avec qui vous allez camper
- une louvette ou un louveteau qui vient de déménager
- une louvette ou un louveteau d'une autre région de France
- pourquoi pas aussi un enfant d'un autre pays. Erénée (15 rue

Klock 92110 Clichy) peut te trouver une adresse dans le pays de ton choix.

Que peut-on se dire par lettre : comment vous vivez, échangez des recettes que chacun réalise, racontez des jeux, des activités.

La lettre est un message d'amitié.



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



# Messageur-messagère

Les codes secrets, ça te fait sûrement penser aux espions et aux détectives. Erénée les utilise souvent quand elle veut parler à l'un d'entre vous.

Le code est un moyen original pour communiquer en secret.

Réalise un carnet de codes secrets (utile aussi pour les grands jeux).

As-tu un code secret dans ta sizaïne ?

Deviens le spécialiste « messages secrets » de la meute :

collectionne les codes, prépare les messages des grands jeux ...

Le morse, tu connais ? as-tu déjà essayé de transmettre un message au sifflet ou à la lampe ? essaye !



Début de la piste le :

Mon programme :

Fin de la piste le :

## Autre piste

Nom de la piste :  
Mon programme :

**ETRE BRICOLEUR  
ET INGENIEUX AVEC FIBER**

## Le territoire de Fiber

Fiber est un castor astucieux et décidé. Il aime sa forêt et veut tout faire pour la protéger.

Menacés par un projet catastrophique, il persuade tous les animaux de la forêt de s'unir pour lutter contre.

Avec ses amis, il invente mille astuces pour sauver sa rivière. Malgré les chasseurs et les découragements, il s'affaire sans relâche.

Il gagne au passage l'amitié d'Aña, une petite fille qui l'aide à sortir d'un mauvais pas. Devenus des amis inséparables, Fiber apprend à Aña tous ses secrets de bricoleur génial.

A la suite d'Aña, viens donc traverser le territoire de Fiber.



Nom : Castor  
 Prénom : Fiber  
 Famille : mammifères rongeurs castorides  
 adresse : Canada et Europe y compris la France  
 plat(s) préféré(s) : végétaux aquatiques et écorces  
 spécialité : architecte

L'artisan est spécialiste dans une technique : il fabrique des objets utiles ou décoratifs dans toutes sortes de matériaux : terre, bois, cuir, tissus, rotin ...

Pour devenir potier, apprends le travail de la terre et réalise des coupelles pour les pots de fleurs, une poubelle de table, un pot à crayons ...

Sinon lance-toi dans le tissage, construis un petit métier et tisse une écharpe.

A moins que tu ne préfères le travail du cuir pour te fabriquer une bourse, ou des attache-

cheveux, une bague de foulard ou un ceinturon.

Le travail du bois t'attire plus ? Eh bien, sculpte un totem pour vos aventures d'Indiens.

Va voir un artisan et réalise une petite exposition ou une maquette de son atelier.

Tu peux devenir un artisan polyvalent à l'aise dans plusieurs techniques. Tu peux aussi te spécialiser dans une seule et réaliser un chef d'œuvre.

Dans tous les cas, soigne bien tes outils et réalise de beaux objets.



Début de la piste le :

Fin de la piste le :

Mon programme :

Le castor que je suis fait surtout des constructions, mais l'artiste que tu vas devenir, cherche avant tout la beauté.

L'artiste est le roi des pinceaux, des feutres, des couleurs et du bon goût.

Réalise une fresque pour le local racontant vos aventures ou mon histoire.

Après le camp volant ou un grand jeu génial, réalise une bande dessinée.

Pour que le local soit agréable,

occupe-toi seul ou à plusieurs de la décoration : affiches, présentation, aménagement.

Tu peux aussi réaliser les décors d'un spectacle de marionnettes préparé par la meute.



Début de la piste le :

Fin de la piste le :

Mon programme :





## Inventeur-inventrice

Fiber est ingénieux, il a toujours une idée géniale pour résoudre n'importe quel problème. Toi aussi, fais fonctionner ton cerveau.

Par exemple, organise pendant le prochain camp, un concours Lépine : vous faites tous des inventions et un jury récompense les meilleures.

Es-tu capable de réaliser un objet rien qu'avec du matériel de récupération ?

Un inventeur est d'abord un chercheur, un curieux : renseigne

toi pour comprendre comment fonctionne un téléphone, une dynamo de bicyclette, la radio ... Présente à la meute tes recherches.

Si tu es passionné d'informatique, fabrique un petit programme pour la meute : jeu avec des Kotick-astuces, agenda des louveteaux, fichiers de codes secrets ...



Début de la piste le :  
Mon programme :

Fin de la piste le :





## Campeur-campeuse

Fiber se plait dans la nature. Il aime choisir son lieu, bien s'installer, faire sa cuisine ... Pars camper avec ton sac à dos.

Apprends à bien faire ton sac : attention aux affaires inutiles, au poids et au fouillis.

Sais-tu monter, démonter et plier une tente ? attention à l'humidité et au vent.

Prépare un feu pour un repas ou une veillée. Allume-le, entretiens-le et protège-toi des incendies.

Un bon campeur est bien installé dans la tente, ses affaires sont rangées et l'espace est propre et bien aménagé.

Participe aussi à l'aménagement du camp, réalise une astuce : vaisselier efficace, étendoir pour le linge, tables pour la cuisine et les repas, panneau d'affichage, salon de coiffure, boîte aux lettres ...

Et bien sûr, sois attentif à tout ce qui pourra rendre agréable la vie de camp.



Début de la piste le :  
Mon programme :

Fin de la piste le :

## Autre piste

Nom de la piste :  
Mon programme :

**DECOUVRIR  
ET PROTEGER AVEC RIKKI**

## Le territoire de Rikki

Rikki est une mangouste, elle vit en Inde. C'est un petit mammifère qui ressemble à la belette.

Son corps effilé lui permet de se faufiler partout. Sa devise est «cherche et trouve». Mais un jour, elle se retrouve devant un couple de cobras, Nag et Nagaina.

Un long combat à rebondissements s'engage, plein de ruses. Grâce à son courage, Rikki tue les deux cobras et sauve Teddy un petit garçon que menaçaient les deux serpents.

Rikki est l'amie des hommes. Sa grande curiosité lui a fait découvrir toutes les richesses de la nature.

Elle aime cette nature et peut te faire partager son amour si tu traverses son territoire.



Nom : Mangouste  
Prénom : Rikki  
Famille : mammifères carnivores  
adresse : Asie et Afrique  
plat(s) préféré(s) : serpent  
spécialité : chasseur de serpents et de rongeurs



## Botaniste

En fouinant partout, Rikki a découvert tout le charme et l'utilité des plantes et des arbres.

Comme elle, tu peux, au cours d'une promenade, constituer un herbier avec ta sizaine, à condition de ne pas gaspiller les plantes.

Décore le local avec des bouquets de fleurs ou des plantes.

Apprends à reconnaître les plantes aromatiques et à t'en servir pour la cuisine.

Sais-tu reconnaître les arbres et

leurs fruits ? Tu peux aussi planter un arbre dans la cour du local.

Et les champignons !

Mène l'enquête pour savoir tous les services que les plantes et les arbres rendent aux hommes. Incite tous tes amis à aimer et à protéger cette nature qui t'aide à vivre.



Début de la piste le :  
Mon programme :

Fin de la piste le :



# Explorateur-exploratrice

Le monde est plein de curiosités. A toi d'être curieux pour aller explorer ce qui se passe autour de toi.

Explore ta ville, cherche l'histoire des rues, passe à la mairie et découvre l'organisation de ta ville. Puis réalise une exposition au local.

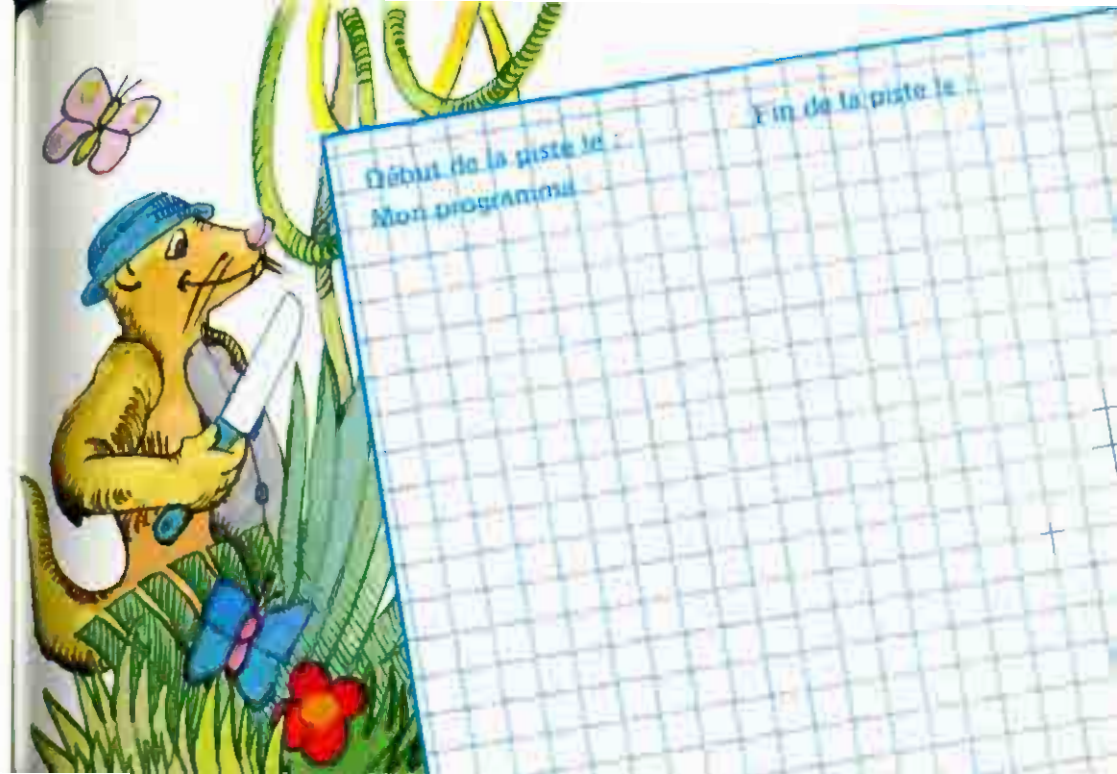
Au camp, mène l'enquête dans la ferme voisine. Y a-t-il de l'élevage ? Quelles cultures ? Apprends à traire une vache ou suis le berger.

Il y a aussi d'autres activités

humaines à découvrir : une usine, des artisans, des métiers surprenants, ...

Au camp, prépare une exploration d'une journée pour connaître les alentours de ton camp.

Réalise une exposition au local ou présente ton enquête à la meute.





## Jardinier-jardinière

Quel plaisir de voir pousser les fleurs ou les légumes plantés il y a quelques mois, de ramasser sa propre récolte !

Jardinier au local, voilà une bonne idée. Un coin-jardin à côté du local, sans oublier d'arroser !

Avec les légumes récoltés, prépare des plats pour la meute.

Avec les fleurs, décore le local pour l'anniversaire d'un louveteau ou d'une louvette ou pour sa promesse

Et si tu n'as pas de place autour du local, arrange-toi avec un ami ou un voisin qui te prêtera un lopin de terre.



Début de la piste le :  
Mon programme :

Fin de la piste le :



# Ecologiste

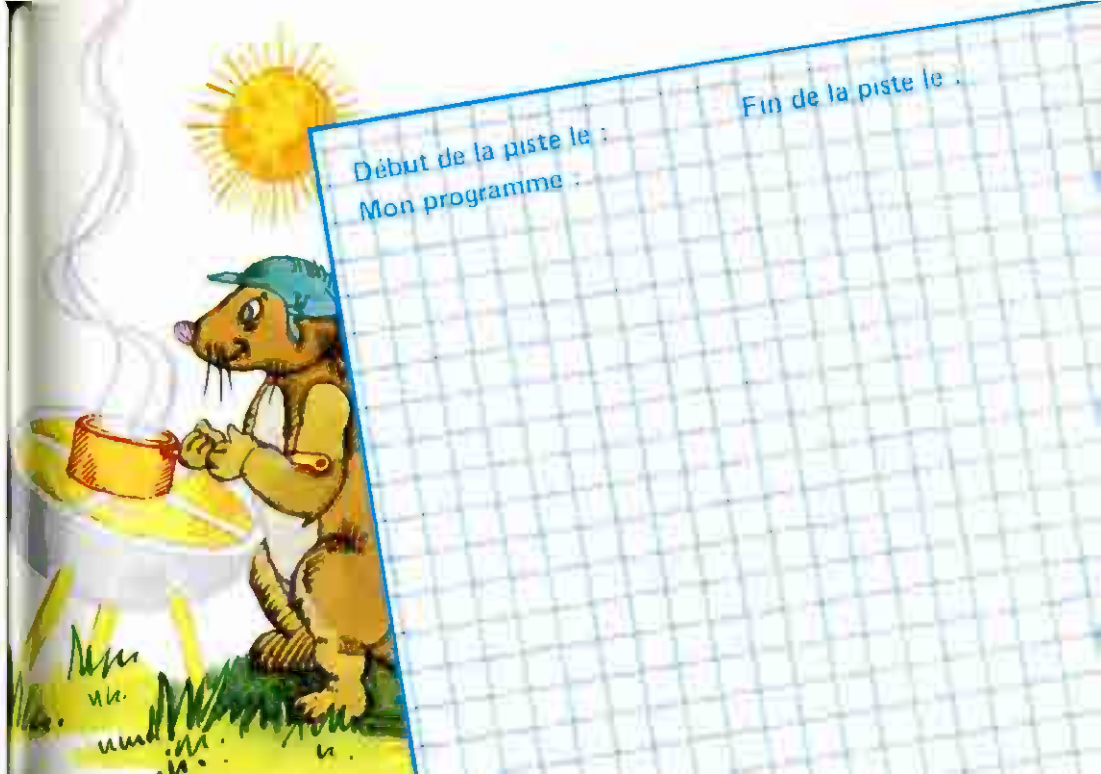
Rikki aime la nature. Avec elle, protège les plantes et les animaux, respecte l'eau et l'air, pour mieux vivre, deviens écologiste.

Renseigne-toi sur les énergies nouvelles : le soleil, le vent ...  
Construis un chauffe-eau solaire au camp.

Enquête sur ta ville : le bruit, la pollution, les égouts, les pistes cyclables, les piétons ...

Qu'y a-t-il comme espaces verts dans ta ville, sont-ils bien aménagés ?

Etre écologiste, c'est connaître et protéger la nature, mais aussi sa ville pour y vivre encore mieux.





## Ami-amie des animaux

Rikki se préoccupe beaucoup des animaux, sauvages ou domestiques. Eux aussi doivent vivre. Voici quelques idées pour toi :

Elève des lapins ou des hamsters  
Amène-les au local et observe-les.  
Note leur évolution.

Cache-toi dans une clairière pour  
observer des animaux sauvages  
(mammifères, oiseaux). Fais un  
reportage pour la meute.

Sinon, tu peux aussi partir à la  
chasse aux empreintes et  
apprendre à les identifier.

As-tu déjà fait un vivarium ?  
C'est un aquarium terrestre dans  
lequel tu laisses grandir des  
chenilles, des fourmis, un lézard  
ou des grenouilles ...

Observe, admire et protège.



Debut de la piste le :  
Mon programme :

Fin de la piste le :



# Triton

L'eau, c'est la vie. Avec elle, on se désaltère, on s'y délasse, on se lave ... à condition qu'elle soit bonne ! l'eau de mer, comme l'eau douce.

Mène l'enquête sur les activités autour de l'eau : la pêche, les métiers de l'eau, les navigateurs, les écluses ...

As-tu déjà visité une station d'épuration qui purifie l'eau ? et les égouts qui évacuent les eaux usées ?

Aimes-tu jouer dans l'eau ?  
Organise des jeux olympiques

aquatiques : baret dans l'eau, water-polo ...

A moins que tu ne préfères faire des petits objets avec des coquillages ou peindre des cailloux.

Au camp, veille à ce que les eaux usées (toilettes, vaisselles) s'évacuent correctement et proprement.



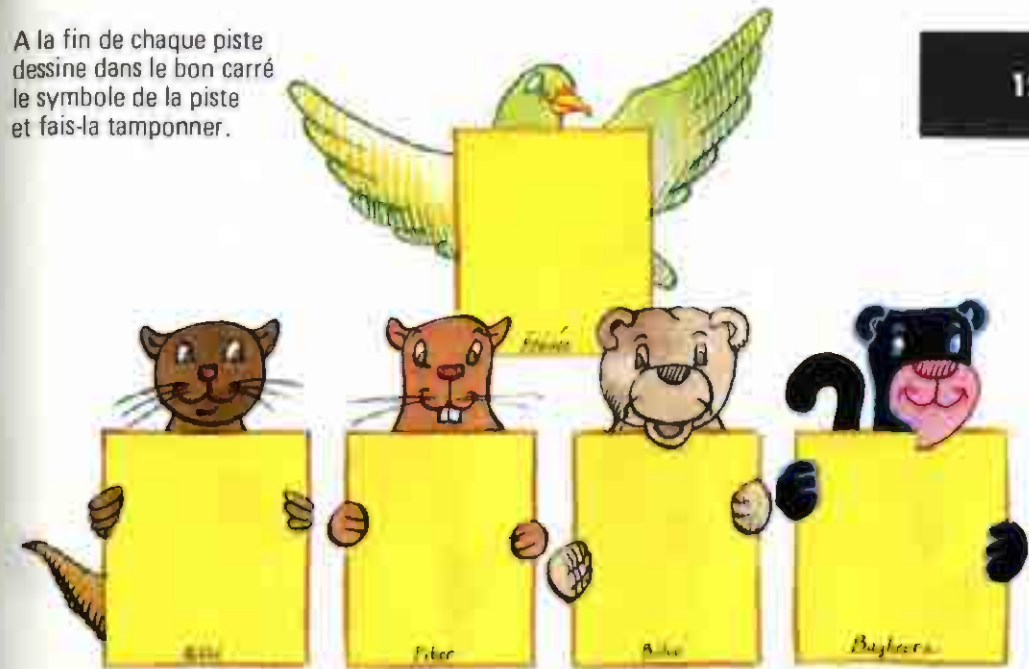
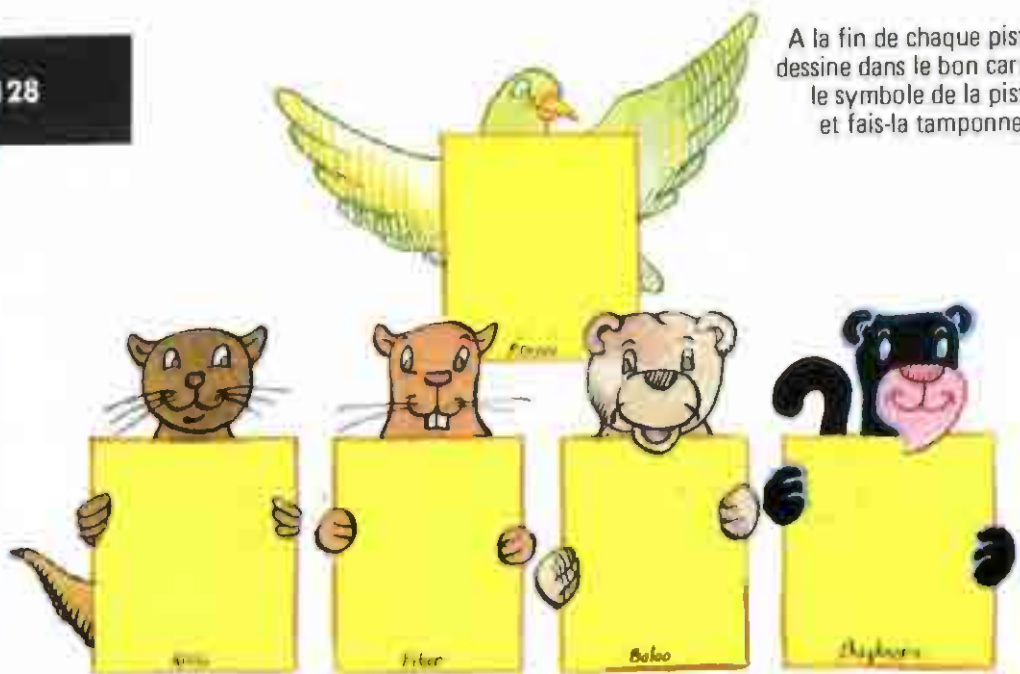
Début de la piste le :  
Mon programme :

Fin de la piste le :

## Autre piste

Nom de la piste :  
Mon programme :

## Récapitulatif des pistes



**MES CAMPS :**

Lieu :

Date :

Lieu :

Date :

Lieu :

Date :

Lieu :

Date :

Lieu :

Date :

Lieu :

Date :

Lieu :

Date :

Lieu :

Date :

Note sur ces deux pages les aventures et les histoires que tu as vécues pendant les camps et tes années de l'ouveau-louvette.

## MES AVENTURES :

## Le passage aux éclais

Tu as vécu de belles aventures avec la meute. Que de souvenirs, de rires, de gags !

Que de chemins parcourus aussi dans les territoires de tes amis animaux et que de découvertes !

Mowgli aussi a quitté ses amis. Réjouis-toi, de nouvelles aventures t'attendent avec les éclaireuses et les éclaireurs.

Une nouvelle vie s'ouvre à toi, plus grande encore. Avec tes copains et copines de ton âge, il est l'heure de découvrir la joie des éclais. Tchao !

J'ai quitté la meute le . . . . .

## Liste des pistes

### Territoire de Bagheera

sportif . . . . .	p. 50
champion . . . . .	p. 52
saltimbanque . . . . .	p. 54
animateur . . . . .	p. 56
randonneur . . . . .	p. 58
mousse . . . . .	p. 60

### Territoire de Baloo

baladin . . . . .	p. 66
aide-secouriste . . . . .	p. 68
cuisinier . . . . .	p. 70
intendant . . . . .	p. 72
documentaliste . . . . .	p. 74
musicien . . . . .	p. 76

### Territoire d'Érenée

hôte . . . . .	p. 82
ami de la Bible . . . . .	p. 84
citoyen du monde . . . . .	p. 86

journaliste . . . . .	p. 88
correspondant . . . . .	p. 90
messenger . . . . .	p. 92

### Territoire de Fiber

artisan . . . . .	p. 98
artiste . . . . .	p. 100
bricoleur . . . . .	p. 102
inventeur . . . . .	p. 104
photographe . . . . .	p. 106
campeur . . . . .	p. 108

### Territoire de Rikki

botaniste . . . . .	p. 114
explorateur . . . . .	p. 116
jardinier . . . . .	p. 118
écologiste . . . . .	p. 120
ami des animaux . . . . .	p. 122
triton . . . . .	p. 124



FEDERATION  
ECLAIREUSES  
ECLAIREURS  
UNIONISTES  
FRANCE

Les Editions  
du fennec  
Prix : 30 F  
ISBN :  
2-906813-05-2

