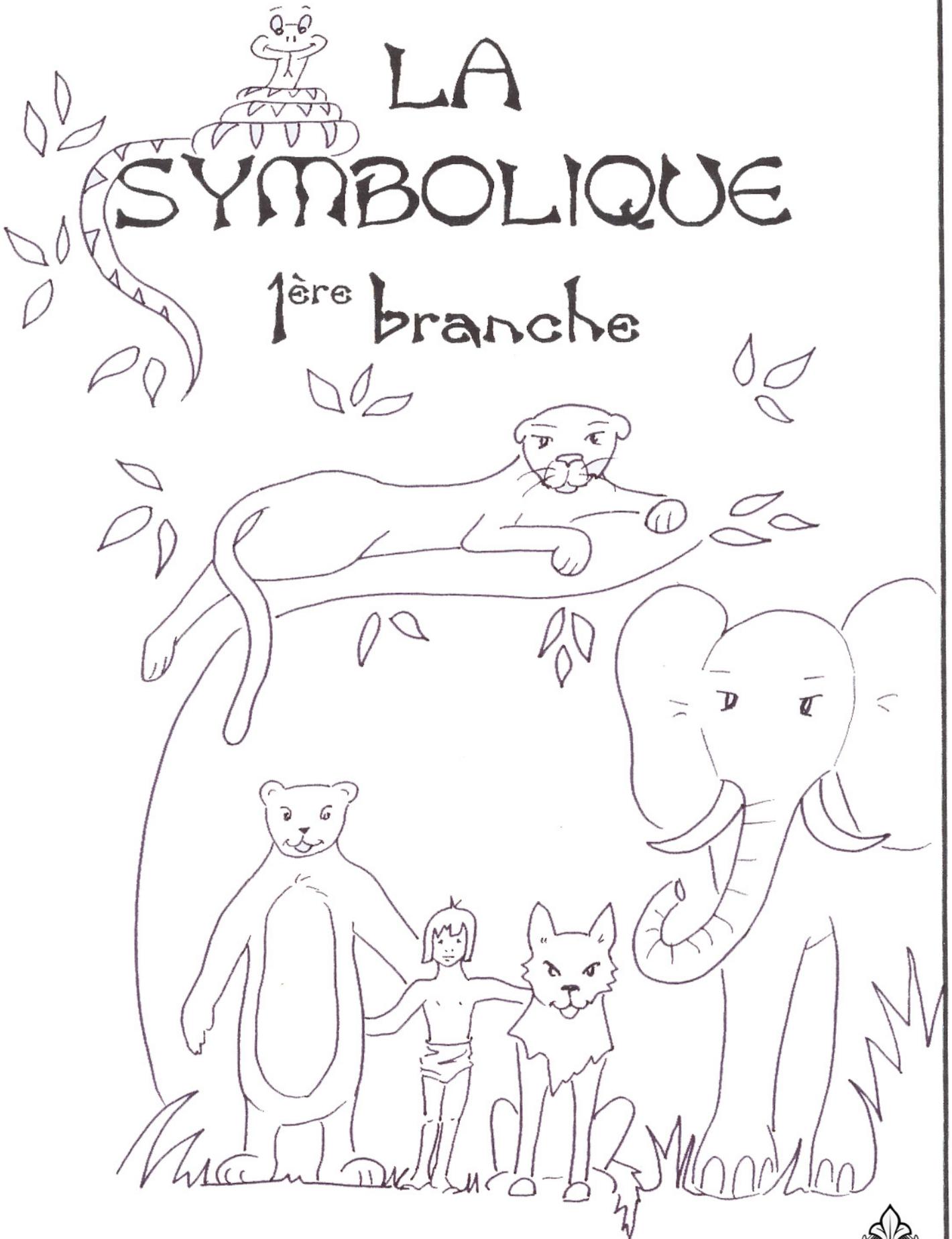


# LA SYMBOLIQUE

1<sup>ère</sup> branche



# DOSSIER SUR LA SYMBOLIQUE

## 1. Définitions de la symbolique

## 2. Symboliques scouts

- Emblème OMMS
- Pourquoi une symbolique
- Symbolique Louveteaux

## 3. Listing des activités liées à la symbolique

- Activités traditionnelles
- Symbolique de base

## 4. La symbolique au travers d'autres activités

- Une séance / un camp
- Les badges

## 5. Fiches techniques

- Support pour appliquer la symbolique
- Activités liées à la symbolique

## 6. Annexes

- Petit livre de la Jungle
- Plan du mât de meute

Ce dossier a été rédigé par 4 participantes du cours Gilwell 2003, Carole Cahen et Patricia Ney de la FNEL du Luxembourg, Cindy Boillat de l'ASN et Agnès Pasche de l'ASVd du MSdS.

Certaines traditions sont vécues différemment dans les 2 pays, c'est pour cette raison qu'il y a plusieurs fiches techniques pour certains sujets.

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

# DÉFINITION DE LA SYMBOLIQUE



**Symbolik** = Sinnbildgehalt einer Darstellung. Durch Symbole dargestellter Sinngehalt (*Meyers Grosses Universal Lexikon*)



**Symbolique** = dans la formulation de J. Lacan, ordre qui, avec le réel et l'imaginaire, est constitutif du sujet, qu'il établit dans l'ordre du langage, par conséquent dans celui de la culture (*petit Larousse en couleurs*)



La symbolique c'est de transmettre un message par l'aide d'images et de métaphores afin de le faire ainsi plus compréhensible, plus visible et imaginable (*petit Larousse en couleur*)



1. Qui a le caractère d'un symbole, qui recourt à des symboles. « figure symbolique » (*petit Larousse illustré 1992*)



2. Qui n'y pas de valeur en soi, mais qui est significatif d'une intention. « un geste symbolique » qui ne coûte rien. (*petit Larousse illustré 1992*)



3. Relatif aux langages évolués de programmation utilisant des mots et des caractères alphanumériques. (*petit Larousse illustré 1992*)



Ce qui est symbolique. La symbolique et le sacré (*petit Larousse illustré 1992*)



1. Ensemble systématique de symboles relatifs à un domaine, à une période. « la symbolique médiévale »



2. Interprétation, explication des symboles.

## SYMBOLIQUES SCOUTES

### L'Emblème de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS) :



Beaucoup de gens se demandent d'où provient cet emblème.

C'est Baden Powell qui nous indique qu'autrefois, la **fleur de lys** marquait le nord sur les boussoles des navigateurs : elle signifie que le scout est un éclaireur qui sait s'orienter et choisir sa direction dans la vie.

Dans le scoutisme, les pointes de la fleur de lys symbolisent les trois points principaux de la Promesse scoute : **Servir de son mieux, aider son prochain et observer la Loi Scoute.**

Dans certains pays, les deux étoiles à cinq branches représentent la **vérité** et la **connaissance**.

Dans l'emblème du Scoutisme Mondial, le motif central est entouré d'une **corde nouée par un noeud plat**, symbole de **l'unité et de la fraternité du Mouvement dans le monde**. De même qu'il est impossible de défaire un noeud plat, même en tirant très fort, le Mouvement **reste uni en se développant**.

L'insigne du Scoutisme Mondial est blanc sur fond violet. C'est un symbole car, en héraldique, le blanc représente la **pureté** et le violet indique la **prise en charge** et **l'aide envers autrui**.

<http://www.chez.com/tmulliez/signes.html>

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

# SYMBOLIQUES SCOUTES

### Pourquoi utiliser une symbolique pour les Louveteaux ?

- Rendre le message moins abstrait, mais plus concret
- Apprendre quelque chose aux enfants dans leur langage
- Simplifier un message difficile
- Faire appel à la créativité, à la fantaisie
- Le message est plus vite accepté par les enfants comme vérité
- Cadrer les activités

### Pourquoi le Livre de la Jungle comme symbolique Louveteaux ?

Baden-Powell dédie le livre de Louveteaux à Rudyard Kipling en disant cela :

*A Rudyard Kipling qui a tant fait pour inspirer à notre jeunesse l'esprit dont elle a besoin, je dis ma gratitude pour la permission qu'il m'y a donnée de citer dans mon texte son inimitable Livre de la Jungle.*

On n'en sait pas plus sur le pourquoi il a choisi cette histoire. Si on analyse le tout, on se rend compte que les buts et les méthodes de la première branche s'attachent bien à ce livre.

Le Louveteau va parcourir la Jungle en y découvrant beaucoup de choses. Mowgli a dû se débrouiller pour survivre dans la Jungle et progresser.

Aujourd'hui, nous ne pouvons que constater que Baden-powell a fait le bon choix et c'est avec plaisir que nous continuons à travailler avec cette histoire qui nous réserve chaque jour de nouvelles aventures et de nouvelles découvertes.



## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

# LISTING DES ACTIVITÉS CONNUES

<b>Méthodes</b>	<b>Activités liées à la symbolique</b>
Progression	<ul style="list-style-type: none"><li>• 5 territoires</li><li>• 3 étapes</li><li>• Passage / montée</li><li>• Badges</li></ul>
Loi et promesse	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sens de la loi par rapport aux Loups</li><li>• Promesse</li><li>• Maître mot</li><li>• Maximes de Baloo</li></ul>
Vie en petits groupes	<ul style="list-style-type: none"><li>• Meute</li><li>• Sizaine</li></ul>
Traditions et rituels	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rocher du conseil</li><li>• Grand hurlement</li><li>• Salut</li></ul>
Pédagogie du projet	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aventure</li></ul>
La vie en plein air	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les chasses (les séances)</li></ul>
Le jeu	<ul style="list-style-type: none"><li>• ...</li></ul>

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

### LISTING DES ACTIVITÉS LIÉES À LA SYMBOLIQUE

Symbolique de base	Liens avec la Jungle	Quand	Fiches techniques
Maître mot	<p>Lorsque Mowgli était dans la Jungle, Baloo lui apprenait la Loi. Il est expliqué que sans loi, il n'est pas possible de vivre dans la Jungle, de vivre dans cette communauté.</p> <p>Dans notre monde actuel, il y a des choses à respecter et c'est d'autant plus important lorsqu'on veut vivre en communauté.</p> <p>C'est pourquoi, pour être un bon Louveteau et vivre comme Mowgli, il est important de comprendre et de respecter ces lois.</p> <p>La loi est importante dans la meute : « Sans loi, nous ne sommes plus un peuple libre ! »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tout au long de la vie du Louveteau au sein des scouts et dans sa vie privée.</li> </ul>	I
Maximes de Baloo			I
Loi et Devise			H
Meute	La meute de Seeone	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tout au long de la vie du Louveteau</li> </ul>	E, F, J
Sizaine	La famille de Raksha		B, C
Salut	Le signe de reconnaissance		K
Nom de Jungle de la maîtrise	Représentation des personnages principaux		J
Nom de Jungle des Louveteaux	La différenciation des Louveteaux de la meute		G
Livre de la Jungle	La Base !!!		A

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

### LISTING DES ACTIVITÉS LIÉES À LA SYMBOLIQUE

Activités	Liens avec la Jungle	Quand	Fiches techniques
Montée bavers → Louveteaux	Le nouveau Louveteau se trouve au rocher du conseil où l'on décide s'il est accepté dans la meute ou non, s'il s'est montré capable de s'intégrer dans la nouvelle communauté	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tout au début de l'année scout, en général la première séance ou juste après</li></ul>	
La montée	Cela représente la traversée de la rivière, effectuée par Mowgli, qui sépare la Jungle du village, de la vie de la meute à la vie des hommes	<ul style="list-style-type: none"><li>• A la St Georges</li><li>• En début d'année</li><li>• Dans l'année de leur 12 ans...</li><li>• Selon les traditions du groupe</li></ul>	5
Descente	Une histoire du livre de la Jungle jouée comme pièce de théâtre (le soir dans la forêt)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Occasionnellement</li></ul>	1
Rocher du conseil	Le regroupement des Loups auprès d'Akela	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 à 2 fois par année</li><li>• selon les traditions de meute</li></ul>	4
Grand hurlement	C'est quand Akela appelle ses loups autour de lui pour leur communiquer une nouvelle importante	<ul style="list-style-type: none"><li>• Au début de chaque séance</li></ul>	3
Progression	Mowgli a progressé dans la Jungle en étant enfant. Il a dû se faire des pattes solides et apprendre à ouvrir ses yeux pour survivre.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tout au long de l'année</li><li>• Durant les camps</li><li>• Durant sa vie de Louveteau</li></ul>	D, H
Promesse	C'est au rocher du conseil à nouveau que le Louveteau promet d'être un bon camarade, de respecter les lois de la Jungle et les autres l'acceptent alors définitivement dans la meute	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 fois par année</li></ul>	2

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

### LA SYMBOLIQUE AU TRAVERS D'AUTRES ACTIVITES

Voici quelques exemples de liens que l'on peut faire avec la symbolique lors d'activités hors thématique du Livre de la Jungle.

<b>Sous le thème des Pirates</b>	<b>Meute</b>
Répartition en groupes	Sizaines
Découverte de la vie des pirates	Apprentissage, progression
Signe d'appartenance : foulard pirates	Foulard du groupe
Activité en groupe	Vie dans la meute, coopération
Identification avec les pirates : maquillage	Identification avec le loup

<b>Camps en général</b>	<b>Meute</b>
Rassemblement journalier	Grand hurlement
Badges de camp	Reconnaissance de sizaine
Progression à travers le thème	Progression personnelle
Découverte d'un peuple, élément,...	Mowgli découvre la Jungle...

Comme vous pouvez le constater, la symbolique est un canevas pour pouvoir donner une structure de base aux autres thèmes et les relier entre eux.

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

### LA SYMBOLIQUE AU TRAVERS D'AUTRES ACTIVITES

<b>BADGES</b>	<b>LIENS AVEC LA JUNGLE</b>	
Handkesselchen	Aider comme Baloo a aidé Mowgli	FNEL
Premier Secours Samaritain	Rakscha avec ses petits loups quand ils se sont blessés	FNEL MSdS
Guide	Kaa est un guide dans la Jungle Baloo est un guide pour Mowgli Akela guide la meute	FNEL
Cuisinier	Auprès de Messua au village	FNEL MSdS
Nageur	Selon les habitudes de Kaa	FNEL MSdS
Sportif Gymnaste	Les Bandar-log qui se balancent dans les arbres Bagheera qui va à la chasse	FNEL MSdS
Joueur Bon joueur	Les Bandar-log qui jouent avec les noix et les troncs et les jeux entre frères loups	FNEL MSdS
Cycliste	Comme le font les hommes dans le village	FNEL MSdS
Artiste	Comme les Bandar-log qui sont créatifs dans leurs loisirs	FNEL MSdS
Knecheler	Comme Bagheera qui va à la chasse	FNEL
Collectionneur	Comme les hommes dans le village	FNEL MSdS
Reporter	Ikki qui connaît toujours les nouvelles	FNEL MSdS
Observateur	Chill observe la Jungle en volant Dans la loi du Louveteau : ouvre les yeux et les oreilles	FNEL MSdS

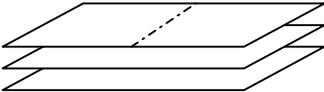
## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

### LA SYMBOLIQUE AU TRAVERS D'AUTRES ACTIVITES

BADGES	LIENS AVEC LA JUNGLE	
Ami de la nature Protection de l'environnement	La loi du Louveteau : respecte ton environnement Lorsque Baloo enseigne la Loi de la Jungle à Mowgli	FNEL MSdS
Esquimau	La découverte du pays de Kotick le phoque blanc	MSdS
Jardinier	La découverte des terres labourées	MSdS
Gardien du feu	Mowgli gardien de la fleur rouge	MSdS
Ami des animaux	La Loi de la Jungle	MSdS
Bricoleur	Les habitudes des hommes	MSdS
Théâtre	Les rois des imitateurs : les Bandar-Log	MSdS
Musicien	Les différents cris d'animaux que Mowgli a dû apprendre	MSdS
Photographe	Les souvenirs que Mowgli a gardés de la Jungle	MSdS
Campeur	Aussi travailleur que le Petit Peuple	MSdS
Bout-en-train	Les encouragements de Bagheera face à Mowgli	MSdS
Messager	Tel que Frère-Gris auprès de Mowgli	MSdS
Troubadour de Dieu	Mowgli incrédule face à la croyance des villageois	MSdS

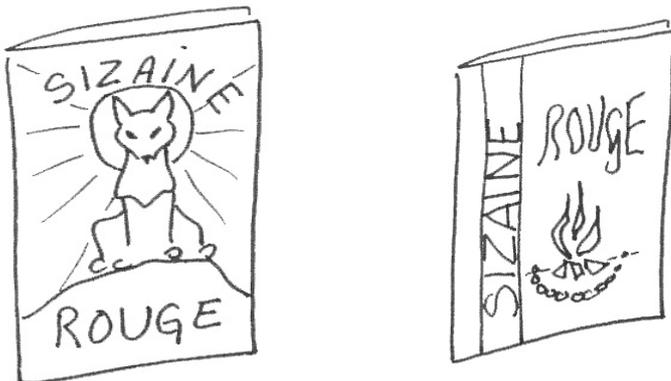
# Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

Fiche technique support

<b>A</b>	<b>Activité : SYMBOLIQUE GLOBALE</b>													
<b>Style de support : Bricolage</b>		<input type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup										
<b>Description :</b> Le mini Livre de la Jungle est un bricolage pour illustrer la symbolique Louveteau. Il est composé de 4 feuilles recto-verso, que le Louveteau pourra colorier, puis découper et assembler. Pour les assembler tu peux le faire de plusieurs façons : <ul style="list-style-type: none"><li>• Coudre à la machine</li><li>• Agrafer</li><li>• Faire des trous avec un poinçon, puis coudre à la main</li></ul> Ensuite, il pourra le conserver dans sa poche...														
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Copie des 4 feuilles recto-verso</li><li>• Crayons de couleurs</li><li>• Agrafeuse</li><li>• Aiguilles gros fils, poinçon</li><li>• Machine à coudre</li></ul>														
<b>Plan :</b> Photocopier : 1.														
		<table border="1"><thead><tr><th>Recto</th><th>Verso</th></tr></thead><tbody><tr><td>Page 1 - 4</td><td>Page 21 - 24</td></tr><tr><td>Page 5 – 8</td><td>Page 17 - 20</td></tr><tr><td>Pages 9 – 12</td><td>Pages 13 – 16</td></tr><tr><td>Page de garde</td><td>Page De Notre Mieux</td></tr></tbody></table>	Recto	Verso	Page 1 - 4	Page 21 - 24	Page 5 – 8	Page 17 - 20	Pages 9 – 12	Pages 13 – 16	Page de garde	Page De Notre Mieux		
Recto	Verso													
Page 1 - 4	Page 21 - 24													
Page 5 – 8	Page 17 - 20													
Pages 9 – 12	Pages 13 – 16													
Page de garde	Page De Notre Mieux													
														
2. ✂-----		3. Placer dans l'ordre chronologique : p1 en bas												
MSdS														

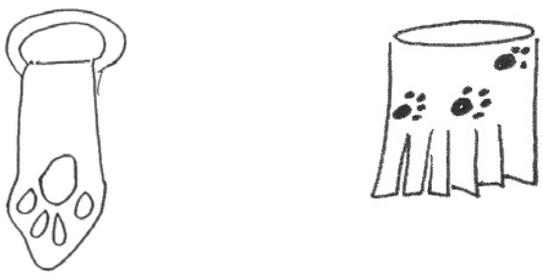
## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

Fiche technique support

<b>B</b>	<b>Activité : VIE DE SIZAINÉ</b>		
<b>Style de support :</b> Cahier de sizaine	<input type="checkbox"/> Meute	<input checked="" type="checkbox"/> Sizaine	<input type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> <p>Le cahier de Sizaine est un journal qui est tenu par le sizenier avec l'aide de sa sizaine.</p> <p>La première chose à faire est de décorer le journal à l'image de la sizaine.</p> <p>Les éléments importants qui doivent y figurer :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les noms et prénoms des membres de la sizaine</li><li>• Les dates des mises à jour</li></ul> <p>Ensuite, pour le remplir :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les traditions et habitudes</li><li>• Les faits marquants, les jeux spéciaux, les prix gagnés lors de concours,....</li><li>• Dessins, collages, photos,...</li></ul>			
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cahier</li><li>• Pour la fourre : Papier, tissus, feutre, cuir, colle, adhésif</li><li>• Pour l'intérieur : crayons, stylos feutres, photos, ...</li></ul>			
<b>Plan :</b> 			
MSdS/FNEL			

# **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique support

<b>C</b>	<b>Activité : SYMBOLIQUE GLOBALE</b>		
<b>Style de support : Bricolage</b>	<input type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> Badge de Jungle : C'est un petit badge, boucle de foulard, ou flotteur, qui représente le Louveteau. Il correspond à la couleur de la sizaine, avec en plus, le prénom ou nom de Jungle du Louveteau.			
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Feutre, tissu, cuir, fausse fourrure,...</li><li>• Ciseaux, colle, stylos feutres,...</li><li>• Anneaux, pincettes, imperdables,...</li></ul>			
<b>Plan :</b> 			
MSdS			

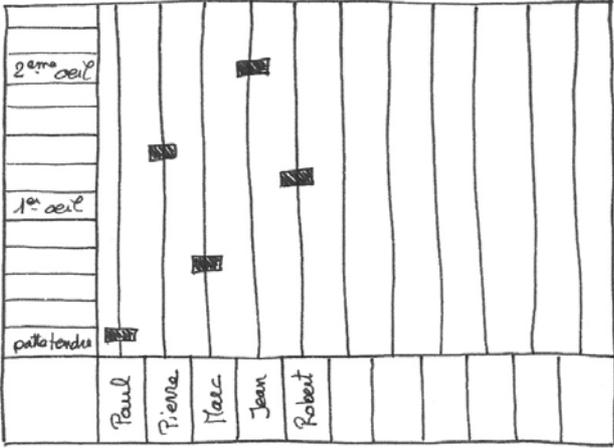
## **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique support

<b>D</b>	<b>Activité : PROGRESSION ET BADGES DU LOUVETEAU</b>			
<b>Style de support :</b> Tableau de Progression		<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> <p>Le tableau de progression est un tableau où les noms de tous les Louveteaux actifs d'une meute sont repris et sur lequel sont indiquées les étapes que chaque Louveteau a déjà franchies. Ainsi, chaque Louveteau peut voir sa progression et se comparer avec ses copains, ce qui favorise sa motivation de progresser.</p>				
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 2 grandes feuilles en carton</li><li>• Papier autocollant transparent</li><li>• Punaises (blanches, bronzes, argentées, dorées)</li><li>• Petits drapeaux avec les noms des Louveteaux à piquer dans le tableau</li></ul>				
<b>Plan :</b> <i>Tableau de progression des flèches</i> <p>Sur la feuille en carton est dessiné le plan de la Jungle avec les endroits précisés ci-après. Ces endroits sont dessinés un en-dessous de l'autre. Chaque endroit représente une flèche et les différents points à réaliser pour la flèche en question sont écrits horizontalement sur la carte. Verticalement, le tableau est divisé selon les noms des Louveteaux. Pour chaque point d'une flèche que le Louveteau a réalisé, une punaise de la couleur de la flèche est piquée dans la colonne du nom du Louveteau. Ainsi, les chefs ont une vue globale de la progression de leurs enfants.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tenderfoot = grotte des Louveteaux</li><li>• Promesse = rocher du conseil</li><li>• Flèche bronze = ville des Bandar-log</li><li>• Flèche argentée = rivière avec les chiens rouges</li><li>• Flèche dorée = vallée où Shere Khan est tué</li><li>• Montée = village des hommes</li></ul>				
FNEL				

# Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

Fiche technique support

<b>D</b>	<b>Activité : PROGRESSION PERSONNELLE</b>			
<b>Style de support :</b> Tableau		<input type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> <p>C'est un tableau où chaque Louveteau a sa place. Ce tableau représente la progression personnelle de chacun. Ainsi, chaque Louveteau sait où il en est et peut voir le chemin qu'il a déjà parcouru et celui qui lui reste à faire.</p> <p>C'est également utile pour les responsables car ils savent où chaque Louveteau en est...pas besoin de garder cela en tête.</p>				
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un grand carton</li><li>• Des ficelles ou des baguettes</li><li>• Peinture ou des feutres</li><li>• Des pincettes</li><li>• La liste des Louveteaux</li><li>• Colle, scotch, règle,...</li></ul>				
<b>Plan :</b> 				
MSdS				

## **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

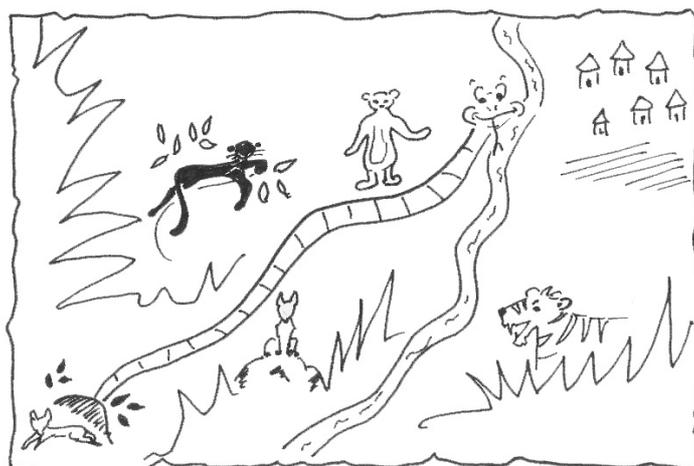
Fiche technique support

### **D** | **Activité : PROGRESSION ET BADGES DU LOUVETEAU**

#### **Tableau de progression des badges**

Feuille en carton sur laquelle les figures suivantes de la Jungle sont dessinées. Chaque figure représente un ou plusieurs badges et pour chaque badge que le Louveteau a réalisé un petit drapeau avec son nom est piqué dans la figure respective.

- Baloo = Handkesselchen
- Rakscha = premier secours
- Kaa = guide
- Bagheera = Knechler
- Bandarlog = sportif + joueur + artiste
- Tchill = observateur
- Ikki = reporter
- Village des hommes = cuisinier + cycliste + collectionneur + nageur
- Loi : le Louveteau ouvre les yeux et les oreilles = ami de la nature



FNEL

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

Fiche technique support

<b>E</b>	<b>Activité : SORTIES OFFICIELLES</b>		
<b>Style de support : Mât de Meute</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> Le mât de meute est un bâton avec une tête de loup ou une figurine d'un loup en haut. Sur le bâton sont fixées les pièces en tissu avec les noms de tous les Louveteaux actifs dans la meute. Les noms sont répartis selon les sizaines et les étoffes avec les noms sont de la couleur de la sizaine en question.			
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Petit poteau</li><li>• Scie</li><li>• Pièce en bois pour scier la figurine de loup</li><li>• Pièce en bois pour mettre la figurine dessus</li><li>• Etoffe en autant de coloris qu'il y a de sizaines</li><li>• Tacker pour fixer les étoffes au poteau</li><li>• Colle pour bois</li></ul>			
<b>Plan :</b> On scie dans une plaque en bois une tête de loup ou une figurine de loup. Ensuite, cette figurine est collée verticalement sur l'autre plaque en bois (comme on peut le voir sur le dessin). Cette deuxième plaque est collée sur une extrémité du petit poteau. Finalement, les étoffes avec les noms des Louveteaux sont fixées avec un tacker selon les sizaines en dessous de cette plaque avec le loup, une étoffe en dessous de l'autre, une sizaine à côté de l'autre.			
			
FNEL			

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

Fiche technique support

<b>E</b>	<b>Activité : SYMBOLIQUE GLOBALE</b>			
<b>Style de support : Mât de meute</b>		<input type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> C'est un bâton avec un loup sur son sommet. Le long du bâton se trouve les couleurs des sizaines actuelles et bien souvent les anciennes également. Il est employé à chaque rassemblement. Il est emporté à chaque camp de meute de groupe cantonal,..... Il appartient à la meute et chaque meute décide de le personnaliser comme elle le veut.				
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Un gros bâton</li><li>• Du bois</li><li>• Une scie</li><li>• De la colle</li><li>• De la peinture</li><li>• Plan de réalisation (voir annexe)</li></ul>				
<b>Plan :</b> 				
MSdS				

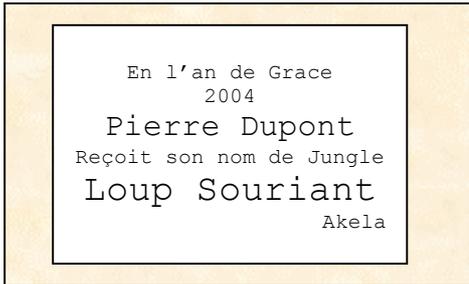
# **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique support

<b>F</b>	<b>Activité : SYMBOLIQUE GLOBALE</b>		
<b>Style de support :</b> Cahier de meute	<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> Le cahier de meute est un classeur qui documente toutes les activités de l'année scout, les courriers, les résumés des réunions, sorties week-ends, camps, ainsi qu'une courte description de tous les membres de la meute.			
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1 classeur</li><li>• Chemises en plastiques</li><li>• Feuilles de toutes les couleurs</li><li>• Photos des Louveteaux, des responsables et des activités</li></ul>			
<b>Plan :</b> Le classeur peut être subdivisé en plusieurs rubriques  <b>1. <u>L'année scout</u></b> La rubrique de l'année scout peut à nouveau être subdivisée en 3 parties, c'est-à-dire les 3 trimestres. Pour chaque trimestre, on y mettra les éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"><li>• le programme trimestriel</li><li>• le résumé des activités, qui peut être fait par les Louveteaux</li><li>• des photos des activités</li><li>• des dessins des activités</li><li>• les fiches techniques des différentes activités</li><li>• le courrier envoyé aux Louveteaux</li></ul> <b>2. <u>La meute</u></b> Cette partie comprend une liste nominative des Louveteaux et des responsables, ainsi qu'une photo individuelle de chaque membre avec une courte description. On peut aussi y insérer les fiches médicales de chaque Louveteau.			
FNEL/MSdS			

# Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

Fiche technique support

<b>G</b>	<b>Activité : SYMBOLIQUE GLOBALE</b>		
<b>Style de support :</b> Nom de Jungle	<input type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> Chaque Louveteau reçoit un nom de Jungle lors de son premier rocher du conseil. C'est généralement, le nom d'un loup avec un adjectif correspondant à son caractère. Exemple : Loup agile, Loup attentif, Loup souriant, ... Si les sizaines sont représentées par des animaux, il est possible d'utiliser cet animal avec un adjectif. L'important c'est que cela mette en valeur la qualité principale du Louveteau.			
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Liste d'adjectifs</li><li>• Diplôme</li></ul>			
<b>Plan :</b> 			
MSdS/FNEL			

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

Fiche technique support

<b>H</b>	<b>Activité : SYMBOLIQUE GLOBALE</b>		
<b>Style de support :</b> Panneau Loi et Devise	<input type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> C'est un tableau sur lequel est écrit la Loi et la Devise. Il est affiché dans le local ainsi à chaque séance, le Louveteau peut le lire et se rappeler que ça existe.			
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Grande feuille de papier</li><li>• D'autres feuilles de papier couleur</li><li>• Gros feutres</li></ul> <b>Remarque :</b> ce tableau peut être fait avec n'importe quel matériel. L'important ici est le contenu et non le contenant.			
<b>Plan :</b> 			
MSdS			

# **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique support

<b>I</b>	<b>Activité : SYMBOLIQUE GLOBALE</b>		
<b>Style de support : Panneau</b>	<input type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> C'est un panneau sur lequel sont écrit le maître mot, les maximes de Baloo et les phrases de la Jungle Ce sont des phrases que le Louveteau devrait toujours avoir en tête pour arriver à vivre comme un loup. Ces phrases vont le guider tout au long de sa progression personnelle en première branche , mais durant toute sa vie.			
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Support pour pouvoir faire un panneau</li><li>• De quoi écrire</li></ul>			
<b>Plan :</b> Il n'y a pas de règles.  <b>Le maître-mot est :</b> Nous sommes du même sang, toi et moi.  <b>Les maximes de Baloo sont :</b> Un loup pense d'abord aux autres Un loup ouvre ses yeux et ses oreilles Un loup est toujours propre Un loup est toujours vrai Un loup est toujours gai  <b>Les phrases de la Jungle sont :</b> Bonne chasse à tous qui gardent la loi de la Jungle La force du loup c'est le clan et la force du clan c'est le loup. Cœur brave et langue courtoise te mèneront loin dans la Jungle. Ne moleste jamais les petits d'autrui, mais nomme-les frères et sœurs.			
MSdS			

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

Fiche technique support

<b>J</b>	<b>Activité : SYMBOLIQUE GLOBALE</b>		
<b>Style de support : Noms de Jungle des chefs</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> Chaque chef a un nom de Jungle par lequel les Louveteaux l'appellent. Les anciens chefs cherchent un nom de Jungle qui est adapté aux caractéristiques et aux attitudes du nouveau chef. D'habitude le chef de meute porte le nom d'Akela, mais les noms ne changent pas tout au long de la période active du chef. Les Louveteaux et même les chefs s'appellent entre eux par ces noms.			
MSdS/FNEL			

<b>K</b>	<b>Activité : SYMBOLIQUE GLOBALE</b>		
<b>Style de support : Le Salut</b>	<input type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> Les deux doigts représentent les oreilles du Loup à l'écoute. Le pouce qui repose sur les autres doigts représente le grand Louveteau qui protège les petits. De plus, cette pose contient également la symbolique du cercle de l'amitié			
MSdS/FNEL			

## **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique activité

<b>1</b>	<b>Activité : DESCENTE</b>	<b>Durée : 90-120 minutes</b>		
<b>Style de support : Activité de nuit</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> La descente est une présentation théâtrale d'une histoire du livre de la Jungle. D'habitude, les chefs jouent pour les enfants. L'atmosphère est mystérieuse du fait que la descente se joue le soir dans la forêt, le chemin est indiqué par des torches, le narrateur tient le suspens et les acteurs ont préparé des déguisements extraordinaires.				
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Endroit dans la forêt, circuit avec grandes places pour jouer les scènes</li><li>• Torches pour illuminer le chemin et les places des scènes</li><li>• Déguisements</li></ul>				
<b>Déroulement :</b> Le narrateur fait le chemin avec les Louveteaux et tient le suspens en gardant les enfants silencieux. Il raconte une partie de l'histoire entre les différentes scènes et sur les scènes les autres parties de l'histoire sont jouées.				
FNEL				

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

Fiche technique activité

<b>2</b>	<b>Activité : LA PROMESSE</b>	<b>Durée : +/- 60 minutes</b>		
<b>Style de support :</b> Sortie, de préférence lors d'un week-end ou camp		<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> La promesse est une cérémonie très importante pour le Louveteau durant laquelle il promet de respecter les valeurs du scoutisme.				
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Endroit dans la forêt, avec un feu de camp</li><li>• Torches</li><li>• Foulard, nœud de foulard</li><li>• Eventuellement une guitare pour ouvrir et clôturer la cérémonie avec des chansons</li></ul>				
<b>Déroulement :</b> La maîtrise prépare un trajet, ainsi que la place où a lieu la promesse, c'est à dire près du feu de camp. Les torches peuvent être placées en chemin, ou des chefs peuvent les porter le long du trajet. Les Louveteaux sont préparés à la promesse durant les réunions et une petite répétition a lieu avant de partir. La meute fait un petit trajet et arrive près du feu de camp, qui peut symboliser le rocher du conseil. A cet endroit, les Louveteaux font leur pas définitif dans la meute. Akela (le chef de meute) fait faire la promesse au Louveteau et demande aux autres Louveteaux d'approuver l'entrée dans la meute du Louveteau qui fait la promesse. Pour symboliser cette cérémonie, Akela remet le foulard avec le nœud de foulard au Louveteau qui fait la promesse. Pour les Louveteaux qui viennent des castors (beaver) et qui ont déjà un foulard, on leur remet le nœud de foulard des Louveteaux.				
FNEL				

## **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique activité

<b>2</b>	<b>Activité : LA PROMESSE</b>	<b>Durée : +/- 60 minutes</b>		
<b>Style de support :</b> Sortie, de préférence lors d'un week-end ou camp		<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> La promesse est une cérémonie très importante pour le Louveteau durant laquelle il promet de respecter la loi des Loups.				
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Endroit dans la forêt, avec un feu de camp</li><li>• Torches</li><li>• Eventuellement une guitare pour ouvrir et clôturer la cérémonie avec des chansons</li><li>• Le Bonne Chasse</li></ul>				
<b>Déroulement :</b> Toute la meute est rassemblée autour d'un feu de camp. Deux Louveteaux tiennent le drapeau de meute, de groupe ou le foulard. Le Louveteau qui passe sa promesse se place devant le drapeau face aux autres Louveteaux et aux responsables en faisant le signe du Salut. Il récite la Loi et la Devise et fait sa promesse. Pendant ce temps, les autres Louveteaux de la meute font également le Salut. Il va ensuite serrer la main des responsables.				
MSdS				

## **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique activité

<b>3</b>	<b>Activité : GRAND HURLEMENT</b>	<b>Durée : 5 – 10 minutes</b>		
<b>Style de support : Cérémonie</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> Début d'activité. Le grand hurlement est une tradition				
<b>Déroulement :</b> Le chef rassemble les Louveteaux en les appelant par "wellef wellef wellef" (Louveteaux 3x). Les Louveteaux accourent et forment un carré en se plaçant par sizaine. La première sizaine qui est placée commence à faire son cri de sizaine. Cela signifie que la sizaine est au complet. Une fois toutes les sizaines complètes, les Louveteaux s'accroupissent et un Louveteau commence à dire "A-ke-la mir dinn ons bescht". Les Louveteaux se lèvent et mettent leurs mains à la hauteur de leurs oreilles de sorte à symboliser les oreilles d'un loup. Akela demande: "Äert bescht, bescht, bescht?" Les Louveteaux répondent "jo ons bescht bescht bescht". Puis, les Louveteaux font le salut et tout le monde ensemble "jahu, hu ha, huhaha, hu ha. huhaha hatschi-schi hatschi-schi hua hua haaaa" (Louveteaux: Akela on fait de notre mieux. Akela: de votre mieux mieux mieux, Louveteaux: oui de notre mieux mieux mieux) Après cela, tous les Louveteaux sont attentifs car Akela va leur expliquer le déroulement de l'activité, introduction au thème de la réunion, sortie, week-end ou camp.				
FNEL				

## **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique activité

<b>3</b>	<b>Activité : GRAND HURLEMENT</b>	<b>Durée : 5-10 minutes</b>		
<b>Style de support : Cri de rassemblement</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> Chant de rassemblement pour le rocher du conseil, ou pour les rassemblements en début et fin de séance.				
<b>Matériel :</b> • Chant Louveteau : rassemblement des sizaines (cf Bonne Chasse/ Louvart p 30)				
<b>Déroulement:</b> Les Louveteaux vont se cacher, de façon à ce que la maîtrise ne les voit pas. La maîtrise commence à chanter Les sizaines doivent venir se placer le plus vite possible en rassemblement. Une fois les sizaines placées et silencieuses elles s'annoncent. Le responsable d'unité crie : Loup en chasse ! Les Louveteaux se mettent en chasse : à croupi les bras tendus entre les jambes en faisant le salut avec les 2 mains. En disant : « A KE LA de no tre Mieux » à la fin de la phrase les Louveteaux se lèvent en faisant le salut des 2 mains. Le responsable d'unité demande : De votre mieux ? Les Louveteaux répondent : oui de mieux, de mieux, de mieux Loup ! en disant Loup, les Louveteaux tendent les bras en avant toujours en faisant le salut des 2 mains. Ensuite, le responsable décrit les activités. Pour clôturer le rassemblement le responsable d'unité dit : Bonne chasse à tous qui gardez la loi de la Jungle.				
MSdS				

## **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique activité

<b>4</b>	<b>Activité : ROCHER DU CONSEIL</b>	<b>Durée : 10 minutes et plus</b>		
<b>Style de support : Une tradition; cérémonie</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input checked="" type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> Promesse, remise de badges ou "Feiler" => lors d'une clôture d'une étape de la progression				
<b>Matériel :</b> Foulard, badges, "Feiler"				
<b>Déroulement :</b> Le rocher du conseil se tient de préférence à un endroit où on peut simuler un rocher, voire une petite surélévation d'un terrain. Akela est sur le rocher et tous les autres Louveteaux ainsi que les chefs sont autour. C'est Akela qui prend la parole et explique pour quelle occasion on s'est réuni. Dans le cas de la promesse, c'est une entrée définitive à la meute, comme quand Mowgli a été adopté en contrepartie du butin de Bagheera et grâce à Baloo qui a promis de lui apprendre tout sur la Jungle. Les anciens Louveteaux devront adopter les nouveaux en donnant leur accord et les nouveaux se verront remettre leur foulard comme acceptation définitive au sein de la meute.  Si on remet des badges et co il s'agit aussi d'un moment très important dans la vie scout de un Louveteau et c'est pour cela qu'on choisit le rocher du conseil pour les remettre.				
FNEL				

## **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique activité

<b>4</b>	<b>Activité : ROCHER DU CONSEIL</b>	<b>Durée : 1 heure</b>		
<b>Style de support : Cérémonie</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> Le rocher du conseil est une cérémonie qui se déroule 1 à 2 fois par année. C'est où l'on accepte les nouveaux Louveteaux et l'on discute des attentes des Louveteaux, donne les noms de Jungle.				
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Diplôme de nom de Jungle</li><li>• Liste officielle des Louveteaux de la meute</li><li>• Encre, plume pour la signature</li><li>• Foulard du Groupe</li></ul>				
<b>Déroulement :</b> La meute se rend au lieu secret du rocher du conseil, un lieu qui ne doit être connu de personne d'autre que des Louveteaux et des responsables. Après avoir fait le grand hurlement, les sizaines s'annoncent. Nomination des nouveaux Louveteaux ,remise des foulards, signature. Remise des noms de Jungle Assis en cercle, discussion sur les attentes et des soucis des Louveteaux.				
MSdS				

## **Symbolique 1<sup>ère</sup> branche**

Fiche technique activité

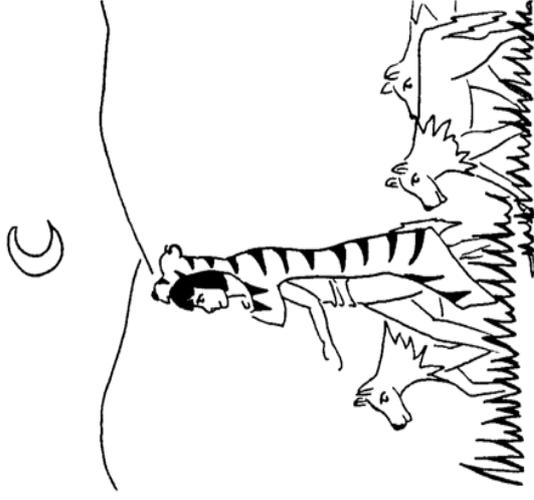
<b>5</b>	<b>Activité : MONTÉE</b>	<b>Durée : Une soirée</b>		
<b>Style de support :</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Meute	<input type="checkbox"/> Sizaine	<input type="checkbox"/> Loup
<b>Description :</b> La montée est le moment où le Louveteau est arrivé à la fin de son parcours à travers la Jungle et quitte la meute.				
<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Torches,</li><li>• Feu de camp, ...</li></ul>				
<b>Déroulement:</b> Toute la meute fait un petit trajet. A un certain moment de ce trajet, les Louveteaux qui font la montée continuent seuls, jusqu'au point où ils sont accueillis par les scouts. La montée constitue un événement spécial qui montre que le Louveteau est prêt à quitter la Jungle et que les scouts l'accepteront dans leur troupe.				
FNEL/MSdS				

Par un soir très chaud, au pied de la colline de Seeonee, un feu s'alluma dans la nuit et des bûcherons installèrent leur campement. Une femme, assise auprès du feu, tenait son petit enfant tout près d'elle.

Shere Khan, le tigre, était à la recherche d'une proie. Il aperçut le campement, s'approcha sans bruit et voulut bondir sur le petit garçon.

Mais il calcula si mal son élan, qu'il tomba dans le feu.

-1-



C'était un tout petit garçon tout nu, qui pouvait à peine marcher. Il leva les yeux pour regarder Père Loup, et se mit à rire.

Père Loup le prit délicatement dans sa mâchoire et le porta dans sa tanière.

Pas une dent n'avait égratigné la peau de l'enfant.

Père Loup le déposa au milieu de ses petits. Comme l'enfant était très fatigué, il se blottit contre la fourrure tiède de Mère Louve.

Aussitôt il s'endormit.

-3-

Pris de panique, les bûcherons s'enfuirent, laissant l'enfant près du feu.

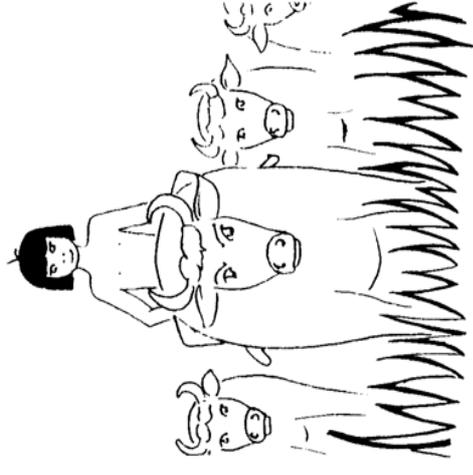
Mais celui-ci, se traînant par terre, essaya de suivre ses parents.

Le tigre, hurlant de douleur, s'enfonça dans la jungle en laissant sa proie.

Père Loup, ayant entendu les hurlements sauvages du tigre, sortit de sa caverne et grimpa sur le haut de la colline.

Il perçut soudain un gémissement tout près de lui, et vit s'avancer le petit d'homme.

-2-



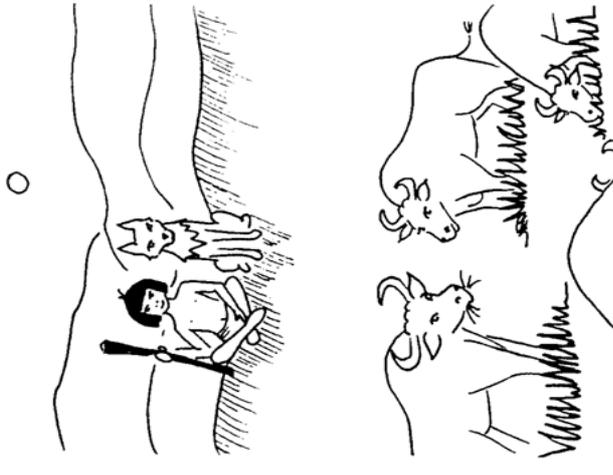
Les Loups décidèrent d'adopter l'enfant et lui donnèrent le nom de « Mowgli ». Ce qui signifie « Petite Grenouille », car il n'avait pas de fourrure.

Soudain, ils virent Tabaqui le chacal, s'approcher de la caverne. Shere Khan le tigre, le suivait. Il était encore furieux de ses blessures et réclama, de suite sa proie.

Mère Louve défendit si bien le petit d'homme, que le tigre prit peur et s'enfuit.

Mais il jura de se venger.

-4-



Mowgli grandit avec ses frères loups. Il ne pouvait cependant pas courir librement avec eux dans la jungle, car il n'avait pas encore été présenté au Rocher du Conseil où se tenait Akela, le chef du clan des loups.

Un soir de pleine lune, Père Loup emmena ses petits, Mère Louve et Mowgli au Rocher du Conseil.

Akela se tenait sur sa pierre, entouré d'une centaine d'autres loups.

-5-

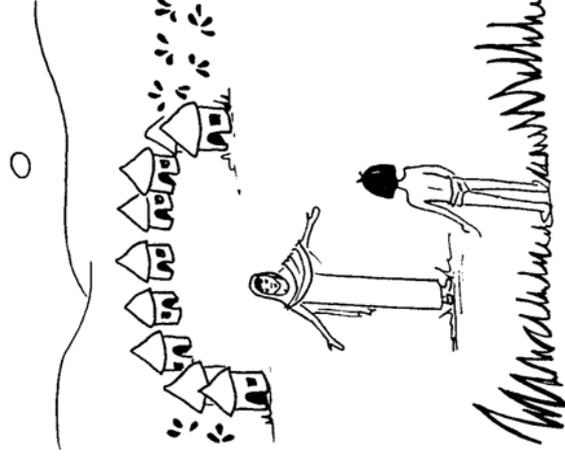
Shere Khan, dans l'ombre, réclamait sa proie.

Lorsque Père Loup dut présenter Mowgli, Baloo, le vieil ours, fut le seul à parler en faveur du petit d'homme. Il s'engagea à faire lui-même l'éducation de Mowgli.

Mais il fallait une deuxième voix.

Alors, Bagheera, la panthère, s'approcha du cercle et promit un gros taureau, fraîchement tué, si les loups acceptaient le petit d'homme.

-6-



C'est ainsi que Mowgli entra dans le clan des loups, au prix d'un taureau et pour une bonne parole de Baloo.

Shere Khan rugissait encore dans la nuit, furieux que sa proie ne lui ait pas été livrée.

Père Loup éleva Mowgli avec ses petits, et chaque jour Baloo lui enseignait la loi de la Jungle et les maîtres mots qui permettent de comprendre tous les animaux.

« *Nous sommes du même sang, toi et moi* »

-7-



Bagheera lui apprit à grimper aux arbres, à courir, à nager, à suivre la bonne piste... et bien souvent, ils s'enfoncèrent ensemble au cœur de la Jungle pour chasser.

Mowgli grandit. Il devint agile et fort.

Il apprit à se méfier de Shere Khan et à mépriser Tabaqui, le chacal, ainsi que le Bandar-log, le peuple des singes sans loi.

-8-

Un jour, alors que Mowgli se reposait entre Baloo et Bagheera, le Bandar-log quitta les hauteurs des arbres et descendit sans bruit presque jusqu'à terre, pour s'emparer du petit d'homme.

Mowgli fut saisi par les bras et les jambes et fut élevé par deux énormes singes.

Les branches craquèrent et les feuilles lui fouettèrent le visage.

-9-

Mowgli entendit les cris de Baloo et de Bagheera, mais il était déjà si loin qu'il ne put leur répondre.

Soudain il aperçut Chil, le vautour, qui planait au dessus de la Jungle.

« Nous sommes du même sang, toi et moi » lui cria Mowgli,  
« relève ma trace et prévient Baloo et Bagheera »

Pendant ce temps, les amis de Mowgli se lamentaient et se reprochaient de n'avoir pas davantage mis le petit d'homme en garde contre le peuple des singes.

Soudain, Chil arriva et leur rapporta le message de Mowgli.

-10-

Seulement voilà, seuls ils ne parviendraient pas à sauver leur protégé.

Ils se rendirent alors chez Kaa, le serpent. Et lui demandèrent son aide. En effet, ils savaient que le Bandar-log avait une grande peur de Kaa.

D'autant plus que le serpent n'avait pas mangé depuis plusieurs jours et qu'il avait une grande faim.  
Il se réjouissait déjà du festin qui l'attendait.

Ils se mirent donc en route en direction de la cité des singes :  
« les Grottes froides »

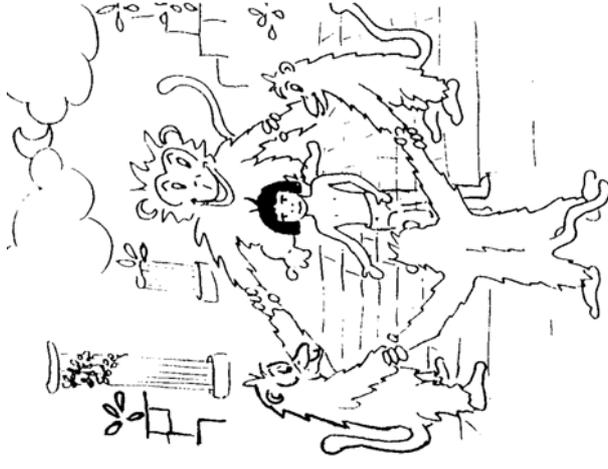
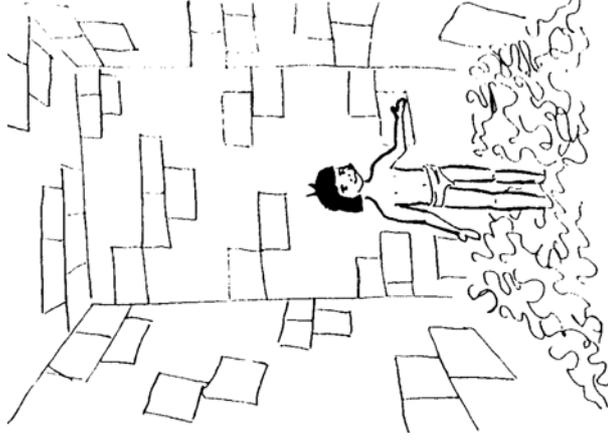
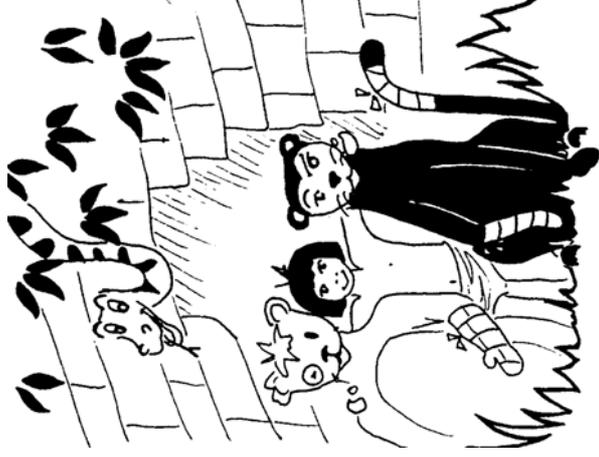
-11-

Aux Grottes froides, les singes ne songèrent plus du tout aux amis de Mowgli. Ils étaient très satisfaits d'eux-mêmes.

Ils se prirent par la main et dansèrent en chantant autour du petit d'homme.

Soudain, un gros nuage couvrit la lune. Les amis de Mowgli attendirent cette obscurité pour attaquer les singes.  
Bagheera gravit le talus la première et se mit à frapper les singes assis autour de Mowgli

-12-



Les singes furent aussitôt cloués par la peur. La seule vue du reptile les effrayait terriblement. Soudain, ils s'enfuirent à vive allure.

Baloo et Bagheera poussèrent un cri de soulagement. Mais ils avaient cruellement souffert de leur lutte.

Ils entendirent alors la voix de Mowgli qui appelait ses amis du fond de la trappe.

Kaa, Baloo et Bagheera s'en approchèrent. Les quatre amis n'étaient séparés que par l'épaisseur d'un immense mur.

-14-

Il se tourna ensuite vers Kaa et remercia le grand serpent de lui avoir sauvé la vie. Il promit de payer la dette qu'il avait désormais envers lui en lui offrant sa prochaine proie et en l'aidant à chasser dans la Jungle.

La lune s'enfonçait lentement derrière les collines et les amis regagnèrent rapidement la Jungle profonde.

Mowgli, épuisé par toutes ces aventures, s'endormit sur le dos de la panthère.

-16-

Quelques-uns du Bandar-log s'emparèrent de Mowgli et le jetèrent dans une immense trappe, remplie de serpents.

Mais Mowgli connaissait le langage de ces animaux et ils ne lui firent aucun mal.

Il resta aussi immobile que possible, prêtant l'oreille à la lutte acharnée à laquelle se livrait Bagheera.

Il entendit soudain le cri de guerre de Baloo puis... ce fut le silence.

Kaa avait fait son apparition.

-13-



-15-

Le lendemain, tous les loups furent convoqués au Rocher du Conseil. La place du chef était libre et Shere Khan demanda qu'on lui livre Mowgli.

Akela et Bagheera prirent la défense du petit d'homme, mais les autres membres du clan le rejetèrent.

Alors, Mowgli se leva, triste, et fit jaillir le feu qu'il était allé rechercher au village des hommes. Les loups furent terrifiés.

Il annonça qu'il retournerait d'où il venait et jura de revenir au Rocher du Conseil, coiffé de la peau de Shere Khan lorsqu'il l'aurait tué.

-18-

Akela vieillissait. Bientôt il ne pourrait plus être chef. Shere Khan en profita pour rallier les autres loups du clan à sa cause et les monter contre Mowgli.

Un jour, Bagheera rappela au petit d'homme que le tigre essaierait de le tuer et lui conseilla d'aller vivre chez les hommes.

Elle dit à Mowgli d'aller chercher, la fleur rouge, dans leur village, car ce phénomène faisait très peur à tous les animaux de la Jungle.

Cette nuit-là, lors d'une chasse, Akela manqua sa proie pour la première fois et comme veut la tradition, il perdit sa place de chef des loups.

-17-



Fère-Gris, un des loups du clan avec lequel il avait été élevé, vint lui rendre visite pour lui donner des nouvelles de la vie dans la Jungle.

Un jour, Mowgli fut chargé avec d'autres enfants du village, de garder tout un troupeau de buffles et taureaux dans la prairie.

C'est alors qu'il rencontra Frère-Gris qui lui apprit que Shere Khan chassait au loin.

Celui-ci avait juré de revenir pour tuer le petit d'homme.

-20-



Après avoir été chassé du clan, Mowgli fut obligé d'aller habiter chez les hommes.

Il fut adopté par une femme nommée Messua, dont le bébé avait été autrefois enlevé par un tigre.

Mowgli eut bien de la peine à s'adapter à toutes les habitudes des humains et surtout, il ne les comprenait pas.

-19-

Une fois Shere Khan mort, Mowgli entreprit de l'écorcher.

Un villageois, alerté par les autres enfants, arriva en direction du petit d'homme pour lui voler la peau. En effet, au village, une récompense avait été promise à celui qui tuerait le tigre.

Mais les loups défendirent Mowgli et l'homme, terrifié, retourna au village pour tout raconter.

-23-

Avec Frère-Gris, ils choisirent un signe pour que, le moment venu, Mowgli puisse surprendre Shere Khan.

Un jour, Frère-Gris apprit à Mowgli que le tigre était sur ses traces et qu'il se trouvait pas bien loin.

Toutefois, il venait de faire un bon repas et n'avait pas l'intention pour l'instant de prendre le petit d'homme en chasse.

Mowgli décida alors de l'attaquer pendant qu'il dormait.



Lorsque Mowgli ramena les buffles au village, il fut accueilli à coups de fusil et de pierres. Tout le monde crut qu'il était un sorcier.

Seule Messua comprit que ce brave garçon avait vengé son fils.

Mowgli partit alors du village en compagnie des loups. A la lueur de la lune, la peau du tigre sur la tête, il retourna au Rocher du Conseil.

**-FIN-**

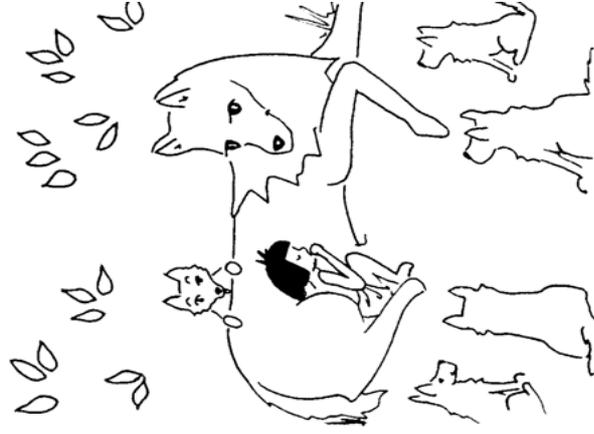
-24-



Assis sur Rama, le plus fort des taureaux, il dirigea tout le troupeau dans la direction de Shere Khan avec l'aide de Frère-Gris et d'Akela.

Mowgli fit charger tous les animaux sur le tigre endormi et repu de son repas.

Shere Khan fut alors écrasé par les énormes bêtes.



-21-

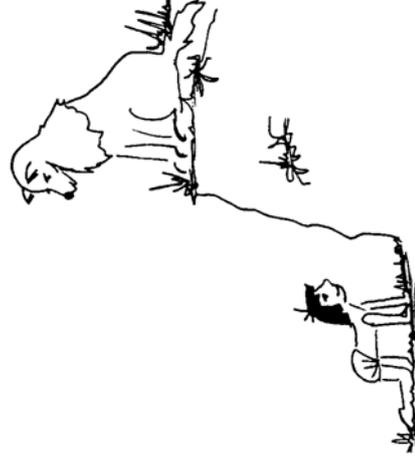
-22-

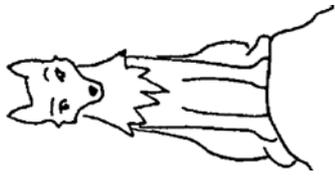
**Ce carnet appartient à :**

.....

**Nom de la meute :**

.....

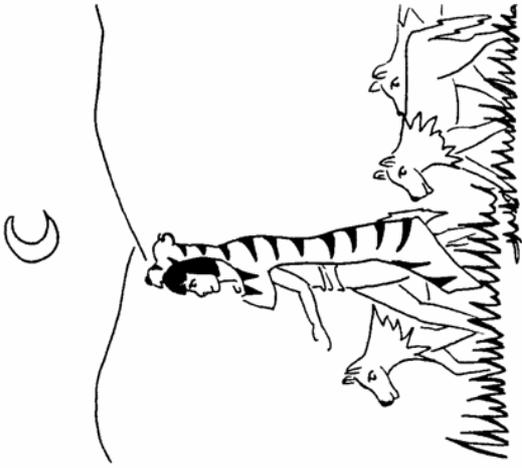
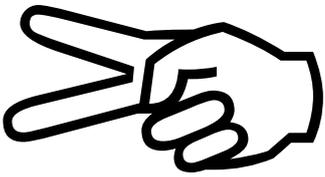




© Equipe Cantonale  
1<sup>ère</sup> Branche ASVd  
Juin 1998

Dessins : Agnès Pasche

“ De notre mieux ”



# Plan du mât de meute.

A agrandir selon vos besoins

