



Mon carnet louvette

Ce carnet appartient à

.....

Mon parcours

Je suis :

Adresse :

.....

Arrivé chez les louvettes en :

J'ai eu mon totem : et ma
promesse à : En :

Ma marraine de totem :

Ma marraine de promesse :

Mes sizaines : 1..... ; 2..... ; 3..... ; 4.....

Sizeniaire/Seconde en :

Chez les :

Chants

1) *Rassemblement*

Qui donc rassemblera sa sizaine au complet la première, Qui
donc rassemblera sa sizaine au cri d'Akela. Louvettes et
Louvarts, Craignant d'être en retard, La sauterelle saute,
bondit et court, Légers comme elle, courons, courons
toujours

Traine, traine, traine donc,
c'est la chanson de la limace,
Traine, traine, traine donc,
c'est la chanson du limaçon.

Du limaçon qui passe,
et qui repasse,
et qui trépasse,
et qui se tait!

Ohé loups ohé loups il faut courir bien vite,
ohé loups ohé loups il faut se rassembler.

Montrez que vous avez des jambes, des jambes,
montrez que vous avez, des jambes pour marcher.
Car celui qui sera le dernier, on lui coupera la tête,
car celui qui sera le dernier, on lui coupera les pieds.
Ma-ta-sa sizaine, toutes les sizaines d'Akela sont là!

- ➔ Lorsque qu'un des chefs siffle le signal du rassemblement (R en morse .-.) tu les rejoins le plus rapidement en chantant le chant

2) *L'édit de la jungle*

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, ou ;
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 à toi seul.

Au nom de son âge et de sa ruse,
Au nom de sa griffe et de son poids,
En tout ce que la loi pourrait taire,
La parole du chef est la loi.
Or, telle est la loi de notre jungle,
Immuable et nul n'y peut faillir;
Mais sabots, tête ou pieds, hanche ou bosse,
Notre loi est toujours : obéir*.

*crier le obéir

➔ *Ce chant est chanté en fin de chaque veillée afin de marquer la fin de la journée*

3) Cantique

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 ; Ô Toi qui n'avait sur la terre pas de maison
pour t'abriter.

Nous venons toutes les semaines te prier pour te servir
mieux, vois au bois silencieux tes loups qui
s'agenouillent, bénis-les, ô Jésus dans les cieux

→ *On chante le cantique en fin de veillée à la suite de l'édit.*

4) Brabançonne

Pays d'honneur, ô Belgique, ô Patrie,
Pour t'aimer, tous nos coeurs sont unis.
A toi nos bras, nos efforts et notre vie :
C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit.
Tu vivras, toujours fière et belle,
Plus grande en ta forte unité,
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté !
Gardant pour devise immortelle :
Le Roi, la Loi, la Liberté ! (3X)

→ *On chante la brabançonne tous les matins pour accompagner
le lever du drapeau.*

Ma promesse

Mon texte de promesse

Les loups

Les différentes couleurs de loups représentent l'évolution du pelage du loup. Le jeune louveteau naît sans poil d'où la couleur rouge pour évoquer sa peau. Ensuite son premier pelage pousse, c'est le fauve. Plus le loup va grandir, plus son pelage va devenir gris-jaune. Enfin il va devenir un vieux loup expérimenté et comme les humains, attraper des cheveux blancs.

On peut facilement mettre cela en parallèle avec nos années louvettes. Quand tu es nouvelle dans la meute, tu es déjà « loup rouge » puisque tu viens de « naitre » louvette suite au passage. Ensuite ton évolution va se faire à ton rythme. Chacune en a un différent et vit différentes choses dans sa vie qui vont lui permettre de mener son bout de chemin. C'est donc selon toi et pas pour être comme une autre que tu vas grandir au sein de la meute.

Pour marquer ton évolution, nous allons organiser des « temps de mue » où nous désignerons les louvettes chez qui nous avons pu observer une évolution. Celles-ci changeront de pelage. Ne t'inquiète pas ce n'est absolument pas une course, tu peux rester un loup jaune tout en étant une louvette extra !

Le loup Rouge : c'est la petite nouvelle qui doit tout découvrir et nous montrer qui elle est.

Le loup Fauve : tu deviendras très vite un loup fauve car dès que tu seras à l'aise avec la meute et que tu auras trouvé ta place, tu ne seras déjà plus la nouvelle arrivante timide et qui n'ose pas se dévoiler.

Le loup Jaune : c'est encore une étape tu renforces ta place au sein de la sizaine et ose t'affirmer de plus en plus. Tu deviens déjà vieille dans la meute et tu sais comment ça se passe.

Le loup Blanc : le loup blanc, c'est le vieux loup qui a déjà un sacré bon bagage sur la vie en meute. Tu deviens loup blanc lorsque tu as tout compris de la meute et qu'à ton tour tu deviens le vieux loup protecteur et professeur. Les autres peuvent se confier à toi et te demander conseil, ils savent que tu sauras être attentive à leurs questions et toujours de bon conseil.

Pour rappel il n'y a aucune course ou gradation avec ces loups et ce n'est absolument pas un classement. Chacune évolue à son rythme et à son propre développement. Une louvette n'est pas meilleure que l'autre parce qu'elle est loup jaune et l'autre fauve.

→ **Restez vous-même, c'est à dire naturelle !!**

Badges



Cartographe

<u>Objectifs</u>	<u>Signatures</u>
Savoir orienter une carte au moyen d'une boussole	
Connaître 3 façons de trouver le nord sans boussole	
Savoir repérer et interpréter l'échelle	
Repérer les 5 indications principales d'une carte d'état-major	
Tenir la carte pendant le Hike	
Savoir se débrouiller pour revenir au camp avec une carte et une boussole	

Badge obtenu le : A:

Signature :

Campeur



<u>Objectifs</u>	<u>Signatures</u>
Passer une nuit sous tente	
Savoir allumer un feu	
Savoir réaliser un brelage carré	
Connaître et réaliser 3 nœuds différents	
Connaître les qualités d'un bon bivouac	
Connaître le maniement et les consignes de sécurité des outils de construction	
Connaître son morse et savoir l'utiliser	
Savoir lancer un S.O.S.	
Reconnaître la grande Ourse et l'étoile polaire	

Badge obtenu le : A:

Signature :



Troubadour

<u>Objectifs</u>	<u>Signatures</u>
Savoir comment organiser une veillée	
Réaliser une veillée originale sur le camp	
Connaître et savoir lancer 5 chants différents	
Participer activement à toutes les veillées	
Connaître tout l'édit de la jungle et le cantique	

Badge obtenu le : A:

Signature :

Cuisine



<u>Objectifs</u>	<u>Signatures</u>
Savoir cuire un œuf de 3 façons différentes	
Aider les cuistots lors d'un repas du camp	
Réaliser un gâteau/pâtisserie à faire déguster à tes chefs lors d'une réunion ;)	
Savoir débarrasser sa table correctement à la fin du repas et entretenir une cuisine	
Faire des crêpes sur un feu	
Savoir allumer un feu	

Badge obtenu le : A:

Signature :



Secourisme

<u>Objectifs</u>	<u>Signatures</u>
Savoir prévenir le 112	
Savoir soigner une petite plaie	
Savoir retirer une tique et connaître ce qu'il y a à surveiller	
Savoir mettre quelqu'un en PLS	
Connaître le contenu de la pharmacie	
Connaître les bons réflexes lors d'un accident (ORAS)	
Connaître le contenu de la pharmacie	

Badge obtenu le : A:

Signature :

Sport

<u>Objectifs</u>	<u>Signatures</u>
Courir 100 m en moins de 30 secondes	
Tenir minimum 20 secondes en apnée	
Faire minimum 1,5m en saut en longueur	
Organiser une gym	
Participer activement aux J.O.	
Tenir 2 minutes de gainage	
Savoir-faire 30 pompes et abdos de suite	

Badge obtenu le : A:

Signature :



Reporter

<u>Objectifs</u>	<u>Signatures</u>
Réaliser le compte rendu d'une journée de camp	
Interviewer différentes personnes à propos de leur expérience chez les scouts	
Réaliser des divertissements de journal	
Savoir prendre une photo	
Raconter une légende du lieu de l'endroit de camp	

Badge obtenu le : A:

Signature :

Morse

<u>Lettre</u>	<u>Morse</u>	<u>Mot</u>
A	.-	Allo
B	-...	Bonaparte
C	-.-.	Coca-cola
D	-..	Docile
E	.	Eh
F	..-.	Farandole
G	-.-.	Gondole
H	Hilarité
I	..	Ici
J	.-. -	Jablonovo
K	-. -	Kohinor
L	.-..	Limonade
M	--	Moto
N	-.	Noël
O	---	Oporto
P	.-. -	Philosophe
Q	-. - -	Quocorico
R	-.	Ramoneur
S	...	Sardine
T	-	Thon
U	..-	Union
V	...-	Valparaiso
W	.-. -	Wagon- post
X	-.. -	Xrocadéro
Y	-. - -	Yoshimoto
Z	-.-..	Zoroastre

XXVe Unité Saint Hubert de Geer

Chaque lettre de l'alphabet est codée en morse par des barres et des points. Les barres équivalent à un son où signal long et les points à un son ou signal court. (Ex le rassemblement c'est R → .-.). Pour éviter de tout mélanger, une suite de mots a été trouvée pour retrouver le code de chaque lettre. Une fois qu'on connaît la suite de mots par cœur, il est très facile de trouver une lettre. IL faut d'abord décomposer le mot en syllabes. Ensuite chaque syllabe contenant un O est symbolisée par une barre et celles qui n'ont pas de o par un point.

Par exemple : je veux faire le F, je me souviens que F = Farandole

→ Fa/ran/do/le → Il y a 4 syllabes

. / . / - / .

Donc pour faire un F je siffle deux fois rapidement 1 fois où je tiens le son puis encore une fois rapidement.

Nous utilisons couramment le morse :

Rassemblement → R : .-.

Début du jeu → D : -..

Fin du jeu → F : ..-.

Intendance → I : ..

Le SOS vient de l'anglais et est l'abréviation de « Save Our Souls » qui signifie sauver nos âmes. Le SOS est à n'utiliser qu'en cas d'extrême urgence.

S / O / S

.../- - -/...