



### L'enfant qui grandit : 8-11 ans

REFERENCE GPS CHAPITRE 1A

Entre 8 et 11 ans, l'enfant est dans une période de **stabilité physique**. Dynamique, il est plutôt à l'aise avec son corps, sans conscience de ses limites. Il a besoin de changer régulièrement d'activité. C'est l'âge de la pudeur où débutent les premières interrogations liées au corps.

L'enfant est **curieux**, il a besoin d'apprendre. Le jeu et l'imaginaire lui permettent de se structurer.

Il se familiarise avec les **émotions** et les **sentiments** par une conscience accrue du monde qui l'entoure mais a besoin du cadre procuré par les adultes.

Les filles et garçons apprennent à **vivre ensemble** : les regroupements naturels se font par sexe mais tous participent volontiers à des jeux mixtes. L'enfant s'ouvre et commence à s'intégrer dans le groupe. Il est capable d'une solidarité spontanée.

L'enfant a besoin d'être **rassuré et protégé**. Des règles claires lui donnent des repères structurants. L'enfant commence à différencier le bien et le mal, la justice et l'injustice. Il se construit en imitant les plus grands.

**Curieux de Dieu**, l'enfant est rassuré par des rites, mais il a aussi une grande soif de comprendre. Il découvre Dieu et Jésus à travers des récits.



### Des objectifs éducatifs

REFERENCE GPS CHAPITRE 1C

Les Scouts et Guides de France ont fixé des **objectifs éducatifs pour chaque tranche d'âge**. Les **louveteaux et jeannettes apprennent à** :

➤ **Vivre avec énergie**

Être attentif à son hygiène, contrôler sa force, participer au jeu, respecter le corps et l'intimité des autres.

➤ **Vivre avec des valeurs**

Prendre la parole et donner son avis, intégrer et respecter la loi, participer à la rédaction de la charte et la respecter.

➤ **Vivre avec espérance**

Faire l'expérience de la lecture et partager ce que je vis, dire qui est Jésus pour moi, participer à la préparation et à l'animation d'un temps spirituel (célébration, temps de partage...).

➤ **Vivre avec rayonnement**

Savoir exprimer ses émotions devant les autres, découvrir ses qualités et ses limites, jouer en respectant l'autre, savoir ne pas être blessant dans mes attitudes et dans mes propos.

➤ **Vivre avec son temps**

Être curieux, apprendre de nouvelles choses et les transmettre aux autres, être capable d'organiser et d'arbitrer une animation simple, se débrouiller dans la nature et savoir camper.

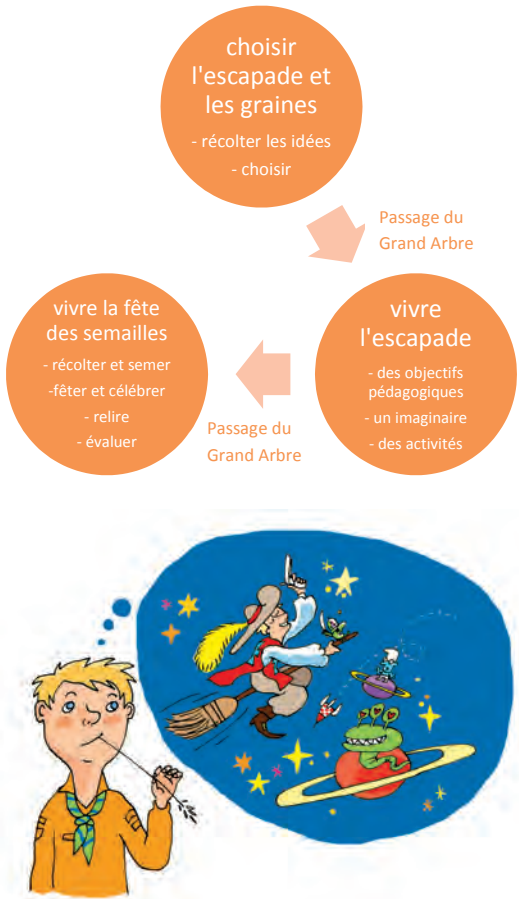
➤ **Vivre ensemble**

Connaître et respecter chaque enfant de la peuplade, savoir se mettre au service des autres en parole et en acte, être acteur à sa mesure d'un monde plus juste, plus fraternel et plus respectueux de la nature.

### Un imaginaire : l'escapade

REFERENCE GPS FICHES 3A1 - 3A2 - 3A3

L'escapade, c'est le projet choisi par la peuplade.



### Le temps de notre mieux

REFERENCE GPS FICHES 4B1- 4B2 - 4B3

C'est un temps vécu en peuplade pour rappeler que le plus important, pour les louveteaux et les jeannettes, est de toujours chercher à faire **de son mieux**. Ce temps est différent pour celles et ceux qui préparent leur promesse, pour ceux qui l'ont déjà prononcée, et pour les veilleurs et veilleuses.

Table with 2 columns: Déroutement and Le sens de cette étape. Rows include: Prendre un temps personnel, Discuter avec les autres, S'approprier la loi, Comprendre le sens de la devise, Décider d'agir.

### Progresser : les graines et les atouts

REFERENCE GPS FICHES 3B1 - 3B2

Les **graines** représentent la **progression collective** de la peuplade.

La graine est choisie par les louveteaux et jeannettes lors du choix de l'escapade.

Le rôle de la maîtrise est de proposer des activités aux enfants pour leur permettre d'acquiescer ensemble les savoir-faire correspondant aux graines qu'ils ont choisies.

C'est la même graine qui donc est remise à chaque enfant lors de la **fête des semailles**, moment convivial lors duquel la peuplade se rappelle les temps forts de l'escapade et fait le point sur ce qu'elle a appris.

Les graines peuvent être matérialisées de différentes façons pour les enfants :

- des pousses de plante ou d'arbrisseaux à planter dans le local
➤ des perles de couleurs sur une épingle à accrocher à la chemise
➤ des graines de différentes sortes à coller sur une barrette



REFERENCE GPS FICHES 4D1 - 4D2 - 4D3 - 4D4

Les **atouts** représentent la **progression personnelle**.

Ils sont rattachés aux articles de la loi des louveteaux et jeannettes. Ils marquent une progression, en terme de savoir-être, adaptée à chaque enfant.

L'acquisition d'un atout se fait en plusieurs étapes.

- Le **choix** : chaque année, lors d'un temps « De notre mieux », le louveteau ou la jeannette choisit deux atouts qu'il souhaite développer.
➤ Le **contrat d'atout** : l'enfant inscrit dans son carnet, avec l'aide d'un chef ou d'une cheftaine, les efforts et les actions qu'il veut mener pour développer son atout.
➤ La **réalisation** de l'atout : quand l'enfant pense avoir rempli son contrat, au cours de l'année, il va trouver son chef ou sa cheftaine et ils discutent pour permettre à l'enfant de faire une auto-évaluation.

Il recevra ensuite son insigne avec, par exemple, une lettre du sylphe correspondant à l'atout choisi.



### La relation éducative : comme sur des roulettes !

REFERENCE GPS CHAPITRE 1B

Chez les **Louveteaux-Jeannettes**, la relation éducative entre l'adulte et l'enfant peut être comparée à l'image des **petites roues qui soutiennent celui qui apprend à pédaler**.

Il peut rouler en toute sécurité car il a des petites roues. Le chef, la cheftaine représentent ces deux petites roues. Ils apportent le soutien nécessaire qui permet de ne pas tomber.



L'enfant est sur le vélo. C'est lui qui guide et qui pédale pour avancer.

L'enfant peut gagner en vitesse mais pas trop. Il progresse en autonomie, à condition de rester sur les chemins balisés. Avec les petites roues, il est difficile de pédaler dans les chemins caillouteux, comme il est difficile de grandir sans chef à côté de soi.

### Des personnages sympathiques : les sylphes

REFERENCE GPS FICHE 2B4

Les sylphes sont les messagers des arbres. Éléments d'origine naturelle (une fleur, une feuille, une bogue de châtaigne, un caillou, un nuage), ils sont mobiles, contrairement aux arbres auxquels ils sont rattachés et qui sont, eux, enracinés.

Ils possèdent des compétences et qualités de comportement. Ils peuvent donc devenir des ambassadeurs privilégiés, prêts à partager leurs secrets avec les jeannettes et les louveteaux.

Chacun des sylphes correspond à un axe de développement particulier et possède une qualité propre.



### Expérimenter la démocratie : les conseils

REFERENCE GPS FICHES 2A4 et 2A5

Vivre l'apprentissage de la démocratie et de la citoyenneté est un vrai défi pour des enfants de 8 à 11 ans. Chez les **Louveteaux-Jeannettes**, le jeu des conseils favorise cet apprentissage.

Des conseils pour :

- proposer des idées originales
➤ prendre des décisions
➤ évaluer les temps forts vécus pour repartir vers de nouvelles activités,
➤ informer de toutes les choses importantes qui se passent dans la peuplade.

Un conseil réussi c'est :

- Un lieu adapté pour pouvoir parler et débattre
➤ Un ordre du jour précis
➤ Une durée limitée : un bon conseil est un conseil qui ne dure pas
➤ Une méthode d'animation ludique

#### Conseil de peuplade

Réunis autour du grand arbre, on s'y tient informé de la vie de la peuplade et on y prend ensemble de grandes décisions.

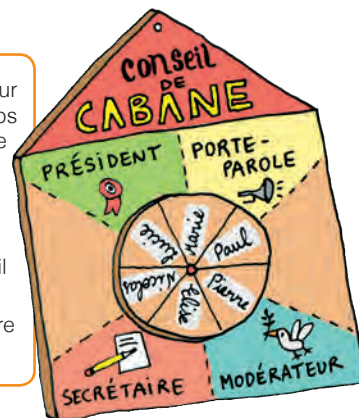
#### Conseil des porte-parole

Les porte-parole de chaque sizaine sont réunis avec un chef pour recueillir les avis exprimés par les louveteaux et jeannettes en conseil de cabane et permettre de diffuser des informations.

#### Conseil de cabane

La sizaine se réunit dans sa cabane pour donner son avis, évaluer et vivre un temps rien qu'à elle. Chaque louveteau et jeannette a un rôle qui tourne à chaque conseil :

- secrétaire : j'écris ce qui se dit
➤ président : je distribue la parole
➤ porte-parole : j'irai raconter en conseil des Porte-parole ce qui s'est dit
➤ modérateur : je garde un œil sur la montre et je vérifie qu'on parle bien du sujet.



### Lexique

REFERENCE GPS FICHE 2A1

➤ **Peuplade** Unité, ensemble des louveteaux, jeannettes et maîtrise

➤ **Maîtrise** Chefs et cheftaines qui travaillent en équipe

➤ **Sizaine** Équipe d'environ 6 jeannettes ou 6 louveteaux

➤ **Grand Arbre** Lieu où se réunit la peuplade lorsqu'elle a une décision à prendre ou un événement à fêter

➤ **Sylphes** Esprits des arbres, messagers de la forêt, ils sont au nombre de six.

➤ **Graines** Symboles de la progression collective.

➤ **Atouts** Symboles de la progression personnelle.

➤ **Veilleurs, veilleuses** Enfants ayant 10 ans et ayant vécu la journée du secret.

➤ **Cabane** Lieu où se retrouve la sizaine pour discuter, rire, se raconter ses secrets, mettre à l'abri ses trésors...

➤ **Escapade** Projet choisi par les enfants et qui les fait rêver.

➤ **Serment de la peuplade** Règles de vie de la peuplade.

### LA LOI DES LOUVETEAUX-JEANNETTES

En étant louveteau, jeannette, je choisis d'être

**Vrai**

Je donne mon avis et je fais ce que je dis

**Respectueux**

Je prends soin de moi et des autres

**Débrouillard**

Je découvre, je crée de mes mains et je protège notre planète.

**Curieux de Dieu**

J'apprends à dire qui est Jésus pour moi.

**Dynamique**

Je suis actif et bon joueur.

**Solidaire**

Je suis copain avec tous, ici et là-bas.



### Le cadre symbolique : la forêt

REFERENCE GPS FICHES 2B1 - 2B2 - 2B3 - 2B6

Dans le **conte de la peuplade : la légende du Grand Arbre**, les louveteaux et les jeannettes doivent faire revivre la forêt en replantant les graines des arbres. Le **Grand Arbre** va leur apporter réconfort et soutien. Chaque peuplade est invitée à récolter les graines qui appartiennent aux sylphes, au cours de jeux et d'activités.

La **forêt** est un lieu de découvertes, riche de sens et d'occasions de jouer, une fois passée la première inquiétude du mystère qu'elle inspire. Elle est aussi le cadre idéal pour vivre dans la nature et apprendre à habiter autrement la planète.

L'**orée de la forêt** est la frontière à franchir pour les nouveaux louveteaux-jeannettes. Ils découvrent ainsi la vie de la peuplade avant d'entrer dans la forêt.

Le **Grand Arbre** peut être peint, fabriqué, dans le local ou sur le camp. Il représente le centre autour

