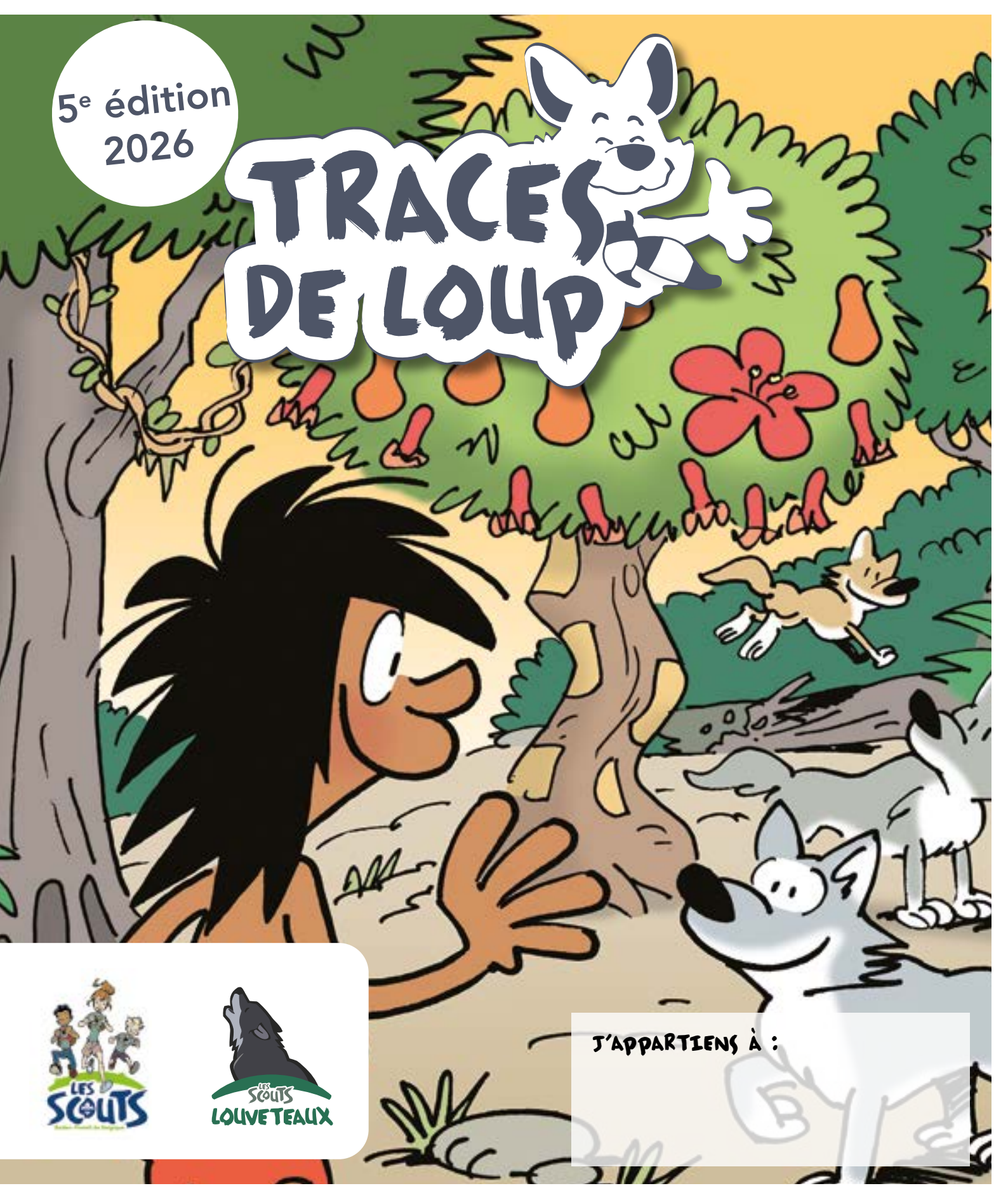


5^e édition
2026

TRACES DE LOUP



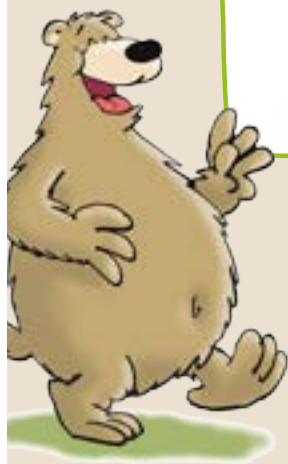
J'APPARTIENS À :



QUELQUE CHOSE TE TRACASSE ? TU ES TRISTE, INQUIET·E OU TU AS BESOIN D'AIDE ?

Parle à un adulte en qui tu as confiance

- un parent
- un animateur ou une animatrice (un·e chef·e)
- toute autre personne avec qui tu te sens en sécurité



Tu peux aussi appeler le numéro

 **103**

- ☒ c'est gratuit
- ☒ tu peux parler sans donner ton nom
- ☒ des personnes sont là pour t'écouter



dispute

problème à l'école ou chez les scout·es

peur

moqueries

souci dans ta famille

ou tout autre chose

**En cas d'urgence médicale, va chercher
de l'aide ou appelle les secours.**

 **112**



© Les Scouts ASBL
Éditeur responsable : Benjamin Visée
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
5^e édition : juillet 2026

Dépôt légal : D/2026/1239/7

www.lesscouts.be



Table DES MATIÈRES

BIENVENUE DANS TA 4^E ANNÉE À LA MEUTE	2
UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE	5
PASSAGE	5
MA SIZAINÉ	7
TEMPS DE LA MUE	15
CONSEIL	20
LE CAMP	24
MESSAGE AU PEUPLE LIBRE	24
COURSE DU PRINTEMPS	26
HATHI T'EXPLIQUE LA JUNGLE	33
QUELQUES PERSONNAGES	33
PARLONS MAÎTRE-MOTS	37
TON AMI LE LOUP	40
COMPRENDRE LA JUNGLE	42
HISTOIRES DE JUNGLE	43
LES BONNES IDÉES DE BALOO	50
TRACES	56
DÉCODEURS	65

Ton quatrième TRACES DE LOUP

TE VOILÀ DÉJÀ DANS TA DERNIÈRE ANNÉE AUX LOUVETEAUX...

Ton savoir sur la jungle et la meute est maintenant important :
partage-le avec les autres louveteaux et louvettes !

Et profite bien des découvertes que tu feras cette année !

Ce sera un beau bagage pour aller chez les éclaireurs l'année
prochaine !



**Que faveur de jungle
t'accompagne !**

QUI SUIS-JE ?

Je m'appelle

J'habite n° à

J'habite aussi n° à

Le nom de mon unité :

J'ai ans.

Je fais partie de la meute de l'unité

Je suis dans la sizaine des

Une page À PROPOS DE MOI

Au Conseil, je ...

plus qu'avant.

Film, émission ou chaîne Youtube préféré-e :

Si je pouvais changer certaines choses dans le monde, je ...

Deux défauts que je voudrais encore changer :

Deux qualités que j'ai développées à la meute :

À la meute, j'aide pour :

Je suis capable de :

Endroit ou pays dans lequel j'aimerais vivre :

Chanteur ou chanteuse que j'aime écouter :

ARBRE DE DHÂK



Ma taille de vêtements :

Je chausse :

Je mesure :

Quelque chose que je réussis bien :

.....

Pour cette année, je me lance comme défi de :

.....

Les traditions de **MA MEUTE**

EXPLIQUE LES TRADITIONS QUI SE DÉROULENT DANS TA MEUTE : le chant du rassemblement, une danse, l'uniforme de la meute, le totem des vieux loups, le nom de la meute, le chant de fin de journée au camp, les jeux qu'on fait quand il reste un peu de temps, comment on se dit bonjour et au revoir...



NOUVEAUX AVEC LES VIEUX LOUPS

Sur cette page, liste tes idées pour souhaiter la **BIENVENUE** aux nouveaux louveteaux et nouvelles louvettes.

- -----
- -----
- -----
- -----
- -----
- -----

LE MOMENT DU PASSAGE EST IMPORTANT POUR LES NOUVEAUX LOUVETEAUX ET NOUVELLES LOUVETTES. IL SYMBOLISE LEUR ARRIVÉE À LA MEUTE, CE QUI EST UNE EXCELLENTE NOUVELLE POUR EUX ET POUR LA MEUTE AUSSI ! LE CLAN SERA RENFORCÉ PAR DE JEUNES ENFANTS PLEIN DE BONNES IDÉES ET D'ÉNERGIE ! MAIS, POUR EUX, TOUT RESTE À DÉCOUVRIR.

Qu'aurais-tu envie de leur faire vivre pour fêter cet évènement ?

- ☐ Créer un jeu ou raconter une histoire à partir des cartes (reproduites dans les *Traces de Loup* rouge p. 34-35 et orange p. 30-31) ?
- ☐ Inventer une chanson de bienvenue ?
- ☐ Imaginer un parcours à la fin duquel tu accueilles les nouveaux et nouvelles ?
- ☐ À la fin du passage, leur offres-tu le *Traces de loup* rouge ?

- -----
- -----
- -----
- -----
- -----



Profil de **SIZENIER**

Cette année, tu vas pouvoir mettre tout ton savoir au service du clan et de ta sizaine : les autres louveteaux et louvettes ont besoin de ton expérience avant que tu ne rejoignes les Éclaireurs... Certain·es ont besoin d'être rassurés, d'autres veulent en savoir plus sur le *Message au peuple libre*, d'autres encore ont besoin de se rappeler une histoire du *Livre de la jungle* pour un jeu, etc.

FINALEMENT, UN SIZENIER OU UN·E AINÉ·E DE SIZAINES EST UN PEU COMME :



- **MOWGLI**,
qui permet
de trouver
des solutions
ensemble.



- **KALA-NAG**,
à l'écoute des autres,
de leurs demandes
et de leurs envies.



- **RIKKI-TIKKI-TAVI**,
qui encourage
sa sizaine.

- **PHAO**,
qui amène la
sizaine à décider
ensemble.



- **DARZEE**,
toujours souriant et
de bonne humeur.

- **BALOO**, qui donne
la parole à tous.



- **PETIT TOOMAÏ**,
qui va à la rencontre
des plus jeunes.



- **BAGHEERA**,
la guide
expérimentée



- **MANG**,
attentif à tous.



- **FRÈRE GRIS**,
fidèle aux membres
de sa sizaine.

- **WON-TOLLA**,
qui ose demander
de l'aide quand
il en a besoin.



- **HATHI**,
qui, en respectant
les autres louveteaux,
se fait respecter.

D'APRÈS TOI,
QUEL SERAIT TON RÔLE
EN TANT QUE SIZENIER·E
OU AINÉ·E...



... dans ta sizaine ?

... dans la meute ?

Partage tes réponses
avec les autres aîné·es
et les vieux loups.



Caractéristiques DE MA SIZAINÉ



COMPLÈTE LA CARTE D'IDENTITÉ DE TA SIZAINÉ

Cette année, ma sizaine est composée de :

-
-
-
-
-
-

Notre nom de sizaine est :

.....

Notre cri de sizaine est :

.....
.....
.....
.....

Dans notre sizaine, chaque louveteau et louvette met un de ses talents au service des autres louveteaux. On peut par exemple décider tous ensemble d'attribuer un rôle à chacun-e dans la sizaine, pendant un an, pour que tout se passe au mieux lors des réunions et du camp.

Inès
**A PLEIN D'IMAGINATION
ET ADORE RACONTER DES
HISTOIRES**

*Cette année, elle sera
notre conteuse.*

.....
**RASSURE LES AUTRES
LOUPS**
.....

.....
**SAIT ORGANISER
UNE GRANDE CHASSE**
.....

.....
**RÉCONCILIE LES LOUPS
QUI SE DISPUTENT**
.....

.....
**MET TOUJOURS
UNE BONNE AMBIANCE**
.....

.....
**PROPOSE DES IDÉES
FOLLES DANS LES JEUX**
.....

.....
**SAIT RÉSOUDRE
LES ÉNIGMES**
.....

.....
**CONNAIT LES RÈGLES
DE SÉCURITÉ**
.....

.....
**A UNE TRÈS BONNE
MÉMOIRE**
.....

.....
JOUE DE LA MUSIQUE
.....

.....
BRICOLE
.....

.....
**EST SPORTIVE
ET FAIR-PLAY**
.....

L'Arbre de LA PAROLE

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE

Il y a bien longtemps vivait une meute qui avait un secret incroyable. À chaque fois qu'un loup avait des problèmes ou qu'il voulait parler de ses idées, il retrouvait les autres membres de la meute au pied d'un arbre immense. Là, assis sur d'énormes racines, les problèmes trouvaient une solution, les idées étaient comprises de tous. Au pied de cet arbre, seules la vérité, la franchise et l'amitié étaient de mise.

Malheureusement, avec le temps, l'Arbre de la parole est mort, mais une nouvelle meute a voulu le retrouver. Après une grande journée de chasse, les loups de cette meute n'ont trouvé qu'un vieux bâton, qu'ils ont ramené dans leur clan.

Désormais, chaque fois qu'ils se réunissent, le loup qui veut prendre la parole doit tenir le bâton en main. Alors, tout le monde l'écoute attentivement et chacun peut s'exprimer avec son cœur...

D'après une histoire de Marie Kindt et Gaetane Dubois.



Toi aussi, pars à la recherche de l'Arbre de la parole. Peut-être trouveras-tu une autre branche qui permettra à chacun-e d'avoir la parole et de s'exprimer avec son cœur lors du Conseil de clan ou de sizaine.

Gestes COOPÉRATIFS



Moi, j'ai besoin des autres, comme ils ont besoin de moi. Je compte sur les autres comme ils comptent sur moi.

Quelquefois, tu voudrais rendre service, donner un coup de main... mais tu ne sais pas toujours qui aider. D'autres fois, tu as besoin d'aide et tu n'oses pas en demander parce que tu ne sais pas qui peut t'aider, qui a tel talent.

VOICI UN TABLEAU À AFFICHER AU CAMP, EN HIKE, DANS LE COIN DE SIZAINE OU DANS LE LOCAL DE MEUTE. AINSI LES DEMANDES SONT CLAIRES ET ON PEUT TOUS S'ENTRAIDER.

Dates	... cherche quelqu'un	qui peut m'aider à ...	Volontaire ?
12 juillet	Louis	faire des crêpes pour 16h30	Marion
14 juillet	Louna	lire une histoire ce soir	Félix
14 juillet	Abdel	construire une cabane	
16 juillet	Lise	relire l'orthographe de ma lettre	
ou encore			
Dates	... demande un coup de main	pour ...	Prêt·e à aider !
15 juillet	Quentin	gonfler mon matelas pneumatique	Fatou
16 juillet	Driss	faire un costume pour le spectacle	Lucas

Ambiance DE SIZAINE

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE

Dans une sizaine, il est important de tout faire pour créer une bonne ambiance. En tant qu'ainé-e ou sizenier-e, tu as donc un rôle primordial à jouer ! Tu as certainement déjà plein d'idées à proposer à ta sizaine, en voici l'une ou l'autre supplémentaire.

LE COFFRE AUX TRÉSORS

Trouve un coffre aux trésors ou fabrique une petite cachette et glisses-y un tas d'objets que tu trouves autour de toi, dans le local ou à la maison. À partir de tous ces objets, propose à ta sizaine d'inventer une histoire collective : chaque louveteau ou louvette retire un objet du coffre et essaie, à son tour, de l'intégrer dans l'histoire (la sizaine peut l'aider, bien entendu !).

UNE AUTRE IDÉE POUR CE JEU : remplis ton coffre aux trésors de tas d'images différentes. Chaque louveteau ou louvette tire au sort une des images et invente une histoire à partir de l'image.

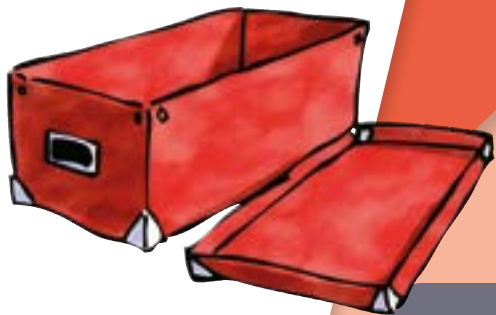


IMAGE MAGIE



Prévois quelques images ou photos. Un loup prend le rôle de peintre : il tire au sort une des images et la décrit aux autres, sans leur montrer. Les autres louveteaux, armés de crayons et de papier, se servent de ses indications pour la reproduire le plus fidèlement possible. Quand tout le monde a terminé, on compare !

Ambiance DE SIZAINE

LE ROI DU SÉRIEUX

Prépare autant de bouts de ficelle (environ 5-7 cm) qu'il y a de loups dans ta sizaine. Deux par deux, les loups se mettent dos à dos. Ils placent le bout de ficelle entre leur nez et leur lèvre supérieure, comme s'ils avaient une moustache. Puis, tout le monde se retourne en même temps et regarde son voisin dans le blanc des yeux. Le but est de ne pas rire, pour ne pas perdre sa moustache !

LE DERNIER LOUVETEAU DONT LA MOUSTACHE TIENT TOUJOURS EN PLACE A GAGNÉ : IL EST SACRÉ "ROI DU SÉRIEUX !" !



CACHE-CACHE SARDINE

Un loup de la sizaine va se cacher. Le reste du groupe compte jusqu'à 50 puis part à sa recherche.

Attention : chacun·e part seul de son côté. Quand quelqu'un a trouvé la cachette du loup caché, il se cache avec lui le plus discrètement possible pour que personne d'autre ne repère la planque, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un loup hors de la cachette. Il a alors perdu, et c'est à son tour d'aller se cacher le premier !

Écrire une CHARTRE DE SIZAINÉ

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE

UNE CHARTRE DE SIZAINÉ SE COMPOSE DE QUELQUES RÈGLES QU'ON ÉCRIT ENSEMBLE POUR BIEN VIVRE DANS LE PETIT GROUPE.

POURQUOI ?

Vivre ensemble, c'est génial quand tout le monde s'entend bien. Mais, comme chacun·e est différent·e (on aime des choses différentes, on peut agir différemment...), il vaut mieux prévoir quelques règles pour que ça se passe bien. Ces règles, écrivez-les tous ensemble dans votre charte de sizaine... En voilà un bon plan !



TOUS ENSEMBLE ?

Il est important que chaque loup puisse dire :

- ce qu'il aime ;
- ce qu'il n'aime pas ;
- comment il a envie de vivre à la meute.

C'est beaucoup plus facile de respecter les règles sur lesquelles tout le monde s'est mis d'accord !



CHARTRE DE SIZAINE

COMMENT CRÉER UNE CHARTRE DE VIE EN SIZAINE ?

1. Se réunir dans un **ENDROIT CALME**. Il faut que tous les loups de la sizaine soient présents.
2. **CHACQUE LOUP RÉFLÉCHIT** une minute (on peut vérifier sur une montre) en silence à :
 - Je suis heureux en sizaine quand
 - Je suis ennuyé ou ça me fait mal en sizaine quand.....
3. Chacun·e à son tour **EXPLIQUE AUX AUTRES** quand il s'est ennuyé et quand il est heureux.
 - J'aime bien quand on m'écoute... quand on est gentil avec moi.... quand on me sourit.
 - Ça me fait mal quand on me pousse... quand on se moque de moi...
 - Je n'aime pas quand on crie dans mes oreilles... quand on me fait mal...
4. Ensuite, mettez-vous deux **PAR DEUX** pour **RÉFLÉCHIR ENSEMBLE AUX RÈGLES** que vous voulez voir respectées dans la sizaine. Chaque fois que vous trouvez une règle, écrivez-la sur un post-it. Chaque groupe de deux écrit trois règles maximum. Il faut donc choisir les plus importantes.
5. **LA SIZAINE** se réunit et compare les différentes règles trouvées. Ensemble, il va falloir **CHOISIR CINQ RÈGLES MAXIMUM** pour la sizaine ; s'il y en a plus de cinq, elles seront difficiles à garder en tête et à respecter, surtout qu'il existe probablement aussi une charte de vie en meute. Retenez les règles qui reviennent le plus souvent. Pour les autres, discutez ensemble pour choisir les plus importantes.
6. Écrivez ensuite les règles choisies sur un **GRAND PANNEAU** puis décorez-

le (tu peux demander conseil aux vieux loups). Tu peux alors l'afficher dans un endroit visible par toute la sizaine.

7. Chacun·e des louveteaux signe la charte. Il montre ainsi qu'il est **D'ACCORD AVEC LES RÈGLES** et qu'il fera de son mieux pour les respecter.



LES AUTRES DE MON ÂGE

ÉCOUTE LA CHANSON "ENSEMBLE ON EST MIEUX" DE THÉOPHILE RENIER ET COMPLÈTE LES CASES BLANCHES.

Prends un peu de temps avec un vieux loup et les autres loups pour comprendre le mot **ENSEMBLE**.

Vivre ensemble à la meute, c'est important !

Pourquoi ? Écris les réponses autour de ce mot.



POUR LES VIEUX LOUPS

Découvre la chanson, sur la chaîne Youtube des Scouts ou sur www.lesscouts.be.

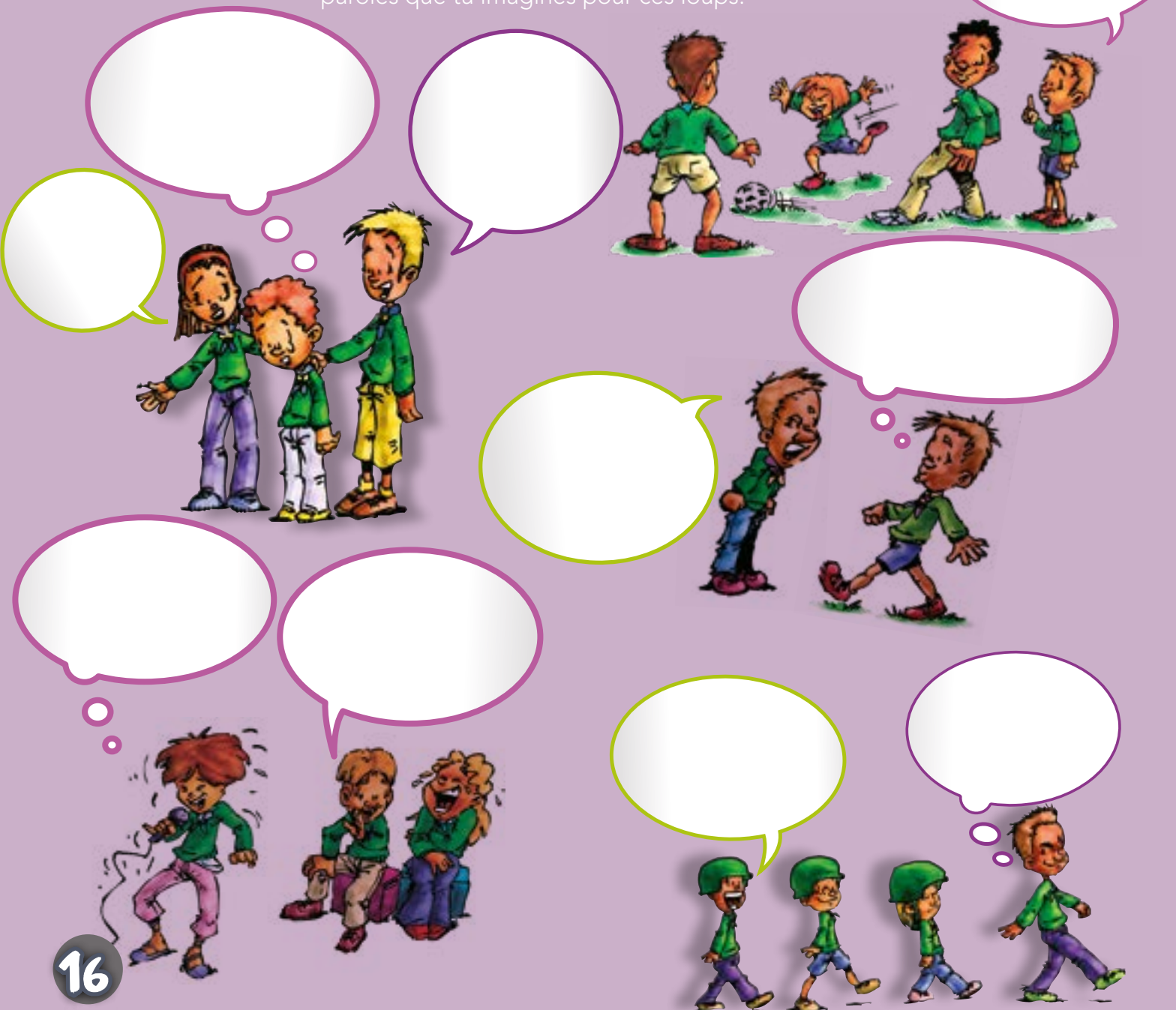
ENSEMBLE

Activités avec LES AUTRES DE MON ÂGE

REGARDE BIEN TOUTES CES SITUATIONS...

AS-TU DÉJÀ VÉCU L'UNE OU L'AUTRE D'ENTRE ELLES ?

Sur chaque dessin, complète les phylactères avec les pensées ou les paroles que tu imagines pour ces loups.



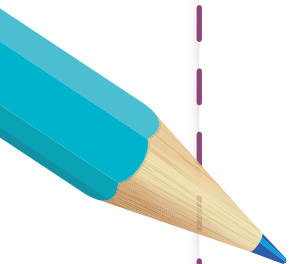
Activités avec MA SIZAINÉ

ÉCRIS OU DESSINE

CE QUE TU AS RÉALISÉ
COMME ACTIVITÉ AVEC TA SIZAINÉ
LORS DU TEMPS DE LA MUE...



Activités avec **D'AUTRES LOUPS**



ÉCRIS OU DESSINE



**CE DONT VOUS AVEZ PARLÉ AVEC LES AUTRES
LORS DU TEMPS DE LA MUE.**

Ma nouvelle ÉCAILLE

UNE ANNÉE POUR VIVRE ENSEMBLE

COMME HATHI, je sais écouter
les autres au Conseil de clan.
Je me rappelle un moment
où j'ai écouté les autres :

.....

.....

.....

COMME BALOO, j'ose prendre
la parole au Conseil de clan.
Je me rappelle un moment
où j'ai pris la parole :

.....

.....

.....

COMME AKELA, je sais
prendre des décisions et
m'organiser avec les autres
pendant le Conseil de clan.
Je me rappelle une décision
à laquelle j'ai pris part :

.....

.....

.....



Ce que j'ai retenu des activités sur le Temps de la mue :

.....

.....

.....

.....

Ce que j'ai envie de mieux faire durant cette année :

.....

.....

.....

.....

Petits trucs pour PRENDRE DES DÉCISIONS

PARFOIS, AU CONSEIL, ON TROUVE PLUSIEURS IDÉES D'ACTIVITÉS OU PLUSIEURS SOLUTIONS À UNE MÊME SITUATION. IL FAUT ALORS PRENDRE UNE DÉCISION MAIS, **DÉCIDER ENSEMBLE**, ÇA NE SE FAIT PAS D'UN SEUL COUP ! EXPLICATIONS.



EST-CE QU'ON A BIEN DEMANDÉ L'AVIS DE TOUS LES LOUPS ET ÉCOUTÉ LES IDÉES DE CHACUN-E ?

Demande aux louveteaux de 2^e année un petit coup de main. Dans leur *Traces de loup*, ils ont des tuyaux pour bien distribuer la parole.

QUELS SONT LES AVANTAGES ET LES INCONVÉNIENTS DES IDÉES QU'ON A RÉCOLTÉES ?

Sur un grand panneau, notez les différentes possibilités (en regroupant celles qui sont très proches) dans un tableau à deux colonnes qu'on complète au fur et à mesure en discutant calmement.

Exemple :
Quel Mowha va t-on
organiser la semaine
prochaine : cuisine ou
construction de cabanes ?

	Avantages (ce qu'on y gagne)	Inconvénients (ce qu'on y perd)
Mowha cuisine	On peut tester une recette pour le camp.	On va devoir faire les courses avant et on aura moins de temps pour l'activité.
Mowha cabanes	Phao peut nous apprendre quelques techniques de woodcraft pour construire une cabane plus chouette.	Il a plu toute la semaine, alors le bois est tout boueux. Pas très agréable pour s'asseoir par terre !

3 COMMENT PEUT-ON REGROUPER NOS IDÉES ?

Parfois, le groupe se divise en deux : certain·es préfèrent une idée, les autres en choisissent une autre. Pourquoi les opposer ? Et si on essayait de les combiner, de les mettre ensemble ?

Exemple : Une partie du groupe voudrait organiser un concours cuisine et l'autre, des jeux olympiques. Pourquoi ne pas s'arranger pour que le groupe cuisine prépare un grand gouter pour les sportifs et que les sportifs, en retour, félicitent les cuistots en leur remettant une médaille, à eux aussi, sur le podium des jeux olympiques ?

Autre idée : Et si on fusionnait les deux activités en un grand "cuisolympiques" ? Les activités pourraient ainsi allier des épreuves culinaires (kim gout, fabrication de truffes, cueillette de mûres pour confiture...) et sportives.



CONSEIL D'AMI·ES

VOICI QUELQUES PISTES POUR T'AIDER À GÉRER L'UNE OU L'AUTRE SITUATION DIFFICILE ET FAIRE EN SORTE QUE LA SIZAINÉ RESTE SOUDÉE. EN TANT QU'AINÉ·E, TU PEUX JOUER UN RÔLE, SANS PRENDRE PARTI POUR QUI QUE CE SOIT...



SI UN LOUP RÂLE SANS CESSÉ

- Raconte une blague pour lui rendre le sourire.
- Attire son attention sur autre chose (« Les autres jouent à ... On y va ensemble ? »), parle avec lui (« Et ton chien, comment il va ? »).
- Propose-lui de faire un petit jeu avec toi.

SI UN LOUVETEAU TRAIÑE PENDANT UNE MARCHÉ

- Lance un chant rythmé pour lui donner de l'entrain.
- Donne-lui la main pour l'aider à avancer.
- Arrêtez-vous quelques minutes.
- Parle avec lui, ça lui redonnera courage.
- Demande-lui ce qui le motiverait pour continuer à marcher.

SI LA SIZAINÉ EST SUPER ÉNERVÉE

- Propose d'écouter ou de chanter un chant calme.
- Parle de plus en plus bas pour que tous les loups se taisent et t'écoutent.
- Propose d'aller faire une course dehors pour se défouler.
- Propose de changer de jeu ou d'activité pour penser à autre chose.
- Raconte une histoire pour apaiser les esprits.
- Chantez ensemble une chanson à gestes (*Je mets la main devant... Danse des légumes...*) ou réalisez une danse de jungle pour vous distraire.

DE TA SIZAINNE SE DISPUTENT

CI-DESSOUS, TU TROUVERAS UNE MÉTHODE FACILE À UTILISER POUR LES AIDER À FAIRE LA PAIX. POUR BIEN COMPRENDRE LA DÉMARCHE À SUIVRE, TU PEUX EN DISCUTER AVEC LES AUTRES LOUPS AINÉS OU DEMANDER AUX VIEUX LOUPS D'EN PARLER AVEC TOUS LES AINÉS DE LA MEUTE...

1. STOP

Demande à chacun·e d'arrêter de se disputer (compter jusqu'à 3, en respirant lentement, sans parler, par exemple).



2. ÉCOUTE CHACUN·E DE TES AMI·ES À SON TOUR...

Chacun s'exprime à son tour : que s'est-il passé ? On raconte les faits puis on dit comment on se sent : « Toi Morgan, qu'as-tu ressenti quand... ? »
« Et toi, Lorenzo qu'as-tu ressenti quand... ? ».



3. CHACUN·E IDENTIFIE LE PROBLÈME, LES BESOINS DE L'AUTRE...

« À ton avis Lorenzo, qu'est-ce que Morgan veut, qu'est-ce qu'il aimerait te dire ?
À ton avis Morgan, qu'est-ce que Lorenzo veut, qu'est-ce qu'il aimerait te dire ? »



4. CHOISIS AVEC EUX TOUTES LES SOLUTIONS POSSIBLES...

« Je sais que vous êtes fâchés mais que pouvons-nous faire pour que vous soyez contents tous les deux ? »
Trouvez ensemble un maximum d'idées (même les plus folles). Tu peux les noter sur un papier.



5. CHOISIR LA MEILLEURE RÉPARATION...

Fais-leur choisir une solution avec laquelle chacun·e est content·e, applique-la avec eux et félicite-les d'avoir arrêté leur dispute.
À présent, il faut qu'ils continuent à bien s'entendre...
Dis-leur que tu y veilleras aussi !



Les valeurs que j'ai DÉCOUVERTES À LA MEUTE

**DURANT CES QUATRE ANNÉES À LA MEUTE, J'AI DÉCOUVERT DE NOMBREUSES CHOSSES :
DE NOUVELLES TECHNIQUES, DES HISTOIRES, DES JEUX... ET DES VALEURS.**

Parmi les valeurs ci-dessous, entoure celles que tu as vécues et comprises à la meute.
Les autres, tu auras le temps de les découvrir plus tard à la troupe... Mais tu peux déjà
en parler avec un vieux loup !



TOUT FAIRE DE SON MIEUX.

**LA FORCE DU LOUP, C'EST LE CLAN ;
LA FORCE DU CLAN, C'EST LE LOUP.**

LES VALEURS :

C'est ce qui compte pour chaque personne, ce
qui est important dans sa vie, ce qu'elle défend.

respect de la nature

responsabilité

confiance

loyauté

engagement

solidarité

respect de soi

curiosité

simplicité

partage

optimisme

persévérance

accueil

service

fraternité

générosité

justice

équité

respect
des autres

épanouissement

respect
de soi

Crée ton propre Maitre-mot :

Parmi les valeurs que tu as entourées, celle qui a le plus d'importance à tes yeux est

À partir de cette valeur, comme si tu étais un personnage du *Livre de la jungle*, compose ton
propre Maitre-mot :

Ce Maitre-mot est maintenant le tien et il t'appartient. Tu peux le garder pour toi ou le partager avec
les autres. Si tu souhaites le partager, demande par exemple à tes animateurs et animatrices
pour l'afficher dans le local ou livre-le au reste de la meute lors de la Course du printemps.

Les qualités DES MESSENGER-ES

LE CAMP

CETTE ANNÉE, PLUSIEURS LOUPS VONT EXPRIMER LEUR **MESSAGE AU PEUPLE LIBRE**. CERTAINS D'ENTRE EUX SONT PEUT-ÊTRE DES AMI-ES QUE TU CONNAIS BIEN. TU POURRAIS RÉFLÉCHIR AUX QUALITÉS DE CHACUN·E ET LES REMERCIER POUR CE QU'ILS APPORTENT À LA MEUTE LORS DE LA CÉRÉMONIE DU MESSAGE AU PEUPLE LIBRE.

Dresse la liste des messenger-es ci-dessous. Avec les autres louveteaux et louvettes de 4^e année et ceux de 3^e année qui ne sont pas parrains, aidez les louveteaux et louvettes de 1^{re} année à formuler les qualités des messenger-es. Qu'avez-vous vécu avec eux ? Qu'appréciez-vous chez eux ? Échangez ensuite vos bonnes idées, tous ensemble, avant de les transmettre aux vieux loups.



a plusieurs qualités.

Il/elle est :

a plusieurs qualités.

Il/elle est :

a plusieurs qualités.

Il/elle est :

Message au peuple libre

La Course DU PRINTEMPS



POUR LES VIEUX LOUPS

Histoire réécrite à partir de l'histoire *La Course du printemps*. Tu trouveras l'histoire complète dans le cahier *Jungle à la meute*, téléchargeable sur www.lesscouts.be.

Lorsque le printemps arrive, Mor le paon proclame haut et fort le Temps du Nouveau Parler.

C'est la saison des amours dans la jungle, et chaque animal fait de son mieux pour séduire par ses chants et cris divers...

Mowgli se sent bien seul et n'a pas le moral. Il décide alors d'aller faire une Course du printemps jusqu'au marais du nord. Il demande à ses quatre frères de l'accompagner, mais aucun ne lui répond ni ne vient. Ils sont trop occupés à hurler leur chant d'amour avec le clan des loups.



Mowgli s'engage dans la direction du nord. À l'approche d'un village, il lui semble apercevoir la Fleur Rouge. Une femme sort de sa hutte pour voir ce qui se passe, un bébé pleurant dans les bras : c'est Messua, qui a bien vieilli. Elle reconnaît Mowgli et l'accueille à bras ouverts. Elle lui explique :

- Après notre arrivée à Khanhiwara, mon mari a trouvé du travail et nous avons réussi à obtenir un peu de terre ici. La terre est moins bonne que celle de l'ancien village, mais cela nous suffit. Je te présente ton petit frère qui est né il y a deux pluies.
- Oh mère, si tu savais comme mon cœur est lourd.
- Ce n'est pas étonnant vu toute la distance que tu viens de parcourir. Je vais allumer le feu et tu boiras du lait chaud.



La course DU PRINTEMPS

Le lendemain matin, Frère Gris s'approche du village pour parler à Mowgli.

– *Nous te suivons tout le temps, Mowgli, sauf au moment du Nouveau Parler, tu le sais bien. Je t'ai suivi le jour où tu as été exclu du clan ainsi qu'aujourd'hui. Mais toi, qu'as-tu donc fait ?*

Mowgli est sur le point de répondre quand il aperçoit une jeune fille vêtue d'une étoffe blanche s'éloigner du village. Tout absorbé par ses pensées, il recule discrètement de quelques pas dans les hautes tiges pour mieux la regarder et se retourne vers Frère Gris.

– *Akela dit que l'homme finit par retourner à l'homme. Et Kaa, qui est le plus sage de nous tous, le dit aussi. Qu'en penses-tu, Frère Gris ?*

– *Petit d'Homme, fils de Raksha, « Ta trace est ma trace, ton gîte est mon gîte, ta chasse est ma chasse et ton dernier combat sera le mien ». Mais que diras-tu à la jungle ?*

– *Va convoquer les loups du clan au Rocher du Conseil, je vais leur dire le fond de ma pensée.*



Arrivé au Rocher du Conseil, Mowgli dit à ses amis combien son cœur est lourd.

– Pourquoi tant de mots ? lui demande Baloo. Akela ne t'avait-il pas dit que Mowgli ramènerait Mowgli au clan des hommes ? Moi aussi je te l'avais dit, et Kaa également. Petite Grenouille, dit Baloo, suis ta trace, fais ton liteau avec ceux de ton sang, de ta race et de ton clan. Mais quand tu auras besoin d'un pied, d'une dent, d'un œil, rappelle-toi qu'au premier mot, la jungle sera là pour toi.

– Je ne sais pas ce que j'ai, mes frères, pleure Mowgli. Je ne veux pas m'en aller mais je me sens tiraillé des deux côtés.

– Écoute, toi qui m'es plus cher que tout au monde, dit Baloo. Personne ici ne peut te retenir.

– Mais je ne peux pas partir comme cela ! Bagheera a tué un taureau pour moi ! Sur ce, Bagheera arrive et se mêle à la discussion :

– Bien sûr que tu le peux, Maître de la jungle. J'ai tué un taureau qui te rend ta liberté. Bonne chasse sur ta nouvelle piste ! Et n'oublie pas que Bagheera t'aime !

Mowgli redouble de sanglots, la tête contre le flanc de l'ours aveugle. Au fond de lui, il sait que Baloo a raison.

Cet épisode clôt les aventures de Mowgli dans la jungle. Mais Mowgli revient sur chacune d'elles dans l'histoire « Mémoire de Jungle » présente dans le carnet *La chasse aux Maître-mots*.

J'ai envie d'aller chez LES ÉCLAIREURS PARCE QUE...

ALORS QUE LA MEUTE PARTICIPE À UN GRAND JEU, LUCAS EST ASSIS À L'ÉCART. DEPUIS UN BON MOMENT, BAGHEERA L'OBSERVE DU COIN DE L'ŒIL, PUIS SE DÉCIDE À S'ASSOIR À CÔTÉ DE LUI. ELLE SE DOUTE QUE QUELQUE CHOSE NE VA PAS AUTOURD'HUI.

– Ben dis donc ! Tu en fais une tête !

Lucas ne répond pas. Bagheera insiste :

– Alors, pas trop triste que ce soit ton dernier camp ?

– Oh non ! Chez les Éclaireurs, ils font des constructions en woodcraft, un hike de deux jours, la Promesse...

– Alors tu dois te réjouir !

Lucas réfléchit.

– C'est vrai, mais à la troupe, je vais être le petit nouveau. Je parie que les éclaireurs plus âgés vont m'en faire voir de toutes les couleurs, et puis j'aime bien être aîné et aider les plus jeunes chez les Louveteaux... Mais en même temps, j'ai super envie d'y aller !

Bagheera le rassure :

– En fait, tu es comme Mowgli lorsqu'il a dû choisir entre retourner au village des hommes ou rester dans la jungle. D'un côté, il se sentait irrésistiblement attiré par la vie parmi les hommes et, d'un autre côté, il avait du mal à quitter ceux qui l'avaient accueilli et aidé à grandir. Ça a été un choix difficile pour lui, tout comme pour toi aujourd'hui. Mowgli se sent comme mis à l'écart au Temps du Nouveau Parler, qui fait un peu perdre la tête à ses ami·es... Pourtant, la jungle ne le rejette pas. Tout simplement, une nouvelle chasse s'ouvre dans son cœur, une nouvelle période de sa vie commence.

Lucas, qui avait attentivement écouté Bagheera, lui dit :

– Tu sais... je me suis vraiment bien amusé chez les Louveteaux.

– Comme nous avons apprécié ta présence. Mais tu t'amuseras beaucoup aussi chez les Éclaireurs, j'en suis sûre.

À présent, Lucas sourit. Bagheera termine alors :

– Comme Bagheera la panthère dit à Mowgli qui s'en va, « Bonne chasse sur ta nouvelle piste, petit d'Homme. »



Ce que j'ai découvert CES QUATRE ANNÉES

LE CAMP

C'EST TA DERNIÈRE ANNÉE À LA MEUTE. TU AS VÉCU PLEIN D'AVENTURES AVEC LES AUTRES LOUPS. POUR BIEN TOUT GARDER EN MÉMOIRE, NOTE LES BONS MOMENTS QUE TU AS VÉCUS, ET CE QUE TU AS DÉCOUVERT À LA MEUTE.

Dessine ou écris ci-dessous tes meilleurs souvenirs à la meute, et tout ce que tu y as appris (nouvelles techniques, nouvelles compétences, etc.). Tu peux aussi te référer à la page 24 pour les valeurs découvertes à la meute !



QU'EST-CE QUI TE FAIT PEUR
avant de rejoindre la troupe ?

Et à la troupe, QU'AS-TU ENVIE DE FAIRE ?

Parles-en avec tes vieux loups ou d'anciens loups
qui sont déjà à la troupe...

Place aux mots

DE MES COPAINS ET COPINES

C'EST TON DERNIER CAMP À LA MEUTE. SI TU AS ENVIE DE GARDER UNE TRACE DES AMI·ES QUE TU T'Y ES FAITS, PROPOSE-LEUR DE SIGNER TON TRACES DE LOUP ET DE T'Y LAISSER UN PETIT MESSAGE...

Tu as été un super sizenier !

Le moment que j'ai préféré avec toi,
c'est la bataille d'eau qu'on a faite à
la rivière. C'était chouette !

Grégory

Merci pour la casquette que tu m'as
prêtée pendant tout le camp.

Laurie



FÉRAO

POUR CHANTER, IL FAUT AIMER ; POUR ÉVOLUER, IL FAUT PERSÉVÉRER.

À l'arrivée du printemps, je suis le premier à annoncer le Temps du Nouveau Parler en m'égosillant à tue-tête, comme tous les pic-verts. Mon chant permet aux autres animaux de savoir que la nouvelle saison arrive et donc de se mettre en quête de leur belle moitié. Mowgli se moque un peu de moi parce qu'au début, ma chanson sonne faux.

Comme tous les crocodiles, je vis dans la rivière Waingunga. Je fais peur aux animaux de la jungle, et surtout aux chiens rouges.

Pendant toute une nuit, je me suis battu avec Mowgli dans les marécages du nord.



JACALA



MOR

Lorsque le printemps arrive, le parfum des fleurs qui éclosent me donne envie de me faire le plus beau possible pour annoncer à tous les animaux de la jungle que le Temps du Nouveau Parler est arrivé. J'aime montrer mes magnifiques plumes à tout le monde et je danse pour les mettre en valeur. Je suis un paon plein de couleurs.

Quelques PERSONNAGES

(À COLORIER)



THA

AUSSI VIEUX QUE LA JUNGLE, JE SUIS LA
SAGESSE ET LA MÉMOIRE DE LA NATURE.

Je suis l'ancêtre d'Hathi et j'ai créé la jungle, il y a très longtemps. J'ai soufflé avec ma trompe pour faire tomber les arbres et créer des clairières. J'ai creusé le lit des rivières avec mes défenses et frappé le sol avec mes pattes pour les remplir d'eau. Les animaux ont alors pris place dans la jungle. Tous s'entendaient très bien. J'ai fait une faveur au tigre en le nommant juge de la jungle. Mais un jour, il a tué un chevreuil. La crainte de la mort a alors fait son apparition dans la jungle.

THUU

AU-DELÀ DES APPARENCES, TU MÉRITES
MA CONFIANCE.

Je vis dans un souterrain des Grottes Froides où je garde le plus beau des trésors : l'ankus du roi. C'est une sorte de bâton de 60 cm orné de pierres précieuses et d'une pointe en fer qui sert à piquer les éléphants pour les faire avancer. Je suis persuadé que des hommes et des rois vivent toujours dans les Grottes Froides et je tuerai n'importe lequel d'entre eux qui voudra me voler le trésor. Mon nom signifie "vieille souche desséchée" car je suis un très vieux cobra blanc à la bouche toute noire.

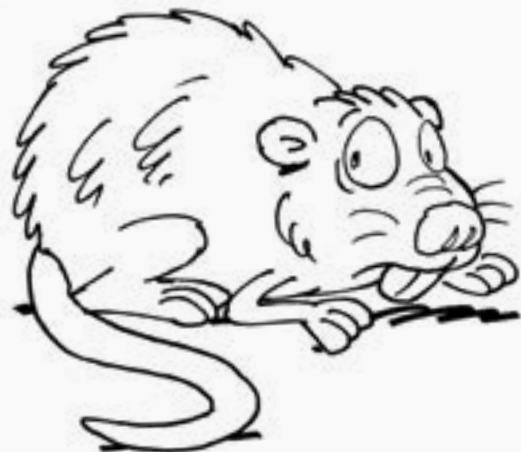


KO

Ma vie dans la jungle n'est pas palpitante. Ce n'est pas drôle d'être un corbeau : je chante les chants de la mort lorsque de grands combats se déroulent dans la jungle. J'étais là quand les hommes se sont entretués pour l'ankus du roi et au moment du combat entre le Clan de Seeonee et les Dholes. Je fais peur, mais je ne suis pas méchant.

CHUCHUNDRA

Petit rat musqué, je suis un animal très peureux et tout petit. J'ai rencontré Rikki-Tikki-Tavi qui nous a tous sauvés de Nag et Nagaïna. Je n'ai pas son courage, mais je sais très bien écouter ce qui se passe autour de moi et ça l'a aidé dans son combat avec les cobras.



NATHOO

Je suis un tout petit d'Homme, le fils de Messua et de son mari. Un jour, Shere-Khan est arrivé dans le village des hommes et s'est attaqué à eux. Je lui ai échappé parce que mes parents m'avaient caché dans les broussailles de la jungle. C'est la dernière fois que je les ai vus. Messua, ma mère, a cru me reconnaître lorsque Mowgli est arrivé dans leur village quelques années plus tard.

SAHI



Le porc-épic que je suis est un vrai rapporteur et une vraie commère. Je raconte beaucoup d'histoires que j'ai mal entendues ou que je répète de travers. Du coup, certains animaux ne me croient pas toujours. Je suis très gourmand et surtout très difficile dans le choix de ma nourriture : je ne mange que le meilleur et le plus mûr. J'ai une apparence très piquante, mais je ne le suis pas.

Quelques PERSONNAGES (À COLORIER)



AVEC LE SOURIRE, ON PEUT TOUT RÉUSSIR.

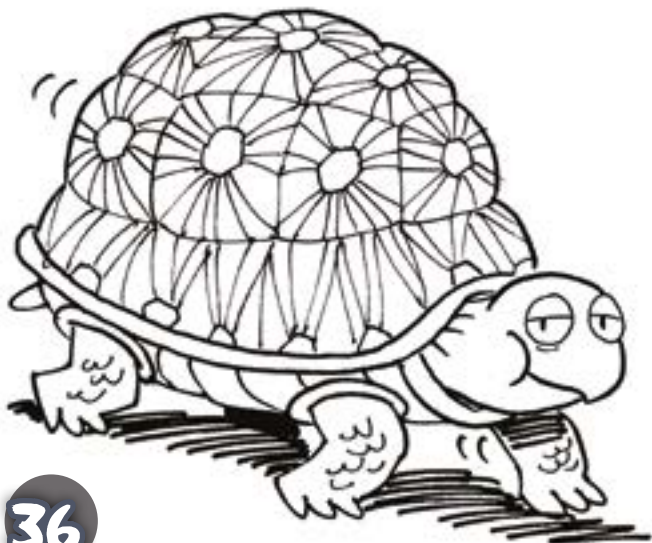
Je suis le seul phoque blanc de Novastoshnah, toute ma famille et mes amis ont un pelage gris. Pendant presque sept ans, j'ai cherché une île qui puisse accueillir tous les holluschikie, les jeunes phoques, sans risquer d'être tués par les hommes pour notre pelage. Je n'ai jamais abandonné, j'ai toujours gardé le sourire et finalement, grâce aux vaches marines, j'ai trouvé une île sur laquelle nous sommes tous en sécurité. On l'appelle l'île de Kotick.

CHIKAI

Je suis un rat sauteur du Dekkan, un vaste et haut plateau au centre de l'Inde. Plutôt craintif et en permanence sur le qui-vive, je ne reste jamais en place et suis sans cesse en mouvement. Je proviens de la même région que les Dholes, ces impitoyables chiens rouges ennemis jurés de Mowgli, de Won-Tolla et du reste du Clan de Seeonee. Pour se moquer d'eux et les blesser dans leur orgueil, Mowgli aime les provoquer en leur disant que moi, Chikai, simple petit rongeur, je suis plus vaillant et respectable qu'eux ! Je sais que ce n'est pas vrai, mais ce n'est pas grave... moi ça m'aide à me sentir plus fort !



Vieille et vénérable tortue, j'habite la jungle depuis aussi longtemps que Tha ou Kala-Nag. Je suis l'animal le plus lent mais ça n'a pas d'importance pour moi car je n'ai pas besoin d'aller vite. Grâce à ma carapace, je ne crains personne. J'aime manger toutes sortes de racines bizarres. Même celles tachetées de bleu. Une fois Mowgli a voulu m'imiter et il a été malade durant trois jours et trois nuits.





POUR LES VIEUX LOUPS

Retrouve tous les **MAITRE-MOTS** dans le cahier *La chasse aux Maitres-mots* ainsi que les histoires du cahier *Jungle à la meute*, téléchargeables sur www.lesscouts.be

C'est quoi un Maitre-mot ?

Dans la jungle, chaque personnage a son propre Maitre-mot. C'est comme une devise, une petite phrase qui aide à vivre ensemble et à se rappeler des valeurs importantes. Grâce à Baloo, Mowgli apprend les Maitre-mots et s'en sert pour bien vivre dans la jungle.

Comme Mowgli, tu vas apprendre ces Maitre-mots grâce aux vieux loups et aux loups plus âgés.

DANS UNE SITUATION DIFFICILE, OU SIMPLEMENT DANS TA VIE À LA MEUTE ET EN DEHORS, SOUVIENS-TOI DES MAITRE-MOTS ET DE LEUR SIGNIFICATION.

Personnage	Maitre-mot	Signification
Ferao	Pour chanter, il faut aimer ; pour évoluer, il faut persévérer.	La joie de vivre, l'amitié et la persévérance permettent aux loups et à la meute de progresser.
Tha	Aussi vieux que la jungle, je suis la sagesse et la mémoire de la nature.	À la meute, l'expérience et la sagesse aident tous les loups à grandir et à respecter la nature.
Thuu	Au-delà des apparences, tu mérites ma confiance.	Faisons-nous confiance pour mieux vivre ensemble, quels que soient nos différences ou nos préjugés.
Kotick	Avec le sourire, on peut tout réussir.	Soyons positifs et faisons de notre mieux.

Chasse aux MAITRE-MOTS

Cette année, lors de la chasse aux Maitre-mots, la meute / la sizaine a choisi celui de
..... qui est :

« »
.....»

Les actions que nous avons menées ou que nous allons mener sont :

- ;
- ;
- ;
- ;
- ;



Tu peux écrire ou dessiner ici les activités que vous avez faites lors de la chasse aux Maitre-mots.
Tu peux aussi coller une photo.



Voici tous les Maître-mots des personnages de la jungle. **COLORIE CEUX QUE TU CONNAIS DÉJÀ.**

Akela	Bonne chasse à toi qui gardes la loi.
Bagheera	Œil qui perce la nuit, sans laisser de trace fuit.
Baloo	La jungle est grande et le louveteau petit. Il doit apprendre à se taire et à méditer.
Chil	Nous sommes du même sang, toi et moi.
Ferao	Pour chanter, il faut aimer ; pour évoluer, il faut persévérer.
Frère Gris	Ta trace est ma trace, ton gîte est mon gîte, ta chasse est ma chasse et ton dernier combat sera le mien.
Hathi	Chasse pour ta faim et non pour ton plaisir, car la rivière est là pour y boire et non pour la salir.
Kaa	Cœur brave et langue courtoise te mèneront loin dans la jungle.
Kala-Nag	La loi veille sur les petits...et les petits peuvent veiller sur les grands.
Kotick	Avec le sourire, on peut tout réussir.
Mang	Ombre de la nuit, toujours prête à protéger tes amis.
Messua	Gentillesse et générosité sont tes alliées.
Petit peuple des rochers	Les petits ruisseaux font les grandes rivières.
Petit Toomaï	Volonté et curiosité te permettront de découvrir les autres.
Phao	Grandis avec la meute pour, un jour, la faire grandir.
Raksha	Ma famille fait ma force.
Rama	Utilise ta langue et non tes cornes.
Rikki-Tikki-Tavi	Cherche et trouve.
Tha	Aussi vieux que la jungle, je suis la sagesse et la mémoire de la nature.
Thuu	Au-delà des apparences, tu mérites ma confiance.
Won-Tolla	Ma patte blessée ne m'empêche pas d'avancer.

Mon Maitre-mot préféré est celui de :

D'après moi, les valeurs qui se cachent derrière sont...

D'après moi, les valeurs qui se cachent derrière sont...

confiance	service	curiosité	courage	effort	don de soi	simplicité	partage
fraternité		responsabilité				respect	
	respect des	nature	ouverture			de soi	
engagement	autres			loyauté			
		accueil					acceptation
émerveillement	justice		générosité		solidarité		des limites

Le retour DU LOUP CHEZ NOUS

POURQUOI LE LOUP EST DE RETOUR EN BELGIQUE ?

Le loup avait totalement disparu de notre pays depuis la fin du 19^e siècle. Depuis 2016, il profite de son statut européen d'espèce protégée, pour recoloniser ses anciens territoires. La Belgique étant située à la croisée de deux voies de dispersion provenant des populations française (lignée italo-alpine) et allemande (lignée polonaise), il se réinstalle durablement dans nos forêts et zones naturelles depuis 2018.



Pour favoriser la bonne entente entre le loup et les éleveurs, l'Union européenne donne de l'argent à celles et ceux dont le troupeau est attaqué par des loups. Cela arrive de temps en temps mais ça reste très rare.

Le Réseau Loup

En Wallonie, un groupe d'experts composé de biologistes, de naturalistes, de représentants de filières forestières et d'éleveurs est formé en 2017. Il s'agit du Réseau Loup. Ses missions :

- Repérer les traces et présences du loup en Wallonie afin d'avoir une idée précise des populations de loups sur notre territoire.
- Les accompagner dans une reconquête durable de leur habitat naturel.
- Organiser la cohabitation avec les éleveurs de moutons, chèvres, veaux...

AKELA, NOTRE LOUP DES HAUTES-FAGNES

En 2018, le tout premier loup qui s'établit durablement chez nous élit domicile dans la plus vaste réserve naturelle de notre pays : le plateau des Hautes-Fagnes à l'est de la Province de Liège.

Le Réseau Loup invite la population à choisir un nom parmi cinq propositions : Fagnus, Wolfgang, Akela, Romulus et Lucky. Et c'est Akela qui est choisi. Oui oui, comme le célèbre chef du Peuple libre, tu vois ? Le clan des loups de Seeonee.

Protéger LES LOUPS

QUE PUIS-JE FAIRE?

VOICI QUELQUES PISTES...

- Organise une campagne d'information à la meute ou dans ton école pour expliquer où vit le loup, pourquoi on doit le protéger.
- Avec ta meute, réalise une exposition sur le loup : comment s'organise-t-il en meute, que mange-t-il, etc.
- Visite un parc animalier pour voir un vrai loup, même s'il est en captivité et apprendre à mieux le connaître.
- Rencontre un·e spécialiste pour en savoir plus sur les loups.



UNE RÉPUTATION USURPÉE

Le loup n'attaque pas l'homme. Au contraire, il en a peur et fuit à son approche. Même dans les endroits où les loups sont plus nombreux, les attaques de loups envers les hommes sont extrêmement rares. Son retour dans nos contrées ne représente donc aucun danger. Malheureusement, les croyances populaires ont la peau dure, et certaines personnes continuent de croire qu'il représente un danger.

OÙ TROUVER DES INFOS ?

SUR INTERNET : il existe de nombreux sites de défense et de protection des loups.

DANS DES LIVRES :

- *Loup, qui es-tu?* (Milan Jeunesse)
- *Le loup* (Flammarion)
- *Le loup* (Artémis)
- *Le loup, brigand des bois* (Milan Jeunesse)

AUPRÈS D'ASSOCIATIONS :

- Natagora
- WWF-Belgique

Note ici les questions que tu te poses à propos des loups. Tu les poseras à un expert ou tu chercheras toi-même les réponses...

L'édit DE LA JUNGLE

DANS LA JUNGLE, LES ANIMAUX RESPECTENT TOUS LES MÊMES RÈGLES AFIN DE VIVRE EN PAIX. CHAQUE PEUPLE PEUT Y AJOUTER LES SIENNES. PAR EXEMPLE, QUAND BALOO ENSEIGNE AUX LOUPS COMMENT SE COMPORTER, IL AJOUTE AUX RÈGLES COMMUNES LA LOI DE LA MEUTE.

Aux Louveteaux, c'est pareil : chacun·e respecte la charte de vie en meute, même si chaque sizaine peut créer en plus sa propre charte de sizaine. D'ailleurs, l'**ÉDIT DE LA JUNGLE** te donnera peut-être des idées pour créer ces chartes !

Comme la liane autour du tronc, la Loi passe derrière et devant
(car la force du clan, c'est le loup, et la force du loup, c'est le clan).

Chaque jour, de la queue au museau, lave-toi. Bois bien, sans trop t'emplir. Souviens-toi : le jour est pour la chasse et n'oublie pas : la nuit est pour dormir.

Pour toi et les tiens, tue selon ta force et ta faim, mais tu ne tueras rien pour le plaisir. Et surtout, de l'Homme, reste loin !

Prends pour refuge un lieu où tu te sens en sécurité. Dès que tu l'as choisi, les autres animaux doivent le respecter.

Demeure en paix avec les autres animaux. Ne les dérange pas plus qu'il ne faut.

Quand un loup chasse seul, son gibier lui appartient. Il peut le partager, mais personne ne peut s'accaparer son bien.

Quand les loups chassent ensemble, le gibier appartient à tout le clan. Les loups le partagent avec leurs frères de chasse, équitablement..

Le loup est libre, mais dès qu'il est en danger, le Conseil l'avertit, afin qu'il coure s'abriter.

TU PEUX RETROUVER LA CHANSON À PROPOS DE L'ÉDIT DE LA JUNGLE DANS LE CHANSONNIER CHANTELOUP, DANS LE CAHIER ROCKING LOUP OU SUR WWW.LESSCOUTS.BE.

L'ankus DU ROI

HATHI EXPLIQUE LA JUNGLE



POUR LES VIEUX LOUPS

Cette histoire est un résumé de l'histoire L'ankus du roi. Tu trouveras l'histoire complète dans le cahier *Jungle à la meute*, téléchargeable sur www.lesscouts.be.

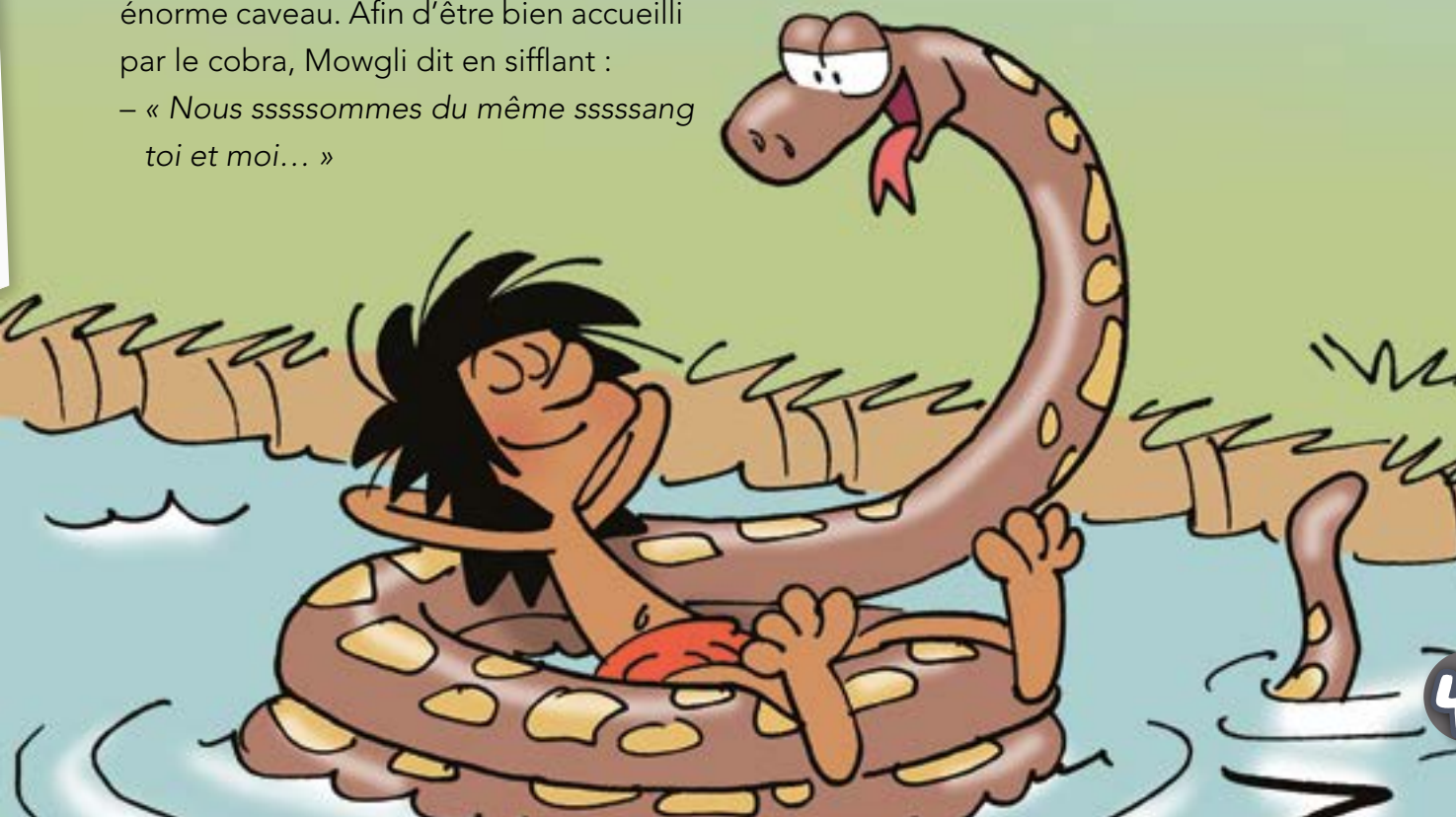
Un jour, Mowgli discute avec son ami Kaa :

- Dis-moi, Mowgli, tu es allé chez les hommes et ensuite, tu es revenu dans la jungle. Y trouves-tu vraiment tout ce dont tu as besoin ? demande Kaa.
- Bien entendu ! La faveur de jungle m'accompagne. Que pourrais-je demander de plus ? Je me sens bien dans la jungle ! répond Mowgli.
- Tant mieux ! Mais j'ai rencontré un cobra blanc il y a quatre lunes. D'après lui, les hommes sont toujours à la recherche de quelque chose de particulier, qu'on ne trouve pas dans la jungle. Il m'a montré ces choses étranges pour lesquelles les hommes sont capables de s'entretuer afin de les contempler et les posséder.

Kaa et Mowgli décident d'aller voir ce qu'il en est de plus près. Ils se mettent en route et arrivent aux Grottes Froides au Clair de Lune.

Après une longue descente dans les souterrains, les deux amis arrivent dans un énorme caveau. Afin d'être bien accueilli par le cobra, Mowgli dit en sifflant :

- « Nous sssssommes du même sssssang toi et moi... »



L'ankus DU ROI

Thuu, un énorme serpent, se dresse alors devant lui, le plus monstrueux qu'il ait jamais vu.

– *Je suis le gardien du trésor du roi, dit le cobra blanc. Le roi Kurrun Rajah a construit cette voûte pour y cacher ses trésors. Des hommes ont parfois trouvé le chemin pour arriver jusqu'ici, mais ils n'ont jamais pu quitter ma caverne.*

Mowgli ignore ce qu'est un trésor et ne voit rien dans la caverne qui mérite d'avoir un gardien : il y a des tas de pièces d'or, des chandeliers d'or et des coffres remplis de pierres précieuses, mais rien de tout cela n'intéresse le petit d'Homme. Soudain, son regard est attiré par un objet vraiment captivant : un ankus d'un demi-mètre de long et orné de pierres précieuses.

Pour s'en emparer, Mowgli décide d'attaquer le cobra à l'aide de Kaa. Ils l'immobilisent, emportent l'ankus et s'enfuient en courant du souterrain.

Au loin, Thuu crie :

– *Fais attention ! Cet ankus porte la mort. Tous ceux qui l'auront entre les mains tueront ou seront tués !*

Une fois sorti de la grotte, Mowgli court rejoindre Bagheera pour lui montrer sa trouvaille. Bagheera explique à Mowgli que les hommes utilisent des armes pour se défendre et dompter les animaux, faisant couler beaucoup de sang. Dégoûté, Mowgli jette l'ankus en espérant que la malédiction ne lui tombera pas dessus.

Un homme qui passait par là découvre l'ankus. Émerveillé, il l'emmène avec lui. Au petit matin, Mowgli voudrait le récupérer pour le ramener à Thuu. Comme ils ne le trouvent plus, Bagheera et Mowgli partent à sa recherche.

Lorsqu'ils pensent enfin approcher de l'ankus, ils ne trouvent à la place que le corps sans vie de l'homme qui s'en était emparé et les traces de ceux qui l'en ont dépouillé... et ainsi de suite. Les hommes se sont battus jusqu'à la mort pour récupérer l'ankus.



- Ne te sens pas responsable, Petit Frère, dit Bagheera, les hommes ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes. Ils préfèrent se battre pour ces cailloux plutôt que de prendre soin des autres hommes.
- Dormons un peu et demain nous ramènerons la chose pointue à Thuu. Mais je préfère qu'on l'enterre pour la nuit, pour qu'elle ne tue plus désormais.

Deux jours plus tard, Bagheera et Mowgli ramènent l'ankus au cobra blanc.

- Père des cobras, dit Mowgli sans entrer dans la caverne, il faut que tu trouves parmi ton peuple quelqu'un de robuste et jeune pour veiller avec toi à ce qu'aucun homme ne ressorte de ton trou avec ce genre d'objet ! Il a assez tué dans la jungle !
- Comment se fait-il que tu sois encore vivant ? demande Thuu, étonné.
- Par le taureau qui me racheta, je n'en sais rien, répond Mowgli. Mais ne laisse plus jamais cette chose maudite quitter ta caverne !

À ton avis, pourquoi Mowgli n'a-t-il pas été tué ?



Comment vint LA CRAINTE

Cela fait des lunes que la pluie n'est plus tombée sur la jungle.

Les mares sont à sec. Les oiseaux et le peuple des singes sont partis vers le nord. Même les hommes n'ont plus de force pour chasser. Et cette chaleur qui continue à peser, à tout assécher...

Hathi aperçoit dans la Waingunga la pointe du Roc de la Paix, ce qui signifie que le niveau de l'eau est tellement bas qu'il faut proclamer la Trêve de l'Eau.

Cette Loi est la seule que tous les animaux de la jungle respectent. Une fois qu'elle a été proclamée, quiconque tue à proximité de la rivière sera exécuté. La raison est simple : la soif passe avant la faim car, même si on mange moins de gibier, il est toujours possible de s'en sortir tant qu'on a de quoi boire. Pourtant, quand Shere-Khan vient boire à la



Waingunga, les animaux prennent peur car il a la gueule pleine de sang. Il a tué un homme pour manger et vient souiller la rivière malgré la Trêve. Hathi lui rappelle le Maitre-mot de circonstance, « *Chasse pour ta faim et non ton plaisir, car la rivière est là pour la boire et non pour la salir* », mais Shere-Khan rétorque : – *C'est mon droit et ma nuit, n'est-ce pas ?*

Mowgli demande alors à Hathi quel est ce droit accordé au tigre. Hathi se lance dans de longues explications...

Parmi tous les êtres vivants, le seul que le peuple de la jungle craint, c'est l'homme. Au commencement de la jungle, tous les animaux formaient un seul et unique peuple et ne connaissaient rien de l'homme. En ces temps reculés, comme Tha le premier éléphant et seigneur de la jungle était trop occupé à créer d'autres jungles pour régler leurs disputes à propos de la nourriture, il nomma le premier tigre juge et maitre pour s'en charger à sa place. À cette époque, le tigre ne se nourrissait que de fruits et de feuilles, comme tous les autres animaux, et personne ne le craignait.

Pourtant, une nuit, tout a basculé. Par accident, le tigre tua un chevreuil. Affolé, il s'enfuit et se réfugia dans les marais. Les autres animaux, abandonnés par leur maitre, se mirent alors à se disputer. Lorsque Tha revint, il chercha à savoir qui avait tué le chevreuil.



Comment vint LA CRAINTE



Comme personne n'osait parler, il demanda aux branches basses et aux lianes de "marquer" le responsable en s'abattant sur lui de manière à lui laisser des traces indélébiles. Il dit alors aux animaux réunis :

- Il est temps pour vous d'avoir enfin une Loi, une Loi que vous ne puissiez enfreindre. Dorénavant, vous connaîtrez la crainte. Et, quand vous l'aurez trouvée, vous saurez alors qui est le maître de la jungle...
- J'ai vu la crainte, expliqua Mysa, le buffle. Il est dans une grotte, c'est un être sans poil qui ne marche que sur ses deux jambes de derrière.

Tous les animaux se rendirent alors à la grotte. En les voyant, l'homme poussa un cri et sa voix provoqua chez eux un sentiment nouveau : ils eurent peur. Durant toute la nuit, les lianes et les arbres marquèrent le tigre, ainsi que Tha

l'avait exigé. À chaque fois qu'il était touché, une rayure apparaissait sur son pelage. Lorsqu'il se retrouva face à l'homme, le premier tigre prit peur et s'enfuit pour aller supplier Tha.

– Ô Tha, n'oublie pas que j'ai été le maître de la jungle. Désormais, j'ai peur moi aussi, mais fais en sorte que mes descendants se rappellent au moins que je fus jadis sans reproche et sans peur !

– Parce que toi et moi, nous avons vu naître la jungle, j'y consens. Une nuit par an, ce sera comme avant : tu n'auras pas peur de l'être sans poil mais, lui, sera terrifié à ta vue. Aie pitié de lui car, toi aussi, tu sais ce qu'est la crainte.

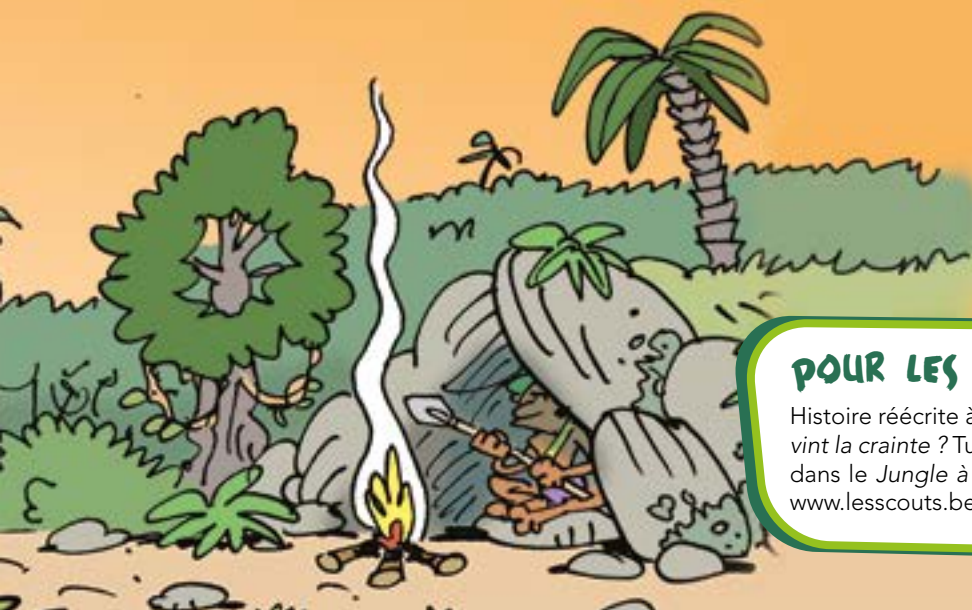
Pendant une année, le tigre vécut reclus dans le marais, en attendant que sa nuit arrive. Cette nuit-là, comme promis, l'être sans poil prit peur devant le tigre. Croyant qu'il n'y avait qu'un seul être sans poil dans toute la jungle, et qu'en le tuant, il supprimerait ainsi la crainte pour tous les animaux, le tigre le dévora.

– Ô insensé ! dit Thâ, Tu ne sais pas ce que tu as provoqué ! Ils vont vouloir se venger maintenant ! Effectivement, une fois la nuit tombée, d'autres hommes, armés jusqu'aux dents, surgirent de toutes parts pour chasser la bête et la tuer.

– Voilà comment le tigre a appris à l'homme à tuer, reprit Hathi.

– Pourquoi le premier tigre n'a-t-il pas continué à manger des herbes et des fruits ? demande Mowgli.

– Les arbres et les lianes avaient marqué à vie le tigre et ses descendants. Depuis ce jour-là, il se venge sur tous les autres mangeurs d'herbes...



POUR LES VIEUX LOUPS

Histoire réécrite à partir de l'histoire *Comment vint la crainte* ? Tu trouveras l'histoire complète dans le *Jungle à la meute*, téléchargeable sur www.lesscouts.be.



Petits jeux pour LES TEMPS LIBRES

HISTOIRE DE RIRE !

QUI A DIT QUE LA NEIGE ÉTAIT DE L'EAU ? QUI A DIT QUE LES LAPINS NE PARLAIENT PAS ? ATTENTION: INTERDICTION DE DIRE LA VÉRITÉ !

1. Chaque participant·e écrit une question qui lui passe par la tête.
Par exemple : pourquoi la neige est-elle blanche ?
2. Quelqu'un tire au sort une des questions. C'est ici que tout commence... Laisse aller ton imagination et invente l'histoire la plus folle pour trouver l'explication de la question !
Peu importe que ta réponse soit vraie ou non, le but est que ton explication soit drôle !
3. Lors de la prochaine veillée, partage ton histoire avec les autres loups, ou mieux : organise un concours de l'explication la plus folle...

PETIT PLUS : TU PEUX ILLUSTRER TON EXPLICATION PAR DES DESSINS, UNE CHANSON, UN SKETCH...

Par exemple : savais-tu que la neige était blanche parce que les lutins qui vivent très haut dans le ciel ont des pellicules dans leurs barbes ? Ces pellicules, avec le temps, s'amassent et finissent par tomber de la barbe des lutins pour arriver sur Terre. En passant par les diverses couches atmosphériques, elles refroidissent et arrivent glacées sur notre sol.

Tu ne me crois pas ? Tant pis pour toi !



LE JEU DE L'ÉCUREUIL

MATÉRIEL :

- un dé
- six petits pots ou petites boîtes
- des noix, des bonbons, des noisettes ou nics-nacs



Le but du jeu est de rassembler le plus possible de noix, cailloux, bonbons, etc.

1. Numérote les pots de 1 à 6.
2. Aligne-les.
3. Donne six noix (ou bonbons...) à chaque joueur ou joueuse.
4. Chacun·e lance le dé à son tour. Le plus âgé commence. Il fait rouler le dé. Si c'est le 4 qui sort, alors sa noix va dans le numéro 4. Et ainsi de suite.
5. S'il y a déjà une noix dans le pot, tu vides le pot et tu dois garder la noix qu'il contient. Tu ne peux pas non plus déposer ta noix.
6. Attention, le pot numéro 6 est un pot particulier, on est obligé d'y déposer sa noix même s'il y en a d'autres dedans. On ne peut jamais vider ce pot-là.
7. Dès que quelqu'un n'a plus de noix, on compte les noix de chacun·e.
8. Celui qui a le plus de noix est le gagnant.

CHAISE BALÈZE

Ce petit jeu est une variante de la chaise musicale. Forme un cercle de chaises (prends autant de chaises que le nombre de participant·es, moins une). Les loups tournent autour des sièges et lorsque tu arrêtes la musique, tout le monde doit s'asseoir. Celui qui n'a pas trouvé de chaise s'assied sur les genoux d'un autre loup. Lorsque la musique reprend, enlève une autre chaise et le jeu reprend. Quand il ne reste plus qu'une seule chaise, tous les scout·es seront sur les genoux des uns et des autres. Fou rire garanti !



Petits jeux pour LES TEMPS LIBRES

COURSES FOLLES

VOICI UNE LISTE DE DIFFÉRENTES COURSES RELAIS QUE TU PEUX ORGANISER :



● LE CANARD :

avancer jambes fléchies,
mains posées sur les
genoux.

● LE KANGOUREOU :

courir les chevilles
attachées.

● EN CRABE : faire le pont
et avancer.



● POUSSE-BALLON :

avancer à quatre
pattes en poussant
un ballon avec la tête.

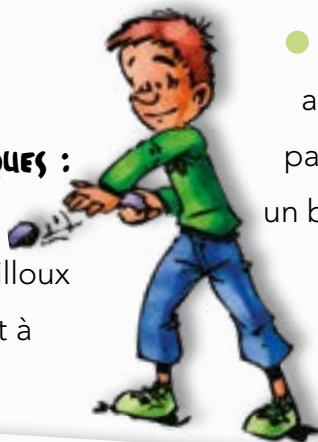
● À REÇULONS :

en tournant la tête
ou en utilisant
un petit miroir
comme rétroviseur.



● LES CAILLOUX MAGIQUES :

tu ne peux poser les
pieds que sur des cailloux
que tu jettes au fur et à
mesure devant toi.



CIEL, UNE GRANDE OURSE !

L'été, essaie de
repérer
ces étoiles
dans le ciel.

PAYS-VILLE

- Écris les 26 lettres de l'alphabet sur 26 petits papiers que tu plies en 4 et mets-les dans un sachet.
- Sur une feuille, trace 8 colonnes : Pays - Ville - Fleur - Prénom - Métier - Sport - Fruit ou légume - Acteur ou chanteuse.
- Un joueur tire une lettre au sort dans le sachet et la lit à voix haute. Chacun·e complète alors le plus vite possible les colonnes de sa feuille avec des mots commençant par cette lettre. Par exemple : S = Slovénie - Stockholm - Samuel, etc.
- Quand le premier joueur a rempli toutes ses colonnes, il dit "stop" et tous les joueurs doivent poser leur crayon.
- On compare les réponses et on compte : 10 points par mot que personne d'autre n'a inscrit, 5 points pour les autres réponses et 0 point par case vide.
- Si on veut, le jeu peut continuer jusqu'à la fin de l'alphabet !

SAC À DOS EXPRESS

IL TE FAUT :

- un **vieux pantalon** ;
- une **corde** ;
- 2 **rubans** de 5 cm de large et 1,5m de long.



LE MONSTRE MARIN

1. Réalise la tentacule du monstre marin : mets une balle dans un sac en plastique et attache ce sac avec une longue corde.
2. Un des joueurs joue le rôle du monstre marin ; les autres joueurs forment un cercle autour de lui.
3. Le monstre marin fait tourner sa tentacule, bien au niveau du sol, dans le cercle.
4. Les joueurs doivent sauter au-dessus de la corde et éviter d'être touchés par la corde ou le sac. Sinon, ils sont éliminés.
5. Le dernier joueur qui reste devient le monstre marin.



IL TE FAUT :

- une corde
- un sac en plastique
- une balle

Se déguiser avec **LES TRÉSORS DU GRENIER**

SE DÉGUISER EN RÉCUPÉRANT À GAUCHE ET À DROITE

Se déguiser, c'est un plaisir ! On entre mieux dans la peau d'un personnage pour vivre de grandes aventures, on peut devenir quelqu'un d'autre, on sait qu'on va s'amuser tous ensemble et c'est drôle de voir les copines ou copains déguisés ! Et si tu organisais un après-midi déguisements avec ta sizaine ?

UNE PREMIÈRE IDÉE POUR SE DÉGUISER, C'EST DE FAIRE DE LA RÉCUP... CHAQUE LOUP FARFOUILLE DANS SA MAISON, À LA RECHERCHE D'OBJETS UTILES POUR SE DÉGUISER ET ON SE RETROUVE TOUS POUR TOUT METTRE EN COMMUN :

- des vieux habits de Papa, Maman ou de tes grands-parents ;
- du carton ;
- de vieux bijoux ;
- une pelle que Papa n'utilise plus mais qu'on pourra transformer en tout ce qu'on voudra ;
- un vieux tableau dont il ne reste plus que le cadre ;
- des vieux draps de toutes les couleurs dans lesquels on pourra couper ;
- des morceaux de tube dont Papa ne fait plus rien à la maison ;
- une vieille lampe retrouvée dans le grenier ;
- une peluche qui fera un très bel accessoire à ton déguisement ;
- des ustensiles de cuisine aux formes étranges ;
- etc.



FABRIQUANT SON COSTUME

MASQUES

1. Décide de la forme que tu veux donner à ton masque.
Pour trouver des idées, tu peux **taper "masques enfants"** dans un moteur de recherche sur internet : des tas d'idées te seront proposées.
2. Trouve une **assiette en carton** et dessines-y la forme de ton masque.
3. **Décore ton masque** en collant de la feutrine (une sorte de tissu un peu épais) ou du papier de soie, en le peignant...
4. **Ajoute tous les détails** qui le rendront vraiment beau : des perles, des plumes, du fil de nylon pour les moustaches, etc.



COUDRE À LA MAIN

Tu te retrouves avec deux morceaux de tissus que tu voudrais assembler ? Ou tu as décidé d'avoir la moitié de ton T-shirt dans un coloris et l'autre moitié dans un autre ? Rien de plus facile pour les relier : il faut les coudre !

IL TE FAUT UNE AIGUILLE À COUDRE ET DU FIL.

1. Passe le fil dans le petit trou de l'aiguille.
Fais un nœud au bout des deux morceaux de fil qui pendent.
2. Couds les morceaux de tissu ensemble, mais fais-le à l'intérieur de ton déguisement (au besoin, retourne les tissus pour qu'on ne voit pas la couture quand tu le porteras).
3. Couds comme sur la photo.
4. Fais un petit nœud au bout pour que ta couture ne se défasse pas.
5. Retourne ton déguisement et essaie-le.
(emmène du fil et une aiguille au camp au cas où tu devrais effectuer une petite réparation pour le jour J).



ÉCRIRE OU DESSINER SUR LES VÊTEMENTS

Tu as envie de personnaliser ton déguisement ? Rien de plus simple... Va dans un magasin de bricolage et demande des marqueurs spéciaux pour les tissus. Fais ton dessin ou écris ce que tu as envie sur le vêtement.

Conseil : selon les marqueurs, il faudra repasser le vêtement une fois que l'encre sera sèche ou le passer à la machine à laver. Lis attentivement la notice !

Traces de MES RÉUNIONS

Septembre



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....
.....
.....
.....

Octobre



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....
.....
.....
.....

Novembre



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....
.....
.....
.....

Décembre



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....
.....
.....
.....

Janvier



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....
.....
.....
.....

Février



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....



TRACES DE MES RÉUNIONS

.....
.....
.....
.....

Traces de MES RÉUNIONS

Mars



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Avril



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Mai



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Juin



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Traces de MES RÉUNIONS

Juillet



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Août



CE MOIS-CI, C'EST
L'ANNIVERSAIRE DE

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....



TRACE DE MA RÉUNION DU

.....

.....

.....

Traces de MON CAMP

TRACES

MODE D'EMPLOI POUR CONSTRUIRE TON CARNET DE CAMP

1. Découpe ce carnet en suivant les lignes en pointillés.
2. Classe les pages dans l'ordre suivant : 1-3-5-7-9-11-13.
3. Agrafe tout le carnet aux endroits indiqués.
4. Voilà un beau carnet à compléter pendant le camp et à montrer à tes parents en rentrant !

Mon carnet de CAMP

Je m'appelle

Le thème de camp est

Les dates du camp sont

L'endroit de camp est situé à

2^E JOUR

Un souvenir :

(une découverte, un animal que j'ai observé, quelque chose de comique dont j'ai envie de me rappeler, un bon plat que j'ai mangé ou un copain ou une copine qui a été chouette avec moi...)

4^E JOUR

Un souvenir :

(une découverte, un animal que j'ai observé, quelque chose de comique dont j'ai envie de me rappeler, un bon plat que j'ai mangé ou un copain ou une copine qui a été chouette avec moi...)

Traces de MON CAMP

1^{ER} JOUR

Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



Un carnet de camp pour quoi faire ?

- * Quand tu rentreras du camp, tu auras **PLEIN DE SOUVENIRS À RACONTER** à ta famille et ami-es.
- * Dans ton carnet de camp, tu pourras **NOTER LA MÉTÉO DU JOUR** pour mieux te souvenir de la journée.
- * **UN DESSIN** te rappellera ton meilleur souvenir de camp.
- * **TES AMI-ES SIGNERONT** ton carnet et pourront y écrire un petit mot.

5^E JOUR

Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



3^E JOUR

Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



6^E JOUR

Un souvenir :

(une découverte, un animal que j'ai observé, quelque chose de comique dont j'ai envie de me rappeler, un bon plat que j'ai mangé, ou un copain ou une copine qui a été chouette avec moi...)

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



8^E JOUR

Un souvenir :

(une découverte, un animal que j'ai observé, quelque chose de comique dont j'ai envie de me rappeler, un bon plat que j'ai mangé, ou un copain ou une copine qui a été chouette avec moi...)

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



10^E JOUR

Un souvenir :

(une découverte, un animal que j'ai observé, quelque chose de comique dont j'ai envie de me rappeler, un bon plat que j'ai mangé, ou un copain ou une copine qui a été chouette avec moi...)

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



MES AMI·ES SIGNENT ET ME DISENT

.....

.....

.....

.....

.....

Traces de MON CAMP

4^E JOUR

Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



7^E JOUR

Une activité que j'ai aimée :

COLORIE LE TEMPS QU'IL A FAIT :



Mon meilleur souvenir :

DESSINE

MES AMI-ES SIGNENT
ET ME DISENT

.....

.....

.....

.....

.....



Le citron et la lampe

Écris un mot sur un papier à l'aide d'un coton-tige imbibé de citron.

À priori, ton message est invisible... SAUF si tu l'éclaires par l'arrière à l'aide d'une lampe !

Ton message secret apparaîtra...

Rien de tel pour être mystérieux !

Le code GSM

1	2 ABC	3 DEF
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PQRS	8 TUV	9 WXYZ

Ce code est simple. Sur un GSM à clavier, chaque touche chiffrée comporte plusieurs lettres.

Si tu appuies deux fois sur le 5, cela te donnera la lettre K. On peut donc remplacer K par 55. Tu peux utiliser des / pour signaler les espaces entre les mots, et des tirets lorsqu'il y a deux lettres sur la même touche d'affilée. Par exemple : 22666-66-66-33/2224427777-777733/2/8666444.

Solution : Bonne chasse à toi !

Le code hiéroglyphe

Bienvenue en Égypte ! Voici une grille de décodage :

A B	C D	E F
G H	I J	K L
M N	O P	Q R

	S T	
Y Z		U V
	W X	

Chaque lettre est soit à l'intérieur d'une forme côté gauche, soit à l'intérieur d'une forme côté droit. Pour situer les lettres, elles seront donc remplacées par un point dans la forme.

Exemple :

Shere-

Khan =

Mor =

A TOI DE JOUER !

Solution : Bagheera

