



# LA SYMBOLIQUE 1<sup>ère</sup> branche



**FNEL**  
SCOUTEN A GUIDEN

Freibewegung Schweiz  
Mouvement Scout de Suisse  
Movimento Scout Svizzera  
Moviment Balmundia Svizra



## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

### POINT DE COURS SUR LA SYMBOLIQUE

- But :**
- Présenter l'utilité de la symbolique aux responsables 1<sup>ère</sup> branche
  - Leur donner un fil conducteur pour la vivre pleinement

Durée		Matériel
5 min	Rassemblement, grand hurlement	Mât de meute
	Présentation du déroulement du point de cours	
25 min	Répartition en sizaine Tâches à accomplir : <ul style="list-style-type: none"><li>• Trouver un nom et un cri de sizaine</li><li>• Décorer la 1<sup>ère</sup> page du dossier</li></ul> Discussions : <ul style="list-style-type: none"><li>• Définition de la symbolique</li><li>• Pourquoi une symbolique pour les Louveteaux</li><li>• Pourquoi le Livre de la Jungle</li></ul>	Badges de sizaine  Feuilles de couleurs Colle Ciseaux Feutres Etc...
10 min	Mise en commun Théorie	Pages sur la symbolique
15 min	Jeu « Mélosy »	Plateaux de jeu Cartes
5 min	Clôture en lisant un extrait (peu connu) du Livre de la Jungle	Extrait
	Distribution du dossier complet à ajouter à la première page du dossier	Dossier complet

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

# **MELOS**<sub>(memory-loto-symbolique)</sub>

### But global du jeu :

Prendre conscience des divers éléments de la symbolique accompagnant la vie d'un Louveteau.

### But du jeu :

Gagner les éléments correspondant à son plateau de jeu

### Matériel :

- 3 plateaux de jeu
- l'année de la meute
- La vie du Louveteau
- La séance

Un jeu de 48 cartes à thème (16 thèmes à triple)

### Déroulement du jeu :

Répartition en 3 groupes  
Chacun reçoit un plateau de jeu à remplir

Le maître du jeu (Akela) propose une carte qui sera donnée à l'équipe qui argumentera le mieux .

Chaque groupe donne ses arguments l'un après l'autre.  
Les groupes ont le choix d'argumenter ou pas.

Akela choisit le receveur.

## Symbolique 1<sup>ère</sup> branche

Liste des thèmes des cartes :

Classement suggéré

	Année de la meute	Vie du louveteau	Séance
1	Montée	Montée	
2	Rocher du conseil		
3	Progression	Progression	Progression
4	Promesse	Promesse	
5	Cahier de meute		Cahier de meute
6		Arrivée	
7		Acceptation au rocher	
8		Sizenier	
9		Badges	Badges
10		Petit livre de la Jungle	
11		Badges de sizaine	
12		Loi et devise	Loi et devise
13			Mât de meute
14			Cahier de sizaine
15			Grand hurlement
16			Salut

# L'ANNEE DE LA MEUTE


# LA VIE DU LOUVREAU

## LA VIE DU LOUVREAU


# LA SEANCE


<b>Le Rocher du Conseil</b>	<b>La Montée</b>	<b>La Progression</b>	<b>Le Mât de Meute</b>
<b>La Promesse</b>	<b>Le Cahier de Meute</b>	<b>L'Arrivée</b>	<b>Le Cahier de Sizaine</b>
<b>L'Acceptation au Rocher du Conseil</b>	<b>Sizenier</b>	<b>Les Badges</b>	<b>Le Grand Hurlement</b>
<b>Le Petit Livre de la Jungle</b>	<b>Les Badges de Sizaine</b>	<b>La Loi et la Devise</b>	<b>Le Salut</b>



<b>Le Rocher du Conseil</b>	<b>La Montée</b>	<b>La Progression</b>	<b>Le Mât de Meute</b>
<b>La Promesse</b>	<b>Le Cahier de Meute</b>	<b>L'Arrivée</b>	<b>Le Cahier de Sizaine</b>
<b>L'Acceptation au Rocher du Conseil</b>	<b>Sizenier</b>	<b>Les Badges</b>	<b>Le Grand Hurlement</b>
<b>Le Petit Livre de la Jungle</b>	<b>Les Badges de Sizaine</b>	<b>La Loi et la Devise</b>	<b>Le Salut</b>

<b>Le Rocher du Conseil</b>	<b>La Montée</b>	<b>La Progression</b>	<b>Le Mât de Meute</b>
<b>La Promesse</b>	<b>Le Cahier de Meute</b>	<b>L'Arrivée</b>	<b>Le Cahier de Sizaine</b>
<b>L'Acceptation au Rocher du Conseil</b>	<b>Sizenier</b>	<b>Les Badges</b>	<b>Le Grand Hurlement</b>
<b>Le Petit Livre de la Jungle</b>	<b>Les Badges de Sizaine</b>	<b>La Loi et la Devise</b>	<b>Le Salut</b>