

# Pistes de jungle et gibiers



## Note importante :

Ce document ne constitue aucunement le document de progression officiel de la méthodologie louveteau de 1969. Il est basé sur cette méthodologie et a pour but d'aider les louveteaux et leurs parents à comprendre la progression. Il s'agit d'un outil.

En cas de différences entre ce que les animateurs disent et ce qui est écrit dans ce document, se fier à ce que l'animateur a dit.

En cas de différences entre ce que les animateurs disent et ce qui est écrit dans le livret Nathoo, se fier à ce que l'animateur a dit.

## Introduction à la progression :

Une fois que tu auras fait ta promesse et que tu seras officiellement une Patte-tendre, tu devras continuer ton chemin dans les Pistes de jungle et les Gibiers.

Les Pistes de jungle et les Gibiers constituent la progression aux louveteaux. Les Pistes de jungle représentent l'évolution du louveteau à travers les défis, alors que les gibiers représentent l'acquisition de connaissances et de compétences.

La progression est une progression PERSONNELLE. Cela signifie qu'un louveteau ne doit EN AUCUN CAS se comparer à ses frères et sœurs louveteaux en ce qui concerne sa progression.

Il est possible que certains éléments de la progression représentent un défi pour toi. Sache que tes animateurs sont présents pour t'épauler dans les défis. N'hésite pas à aller leur parler et à discuter de ta progression avec tes parents.

# Pistes de jungle

Il y a 4 pistes :

- La Patte-tendre (intégration)
- La Fleur-rouge (participation)
- La Peau de Shere-Khan (partage)
  - Le Loup Gris (service)

Dans chaque piste, il y a des défis.

Les défis sont un aspect très important de la progression du louveteau.

Chaque louveteau doit toujours travailler sur un défi et jamais plus d'un défi à la fois (sauf avec une autorisation spéciale des animateurs), pour ne pas se décourager.

À tous les quatre défis réussis, tu te mérites un coup de dent.

Une fois que tu as mérité tes quatre coups de dent, tu dois attendre une courte période (l'affut) avant d'obtenir la prochaine Piste de jungle qui te sera remise lors d'un Rocher du Conseil.

Un défi n'est jamais imposé, il est convenu entre l'animateur et toi (et le parent dans certains cas).

Tu peux prendre des défis contenus dans les prochaines pages ou t'en inventer d'autres, en autant que ces derniers soient adaptés à toi et au niveau auquel tu es rendu.

Quand tu réussis un défi à la maison ou à l'école, tu dois emmener une note signée d'un parent ou d'un professeur à ton animateur pour qu'il puisse t'accorder ton coup de dent.

## Les coups de dent



Le coup de dent est un insigne de reconnaissance signifiant que le louveteau a franchi une trace, c'est-à-dire qu'il a su relever quatre défis dans le cadre de sa progression personnelle. La remise d'un coup de dent se fait au Rocher du conseil. Les coups de dent sont placés dans les coins des badges des pistes de jungle.

## Première piste – La Patte-tendre (intégration)

La Patte-tendre signifie que le louveteau a fait sa promesse et qu'il sait à quoi il s'est engagé. Il connaît le fonctionnement de la meute et sait ce qu'est un bon louveteau.



Le garçon ou la fille qui arrive à la meute doit d'abord savoir ce qu'il faut faire et connaître pour obtenir sa Patte-tendre. Dès l'accueil, l'équipe d'animation doit lui donner tous les moyens possibles pour lui permettre d'atteindre cet objectif.

Voici les éléments importants :

- L'accueil;
- La remise d'uniforme;
- La demande de promesse;
- La préparation de la promesse;
- La promesse.

## Deuxième piste – La Fleur-rouge (participation)

La Fleur-rouge signifie que le louveteau participe intensément, avec plaisir et spontanéité, à toutes les activités de la meute, et qu'il a su s'intégrer dans sa sizaine et dans la meute.



Défis proposés :

- Je suis ponctuel/ponctuelle.
- Je garde le silence pendant les explications.
- Je m'exprime dans un langage correct et poli.
- Je chante pendant les Fleurs-rouges.
- Je participe lors des sketches, mimes, impros, etc.
- Je participe lors de la préparation des chasses.
- Je donne des idées dans ma sizaine.
- Je donne des idées lors des Rochers du Conseil.
- J'accepte que mon idée ne soit pas toujours la meilleure.
- Je respecte la participation des autres pendant les Fleurs-rouges, mimes, impros, etc.
- Je respecte la participation des autres pendant les jeux.
- Je respecte les décisions du meneur de jeu, de l'arbitre et de mon sizainier/second.
- J'encourage la participation des Louveteaux de ma sizaine pendant les jeux, les chasses.
- Je développe mon esprit d'équipe.
- Je suis toujours de bonne humeur.
- Je suis toujours honnête pendant les jeux.
- J'ai toujours confiance dans les Louveteaux de ma sizaine.
- Je participe toujours aux activités de la meute.
- Tout autre défi relié à mon comportement / attitude.

## Troisième piste – La Peau de Shere-Khan (partage)



La Peau de Shere-Khan signifie que le louveteau est capable de partager ses connaissances et son expérience avec les autres louveteaux de la meute.

Cette fois-ci, les défis à choisir sont axés sur le partage. Le Louveteau commence à s'oublier en aidant les autres à participer, tout en continuant lui-même à fournir une participation de qualité.

Les défis reliés au comportement pourront également être choisis en fonction d'objectifs de partage, par exemple prêter un objet, laisser sa place à un nouveau, jouer dans l'équipe la plus faible...

Défis proposés :

- Je prête un objet.
- Je laisse ma place à un nouveau.
- Je joue dans l'équipe la plus faible.
- J'amène un nouveau copain à la meute.
- J'accueille amicalement les nouveaux dans ma sizaine.
- J'aide un nouveau à participer aux activités de ma sizaine.
- J'encourage un nouveau à donner ses idées dans la sizaine.
- J'aide un nouveau dans la préparation de sa promesse.
- J'encourage un nouveau à donner ses idées au Rocher du Conseil.
- J'aide à garder la bonne humeur dans ma sizaine.
- J'encourage toujours ma sizaine dans la réussite comme dans la défaite.
- J'aide à montrer des chasses à ma sizaine.
- J'acquies la confiance des Louveteaux de ma sizaine.
- Je suis patient avec les Louveteaux de ma sizaine.
- Je suis discipliné.
- Je profite de toutes les occasions pour partager mes connaissances.
- Je participe toujours sérieusement lors des Rochers du Conseil.
- Je suis toujours de bonne humeur.
- Tout autre défi relié au comportement / attitude.

## Quatrième piste – Le Loup Gris (service)

Le Loup Gris signifie que le louveteau est devenu un bon leader dans sa sizaine et que toute la meute peut compter sur lui. Il sait prendre de bonnes initiatives et se distingue par un comportement exemplaire.



À cette étape, les défis à choisir pour chacune des quatre traces sont axés sur le service. Progressivement, c'est la qualité de participation, l'écoute et la relation d'aide dans la sizaine qui conduit au service. Un louveteau est au service de sa meute lorsqu'il incite sa sizaine à la participation, au partage et au service.

La notion de service est ici indirecte : le louveteau qui aspire au Loup Gris n'a pas à être un animateur, même s'il doit se montrer plus disponible et plus apte que les autres à prendre des responsabilités. Cette aptitude peut être démontrée par les qualités suivantes : stabilité, tolérance, ouverture d'esprit.

Défis proposés :

- Je porte toujours mon uniforme avec fierté.
- J'ai un langage toujours digne d'un louveteau.
- Je suis toujours à mon affaire.
- J'incite ma sizaine à la discipline.
- J'incite ma sizaine à la bonne humeur.
- J'incite ma sizaine à participer avec dynamisme à toutes les activités.
- Je suis à l'écoute de tous les membres de ma sizaine.
- J'incite chacun des membres de ma sizaine à s'exprimer.
- J'incite les membres de ma sizaine à s'entraider.
- Je suis au service de ma sizaine.
- J'offre mes services chaque fois que je le peux à la maison, aux voisins et à la meute.
- J'offre mes services à la meute pour exécuter les travaux qui sont moins intéressants.
- Je m'efforce toujours que chaque membre de ma sizaine ait un travail à faire lors de la préparation des chasses.
- Je m'efforce toujours de voir le bon côté des choses, et j'en parle avec ma sizaine.
- Je démonte que je suis au service de la meute.
- Tout autre défi relié au comportement / attitude.



# Gibiers

Tout au long de ton séjour à la meute, tu peux mériter des gibiers.

Les gibiers sont des badges qui reconnaissent tes compétences et tes connaissances, pourvu que tu sois capable de les mettre au service de la meute.

Il y a cinq gibiers, et chacun correspond à un territoire de chasse.

Pour mériter un gibier, tu dois effectuer trois réalisations de ton choix.

Tu peux les prendre dans la liste suivante ou encore proposer aux Vieux-Loups d'autres réalisations du même genre.



## Communication / expression

1. Je rédige une invitation aux parents pour une activité de la meute.
2. Je connais l'un des langages suivants : alphabet phonétique, morse, sémaphore, langage des sourds-muets. J'utilise cette connaissance lors d'une chasse.
3. Je connais au moins trois codes secrets et je les enseigne à ma sizaine.
4. Je compose un poème, une histoire ou une chanson pour une Fleur-rouge.
5. Je montre une nouvelle chanson ou une nouvelle danse à la meute.
6. J'invente de nouveaux bans et je les montre à la meute.
7. Je fais un numéro de mimes, de tours de magie ou d'imitations au cours d'une Fleur-rouge.
8. Je joue un instrument de musique et j'accompagne la meute lors d'un chant.
9. Je trace des signes de pistes pour un grand jeu.
10. J'invente un sketch ou une histoire pour une fête ou une Fleur-rouge.
11. J'organise une Fleur-rouge pour toute la meute.



## Créativité / Habilité manuelle

1. Je fabrique une maquette pour une grande chasse.
2. Je fabrique et j'aide les membres de ma sizaine à fabriquer des masques ou des costumes pour une grande chasse.
3. Je construis le décor pour un sketch présenté par ma sizaine.
4. J'aide les membres de ma sizaine à se fabriquer un costume original pour illustrer le thème de camp.
5. Je sais comment manier cinq outils de base, comment les entretenir, les transporter et les ranger. Je l'explique à la meute.
6. Je sais comment me maquiller pour jouer un sketch et je maquille les autres louveteaux de ma sizaine pour le sketch.
7. Je crée un objet décoratif mais utile qui sera installé dans le local (ex : porte-manteau, boîte de rangement, mobile...)
8. Je fais une bande dessinée sur la vie de la meute.
9. Je fabrique un cherche-étoiles que j'utilise avec ma sizaine au cours de deux saisons différentes : hiver et été. Je montre à la meute comment fabriquer un cherche-étoiles.
10. Je fabrique un pluviomètre pour le camp.
11. Je fais les plans de construction d'une cabane d'oiseaux ou d'une mangeoire pour les oiseaux pendant le camp.



### Débrouillardise:

1. Je connais le fonctionnement de la boussole et avec ma sizaine, je prépare un petit circuit pour les autres membres de la meute.
2. Je sais quoi faire en cas d'urgence (qui avertir, numéro de téléphone de la police et des pompiers). Je renseigne la meute sur les premiers soins à donner pour les situations suivantes : piqûre, coupure, brûlure, engelure, entorse, écharde, ampoule, saignement de nez.
3. Je sais comment allumer un feu en toute sécurité et en toute saison. Lors d'une chasse, j'en profite pour l'enseigner aux autres.
4. Je sais préparer un repas simple ou une partie d'un menu plus élaboré pour ma sizaine. Lors d'une chasse, j'en profite pour préparer le repas ou une partie du repas de ma sizaine.
5. Je sais comment installer et monter une petite tente, et je le montre aux autres lors d'une chasse.
6. Je sais comment remiser une tente pour qu'elle ne moisisse pas. Au retour d'une chasse, j'en profite pour l'enseigner à ma sizaine, et tous ensemble, nous remisons le matériel de camping.
7. Je connais bien ma bicyclette et, lors d'une chasse à vélo, je montre à la meute comment ajuster la selle, les freins, le guidon et les vitesses.
8. Je sais comment changer et réparer un pneu de mon vélo.
9. Je présente à la meute trois expériences scientifiques.
10. Lors d'une chasse en camping, je sais me débrouiller. S'il pleut, je sais comment installer les tendeurs de la tente et je sais comment boucher mes rigoles après le camping. Je l'enseigne aux autres membres de ma sizaine.
11. Je collectionne des objets, par exemple des timbres, des cailloux, des cartes postales, des macarons... Je les répertorie, je les identifie, j'en connais la provenance. Je montre ma collection à la meute et je réponds aux questions.
12. J'organise une petite sortie pour la meute (ex : visite à la caserne des pompiers).



## Nature / Environnement:

1. Je présente et j'explique à la meute ma collection de plantes (herbier). Toutes les pièces de ma collection sont bien placées et identifiées.
2. Je présente et j'explique à la meute ma collection d'insectes. Toutes les pièces de ma collection sont bien placées et identifiées.
3. À l'aide d'un cherche-étoiles, je repère des constellations et j'explique aux louveteaux de ma sizaine comment en repérer. Je note dans un carnet les constellations que j'ai identifiées, et je note également l'heure et la saison où je les ai aperçues.
4. Je sais comment planter un arbuste et je le montre aux louveteaux de ma sizaine.
5. Je suis capable d'identifier, au choix : 5 plantes ou fleurs sauvages, 5 arbres, 5 espèces de champignons, 5 oiseaux ou 10 insectes.
6. Lors d'une chasse, je peux montrer aux louveteaux de la meute les oiseaux, les arbres, les fleurs ou les insectes rencontrés en route, ou je peux en faire le dessin pour agrémenter la décoration du local et pour permettre à toute la meute de se familiariser avec eux.
7. J'entretiens un jardin potager chez moi ou dans un jardin communautaire. J'invite les gars et les filles de ma sizaine à venir l'entretenir pendant l'été.
8. J'organise le nettoyage d'un parc public avec toute la meute. Je peux aussi organiser une journée pour enlever l'herbe à poux dans les pelouses environnantes.
9. Je présente à la meute un exposé oral, accompagné de dessins ou de photos, sur les loups ou sur l'animal sauvage que je préfère.
10. Je connais plusieurs animaux/oiseaux en voie de disparition. J'apporte de l'information et je la présente à la meute.
11. Lors d'un camp, j'apporte et j'installe une mangeoire pour les oiseaux.
12. J'explique à la meute comment installer et entretenir cette mangeoire.
13. J'élève un animal domestique. J'explique à la meute ses habitudes, ses jouets favoris, son alimentation, comment le garder en bonne santé.
14. Je peux, tout en me promenant dans le bois, repérer des pistes d'animaux sauvages, conserver ses empreintes dans du plâtre et expliquer aux louveteaux la technique employée.



## Jeux / Sports

1. J'apporte un nouveau jeu à la meute et j'en explique les règlements.
2. Je connais les règles de sécurité aquatique et je les explique à la meute.
3. Je connais les codes de sécurité routière pour les piétons et les cyclistes, et je les explique à la meute.
4. Je transforme les règlements d'un jeu afin d'en créer un nouveau. Je trouve des moyens pour un système de rachat afin que personne ne joue sur le banc.
5. Je transforme les règlements d'un sport que je connais bien, afin que tous les Louveteaux puissent jouer.
6. Je propose des jeux et des activités nouvelles en vue de la préparation d'une chasse.
7. Je démontre à la meute ma bonne condition physique en expliquant tout ce que je fais pour me garder en forme : mon alimentation, mon entraînement. Je donne des conseils.
8. Je suis un bon nageur. Lors d'une chasse, j'en profite pour montrer à nager à un Louveteau qui ne le sait pas.
9. Je propose à ma sizaine ou à la meute un petit programme d'exercices physiques de cinq à dix minutes. Avant chaque réunion, on se met en forme.
10. Je prépare une course à obstacles pour toute la meute.
11. Je démontre à la meute que je connais différentes sortes de jeux : approche, camouflage, prises, parcours technique, jeux de société, petits jeux de salle. Je propose ces jeux à la meute en vue de chasses.
12. Je prépare un grand jeu d'approche, de camouflage ou de prises pour une chasse ou des petits jeux de salle pour nos réunions hebdomadaires.

