



CLAN NATHOO  
152<sup>E</sup> ST-NOEL CHABANEL



MANUEL DES  
US ET COUTUMES



**Par Bernard Parker (Mang), chef d'unité, Clan Nathoo 2006-2011  
Membre de l'équipe de formation branche louveteaux 2012-présent**

## TABLE DES MATIÈRES

<b>MISSION</b> .....	<b>3</b>
<b>ANIMATION</b> .....	<b>3</b>
<b>GESTION</b> .....	<b>4</b>
<b>PAGE WEB</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>ACTIVITÉS</b> .....	<b>5</b>
<b>ACTIVITÉS RÉGULIÈRES</b> .....	<b>5</b>
<b>ACTIVITÉS DE FIN DE SEMAINE</b> .....	<b>7</b>
<b>CAMPS</b> .....	<b>7</b>
<b>CÉRÉMONIES</b> .....	<b>9</b>
<b>PROGRESSION</b> .....	<b>10</b>
<b>PISTES DE JUNGLE</b> .....	<b>10</b>
<b>ORDRES</b> .....	<b>10</b>
<b>CORDES</b> .....	<b>12</b>
<b>RÔLES</b> .....	<b>12</b>
<b>PROGRAMMES SPÉCIAUX</b> .....	<b>12</b>
<b>ÉMULATION DES SIZAINES</b> .....	<b>13</b>
<b>UNIFORMES</b> .....	<b>13</b>
<b>ANNEXE A - Calendrier Annuel</b> .....	<b>14</b>
<b>ANNEXE B - Charte pour parent-animateur</b> .....	<b>15</b>
<b>ANNEXE C - Ressources disponibles</b> .....	<b>16</b>
<b>ANNEXE D - Contrôle du budget</b> .....	<b>17</b>
<b>ANNEXE E - Feuille de progression</b> .....	<b>18</b>

DVD incluant tous les dossiers en annexe, document plan de camp antérieur, etc.

Plan de camp typiques disponibles

## MISSION

La mission du Clan Nathoo est de faire vivre le scoutisme, sous la thématique louveteau, aux jeunes filles (ou garçons) de 9 à 11 ans dans le respect de la loi, des valeurs, des buts et traditions scoutes applicables au groupe d'âge sans discrimination par rapport à la race ou à la religion.

Pour ce faire, le Clan doit toujours diriger l'animation dans les buts de:

- Favoriser le développement du jeune selon les buts du scoutisme
- Toujours penser au jeune en premier
- Respecter les croyances et les valeurs de chacun

**Buts :** Le programme d'activités du Clan doit refléter les cinq buts du scoutisme:

- Santé
- Caractère
- Savoir-faire
- Sens de l'autre
- Sens de Dieu (dans le respect des croyances de tous et chacun)

**Moyens :** Les trois moyens à privilégier sont :

- Le jeu,
- L'équipe
- La nature

**Aspects :** L'animation devrait viser le développement des 5 aspects suivants du jeune:

- Physique (par le jeu)
- Sociale (interaction entre les jeunes et les animateurs en respectant nos maximes)
- Intellectuel (techniques et apprentissage)
- Spirituel (par moments de réflexion libres de toutes références religieuses)
- Affectif (amour et partage dans nos activités)
- 

## ANIMATION

**Composition de l'équipe:** Puisque le Clan est une unité de jeunes filles, l'équipe d'animation sera composée d'au moins deux femmes en tout temps, présentes aux activités extérieures. Afin de promouvoir le développement et la formation des adultes et d'assurer un leadership constant, un adjoint au chef d'unité est nommé, en alternance, à chaque année. L'adjoint aura les responsabilités suivantes :

- Assurer le soutien du chef d'unité
- Assumer le leadership lors de l'absence du chef d'unité
- Planifier, coordonner et prendre la direction du camp d'hiver et ainsi assumer toutes les tâches normalement dévolues au chef d'unité durant cette activité.

**Formation:** Afin d'assurer la pérennité du Clan, une formation continue de l'équipe d'animation est nécessaire et pratiquée au sein de l'unité. Autres que les formations offertes par les SMM, le Clan encourage la progression de l'équipe d'animation par le partage des tâches, des responsabilités et de la prise de décision. Le développement de futurs animateurs et également encouragé par la présence de Pionniers, dans leur dernière année, aux camps et activités de la meute.

**Distribution :** L'animation des rencontres sera assurée par tous les animateurs de façon égale et équitable. Les différentes tâches seront distribuées à tous et chacun, en alternance, afin de permettre à chaque animateur de développer les compétences dans tous les domaines incluant le leadership et la prise de décision. Le chef de l'unité conserve quand même la responsabilité de la direction de l'animation envers le chef de groupe et des parents.

**Maîtrises:** Les réunions du Clan seront préparées à l'avance. À ces fins, des maîtrises seront convoquées par le chef d'unité qui s'assurera de la participation du plus grand nombre d'animateurs possible. Lors de ces maîtrises, l'équipe

préparera un certain nombre rencontres de façon détaillée et distribuera un horaire (exemple en archive) pour chaque animateur. Chaque maîtrise sera dirigée par un animateur différent.

**Livre de bord :** Le chef d'unité conservera les décisions du Clan et toutes autres informations utiles à la continuité de l'unité et à la sécurité de tous ses membres (adultes ou jeunes). Tout animateur peut consigner des informations qu'il juge pertinentes et nécessaires en y apposant une date et sa signature.

**Parent/animateur :** Les parents de jeunes dans l'unité sont bienvenus dans l'animation. Le parent doit, par contre, prendre connaissance de la charte Parent-Animateur en annexe, et gouverner ses gestes en conséquence.

## MÉTHODOLOGIE

**Pédagogie:** La proposition pédagogique du Clan suit le VCPREF du scoutisme. Dans cette optique, les activités du clan se veulent choisi, préparées et réalisées par les jeunes en autant que possible.

**Thématique:** Le Clan Nathoo est une unité louveteaux qui se sert de la thématique du livre de la jungle instauré par Baden-Powell. Le parlé de la jungle est un élément qui sert à lier les jeunes à la thématique est sera encouragé en tout temps (voir annexe).

Le Clan a la tradition d'inviter les jeunes à préparer et à réaliser certaines des activités traditionnellement fait par les animateurs dont en particulier la promesse. Il est de la volonté du Clan à encourager et à étendre cette pratique à d'autres activités puisqu'elles favorisent le développement du jeune et cette méthode s'inscrit pleinement dans les buts du scoutisme..

**Direction des réunions:** Afin de favoriser le développement de l'équipe, chaque réunion sera dirigée, en alternance, par un animateur différent.

## GESTION

La gestion financière et administrative de l'unité se fera dans la plus grande transparence et dans le respect des ressources lui étant accordées et dans le but d'en retirer le maximum d'avantage pour les jeunes.

**Contribution financière :** Les adultes impliqués dans le Clan ne sont tenus, d'aucune façon, de contribuer financièrement pour leur participation mais ne devront profiter personnellement d'aucune manière des sommes mises à leur disposition. La participation de l'adulte à toute activité est déboursée par le Clan.

**Dépenses:** Toutes les dépenses engendrées par l'unité devront être faites dans le meilleur intérêt des jeunes et du mouvement. Toutes les demandes de remboursement devront être faites le plus rapidement possible et approuvée par le responsable de l'unité. Les remboursements de dépenses devront être strictement contrôlé et justifiés par factures à l'appui.

**Budget:** Un budget prévisionnel sera déposé en début d'année à la gestion et à la rencontre des parents. Un suivi sera fait mensuellement à la gestion et à mi-année aux parents. La feuille de calcul à l'annexe sera utilisée. **Le respect du budget alloué est essentiel.**

**Responsabilité :** Le chef de l'unité est ultimement responsable des actes des membres de son unité et des sommes qui lui sont confiées.

## ACTIVITÉS

### ACTIVITÉS RÉGULIÈRES

L'unité planifiera les activités de la meute au début de chaque année et suivra cet horaire, présenté à la rencontre de parents, le plus fidèlement possible. Cet horaire se composera de rencontres régulières et d'au moins 4 activités à l'extérieur du cadre régulier des rencontres (préférentiellement à l'extérieur du local).

**Calendrier:** Les rencontres du Clan se font du premier vendredi après la fête du travail au premier vendredi du mois de juin. Le calendrier typique du Clan se retrouve en archive. Les rencontres hebdomadaires du Clan comportent typiquement 3 rencontres régulières (incluant 1 Rocher du Conseil par mois) et une rencontre spéciale par mois. Une relâche est prévue vers le 18 décembre, la semaine de la relâche scolaire et le vendredi saint.

### RENCONTRES

**Horaire:** Les rencontres du Clan se font de 19h00 à 21h00 le vendredi soir. L'horaire typique d'une rencontre est :

- 19h00 Accueil prière et inspection (sizaine à l'honneur 1 /mois)
- 19h15 Trace (1 par rencontre)
- 19h30 Techniques scouts
- 20h00 Jeu (choisi par les jeunes, si possible)
- 20h30 Activités variées parmi: le compteur, progression, bricolage, Rocher du conseil
- 20h55 Messages, paix du soir
- 21h00 Départ

#### Prière du Clan :

Père qui a créé le monde et qui nous le donne,  
Depuis toujours tu nous aimes et tu nous connais bien  
Donne-nous le courage de faire de notre mieux  
D'aimer les autres davantage  
Et de leur offrir un coeur joyeux

**Inspection:** L'inspection débute avec le chant de l'inspection (sur l'air de "Allez venez Milord")

#### Paroles

Allez, venez les filles

Mettez-vous toutes en ligne

C'est l'heure de l'inspection

Il faut faire attention

L'uniforme impeccable

La sizaine est capable

Louveteau bien nette

Et toujours prêtes

#### Gestes

paume en l'air, faire signe de venir

tracer une ligne imaginaire devant soi

pouce et index forment une loupe

index tendu et agiter devant soi

replacer le foulard comme une cravate

lever un bras en l'air

faire semblant de se laver les bras

faire le salut scout

La sizenière est responsable de l'inspection de sa sizaine. Elle note les éléments fautifs pour chaque membre de sa sizaine. Elle se fait ensuite inspecter par un animateur. L'animateur accordera un nœud sur la corde de sizaine pour chaque louveteau sans éléments fautifs.

## Feuille d'inspection utilisée pour la Clan

SIZAINNE DES :  
CHEMISE/BADGES  
FOULARD  
PANTALON TUNDRA  
LIVRE DANS LA JUNGLE AVEC...  
CARTABLE/CRAYON  
CORDE  
SOULIER DE COURSE  
LOUP DE BOIS (2E ANNÉE)  
MAINS PROPRES

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

**Techniques :** Les techniques suivantes sont normalement enseignées au Clan :

- Boussole, cartographie
- Nœuds
- Codes
- Signes de piste
- Premiers soins
- Mesures d'urgence, survie
- Environnement

**Rencontre spéciales:** Les rencontres spéciales peuvent se faire soit au local, mais celles à l'extérieur seront privilégiés lorsque possible . Le Clan prévoit normalement les activités spéciales suivantes:

- Monté (septembre) - voir dossier d'archives « Monté » -groupe
- Fête d'Halloween (octobre) - groupe
- Promesse (novembre) - voir dossier d'archives « promesse »
- Mini-dodo de l'automne (soit à Noël ou à la promesse)
- Fête de Noël (décembre)
- Glissades (janvier) - préparation au camp d'hiver
- Fête de BP (février) - groupe
- Soirée théâtre (mars) - Théâtre du petit loup avec Kim Bouline
- Activité au choix (avril) : Police /pompier, auto-défense,
- Soirée au sentier du Totem ou équivalent (mai/juin) - activité extérieure
- Soirée les animateurs en vacances (mai) - voir dossier d'archive « animateur en vacances »

**Jeux:** Les jeux utilisés au Clan doivent toujours favoriser la participation de tous. On évite, le plus possible, les jeux à caractère d'élimination à moins que le jeune puisse revenir au jeu rapidement. Certaines exceptions sont permises, par exemple, lors d'un jeu visant à terminer une soirée et faire coucher les jeunes. Les jeux qui ne respectent pas l'esprit scout sont défendus.

## ACTIVITÉS DE FIN DE SEMAINE

Les activités du Clan incluent des activités de fin de semaine. Celles-ci peuvent inclure :

- Activité environnementale/fête de groupe (juin)
- Visite d'une équipe de secouriste / recherche sauvetage
- Visite dans une institution (barrage hydroélectrique, musée, etc.)

Dans la mesure du possible et afin de respecter le temps des jeunes avec leur famille respective, pas plus d'une activité de fin de semaine ne sera prévue à l'horaire. Dans certains cas où une campagne de financement est prévue, cette règle pourra être modifiée. En aucun temps, le Clan ne devrait prévoir plus de deux activités (incluant une de financement) dans le même mois.

## CAMPS

Le Clan participe à au moins 2 camps : 1 camp d'hiver et un camp d'été. Il peut s'y greffer d'autres camps, si le budget le permet. Des modèles de plan de camp sont disponibles dans les archives. De plus, les archives du Clan possèdent plusieurs plans de camp déjà établis qui ont su faire la joie des louveteaux. Il est acceptable de réutiliser un plan de camp dans la mesure où les louveteaux qui ont déjà vécu ce camp ne sont plus présents à la meute qu'il s'intègre bien au thème choisi par les jeunes. La planification lors d'un camp est essentielle à sa bonne marche. Une bonne planification est essentielle afin de distribuer les responsabilités et de voir au bon déroulement des camps.

**Des trames de plans de camps avec thématiques sont disponibles**

**Plage horaire :** La plage horaire des activités du Clan doit respecter le groupe d'âge. En camp, le réveil ne devrait jamais se faire plus tôt que 7h00 et le coucher après 22h00 (sauf pour activités très particulières). Aucun jeu de nuit n'est autorisé. Les jeunes en manque de sommeil devraient avoir la possibilité de se coucher plus tôt, mais pas de se lever plus tard. Une période de repos en après-midi devrait être prévue particulièrement si on prévoit coucher les jeunes tard dans la soirée ou le lendemain d'une rude journée

**Thème de camp:** Chaque sizaïne est invité à proposer un thème de camp. Le thème est choisi au suffrage universel (par élimination si nécessaire).

**Émulation en camp:** Un système d'émulation en camp (en supplément aux défis) devrait toujours accompagner la thématique. L'animation devra s'assurer que chaque jeune puisse avoir la possibilité d'atteindre le but fixé et de recevoir sa récompense.

**Badge de camp:** Chaque louveteau est invité à proposer un dessin pour représenter le thème de camp. Un dessin est choisi au suffrage universel (par élimination si nécessaire) et est ensuite réalisé en badge brodé ([www.emblemtek.com](http://www.emblemtek.com)). Le gagnant se voit accorder une trace pour soit le gibier communication/expression ou habiletés manuelles.

## TRADITIONS EN CAMP

**Cendres perpétuelles:** Le clan possède des cendres perpétuelles de tous les feux de camp du Clan. Nos traditions veulent que ces cendres soient apportées à chaque camp et intégrées au feu. À la fin du camp, nous ramassons les nouvelles cendres et les rapportons pour le prochain camp. De cette façon, l'esprit de chaque camp et de chaque personne qui a participé à nos camps seront présents avec nous.

**Ours polaire:** Le Clan encourage les jeunes à se dépasser en proposant la baignade « Ours Polaire » qui consiste à plonger dans le lac du camp d'été dès le lever. Chaque jeune qui participe à tous les jours du camp (beau temps mauvais temps) a droit au certificat *Ours Polaire*.

## CAMP SIZENIÈRES/SECONDES

**But :** Le camp sizenièr/seconde a pour but de choisir les chefs de sizaine.

**Date:** Octobre

**Durée :** L'activité peut se dérouler sur une journée (ou deux soirées selon les disponibilités) qui sera jumelée avec une activité de progression des nouvelles. Durant les différentes activités, les louveteaux apprendront à connaître les qualités de leurs amies. Les candidates seront invitées à faire preuve de leur leadership durant les activités.

**Méthode :** En 2009-2010, le Clan fait voter les jeunes afin qu'ils choisissent eux-mêmes leurs chefs. Les candidates sont appelées à présenter leur plateforme électorale. Suite à cette présentation et des activités prévues (voir archives), les louveteaux votent. Les jeunes ayant obtenues le plus de votes (un deuxième tour peut être requis si une majorité claire n'est pas établie) sont nommées sizenièr. Un deuxième vote est fait pour les secondes, selon les mêmes méthodes. Les sizenières sont ensuite invitées à composer leurs sizaines en négociant entre eux les membres de leur sizaine à partir des feuilles de préférences des autres feuilles. Le tout se fait sous la supervision d'animateurs qui contrôleront l'équilibre des sizaines. L'animation joue également le rôle de la presse libre et veille à ce que les promesses électorales des sizenières soient respectées.

## CAMP MINI-DOD DE NOEL - ou camp de la promesse

**Journée :** du vendredi soir 19h00 au Samedi 12h00 16h00 (1 nuitée)

**But :** Fêter la promesse s'assurer du confort des nouvelles envers l'éloignement du gîte familiale avant de partir en camp d'hiver.

**Méthode :** Selon le choix des jeunes et de l'animation, il peut avoir un échange de cadeaux (fabriqués à la main) et/ou de thématique sur l'esprit de Noël. Par le passé, le Clan s'est inspiré de l'histoire des Misérables et du Petit Prince pour faire vivre des expériences aux jeunes.

## CAMP D'HIVER - Idéalement en février

**Journées :** du vendredi soir 19h00 au Dimanche 16h00 (2 nuitées)

**Emplacements possibles:** Les camps d'hiver sont obligatoirement en chalet à moins d'une heure trente de route vu la courte durée du camp. Voici certains emplacements possibles

- Domaine St-Louis de France (400\$)
- Camp Ville -Marie (Entre-Lacs (825\$)
- Domaine de la Sablonnière (600-750\$)

## CAMP D'ÉTÉ - Idéalement entre le 25 juin et le 15 juillet,

**Journées :** aucune restriction, mais idéalement du Dimanche matin au samedi soir (min. 6 nuitées)

**Emplacements possibles:** Les camps d'été sont en tentes et préférablement à moins de trois heures de route. Un préau protégé et une cuisine (semi-intérieure) sont à privilégier afin d'assurer la continuité du camp en cas de mauvais temps. Voici certains emplacements possibles

- Camp Ville -Marie (Le Montréal - cabane/tente, cuisine) - endroit par excellence
- Domaine St-Louis de France (Tanières La Trille ou camping, cafétéria obligatoire sauf au coin éclairés)
- Domaine Val-Estrie



## COURSE DU PRINTEMPS ou NUIT DE SHERE KHAN

**Date:** Idéalement la course du printemps se fait lors d'une soirée durant le camp d'été

**Durée :** 1 nuitée

**But :** Soirée thématique visant à fêter la vie à la meute des jeunes qui quittent les louveteaux

**Emplacements possibles:**

- Le Pic - Entrelacs

## CÉRÉMONIES

Plusieurs cérémonies traditionnelles et contemporaines sont en vigueur au Clan.

**Remise du foulard:** Cérémonie visant à favoriser le sens de l'appartenance au groupe,

- Où : Au Rocher du Conseil
- Quand : Suite à l'inscription officiel du jeune au groupe et après trois semaines d'essai.
- Qui : Par les animateurs et le chef de groupe

**Acceptation à la meute:** Cérémonie visant à favoriser l'accueil des nouveaux, la compréhension du scoutisme et le respect de l'uniforme

- Où: Au Rocher du Conseil
- Quand: En unité en octobre
- Qui: Par les animateurs
- Comment : Voir archives pour le déroulement

**La mue:** Cérémonie visant à favoriser la reconnaissance de l'expérience des anciennes du clan

- Où: Au Rocher du Conseil
- Quand: Lors de la cérémonie de l'acceptation à la meute
- Qui: Par les animateurs
- Comment : Voir archives pour le déroulement

**Intronisation des fanions:** Cérémonie visant à favoriser la cohésion et l'esprit d'équipe dans la sizaine. C'est une continuité de l'activité de fabrication du fanion de sizaine.

- Où: Au Rocher du Conseil
- Quand: En unité dès que possible
- Qui: Par les animateurs et les jeunes
- Comment : Voir archives pour le déroulement

**Promesse:** Cérémonie visant à favoriser l'intégration des nouveaux et la confirmation de la volonté du jeune à suivre les lois du Clan.

- Où: Au Rocher du Conseil
- Quand: En novembre
- Qui: Par les animateurs (promesse) et les jeunes (histoire de la jungle)
- Comment : Voir archives pour le déroulement

**Monté:** Cérémonie visant à favoriser le départ de la meute à la troupe

- Où: Au Rocher du Conseil durant la cérémonie de groupe
- Quand: En septembre
- Qui: Par le groupe et les animateurs (histoire de la jungle)
- Comment : Voir archives pour le déroulement

## PROGRESSION

**Rocher du Conseil:** Toutes les récompenses seront remises aux louveteaux lors du Rocher du Conseil qui sera convoqué au moins une fois par mois.

**Livre de progression :** Le Clan utilise le livre de progression *Dans la jungle avec...* (voir archives). Ce livre est publié par le Clan au coût d'environ \$5 unité ([www.copieam.com](http://www.copieam.com))

**Feuille de progression :** Chaque louveteau a une feuille de progression dans le cartable de meute d'où l'animation peut suivre la progression du louveteau. La progression du louveteau sera consignée sur cette feuille.

## PISTES DE JUNGLE

Le Clan Nathoo suit la progression suggérée par la thématique Louveteau (badges de pistes Patte tendre, Fleur rouge, Peau de Shere Khan et le Loup Gris) avec quelques modifications.

**La patte tendre** s'obtient avant la promesse en rencontrant les 8 défis énumérés dans le livre de progression. Après 4 défis (ordre aléatoire), le louveteau reçoit son badge de louveteaux (tête de loup jaune). Après 4 autres défis, il reçoit sa patte tendre et peut faire sa démarche de promesse.

**Les autres pistes** de jungle s'obtiennent en accumulant 4 coups de dents. 2 défis sont requis pour obtenir un coup de dent. Les défis sont validés sur une période d'au moins 4 rencontres (1 mois) ou l'équivalent (en camp). Un louveteau peut également accumuler 2 coups de dent sur son Loup Gris.

**Défis :** Un louveteau peut prendre jusqu'à deux défis à la fois lors des rencontres régulières et lors des camps. Au camp d'été, des défis supplémentaires peuvent être donnés à mi-camp.

**Cartons :** Le louveteau est responsable de demander à un animateur un « carton » défi, à la fin de la soirée s'il croit qu'il a rencontré son défi. Sur accumulation d'au moins 4 cartons, le louveteau pourra faire valider son défi par un animateur. Les cartons défi, pour chaque animateur sont disponibles à l'annexe A.

**Reconnaissance:** Tout louveteau qui obtient le Loup Gris sera invité à apposer une plaque commémorative sur le Loup d'Honneur de la meute, lors de la promesse l'année suivante.

## ORDRES

Afin d'aider les louveteaux à progresser dans 4 champs particuliers, le Clan a instauré un système de reconnaissance basée sur les personnages de la jungle. Chaque louveteau peut obtenir un ou plusieurs des ordres suivants, reconnaissant leur dépassement dans cette discipline.

- Ordre de Mang :** excellence en communication
- Ordre de Bagheera :** connaissances techniques exceptionnelles
- Ordre de Raksha :** sens du partage et de l'amour exceptionnel
- Ordre d'Akela :** leadership par excellence

Pour obtenir cette reconnaissance le louveteau devra démontrer, par trois fois, son aptitude particulière dans ce domaine.

**Reconnaissance :** Tout louveteau qui obtient 3 nominations sera décerné un médaillon à l'effigie du personnage qu'il pourra porter sur son uniforme. En plus, un médaillon avec son nom, sa photo et l'année sera apposé sur le sigle du personnage de la jungle.

## GIBIERS

**Obtention:** Pour obtenir les Gibiers, le louveteau devra faire 2 présentations (traces) sur un sujet soit qu'il connaît ou qu'il découvrira et qu'il partagera avec ses camarades. Ces présentations seront d'au moins 10 minutes et devront avoir été préparées à l'avance en tenant compte d'au moins 2 sources différentes d'information, dont une autre qu'internet. Le louveteau s'engage également à vivre et à respecter les attitudes énumérées dans son livre de progression pour le gibier qu'il désire obtenir et maintenir ces attitudes tout le long de son parcours à la meute.

**Réservation:** Afin de présenter une trace, le louveteau doit réserver sa place et recevoir de l'animateur, une feuille de réservation. Tout louveteau qui oublie, son gibier doit attendre 4-6 semaines avant de le présenter à nouveau.

**Validation:** Les traces sont validées par la meute et les animateurs. Après chaque présentation, l'animateur demandera aux autres louveteaux de donner des points « positifs » et des points à « améliorer ». Le terme « points négatifs » ne devrait jamais être utilisé. L'animateur s'assurera qu'il y ait plus de points positifs que de points à améliorer. Pour qu'une trace soit réussie, il doit y avoir un effort du louveteau et un partage avec les autres.

Le gibier **jeux** doit contenir au moins une trace sur un jeu « inventé » ou modifié par le louveteau.

Pour les gibiers **communication expression**, une seule trace sur un animal de compagnie est permise.

Pour les gibiers **Débrouillardise**, une seule trace « recette » est permise..

**Reconnaissance:** Tout louveteau qui obtient ses 5 gibiers sera invité à apposer une plaque commémorative sur le Gibiers d'Honneur de la meute, lors de la promesse l'année suivante

### Feuille de réservation:

Présentation de Trace pour l'obtention d'un Gibier par: \_\_\_\_\_

Je m'engage à présenter une Trace de 10 minutes dans le domaine suivant (encerclez le choix):

Habilité manuelle, Jeux, Expression/communication, Nature/Environnement, Débrouillardise

Sujet: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_

Animateur: \_\_\_\_\_

- Je fais des recherches sur avec au moins deux sources d'informations (si sur Internet au moins une autre source)
- Je ne lis pas mes notes, mais raconte à mes amis mes découvertes
- Je connais bien mon sujet et pourrais répondre à des questions précises
- Je prépare des supports visuels (photos, dessins, images, animal)
- J'ai pratiqué au moins une fois devant des parents ou adultes
- J'ai fait valider mon gibier, par un animateur, 1 semaine avant
- Si j'oublie mon gibier, je dois attendre de 4 à 8 semaines avant de le présenter

Je suis prête et je fais de mon mieux c'est tout ce que l'on attend de moi.

## CORDES

Les techniques de nœuds sont une discipline traditionnelle scoute. Pour encourager le louveteau à se dépasser, le Clan suivra la progression instaurée par le groupe (voir archives) et qui se retrouve dans le livre de progression. Pour chaque tranche de 4 nœuds maîtrisés, le louveteau se verra accorder une corde symbolique de couleur différente. Le jeune peut porter deux cordes à sa ceinture, soit celle blanche (pour l'apprentissage) et la corde de couleur la plus haute.

## RÔLES

Un louveteau peut également obtenir les rôles suivant au sein de la meute :

**Sizenière:** Chef de la sizaine, qui peut soit être élu par la meute au suffrage universel ou nommé par l'animation parmi les 2e et 3e année. Une fois qu'il a cumulé ce poste, il ne peut y revenir l'année suivante et doit laisser sa place à un autre à moins de cas particulier.

**Seconde :** Adjoint à la sizenière, qui peut soit être élu par la meute au suffrage universel ou nommé par l'animation parmi les 2e et 3e année. Une fois qu'il a cumulé ce poste, il ne peut y revenir l'année suivante et doit laisser sa place à un autre à moins de cas particulier.

**Porteur de couleur:** Porte les couleurs de la sizaine; choisi parmi les membres d'une sizaine autre que la sizenière et la seconde. Le porteur des couleurs a un « coup de dents » sur son loup de sizaine

**Ordre de Baloo : Poste** accordé à la discrétion de l'animation à un jeune méritant, mais n'ayant pas d'autre poste. L'ordre de Baloo est le porteur officiel des couleurs de la meute et a le privilège de mener le Grand Hurlement. Le poste peut être vacant. L'Ordre de Baloo porte une bande rouge traditionnelle sur son uniforme.

**Grande Sizenière :** L'animation peut accorder le titre de Grande Sizenière. Celle-ci doit être une sizenière de troisième année et Loup Gris s'étant particulièrement distingué par son leadership et son sens du partage. Elle a le privilège de faire le Grand Hurlement et en l'absence de l'ordre de Baloo, est le porteur officiel des couleurs de la meute. Le poste peut être vacant (voir dossier en archive).

## PROGRAMMES SPÉCIAUX

Le Clan a également pour but d'aider les jeunes à progresser dans des domaines particuliers. A chaque année au moins deux programmes spéciaux seront proposés aux jeunes qui auront le choix de celui qu'elles voudront accomplir. D'autres programmes peuvent être évalués et présentés par l'équipe d'animation qui jugera de la récompense méritée selon le cas.

**Premiers soins :** Brevet national qui mène à la badge Premier soins. (Programme locale du Clan ou du SMM).

**Mesures d'urgence :** Idée importé de la Boy Scouts Canada par le Clan sur la sécurité civile qui mène à la badge Mesure d'urgence (badge de la Boy Scout) et au Gibier débrouillardise.

**Matières dangereuses :** Brevet du Clan qui mène au Gibier débrouillardise.

## ÉMULATION DES SIZAINES

**Fanion :** Chaque sizaine fabriquera un écusson (en tissus collé) qui sera affixé sur les fanions permanents du Clan. Une corde est apposée sur ces fanions sur laquelle chaque sizaine accumulera son pointage de la journée. Les points « négatifs » sont à proscrire.

**Pointage:** Pour chaque « action positive » la sizaine peut accumuler 1 point et fait alors un nœud sur sa corde de fanion. À la fin de la journée, l'animation consigne les points. Un point est accordé pour chacune des actions suivantes:

- Chaque louveteau arrivé à l'heure
- Chaque louveteau avec une inspection parfaite
- Tout geste positif particulier reconnu par un animateur (ex: participation exceptionnelle)
- En camp, chaque inspection de tente ( 3 points : parfaite, 2 points : très bon, 1 point acceptable).

**Arbre Dhâk :** La progression des sizaines se mesure sur l'arbre Dhak. Chaque sizaine peut accumuler (mais jamais perdre) des points afin de gravir les différents échelons. Le pointage reste à la discrétion de l'animation qui s'efforcera de rendre le niveau AKÉLA atteignable par toutes les sizaines (une bonne mesure de base et 300 points). Cette progression se poursuit durant le camp d'été qui représente probablement au moins 40% du pointage.

**Sizaine à l'honneur:** A chaque mois une sizaine sera nommée sizaine à l'honneur selon les points accumulés. À la fin du camp d'été la sizaine ayant accumulé le plus de points sera nommée Sizaine à l'honneur de l'année.

### Reconnaisances :

- La sizaine à l'honneur porte le foulard distinctif de la sizaine à l'honneur du Clan et est nommé dans le site web.
- La sizaine à l'honneur de l'année a un cadeau ou une activité spéciale de fin d'année (choix de l'animation).

## UNIFORMES

L'uniforme standard du SMM est utilisé par le Clan avec certaines modifications (en discussion) :

- Les gibiers sont cousus en forme d'étoile afin de laisser assez d'espace
- Le nœud de foulard est remplacé par le loup de sizaine ???? en discussion
- Un loup de bois est accordé pour les jeunes de deuxième année. Ce loup change de couleur selon au noir pour les jeunes de troisième année. Ces loup sont remis à la cérémonie de la mue????? En discussion
- Le loup de bois sert de loup de sizaine et est peinturé là chaque année (en discussion)
- Les bandes de sizenière et seconde sont remplacées par les épauettes de la Boy Scouts Canada comme nœud de foulard?????en discussion

## ANNEXE A - Calendrier Annuel typiques

<b>SEPT</b>	Montée Rencontre régulière Rencontre régulière =RC Rencontre régulière
<b>OCT</b>	Rencontre régulière - Choix des sizenières/secondes =RC Rencontre régulière - RC - formation des sizenières secondes Rencontre régulière - acceptation à la meute -RC Rencontre régulière - Couleurs des sizaine Halloween
<b>NOV</b>	Préparation promesse, Promesse - RC - MUE - MINI-DODO Rencontre régulière Guignolée
<b>DEC</b>	Rencontre régulière Rencontre régulière Party Noël - RC -
<b>JAN</b>	Rencontre régulière Rencontre spéciale Glissades
<b>FEV</b>	Rencontre régulière- RC camp d'hiver Rencontre Reg Rencontre régulière Fête BP
<b>MAR</b>	Relâche scolaire Rencontre régulière- RC Rencontre théâtre Rencontre régulière
<b>Avr</b>	Relâche Pâques Rencontre régulière Rencontre régulière -RC Rencontre spéciale Recherche et sauv. Rencontre régulière - RC camp printemps ??
<b>Mai</b>	Rencontre régulière =RC Rencontre régulière Rencontre - animateur en vacances Rencontre sentier totem
<b>Juin juillet</b>	Dernières rencontre - préparation au camp - RC Défis de camp - vers le 4 juin Camp d'été

## ANNEXE B - Charte pour parent-animateur

Voici les règles d'or à respecter lors d'Une situation parents-animateurs. Les limites, relations et facilités varient tout dépendant de l'adulte, de l'enfant et de l'unité qui y sont impliqués.

- ♥ Les conflits vécus à la maison ou les règles imposées à la maison demeureront à la maison.
- ♥ Les grands secrets « scoop » je garderai, afin que mon enfant puisse profiter de l'effet de surprise.
- ♥ Faire la morale à mon jeune, j'attendrai d'être rendue à la maison, par respect pour lui.
- ♥ Je ne mettrai pas en péril l'amitié que mon jeune témoigne envers son unité en lui demandant de dénoncer un autre jeune. S'il veut en parler de lui-même, j'accepterai de lui prêter oreille. Sinon, j'oublie cette situation.
- ♥ Mes gestes d'intimité envers mon enfant, je les garderai à la maison pour ne pas perturber l'esprit d'équipe de mon jeune envers son unité à moins que je ne sois prêt à leur faire à tous les jeunes également
- ♥ Je garderai en tête et dans mon cœur que la discipline que j'impose à chaque jeune de mon unité est juste. J'éviterai en tout temps de dire à mon enfant : « Pour toi c'est pas pareil ».
- ♥ Afin que mon enfant ne se sente pas rejeté, je n'installerai pas de barrières entre nous en l'évitant. Je tenterai plutôt d'agir de façon équilibré, après tout, c'est moi l'adulte.
- ♥ Si mon enfant a été réprimandé pour une bavure faite au scout, je ne le réprimanderai pas à la maison.
- ♥ Je ne me gênerai pas de demander aux autres animateurs de mon unité si mon attitude envers mon enfant est correcte, c'est -à-dire si je n'inflige pas à mon enfant un traitement de faveur ou d'enfer.
- ♥ Je garderai en mémoire que mon enfant est à l'âge de faire gaffes et de vouloir commencer à voler de ses propres ailes. Je m'assurerai juste qu'il apprenne de ses erreurs comme tout le monde.
- ♥ Je suis d'accord à ce que les autres animateurs me rappellent ces règles si je semble les oublier, le tout se déroulant dans le respect, la camaraderie et une touche d'humour.
- ♥ Je n'aimerai pas directement mon enfant à moins que ce soit en groupe.

Si je ne suis pas vigilant lorsque j'anime mon enfant, des situations peuvent très facilement tourner à un enfer ou à un désintéressement de sa part. Mais si je garde en mémoire cette charte, je me donne d'excellents moyens de connaître, de garder contact et de côtoyer mon enfant lorsqu'il est en action....ça c'est EXTRA !!!

## ANNEXE C - Ressources disponibles

Le Clan possède plusieurs ressources matérielles dont il n'est nullement question de partager avec les autres unités (ils pourraient avoir du plaisir ! ). Voici l'inventaire (non-exhaustif) :

**Rocher du Conseil:** pierre faite de papier mâché. (Propriété de B. Parker)

**Loup d'honneur pour gibiers :** Tête de loup à l'effigie du loup de bois porté par les jeunes. Toutes les filles du Clan ayant obtenues leurs 5 gibiers ont droit d'y apposer une plaque. (propriété du Clan)

**Loup d'honneur (tête) :** Tête de loup sur pied. Tous les louveteaux (filles et garçons) ayant obtenues leur Loups Gris ont droit d'y apposer une plaque. (Propriété conjointe du Clan et de la Meute des Frères Gris).

**Arbre Dhâk :** Bannière pour progression (propriété du Clan)

**Peau de Loup :** Chapeau de fourrure de loup pour le Rocher du Conseil -porté par soit Akéla ou Raksha.

**Jeu Match de l'impro**

**Trousse de premiers soins :**

**Étui pour badge :** incluant inventaire de badges

**Peintures :** Plusieurs peintures de la jungle

- Mowgli (bois)
- Mang (bois)
- Rocher du Conseil (toile)

**Boussoles :** 4 boussoles

**Cherche étoiles :** 24

**Bandes-dessinées :** 5 bandes-dessinées - 3 livre de la jungle et 2 BP.

**Coffre:** 1 coffre en bois sur roulettes

**Bûches:** 3 bûches/sièges, dont un pour la cérémonie des badges de bois.

**Archives du Clan:** 1 CD avec plan de camp, jeux, documents ressources etc, inclut avec ce manuel



ANNEXE D - Contrôle du budget

Cliquez pour activer les cellules Excel

CLAN NATHOO - BUDGET 2009-2010

ACHAT	Réunion prévu	Réunion réel	Camp hiver prévu	Camp hiver réel	Camp été prévu	Camp été réel	Sorties prévues	Sorties réel	Autres prévu	Autres réel	TOTAL PRÉV.	TOTAL RÉEL
BADGES ETC	100.00 \$	51.97 \$	75.00 \$	200.00 \$	75.00 \$	250.00 \$					250.00 \$	501.97 \$
ACTIVITÉ X							57.00 \$				57.00 \$	0.00 \$
PROMESSE ET DODO									50.00 \$		50.00 \$	0.00 \$
CAMP HIVER			600.00 \$								600.00 \$	0.00 \$
BOUFFE CAMP			150.00 \$								150.00 \$	0.00 \$
											0.00 \$	0.00 \$
CAMP ÉTÉ					868.00 \$						868.00 \$	0.00 \$
BOUFFE					400.00 \$						400.00 \$	0.00 \$
ACTIVI SUPPLÉ					150.00 \$						150.00 \$	0.00 \$
GLISSADES JANV.							50.00 \$				50.00 \$	0.00 \$
											0.00 \$	0.00 \$
ACTIVITÉ X							50.00 \$				50.00 \$	0.00 \$
CAMP SUPPLÉMENT.							250.00 \$				250.00 \$	0.00 \$
											0.00 \$	0.00 \$
ACTIVITÉS AU LOCAL									125.00 \$		125.00 \$	0.00 \$
											0.00 \$	0.00 \$
											0.00 \$	0.00 \$
											0.00 \$	0.00 \$
											0.00 \$	0.00 \$
	100.00 \$	51.97 \$	825.00 \$	200.00 \$	1,493.00 \$	250.00 \$	407.00 \$	0.00 \$	175.00 \$	0.00 \$	3,000.00 \$	501.97 \$

Nombre de jeunes	12
Allocation par jeune	290.00 \$
<b>Allocation totale</b>	<b>3,480.00 \$</b>





<b>RÉSIDUEL</b>	
Prévisions	Réel
480.00 \$	2,978.03 \$








ANNEXE E - Feuille de progression

Nom :

Date d'entrée :

départ prévu:

<p>Date Patte-Tendre : _____</p> 	<p>Date demande affût : _____</p> <p>Date Fleur-Rouge : _____</p> 
<p>Vers la Fleur-Rouge (Participation)</p>	<p>Vers la Peau de Shere-Khan (Partage)</p>
<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Date Coup de dent #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Date Coup de dent #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Date Coup de dent #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Date Coup de dent #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Date Coup de dent #3 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Date Coup de dent #3 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Date Coup de dent #4 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Date Coup de dent #4 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>Cordes</p> <p>Corde cardinal : _____</p> <p>Corde d'or : _____</p> <p>Corde diamant : _____</p> 	<p>Cordes</p> <p>Corde émeraude: _____</p> <p>Corde opale : _____</p> <p>Corde sable: _____</p> 

<p>Date demande affût : _____</p> <p>Date Peau Sher-Khan : _____</p> <p>Vers le Loup Gris (Service)</p>		<p>Créativité/habilité manuelle</p> <p>#1 : _____</p> <p>#2 : _____</p>		<p><b>ORDRES</b></p> <p>Baloo: <input type="checkbox"/></p> <p>Nomination spéciale</p>
<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Date Coup de dent #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Communication/expression</p> <p>#1 : _____</p> <p>#2 : _____</p>		<p>Mang: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Communication</p>	
<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Date Coup de dent #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Nature/environnement</p> <p>#1 : _____</p> <p>#2 : _____</p>		<p>Bagheera: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Connaissances techniques</p>	
<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Date Coup de dent #3 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Créativité/habilité manuelle</p> <p>#1 : _____</p> <p>#2 : _____</p>		<p>Raksha: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Amour et partage</p>	
<p>Défi #1 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Défi #2 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Date Coup de dent #4 : _____ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>Débrouillardise</p> <p>#1 : _____</p> <p>#2 : _____</p>		<p>Akéla: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Leadership</p>	
<p>Loup Gris (Service)</p> <p>Date demande affût : _____</p> <p>Services à la meute : <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Loup Gris accordé: _____</p>		<p>Service à la sizaine</p> <p>Porteur de couleurs : _____</p> <p>Seconde : _____</p> <p>Sizenière : _____</p>	<p>Autre <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	