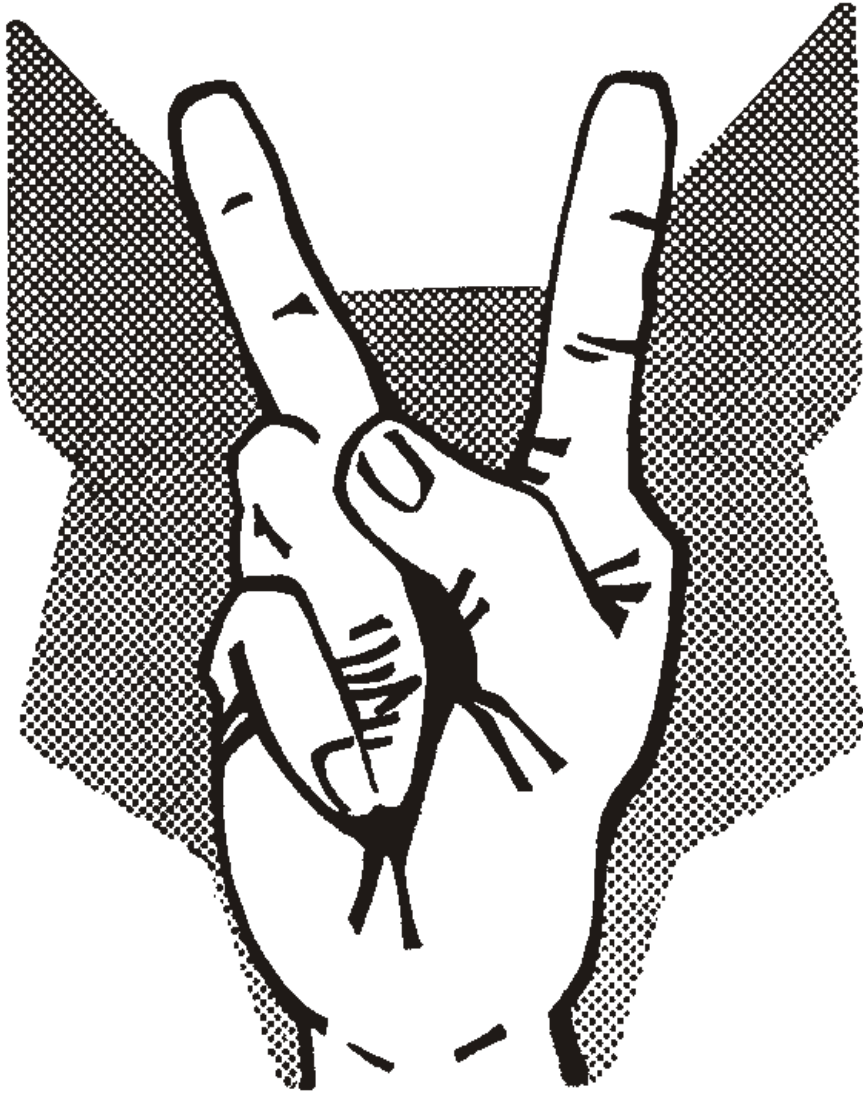


Unité Prince Baudouin



Carnet Technique



Nom: Prénom:

Entré à la meute le:

Nom de jungle:

le: à:

Promesse le: à:

Ce carnet a été révisé en 2003 par
Prince Baudouin. Toutes
les bienvenues à l'adresse



l'équipe "*Brownsea*" de l'unité
suggestions ou commentaires sont
suivante: brownsea@upb.be

Préface

Cher loup,

Te voilà depuis quelques jours à la meute et les Vieux-Loups te donnent déjà un gros livret pareil. Tu te demandes à quoi cela sert et si toi tu devras apprendre tout cela?

Et oui, ce carnet technique t'accompagnera comme un vrai guide pendant tes années à la meute. Tu peux d'ailleurs mettre les endroits et dates des camps que tu passes à la meute sur les pages suivantes.

Prends-en bien soin et marque ton nom à la page précédente au cas où il t'arriverait de le perdre.

Grâce à ce carnet tu pourras très vite te débrouiller à la meute et apprendre des astuces pour être un bon louveteau. Tu devras travailler pour cela: tu devras apprendre les textes et les chants entourés par un cadre par coeur, car tu devras les réciter et chanter très souvent. Tu devras connaître et comprendre des tas d'autres épreuves allant de comment faire un bon noeud pour construire une cabane à comment aider un autre louveteau à passer des épreuves.

A la fin de ta vie à la meute, tu connaîtras tout ce carnet et tu auras passé quelques badges. Et au moment que tu passeras chez les scouts tu pourras déjà très bien te débrouiller en groupe.

Bien sûr, ce carnet tu ne dois pas le connaître directement: tu as le temps qu'il te faut et tes parents et les Vieux-Loups pour t'aider. Certaines épreuves d'ailleurs devront se passer au camp, car ce n'est pas possible de les passer pendant les réunions. Ces épreuves sont indiquées avec une petite tente à côté du titre de l'épreuve.



Première version:	années 70
Révisé à fond:	juin 2003
Impression:	mars 2005

Un bon louveteau devrait avoir passé:

- sa patte-tendre au début de sa seconde année,
- sa première étoile les années suivantes,
- sa deuxième étoile pour devenir louvard¹ et
- deux badges au choix pour devenir sizainier.

A toi maintenant de devenir un bon louveteau, de passer de novice à un louvard courageux, fier de sa meute et faisant toujours de son mieux pour aider les autres.

Sincère gauche,

Akéla

Camps auxquels j'ai participé		
Endroit	Thème	Date

¹ les louvards: les sizainiers et les sous-sizainiers.

Sommaire

Préface	4
Sommaire	6
I. Noviciat	10
1 Loi	10
2 Devise	11
3 Prière	11
4 Uniforme	12
II. Patte-Tendre	13
1 Personnages du “Livre de la Jungle”	13
2 Endroits du livre de la jungle	16
3 Rassemblement	18
4 Jungle	19
5 Bon tour	21
6 Ami du Seigneur	22
III. Première étoile	26
1 Promesse	26
2 Grand Hurlement	28
3 L’Edit de la jungle	29
4 Civisme	30
5 Histoire	32
6 Kim	33
7 Nature	33
8 Emploi de la liane	37
9 Propreté	39
10 Tam-Tam	40
11 Sport	42
IV. Seconde étoile	46
1 Morse	46
2 Expression	47
3 Religion	48
4 Orientation	49
5 Pistes	51
6 Nature	53
7 Fleur Rouge	57
8 Emploi de la liane	58
9 Tally	59
10 Secourisme	59
11 Entraîneur	61
12 Gymkhana	61

V. Badges	66
1 Aide Secouriste	66
2 Ami des animaux	66
3 Artiste	67
4 Athlète	67
5 Bon Campeur	67
6 Collectionneur	68
7 Cuisinier	68
8 Cycliste	68
9 Entraîneur	69
10 Jardinier	69
11 Mains habiles	69
12 Musicien	69
13 Nageur	70
14 Observateur	70
15 Photographe	70
16 Reporteur	71
17 Signaleur	71
18 Travaux Ménagers	71

Noviciat

Patte-

Tendre

I. Noviciat

Un louveteau doit connaître certaines choses avant d'être vraiment accepté dans la meute. Ce sont ces quelques points importants qui sont expliqués ici. Apprends vite la loi, la devise et la prière de louveteau, comme ça tu pourras rapidement participer à la vie de la meute.

La meute c'est un groupe de loups. A la tête de la meute, il y a l'Akéla assisté d'autres Vieux-Loups. La meute est divisée en sizaines et chaque sizaine à un sizainier qui est responsable de la bonne marche de sa sizaine avec son sous-sizainier. Toi, tu feras partie d'une sizaine et de ta meute et tu devras aussi aider ta sizaine et ta meute pour sa bonne marche.

La meute c'est aussi le Peuple Libre!

La meute c'est des loups et des vieux loups qui ont décidés de vivre ensemble, d'imaginer, de rêver, de regarder autour d'eux, de tenir compte des autres, de choisir ensemble la vie de meute, de jouer, de s'amuser, de construire, de



se découvrir, de progresser, de rencontrer Jésus là où ils vivent et de faire de chouettes activités ensemble. Petit à petit tu vas découvrir un univers de choses étonnantes, des aventures fantastiques.

Ce carnet te servira de guide tout au long de ta vie à la Meute.

La loi, la devise et la prière, ainsi que la promesse sont récitées par des loups tous les jours au camp au "grand rassemblement" et pendant les rassemblements au début de chaque réunion, pour qu'on n'oublie pas d'être un bon louveteau.

1 | Loi

Le louveteau écoute le vieux loup,
Le louveteau ne s'écoute pas lui-même.

Un loup seul ne sait pas attraper sa proie. Pour cela, il faut que certains loups rabattent la proie vers d'autres loups qui n'ont plus qu'à l'attraper. Un vrai travail d'équipe qui est également nécessaire chez nous. Seul, tu n'arriveras pas à grand chose. Ce n'est que si chacun fait ce qu'on lui demande qu'on atteindra des résultats. Si chaque louveteau n'en fait qu'à sa tête au lieu d'écouter les vieux loups, ce serait rapidement le désordre et la meute ne survivrait pas longtemps.

Plus tard en faisant ta promesse loup tu promettras de toujours suivre cette loi.

2 | Devise

De notre mieux.

Un louveteau doit toujours faire de son mieux, aussi bien à la meute, à la maison, qu'à l'école. Un louveteau joue, s'amuse et participe le mieux possible.

En disant la devise aux rassemblements nous rappelons donc aux autres que nous ferons toujours de 'notre mieux'. Plus tard en faisant ta promesse de loup tu promettras de toujours de faire de ton mieux.

3 | Prière

Seigneur Jésus, qui nous aime si tendrement,
donne nous la grâce d'aimer comme toi,
rends nos cœurs joyeux pour chanter tes merveilles,
nos mains habiles pour servir,
nos yeux très doux pour consoler
et nos oreilles toutes attentives à t'écouter.
Accorde-nous de vivre toujours de notre mieux.

Akéla: *"Saint François d'Assise, patron des loups,"*

Tous: *"Priez pour nous."*

La prière est récitée aux grands rassemblements dans la matinée et est une demande à Jésus de nous donner la force d'être un bon loup, faisant de notre mieux en suivant la loi et étant toujours attentif et disponible à aider les autres en cas de besoins.

On demande aussi à Saint-François, le patron des loups, de nous aider à être un bon loup. Tu trouveras l'histoire de Saint-François dans la Première Étoile.

Le soir nous chantons une autre prière, pour remercier Jésus pour la magnifique journée passée entre nous et Lui demander de nous bénir. Dans la deuxième étoile tu auras l'occasion de l'apprendre.

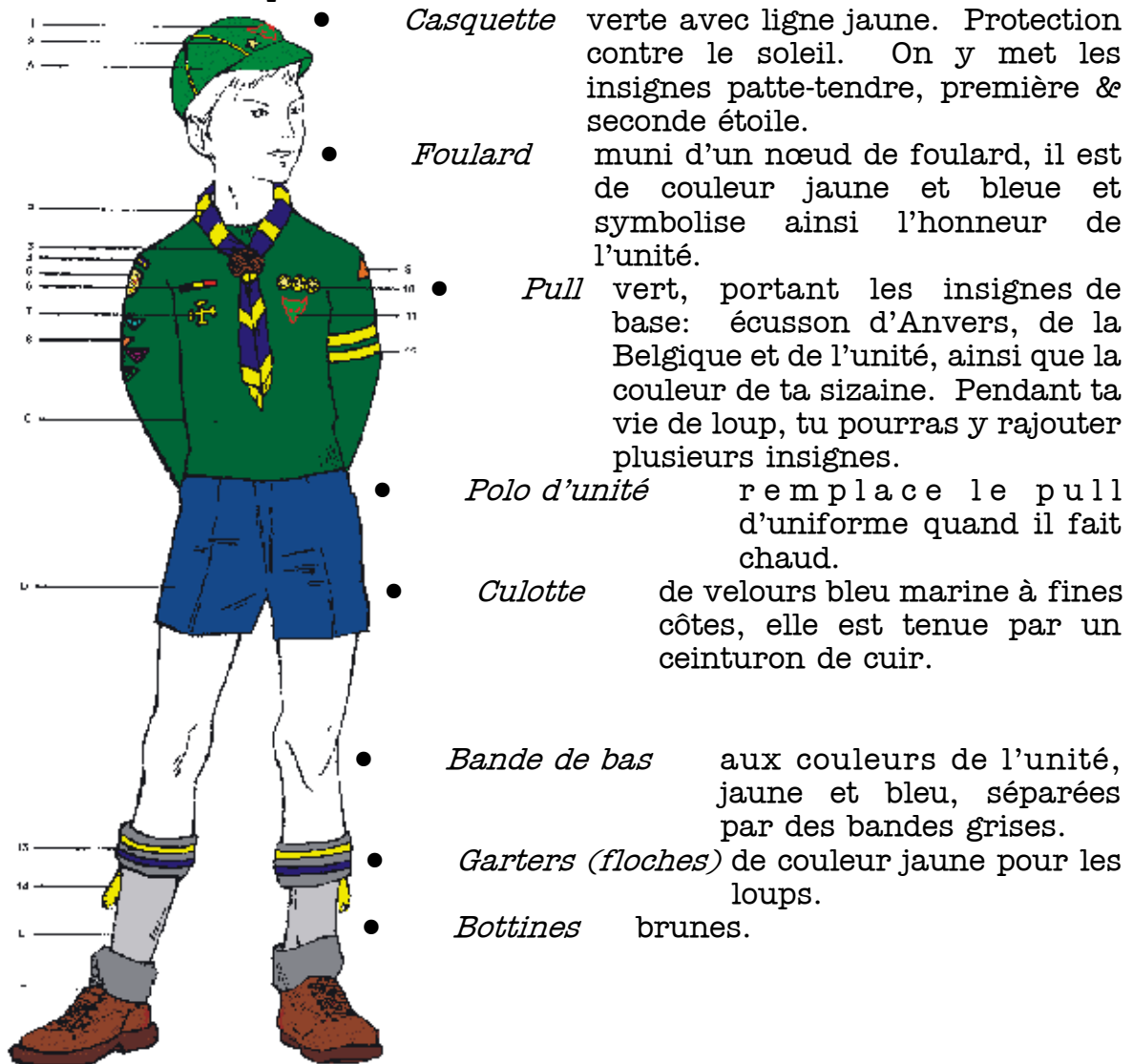
Ces prières sont récitées quand tu es à la meute. Mais tu peux aussi prier Jésus, quand tu es en famille ou avec des copains. Peut-être que tu pries chaque soir avant de te coucher ou chaque matin au réveil? Et si oui, qu'est-ce que tu dis ou demandes à Jésus alors et pourquoi?

4 | Uniforme

Voici ton uniforme. Tu le porteras toujours de façon impeccable. N'oublie pas que ton uniforme représente la fierté de ton unité et qu'en uniforme tu ne représentes pas uniquement toi-même, mais aussi toute ta meute ou toute l'Unité Prince Baudouin! Tu veilleras à ce que ton foulard soit toujours bien enroulé, que tu aies toujours tes bandes de bas et ta casquette. Les sizainiers veilleront à ce qu'ils portent toujours le staff de la sizaine près d'eux. Un louveteaux ne met jamais ses mains dans les poches! En été le polo de notre Unité peut remplacer le pull, mais il doit toujours être porté dans ta culotte.

Tu porteras toujours sur toi les quatre objets du louveteaux: un crayon, du papier, de la ficelle et un mouchoir. Un louveteau ne porte jamais de montre, n'emmène pas d'argent, pas de boules, pas de GSM, pas de radio, pas de "Gameboy", couteau, pétards, allumettes, etc. ou d'autres objets de valeur aux réunions ou au camp.

L'uniforme est composé de:



II. Patte-Tendre

Maintenant que tu connais la loi, la devise et la prière, qui sont très importantes pour la vie en meute, tu n'es plus un novice ou un nouveau, mais une "Patte-Tendre".

Sais-tu pourquoi on t'appelle "Patte-Tendre"? Quand le jeune loup chasse sa proie ou quand il joue dans la jungle, il ne sait comment s'y prendre; il court comme un fou, il perd son chemin, il est vite fatigué et ses pauvres pattes, qui ne sont pas encore devenues dures, se meurtrissent et se blessent. Mais dès qu'il connaîtra plus la vie à la meute, les règles importantes et qu'il aura passé des épreuves plus difficiles, ses pattes seront devenues plus dures. Il sera devenu un vrai loup capable de surmonter beaucoup d'épreuves et de dangers.

1 | Personnages du "Livre de la Jungle"

✧ Amis de Mowgli

● Akéla

Courageux et maître de lui, un chef qu'on admire et qu'on suit.

Il a conscience de ses responsabilités, fier d'être chef de clan, il n'accepte pour son peuple aucun ordre d'autrui: *"Qu'avons-nous à faire des ordres de quiconque, hormis ceux du Peuple Libre!"*

Il respecte les traditions, est le gardien de l'honneur du clan: *"Afin de sauver l'honneur du clan ... que vous avez oublié ... je m'engage à ne pas montrer une dent lorsque le moment sera venu pour moi de mourir."*



Akéla a chassé longtemps à la tête du clan. Il a aidé Mowgli de sa force et de son amitié chaque fois que cet enfant d'homme a rencontré des difficultés. Il l'appelait: *"Petit frère, louveteau de mes soucis ... œil de mes yeux."*

Quelle tendresse dans la voix de celui auquel tous obéissaient avec fougue et discipline car il était vraiment digne d'être: "Le chef du Peuple Libre"

Mais ce que Mowgli admire en Akéla, ce sont ses qualités de chef: "Le solitaire", oui, car seul chef en qui on a confiance, car on est sûr qu'il décidera toujours avec sagesse.

- *Bagheera*

Toujours présente au bon moment, elle apprend à Mowgli à devenir un homme. Elle lui apprend à chasser sans hâte, à éviter les pièges, ménager ses forces, à garder son sang-froid, à grimper aux arbres. Elle l'emmène dans des courses folles pour admirer le lever du jour et la beauté de la jungle. Elle oublie son orgueil pour le sauver des singes. Elle partage sa joie à la mort de Shère-Khan. Elle le conseille quand les loups ne veulent plus de lui, quand il est chassé par les hommes.



Née chez les hommes, elle a gardé en retrouvant la forêt une certaine expérience de leurs habitudes. Sa tendresse pour Mowgli est irremplaçable: elle le comprend mieux qu'aucun autre animal de la jungle.

- *Baloo*

Il connaît les lois de la jungle, le cri de guerre de l'étranger, les paroles polies à dire aux abeilles sauvages. Il sait distinguer une branche saine d'une branche pourrie ... et tant d'autres choses encore qu'il apprend à Mowgli. Il aime la solitude et la tranquillité des forêts impénétrables.



Quand Mowgli est admis au clan des loups grâce à lui, Baloo est déjà très vieux. Il est le seul étranger à être accepté au Rocher du Conseil, car il enseigne aux petits loups la loi, les "maîtres mots" et les maximes de la Jungle.

Il fait répéter les leçons à Mowgli et il dit *"un petit homme doit savoir bien plus qu'un simple loup!"*

"La jungle est grande, et le jeune est petit - il doit se taire et méditer!"

Petit loup, toi qui pars en chasse pour de belles découvertes, suis bien cette maxime du vieux Baloo!!

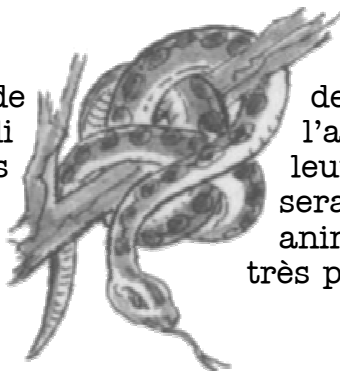
- *Chill*

Chill le vautour, survole la Jungle quand il aperçoit Mowgli enlevé par les Bandar-Logs. Mowgli connaissait les maîtres-mots à dire aux oiseaux et lui a demandé de suivre les singes et puis de prévenir Bagheera et Baloo des collines de Seeonee.



- *Kaa*

Ce python, long de près de neuf mètres, délivre Mowgli lorsqu'il est enlevé par les Bandar-Logs. Quand Bagheera et Baloo sont prévenus de l'enlèvement



de Mowgli, ils ont demandé l'aide de Kaa pour délivrer leur ami car sans Kaa, ils n'y seraient pas arrivés. Tous les animaux craignent son regard très perçant.

- *Hathi*

L'éléphant, respecté par tous les animaux de la Jungle. Ils le respectent car il est le plus vieux et le plus fort. Il est le maître de la jungle. Il aide Mowgli à punir les villageois du village de Buldeo après qu'ils aient rejetés Mowgli.



✱ Ennemis de Mowgli

Certains animaux n'obéissent pas à la loi de la jungle. Ce sont des animaux dont il ne faut pas prendre l'exemple car ils sont mauvais.

- *Les Bandar-Logs*



Les singes interdits dans la jungle car ils sont batailleurs, malpropres, vantards, sans cervelle ni loi. Ils n'ont pas de chef et ne font que ce qui leur passe par la tête et changent toujours d'activité sans savoir pourquoi.

- *Shère-Khan*



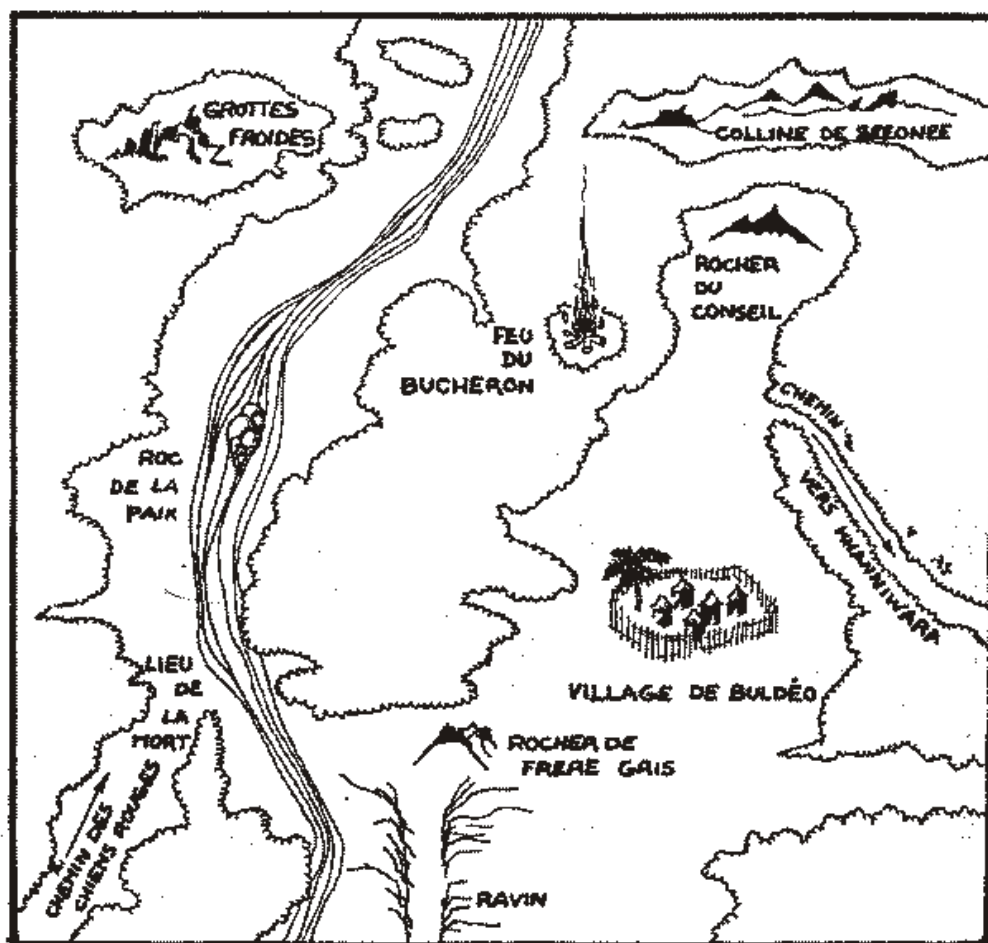
Ce tigre boiteux pourchasse Mowgli le jour où Mowgli rencontre les loups. Il a juré de tuer Mowgli et de le manger. Toute sa vie il va essayer de nuire à Mowgli, c'est aussi lui qui est à l'origine du renvoi de Mowgli de la meute. Mowgli finira par tuer le méchant tigre et il étale sa peau sur le Rocher du Conseil, mais ça c'est une autre histoire ...

- *Tabaqui*

C'est le chacal qui suit Shère-Khan et ne chasse pas lui même, il se nourrit des restes que lui laisse le tigre.



2 | Endroits du livre de la jungle



- *La Mohwa*

C'est l'arbre en dessous lequel Baloo enseignait la loi de la jungle aux jeunes louveteaux. Par extension c'est l'endroit où sont inscrites les lois choisies par les louveteaux.

- *Le village Khanhiwara*

Est le village principale de la région, il y a un campement de soldats anglais. C'est ici que Raksha cache Messua pour les hommes.

- *Le Rocher du Conseil*

Les loups se réunissaient ici à chaque pleine lune pour accueillir les nouveaux louveteaux, pour préparer les chasses, pour discuter de la meute, ... C'est ici que les loups ont décidé d'accepter Mowgli au sein de la meute.

- *La Waigunga*

C'est la rivière qui traverse la jungle. Elle permet à tous les animaux de venir boire et de se rafraîchir. C'est dans la Waigunga que Mowgli a réussi à faire tomber les chiens rouges et que les loups ont réussi à les battre.

- *Les collines de la Seeonee*

C'est dans ces collines que vit la meute de Seeonee. C'est ici que les loups ont trouvé Mowgli.

- *Le Village de Buldeo*

C'est dans ce village que Mowgli est venu se réfugier après avoir été chassé de la jungle par les loups. Buldeo, le chasseur, fera en sorte que Mowgli soit chassé du village après avoir tué Shère-Khan.

- *Le Rocher de Frère-Gris*

C'est ici que Frère-Gris attendait Mowgli quand il habitait au village. Frère-Gris lui racontait alors ce qui se passait dans la jungle et avec la meute.

- *Les grottes froides*

C'est l'endroit où les Bandar-Logs retiennent Mowgli comme prisonnier. Ce sont d'anciennes ruines perdues dans la jungle.

- *Le Ravin*

C'est ici que Mowgli réussit à tuer Shère-Khan avec l'aide des buffles de Mysa.

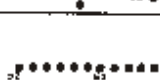
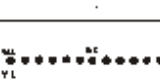
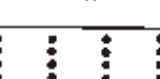
- *Le Roc de la Paix*

Ce rocher est situé dans le fleuve de la Waigunga. Lorsque le niveau de cette rivière descend jusqu'à montrer ce rocher, la loi de la jungle interdit de chasser des animaux qui viennent boire et se rafraîchir à la rive.

3 | Rassemblement

Quand Akéla ou un des Vieux-Loups siffle le rassemblement, tu laisseras tout tomber et tu y courras le plus vite possible! Jamais tu ne couperas le rassemblement; c'est à dire, tu ne traverseras pas le rassemblement entre les chefs et les loups déjà en place. Comme preuve de respect tu passeras toujours derrière eux. Au grand rassemblement, au début ou à la fin d'une réunion ou quand les Vieux-Loups te le demandent, tu viendras toujours en **uniforme impeccable!**

✳ Différentes sortes de rassemblements

	EN DEMI-CERCLE		• en demi-cercle: messe
	EN CERCLE		• en cercle: rocher du Conseil, feu de camp, jeux
	EN RECTANGLE		• en rectangle: Grand Rassemblement
	EN UNE FILE		• en ligne: rassemblement d'Unité, jeux
	EN DEUX FILES		• en file indienne: marche, jeux
	EN COZZAINES		• en rangs: défilé, estafettes

Le rassemblement en Unité se fait toujours en ligne, meutes et troupes ensemble, avec les chefs de section devant leur section. Les assistants en ligne comme dernière "section".

Après les devises des loups et scouts, il y a la devise du clan:

Chef d'Unité: *"Au Pays ..."*
Tous: *"Au Roil!"*

✧ Tenue au rassemblement

Ton sizainier te montrera ta place dans le rassemblement et t'expliquera le cris de ta sizaine. Un loup se tait au rassemblement, se tient toujours bien droit, les mains derrière le dos (**jamaïs** dans les poches!) et les pieds contre les pieds de son voisin. Si tu as une question, tu demanderas poliment la parole à Akéla. Quand le rassemblement est en uniforme, tu veilleras à ce que tu le portes fièrement comme décrit dans l'épreuve "Uniforme".

✧ Le salut

Akéla demandera le salut, par exemple pour les principes, pour le lever des drapeaux, etc. Dans ce cas tu tiendras la main gauche derrière le dos. Mais aussi quand deux loups se rencontrent, se disent au revoir ou se félicitent saluent de la main droite en se donnant la main gauche.

Les louveteaux se donnent la main gauche parce que c'est la main qui est du côté du cœur. Ils lèvent les deux doigts, qui rappellent les oreilles dressées du loup et les deux points de la loi. Ils ramènent le pouce devant les deux doigts restants pour montrer que le fort doit protéger les plus faibles. La pointe de l'index doit toucher le bord de la casquette.



Le salut sans casquette d'uniforme se fait avec le bras en un angle droit, tenant le salut parallèlement au corps. Les sizainiers saluent de la main gauche en touchant le staff de leur sizaine de la pointe des doigts. Quand tu salues tu claqueras tes pieds l'un contre l'autre.

Le rassemblement commence et termine avec les différents cris de sizaines suivi de la devise:

Akéla: *"Louvetaux de notre ..."*

Tous: *"Mieux!"*

Personne ne bouge de sa place avant la "bonne chasse":

Akéla: *"Bonne chasse!"*

Tous: *"A tous!"*

4 | Jungle

✧ Le mât-totem

Il est le symbole de la chasse de la meute. Il accompagne la meute à chaque grande activité et les louveteaux se réunissent autour de lui au rassemblement et pendant le Rocher du Conseil. Il peut seulement être porté par un Vieux-Loup ou un louveteau indiqué par Akéla.



✧ La dent d'Akéla:

Ce prestigieux trophée symbolise la sagesse et la fierté d'Akéla.

La dent d'Akéla sera donnée à la fin de chaque réunion et durant le camp au louveteau qui s'est fait remarquer particulièrement dans les yeux des Vieux-Loups. Parce qu'il est bon louveteau, parce qu'il a fait quelque chose de remarquable, parce qu'il a gagné un jeu etc.

✱ Le Rocher du Conseil

Le livre de la jungle nous raconte qu'à chaque pleine lune le clan des loups tient son Rocher du Conseil.

Ce Rocher du Conseil a lieu à chaque grand événement de la meute ou à la demande d'un louveteau. En général on y fait le bilan de l'activité qui vient de se dérouler (p.e. une journée de camp).

Si un membre de la meute veut y dire quelque chose, il dépose sa casquette devant lui. Quand Akéla lui donne la parole, il peut dire alors ce qu'il pense de la journée et donner des idées pour de nouvelles chasses.

Voici le texte du chant du Rocher du Conseil, il se chante par tous les louveteaux en allant vers le Rocher du Conseil en file indienne et en attendant l'arrivée d'Akéla.

C'est le Rocher du Conseil
Où les Vieux-Loups nous appellent,
Allons, montrons notre zèle,
C'est le Rocher du Conseil,
Le Rocher, le Rocher du Conseil.

Les Sizainiers aux aguets
Nous ont vite rassemblés,
Ecoutez-les hurler,
C'est le Rocher du Conseil,
Le Rocher, Le Rocher du Conseil.

✱ Queues de Chiens Rouges

Akéla te racontera l'histoire des chiens rouges au premier rocher du conseil de l'année.

Dans la jungle, la meute a dû se défendre contre une bande de chiens rouges. Les loups les plus courageux et les plus malins en ont capturé beaucoup. Depuis lors, pendant chaque grande chasse, les louveteaux qui font vraiment de leur mieux reçoivent des queues de chiens rouges. Plus un louveteau a fait de son mieux, plus il recevra de queues de chiens rouges.

✱ Shère-Khan et Tabaqui

En effet, dans la Jungle il y a Shère-Khan, le méchant tigre boiteux et Tabaqui, le chacal qui mange ce que Shère-Khan lui laisse de sa proie, qui chassent Mowgli.

Lorsque la meute part pour sa petite ou sa grande chasse, Shère-Khan, aidé par Tabaqui peut faire des “coups de Shere-Khan”. Il laissera alors sa signature en forme de “S”. Shère-Khan ne peut qu’agir contre le désordre et les affaires non rangées ou non soignées. Ce sera toujours un louveteau de la meute qui jouera Shère-Khan. Il sera aidé par Tabaqui, qui peut être un autre loup, un cuistot ou même un Vieux-Loup. En faisant leur coup, ils doivent toujours porter leur foulard sur la tête. Ils devront faire un coup entre le lever et le coucher du soleil.

Akéla ne peut pas savoir qui sont Shère-Khan et Tabaqui parce que s’ils se font surprendre par un autre loup pendant leur coup, ils pourront se faire accuser devant un Tribunal où Akéla est le seul juge. Si Shère-Khan et Tabaqui sont jugés coupables ou s’ils n’ont pas fait leur coup à temps ils seront chassés par la meute.

5 | Bon tour

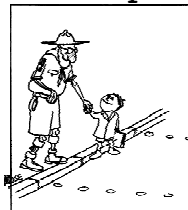


On parle beaucoup du “bon tour” ou “bonne action”, mais qu’est-ce que c’est? Pourquoi faire un bon tour et comment penser à faire son bon tour?

Chaque jour on voit des personnes qui ont besoin d’aide: quelqu’un qui a perdu le chemin, une vieille personne qui veut traverser la rue, ... mais aussi quelqu’un qui a des problèmes à l’école, à la maison ou à la meute. Un service est quelque chose que tu fais quand une personne demande ton aide. Par exemple au camp, il y a les services bois, cuisine et vaisselle, des travaux nécessaires pour continuer le camp. Quand tout le monde aide, le service sera vite fini.

Mais il n’est pas toujours facile de demander de l’aide. C’est pourquoi le loup s’engage à aider les personnes qui ne savent pas ou n’osent pas demander de l’aide. Un bon tour est donc un service que tu rends à quelqu’un sans qu’il ait demandé ton aide, sans attendre de récompense.

Pourquoi faire un bon tour? C’est facile, les loups aiment aider les autres. Quand tu aides quelqu’un, tu lui feras un plaisir. Et quand tu écoutes bien la promesse, tu promets de “faire chaque jour un plaisir à quelqu’un”. En faisant plaisir à quelqu’un, tu te sentiras mieux aussi.



En plus, c’est amusant de faire des bons tours: c’est amusant d’inventer de nouveaux bons tours et de voir la surprise et la joie des autres. C’est pourquoi on fait toujours le bon tour avec le sourire.

Finalement pour ne pas oublier de faire ton bon tour, tu peux mettre un nœud dans ton foulard. Quand tu auras fait ton bon tour, tu

pourras mettre un second nœud dans ton foulard. Arrivé à la maison tu pourras enlever le second nœud. Si tu n'es pas à la réunion, tu pourras employer ton mouchoir.

Exemples de bons tours: aider à la maison (vaisselle, ranger ta chambre, ranger les jeux avec lesquels tu as joué), aider au camp (aider le fermier, aider les jeunes loups, ...), aider des amis, ...

Regarde autour de toi, et tu verras beaucoup d'autres moyens de faire un bon tour. Pour cela, il te suffit de regarder la prière: servir, consoler ou même écouter les personnes qui ont besoin d'aide.

Quand le loup vient demander au chef de pouvoir faire son épreuve du bon tour, le chef observera le loup pendant un ou deux jours du camp. Faire attention si le loup propose d'aider. Par après demander au loup d'évaluer sa journée: quelles situations donnaient la possibilité de faire un bon tour et comment est-ce que le loup a réagit à ces situations.

6 | Ami du Seigneur

La première chose à faire pour passer cette épreuve est de bien répéter la prière. Tu la trouveras au début de ce carnet dans le Noviciat. Récite-la.

Tu auras remarqué qu'après la prière Akéla dit toujours: *"Saint-François d'Assise, patron des loups ..."* et que la meute répond: *"Priez pour nous!"*

Sais-tu qui était Saint-François d'Assise et pourquoi il est le patron des loups? Voici son histoire:

Il y a très, très longtemps, tout seul dans un grand bois près d'une petite ville d'Italie, vivait un énorme loup gris. Comme tous les loups énormes, il lui arrivait d'avoir fort faim, et alors, il chassait des journées entières, mais il n'attrapait jamais rien parce qu'il était seul dans son bois!

En désespoir de cause, il se mit à manger des moutons et des veaux, de sorte que les gens de la ville prirent peur de lui.

Mais un jour, un homme passa par là et quand il il courut appeler le loup



très gentil et très pauvre eut appris toute l'histoire, affamé dans la forêt.

Quand la bête arriva sur l'homme lui dit *j'ai à te parler!* Et le grand dressa les oreilles pour

lui, la gueule ouverte, simplement: *"Frère loup, animal s'arrêta, s'assit et écouter.*

"Frère loup," reprit le de voler des bêtes et de que tu as faim, mais ce pour faire du mal. Plus

pauvre, *"ce n'est pas bien chasser l'homme. Je sais n'est pas une raison jamais tu ne feras cela,*

est-ce promis?” Le loup vint se coucher à ses pieds, fit “oui” de la tête et agita la queue. Alors l’homme se baissa, le loup lui donna la patte et puis, à deux, ils partirent pour la ville.

Sur la place du marché, l’homme pauvre expliqua simplement au gens étonnés que le pauvre loup avait faim. Et depuis ce jour-là, chaque soir, le loup entra dans la ville et il reçut à manger à toutes les portes où il s’arrêtait.

L’homme pauvre et bon, qui savait si bien parler aux loups, s’appelait Saint-François d’Assise. Il savait aussi parler aux oiseaux, aux moutons, aux lièvres et aux poissons, car il était l’ami de tous les animaux et de tous les hommes. Même le soleil, les ruisseaux, les nuages, le vent, l’obscurité et le feu étaient ses frères, car il vivait comme au camp, en pleine nature, à côté d’une petite église de pierre.

Toute la journée, il travaillait en chantant comme une meute au camp et, quand il avait le temps, il priait et parlait à Dieu comme au meilleur de ses amis.

Il était comme toi l’ami de la nature, des animaux, des hommes et du Seigneur. Maintenant, comprends-tu pourquoi Saint François d’Assise est devenu le patron des loups? Et comprends-tu pourquoi nous lui demandons si souvent au camp où à la réunion, de prier pour nous?

En pensant à ce que tu viens de lire, écris ensemble avec un Vieux –Loup une intention pour la messe ou une petite prière pour réciter à table avant le repas.

Epreuves noviciat & patte-tendre

Epreuve	P.	Date	Signature
Noviciat			
Loi	10		
Devise	11		
Prière	11		
Uniforme	12		
Patte-Tendre			
Personnages	13		
Endroits	16		
Rassemblement	18		
Jungle	19		
Bon tour	21		
Ami du Seigneur	22		

Première
Etoile

III. Première étoile

Tu n'es plus un petit à présent: tu as déjà appris le minimum pour te débrouiller dans la jungle, mais tu es toujours aveugle et maladroit. Tu dois maintenant apprendre à ouvrir ton premier œil sur la jungle, de voir ce que tu chasses, de retrouver ton chemin et d'éviter les dangers. Aussi tu pourras faire ta promesse et t'engager à être un bon loup chaque jour de ta vie.

Ci-dessous tu trouveras la promesse et les autres épreuves que tu devras passer pour obtenir ta première étoile.

1 | Promesse

Un jour tu pourras faire ta promesse. Ce jour-là, tu t'engageras devant toute ta meute à faire ce qu'il y a dans cette promesse, dont voici le texte:

Je promets de faire de mon mieux pour obéir à Dieu, au Roi, à mes parents et à la loi de la meute pour faire chaque jour un plaisir à quelqu'un.

Cette promesse tu la feras à voix haute au 'Grand Rassemblement' au camp en uniforme impeccable devant ton Akéla et l'aumônier, tout en regardant la meute et saluant le Mât-Totem. Ce sera donc un moment important dans ta vie de louveteau et donc à prendre très au sérieux.

Ensemble avec ton Akéla et l'aumônier tu prépareras cette promesse: tu devras non seulement la connaître, mais aussi la comprendre et donc être prêt à suivre cette promesse.

En plus de cette promesse que tu devras faire à haute voix, tu peux ajouter une promesse personnelle, pour laquelle tu demanderas conseil à ton Akéla. Pour cela, tu n'as qu'à voir ce que tu pourrais améliorer dans ton comportement au sein de la meute ou en dehors. Voici quelques points qui peuvent t'aider à trouver le texte de ta promesse.

Promets, par exemple:

- d'observer la loi de la meute, puisque maintenant tu devrais bien la connaître.
- de faire quelque chose de précis pour mieux observer cette loi: avoir plus d'ordre pour que la meute ne s'énerve plus à retrouver ses affaires.
- de pratiquer la devise des louveteaux, préciser où tu feras vraiment de ton mieux; au conseil, dans tel jeu, ...

- de rechercher Jésus dans ce que tu fais, d'écouter Sa parole, de faire ce qu'il te demande.
- de faire un effort pour améliorer un trait déplaisant de ton caractère, ou de faire mieux profiter la meute d'un autre trait agréable de ton caractère ...
- de faire de ton mieux pour vivre avec la nature en apprenant à la connaître.
- de faire de ton mieux pour participer à la vie de la jungle car tu es membre du Peuple Libre.
- de faire de ton mieux pour être comme Mowgli, ami de la jungle.
- ...

J'écris ici le texte de ma promesse personnelle:

J'ai fait ma promesse le . . . / . . . / à

Signature d'Akéla:

Lors de la cérémonie de la promesse, une fois que tous les loups auront dit leur promesse, un louvard prendra la parole au nom de toute la meute afin de promettre que la meute fera de son mieux pour aider ces loups à tenir leur promesse. La cérémonie se finira avec le chant de la promesse, écrit ci-dessous et plus tard dans la journée un 'Grand Hurlement' se déroulera en honneur des promettants.

A chaque 'Grand Rassemblement' tu réciteras la promesse ci-dessus en pensant à ta promesse personnelle, pour que tu ne l'oublies pas.

Après chaque cérémonie de la promesse, pendant les messes et à d'autres moments où nous voulons nous rappeler notre promesse, nous chantons le chant de la promesse. Apprends-la par coeur, car c'est un des chants les plus importants chez les loups, que tu devras chanter souvent.

1. Devant tout je m'engage sur mon honneur
 Et je te fais hommage de moi Seigneur

***Je veux t'aimer sans cesse, de plus en plus
Protège ma promesse Seigneur Jésus***

2. Fidèle à ma Patrie, je le serai
 Tous les jours de ma vie je servirai
3. Je jure de Te suivre, en fier chrétien
 Et tout entier je livre, mon cœur au Tien

2 | Grand Hurlement

Le 'Grand Hurlement' est le moment où la meute se réunit autour du mâ-totem en l'honneur d'Akéla, un nouveau promettant ou un loup qui quitte la meute. La meute se rassemble et les accueille en criant la devise.

Le 'Grand Hurlement' est un grand honneur et doit se passer sérieusement. Souvent les vieux- loups font plusieurs exercices avec la meute, pour que tout se passe bien au moment venu autour du mâ-totem.

Le 'Grand Hurlement' se déroule ainsi:

Tous les louveteaux se sont cachés dans les environs. Quand un Vieux-Loup va vers le mâ-totem et crie ***"Yallalahi"***, tous les louveteaux courent pour se mettre en cercle autour du mâ-totem en poussant un ***"Hououhh"*** prolongé. Les louveteaux qui n'ont pas encore fait leur promesse restent en dehors du cercle. Pendant toute la cérémonie ils se tiendront fixe.

Au moment où Akéla touche le mâ-totem, les louveteaux s'accroupissent tout en ayant la tête dressée vers Akéla et crient:

"Akéla! De notre mieux!!"





Alors les louveteaux se redressent d'un bond en saluant des deux mains à la casquette et crient:

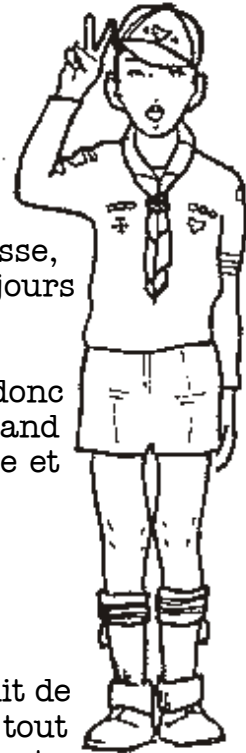
"De notre mieux? Mieux? Mieux?"

Puis on baisse le bras gauche et on crie:

"Oui! Mieux! Mieux! Mieux!"

Ainsi tu auras accueilli ton Akéla et les loups passants ou ayant fait leur promesse, tout en les rappelant que tu feras toujours de ton mieux.

A deux occasions la meute te feras donc l'honneur de t'accueillir au grand hurlement: à l'occasion de ta promesse et lorsque tu quittes la meute.



3 | L'Edit de la jungle

Voici une chanson que tout louveteau doit connaître. L'Edit de la Jungle est ta Loi personnelle. Elle doit être respectée tout en observant la loi de la meute. Chaque soir au camp tu chanteras l'édit de la jungle avant le cantique des sizaines.

Ceci, c'est l'édit de la jungle,
Aussi vrai, aussi vieux que le ciel.
Les loups qui l'observent en vivent,
Mais le loup qui l'enfreint doit mourir.
Comme la liane autour de l'arbre
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 aux moustaches,
Lave-toi, bois bien sans trop t'emplir.
Souviens-toi, le jour est pour la chasse,
N'oublie pas, la nuit est pour dormir!
Le chacal suit le tigre et mendie
Mais toi loup, quand ton poil a poussé;
C'est ta loi, il faut partir en chasse
Et devoir ton gibier qu'à toi seul.

4 | Civisme

Le pays dans lequel on vit est la Belgique. Qu'est-ce que tu dois connaître sur notre pays:

✧ Son histoire (en court)

En 1830, la Belgique était occupée par les Hollandais et les Belges se sont révoltés. Les Hollandais ont été repoussés par les soldats belges.

Le 21 juillet 1831 l'indépendance de la Belgique a été proclamée et un roi a été choisi. Ainsi Léopold premier est devenu le premier roi en 1831.

Ceci nous amène aux différents rois que la Belgique a connus:

✧ Les rois

- Léopold Premier (1831 - 1865)
- Léopold II (1865 - 1909)
- Albert I (1909 - 1934)
- Léopold III (1934 - 1951)
- Baudouin Premier (1951 - 1993)
- Albert II (1993 - ...)

✧ La Famille Royale

Notre roi actuel est Albert II. Il est marié à la Reine Paola di Ruffo di Calabria, qui est italienne. Ils ont trois enfants: Philippe, Astrid et Laurent.

Philippe est marié avec Mathilde d'Udekem d'Acoz et ils ont deux enfants: Elisabeth et Gabriel.

Astrid est marié avec Lorenz Archiduc d'Autriche et ils ont cinq enfants: Amedeo, Maria Laura, Joachim, Louisa Maria et Laetitia Maria.

Laurent s'est marié avec Claire Coombs et ils ont une fille Louise.

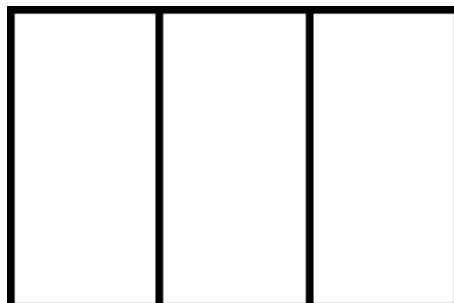
✧ Le drapeau belge

Sur le drapeau belge tu retrouves trois couleurs: le noir, le jaune et le rouge.

Chacune de ces couleurs a une signification:

- Noir deuil pour tous ceux qui sont morts pour le pays
- Jaune illustre la richesse du pays
- Rouge sang versé par nos soldats pour notre liberté.

Colorie le drapeau belge.



✧ La Brabançonne

Noble Belgique, ô Mère chérie,
A toi nos cœurs, à toi nos bras!
A toi notre sang, ô Patrie,
Nous le jurons tous, tu vivras!
Tu vivras toujours grande et belle
Et ton invincible unité
Aura pour devise immortelle:
«Le Roi, la loi, la Liberté!»
Aura pour devise immortelle:
«Le Roi, la loi, la Liberté!»
«Le Roi, la loi, la Liberté!»
«Le Roi, la loi, la Liberté!»

O dierbaar België, O heilig land der vaad'ren
Onze ziel en ons hart zijn u gewijd.
Aanvaard ons hart en het bloed van onze adren,
Wees ons doel in arbeid en in strijd.
Bloei, o land, in eendracht niet te breken;
Wees immer u zelf en ongeknicht,
Het woord getrouw, dat ge onbevreesd moogt spreken:
Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht.
Het woord getrouw, dat ge onbevreesd moogt spreken:
Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht.
Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht.
Voor Vorst, voor Vrijheid en voor Recht.

Tu dois connaître la Brabançonne pour pouvoir la chanter lors du levée des drapeaux (p.e. au camp).

La devise du pays:

«L'union fait la Force ».
Eendracht maakt macht.

Et si tu veux en savoir encore plus, visite le site de la monarchie:
<http://www.monarchie.be>

5 | Histoire

✱ L'histoire du scoutisme

Le scoutisme a été fondé par Robert Baden-Powell (1857 - 1941). Le départ en a été marqué par un camp expérimental qui, en 1907, a rassemblé sur Brownsea Island 20 garçons de milieux différents et a donné à Baden-Powell l'occasion d'exposer ses idées qu'il avait rassemblées lors de la guerre des Boers en Afrique du Sud.

En raison du succès du camp, Baden-Powell a publié un livre, *"Scouting for Boys"*.



Dans tout le Royaume-Uni, les garçons se sont mis à lire *Scouting for Boys* et ont formé spontanément des patrouilles scouts.

Baden-Powell s'est consacré totalement au scoutisme à partir de ce moment-là et en 1920 il organisa le premier "Jamboree"².

Ainsi est né le scoutisme. Le mouvement s'est rapidement répandu dans le monde et dispose aujourd'hui d'organisations dans 216 pays et territoires. Il compte plus de 30 millions de garçons et de filles de toute confession et de toute culture.

✱ L'histoire de notre Unité

L'unité Prince Baudouin a été fondée en 1946.

George Meyer avait, tout comme Baden-Powell, envie de rassembler des jeunes pour faire du scoutisme. Alors il a formé, avec quelques amis,



une patrouille. Bien entendu, ce n'est pas resté à une patrouille. Ce groupe de jeunes est devenu de plus en plus grand et l'U.P.B. était née.

George Meyer est alors devenu le premier chef d'unité. Tous les anciens chefs d'unité et le chef d'unité actuel sont réunis dans le conseil des Sages. Celui-ci veille aux traditions du scoutisme à l'unité.

Au fil des années, l'unité a grandi et trois meutes (Khanhiwara, Seeonee et Waigunga) et deux troupes (Caribou et Elan) ont été formées.

L'unité a changé quelques fois de local pour finalement acheter en 1971 et en 1981 les maisons qu'on connaît maintenant comme notre beau local à la Eglantierlaan 106 - 108.

² Un Jamboree est un très grand camp de quelques jours où des loups et des scouts de partout dans le monde se rassemblent.

6 | Kim

Le 'livre de Kim' a été écrit par Rudyard Kipling, qui est aussi l'auteur du 'Livre de la jungle'. Kim, le petit homme, est un gamin avec une très bonne mémoire et un bon sens de l'observation; ce qui est important pour son rôle d'espion.

Peut-être un Vieux-Loup pourrait t'en lire un passage. Une des épreuves ci-dessous s'appelle d'ailleurs *'le jeu de Kim'*.

Pour toi, il est important que tu connaisses tes amis et tes copains, pour que tu retrouves ton chemin, reconnais des endroits, vois les dangers ...

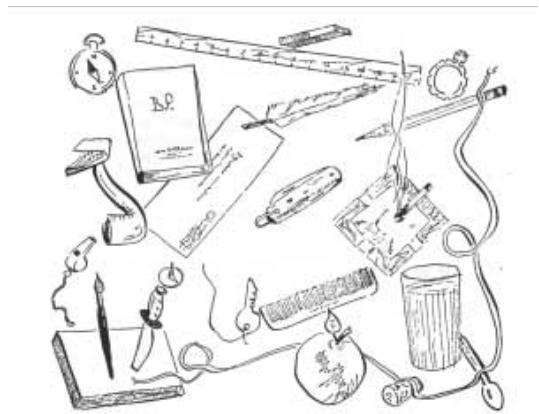
Pour entraîner ta mémoire et ton sens d'observation, tu devras faire les exercices suivants. Tu passes ton épreuve de Kim si tu réussis au moins deux des trois épreuves.

✱ Le jeu de Kim

Les Vieux-Loups te montreront 12 objets durant deux minutes. Il faut que tu puisses en citer dix une minute plus tard.

✱ Le parcours de Kim

Les Vieux-Loups te feront suivre un chemin dans un bois et tu devras retenir toutes les anomalies que tu vois. Exemple: une boîte de conserve n'est pas à sa place dans un bois. Il faut que tu en cites un tiers à la fin du parcours.



✱ Le récit de Kim

Ensemble avec les Vieux-Loups tu observeras en secret la meute pendant une réunion ou pendant un jour au camp et après tu feras un récit de ce qui s'est passé pendant la journée. S'est-il passé quelque chose de spéciale, qui a fait quoi etc. ... Les Vieux-Loups jugeront après avoir entendu ton récit, si tu as bien observé la meute.

7 | Nature

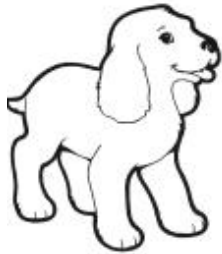


Puisque tu vis déjà depuis un bon bout de temps dans la meute, il est plus que normal que tu apprennes à connaître la nature autour de toi: quels animaux vivent autour de toi, quel est le rôle de plantes et des arbres, mais surtout quels sont les dangers de la nature.

N'oublie pas que toi aussi, tu fais partie de la nature! Tu peux employer la nature, mais tu dois aussi la respecter et la préserver.

✱ Les animaux

Tout d'abord tu dois connaître les animaux autour de toi. Quels sont les animaux domestiques, quels animaux trouveras-tu à la ferme ou à la campagne, et pour terminer quels insectes est-ce que tu rencontreras le plus.



Un animal domestique est un animal qui a appris à vivre à côté de l'homme. C'est pourquoi il est plus facile à garder ces animaux dans la maison. Les exemples les plus connus sont le chien et le chat.

Le chien est connu comme le meilleur ami de l'homme. Les chiens sont très sociaux: ils aiment jouer. En plus ils sont intelligents et peuvent apprendre à aider les hommes (chiens d'aveugles, chiens de police, chiens de garde, ...).

Le chat est plus indépendant: ceci veut dire qu'il partira plus facilement pendant un jour ou deux. Même à l'époque des Egyptiens, les chats vivaient déjà à côté de l'homme et étaient adorés comme des dieux.

D'autres animaux domestiques sont: les poissons, les oiseaux, les hamsters, etc.



A la campagne ou à la ferme, tu trouveras encore d'autres animaux comme la vache, le cheval, le cochon, les poules, les moutons et les chèvres. Ces animaux nous aident à faire du travail ou nous procurent des produits que nous utilisons tout les jours.

Tout d'abord, le cheval aidait le fermier à tirer la charrette ou labourer les champs avant qu'il n'y ait les tracteurs. Maintenant, les chevaux servent à faire des courses ou de l'équitation. Parfois on emploie encore le cheval pour tirer la charrette ou pour aider la police.

Les vaches, les moutons et les chèvres donnent du lait, qu'on peut employer pour boire, mais aussi pour en faire du beurre ou du fromage. Les poules pondent des œufs.

Le mouton nous donne aussi de la laine pour faire des habits chauds.

En fin de compte, tous ces animaux nous donnent de la viande que nous pouvons manger.



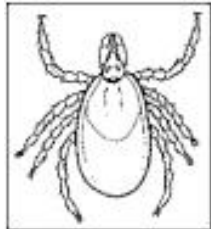
✱ Les insectes

A côté des animaux, tu seras confronté à beaucoup d'insectes. Certains de ces insectes semblent innocents, mais peuvent nous piquer ou mordre. D'autres ont l'air dangereux, mais sont innocents.





Les insectes innocents sont entre autres: les mouches, les papillons, les coccinelles, les sauterelles ou les criquets. Dans la famille des fourmis, certaines fourmis peuvent mordre. D'autres insectes mordent ou piquent comme les abeilles et les guêpes, les moustiques ou les tans, ou encore les araignées. Ces piqûres ou morsures ne sont normalement pas dangereuses, mais si elles font mal ou gonflent, tu devras en parler à tes parents, tes chefs ou un docteur.



Un insecte que tu verras souvent au camp est le tique. Cet insecte vit de sang tout comme le moustique, mais s'incruste dans la peau. Comme les tiques peuvent transmettre une maladie, il est important d'enlever le tique le plus vite possible. Heureusement seulement un petit pourcentage des morsures de tiques transmet la maladie. Les tiques se mettent normalement dans les cheveux ou des endroits chauds comme en dessous des bras ou entre les jambes. C'est pourquoi au camp, il y aura régulièrement un contrôle tique.

✖ Les arbres et les plantes

Les arbres et les plantes autour de nous, nous offrent beaucoup de produits nécessaires.

Tout d'abord ils produisent de l'oxygène. Par le procédé de photosynthèse, les plantes et les arbres changent l'énergie solaire en oxygène. Ceci se passe dans les feuilles de l'arbre.

Mais les arbres nous offrent aussi des fruits (pommes, poires, cerises, châtaignes, noix, ...). Les plantes nous offrent aussi de fruits ou des légumes (tomates, fraises, mûres, ...). Ces semences servent en premier lieu à faire pousser de nouveaux arbres et de nouvelles plantes.

Le bois des arbres peut être employé pour construire des maisons, des meubles, des constructions ou des jouets, mais peut aussi bien servir pour faire du papier ou un feu.

Les arbres et les plantes gardent, grâce à leurs racines, la terre en place. C'est pourquoi par exemple à la mer, il y a des arbustes dans les dunes. Sans ceux-ci le sable s'envolerait. A la campagne, tu verras que souvent à côté d'un ruisseau il y aura une rangée d'arbres. Ceci pour éviter que par forte pluie, la terre tombe dans le ruisseau.

Les arbres coupent le vent, et peuvent nous abriter contre la pluie et le soleil, tout comme ils offrent un habitat pour beaucoup d'animaux comme les oiseaux et les écureuils.

✱ Les champignons et la mousse



Les champignons aident la nature à détruire les déchets. Pensons par exemple aux champignons qui paraissent sur les aliments qui ont passé la date de péremption ou aux fruits qui pourrissent. Dans la nature, les champignons poussent par terre (sur des feuilles mortes), mais aussi sur les arbres. Certains champignons sont comestibles (c.a.d. tu peux les manger). D'autres par contre sont vénéneux et peuvent te rendre très malade.

La mousse est une sorte de plante qui pousse sur les rochers et sur les arbres. Quand elle pousse sur les arbres, tu la trouveras toujours sur le côté nord-ouest de l'arbre. C'est ici qu'il y a le plus d'humidité et le moins de soleil. Une fois qu'un arbre sera mort, la mousse aidera la nature à détruire cet arbre mort.

✱ Attention à

La nature est belle, mais elle peut aussi être dangereuse. Les animaux se protègent et certaines plantes ne sont pas faites pour être mangées. C'est pourquoi tu dois savoir comment réagissent les animaux. Si tu ne connais pas bien un certain animal ou une plante, informe-toi.

Un animal domestique peut être très amusant pour jouer, mais n'oublie pas que eux aussi peuvent avoir peur ou être fâchés. Quand un animal domestique n'a pas envie de jouer, laisse-le tranquille. Quand tu vois un chien pour la première fois, attends que le chien vienne chez toi pour jouer. Sinon il peut avoir peur et essayer de se défendre en mordant.



Comme tu as déjà pu lire avant, certains insectes peuvent te piquer. Les guêpes n'attaquent pas sans raisons. Elles attaquent pour se défendre. Quand tu vois une guêpe autour de toi, ne commence pas à frapper dans la direction de la guêpe, mais reste calme. Fais attention et essaie de voir ce qui attire la guêpe. Souvent elles cherchent les aliments sucrés ou les fleurs. C'est pourquoi, en été, tu dois toujours faire attention quand tu bois ou manges quelque chose de sucré. Regarde toujours dans ton verre pour voir s'il n'y a pas de guêpes dans ton verre. Si une guêpe reste autour de ta tête, essaie de souffler vers la guêpe pour la faire partir. N'oublie jamais que même quand une guêpe est morte, son dard ressort et que tu peux donc encore toujours te faire piquer.



Au camp ou en campagne il y a souvent des tiques. Il n'est pas facile de se protéger contre les tiques. Pourtant il y a quelques moyens pour diminuer la chance d'avoir une morsure de tique. Porte de vêtements clairs et longs afin que ta peau soit couverte. Porte aussi des chaussures fermées. Il existe une pommade ou un stick anti-tiques, mais ce produit ne protège pas 100 %. C'est pourquoi tu devras régulièrement faire une inspection tique. Si tu as une tique, demande à tes parents ou tes chefs de l'enlever. Après avoir enlevé la tique, il faut désinfecter la plaie. Garde un journal avec la date et l'endroit de morsure de tique. Ceci pourra aider le docteur en cas d'infection.

Une règle générale est que si tu as une morsure d'insectes et qu'elle à l'air plus grave que normalement, tu dois consulter un médecin.

Même pour les plantes et les arbres tu dois faire attention. Certains fruits ne sont pas faits pour être mangés par l'homme. La même règle vaut aussi pour les champignons. Si tu ne sais pas si un fruit ou un champignon est comestible, ne le mange pas avant d'avoir demandé à un adulte.

✳ Epreuves nature première étoile

1. Raconte à ton chef quel animal domestique tu as à la maison. Décris cet animal et raconte pourquoi tu as cet animal à la maison. Raconte aussi comment tu entretiens cet animal.
2. Décrit un des animaux de la ferme: qu'est-ce qu'il mange, qu'est-ce qu'il produit, demande au fermier s'il veut t'expliquer comment il faut soigner cet animal et comment il se comporte.
3. Note dans un petit cahier par jour un inventaire des morsures de tiques. Marque bien par tique à quel endroit il se trouvait et combien de jours il y était déjà.
4. Reconnais quelques arbres à leurs feuilles, à leurs fruits etc. Est-ce que les fruits sont comestibles?

8 | Emploi de la liane



Pour survivre dans la jungle, un louveteau doit savoir construire une cabane pour s'abriter. A l'aide de bois et lianes, tu arriveras à construire.

Voici quelques nœuds qui te seront utiles pour faire tenir les poutres à leur place:

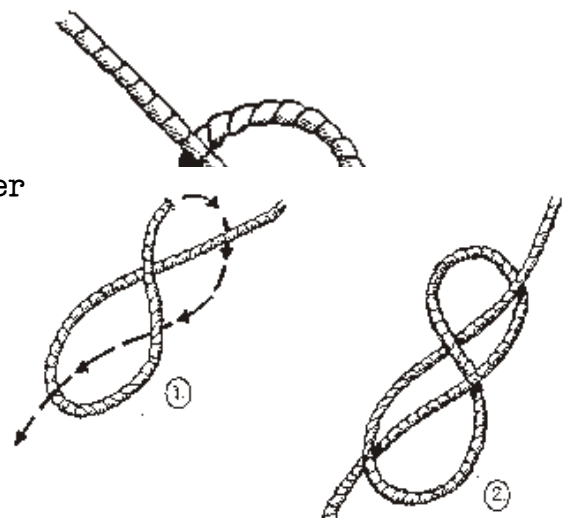
✳ Simple Nœud

- Exécution
 - Fais une boucle
 - Passe un brin dans la boucle
- Usage
 - Empêcher une corde de s'effiloche
 - Caler une corde dans un trou

✳ Nœud en Huit

- Exécution
 - Fais une boucle
 - Passe derrière le bout fixe de la corde
 - Et passe dans la corde

Au fait tu as décrit un 8 avec la corde



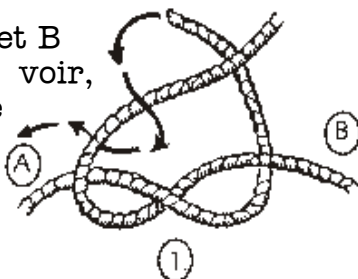
- Usage
- Pareil que pour le simple nœud mais il est plus fiable que ce dernier.

✳ Nœud Plat

- Exécution

- Croise les extrémités A et B
- Comme tu peux le voir, extrémité B et sur l'extrémité A

- Passe l'extrémité B à nouveau derrière extrémité A et serre le nœud



- Usage

- La façon la plus facile pour relier 2 cordes de la même grosseur. Les extrémités doivent avoir au moins 15 cm de long pour éviter que le nœud se détache.
- L'inconvénient est que le nœud se ferme trop quand il y a trop de force sur le nœud. Pas assez de force, détachera le nœud.
- Au bout d'un brelage (nœud seconde étoile) pour éviter que le nœud se détache

✳ Nœud de Batelier

Pour faire le nœud de batelier il y a deux façons:

- Première façon

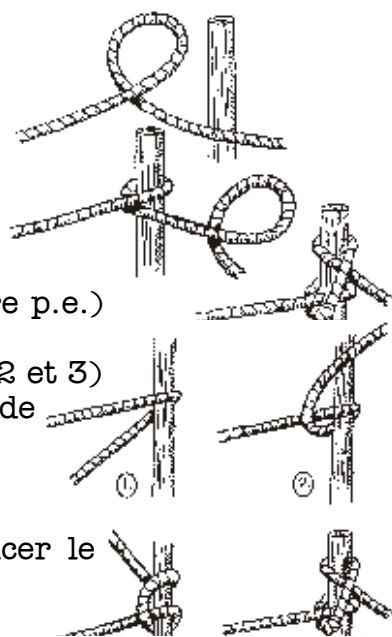
- Quand le bout du tronc est libre
- Fais deux boucles de la même manière
- Mets la deuxième boucle devant la première et passe les deux boucles autour du tronc

- Seconde façon

- Quand le bout du tronc n'est **pas** libre (arbre p.e.)
- Passe un bout autour de l'arbre (1)
- Fais une croix et repasse autour de l'arbre (2 et 3)
- Repasse sous la seconde boucle autour de l'arbre (4)

- Usage

- accrocher une corde à un tronc/arbre
- c'est le nœud qu'on emploie pour commencer le brelage (nœud seconde étoile)



9 | Propreté

Un louveteau qui vit dans la jungle doit se soigner. Pour ne pas devenir malade, il doit par exemple nettoyer son pelage, faire attention à ce qu'il mange, ...

Les questions suivantes t'aideront à être un loup en bonne santé.

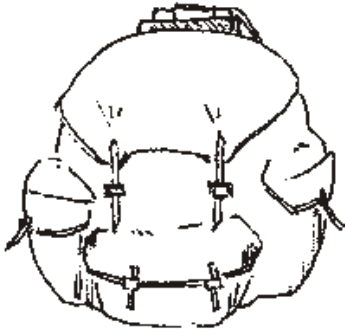
Pourquoi dois-tu te brosser les dents?



Faut-il respirer par le nez ou par la bouche? Pourquoi?
Faut-il se laver régulièrement les cheveux? Pourquoi?

Un louveteau tâche toujours d'avoir les pieds bien secs, il veille à ce que ses chaussettes ne forment pas de plis dans ses bottines, ainsi tu éviteras d'avoir des cloques aux pieds.

Un dernier conseil: ne te promène jamais pieds nus sur un sol froid et humide. Sais-tu pourquoi?



Un louveteau a toujours de l'ordre à la maison, dans sa chambre et surtout dans son sac à dos et autour de sa paillasse quand il est au camp. Ses vêtements doivent être bien pliés le soir; le matin, avant de partir à l'école ou à la réunion, il n'oublie pas de faire son lit.

Montre aux autres louveteaux et aux Vieux-Loups que tu as de l'ordre en préparant convenablement tes inspections au camp, en faisant correctement un sac à dos (tout dedans, rien qui pend en dehors).



Un louveteau plie ses vêtements et range ses affaires et ne laisse pas de traces car il serait vite retrouvé par Shère-Khan, le tigre, ou par Buldéo, le chasseur. L'ordre est important pour survivre dans la jungle.

Pour ne pas perdre les pièces de ton uniforme dès le premier jour du camp, voici un bon conseil. Quand tu ne portes pas ton uniforme, mets le sur ta paillasse comme un petit bonhomme qui dort. Donc, la casquette sur ton oreiller, le pull plus bas et en dessous le short d'uniforme, tes chaussettes grises et tes bandes de bas. Demande à un vieux-loup comment faire. Quand tu iras dormir ou faire ta sieste tu mettras ton uniforme joliment de côté pour ne pas te coucher dessus.

Au camp comme à la maison, un louveteau ne dort jamais avec les vêtements qu'il a mis pendant la journée. Il enlève chaque soir ses chaussettes, son caleçon, sa chemisette, ... Tu les mettras dans ton sac à linge sale. C'est un sac en toile, que tu garderas en dehors de ton sac à dos. Ne les mets pas dans un sac en plastique parce-qu'alors tes vêtements vont pourrir et cela ne va pas sentir bon à la fin du camp.

Tu laisseras ta gourde vide et ouverte à côté de ta paillasse, ainsi l'intérieur ne pourrira pas. Dans ta trousse de toilette tu ne laisseras rien de mouillé (gants de toilette, ...) et tu la laisseras également ouverte. Tu laisseras ta boîte à savon ouverte en dehors de ta trousse de toilette.

10 | Tam-Tam

Dans la jungle, les hommes ont des Tam-Tams pour communiquer avec d'autres villages.

Depuis l'invention du téléphone c'est devenu beaucoup plus facile. Mais il faut aussi savoir l'employer. On parlera aussi de tout ce qui concerne la technologie, le multimédia et bien sûr, l'ordinateur.



✧ Le téléphone

Pour passer ton épreuve, tu devras téléphoner à un Vieux-loup et lui envoyer un e-mail. Demande à un Vieux-Loup quand tu peux lui téléphoner ou bien tu en profites, le jour où tu ne sais pas venir à la réunion pour passer ton épreuve en prévenant toi-même le chef responsable pour les absences. N'oublie pas de parler poliment et clairement.

Une conversation téléphonique se déroule toujours en trois parties. Premièrement la présentation (tu dis qui tu es et à qui tu veux parler), deuxièmement la conversation même (de quoi tu veux parler) et finalement la fin où tu dis poliment au-revoir.

Voici un exemple:

Vieux-Loup: *Allo?*

Toi: *Bonjour, ici ... pourrais-je parler à Akéla s'il vous plaît?*

Vieux-Loup: *C'est Akéla ici, bonjour ...*

Toi: *Bonjour Akéla, je te téléphone pour passer mon épreuve de tam-tam.*

Vieux-Loup: *.....*

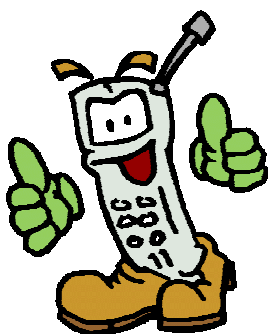
Toi: *.....*

Vieux-Loup: *Tu as bien parlé, ... Amène ton carnet technique à la prochaine réunion afin que je puisse signer ton épreuve.*

Toi: *Merci Akéla! A dimanche prochain!*

Vieux-Loup: *Au revoir ...*

Tu dois aussi savoir utiliser un annuaire téléphonique.



✧ Le GSM

Un GSM, c'est comme un téléphone portable (sans fil donc), mais que tu sais employer aussi en dehors de la maison. Par exemple, en rue, dans les magasins, en voiture, dans le train, ... En principe dès que ton GSM capte le réseau auquel tu t'es abonné, tu sais téléphoner ou te faire appeler. Avoir du réseau veut dire que les ondes envoyées par les antennes arrivent à l'antenne de ton GSM.

A part téléphoner, tu sais faire un tas de choses avec ton GSM. Tout dépend du modèle de GSM. Tous ont la possibilité d'envoyer des petits textes (long de 160 caractères), cela s'appelle des SMS, en anglais Short Message Service (service de messagerie courte). D'autres modèles savent prendre et envoyer des photos. N'oublie pas que tout ce que tu envoies te coûte de l'argent.

✱ Le numéro d'urgence

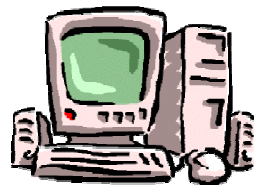
Avec un GSM, dès que tu sais capter un réseau, qu'il y a une carte valable et que la batterie est assez chargée, tu sais toujours faire le **112** pour appeler les urgences! Ce numéro est également valable pour tous les postes fixes et ceci dans toute l'Europe.

112

✱ L'Internet

Comme on parle de communication, voici un peu d'info à propos d'internet.

Internet, ce n'est pas un tout grand ordinateur mais des milliers d'ordinateurs qui sont interconnectés dans le monde entier et qui sont accessibles pour tout le monde. La taille de ces ordinateurs varie très fort, certains sont immenses et d'autres on la même taille que celui que tu as à la maison. Même toi, si tu veux, tu peux faire une page web et y mettre des photos, des dessins, des textes, ...



Le terme internet englobe différentes applications.

Il y a d'abord l'e-mail, le courrier électronique. Quand tu envoies un e-mail, tu remplis l'adresse du destinataire, le sujet et le message même. Tu sais aussi envoyer des dessins, du son ou ce qui se trouve sur ton ordinateur. L'e-mail est aussi personnel que le simple courrier parce que pour savoir lire le message, il faut un mot de passe, de la même façon qu'il faut avoir la clé pour vider sa boîte aux lettres.

Tu sais contacter tes chefs en écrivant un mail a staff.section@upb.be, si tu veux écrire à la Seonee tu remplaces "section" par Seeonee, donc, staff.seeonee@upb.be ou si tu veux contacter juste un chef tu écris totemchef.section@upb.be (totemchef veut dire le totem de ton chef; p.e. Akéla, Baloo, Bagheera, Chill, ...) donc par exemple, pour atteindre Kaa Waigunga tu écris Kaa.Waigunga@upb.be.

Puis il y a les newsgroups. Ce sont des places où les gens discutent d'un sujet particulier. Tout le monde peut y envoyer des questions, des réponses à d'autres et des remarques à des messages déjà envoyés. Tout ceci est public, donc tout le monde peut lire tous les messages de tout le monde.

Si tu veux communiquer par ordinateur en temps réel (IRC) avec quelqu'un d'autre qui est sur internet à ce moment-là, il y a deux gros systèmes: d'abord il y des 'cafés' avec des sujets différents où tout le monde sait parler à tout le monde et tout le monde entend tout le monde. Puis tu sais aussi parler en privé avec une ou plusieurs personnes à la fois et c'est seulement eux qui t'entendent et c'est que toi qui les entends.

Le World Wide Web (WWW) est en fait une énorme banque de données. Tu sais y trouver des informations sur tout. Par exemple il a le site de l'unité

(<http://www.upb.be>) où tu sais trouver un tas de choses; des lettres qui sont envoyées, des annonces, des milliers de photos, ...

Et puis il y a naturellement toutes les sortes de jeux possibles qui peuvent se jouer tout seul jusqu'à plusieurs centaines de personnes en même temps :-)

✱ Epreuves

1. Téléphone à ton Akéla.
2. Envoi un SMS et un mail à ton chef préféré.
3. Ecris une petit texte sur le site P.B. Demande de l'aide à ton chef.

11 | Sport

Un louveteau doit avoir certaines qualités sportives s'il veut avoir une chance à la meute.

Ce qui compte ce n'est pas toujours d'être le premier ou le meilleur, mais de faire un effort, de se montrer actif pendant les activités sportives, de bien



participer et surtout de montrer un esprit sportif, d'être Fair-Play. Après tout, le sport doit rester un jeu pour s'amuser!

N'oublie pas, au jeu il n'y a toujours **que** des gagnants: ceux qui ont bien participé et qui se sont bien amusés!

Demande à un Vieux-Loup certaine période pour voir si tu

fais preuve d'esprit sportif.

Epreuve Première Etoile

Epreuve	P.	Date	Signature
Promesse	26		
Grand Hurlement	28		
L'Edit de la Jungle	29		
Civisme	30		
Kim	33		
Nature	33		
Emploi de la liane	37		
Propreté	39		
Tam-Tam	40		
Sport	42		

Seconde

Etoile

IV. Seconde étoile

Bravo! Tu as déjà parcouru un long chemin depuis ton Noviciat! Quand tu as reçu ton insigne de Patte-Tendre, Akéla t'a dit que tu en savais assez pour marcher dans la jungle. A présent, tu as aussi ouvert un œil, tu vois ce que tu attrapes, tu commences à savoir vers où tu vas. La deuxième étoile t'aidera à être un chasseur qui voit clairement et loin. Tu deviendras un "*Chasseur Expérimenté*"!

1 | Morse

Voici l'alphabet en morse, chaque lettre a un nom qui te permettra de retenir plus facilement le morse. Les syllabes qui ont un "O" forment un «-» (taa-at), les autres syllabes un «.» (tit).

A	.-	Allo
B	-...	Bonaparte
C	-.-	Coca-Cola
D	--.	Dorémi / Dominé / Donald Duck / Docile
E	.	Eh / Et
F	...-	Farandole
G	--.	Gondole
H		Hilarité
I	..	Ici / Ibis / Iris
J	...-	Jablonovo / J'ai mon loto
K	-.-	Kotuko / Koinor
L	.-.	Limonade
M	--	Moto
N	-.	Noté / Nota / Noël
O	---	Ostrogot / Opporto
P	...-	Philosophe
Q	--.-	Quocorico
R	.-.	Revolver / Ramoneur
S	...	Sardine / Suzuki
T	-	Thon / tôt
U	..-	Union
V	...-	Valparéso
W	.-.	Wagon-d'or
X	-.-	Xtrocadéro
Y	-.-	Yoshimoto / Yo! Ma moto!
Z	--..	Zoroastre / Zorro est là
	-----	Couvre feu et réveil

Quand tu connais presque ton morse, choisis un long texte dans un journal ou un magazine et écris-le en morse sur un papier; puis regardes le morse

et retraduis-le en simples lettres. C'est un grand travail, mais après ça tu connaîtras ton morse à fond et tu ne l'oublieras plus!

Et quand tu connais bien ton morse, tu peux essayer de d'envoyer un message à un chef ou un autre loup et lui fera de même avec toi. Ainsi tu sauras si tu sais bien transmettre et décoder un message.

Pour émettre et recevoir un message, il faut toujours commencer par:

-.-. "Je t'appelle"

-. "Je suis prêt"

.-. "C'est fini"

On peut communiquer en morse avec:

- Un sifflet (signal sonore)
- Un appareil pour le morse (signal sonore)
- Une lampe (signal visuel)
- De la fumée comme les indiens (signal visuel)
- Des petits fanions (signal visuel)

2 | Expression

D'habitude tu t'exprimes en parlant ou en écrivant. Mais il existe aussi d'autres moyens d'expression: la peinture, le modelage, le chant, le mime, la sculpture, le bricolage, la musique, la danse etc. ...

Prépare avec un Vieux-Loup trois moyens d'expression différents que tu inventeras et réaliseras seul selon un thème spécifique et spécialement pour cette épreuve. Les moyens d'expression pourront être choisis par toi-même, mais le thème sera choisi par le Vieux Loup.



Le Vieux -Loup pourra choisir entre les thèmes suivants en s'adaptant à tes moyens d'expression choisis:

Le Livre de la Jungle, la vie de Jésus, la meute, la famille ou la nature.

Sois créatif et travaille proprement en préparant cette épreuve!

Ensemble avec le Vieux-Loup tu présenteras tes créations à Akéla.

3 | Religion

Pour cette épreuve tu apprendras un peu plus sur les moments importants de la vie de Jésus et ses principaux messages, qui sont très importants pour la meute. Enfin tu apprendras le Cantique de Sazines pour remercier Dieu chaque soir.

✱ La parabole du bon Samaritain

Demande à l'aumônier ou à Akéla de te raconter l'histoire du Bon Samaritain. Jésus nous y demande d'être bon pour les autres: pas qu'en paroles, mais aussi en actes. C'est en effet vite fait de dire qu'on aide les autres dans le besoins, mais il faut aussi le faire, qui que soit l'autre. Retiens cette histoire et aide ton prochain!

✱ Les moments importants de la vie de Jésus

Noël est le jour où Jésus est né. Dieu nous aime tellement qu'il a mis son fils sur terre comme un pauvre petit enfant pour nous apprendre des tas de bonnes choses et pour nous montrer la bonne voie pour être heureux. Chaque année nous fêtons la naissance de Jésus comme un heureux événement et nous faisons encore plus d'efforts pour aimer notre prochain.

Pâques est la plus grande fête de l'année chrétienne. On y fête la résurrection de Jésus, après Sa mort à la croix. Il est mort pour nous et pour nous donner espoir Il est ressuscité. Il est plus fort que la mort. Cette résurrection nous montre qu'Il est le Fils de Dieu et un grand signe d'espoir et de joie. La nature ressuscite aussi pendant la période de Pâques, car c'est à ce moment que le printemps recommence, que les fleurs poussent à nouveau après l'hiver froid.

✱ Le Cantique des sizaines

Le Cantique des sizaines, c'est la prière du louveteau qu'on chante chaque soir de camp après l'Edit de la Jungle. C'est un prière que tu peux aussi chanter le soir à la maison avant de te coucher. On y remercie Jésus de tous les bons moments de la journée.

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

*Nous venons toutes les sizaines
Te prier pour Te servir mieux
Vois, au bois silencieux
Tes loups qui s'agenouillent
Bénis-les, O Jésus dans les Cieux!*

2. Merci de ce jour d'existence
Où ta bonté nous conserva.
Merci de Ta sainte présence
Qui de tout mal nous préserva
Merci du bien fait par la Meute
Merci des bons conseils reçus.
Merci de l'amour qui nous groupe
Comme des frères, O Jésus.

4 | Orientation

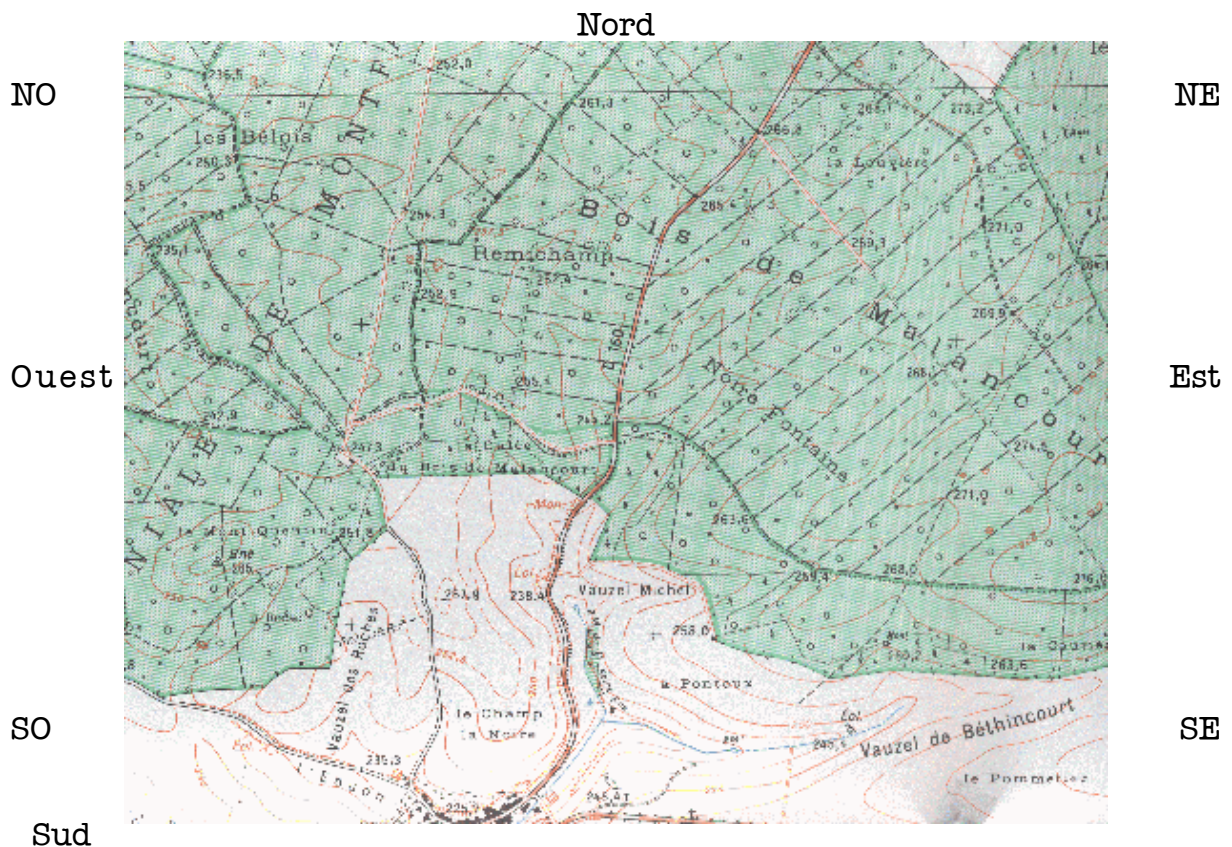
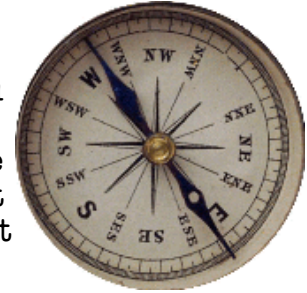


Un loup se sent bien dans le bois. Pourquoi? Parce que c'est son "chez soi". Il s'y sent comme à la maison. Il n'a pas peur et connaît son chemin. Mais en pleine forêt ce n'est parfois pas facile de retrouver son chemin. Il y a différentes façons de s'orienter:

La manière la plus facile est la **boussole**:

L'aiguille que tu vois, indique le nord. Dès que tu sais où se trouve le nord, tu peux t'orienter.

A l'aide d'une carte par exemple. Un de tes chef te montrera comment faire. Le haut d'une carte est toujours le nord. Tu diriges la carte selon ta boussole et hop t'es parti!!



Sur une carte, on retrouve toujours une **légende**. C'est une explication des différents points stratégiques sur une carte; une église, une école, un point d'eau, un bois de sapin,...

Ces points savent aussi être employés pour se repérer.

Un bon point de repère en pleine journée est le **soleil**:

Le soleil se lève le matin à l'Est, vers midi il est direction Sud et il va se coucher à l'Ouest.

Une autre façon de retrouver le nord, c'est la **mousse sur les arbres**: eh oui, la mousse qu'on voit sur le tronc indique le Nord-Ouest.

Parfois, quand on marche la nuit, on a aussi besoin de savoir dans quel direction on va.

Comment faire si on ne voit pas de soleil, boussole, mousse sur les arbres, ...

Bien, il y a une étoile toute particulière qui s'appelle: **l'Etoile Polaire**.

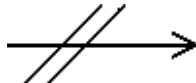
C'est une étoile qui ne bouge pas et qui indique le nord. Toutes les étoiles tournent autour d'elle. Elle venait bien à point pour les marins en pleine mer.

Chemin barré



Ce signe est mis sur la gauche de chaque chemin rencontré et traversant la piste. Ce signe n'est toutefois pas nécessaire pour des pisteurs bien entraînés.

Obstacle



Ce signe indique la présence d'un obstacle sur le tracé de la piste (rivière, etc.). La piste continue au-delà de celui-ci.

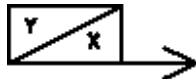
*Message caché
dans cette
direction*



Si pas d'indication: dans la direction à moins de 20 mètres.

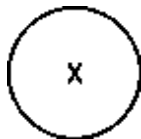
Si indication: dans cette direction à x mètres.

*Message caché
suivant ces
indications*



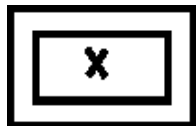
Idem que précédent mais avec la hauteur en plus (y mètres).

*Message caché
dans un rayon
de ...*



Le message est caché dans un rayon de x pas ou mètres. S'il n'y a pas d'indication, la distance est convenue d'avance.

Attendre ici



- Soit on attend indéfiniment jusqu'à ce que quelqu'un vienne.
- Soit on attend pendant une durée déterminée.
- Soit on attend le nombre de minutes indiquées.

Fin de piste



Ce signe indique que la piste est terminée.

Zone ennemie



Zone

Dans un jeu. Il signifie qu'il faut rester sur ses gardes et faire attention à ce qui va se passer.

amie



Fin de zone ennemie

Eau potable

*Eau non potable
dans cette
direction*



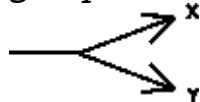
Danger réel



*Tournez à gauche
ou à droite*



*Séparation du
groupe*



- Séparez-vous: x à gauche et y à droite
- Nous nous sommes séparés: x à gauche et y à droite

Le dernier qui suit la piste doit tout à fait l'effacer!

6 | Nature



Maintenant que tu as passé déjà quelques années dans la meute, il est temps que tu connaisses les animaux sauvages que tu peux rencontrer au camp ou à la campagne. Ces animaux n'ont pas l'habitude de vivre avec l'homme. Normalement quand ils sentent la présence d'hommes, ils s'encourent. C'est pourquoi tu ne les verras pas souvent.

Ensuite il est aussi temps que tu connaisses les principes de la nature: les saisons, le cycle de l'eau et pour terminer les étoiles et les planètes.

✖ Animaux



Tout d'abord, il y a les oiseaux. Tu connais déjà les pigeons, les merles, les pies et les rouges-gorges. Au camp tu pourras aussi voir des oiseaux de chasse. Le hibou est un chasseur de nuit. En journée tu ne verras pas souvent le hibou.

Un oiseau de chasse que tu verras pendant la journée est la buse. Tu peux la reconnaître à son vol. Elle plane au-dessus des plaines pour chercher des souris ou d'autres rongeurs. Une fois qu'elle a vu sa proie, elle se laisse tomber en chute libre pour l'attraper.

Dans la famille des rongeurs, il y a l'écureuil, le lapin, le lièvre et le hérisson. L'écureuil vit surtout dans les arbres. Pour survivre pendant l'hiver, il rassemble de la nourriture pendant l'automne. Ainsi pendant l'hiver, il peut prendre de la nourriture d'une des "chambres de provisions". Le lapin et le lièvre vivent de racines et fruits des plantes et d'arbres. Ils vivent dans des tunnels qu'ils creusent. Le hérisson aussi se nourrit de racines et des fruits des plantes et des arbres. Quand il se sent en danger, il s'enroule. Comme ça, ses épines remontent pour le protéger.



D'autres animaux que tu pourras voir sont entre autres le renard, le sanglier et la biche. Le renard ressemble à un petit chien roux. Il se nourrit surtout de petits rongeurs comme les lapins et d'oiseaux comme les faisans ou les poules.

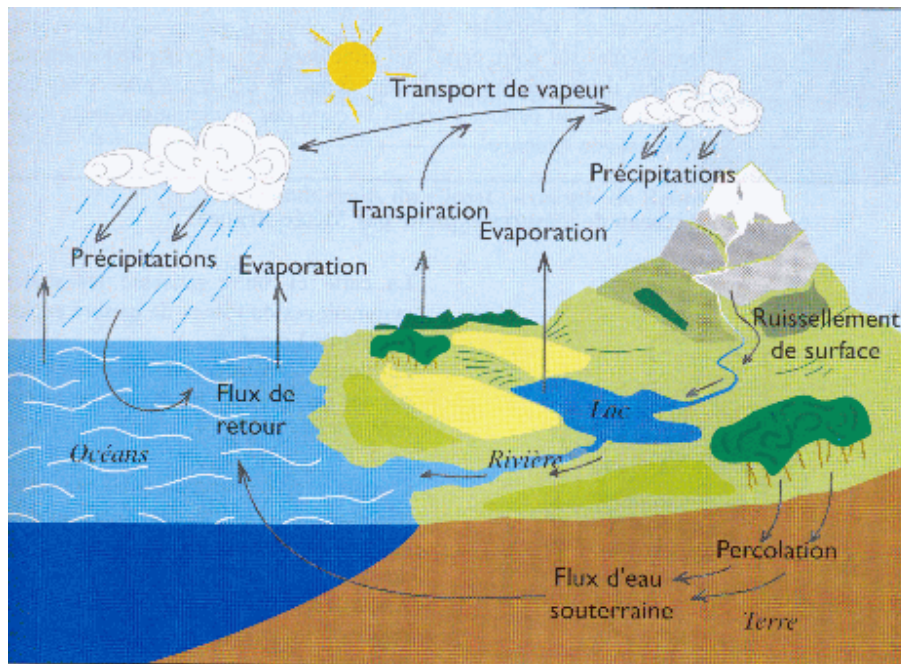
Le sanglier fait partie de la famille des cochons. Il a des poils rudes. En principe, il n'est pas dangereux, mais quand il est avec sa famille, il fera tout pour la protéger.

La biche n'est en principe pas dangereuse non plus, elle mange des plantes et des feuilles. En journée nature, si tu es très silencieux, tu peux les voir.

*** Le Temps**

Le temps dépend en grande partie de deux éléments: la saison et les nuages. Les saisons changent parce que la position de la terre par rapport au soleil change. La terre est légèrement inclinée par rapport au soleil. La terre fait le tour du soleil en un an selon la trajectoire d'une ellipse.

Les saisons influencent la température. Mais les nuages aussi peuvent influencer la température. En journée, les nuages cachent le soleil. Ainsi la chaleur n'arrive pas jusqu'à nous. La nuit par contre, les nuages sont comme une couverture qui retient la chaleur.



Les nuages sont formés grâce à l'évaporation de l'eau. Quand les nuages sont refroidis, la vapeur devient plus lourde et il commence à pleuvoir. L'eau de pluie revient à la mer par les rivières. En hiver, s'il fait assez froid, il y aura de la neige ou des grêlons.

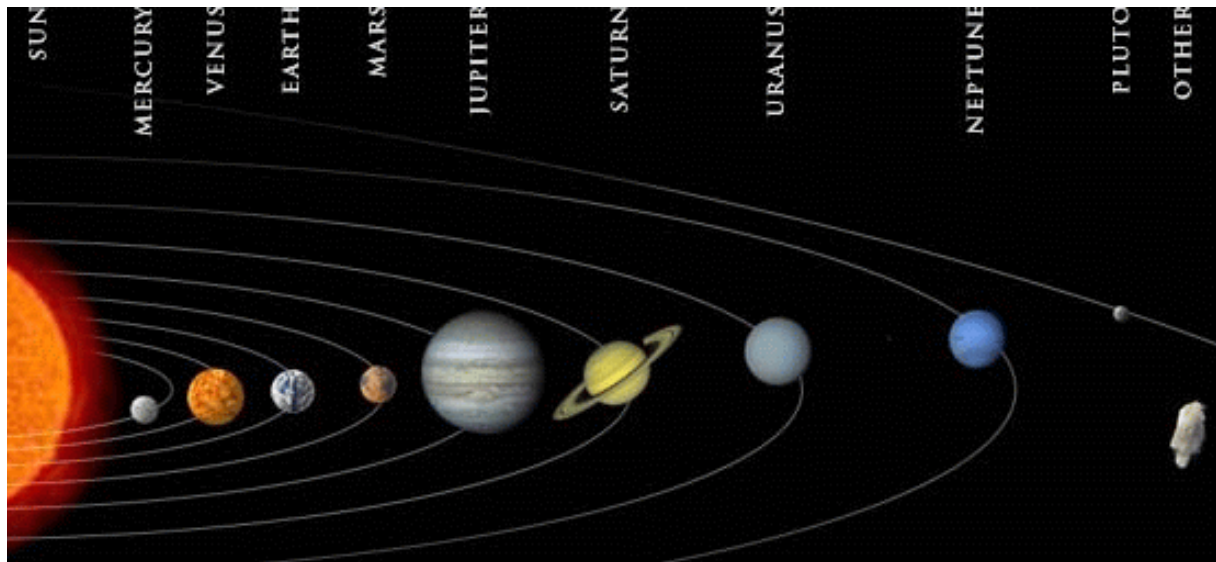
Un orage éclate quand des nuages

dans un courant d'air chaud s'écrasent contre des nuages dans un courant d'air froid. À cause de ces différences de température, il commence à pleuvoir très fort. Il y aura aussi des vents très violents.

Parfois les nuages sont chargés d'électricité statique. Quand il y a trop d'énergie dans les nuages, tu verras un éclair. L'énergie du nuage descend vers la terre. Après l'éclair vient le tonnerre. C'est le bruit de la décharge électrique. Pour savoir si l'orage est encore loin, il te suffit de compter le nombre de secondes entre l'éclair et le tonnerre et de diviser par trois. Ceci te donne la distance en kilomètres.

✳ Les étoiles et les planètes

La terre tourne autour du soleil, tout comme huit autres planètes (Mercure, Vénus, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune et Pluton). Certaines de ces planètes ont encore une ou plusieurs lunes. L'ensemble du soleil avec les planètes et leurs lunes s'appelle un système solaire. Plusieurs systèmes solaires se regroupent comme dans la Voie Lactée.



Les étoiles que tu vois la nuit, ne sont rien d'autres que des soleils d'autres systèmes solaires. Ils sont tellement loin que leur lumière n'est qu'un petit point au ciel. Parfois plusieurs étoiles forment une image. On appelle ceci une constellation. Les constellations les plus connues sont la Grande et la Petite Ourse. D'autres constellations connues sont les 12 signes du zodiaque (Poisson, Sagittaire, Verseau, Balance, Gémeaux, Cancer, Capricorne, Taureau, Bélier, Vierge, Taureau et Lion)

✱ Attention à

Quand tu vois des animaux sauvages, n'oublie jamais qu'ils ont souvent peur de toi et qu'ils feront tout pour se protéger et protéger leur famille. La meilleure chose à faire quand tu vois un animal sauvage, est de ne pas t'approcher. Au contraire, essaie de t'en aller, mais sans mouvements brusques. N'oublie pas que pour les animaux sauvages, tu es sur leur territoire.

Quand tu es dans un orage, il est dangereux de marcher dans une plaine ouverte. L'éclair cherche le chemin le plus court entre le nuage et la terre. C'est pourquoi tu ne peux pas t'abriter sous un arbre solitaire.



Tu dois aussi te protéger du soleil. Quand tu restes trop longtemps au soleil, les ondes ultraviolettes brûleront ta peau. C'est pourquoi tu dois régulièrement mettre de la crème solaire. Quand il fait très chaud, tu devras aussi mettre une casquette. Sinon tu peux avoir une insolation. Il est aussi dangereux de regarder droit dans la lumière du soleil. La lumière est tellement forte qu'elle peut endommager la vue.

✱ Epreuves

1. Fais un moulage d'une trace d'animaux. De quel animal s'agit-il? Raconte ce que tu sais de cet animal.

2. Construis un pluviomètre. Construis une montre solaire. Construit une girouette.
3. Décris quelques constellations d'étoiles.

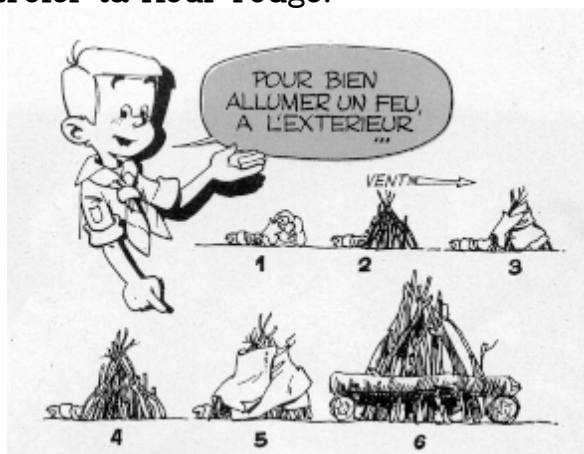
7 | Fleur Rouge



Dans la Jungle le feu est appelé “fleur-rouge” parce que, quand on regarde le feu, il ressemble à une fleur qui bouge dans le vent.

Le feu est un grand ami, mais aussi un grand ennemi du louveteau: il te donne de la chaleur, de la lumière et de la protection, mais il peut aussi te brûler! Pour éviter un incendie, il faut planter ta fleur rouge loin des arbres, des buissons et des herbes. Il faut sentir d'où vient le vent, il faut enlever tout ce qui peut brûler autour du feu. Tu veilleras qu'il y ait toujours de l'eau dans les environs en cas d'accident et pour éteindre ton feu. Voici quelques conseils pour contrôler ta fleur rouge:

- Il faut toujours surveiller ta fleur-rouge de près.
- Pour allumer un feu, il faut d'abord mettre du papier bien sec et chiffonné, puis des brindilles, de toutes petites branches bien séchées, puis des branches un peu plus grosses. Quand le feu brûle très bien, on peu y ajouter des bûches. Dans un feu, il faut aussi que l'air puisse entrer: ta fleur-rouge doit respirer!



- Un feu pour cuisiner doit envoyer beaucoup de chaleur sur la casserole: il doit avoir des braises rouges il faut donc lui donner des bûches à manger.
- Un feu de camp doit chauffer autour de lui et donner beaucoup de lumière: il faut lui donner beaucoup de petites branches et beaucoup de sapin!

Maintenant vas-y! Tu peux préparer et allumer ton feu si les Vieux-Loups sont d'accord!

A la meute on connaît le jeu de la fleur-rouge: arriveras-tu à déplacer ta fleur rouge d'une place à l'autre en portant ton foulard sur la tête sans être vu par le restant de la meute? Dans ce cas la fleur rouge sera remplacée par un fanion rouge.

8 | Emploi de la liane

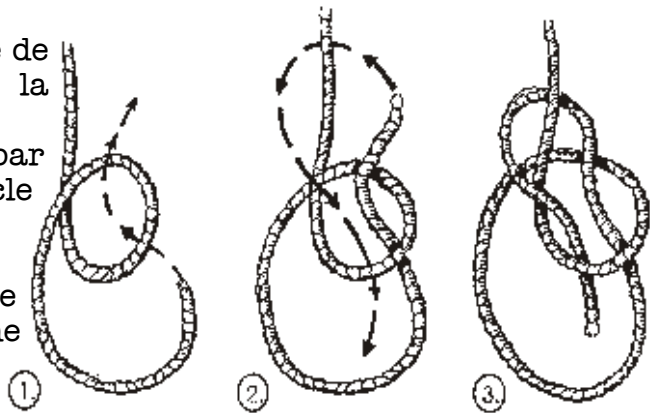
Pour ta première étoile, tu as appris à faire les nœuds de chaque jour; le simple nœud, le nœud en huit, le nœud plat et le nœud de batelier. Ces

noeuds sont très importants pour savoir faire des autres noeuds plus difficiles.

Il est temps de se spécialiser maintenant.

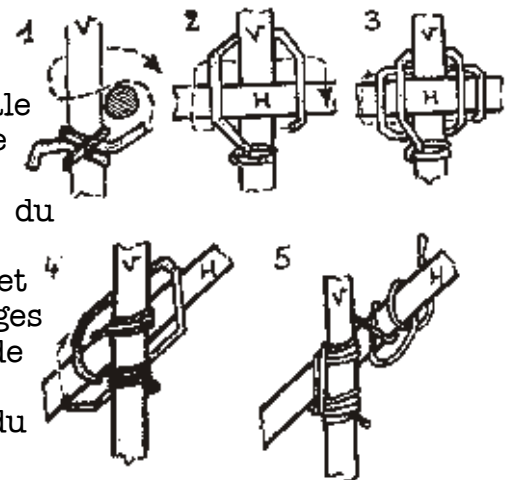
✳ Noeud de Chaise

- Exécution
 - Fait une boucle au bout fixe de la corde (ceci ne sera pas la boucle finale)
 - Passe avec le bout libre, par en dessous, dans la boucle (ceci est la boucle finale)
 - Passe derrière le bout fixe
 - Et repasse dans la boucle
 - Serrer en tenant par une main le bout fixe et l'autre main la boucle et le petit bout de corde libre qui dépasse.
- Usage
 - Le noeud le plus employer pour faire une boucle ou accrocher une corde autour d'une poutre
 - Très facile pour redéfaire
 - Attention au noeud de vache en serrant



✳ Brelage

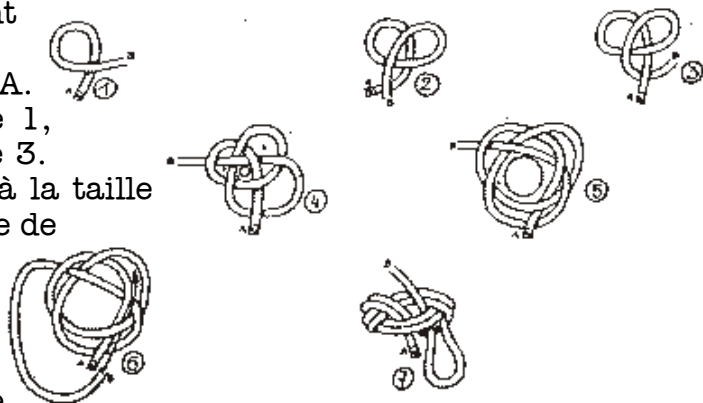
- Exécution
 - Faire un noeud de batelier sur la poutre verticale 'V' (vertical; car le brelage doit reposer sur le noeud de batelier)
 - Placer la poutre horizontale 'H' au-dessus du noeud (1)
 - Passe avec la corde devant H, derrière V et ainsi de suite, 3 fois (ou plus pour des brelages portant beaucoup de poids), en ayant soin de passer au-dessus du noeud de batelier
 - Veille à effectuer les tours à l'extérieur du précédent sur H et à l'intérieur sur V
 - Après le troisième tour, faire trois tours entre la poutre H et V
 - Chaque fois bien serrer, c'est ici où on serre le brelage (utilisation d'un petit bâton est conseillé pour mieux serrer)
- Usage
 - Attacher ensemble deux bâtons perpendiculaires
 - Faire des megas constructions, p.e. croix



✳ Noeud de Foulard

1. Fais un boucle avec A comme petit bout et B comme grand bout.

2. Fais une seconde boucle qui vient se poser sur la première.
3. Le bout B passe derrière le bout A.
4. Le bout B entre devant, dans le 1, ressort par le 2 et rentre dans le 3.
5. C'est le trou 2 qu'il faut élargir à la taille voulue (**astuce**: glisser un manche de brosse dans le trou 2).
6. Le bout B va suivre le bout A, tout en restant à côté, mais sans croiser.
7. Le bout B suit le même trajet que le bout A pendant trois tours.
8. Une fois les trois tours finis, couper les bouts A et B qui dépassent et coller ou mettre un point à l'intérieur.



9 | Tally

Le tally, c'est le journal dans lequel on écrit ce qu'on a vécu à la meute après chaque réunion et chaque jour de camp. C'est la mémoire de la meute dans laquelle tu peux retrouver les aventures de la meute. Souvent les textes sont accompagnés de dessins pour embellir l'histoire racontée.

Pour l'épreuve du tally, tu devras premièrement écrire deux fois le récit de la réunion et de la journée passée et l'embellir de beaux dessins. Le texte devra être bien rédigé et très compréhensible pour les autres. Ce qui n'est pas chose facile! Le meilleur texte apparaîtra dans le "Héraut", qui est le journal de l'unité. Ce texte paraîtra aussi sur le site U.P.B. (<http://www.upb.be>).

En plus tu devras faire, comme un journaliste, une interview de quelqu'un de ta famille, de l'unité ou de quelqu'un de vraiment spécial ou important à tes yeux. Demande-leur tout ce qui t'intéresse sur leur vie: leur famille, leur travail et leurs expériences chez les scouts. Ecris ce qu'ils te racontent et fais en un beau reportage pour le Tally et le Héraut. Demande l'aide d'un Vieux-Loup pour en faire un beau reportage avec une belle photo de la personne interviewée.



10 | Secourisme

La connaissance du secourisme est très importante et te servira sans doute quelques fois dans ta vie. Tu recevras probablement des leçons approfondies plus tard par tes chefs chez les scouts. Pour cette épreuve-ci, tu sais déjà apprendre quelques astuces et points à retenir.



Le premier point en tous les cas c'est que quoi qu'il arrive, tu ne dois pas paniquer, mais écouter les Vieux-Loups et calmer les autres loups.

Quand il se passe un accident et qu'un louveteau se blesse tu avertiras toujours un Vieux-Loup.



S'il n'y a pas de Vieux-Loup dans les environs, tu peux nettoyer la blessure si elle n'est pas trop grave avec de l'eau très propre. C'est la première chose qu'un secouriste doit faire pour tous les petits "bobos"!

Plus tard un chef pourra désinfecter la blessure.

Si la blessure est grave, mais que le louveteau peut marcher tu iras ensemble avec lui trouver un chef.

Si le louveteau ne peut marcher, tu appelles un chef sur place et tu ne bouges pas le louveteau. Tu le calmeras, tu lui parleras et tu le couvriras d'une veste ou un pull s'il a froid!

Un deuxième point à retenir, c'est que beaucoup d'accidents peuvent être évités si l'on fait attention aux autres et autour de soi et si on évite les actions dangereuses (comme descendre une colline en courant, nager quand le drapeau est orange ou rouge, etc. ...).

C'est pourquoi il faut obéir les Vieux-Loups qui ont beaucoup plus d'expérience que toi à éviter le danger.

Non seulement tu sais éviter des accidents, mais aussi des maladies: quand tu as des vêtements mouillés, tu te changes tout de suite et tu fais sécher tes vêtements. Aussi, tu ne dormiras pas avec les vêtements (aussi caleçon et bas) que tu as mis en journée, car ton corps a besoin de respirer.

Troisièmement tu devras aussi tenir ton propre corps à l'œil. Une piqûre d'insecte peut s'enflammer ou une tique peut s'être accrochée à ton corps, ce qui risque de provoquer une maladie. Tu veilleras à avertir toi-même un Vieux-Loup, car il ne le verra pas toujours si tu as un problème. Des problèmes souvent rencontrés au camp sont: la diarrhée, des inflammations suite à une piqûre d'insecte, des coups de soleil, des maux de têtes et estomac, des tiques, des cloques etc.

Si tu as une cloque au pied après avoir beaucoup marché, tu avertis un Vieux-Loup qui la percera avec une aiguille désinfectée et qui mettra un pansement sur ta cloque pour qu'aucune saleté ne puisse y entrer.

Quatrièmement tu devras veiller à ne pas manger ou ne pas boire des choses non comestibles. Tu veilleras à ce que: l'eau que tu bois est potable, que les fruits et légumes sont lavés avant de les manger et que ta nourriture n'est pas périmée.

Cinquièmement il se peut que quelque chose de grave arrive et que personne n'est dans les environs. Il te faudra alors téléphoner à la police, l'ambulance ou les pompiers au n° **112** en disant clairement le problème et dans quelle rue ou endroit tu te trouves. *Pourquoi tu ne raccrocheras jamais en premier lieu?*

Ce ne sont que 5 conseils que tu reçois ici, mais il y a encore beaucoup plus à apprendre, réfléchis ensemble avec un Vieux-Loup à ce qu'il faut faire dans les cas suivants:

- un incendie pendant une réunion au local
- un louveteau qui tombe d'un bateau dans l'eau
- un orage pendant une promenade avec la meute
- un louveteau qui s'est fait mordre par un chien
- un louveteau avec une jambe cassée

11 | Entraîneur

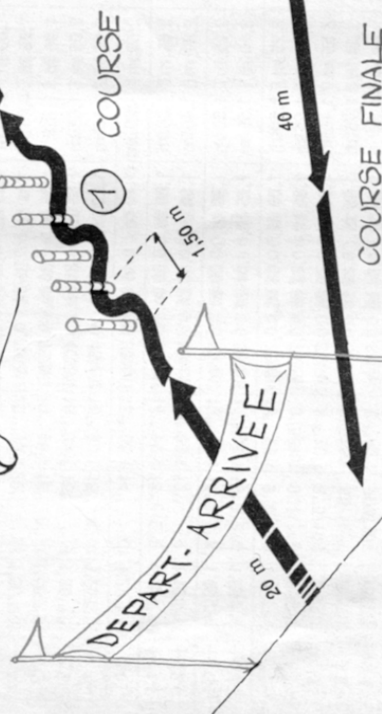
Il y a quelques années, tu étais nouveau à la meute. Maintenant, grâce à tes épreuves et ton travail, c'est à toi d'accueillir et d'aider les plus petits. Aujourd'hui, tu vas aider une patte-tendre à passer une ou deux épreuves chez un Vieux-Loup. S'il passe son épreuve, tu auras aussi réussi la tienne!

12 | Gymkhana

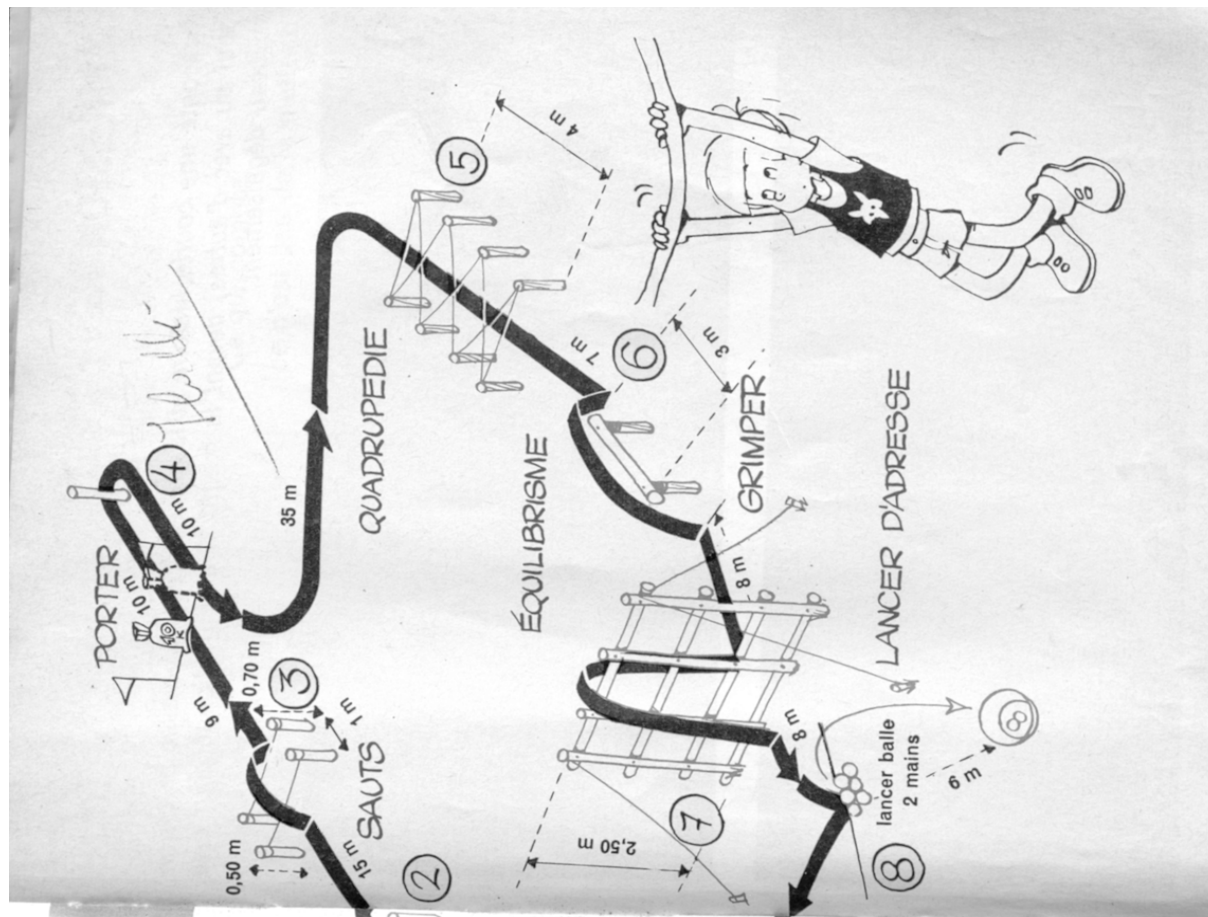
Le louveteau qui a ses deux yeux bien ouverts est toujours parmi le premier tiers de sa meute quand elle organise un gymkhana sauvage ou parcours Hébert de 200 mètres minimum. Cela se passe généralement au camp.

PARCOURS-TYPE D'ENTRAÎNEMENT GÉNÉRAL NATUREL

(2^{ème} ÉTOILE)



Longueur : 200 m.
Obstacles : 8.



° Réalise avec cran un parcours de 200 m environ comportant ces épreuves et un exercice de saut d'obstacle naturel, d'équilibre, de porter et de ramper.

Te voilà donc un louvard qui a terminé sa deuxième étoile! Félicitations.

Si tu veux, tu peux en tant que louvard faire ta promesse de sous-sizainier ou sizainier, car maintenant tu sais mieux ce que tu dis qu'un tout nouveau loupveteau.

Les louvards sont des loupveteaux qui font vraiment **toujours** de leur mieux et qui entraînent la meute sur la bonne piste!

Epreuve Seconde Etoile

Epreuve	P.	Date	Signature
Morse	46		
Expression	47		
Religion	48		
Orientation	49		
Pistes	51		
Nature	53		
Fleur rouge	57		
Emploi de la liane	58		
Tally	59		
Secourisme	59		
Entraîneur	61		
Gymkhana	61		

Badges

V. Badges

Tu es prêt maintenant à passer à la chasse aux badges de ton choix, le tout gros gibier, pour devenir un des meilleurs loups de la meute. Demande conseil à un Vieux-Loup pour choisir les badges qui te vont le mieux.

Bonne Chasse!

1 | Aide Secouriste

L'aide secouriste peut soigner les écorchures, les brûlures légères et les piqûres d'insectes, enlever une écharde, soigner un saignement de nez. Il peut réaliser un bandage.

Il connaît les dispositions d'urgence à prendre en cas d'accidents; fractures, noyades, accidents graves divers et sait trouver les adresses et les numéros de téléphone utiles: 112, médecin, pharmacien, centre anti-poison, ...

Il connaît les règles d'hygiène corporelle et alimentaires indispensables à la santé. Il peut expliquer et faire comprendre cela aux louveteaux.

2 | Ami des animaux

L'ami des animaux connaît les animaux domestiques et les animaux sauvages qui vivent là où il habite.

Il protège et prend soin d'un animal pendant au moins trois mois. Il connaît sa nourriture, la donne régulièrement et entretient son gîte. Il peut expliquer la vie et les caractéristiques de cet animal à la meute.

Il sait pourquoi il est important de respecter les animaux et le fait découvrir aux autres. Il peut montrer à la meute comment on peut aider les animaux: construire des mangeoires, donner de la nourriture aux oiseaux en hiver, etc.

3 | Artiste

L'artiste est sensible. Son imagination est débordante. Il connaît les techniques nécessaires pour transmettre ce qu'il ressent et le fait comprendre aux autres.

Il choisit un art: musique, chant, peinture, dessin, sculpture, ... et montre à la meute qu'il aime cet art. Il peut aider et conseiller les loups qui s'intéressent à son art.

Il l'utilise pour aider la vie de la meute et la rendre plus belle.

4 | Athlète

L'athlète se montre endurant, courageux pendant les jeux.

Il pratique régulièrement un ou plusieurs sports et peut aider les louveteaux de la meute qui voudraient apprendre ce sport.

Il est toujours sportif et il sait ce que veut dire **“être fair-play”**.

Il a terminé le gymkhana rapidement et sans difficultés. Il a réalisé un bon résultat pour son âge.

5 | Bon Campeur

Le campeur peut s'équiper pour une sortie, un week-end, en s'adaptant à la saison. Il est toujours en uniforme propre et complet.

Il peut faire un sac à dos rapidement, garder ses affaires en ordre pendant le camp. Il est toujours prêt à subir une inspection. Il s'installe chaudement pour dormir, range ses vêtements pour la nuit. Il fait bien la vaisselle, il récupère les marmites et range tout. Il connaît et il applique les règles d'hygiène au camp. Il fait sa toilette au camp de façon pratique sans salir son matériel.

Il aide la meute en construisant une installation simple avec des brelages. Il garde les lieux de réunion ou de camp propres. Il se charge de remettre en état un endroit déterminé en fin de camp.

Il aide un jeune loup à faire son sac pour partir au camp. Il s'occupe de lui pendant les premiers jours de camp.

6 | Collectionneur

Le collectionneur présente à Akéla ou à un examinateur désigné par lui une collection convenable, classée proprement et systématiquement.

Il augmente sa collection de façon sensible en suivant les conseils donnés par Akéla ou par l'examineur. Il présente ensuite sa collection à la meute. Il lui en fait découvrir toutes les richesses, lui donne toute explication sur ses plus belles pièces. Il explique à la meute la technique utilisée pour réaliser sa collection.

7 | Cuisinier

Au camp, le cuisinier demande à Akéla quand il peut donner un coup de main aux cuistots pour la préparation d'un repas. Il suivra leurs conseils et cuisinera un repas complet avec les cuistots. Il ne peut y avoir plus de deux loups par repas.

Il invite un vieux-loup à venir goûter un repas qu'il a réalisé lui-même. Il doit savoir mettre le couvert, présenter les plats proprement et de manière appétissante, savoir faire la vaisselle de tous les ustensiles et couverts employés et remettre la cuisine en ordre.

8 | Cycliste

Le cycliste possède un vélo toujours en état de marche et toujours en règle. Il peut réparer son vélo: réparation d'un pneu, resserrer un frein, arranger un phare, nettoyer l'extérieur.

Il connaît le code de la route et spécialement les signes pour les cyclistes. Il roule correctement et prudemment, en respectant le code de la route. Il doit être capable de faire un petit parcours avec un minimum d'erreurs.

9 | Entraîneur

L'entraîneur est capable de bien mener un chant simple et d'apprendre un nouveau chant à la meute.

Il peut distraire la meute pendant 15 minutes au moyen de tours de prestidigitatation, ombres chinoises, petits jeux, guignols, instruments de musique, ...

Il possède l'esprit de famille heureuse et il crée de la joie dans la meute, surtout dans les difficultés.

10 | Jardinier

Le Jardinier entretient et cultive légumes et fleurs soit sur un coin de terre, soit dans un bac à fleurs pendant au moins trois mois.

Il peut entretenir les allées d'un jardin. Il apporte des soins à une pelouse. Il connaît les animaux utiles et nuisibles de son jardin.

11 | Mains habiles

“Mains habiles” connaît parfaitement quelques-unes des très nombreuses techniques de bricolage et d'artisanat et il sait les utiliser. Il découvre et apprend rapidement une nouvelle technique.

Il veille toujours à ce que ses travaux ne soient pas seulement solides et utiles, mais aussi beaux et bien terminés. Il met son habilité au service des autres et effectue de petits travaux à son coin de sizaine ou au local.

12 | Musicien

Le musicien joue un instrument de musique et interprète un morceau de son choix. Il interprète une chanson connue et l'apprend à sa sizaine. Il accompagne les chants louveteaux lors d'une veillée.

Il organise un orchestre de sizaine avec des instruments simples: triangle, tambour, etc et donne un concert.

13 | Nageur

Le nageur nage 50 mètres en nage libre sur le ventre. Il fait la planche pendant 30 secondes. Il nage 15 mètres sur le dos.

Il fait un beau plongeon (tête la première). Il plonge pour ramasser un objet, jeté à une profondeur de 1,5 m. Il nage 30m avec un message entre les dents.

Il connaît les règles de prudence à observer avant, pendant et après le bain. Il tient la tête au-dessus de l'eau pendant 30 secondes sans employer les mains.

14 | Observateur

Au jeu de Kim, l'observateur regarde pendant une minute 24 objets différents et en retient au moins 19.

Il connaît ses mensurations, la longueur de son avant-bras, de son pied, de son bras, la distance entre son pouce et son annulaire, ...

Il est capable de reconnaître au goût, au toucher, à l'odorat ou au son 7 objets sur 10.

Il suit seul un jeu de piste.

Il se débrouille dans une chambre obscure qu'il a pu observer pendant 3 minutes.

Au choix:

- Il découvre les anomalies disposées sur un terrain délimité.
- Il constate les différences entre deux ou plusieurs images presque semblables.

15 | Photographe

Le photographe sait se servir d'un appareil photographique ainsi que d'un flash. Il se préoccupe autant tant de l'aspect technique que de l'aspect artistique de la photographie.

Il peut développer et imprimer ses photos "noirs et blanc". Il peut apprendre à la meute comment prendre de bonnes photos.

Au choix:

- Photographier à l'improviste une scène à la maison, à l'école ou à la meute.
- Prendre une photo originale.

16 | Reporteur

Le reporteur réalise un reportage jugé bon pour une revue ou un journal: personnage célèbre, profession originale, ancien de l'unité, ...

Au choix:

- Il compose un livre-recueil de 10 pages sur un sujet qui l'intéresse et prouve qu'il a fait de vraies recherches dans ce but.
- Il envoie un article d'au moins deux pages au rédacteur du "Héraut" ou du site et participe aux différentes phases de la rédaction de ce trimestriel.

17 | Signaleur

Le signaleur reçoit et envoie en morse un message à une vitesse de 18 lettres à la minute, de manière correcte à une distance de 50 m. Il invente un code secret et l'utilise durant une activité.

Il trace une piste pour la meute en utilisant 10 signes de piste différents. Il aide un louveteau à préparer son épreuve de morse de deuxième étoile, jusqu'à la réussite.

18 | Travaux Ménagers

Il fait des emplettes et en rend compte. Il entretient complètement une pièce d'habitation, balaye, lave, prend les poussières, cire les meubles, lave les carreaux, ...

Il effectue deux travaux utiles. P.e. fixer un clou au mur, emmancher une brosse, vider un poêle, scier des bûchettes, ...

Il fait régulièrement son lit. Il lave et repasse un mouchoir, il lave une paire de bas.

Badges

Badge	P.	Date	Signature
Aide secouriste	66		
Ami des animaux	66		
Artiste	67		
Athlète	67		
Bon Campeur	67		
Collectionneur	68		
Cuisinier	68		
Cycliste	68		
Entraîneur	69		
Jardinier	69		
Main Habiles	69		
Musicien	69		
Nageur	70		
Observateur	70		
Photographe	70		
Reporteur	71		
Signaleur	71		
Travaux Ménagers	71		

