



Pistes de Jungle

# Dans ce carnet tu trouveras ...

- Ton agenda	p. 5
- Tes camps	p. 14
- L'histoire des louveteaux-louvettes	p. 16
- Les scoutismes dans le monde	p. 19
- La Meute	p. 20
- La sizaine	p. 21
- La Loi de la Meute	p. 23
- L'uniforme	p. 27
- Les insignes	p. 29
- Le foulard	p. 31
- La Promesse	p. 35
- Les conseils	p. 38
- Chant « Oui, c'est nous les louveteaux »	p. 42
- Le Livre de la Jungle	p. 45
- Jésus et la Bible	p. 53
- Brevets	p. 58
- 1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>ème</sup> étoiles	p. 102
- Le passage aux éclais	p. 105
- Techniques de louveteaux	p. 106
- Observer la nature	p. 121
- En camp	p. 131
- Chants	p. 148
- Index	p. 176

Ce carnet est ton *Pistes de Jungle*.

Tu y découvriras tout ce que tu veux savoir sur la Meute et sur les louveteaux.

Il t'accompagnera pendant toute ta vie de loup, tout au long de l'année et de camp en camp.



Tu y trouveras beaucoup d'idées pour devenir :

**HABILE**

**UTILE**

**JOYEUX**

**AMI(E) DE LA NATURE**

C'est-à-dire

Un vrai LOUVETEAU

Une vraie LOUVETTE

Ce carnet appartient à

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Meute de :

Adresse du local :

Ma région :

Colle  
ici ta  
photo

# Agenda

L'équipe des chefs

Nom de Jungle, Nom, Prénom	Téléphone
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

# Agenda

Année .... / ....

Sizaine des : .....

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Tu peux inscrire les noms, adresses et numéros  
de téléphone des membres de ta sizaine ou de  
tes meilleurs copains / copines.

# Agenda

Année .... / ....

Sizaine des : .....

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :



Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Tu peux inscrire les noms, adresses et numéros  
de téléphone des membres de ta sizaine ou de  
tes meilleurs copains / copines.

# Agenda

Année .... / ....

Sizaine des : .....

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Tu peux inscrire les noms, adresses et numéros  
de téléphone des membres de ta sizaine ou de  
tes meilleurs copains / copines.

# Agenda

Année .... / ....

Sizaine des : .....

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Prénom :

Nom :

Nom de jungle :

Adresse :

Téléphone :

Tu peux inscrire les noms, adresses et numéros  
de téléphone des membres de ta sizaine ou de  
tes meilleurs copains / copines.

## Mes camps d'été

☐ Nom du camp :

Lieu :

Dates du camp :

☐ Nom du camp :

Lieu :

Dates du camp :

☐ Nom du camp :

Lieu :

Dates du camp :

☐ Nom du camp :

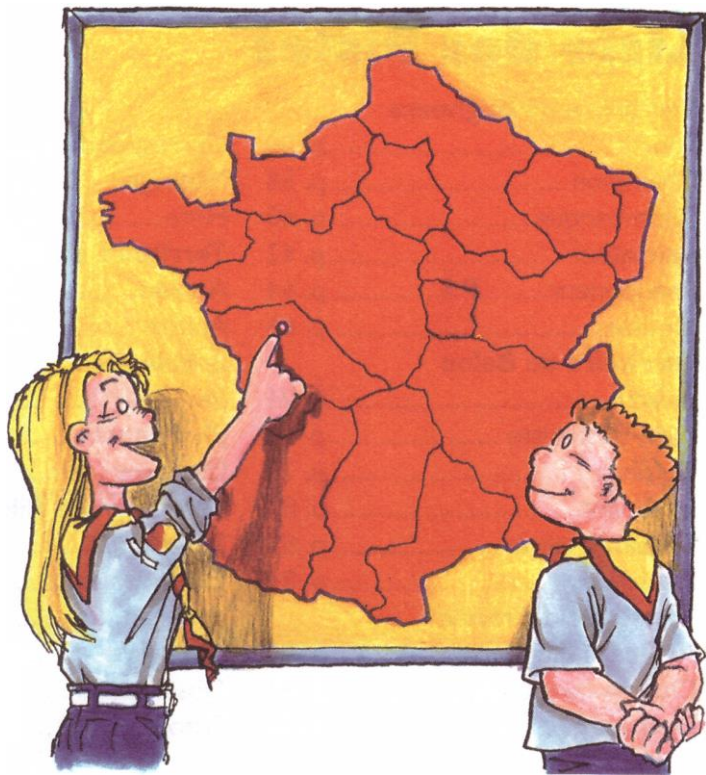
Lieu :

Dates du camp :

☐ Nom du camp :

Lieu :

Dates du camp :



Note sur la carte  
les numéros de  
tes camps !

## **Baden Powell, l'inventeur du scoutisme**

Robert Baden Powell est né le 22 février 1857, à Londres, dans une famille nombreuse. Avec ses frères, il découvre la vie en plein air. Il apprend à observer, aimer et respecter la nature.



Collégien, il a l'habitude d'aller dans les bois jouer au trappeur. Pour ne pas se faire repérer par les maîtres d'écoles, il se cache dans les arbres et cuit les lapins qu'il attrape dans de petits feux sans fumée.

En sortant du collège, B.P. entre dans l'armée. Il est envoyé en Inde, puis en Afrique du Sud. En 1899, lors du siège de Mafeking, il utilise des garçons de la ville comme agents de liaison et s'aperçoit qu'ils se débrouillent très bien.



Rentré en Angleterre, cela lui donne des idées. En 1907, il organise le premier camp scout avec 24 garçons dans l'île de Brownsea, en Angleterre. Il rédige une Loi et répartit les garçons dans trois groupes de 8 : les patrouilles.

En 1908, B.P. publie un livre : « Scouting for boys » (Scoutisme pour les garçons) dans lequel il explique ce qu'il attend des milliers de jeunes qui veulent faire du scoutisme.

Sa femme, Olave, l'aide à lancer le scoutisme pour les filles. Il crée aussi des grands rassemblements mondiaux : les jamborées. Très vite, le scoutisme se développe partout dans le monde. En France aussi :



La 1<sup>re</sup> édition de  
« ECLAIRES »

- les premiers Eclaireurs Unionistes en 1911 ;
- les premières Eclaireuses Unionistes en 1912 ;
- les premiers Louveteaux Unionistes en 1921.





## Des scouts dans 240 pays !

Le scoutisme est un mouvement mondial : nous sommes actuellement quarante millions de scouts dans le monde (l'équivalent de plus de la moitié de la population française !).

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

- Les Eclaireuses et Eclaireurs de France ;
- Les Eclaireuses et Eclaireurs Israélites de France ;
- Les Eclaireuses et Eclaireurs Unionistes de France ;
- Les Scouts et Guides de France ;
- Les Scouts Musulmans de France.
- Les Eclaireurs de la Nature.

Ta Meute et toi, vous faites partie des Eclaireuses et Eclaireurs Unionistes de France (EEUdF). Les EEUdF sont d'inspiration protestante et accueillent des jeunes de 8 à 19 ans. Il y a :

- Les **louveteaux-louvettes** de 8 à 12 ans ;
- Les **éclaireuses-éclaireurs** de 12 à 16 ans ;
- Les **routiers-routières** (ou **aîné(e)s**) de 16 à 19 ans ;
- Et puis des plus grands : chefs, conseillers de groupe local, ...

# La Meute

La Meute est un groupe de 20 à 30 louveteaux qui portent le même foulard. Ils se retrouvent pendant les sorties, les week-ends et les camps pour jouer, chanter, aller en forêt.

Il y a aussi les chefs, qui sont là pour vous conseiller et aider la Meute à bien marcher.



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 des autres.

La vie de la Meute,  
c'est votre affaire  
**à tous !**

# Ta sizaine

En arrivant à la Meute, tu as été accueilli dans une sizaine, avec d'autres louveteaux.

Une sizaine est un petit groupe de louvettes et louveteaux qui jouent et font beaucoup d'activités ensemble. Ils partagent leurs idées pour réussir les jeux, les veillées et bien s'amuser à la Meute.



La sizaine est conduite par un vieux loup, la sizenière ou le sizenier.

Chaque sizaine est nommée d'après la couleur d'un loup : noir, brun, tacheté, etc. Chaque louveteau porte sur son bras gauche une tête de loup en tissu de la couleur de sa sizaine.



# La Loi de la Meute

Comme les loups dans leur Meute, les louveteaux et louvettes de France ont une Loi.

Ce n'est pas un code pénal compliqué qui te dit ce que tu as le droit de faire ou de ne pas faire. C'est au contraire une règle du jeu simple à retenir que chacun essaye de respecter « de son mieux ! ».

Tu verras qu'il est plus facile de jouer, de vivre ensemble avec une Loi, comme il est plus facile de jouer au foot avec une règle du jeu. C'est parce qu'on est plus libre avec une Loi que le Peuple des loups du *Livre de la Jungle* est surnommé le *Peuple libre*.

Voici la Loi des louveteaux et louvettes de France. Lis-là et imagine ce qu'elle veut dire pour toi. Tu trouveras des idées pour mieux la comprendre à la page suivante.

*Chaque louveteau, chaque louvette,*

*Dans la bonne humeur,*

*Fait de son mieux,*

*Respecte les autres,*

*Vit l'aventure de la Meute.*

# La Loi de la Meute

Même si la Loi est la même pour tous, chacun la comprend à sa manière. Voici quelques idées pour t'aider à mieux comprendre la Loi de la Meute. Lis-les et parles-en avec d'autres louveteaux et louvettes, en utilisant tes mots à toi pour l'expliquer.

*Chaque louveteau, 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,*

Même si on a parfois du chagrin, rire et sourire permet de voir la vie du bon côté.

*Fait de son mieux,*

Fais du 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 son mieux pour rendre la Meute heureuse.



## *Respecte les autres,*

Respecter signifie, par exemple, écouter celui qui parle au bilan, même si tu n'es pas d'accord avec lui. Ce n'est pas parce que tu n'es pas du même avis que quelqu'un que tu dois l'empêcher de s'exprimer.

## *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 grande aventure. La vie de la Meute a besoin de toi.



## L'uniforme

« Ton uniforme doit être propre  
et en bon état ».



En général, comment reconnaît-on un scout, quel que soit son mouvement ? Parce qu'il porte un uniforme, évidemment.

En effet, la chemise, le short, le foulard nous distinguent des autres personnes qui marchent dans la rue. Certains rigolent en nous voyant, d'autres nous saluent amicalement, mais en tous cas presque tous nous regardent quand nous passons.

Car pour ces gens comme pour nous, porter un uniforme scout signifie quelque chose : cela veut dire que nous appartenons à la grande fraternité scoute, et que nous sommes des personnes prêtes à rendre service et en qui on peut avoir confiance. Ainsi, quand tu es en uniforme tu représentes un peu le scoutisme mondial.

D'autre part, l'uniforme permet de différencier facilement un scout d'un autre : aux EEUdF, les louveteaux sont en chemises bleu ciel, les éclaireurs en vert, alors que chez les Scouts et Guides de France, les louveteaux sont en orange, les scouts et guides en bleu, les pionniers en rouge, ...

Enfin, l'uniforme est pratique dans la nature : plus solide qu'un T-shirt et plus facile à réparer, la chemise louveteau est bien utile pendant les jeux. Ton foulard aussi peut servir à te protéger du soleil, à porter une malle, ou encore te déguiser pour une veillée.

# L'uniforme

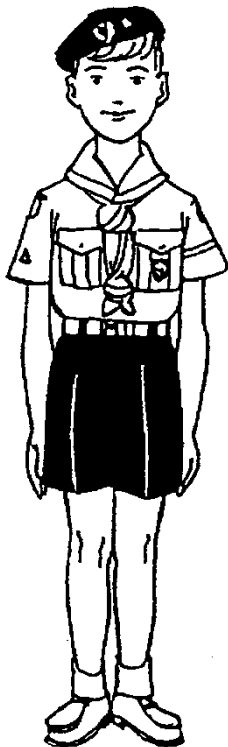
L'uniforme des louveteaux est constitué de :

- Une **chemisette** bleu ciel sur laquelle sont cousues tes insignes.
- Un **pull** en laine bleu marine ;
- Un **short** ou une jupe, en velours ou en toile bleu marine ;
- Le **foulard** de ton groupe, bien roulé et noué par deux nœuds ;
- Des **chaussettes** solides, montantes de préférence.

Eventuellement :

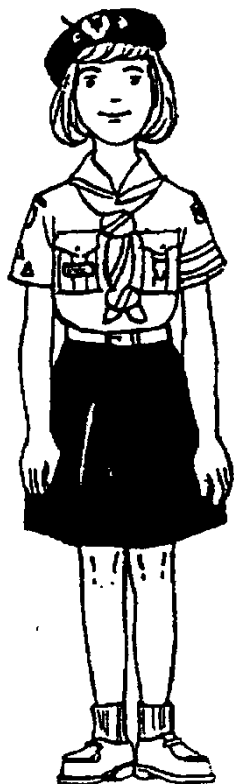
- Un **béret** bleu marine ;
- Un **ceinturon** en cuir avec l'anneau du mouvement.

Lorsque tu viens à la Meute, ton uniforme doit être propre et en bon état. N'oublie surtout pas ton foulard. C'est lui qui permet de savoir à quel groupe local tu appartiens.



## Les insignes

En fonction de ta progression dans la Meute, tu recevras des insignes que tu devras mettre sur ta chemise. Couds les toi-même ou demande à tes parents de le faire. Voici leur emplacement :

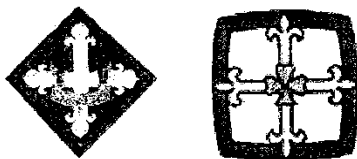


- **Insigne du mouvement**, sur la poche gauche ;
- **Insigne « Scoutisme Français »**, sur la poche droite ;
- **Bande de groupe**, sur la manche droite, 2 cm sous l'épaule ;
- **Insigne de province**, 1 cm sous la bande de groupe ;
- **Brevets** trois par trois, en triangle sous l'insigne de province ;
- **Loup de Promesse**, au milieu de ton béret, si tu en as un ;
- **Etoiles** de part et d'autre du loup de Promesse ;
- **Loup de sizaine**, sur la manche gauche, 2 cm sous l'épaule ;
- **Bande(s) de sizenier(ière)** ou de sous-sizenier(ère), sous le loup de sizaine.

## L'insigne du mouvement

L'insigne que tu portes sur la poche gauche de ta chemise est le même pour tous les jeunes qui sont dans le même mouvement que toi : les EEUdF, les **Eclaireuses et Eclaireuses Unionistes de France**.

De 1911 à aujourd'hui, le mouvement et les insignes ont évolué. Lors de la fusion des éclaireuses avec les éclaireurs qui donna naissance à la FEEUF, le bandeau vert de l'ancien insigne E.U. fut remplacé par un trèfle, symbole du scoutisme féminin.



Ainsi, l'insigne actuel comporte-t-il plusieurs symboles :

- La fleur de lys représente les garçons,
- Le trèfle correspond aux filles,
- Les trois couleurs rappellent que le mouvement est composé de trois branches

La branche **cadette** : jaune

(Louvettes et Louveteaux)

La branche **moyenne** : verte

(Eclaireuses et Eclaireurs)

La branche **aînée** ou B.A.U. : rouge

(Eclaireuses Aînées et Routiers)

## Le foulard de ta Meute

Comme tous les enfants de ta Meute, tu portes un foulard. C'est ton pelage. Il fait partie de l'uniforme et te rappelle que tu es une louvette ou un louveteau.

Il te rappelle surtout que tu fais partie d'un groupe local. Pour se reconnaître, toutes les unités de ton groupe local (Meute, Troupe, Compagnie, Route) portent le même foulard.

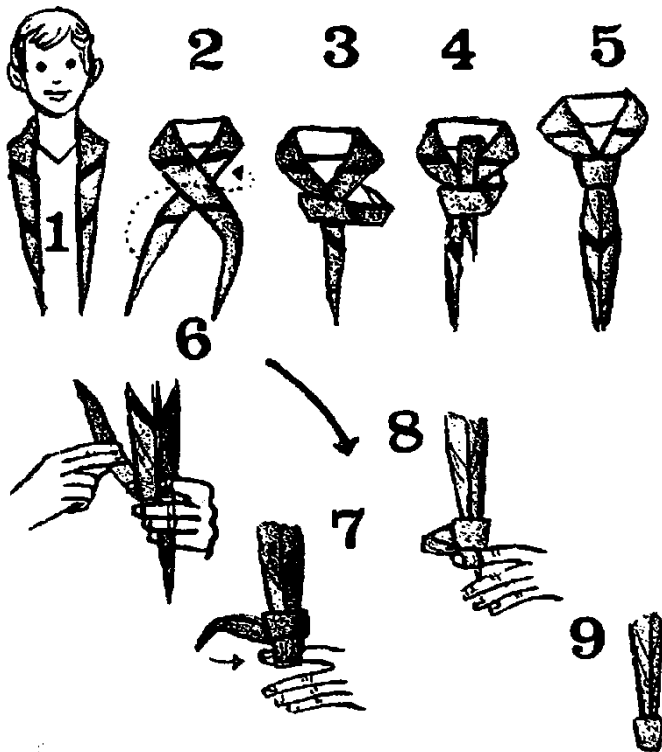
Celui-ci peut être soit d'une couleur bordée par une autre couleur, ce qui te donne un foulard roulé ressemblant à celui de cette page, soit bicolore : le foulard est alors formé de deux triangles de tissu de couleurs différentes et cousus ensemble.

Fais bien attention à ton foulard et lave-le souvent. Tu pourras ainsi le garder jusqu'à ton passage aux éclaireuses et éclaireurs.



## Noue ton foulard

Pour que ton foulard ait une bonne allure, il faut bien le nouer. Voici un nœud que tu apprendras vite à faire. Tu peux aussi choisir d'utiliser une bague de foulard, ou un nœud carré (un peu plus dur à faire).





## Le salut

Les gens qui se respectent se saluent par un « bonjour », c'est une marque de respect et d'amitié. Les louveteaux et les louvettes possèdent un salut bien particulier.



Comme tous les scouts du monde, tu donnes la main gauche et tu salues de la main droite lorsque tu as prononcé ta Promesse.

Tes deux doigts levés sont comme les oreilles du loup, dressées pour entendre les bruits de la forêt et le maître mot de la jungle : « Nous sommes du même sang toi et moi ». Le pouce sur les deux autres doigts signifie que le plus fort protège les plus faibles.





# La Promesse

Après quelques sorties, tu connais bien ta Meute. Tu as compris la Loi et tu veux t'engager à fond avec les louveteaux. Alors **demande à faire ta Promesse** pour montrer à tous que tu as envie de continuer la vie des louveteaux-louvettes.

Tu en discuteras avec Akéla et un parrain ou une marraine de Promesse. Avec eux et les autres chefs, vous préparerez le moment de la Promesse.

La Promesse est une grande fête où tu décides personnellement de devenir un véritable louveteau. Le *Et...* à la fin du texte signifie que tu peux choisir, en plus du texte de la Promesse, de promettre quelque chose de plus personnel, qui te tiens plus à cœur.

*Je promets de faire de mon mieux pour :*

*Ecouter la parole de Dieu,*

*Aider quelqu'un chaque jour,*

*Obéir à la Loi de la Meute,*

*Et...*

# Ce que veut dire la Promesse

## *Faire de son mieux*

Parmi toutes les choses qu'on peut faire aux louveteaux et dans la vie de tous les jours, beaucoup ne sont pas faciles. On n'arrive pas toujours à réaliser parfaitement ce qu'on voudrait.

*Faire de son mieux* ne signifie pas qu'il faut réussir à tous les coups, mais simplement qu'on a fait vraiment tout ce qu'on pouvait pour y arriver. Et si tu ne réussis pas tout de suite, ne te décourage pas et persévère, en recommençant demain s'il le faut.

## *Ecouter la parole de Dieu*

Qu'est-ce que la *Parole de Dieu* ? C'est l'autre nom donné par les chrétiens à la *Bible*. Mais faut-il forcément être croyant pour lire la *Bible* ? Non. Aux louveteaux, certains sont chrétiens – protestants ou catholiques –, d'autres sont athées, et d'autres encore sont juifs ou musulmans.

*Ecouter la parole de Dieu* signifie donc essayer de comprendre le message transmis par la Bible à tous les hommes, que l'on soit croyants ou pas.

Tu découvriras peut-être des textes bibliques au cours des « moments spi », mais tu peux aussi décider de lire toi-même la Bible, si tu le souhaites.

## *Aider quelqu'un chaque jour*

Ce n'est pas difficile de rendre de petits services quotidiens autour de soi : aider ta maman à faire les courses, aider un camarade de classe qui a un peu plus de mal que toi, ...

Mais *aider quelqu'un chaque jour* ne veut pas dire qu'il faut aider uniquement une personne par jour. Au contraire, on a très souvent l'occasion de se mettre au service des autres, et il ne faut pas hésiter à proposer ton aide, dès que tu peux te rendre utile.

## *Obéir à la Loi de la Meute*

Comme le Peuple Libre de la forêt de Seeonee, la Meute a une Loi que chacun doit s'efforcer de respecter, comme on respecte les règles d'un jeu.

Ainsi, la Meute sera agréable pour tous et chacun y aura sa place.

## *Et...*

Le début du texte de la Promesse est le même tous les louveteaux-louvettes. Mais tu as peut-être envie de promettre quelque chose en plus. Le *Et...* est là pour ça, pour te permettre de finir ta Promesse sur un point qui te tient à cœur.

## Le Rocher du Conseil

Quand le « peuple libre » se réunit, les jeunes loups prennent place au Rocher du Conseil, autour des vieux loups. Tous les loups sont là, bien serrés, épaule contre épaule, ils forment un petit cercle, car les paroles qui sont dites au Conseil n'appartiennent qu'à la Meute, et non aux oreilles indiscrètes de la jungle, ni à Tabaqui, ni à Shere-Khan.

Chaque louveteau prend la parole en agitant les oreilles, pour participer activement à la vie de la Meute : donner des idées pour l'aménagement du local, pour les sorties à venir ou même pour le camp, donner son avis sur les activités, ...

Si tu prends la parole sans l'avoir demandé à Akéla, tous les louveteaux et louvettes feront pareil et plus personne n'écouterà personne. Prend donc l'habitude de lever les oreilles et tu verras, le Rocher du Conseil deviendra vraiment intéressant et utile.



# Le Grand Hurlement

Au début du conseil, la Meute pousse parfois un Grand Hurlement pour rappeler que chaque louveteau, chaque louveteau a fait sa Promesse et veut la tenir.

Lorsque tous les loups se sont mis en cercle en petit loup, Akéla demande à l'un d'entre eux de venir pousser le Grand Hurlement. Le louveteau vient au milieu du conseil en petit loup et, regardant Akéla, il crie en articulant bien : « A-KE-LA, nous ferons de notre mieux ». Akéla demande : « De votre mieux loups ? » et toute la Meute répond : « Oh oui, de notre mieux, mieux, mieux, mieux, mieux ». Pendant ce cri, tous les loups ensemble sautent en l'air et font le salut en portant les deux mains des deux côtés de la tête parce que tu feras de ton mieux avec les deux mains, et pas d'une main seulement.



## **Le Conseil au Clair de Lune**

Dans la jungle, à chaque nouvelle lune, les familles de loups présentaient leurs nouveaux loups à la Meute. C'est aussi là que les petits d'homme sont reçus par la Meute et reçoivent leur nom de jungle.

Lorsqu'ils ont préparé et réussi un brevet, c'est à ce moment que la Meute reconnaît leur nouvelle compétence et leur remet un insigne de brevet.

## **Le Conseil d'Akéla**

Lorsque les chefs souhaitent prendre une décision rapidement, ou s'il y a un problème dans une sizaine qui ne nécessite pas la présence de tous les louveteaux, les chefs se réunissent avec les sizeniers et parfois les sous-sizeniers en Conseil d'Akéla.

Les trois types de conseil peuvent avoir lieu pendant une sortie, un week-end ou le camp.



Seigneur, rassemblés près des tentes,  
Pour saluer la fin du jour  
Tes loups laissent leurs voix chantantes  
Monter vers Toi, pleines d'amour  
Tu dois aimer l'humble prière  
Qui de ce camp s'en va monter  
Ô Toi qui n'avais sur la Terre,  
Pas de maison pour t'abriter



Paroles de Baloo

Vieille chanson française

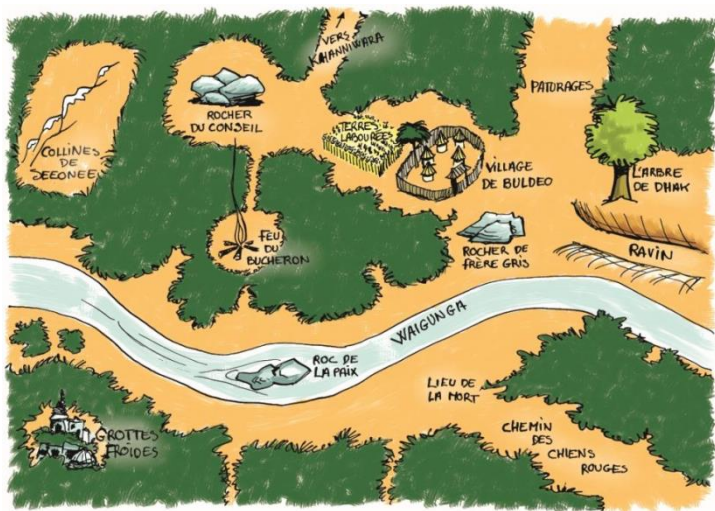
**Allegro**

The musical score is written on six staves in G major (one sharp) and 2/4 time. The melody is simple and rhythmic, with lyrics written below each staff. The lyrics are in French and tell a story about a wolf's perspective on being hunted.

Oui c'est nous les Lou-ve-teaux, et lou-vettes de Fran-  
ce, Bonne o-reille et fin mu-seau, œil vif et dents blan-  
ches. Qui pré-ten-dait que les Loups ne se  
trou-vaient plus chez nous? Des loups de ja-  
dis voi-ci tous les fils, Nous cher-chons, nous trou-  
vons, nous suivons leurs tra-ces Pour par-tir en chas-sé

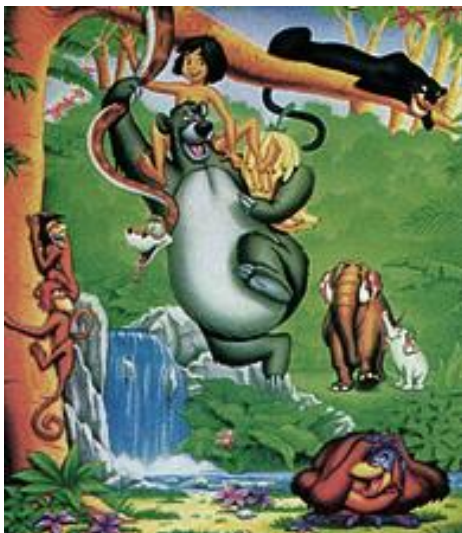
1. Oui c'est nous les louveteaux, et louvettes de France.  
Bonne oreille et fin museau, œil vif et dents blanches.  
Qui prétendait que les loups ne se trouvaient plus chez nous ?  
Des loups de jadis, nous sommes les fils  
Nous cherchons, nous trouvons, nous suivons leurs traces  
Pour partir en chasse.
  
2. Les vieux loups, Baloo, Hathi, sont ceux qui nous mènent,  
Nous évitons Tabaqui, le tigre et la hyène.  
Nous écoutons Akéla, Mère Louve et Bagheera.  
Et de notre mieux, nous ouvrons les yeux  
Nous cherchons, nous trouvons, nous suivons leurs traces  
Pour partir en chasse.
  
3. Et quand nous serons plus grands, les loups que nous sommes  
Quitterons griffes et dents pour être des hommes.  
Nous serons des éclaireurs pleins d'adresse et de vigueur.  
Et les petits loups, regardant vers nous,  
Chercheront, trouveront, et suivront nos traces,  
Pour partir en chasse.

# La carte de la Jungle



# Le Livre de la Jungle

A la fin du XIXe siècle, l'écrivain Rudyard Kipling publie en Angleterre un livre dans lequel il raconte les aventures d'un enfant recueilli par une Meute de loups : « Le livre de la Jungle » connaît un succès immédiat auprès des parents anglais.



Lorsque Baden-Powell crée le scoutisme, il utilise cette histoire pour expliquer la vie en groupe aux enfants de ton âge. C'est pour cela que tu t'appelles louveteau ou louvette.

En 1979, Walt Disney en a fait un dessin animé désormais célèbre.

# L'histoire de Mowgli



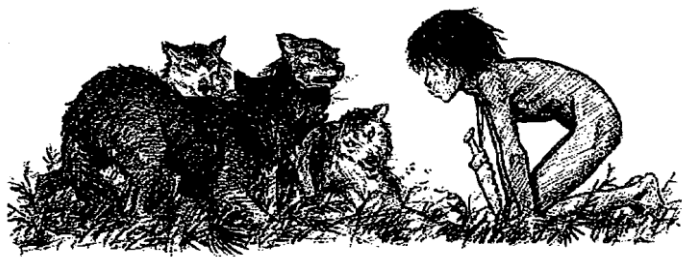
Un soir dans la jungle, Shere-Khan, le gros Tigre cruel et lâche, voulant faire un bon dîner en dévorant une famille de paisibles bûcherons, manqua son coup et retomba... au beau milieu des braises encore ardentes du feu du campement !

Il fut cruellement brûlé et s'en fut cacher sa honte et sa douleur plus épais des fourrés, geignant lamentablement, tout clopin-clopant sur ses pattes meurtries, tandis que les bûcherons s'enfuyaient épouvantés d'un autre côté.

Or, dans leur affolement, ils avaient abandonné un de leurs enfants : un tout petit garçon aux jambes encore hésitantes.

Mais ce petit garçon était très brave, et au lieu de pleurnicher, il se leva et se mit à marcher comme il put à travers la forêt obscure.

C'est ainsi qu'il fit la rencontre d'un loup, qui bien loin de le dévorer, le prit très délicatement dans sa gueule et l'emporta dans la caverne qu'il habitait avec sa famille : la mère louve et quatre petits. Père Loup et Mère Louve trouvèrent le « petit homme » si gentil, qu'ils décidèrent de l'adopter et lui donnèrent le nom de Mowgli – c'est-à-dire « la Grenouille », parce qu'il n'avait pas de poils sur le corps comme les grenouilles.



Furieux de voir sa proie accueillie par des loups, Shere-Khan fit alors tout son possible pour dissuader les loups du Clan de Seeonee d'admettre Mowgli parmi eux.

Mais Baloo, le vieil Ours qui enseignait la Loi de la Jungle aux Louveteaux, parla en sa faveur ; et Bagheera, la

grande Panthère noire, ayant offert un taureau qu'elle avait tué à la chasse, l'adoption du petit d'homme fut décidée au Rocher du Conseil.

Mowgli grandit donc en compagnie des petits loups et apprit à se débrouiller tout seul dans la jungle. Bientôt, en



vivant avec Bagheera, il sut grimper et nager aussi bien qu'il savait courir. Baloo, en bon vieil ours brun qu'il était, lui apprit toutes les coutumes et les astuces de la Jungle. Il avait des amis partout, excepté Shere-Khan, les Bandarlogs, un groupe de singes malpropres et sans Loi, et Tabaqui, le chacal flatteur et paresseux qui rôde partout en



racontant des mensonges pour essayer de récupérer les restes des animaux tués par les vrais chasseurs.

Mowgli appris à s'en méfier ; il vécut aussi beaucoup de chasses dans la jungle, par exemple celle où il dirigea les buffles dans une charge où il parvint à terrasser Shere-Khan.

Après ces années de chasse joyeuse dans la jungle, il arriva un jour où une nouvelle route vers les hommes s'ouvrit à lui. Mowgli quitta donc la Meute de Seeonee et retourna au village des hommes qu'il avait quitté alors qu'il n'était qu'un petit enfant.



# Qui vit dans la Jungle ?

## BALOO

Le vieil ours brun  
Le Sage de la Jungle



## AKELA

Le vieux loup solitaire  
Chef du clan de Seeonee

## BAGUERRA

La panthère souple  
Chasseuse redoutée de  
la Jungle



## PÈRE ET MÈRE LOUVE

Les parents  
adoptifs de  
Mowgli



## RIKKI TIKKI TAVI

La mangouste



## KAA

Le python du rocher



## CHIL

Le vautour  
annonciateur des  
événements

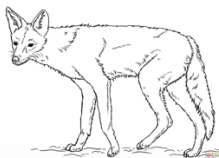
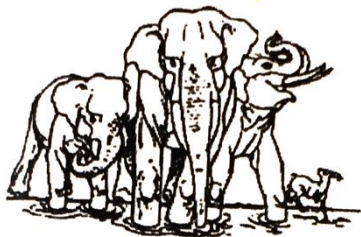
## SHERE-KHAN

Le tigre  
boiteux



## HATHI

L'éléphant, maître  
de la jungle



## TABAQUI

Le chacal  
Peureux et menteur

## MANG

Messagère de  
la nuit.



## FRÈRE-GRIS

Le frère de  
Mowgli



## Les BANDAR LOG

Des singes sans loi  
Vantards et batailleurs



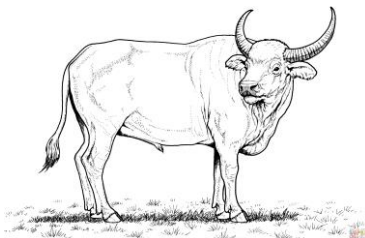
**SAHI**

Le porc-épic  
bavard



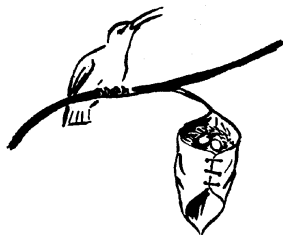
**RAMA**

Le buffle  
dominant



**DARZEE**

L'oiseau  
chanteur



**PHAO**

Le chef du  
2<sup>ème</sup> clan de  
Seeonee



**WON-TOLLA**

Le loup solitaire  
à 3 pattes



# Jésus et la Bible

Les louveteaux ne sont pas les seuls à avoir une Loi ; les chrétiens aussi en ont une, que Jésus a résumé ainsi :

- *Tu aimeras le seigneur ton Dieu de tout ton cœur, de toute ton âme et de toutes tes forces*
- *Tu aimeras ton prochain comme toi-même.*

Il s'agit donc d'aimer, sincèrement. C'est difficile, mais il nous a donné l'exemple. Mais au fait, sais-tu qui était Jésus ?

## Jésus

Jésus est né en Palestine il y a 2000 ans. C'est son anniversaire que nous fêtons tous les ans à Noël.

Quand il eut 30 ans, il commença à se promener dans son pays et à rencontrer beaucoup de gens. Il leur parlait et leur disait comment vivre, comment servir Dieu et servir les autres pour être heureux. Ceux qui croyaient en lui l'appelèrent « Fils de Dieu ».

Ce qu'il disait n'a pas plu aux chefs de son pays. Ils le firent tuer en le crucifiant, c'est-à-dire en le clouant sur une croix comme les bandits de l'époque.

Mais trois jours après sa mort, ceux qui avaient aimé Jésus le virent de nouveau vivant et dirent que Dieu l'avait

ressuscité. Beaucoup de gens se mirent à croire en Jésus et à essayer de vivre comme il l'avait dit.

Aujourd'hui encore, tous les chrétiens croient que Jésus-Christ est toujours vivant et qu'il nous invite à nous aimer les uns les autres.



## La Bible

La Bible est composée de deux livres :

- L'Ancien Testament raconte la création du monde, son organisation politique et religieuse. On y parle d'Adam, de Noé et de l'arche, de Moïse qui fit sortir les Hébreux d'Egypte, des prophètes d'Israël qui annoncent la venue d'un messie.
- Le Nouveau Testament raconte dans les Evangiles la vie de Jésus, le Messie, l'« Envoyé de Dieu », ainsi que des lettres écrites par les Apôtres.

A la Meute, tu auras l'occasion de lire ou d'écouter des passages de la Bible, de donner ton avis dessus et d'en discuter avec les autres louveteaux lors des « moments spis », en camp ou en sortie.

# Etre protestant



Etre protestant, c'est une façon particulière d'être chrétien, c'est-à-dire de croire en Dieu et en Jésus-Christ.

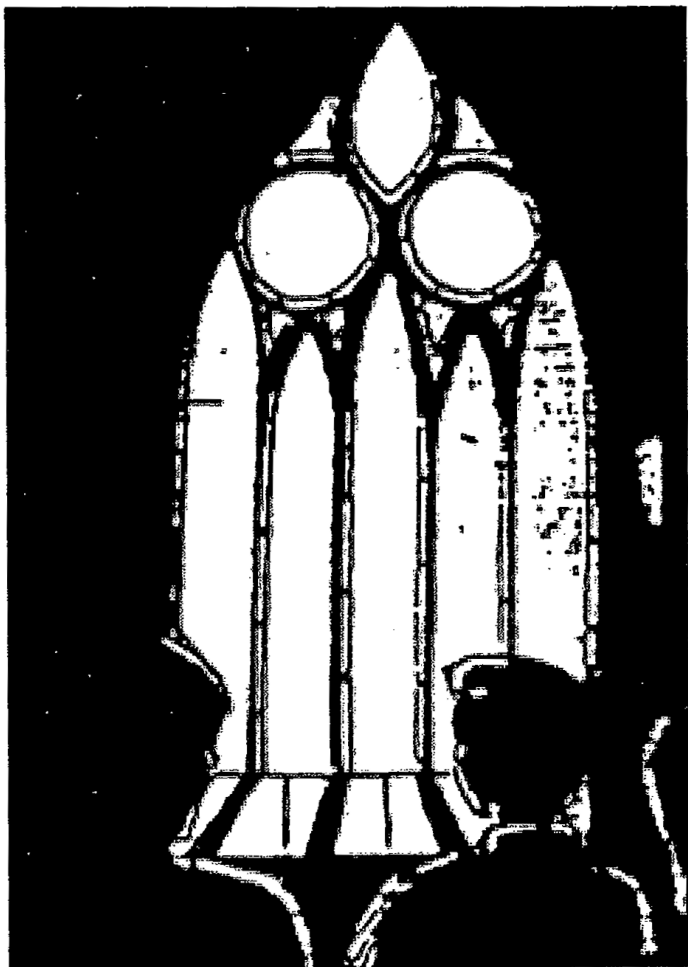
Cela veut dire :

- Croire que les hommes peuvent parler directement à Dieu et qu'à travers son message révélé par la Bible, chacun trouve la façon dont il veut croire en lui.
- Que le bonheur et la vie éternelle nous sont donnés gratuitement, en signe de son amour pour nous.

Les protestants considèrent que Dieu nous aime et fait confiance aux hommes comme eux font confiance à Dieu.

Pour eux, Dieu ne veut pas nous punir pour nos erreurs et nos fautes, et il sait que nous ferons de notre mieux pour être toujours plus serviables, plus gentils, plus agréables avec les autres.

Ainsi, ceux qui servent Dieu ne le font pas parce qu'ils craignent d'être punis, mais parce que cela lui fait plaisir et leur fait plaisir.





En faisant ta Promesse, tu t'es engagé dans la Meute. Tu vas maintenant préparer tes brevets. Avec les brevets tu vas pouvoir développer des capacités dans les domaines qui t'intéressent.

Passer un brevet, c'est :

L'occasion pour toi  
de découvrir  
plein de choses nouvelles  
La possibilité de mettre  
tes talents  
au service de tous.

Quand tu as choisi le brevet que tu veux préparer, va voir les chefs pour leur demander conseil, trouve ce que tu veux faire de particulier dans ce brevet et note-le sur ce carnet. Puis, chez toi, ou pendant quelques sorties, réalise les activités prévues.

Certains brevets peuvent être faits à plusieurs : parles-en à tes copains pour savoir si vous voulez en préparer un ensemble.

Une fois que tu as obtenu un brevet, couds l'insigne sur ta manche droite ; la Meute saura alors qu'elle peut compter sur toi dans ce domaine.

# Brevets



«Comme ça, c'est parfait.  
Surtout, ne bouge plus !!»

# Choix des brevets

Reporte-toi à la page indiquée en face de chaque brevet pour savoir à quoi il correspond.

## Brevet blancs

Ami(e) de la Bible	p. 61
Ami(e) des plantes	p. 62
Ami(e) des animaux	p. 64
A toi de jouer !	p. 65

## Brevets bleus

Explorateur(trice)	p. 68
Documentaliste	p. 69
Musicien(ne)	p. 70
Troubadour	p. 71
Observateur(trice)	p. 73
Reporter	p. 74

## Brevets verts

Ami(e) de la montagne	p. 75
Ami(e) de la mer	p. 78

Bon(ne) campeur(se)	p. 79
Bon(ne) joueur(se)	p. 80
Pionnier(ère)	p. 82
Sportif(ve)	p. 83
Nageur(se)	p. 85
Patineur(se)	p. 86

## **Brevets jaunes**

Electricien(ne)	p. 87
Jardinier(ère)	p. 88
Artiste	p. 89
Bricoleur(se)	p. 90
Mains habiles	p. 91

## **Brevets rouges**

Guide	p. 93
Signaleur(se)	p. 94
Aide-secouriste	p. 95
Cuisinier(ère)	p. 97
Hôte(esse)	p. 99
Cycliste	p. 100



## **AMI(E) DE LA BIBLE**

Je sais où trouver l'histoire de Jésus et je connais les grands moments de sa vie.

Je sais trouver dans la Bible la Genèse, les Evangiles, les Psaumes.

Je trouve une histoire de la vie quotidienne pour illustrer un passage de la Bible par une parabole.

Je prépare et je réalise un mime sur un passage de la vie de Jésus ou une scène de l'Ancien Testament.

Réalisations :

-

-

-

**! Idée : Tu peux préparer et animer un moment spi avec un chef ou raconter la vie d'une personne biblique à la veillée.**

# AMI(E) DES PLANTES



Je sais faire la différence entre 5 champignons comestibles et vénéneux (cèpes, girolles, trompettes de la mort, amanites phalloïdes et amanites tue-mouches).

Je reconnais blé, colza, maïs, luzerne.

Je connais bouleau, chêne, châtaignier, hêtre et marronnier, et leurs bourgeons, leurs feuilles, leurs fruits et leur écorce.

Je m'occupe d'au moins une plante pendant l'année, chez moi ou au local

Réalisations :

-

-

-

**! Idée : Tu peux faire un herbier, ou écrire un petit article sur une plante de ton choix.**



# AMI(E) DES ANIMAUX



Je sais reconnaître 5 oiseaux dans la nature.

Je sais mouler des empreintes d'animaux, et je reconnais celles d'un chien, d'un chat, d'un loup, d'un lapin et d'un sanglier.

Je connais une espèce d'animal en voie de disparition, et je fais un album sur sa vie, ses habitudes et ce qui la menace.



Réalisations :

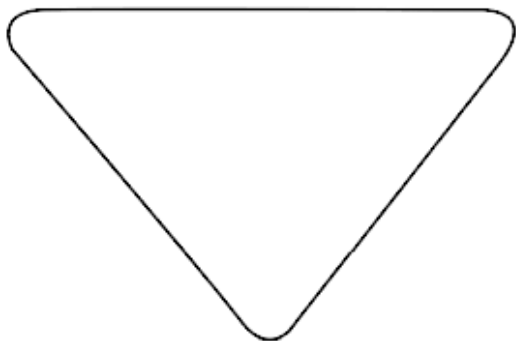
- 
- 
- 

! Idée : Si tu as un animal domestique, tu peux le dessiner, l'observer, et présenter tes observations à la Meute. Tu peux aussi fabriquer un nichoir.



A toi de jouer ! Il est maintenant temps de créer ton propre brevet.

Nom du brevet :



Réalisations :

-

-

-





# **EXPLORATEUR EXPLORATRICE**

Je sais lire une carte (échelle, courbes de niveaux et signes conventionnels).

Je connais mes mesures personnelles.

Je sais me servir d'une boussole.

Pendant l'exploration, je guide mon groupe pendant au moins une heure.

Je fais un plan du lieu du camp.

Réalisations :

-

-

-

! Idée : Tu peux faire le croquis d'un paysage vu depuis le lieu de camp ou pendant l'exploration, participer à la préparation d'une C.O. (course d'orientation), ...



## DOCUMENTALISTE

Je suis responsable de la bibliothèque de la Meute, je classe les livres et je tiens un fichier.

Je sais entretenir les livres.

Je lis deux livres et je les raconte à la Meute.

Je fais une collection d'images sur un thème et j'en fais une exposition.

Réalisations :

-

-

-

! Idée : Tu peux par exemple faire un sondage auprès des autres louveteaux pour savoir quel est leur livre préféré.

# MUSICIEN MUSICIENNE



Je sais jouer d'un instrument.

Je connais des chants de veillée.

Je sais accompagner des chants.

Je sais lire une partition.

Réalisations :

-

-

-



! Idée : Tu peux accompagner les chants lors d'une veillée, apprendre à un autre louveteau à jouer de ton instrument, ...



# TROUBADOUR

J'imité un personnage ou un animal en me déguisant et en le mimant, ou par un masque ou un bruitage.

J'invente et je raconte une histoire.

Je participe à l'animation d'une veillée.

J'apprends un chant à la Meute.

Réalisations :

-

-

-





# OBSERVATEUR OBSERVATRICE



Au jeu de kim, je regarde 24 objets pendant une minute, et je peux donner la liste d'au moins 16 d'entre eux.

Je sais suivre une piste avec les signes habituels.

Je reconnais 5 goûts et 5 odeurs.

Je reconnais une personne à la voix.

Après avoir suivi un louveteau sans me faire remarquer, je peux raconter tous ses faits et gestes.

Réalisations :

-



-

-

! Idée : Tu peux par exemple dessiner une personne ou un animal de mémoire.

# REPORTER



Je sais me servir d'un appareil photo et d'un magnétophone.

Je tiens le livre d'or d'une journée.

Je réalise dans la Meute ou à l'extérieur de celle-ci une enquête ou une interview, et je l'illustre avec des photos ou des dessins.

Je présente mon enquête ou mon interview à la Meute.

Réalisations :

-

-

-



**! Idée : Tu peux faire un reportage photo ou un petit dossier sur le thème de ton choix.**



## AMI(E) DE LA MONTAGNE

Je connais les plantes et animaux de nos montagnes.

Je connais les différents massifs montagneux français.

J'escalade un rocher avec les mains et les pieds.

Je sais préparer un pique-nique pour une petite randonnée en cherchant les aliments appropriés à l'effort fourni.

Je connais plusieurs métiers et plusieurs sports de montagne.



Au ski, j'ai le niveau 2ème étoile.

Je sais me protéger du froid.

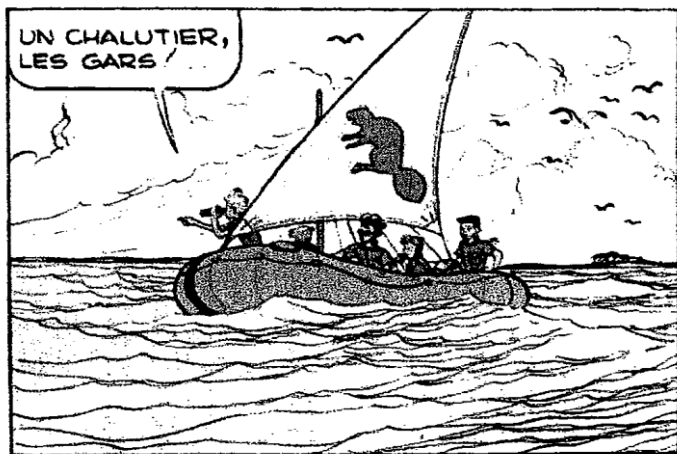
Réalisations :

-

-

-

! Idée : Tu peux, par exemple faire un petit exposé sur un sport ou un métier de la montagne en particulier.



« Une bouteille à la mer »

MiTacq

# AMI(E) DE LA MER



Je sais nager en mer, plonger, et diriger un petit voilier.

Je connais la signification des drapeaux que l'on hisse sur les plages.

Je connais les dangers de la plage, de la mer, et de la baignade de mer.

Je sais comment fonctionnent les marées.

Je connais plusieurs plantes marines, poissons, mollusques et crustacés.

Réalisations :

-

-

-

! Idée : Tu peux présenter ta collection de coquillage à la Meute ou expliquer le fonctionnement des marées à ta sizaine.



## **BON CAMPEUR BONNE CAMPEUSE**

Je sais faire mon sac pour partir en week-end et en camp.

Je garde mes affaires en ordre et je laisse les lieux de sortie et de camp propre.

Je sais m'installer chaudement pour dormir.

Je participe bien aux services de ma sizaine.

Réalisations :

-

-

-



**! Idée : Tu peux aider d'autres louveteaux à s'installer pour la nuit, ou monter la tente.**

# BON JOUEUR BONNE JOUEUSE



J'arbitre un jeu d'équipe.

J'organise un parcours sportif pour la Meute.

Je sais perdre avec le sourire.

J'ai un carnet de jeux que je complète souvent.

Réalisations :

-

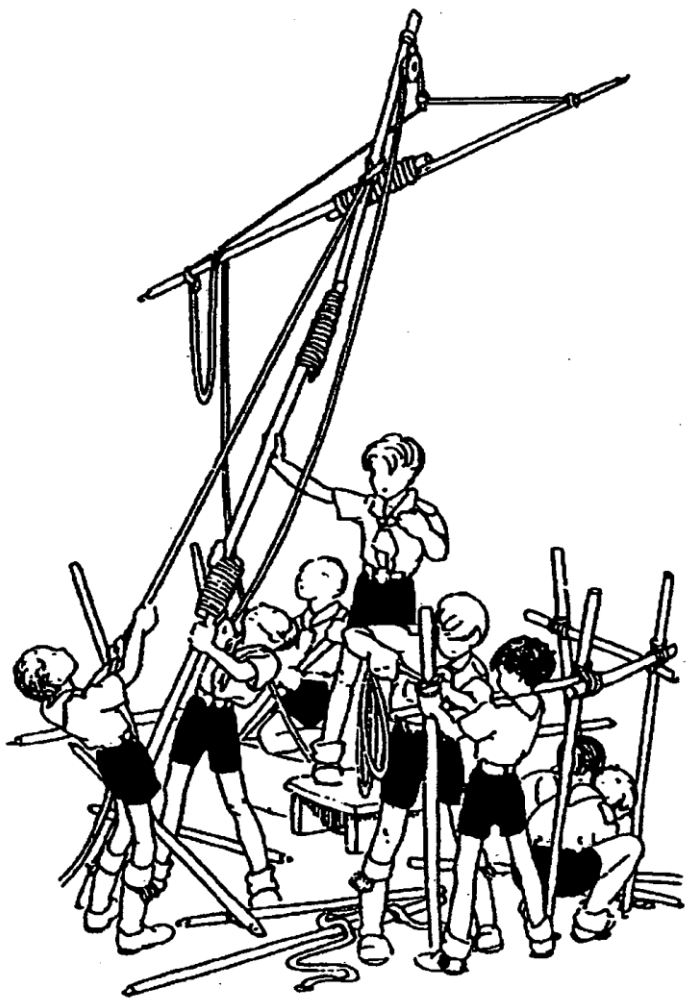
-

-



! Idée : Tu peux expliquer un petit jeu que tu connais ou que tu as inventé à la Meute.





# PIONNIER



Je connais :

- Le nœud plat
- Le nœud coulant
- Le nœud de pêcheur
- Le nœud de cabestan
- Le nœud de bois.

Je sais faire un brélage.

Réalisations :

-

-

-



! Idée : Tu peux faire un tableau de nœuds, ou bien une petite construction en bois et en ficelle.



# SPORTIF SPORTIVE

Je connais un sport individuel et ses règles.

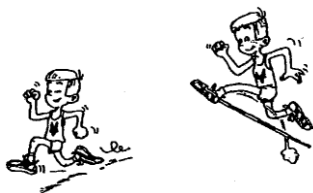
Je connais un sport collectif et ses règles.

Je cours 25 m en 5 secondes.

Je saute 1 m en hauteur.

Je saute 2 m 50 en longueur.

Je monte 3 m à la corde lisse.



Réalisations :

-

-

-

! Idée : Tu peux créer un parcours sportif pour la Meute, présenter le sport que tu pratiques, ...





## **NAGEUR NAGEUSE**

Je nage 50 m (si j'ai moins de 9 ans) ou 100 m (si j'ai plus de 9 ans).

Je fais la planche pendant 30 secondes.

Je sais plonger la tête la première.

Je vais chercher un objet sous l'eau par au moins 1 m de fond et le remonter.

Je nage 15 m avec un message sans le mouiller.

Je connais les règles de prudence à observer avant, pendant et après le bain.

Réalisations :

-

-

-

**! Idée : Tu peux expliquer les règles de prudence aux louveteaux de ton groupe d'explo, ...**

# PATINEUR PATINEUSE



Avec des patins en ligne ou à glace :

Je sais patiner en ligne droite en avant, en arrière et tourner.

Je sais descendre une pente et m'arrêter en bas en virant sur place.

Je fais un slalom.

J'entretiens mon matériel.



Réalisations :

-

-

-

! Idée : Tu peux apprendre à patiner à d'autres louveteaux, ...



## ELECTRICIEN(NE)

Je connais les dangers de l'électricité.

Je sais mettre un interrupteur sur un fil.

Je construis un jouet ou un appareil fonctionnant sur pile.

J'entretiens et je répare ma lampe de poche.

Je sais changer un fusible.

Réalisations :

-

-

-

**! Idée : Tu peux construire un jouet ou un appareil fonctionnant sur pile.**

# JARDINIER JARDINIÈRE



J'installe un bac à fleurs, et je m'occupe de plantes de fenêtre pendant au moins trois mois.

Je sais faire des semis en terre, des boutures et des repiquages.

Je connais les plantes et fleurs des parcs les plus proches de chez moi et du local.

Réalisations :



! Idée : Tu peux faire pousser des légumes pour la Meute, t'occuper des plantes vertes du local, ...





# ARTISTE

Je connais les couleurs primaires.

Je conserve le matériel de peinture en bon état (tubes, pinceaux, crayons, ...).

Je fais un dessin sur une feuille 40/50.

Je sais dessiner une tête de loup.

Je participe à une fresque.

Je réalise un modelage ou une sculpture.

Je fabrique un objet avec des éléments naturels.

Réalisations :

-

-

-

! Idée : Tu peux présenter la vie et l'œuvre d'un artiste, ou encore créer une petite bande dessinée.

# **BRICOLEUR**

# **BRICOLEUSE**



Je sais utiliser et ranger les outils dont j'ai besoin (marteau, tournevis, ...)

Chaque fois que l'occasion se présente, j'ouvre les boîtes de conserve, les bouteilles.

Je cloue et je visse proprement.

Je sais enlever un clou proprement.

Je sais remplacer une ampoule, réparer une crevaison à l'aide d'une rustine, recoller une assiette cassée.

Réalisations :

-

-

-

**! Idée : Tu peux réaliser un petit objet utile pour la Meute.**



## MAINS HABILES

Je réalise un petit objet à partir de petits matériaux : chiffons, allumettes, papier, carton, bouchons...

Je me spécialise dans l'artisanat de mon choix et je réaliser un objet pour la Meute ou pour l'offrir à quelqu'un.

J'entretiens mon matériel.

Je sais recoudre un bouton et je couds moi-même mes insignes sur mon uniforme.

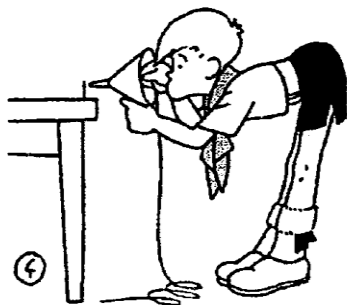
Réalisations :

-

-

-

! Idée : Tu peux présenter le travail d'un artisan à la Meute, ...





## GUIDE

Je sais montrer le chemin ; pour cela, je donne des indications précises sur un itinéraire à suivre.

Je connais bien mon pays ou ma ville et je suis capable de guide un(e) ami(e) en lui présentant les curiosités historiques et géographiques.

Je sais prendre un billet de train ou un ticket de métro.

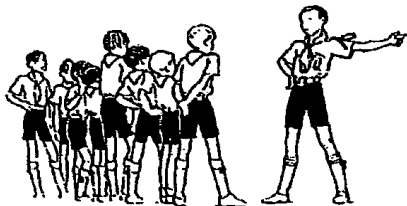
Je sais lire une carte et je reconnais au moins 5 des signes conventionnels.

Réalisations :

-

-

-



# SIGNALEUR SIGNALEUSE



///-...-/-...-/.·/.-/-//·-/-...-/-...//·/·- -

Je connais le morse.

Je fais une transmission en morse.

Je sais téléphoner partout en France.

Je sais envoyer un courriel.

Je connais trois codes secrets.

Réalisations :

-

-

-



! Idée : Tu peux inventer un code secret et le proposer pour un jeu.



# **AIDE SECOURISTE**

Je connais les règles d'hygiène.

Je sais soigner une écorchure, une coupure ou une brûlure.

Je sais soigner un saignement de nez.

Je sais retirer une écharde.

Je sais soigner une piqûre d'insecte.

Je connais le contenu de la pharmacie de la Meute.

Je sais lire la température.

Je sais faire une tisane et une bouillotte.

Je sais alerter les secours.

Je connais le numéro des pompiers et du SMU.

J'ai l'adresse et le numéro de téléphone du médecin et du pharmacien le plus proche.

Je connais les précautions contre les dangers du feu et je sais éteindre des vêtements en feu.







## **CUISINIER CUISINIÈRE**

Je participe à la préparation de mes sandwiches pour les sorties louveteaux.

Je fais entièrement un repas pour trois ou quatre personnes : menu, courses, préparation, présentation, vaisselle, nettoyage de la cuisine.

Un bon cuisinier ne laisse pas de chantier derrière lui ! Je fais la vaisselle régulièrement et je trouve des astuces pour le rangement de la cuisine au camp.

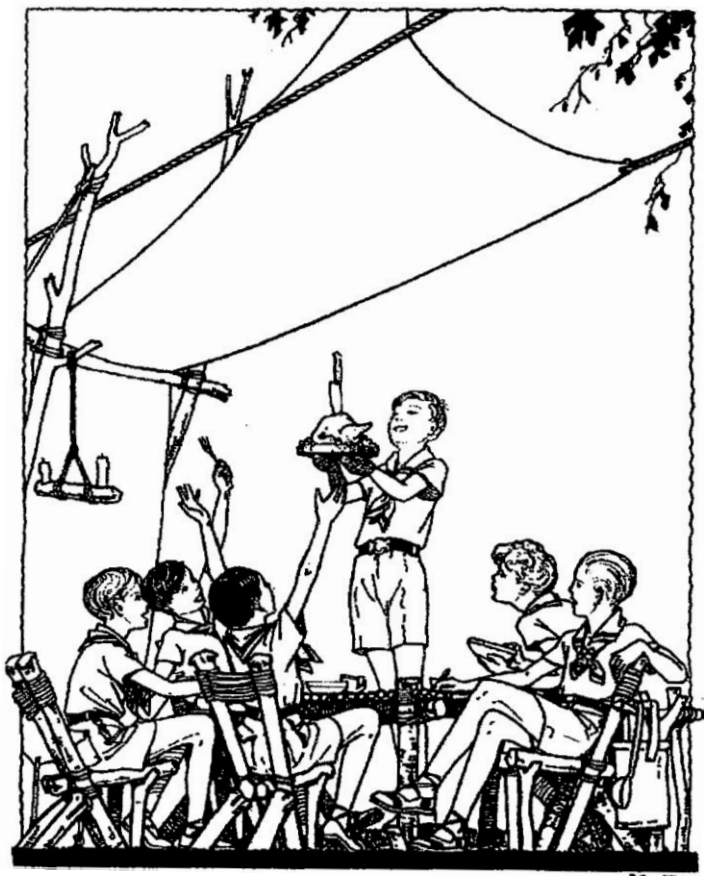
Réalisations :

-

-

-

**! Idée : Tu peux faire une grosse tarte ou un gros gâteau pour une sortie de Meute, ou bien tenir un carnet de recettes.**





# HÔTE HÔTESSE

Je sais accueillir et organiser une fête.

Je connais les règles d'hygiène.

J'aide à maintenir le coin de sizaine propre et rangé.

Je décore une pièce pour une fête ou une occasion particulière.

Réalisations :

-

-

-



! Idée : Tu peux faire un petit livret d'accueil pour les nouveaux arrivants à la Meute, ou organiser une fête de Meute.

# CYCLISTE



Pour pouvoir rendre service avec rapidité, je roule à vélo correctement et prudemment, et je respecte le code de la route.

Je connais les différents types de vélos : vélo de ville, de course, VTT, VTC...

Je connais les panneaux : Attention – Sens obligatoire – Stop – Sens interdit – Accès interdit aux vélos.

J'entretiens ma bicyclette : je sais réparer la chambre à air, remettre un pneu, graisser la chaîne, régler les freins.

Réalisations :

-

-

-

**! Idée : Tu peux rendre service pendant les vacances en allant faire des courses à vélo.**

## Première et deuxième étoile

Te voici louveteau ou louvette. Tu as certainement prononcé ta Promesse ; peut-être as-tu même déjà passé quelques brevets. Mais veux-tu devenir un loup encore plus complet, et ouvrir les deux yeux avec lesquels un Vieux Loup voit et observe tout ce qui se passe dans la Jungle.

Il te faudra pour cela préparer la première étoile, puis la deuxième un peu plus tard. Ce qu'il faut faire pour obtenir ces étoiles peut paraître difficile à un louveteau, mais cela en vaut vraiment la peine.

Essaye, tu verras bien.

Et bonne chance !





## *1<sup>ère</sup> étoile*



- Avoir fait sa Promesse
- Connaître le chant des louveteaux
- Faire le plan de son quartier
- Connaître le code du piéton
- Laver ses chaussettes et son foulard
- Faire son lit
- Savoir faire tes courses et rendre la monnaie
- Savoir soigner une petite plaie
- Ecrire l'adresse et le numéro de téléphone de son médecin sur le Piste de Jungle
- Savoir faire une galipette, jouer à saute-mouton, sauter à cloche-pied
- Savoir être propre, se laver les dents, les mains, les pieds, les ongles, les oreilles
- Reconnaître le bois vert et le bois mort et savoir pourquoi il ne faut pas éplucher les arbres
- Faire un paquet cadeau
- Faire un masque en papier
- Savoir lire l'heure
- Connaître les grands événements de la vie de Jésus
- Dessiner un passage de la vie de Jésus



## 2<sup>ème</sup> étoile



- Expliquer la Loi de la Jungle
- Faire un objet utile
- Observer et présenter un grand domaine de la nature (ciel, prés, forêts, ferme, ...)
- Savoir garder ses affaires rangées
- Coudre un bouton
- Laver son uniforme
- Connaître les 4 points cardinaux et savoir utiliser une boussole
- Savoir lire une carte
- Savoir téléphoner
- Savoir lire un horaire de train
- Connaître les dangers de la saleté sur une plaie
- Connaître les règles d'hygiène
- Savoir changer une ampoule et connaître les dangers de l'électricité
- Lancer un ballon à 6 m, de chaque main
- Sauter 15 tours à la corde
- Dire un message de 15 mots après une course de 300 m
- Présenter un sketch ou une chanson à la Meute
- Expliquer un passage de la vie de Jésus
- Raconter un événement de l'Ancien Testament

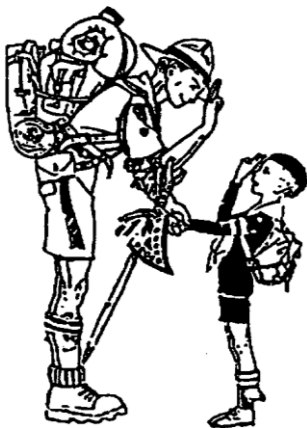
## Le passage aux éclais

Comme Mowgli dans la Jungle, tu as vécu de belles aventures avec la Meute. Que de souvenirs, de rires, de gags !

Que de chemin parcourus en explo, de chants appris et de découvertes réalisées !

Après ses années de chasse joyeuse avec le clan des loups, Mowgli était devenu un chasseur habile et connaissait bien la jungle. Mais peu à peu, il avait grandi. Et l'heure vint pour lui de quitter la Jungle pour suivre une nouvelle route vers les hommes.

Toi aussi, tu grandis chaque jour, et le moment viendra où tu quitteras la Meute pour rejoindre des filles ou des garçons plus âgés. Réjouis-toi, de nouvelles aventures passionnantes t'attendent chez les éclaireuses et les éclaireurs !



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

Ciao, vieux Loup !

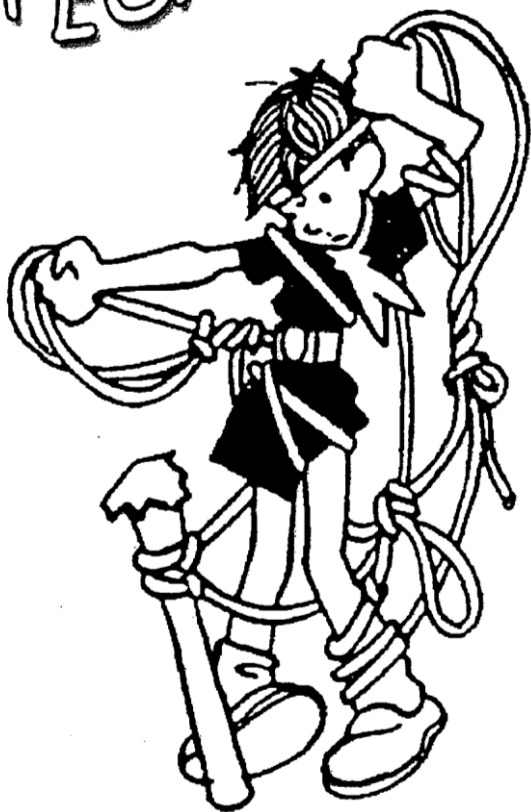


## Technique scout...

- Quelques nœuds	p.107
- Brêlages	p.108
- Signes de piste	p.109
- Savoir lire une carte	p.110
- Orientation	p.111
- Codes secrets	p.113
- Premiers secours	p.116
- Petits bobos	p.118



# TECHNIQUE



# Quelques nœuds

Aux louveteaux, les nœuds servent très souvent.

Mais ce ne sont pas les mêmes qui servent à faire ses lacets et pour fixer une bâche. Les cinq nœuds de cette page sont les plus utiles.



- Pour commencer un paquet ou attacher une ficelle a un point fixe, le nœud coulant est facile à faire.

- Résistant, le nœud plat réunit deux ficelles de même diamètre.



- Le nœud de tisserand sert à attacher deux ficelles de grosseurs différentes.

- Facile à défaire, le nœud de pêcheur permet de rallonger une corde ou une ficelle.



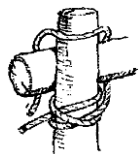
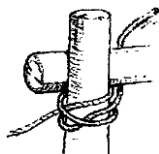
- Le nœud de cabestan sert à amarrer une corde à un piquet ou un arbre.



# Les brêlages

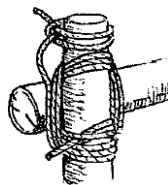
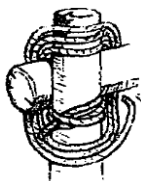
Un brêlage permet d'assembler deux perches en bois à angle droit, à l'aide de ficelle solide, souvent du sisal. En camp, il peut servir pour fabriquer une table et des bancs, ou pour construire une cabane.

1) Commencer par un nœud de bois ou de cabestan.



2) Faire passer la ficelle sous la perche horizontale et sur la perche verticale.

3) Faire trois tours en serrant fort.



4) Passer ensuite la ficelle sur la perche horizontale et sur la perche verticale.

5) Faire des tours en serrant fort.

6) Terminer par un nœud de cabestan.

## Signes de piste

Une piste est faite pour indiquer discrètement un chemin à travers les bois et les champs. Les indiens traçaient des pistes pour permettre à ceux de leur tribu de les suivre sans se faire voir des ennemis.

Toi aussi, tu auras à suivre des pistes pendant les jeux. Tu y trouveras peut-être les signes suivants :



Direction à suivre



Direction à éviter



Attendre ici



Message caché à 3 pas



Danger (2 exemples)



Obstacle à franchir



Nous nous sommes séparés  
(3 à gauche, 2 à droite)



Direction du camp



Fin de piste (2 exemples)

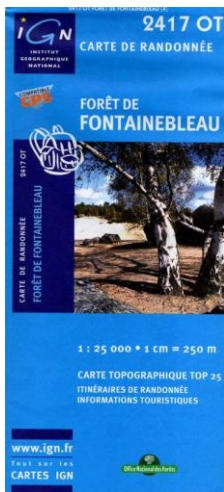
Mais une piste, cela peut-être aussi :

- Des bouts de laines accrochés aux branches
- Un parfum à suivre d'arbre en arbre
- Une flûte qui égrène ses notes de loin en loin

# Savoir lire une carte

Lorsque tu pars en balade ou en expo dans une région inconnue, il est nécessaire d'emporter une carte pour éviter de te perdre.

Mais ne prends pas n'importe laquelle : en effet, les cartes Michelin sont pratiques pour voyager en voiture, mais ne te serviront à rien pour trouver ton chemin en forêt.



La carte idéale pour la randonnée est la carte IGN au 1/25000e :

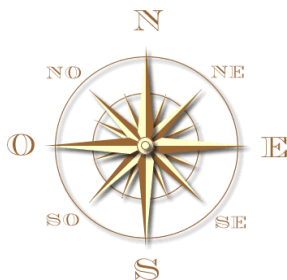
- 1cm sur la carte représente 250 m dans la réalité.
- Les chemins et les GR (sentiers de grandes randonnées) y sont représentés.

# La boussole

Ce sont les Chinois qui ont découvert qu'une aiguille aimantée indique toujours la même direction.

L'aiguille aimantée (rouge ou bleue) de ta boussole indique toujours le nord.

LE cadran représente une *rose des vents* (comme sur le dessin en dessous), qui indique les principales directions. Les quatre principales sont : le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest.



Une direction suivie à l'aide d'une boussole s'appelle un azimut. Regarde la page suivante pour apprendre à suivre un azimut.

Pour suivre un azimuth, c'est la mesure d'un angle, il se donne en degré :

- Fais tourner le cadran gradué de ta boussole pour amener le chiffre de l'azimut en face du repère fixé ;
- Tiens la boussole horizontale et pivote sur toi-même jusqu'à ce que l'aiguille aimantée vienne sur le Nord ;
- Tu te trouves face à ton azimuth, tu peux avancer tout droit.



Surtout éloigne-toi des objets en fer car ces derniers pourraient faire dévier l'aiguille aimantée de ta boussole. Ne la range pas non plus dans une boîte en fer.



# Morse et codes secrets

Si tu cries très fort, jusqu'où t'entendra-t-on ? Avec un sifflet, le son ira beaucoup plus loin, ou la nuit, avec une lampe, on t'apercevra de très loin.

Mais comment peux-tu faire dire des mots à ton sifflet ou à ta lampe ? Tout simplement en te servant du MORSE.

A chaque lettre de l'alphabet correspond un mot. Pour traduire une lettre en morse, remplace chaque syllabe du mot :

-par un point (.) si elle ne contient pas la lettre "o"

-par un trait (-) si elle contient la lettre "o"

A	.-	Allo	N	-.	Note
B	-...	Botanique	O	---	Ostrogoth
C	-.-. .	Coca-Cola	P	.-..	Philosophie
CH	----	Choco-bonbons	Q	--.-	Quoquorico
D	-..	Dominé	R	.-.	Rigoler
E	.	Eh !	S	...	Sirène
F	..-. .	Farandole	T	-	Thon
G	--.	Gondole	U	..-	Union
H	....	Heureusement	V	...-	Valparaiso
I	..	Ici	W	.-..	Wagon d'or
J	.-... .	J'ai mon loto	X	-..-	Trocadéro
K	-.-	Koïnor	Y	-.--	Yoshimoto
L	.-..	Limonade	Z	--..	Zorro est là
M	--	Moto			
1	.----		6	-....	
2	..---		7	--...	
3	...--		8	---..	
4	....-		9	----.	
5	.....		0	-----	

Mis à part le morse, énormément de codes existent. En voici quelques-uns parmi les plus utilisés.

## Le code Avocat

Chaque lettre du message est remplacée selon la règle suivante :

A = K (A vaut K), B = L, C = M, ...

## Le code Cassis

Chaque lettre de l'alphabet est numérotée de 1 à 26, mais en commençant par la lettre K = 6 (cassis), soit :

K=6, ... , Z = 21, A = 22, B = 23, ...

## Le code Maya

On l'appelle ainsi car il ressemble aux inscriptions Maya en Amérique du Sud.

A	B	C	J.	K.	L	S	W
D	E	F	M.	N.	O	V	Z
G	H	I	P.	Q.	R	U	Y
						T	X

Chaque lettre est remplacée par les traits et les points qui l'entourent. Par exemple :

A =  M =  S =  X = 

*Codes secrets de ta Meute ou de ta sizaine :*

# Hygiène

Si tu as mal à la tête, si tu as des frissons, si tu as mal au ventre ou envie de vomir, préviens vite les chefs. Mais il existe des règles simples à suivre tous les jours, qui permettent d'éviter la plupart des maladies que tu peux attraper en camp ou en sortie :

- Se laver régulièrement (dents et pieds compris)
- Porter des vêtements propres et secs.
- Changer de sous-vêtements (slip et chaussettes) tous les jours.
- Manger de tout sans excès.
- Soigner toutes les petites blessures, même les petites coupures.
- Aller régulièrement aux toilettes.
- Ne pas rester au soleil tête ou torse nu.

Si malgré tout cela, tu es à l'infirmerie, sois courageux, et suis bien les prescriptions du médecin même si c'est un peu long et que tu t'ennuies. Tu peux écrire à tes amis si tu ne peux pas recevoir de visite : ils te répondront et tu sauras ainsi comment va ta sizaine ou qui a gagné le grand jeu...



# Premiers secours

Protéger, alerter, secourir, c'est le mot de passe du secouriste.

## Protéger

C'est éviter que l'accident en entraîne un autre. Pense à te protéger (ne prends pas de risques), à protéger les blessés et les personnes présentes.

## Alerter

Alerter les secours, c'est facile et très important. Tu dois indiquer :

- La nature de l'accident
- Le lieu précis de l'accident
- Le nombre et l'état apparent des victimes.

Attends que la personne t'ait dit de raccrocher pour couper la communication.

En France, le numéro d'urgence est le 112.

## Secourir

Dans les cas graves et compliqués, laisse faire les professionnels (pompiers, Samu, ...). Il y a toutefois des principes simples que tu peux connaître :

- Ne déplace pas un blessé, sauf s'il court un danger immédiat (feu par exemple). En cas de déplacement, conserve l'alignement tête-cou.

- Couvre le blessé. Ne lui donne rien à boire, ni à manger.
- Rassure la victime, même si elle semble inconsciente. Si elle est consciente, fais-la parler régulièrement.
- En cas de perte de sang importante, appuie directement sur la plaie (avec un mouchoir), pour stopper l'écoulement.



# **Petits bobos**

## **Petites plaies :**

- Lave-toi bien les mains avant de soigner.
- Nettoie autour de la plaie avec du coton imbibé d'antiseptique, type Mercryl.
- Nettoie la plaie avec une compresse (le coton laisse des fibres), du centre de la plaie vers l'extérieur.
- Désinfecte avec un antiseptique.
- Si la plaie risque d'être salie, mets un pansement : compresse et sparadrap. Si on ne risque pas de salir la plaie, laisse-la à l'air libre.

## **Brûlure légère et coup de soleil :**

(Brûlure peu étendue et sans cloque)

- Passe sous l'eau froide pour calmer la douleur
- Si nécessaire, applique une pommade (type Biafine)

## **Ampoule**

- Protège-la avec un sparadrap. Evite de la percer.
- Si l'ampoule est déjà percée ou si tu dois marcher beaucoup, découpe la peau morte avec des ciseaux désinfectés à l'alcool. Applique un antiseptique puis un cicatrisant, et protège avec un pansement.
- Mieux vaut prévenir que guérir : pas de pieds nus dans les chaussures fermées. Pour une longue marche, mets deux paires de chaussettes et des chaussures pas trop neuves.

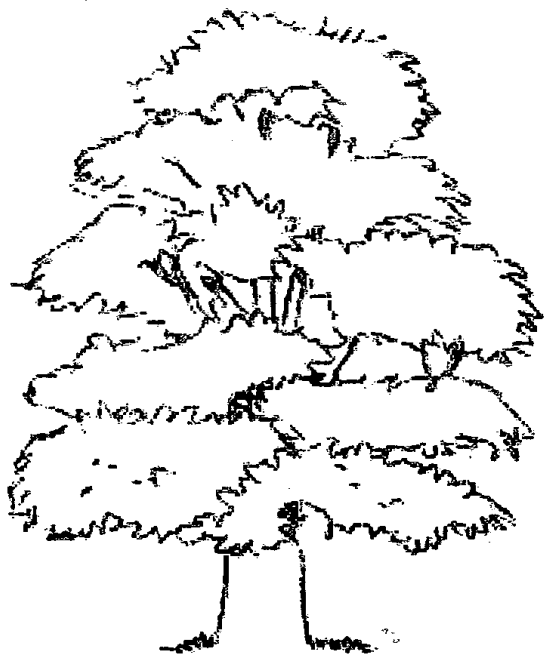
# Observer la nature

-Arbres	p. 122
-Oiseaux	p.124
-Etoiles	p.127





# Observer la nature...



# Les arbres

Connaître la vie de la forêt est important pour pouvoir la protéger. Parmi les éléments qui la composent, les arbres sont bien sur les plus nombreux et les plus faciles à observer. Mais sais-tu les reconnaître ?

Dans la forêt française, un arbre sur trois est un **chêne**. Son fruit est le gland, et son bois, lourd et résistant est un très bon bois de chauffage.



Après le **chêne**, le hêtre est l'arbre le plus courant des forêts. En France, on le trouve surtout dans le nord et en montagne. Son épais feuillage en fait le champion de l'ombrage. Ses fruits, les faines, sont comestibles.

Dressé vers le ciel, le **peuplier** est souvent planté en ligne le long des ruisseaux. En forêt, le peuplier le plus commun est le tremble, car son feuillage, toujours en mouvement, donne l'impression que l'arbre tremble.



L'écorce blanche du **bouleau** ne permet pas d'erreur d'identification : elle se détache en fines lamelles. Il occupe souvent les endroits dégagés pas les coupes ou les incendies.



Importé d'Asie au XVII<sup>e</sup> siècle, le **marronnier** est désormais l'arbre des cours d'école. Ses fruits, les marrons, sont très faciles à faire germer et à planter.



Avec ses feuilles en formes de fer de lance, le **châtaignier** n'est pas dur à identifier. A l'automne, ses bogues s'ouvrent et s'ouvrent et libèrent des châtaignes comestibles.

Apprécié en ville et au bord de routes pour sa croissance rapide, le **platane** a de grandes feuilles coriaces. Son écorce se détache par plaque; ses fruits, de grosses boules de graines, restent accrochés tout l'hiver.



A ne pas confondre avec le **hêtre**, le charme a des feuilles dentelées et plus petites. Son fruit (la samare) a la forme d'une hallebarde, et son bois dur et solide



brûle très bien.

Si on connaît ses fleurs, dont on fait la tisane, on sait moins que le **tilleul** peut devenir le plus haut (45 m) et le plus vieux des feuillus. Ses feuilles, abondantes, ont la forme d'un cœur.

# Les oiseaux

Ornithologue : c'est le nom qu'on donne au spécialiste des oiseaux. Peut-être deviendras-tu l'un d'entre eux...

Pour observer les oiseaux, habille-toi de couleurs ternes et choisis des observatoires bien camouflés. Sois silencieux, discret et patient !

Le **pic-vert**, à la tête rousse et aux ailes vertes, est identifiable par son "tac-tac-tac" caractéristiques.



Le **rouge-gorge** est le plus familier des petits oiseaux. Son plumage orange au ventre le rend facilement reconnaissable.

La **hulotte** est la plus grande (40 cm) des chouettes des bois. Elle chasse le soir dans les taillis.



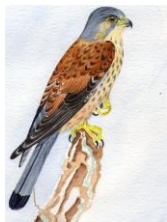


La **mésange bleue** a du bleu sur la tête et les ailes, mais son plumage est surtout jaune. Elle se nourrit surtout d'insectes et de graines.



La **pie**, amatrice d'objets brillants, possède un élégant plumage noir et blanc.

Le **martin-pêcheur** n'est pas facile à voir, tellement il plonge vite sous l'eau.



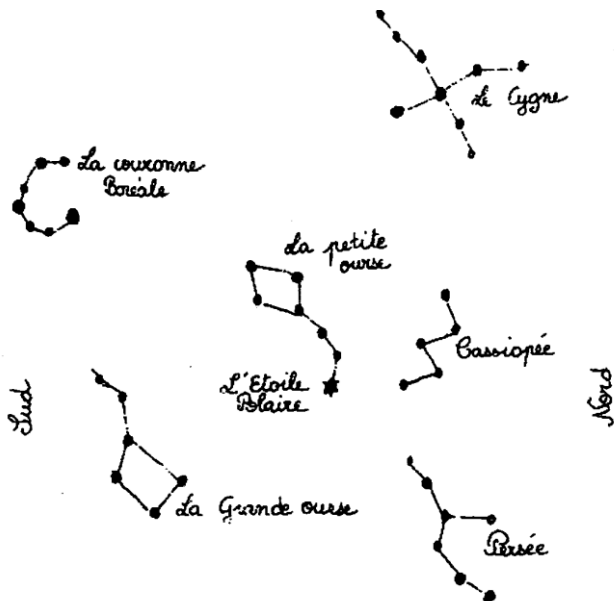
Le **faucon crécerelle**, ce petit rapace (35 cm) est un ami des paysans car il se nourrit de rats et de mulots.

Le **pinson** est le plus joli des petits oiseaux familiers. Le mâle a la tête gris ardoise, la poitrine rouge brique, les ailes noires et jaunes.



Le **merle** est un oiseau des jardins et des forêts. Noir au bec jaune, il se nourrit de vers et d'insectes.

# Les étoiles



Par temps clair on peut voir environ 2000 étoiles à l'œil nu et 3000 avec des jumelles.

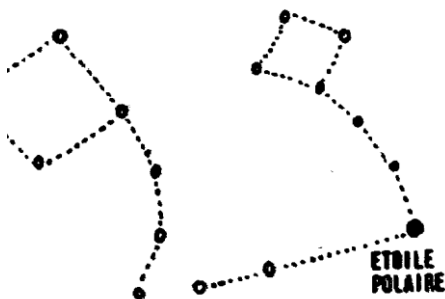
Les étoiles sont groupées en constellations. Si tu observes bien les étoiles, tu auras l'impression qu'elles tournent toutes autour de l'étoile Polaire.

Sais-tu que l'on peut s'orienter grâce aux étoiles ?

Il y a quatre constellations que tu dois connaître : Grande Ourse, Petite Ourse, Céphée et Cassiopee.

# L'étoile polaire

L'Etoile Polaire est située au Nord. C'est pour cela qu'on l'appelle parfois l'étoile des navigateurs. Elle est toujours fixe dans le ciel, contrairement aux autres étoiles qui bougent. Bien que pas très brillante, l'étoile polaire se repère facilement. C'est la dernière étoile de la queue de la Petite Ourse (ou petite casserole). On la situe facilement grâce à la Grande Ourse. Ne cherche pas les Ourses toujours au même endroit... car elles tournent avec les autres étoiles dans le ciel.



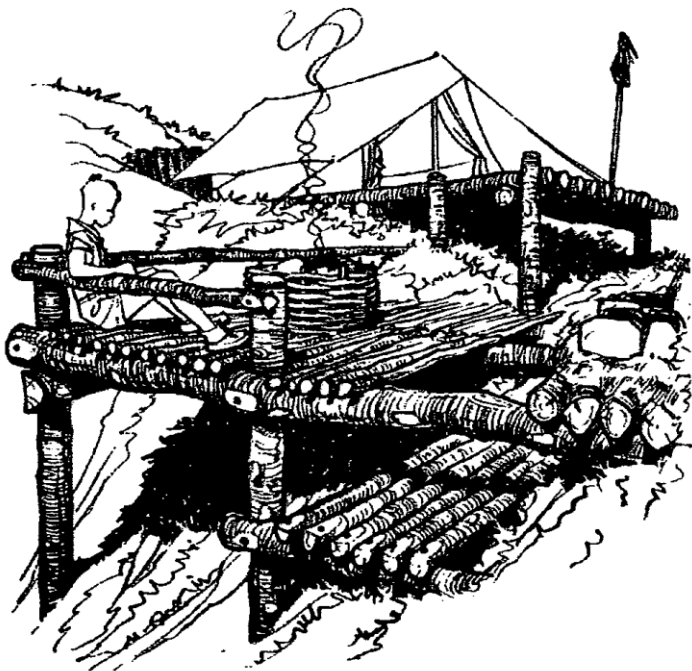


## **En camp !**

- Un sac à dos bien fait	p.133
- S'installer	p.135
- Astuces du camp	p.136
- Du feu sans risque	p.137
- Cuisine	p.138
- Tes recettes	p.141
- Dessiner une tête de loup	p.142
- La thèque	p.143
- Ombres chinoises	p.145



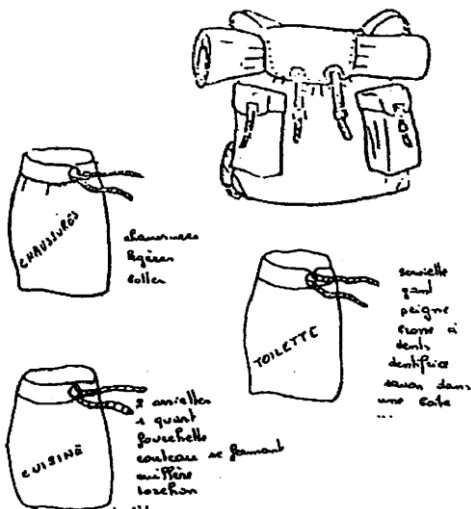
# En Camp !!



## Un sac à dos bien fait

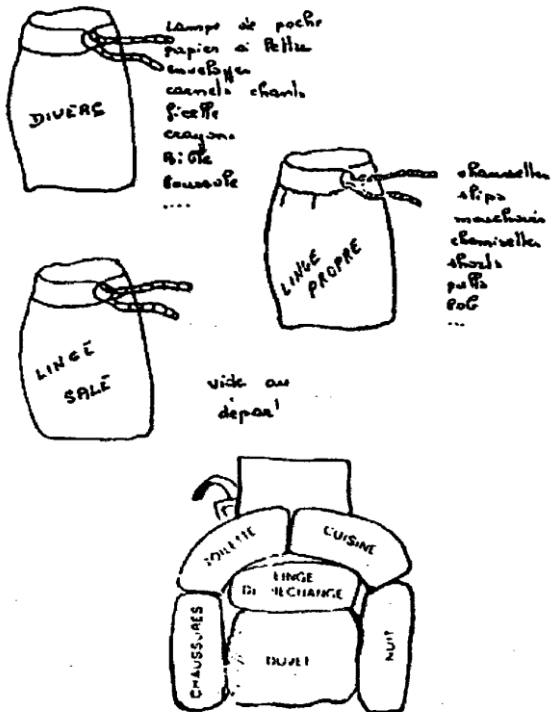
Pour que toutes tes affaires rentrent dans ton sac à dos sans que tu aies mal au dos en le portant, suis les conseils suivants :

- répartis tout dans des petits sacs marqués à ton nom (des sacs en toile que tu peux demander à ta maman de te faire);
- dispose les sacs dans ton sac à dos comme indiqué sur le dessin.



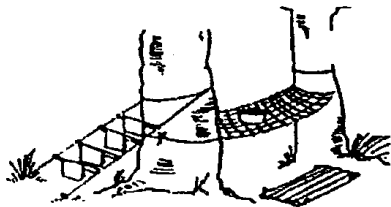
## Un sac à dos bien fait

Au camp, tu retrouveras tes affaires plus facilement grâce aux petits sacs, et tu rangeras le linge sale dans un autre sac en tissu.



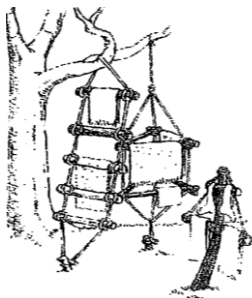
# S'installer

« Il y a des gens qui parlent de la rude vie des camps. Ce sont en général des novices qui parlent ainsi, un scout sait s'arranger et a mille trucs pour se faire la vie douce au camp. » Baden-Powell avait certainement raison en disant cela, car si tu as déjà vécu en camp louveteau, tu sais qu'on y fabrique des installations avec du bois de la ficelle : table, bancs, coins de sizaine, ... qui nous permettent d'être installés confortablement pendant trois semaines.



Voici quelques idées d' « installs » qui peuvent rendre la vie d'un camp encore plus agréable :

- fabriquer une étagère avec des cagettes,
- une table de nuit avec un carton retourné,
- un porte-serviettes avec des rondins et de la ficelle,
- un vaisselier en ficelle.

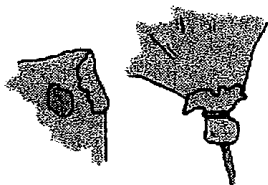


## Astuces de camp

Au cours de tes camps louveteaux, tu vas certainement apprendre ou découvrir plein d'astuces utiles pour vivre dans la nature.

Par exemple :

- En coinçant une demi-coquille de noix ou une cupule de gland entre le majeur et l'annulaire, tu peux faire un sifflet de fortune.
- Si l'œillet d'une bâche s'est arraché, tu peux le remplacer par une petite pierre ou une pomme de pin sur laquelle tu replies le coin déchiré.



- Des lanières d'écorce de bouleau roulées en boule et séchées font un très bon allume-feu.

- Enfin si tu crains d'avoir un peu froid pendant les veillées, pourquoi ne fabriquerais-tu pas (avec l'aide d'un adulte) un poncho de veillée ? tu prends une vieille couverture dans laquelle tu fais une fente pour passer la tête, puis tu couds les bords, en laissant un trou pour chaque bras, et le tour est joué !



## Du feu sans risque

Pour faire du feu, choisis un endroit éloigné de tout arbre ou bosquet, et dégage toutes les herbes du sol sur un rayon de 2 mètres.

Cherche du bois sec et mort (l'idéal étant les branches mortes encore sur les arbres) et sépare-le en brindilles, bois moyen et bûches.

Pour démarrer, pose une boule de papier chiffonnée, puis pose dessus 2 poignées de brindilles (jamais de feuilles mortes). Enfin, rajoute quelques branchettes un peu plus grosses en pyramide et allume le papier.

Par temps humide, tu peux utiliser :

- Des pommes de pin
- De la mousse sèche
- De l'écorce de bouleau roulée et séchée



Charge le feu au fur et à mesure, en tenant compte du sens et de la force du vent.

**Attention :** Lorsque tu fais du feu, garde toujours à proximité un **jerrican** ou un **sceau d'eau** pour éteindre le feu en cas de problème !





# Cuisine

La cuisine au camp ne paraît pas toujours facile : feu de bois ou butagaz, la cuisson est plus délicate que sur des plaques électriques ! En plus, on n'a rarement un four pour faire des gâteaux.

Et pourtant, on mange parfois mieux en camp que chez soi, justement parce qu'on peut y préparer ce qu'on ne fait pas à la maison : pain sous la braise, bananes au chocolat...

Ces deux recettes te sont proposées aux pages suivantes.

## Quelques idées de quantités :

- 1 quart contient  $\frac{1}{4}$  de litre de liquide, 250g de farine, de sucre, de sel ou de légumes secs.
- 1 cuillère à soupe contient environ 20g de sucre en poudre ou 15g de liquide ou de sel.



# Cuisine

## Le pain

Rien de plus simple à préparer que du pain : de la farine, de la levure, de l'eau et une pincée de sel ! Et pourtant ! Il n'est pas rare qu'un pain au feu soit immangeable : trop ou pas assez cuit, pas assez salé, ... C'est que tout est histoire de dosages, de proportions. Il n'y a pas de recette miracle. Mais chacun peut faire du bon pain. Il suffit de :

- Mélanger le sel et la farine, puis ajouter progressivement l'eau et la levure pour obtenir une pâte qui ne colle pas.
- Pétrir la pâte obtenue durant  $\frac{1}{4}$  h, puis la laisser reposer au moins 2 h dans un plat sous un torchon propre.
- Lorsque la pâte est montée, donner au pain la forme désirée, le mettre dans une gamelle fermée, et enterrer celle-ci dans le feu sous un tas de braises.



Selon la chaleur du feu, le pain sera cuit en une dizaine à une vingtaine de minutes.

# Cuisine

## Bananes au chocolat

Après avoir fait ton pain, une fois que la chaleur du feu a baissé, tu peux profiter des braises qui restent pour faire cuire des bananes au chocolat enrobées d'aluminium.



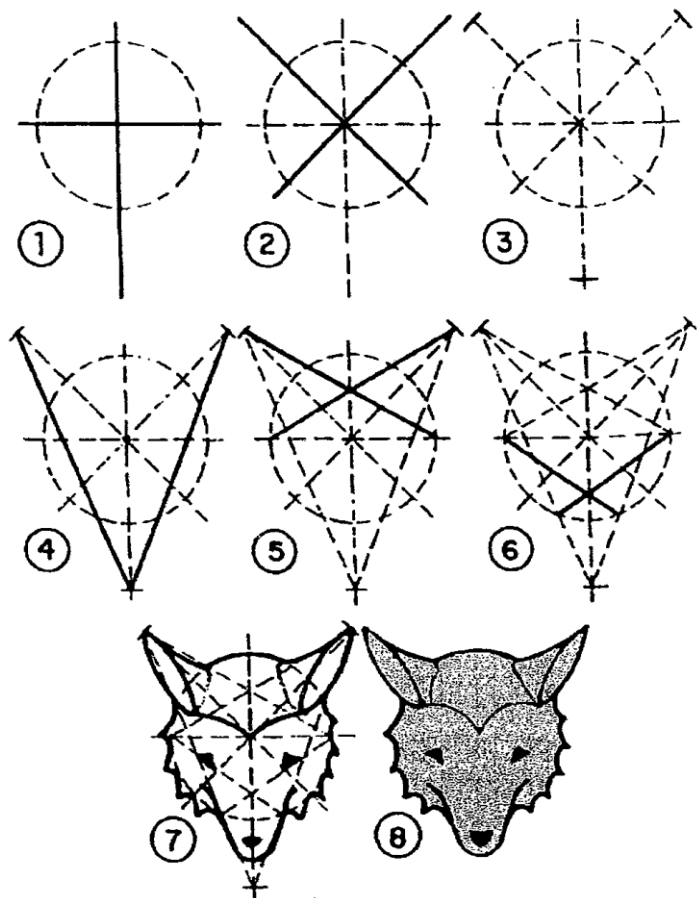
- Pour cela, épluche les bananes et fend les en deux dans le sens de la longueur.
- Glisse des carrés de chocolat de pâtisserie entre les deux parties (1 barre, 1 barre  $\frac{1}{2}$ ).
- Emballe entièrement les bananes dans de l'aluminium.
- Pose les directement sur le lit de braises et laisse cuire jusqu'à ce que les bananes soient tendres et le chocolat bien fondu.



## **Tes recettes**

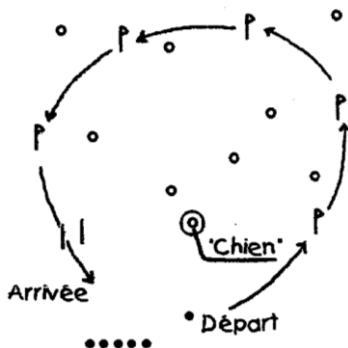
Tu peux noter sur cette page des recettes que tu as apprises aux louveteaux, ou que tu voudrais faire en camp.

# Apprend à dessiner une tête de loup



# La thèque

Ancien français du cricket et du base-ball, la thèque, ou tèque, est le sport de référence des scouts, et surtout des louveteaux. Elle se joue en plein air entre deux équipes, avec une batte et une balle, sur un terrain comme celui-ci :



Chaque équipe **batte** et **catche** (attrape) à tour de rôle pendant une durée fixée au départ. Ce sont les batteurs qui marquent des points.

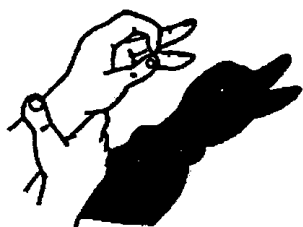
Le batteur frappe avec la batte la balle envoyée par le « **chien** », pour la renvoyer le plus loin possible. Dès que la balle est partie, il s'élance pour faire le tour du terrain. Pendant ce temps, les catcheurs renvoient la balle au chien, qui ne doit pas sortir de son cercle. Lorsque le chien reçoit la balle, les batteurs en train de faire le tour du terrain doivent être arrivés ou arrêtés sur une base ; sinon, ils sont éliminés.

## **Jouer à la thèque**

Voici quelques règles pour jouer à la thèque. Comme chaque groupe a parfois ses règles du jeu, n'hésitez pas à bien vous mettre d'accord sur ce qui est permis et ce qui ne l'est pas avant de commencer un match entre deux Meutes :

- Chaque batteur a le droit à trois essais pour envoyer la balle.
- La balle est bonne si elle ne touche pas terre avant le chien et qu'elle part dans l'angle formé par la première et la dernière base de part et d'autre du batteur.
- Le batteur doit poser sa batte au sol avant de courir.
- Un tour réalisé en plusieurs étapes rapporte un point. Un tour réalisé en une seule fois, « tour du roi », en rapporte cinq.
- Il est interdit de doubler, et il y a au maximum deux batteurs par base.
- Lorsqu'une balle est gobée par un catcheur (c'est-à-dire attrapée avant de toucher terre), le batteur est éliminé et tous ceux qui avaient quitté leur base y retournent.

# Ombres chinoises



*le canard  
en colère*



*le lapin*



*le  
canard*

Voici quelques ombres chinoises que tu peux faire lors d'une veillée. Mais tu peux aussi utiliser tout ton corps pour jouer des sketches.



*le chamois*



*le cheval*



# Ombres chinoise



# Sommaire des chants

## **Chant de jungle** **p. 149**

- Appel au Rocher
- Conseil au clair de lune
- Qui donc rassemblera
- Faveur de la jungle

## **Chants de table** **p. 157**

- Ce repas nous ressemble
- Pour ce repas
- Pour la beauté de nos chemins
- Gloria
- Alléluia
- Assez galopé
- Compagnons
- Quand le vol de la tempête
- Pour les glaciers

## **Chants de veillée** **p. 161**

- Bonsoir tous à la ronde
- Terre rouge

## **Cantique des sizaines** **p. 163**



CHANT...



## *Appel au rocher*

1

Dans la Jun-gle pro - fon - de En -

tends - tu les vieux loups? Ap - pe - lant à la

2

ron - . de Au ro - chertous les loups P'tits

louis, Vieux loups, Tous les loups tous les loups, P'tits

D.C.

louis, Vieux loups, Tous les loups de chez nous.

The musical score is written on five staves in G major (one sharp) and 4/4 time. The first staff begins with a circled '1'. The lyrics are in French. The second staff ends with a circled '2'. The third staff ends with 'D.C.' (Da Capo). The final staff concludes the piece.

(1) sur l'air de «Dans la forêt profonde, on entend le coucou, ...»


 The image shows a musical score for a song. It consists of five staves of music in a single system, all written in treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The first staff begins with a double bar line and a repeat sign. The lyrics are written below the notes. The word 'Fin' is written above the fourth staff. The score ends with a double bar line and a repeat sign.

C'est le ro-cher du Con- seil, Où  
 le vieux loup vous ap- pel- le, Al- lons, mon- trez vo- tre  
 zé- le, C'est le ro-cher du Con- seil, Le ro-  
 cher, le ro-cher du Con- seil. Les si- ze- niers aux a-  
 guets Nous font vit' ras- sem- hler, Fi- con- tez- nous hur- ler.



O lous, cou - rons, cou-rons en fou - le lll  
faut ou - vrir tout grands les yeux, Tout grands les yeux. \_\_\_\_  
C'est le vieux loup qui nous é - cou \_\_\_\_  
te, Al-lons cri - ons: de no - tre rajeux. \_\_\_\_

2. Bien, maintenant faisons silence ;  
Puis écoutons le vieux loup gris,  
Le vieux loup gris.  
Sa grosse tête est toute blanche  
Et cependant, son œil sourit.

3. C'est le conseil au clair de lune,  
C'est l'examen des loups nouveaux,  
Des loups nouveaux.  
Qu'on amène ici sans honte aucune,  
Tous les derniers-nés de nos liteaux.
4. Loups de tout poil et de tout âge,  
Loups à l'œil vif et aux longs crocs,  
Et aux longs crocs.  
Examinons taille et pelage,  
Nous ne saurions regarder trop.
5. Regardez bien les pattes tendres,  
Regardez bien, ô frères loups,  
O frères loups.  
Peut-être devront-ils attendre  
Avant de chasser avec nous.





*Qui donc rassemblera*

Qui donc ras-semble-ra sa si-zaine  
au com-plet la pre-mière Qui donc ras-semble-  
ra ses lou-ve-teaux au cri d'A-ké-la. **FIN**  
Frè-res loups et louvarts, Craignons d'être en re-tard,  
La sau-te-rei-le sau-te, bon-dit et court,  
Lé-gers comme el-le cou-rons, courons tou-jours. **D.C.**

Te voi - là donc at-teint par  
l'a - ge De t'en al - ler de nos li -  
teaux. La pis - te neuve où tu t'en -  
ga - ges T'em - mè - ne loin des lou - ve -  
teaux. Et pbur - tant tous les loups te  
cri - ent: Fa - veur de Jun - gle, va de -  
vant Sur la nou - vel - le piste. Fa - veur de Jun - gle, va de -  
vant Sur les che - mins nou - veaux.

2. Tu oublieras tous nos usages,  
Nos danses et nos hurlements.  
Tu quitteras notre pelage  
Pour porter d'autres vêtements.
3. On ne voit pourtant sur ton visage  
Ce qui jamais ne peut mourir :  
Ton clair regard et ton courage,  
Ta volonté de mieux servir.



---

## *Ce repas nous rassemble*

---

Ce repas nous rassemble  
Et tous en chœur  
Nous te disons en ensemble :  
Merci Seigneur !

Tous les uns pour les autres ont travaillé  
Seigneur, fais grandir notre fraternité.

---

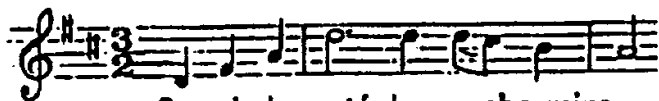
## *Pour ce repas*

---

Pour ce repas  
Pour toute joie  
Nous te louons Seigneur



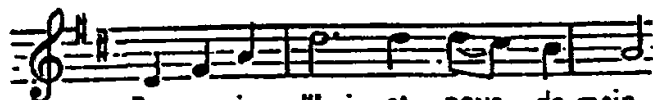
----- Pour la beauté de nos chemins -----



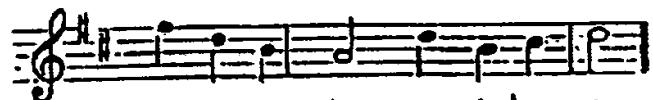
Pour la beau-té de nos che-mins,



Et pour ce pain que nous man-geons



Pour au-jour d'hui et pour de-main



Pour nos a- mis, nous te lou-ons

----- Gloria -----

Gloria ! Gloria ! Gloria ! In excelsis Deo

Gloria ! Gloria ! Gloria ! In excelsis Deo

Gloria ! Gloria ! Gloria ! In excelsis Deo

(chanté trois fois sur un ton différent)

---

## Alléluia

---

Allélu, allélu, alléluia, gloire au Seigneur (x 2)

Gloire au Seigneur, Alléluia (x 3)

Gloire au Seigneur

*Pour ce chant de table, les garçons ne chantent que les  
« Alléluia », et les filles que les « Gloire au Seigneur ».  
alternativement, on se lève pour chanter et on s'assoit  
quand c'est au tour de l'autre groupe.*

---

## Assez galopé

---

Assez galopé, hardis cavaliers,

Arrêtons-nous là pour ce repas.

Enivrés d'espaces,

Et du temps qui passe

Arrêtons-nous là plein de joie.

---

## Compagnons

---

Compagnons, partageons ce pain

Mangeons tous car nous avons faim

Dieu nous donne ce repas,

Compagnons, compagnons.

---

## *Quand le vol de la tempête*

---

Quand le vol de la tempête  
Vient assombrir le ciel bleu,  
Au lieu de baisser la tête  
Compte les bienfaits de dieu  
Compte les bienfaits de Dieu  
Met-sles tous devant tes yeux  
Tu verres, en adorant,  
Combien le nombre en est grand.

---

## *Pour les glaciers*

---

Pour les glaciers dominant la montagne  
Et pour la source qui coule au fond des bois,  
Pour les gentianes et toutes leurs compagnes,  
Nous te louons, Seigneur ô Roi des rois.





## *Chants de veillée*



Pendant les veillées, en week-end ou au camp, tu vas certainement apprendre plein de nouveaux chants.

Au début, tu pourras suivre dans un carnet de chant les paroles de ceux que tu ne connais pas. Ensuite, peut-être apprendras-tu toi-même les chants aux nouveaux louveteaux. Pour commencer, voici deux chants calmes, que tu auras

l'occasion de chanter vers la fin de nombreuses veillées.

Chante bien et bonnes veillées !

---

## Bonsoir tous à la ronde

---

Bonsoir tous à la ronde  
Que l'amitié soit dans le monde  
Dans la nuit calme et sereine  
L'homme sans haine

---

## Terre rouge

---

Terre rouge, terre de feu  
Terre, terre, terre de lumière  
Terre rouge sous un ciel bleu  
(*Canon à 2 ou 3 voix*)



## *Cantique des sizaines*

Le Cantique des sizaines est le chant avec lequel tous les louveteaux unionistes finissent leurs veillées au camp. Pour ceux qui sont croyants, c'est une prière, à travers laquelle ils remercient Dieu pour la journée écoulée. Pour les autres, c'est un très beau chant calme.

Exceptés le premier et le dernier soir du camp, on ne chante que le premier couplet et le refrain.

1. Seigneur, rassemblés près des tentes,  
Pour saluer la fin du jour,  
Tes loups laissent leur voix chantante  
Monter vers Toi pleines d'amour.  
Tu dois aimer l'humble prière  
Qui de ce camp s'en va monter,  
O Toi qui n'avais sur la terre,  
Pas de maison pour t'abriter.

***R : Nous venons, toutes les sizaines,  
Te prier pour te servir mieux.  
Vois au bois silencieux.  
Tes fils qui s'agenouillent,  
Bénis-les, ô Jésus dans les cieux.***

2. Merci de ce jour d'existence,  
Où ta bonté nous conserva.  
Merci de Ta sainte présence,  
Qui de tout mal nous préserva.  
Merci du bien fait par la Meute.  
Merci des bons conseils reçus.  
Merci de l'amour qui nous groupe,  
Comme des frères, ô Jésus.
3. Nos cœurs ont-ils perdu Ta grâce ?  
Pardonne encore nos erreurs.  
Seigneur, que Ta clémence efface  
Les péchés de Tes éclaireurs;  
Et, que remplis d'allégresse,  
D'avoir rempli son serment,  
Chacun s'endorme en la promesse  
De Te servir saintement.
4. Ô Toi, qui veillais Tes apôtres  
Et les bordais durant la nuit.  
Défends notre camp et les autres  
Des rondes du Malin Esprit.  
Monte la garde, Ô Roi des guides,  
Afin que nous puissions demain.  
Ouvrir des yeux toujours limpides  
Devant l'étoile du matin.

## **Autographes**

Sur ces pages, tu peux faire signer les louvettes, les louveteaux et les chefs que tu connais, avec leur nom de Jungle.

# Autographes

# Autographes

# Autographes



# Annotations

# Annotations

# Annotations

# Annotations

# Index

## - A -

Agenda	5
Animaux de la Jungle	50
Arbres	122
Astuces	135
Autographes	165

## - B -

Baden-Powell	16
Bible	53
Boussole	111
Brêlages	108
Brevets	57

## - C -

Camps	129
Camps (carte des)	14
Cantique des sizaines	163
Carte	110
Chant des louveteaux	42
Chants	146
Codes secrets	113
Conseils	40
Cuisine	138

- E -

Eclaireuses et éclaireurs	104
Etoiles (1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>ème</sup> )	102
Etoile (carte des)	128

- F -

Feu	136
Foulard	31

- G -

Grand Hurlement	39
-----------------	----

- H -

Hygiène	115
---------	-----

- I -

Infirmierie	116
Insignes	29
Installations	134

- J -

Jésus	53
Jungle	45

- L -

Livre de la Jungle	45
Loi des louveteaux	23

- M -

Meute	20
Morse	113
Mowgli	46

- n -

Nature	119
Nœuds	109

- o -

Oiseaux	124
Ombres chinoises	144

- p -

Pain	138
Promesse	35
Protestants	55

- R -

Recettes	140
Rocher du Conseil	38

- S -

Sac à dos	132
Salut	33
Scoutisme mondial	19
Secourisme	115
Signes de piste	108
Sizaine	21

- J -

Techniques	105
Thèque	143
Tête de loup	141

- U -

Uniforme	26
----------	----

- V - W - X - Y - Z -