



Le totem, un cadeau pour l'ado

**Pour une fête de l'accueil
dans chaque troupe**



Trois animateurs de troupe ont accepté de répondre aux questions du grand reporter des éclaireurs. Que Benoît Erpicum (St-Laurent - LG 11), Hugues Hanosset (Libramont - LU 05) et Jérôme Walmag (Ans - LG 14) soient dès lors remerciés d'avoir enrichi ce cahier. Plusieurs générations d'animateurs Eclaireurs en formation ont également contribué à nourrir la réflexion.

Enfin, les camarades relecteurs que sont Xavier Demarets et Thierry Moïse ont donné le petit coup de pouce au bon moment.

Le souhait commun : de réelles fêtes de l'accueil et de la reconnaissance pour tous les éclaireurs. Voilà le meilleur moyen de remercier tous ces "braves" pour leur passionnante et enrichissante collaboration.

Les illustrations sont de Vincent Bastianelli, lui aussi animateur de troupe (Engis - VM 13). Les ratons sont de Frank.

« Y'aura du soleil sur nos fronts et du bonheur plein nos maisons » !

Olivier Mazy, animateur fédéral Eclaireurs, 1995-2001

François Jandrain, animateur fédéral Eclaireurs, 2001-2004



© Les Scouts

Fédération Catholique des Scouts Baden-Powell de Belgique

mars 2002

Rue de Dublin 21, 1050 Bruxelles

Tél. : 02.508.12.00

Fax : 02.508.12.01

E-mail : LesScouts@LesScouts.be

Web : www.LesScouts.be

Dépôt légal : D/2002/1239/3-RN09

Introduction

Un cadeau pour l'ado

Le totem est sans conteste un des signes extérieurs les plus forts du scoutisme, sinon la plus importante des représentations de notre mouvement dans le grand public. Une sorte de seconde peau qui participe à notre définition. Et il en va de même à l'intérieur de la fédération où le totem est souvent placé sur un piédestal.

D'emblée, il convient de recadrer, pour le resituer dans un parcours éducatif global et comme outil particulier d'une – et une seule – branche, la troupe. Et éviter aussi toute sacralisation abusive.

La totémisation est un moment fort qui peut être le plus riche comme malheureusement le plus "stupide". Qu'il soit dit et posé également que les auteurs de certaines pratiques n'ont absolument pas leur place dans notre mouvement. A chacun de prendre ses responsabilités pour les écarter, même si considérés comme "bons par ailleurs dans leur animation".

Ce cahier s'adresse à des animateurs au minimum ouverts à la réflexion et prêts à retrousser leurs manches pour rendre vivant ce moment d'accueil à la troupe.

En plus de l'expérience acquise lors de rencontres et de réflexions menées en formation, ce cahier a été construit sur base d'interviews d'animateurs de troupe. Des principes communs en sont ressortis et sont clairement mis en évidence. Des exemples particuliers sont également présentés. Attention au piège de vouloir les généraliser à tout prix. A chaque troupe de créer son truc et de faire preuve d'imagination.

Et surtout, ne jamais oublier ce principe de base : *la fête des totems est construite pour l'éclaireur et non le contraire !*

Bonnes fêtes !

Olivier Mazy - Raton laveur
Animateur fédéral Eclaireurs, 1995-2001



Qu'est-ce qu'il y a dans ce cahier ?

Comment je m'y retrouve ?

2. Comment choisir un totem ?

- ▶ Qui va choisir ? (p.9)
- ▶ Propositions pour aider la troupe dans le choix du totem et du quali (p.9)
- ▶ Un totem... positif (p.11)
- ▶ Quelques pistes pour se poser des questions (p.11)
- ▶ Où trouver des références sur les animaux ? (p.11)
- ▶ Timing : pas trop tard (p.12)
- ▶ Possibilité de refuser son totem (p.12)
- ▶ Montrer l'animal totem (p.12)

1. C'est quoi un totem ?

- ▶ Un cadeau, un symbole pour l'éclaireur (p.6)
- ▶ Un outil éducatif pour l'animateur (p.6)

3. Comment préparer la fête des totems ?

- ▶ Trois éléments indispensables (p.13)
- ▶ Qui doit prouver quoi ? (p.14)
- ▶ Qu'est-ce qui lui ferait plaisir ? (p.14)
- ▶ Un peu comme un anniversaire surprise (p.15)
- ▶ Du point de vue de l'éducateur scout (p.15)
- ▶ Faut-il faire peur ? (p.16)
- ▶ Refus des masques et autres (p.16)
- ▶ Pourquoi obligatoirement la nuit ? (p.17)
- ▶ Quid du vocabulaire employé ? (p.17)
- ▶ Des épreuves... comme dans les tribus (p.18)
- ▶ Pourquoi des épreuves alors ? (p.18)
- ▶ Recettes de chez nous (p.20)
- ▶ Le signe de ton totem (p.20)
- ▶ Ça se prépare (p.20)
- ▶ Un chant (p.20)
- ▶ Dix trucs pour rater la fête des totems (p.21)
- ▶ Épreuves, vous avez dit épreuves (p.21)
- ▶ Des exemples de construction de cérémonie (p.22)



4. Quand organiser la fête des totems ?

- ▶ Mais quand est-ce possible ? (p.28)
- ▶ Un choix éducatif (p.28)



5. C'est quoi un quali ?

- ▶ Une qualité à mettre en avant (p.29)
- ▶ Employer le quali (p.29)
- ▶ Que penser des qualis à acquérir ? (p.29)

6. Et qu'en disait BP ?

- ▶ Origines (p.30)
- ▶ Ce qu'il en reste (p.30)

7. Comment améliorer nos pratiques ?

- ▶ Stratégies de changement (p.31)
- ▶ Ne jamais oublier le CP (p.32)
- ▶ Pas de compromis (p.33)
- ▶ Ce que j'ai toujours vu faire = la norme (p.33)
- ▶ L'expérience de Milgram (p.34)

8. Et dans les autres sections ?

- ▶ En parler en unité (p.35)
- ▶ De la sacralisation du totem (p.35)
- ▶ Un rendez-vous particulier de la troupe (p.35)
- ▶ Jamais d'exception ? (p.35)

1. C'est quoi un totem ?

Un double regard à porter sur la fête des totems : celui de l'éclaireur mais aussi celui de l'animateur ! Parce qu'en plus de l'ambiance et du caractère imaginaire du totem, il ne faut jamais oublier le point de vue de l'éducateur scout. Ce qui implique de régulièrement s'interroger sur le sens de ses pratiques. Chose qui n'est pas nécessairement toujours évidente en général... et en particulier sur le sujet en question !



► Un cadeau, un symbole pour l'éclaireur

S'appeler par des noms "spéciaux", c'est faire de la troupe un monde un peu à part. C'est permettre à l'éclaireur de se rendre compte qu'il n'est ni à l'école, ni en famille, ni au foot mais bien "chez les scouts". Offrir un totem, c'est un merveilleux moyen de souligner les qualités d'un éclaireur !

Pour montrer à l'éclaireur qu'il est un membre de la troupe sur qui on peut compter, qu'il lui apporte un plus, elle va lui don-

ner un nom. Ce totem correspond à ce que l'éclaireur représente pour elle, dans son univers. Un nom qui dit comment les autres membres de la troupe le perçoivent. Ce totem, c'est le nom d'un animal qui lui ressemble tant au niveau du caractère que physiquement. Avec son totem, l'éclaireur reçoit un "quali", un qualificatif, qui met en avant une de ses principales qualités reconnues par la troupe.

► Un outil éducatif pour l'animateur

La fête des totems est tout simplement ce qui vient ponctuer le processus d'intégration, de "prise de place" au sein de la troupe. Ce n'est donc pas la totémisation en soi qui est importante ! Ce qui est par contre fondamental, c'est le message de soutien et de reconnaissance envoyé à un ado de 12 ou 13 ans.

Ceci peut évidemment paraître violent ou choquant à première lecture. On comprendra peut-être mieux le caractère relatif du totem en se rappelant que nous sommes quasi les seuls scouts au monde à totémiser... et qu'il y a donc aujourd'hui 28.000.000 de scouts sans totems ! Quelle horreur ou plutôt quelle chance à saisir pour recadrer les choses et faire vibrer notre particularisme : un réel plus pour aider un ado à grandir.

Tous, nous souhaitons un scoutisme de qualité, porteur de sens. Aussi est-il nécessaire de régulièrement se remettre en question, de "s'asseoir et faire un plan" : pour vérifier que les moyens mis en œuvre correspondent bien à l'objectif poursuivi.





« Ce que les futurs totémisés savent : ce ne sera ni humiliant, ni douloureux, ni effrayant. Ils pourront refuser leur totem. Totem qui sera choisi en fonction de leur personnalité. Tout cela en plus évidemment d'un climat de respect et de bienvenue dans la troupe. Il faut les mettre dans le bain de la vie de troupe le plus vite possible. Car la troupe, ce sont tous les éclaireurs ! Et pas les seuls totémisés ! »
Jérôme, Ans

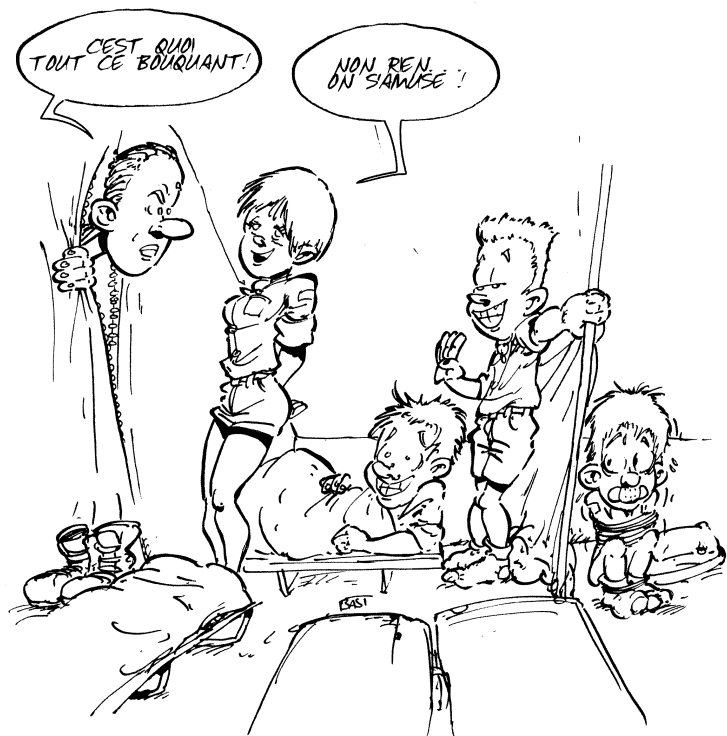


« L'animateur doit rassurer les nouveaux éclaireurs par rapport au totem. Bien sûr, il ne faut pas tout dire car il est important de garder une part de mystère. Mais il faut très clairement expliquer qu'il s'agit d'une fête en l'honneur de l'éclaireur. Logiquement, le jeune éclaireur peut avoir peur de l'inconnu. A nous animateurs de le tranquilliser. Ce point est aussi à travailler avec les CP. Les remarques du style : "tu verras à ta tot', tu ne perds rien pour attendre"... sont des contre-messages terribles ! »
Hugues, Libramont

Et puisque l'on parle de ponctuation du processus d'intégration dans le groupe, c'est donc bien toute la première année à la troupe qui est sur le grill !

- ◇ quelle continuité entre la meute et la troupe ?
- ◇ comment sont préparés puis vécus les passages ?
- ◇ un système de parrainage dans les premiers mois pour aider à s'y retrouver ?
- ◇ quel état d'esprit face aux nouveaux ? De la main d'œuvre pas chère pour les tâches dont les vieux ne veulent pas ?
- ◇ quelle place pour s'exprimer ?
- ◇ quelle place pour s'éclater est réservée aux nouveaux ?
- ◇ est-on prêt à remettre des choses en question pour que la vie de la troupe colle davantage à ces nouveaux membres ?
- ◇ qui décide en conseil de patrouille ?
- ◇ quelle est la responsabilité du CP par rapport aux plus jeunes ? Qu'est-ce que le staff met en œuvre pour soutenir les CP ?

Parce que l'accueil, plus qu'un moment particulier, c'est d'abord une attitude générale !



Oui, la fête des totems c'est...

Parce qu'il est parfois bon aussi de relativiser certaines "vérités", de rappeler certains principes, voici quelques pistes de réflexion :

- Oui, accueillir, **fêter la reconnaissance du nouveau au sein du groupe**, lui dire « *tu es des nôtres et on est content que tu sois là* »... Oui cela, c'est fondamental. Et c'est le devoir de chacun d'y contribuer.

- Oui, la fête des totems est bien une **particularité**, une spécificité de notre scoutisme **belge**. Une manière pour nous de visualiser, de célébrer ce « *tu es désormais des nôtres, tu es avec nous* ».

- Oui, Baden-Powell a bien été appelé **Impeesa** (le loup qui ne dort jamais), mais il s'agit seulement là de son totem le plus connu. En fait, il a reçu un totem différent dans chaque tribu avec laquelle il entraînait en contact, des dizaines donc.

- Oui, on peut facilement imaginer **notre général anglais de fondateur** recevant un de ses totems (chef de guerre victorieux, respecté par ses ennemis et représentant de sa très gracieuse Majesté). Il a dû couler sous les cadeaux et les marques d'honneur. Au lieu de fidèlement plagier ce qui a toujours été fait dans la section au nom de la "tradition", n'y gagnerait-on pas à s'inspirer du modèle original ?

- Oui, si la fête des totems veut bien dire que c'est une chance pour la troupe de pouvoir **compter sur toi**, alors cette fête doit arriver dans le courant de la première année à la troupe.

- Oui, il appartient à la troupe de se creuser, de travailler, d'y mettre tout son talent, son temps et son cœur pour trouver **ce qui ferait plaisir** à l'éclaireur qui va recevoir son totem. Plus la troupe aura donné dans la préparation de l'action à accomplir par le scout, plus elle marquera qu'elle compte sur lui, qu'elle l'estime.

- Oui, le secret est un élément important mais un "**secret positif**", un peu comme avant un anniversaire où l'on sent que quelque chose se prépare. On ne sait pas quoi, on ne sait pas quand, mais on est juste sûr d'une chose : ce sera bien et encore un peu plus ! Mes amis me préparent une fête. Si les louveteaux qui doivent passer à la troupe entendent parler de cette fête plutôt que de supposer des horreurs... peut-être seront-ils plus nombreux à effectivement en devenir membres.

- oui, la fête des totems est un événement important de la vie de l'éclaireur (l'ampleur, l'ambition, la signification donnée à ce geste en sont la preuve), mais n'est jamais **qu'un des neuf rendez-vous** (badge, brevet, promesse, etc.) à la troupe qui ont chacun une importance aussi vitale pour rendre possible un scoutisme de qualité.



2. Comment choisir un totem ?

Faire cadeau d'un totem à un éclaireur, c'est un geste important. Ce nouveau nom, il va le porter durant toutes ses années à la troupe. Ce sera en quelque sorte sa carte de visite. Autant bien choisir alors, ce qui implique certainement de s'en donner le temps et les moyens ! Quelques pistes pour t'aider.



► Qui va choisir ?

Si la fête des totems marque "la bienvenue à la troupe", il est logique que ce soit toute la troupe qui participe à ce choix. Mais impossible évidemment de tout réfléchir et décider à vingt-cinq ou trente ! Un petit peu d'organisation s'impose donc logiquement. Ce qui est important, c'est de donner l'occasion à chacun d'apporter sa pierre à l'édifice, de partager sa réflexion. Clairement, le choix du totem ne peut pas être réservé au seul staff.

► Voici plusieurs propositions pour aider la troupe dans le choix du totem et du quali

Dans tous les cas, l'objectif est bien d'identifier les caractéristiques physiques, intellectuelles et sociales des éclaireurs sans totem afin de trouver l'animal et le quali(ficatif) qui lui colle le mieux. Ses goûts seront utilisés pour la fête, la cérémonie, le décor, le défi...



www.lapatrouille.com

- ◇ Chaque patrouille tient conseil et établit une liste des caractéristiques et qualités de ses éclaireurs sans totem. La patrouille fait ensuite une proposition de famille d'animaux. Voire même d'un totem précis.
- ◇ Un conseil CP (CP + staff) fait le tour des propositions des patrouilles. Il prépare le conseil de troupe.
- ◇ Chaque CP fait écho du conseil CP dans sa patrouille. Ils réfléchissent aux propositions des autres patrouilles.
- ◇ Le conseil de troupe décide des totems et qualis.

« Je voudrais insister sur deux choses pour le choix d'un totem :

- Associer toute la troupe au choix du totem, avec un peu d'organisation, c'est possible. Cela marque le fait que c'est bien la troupe – et pas quelques aînés – qui accueille.
- Ne pas sortir les livres trop tôt ! Sinon, on perd son temps à les feuilleter et on n'y voit plus très clair. Il faut d'abord bien réfléchir au profil et puis alors seulement se lancer dans les recherches. »

Jérôme, Ans

L'eurovision du totem

- ◇ La troupe sans les futurs totémisés fait un grand brainstorming ludique. Un panneau par nouvel éclaireur avec différentes colonnes : physique, qualités, goûts, hobbies...
- ◇ Une colonne est ajoutée après quelque temps sur les totems possibles.
- ◇ Chaque patrouille se réunit et donne son top 3 des totems, en donnant des justifications pour les 3 noms.
- ◇ Le staff "dépouille" les top 3 et fait une proposition aux patrouilles. Le totem qui revient le plus et la justification la plus fréquente feront sûrement un totem et un quali.



Conseil de famille

- ◇ Le staff et quelques invités (copain ou CP du futur totémisé) listent les différentes caractéristiques de l'éclaireur. Il y a autant de petites réunions que de nouveaux éclaireurs.
- ◇ Plus tard, le staff fait alors le point sur les traits de chaque éclaireur et propose un totem et un quali.
- ◇ Les petites réunions ont lieu à nouveau, afin d'examiner la proposition du staff.

Un Athos, Porthos et Aramis par d'Artagnan

- ◇ 2 ou 3 éclaireurs ou animateurs se mettent ensemble pour définir les caractéristiques d'un nouvel éclaireur.
- ◇ Ce groupe de trois élabore ensuite une liste de totems possibles ainsi que les qualis appropriés.
- ◇ Chaque groupe se réunit alors avec le staff complet pour choisir une possibilité.
- ◇ La proposition finale est faite à l'ensemble de la troupe.
- ◇ Si la proposition n'est pas retenue, le petit groupe de travail s'y remet et ainsi de suite.

Les grands reporters

- ◇ Chaque animateur est responsable d'un ou plusieurs nouveaux éclaireurs. Il prépare un questionnaire, quelques thèmes et va interviewer les éclaireurs proches du futur totémisé (copain, famille, CP...).
- ◇ Il compile ces informations et fait ressortir les caractéristiques principales.
- ◇ L'animateur fait quelques recherches sur des totems et qualis possibles.
- ◇ Le staff fait conseil pour analyser le travail et prépare une proposition définitive.
- ◇ Le projet est annoncé en conseil de troupe.

Remarques :

- Bien évidemment, le futur totémisé n'est pas présent lors de ces conseils le concernant.
- Et pourquoi pas aller demander son avis au staff Louveteaux. Après tout, ils le connaissent bien aussi !
- Rien n'interdit - et c'est même mieux et plus riche - de demander leur opinion aux autres éclaireurs non totémisés. Ils le connaissent bien, sont parfois dans la même classe...

► Un totem... positif

Le totem doit dire comment la troupe se représente l'éclaireur, tout en mettant en avant les qualités de celui-ci. Certains choix sont donc impossibles : il s'agit d'aider à trouver sa place d'une manière positive dans le groupe. Sont dès lors exclus tous choix de totem pour blesser ou rabaisser.

Deux écueils à éviter :

- **être trop original** : c'est-à-dire aller choisir un nom d'animal dont personne ne connaît l'existence. Pense alors que toute sa vie, cet éclaireur passera son temps à devoir expliquer que son animal totem est une variante de la sous-espèce de tel animal qui habite uniquement à tel endroit.
- **ne pas être assez original** : c'est-à-dire automatiquement retomber sur les mêmes totems. Pas marrant non plus pour un éclaireur d'être systématiquement comparé à "l'autre Tapir, le vrai, le modèle original !". Il vaut donc mieux laisser couler un peu d'eau sous les ponts avant de ré-attribuer un totem.



► Quelques pistes pour se poser des questions

- ◇ quels sont ses hobbies en dehors des Scouts ?
- ◇ quel est son chanteur préféré ?
- ◇ qu'aime-t-il manger ?
- ◇ quel est son cours préféré ?
- ◇ ses centres d'intérêt ?
- ◇ ...

► Où trouver des références sur les animaux ?

A chaque troupe de se constituer au fur et à mesure sa petite bibliothèque pour aider dans le choix de l'animal totem. Un conseil cependant : ne commencer à ouvrir ces livres qu'après avoir "dressé le profil" des qualités et caractéristiques de l'éclaireur. Sinon, tu risques de passer beaucoup de temps à feuilleter des pages sans trop savoir que chercher.

- ◇ des encyclopédies
- ◇ des fichiers animaux
- ◇ sur internet
- ◇ des encyclopédies pour jeunes (à préférer aux "grosses encyclopédies, souvent trop complètes et te noyant sous les détails)



Pas de justifications abusives

Pour justifier l'attribution d'un totem, certains se lancent parfois dans des raisonnements un peu particuliers, avec des explications très très pointues autour du psychologique des "bêbêtes". Par exemple : ton totem sera Mouette parce que tu es débrouillard comme cet animal, qui parvient toujours à trouver à manger... Gaffe donc à rester un minimum réaliste et juste dans les raisonnements fournis.



« Une chanson particulière pour le moment où l'éclaireur va recevoir son totem : c'est la dernière fois qu'on t'appelle comme cela + le prénom; la troupe reprend cela en cœur plusieurs fois avant de donner l'animal totem. »
Benoît, St-Laurent

► Timing : pas trop tard

Ne pas s'y prendre trop tard dans le choix du totem. Commencer seulement à réfléchir le matin du grand jour au choix du nom est sans doute casse-cou. C'est certainement avant le camp que les patrouilles doivent se mettre à réfléchir. Pour se donner toutes les chances de trouver le bon totem ! S'y prendre dans les temps donne aussi l'occasion d'associer toute la troupe au choix du totem.

► Possibilité de refuser son totem

Un totem, c'est un quelque chose qui doit faire plaisir. Donc si malheureusement, la troupe a choisi un totem dont l'éclaireur a horreur, il est logique qu'il puisse le refuser. Rappelons-nous l'objectif : aider à être bien dans sa peau et dans le groupe. A la troupe alors de re-réfléchir.



► Montrer l'animal totem

Il est très important de montrer l'animal totem à l'éclaireur : une photo, une fiche d'identité... Mais aussi lui donner des idées de livres, de référents où il pourra en savoir plus sur son totem.

« Expliquer le pourquoi du choix du totem : c'est très important. Cela va aussi montrer à l'éclaireur que la troupe s'est décarcassée pour lui, que le choix a été mûrement réfléchi. Bref, que les choses ne sont pas prises à la légère. »
Jérôme, Ans



3. Comment préparer la fête des totems ?

Cet animal totem que la troupe a choisi, il n'est pas remis n'importe comment. Pour montrer qu'elle compte sur lui, qu'elle est fière de le compter parmi ses membres, la troupe va construire et préparer un moment particulier en son honneur : la fête des totems.

Ce que tu vas découvrir dans ce chapitre pourrait te surprendre, être quelque peu différent de ta pratique. Sois curieux et lis jusqu'au bout pour te laisser interpeller !

► Trois éléments indispensables

- **un lieu** : un endroit magique, un endroit qui sort un peu de l'ordinaire car la fête des totems est un moment spécial. A repérer à l'avance bien sûr ! Soit la cérémonie va se dérouler dans l'endroit de camp, mais avec un aménagement particulier; soit en dehors de l'endroit de camp, dans un endroit propice et porteur de sens. Attention alors à la distance et aux possibilités d'accès pour amener du matos.



- **un décorum** : la fête des totems, c'est une ambiance particulière. Les décors, les déguisements, tout cela se prépare aussi. Choisir un thème, cela peut apporter un plus pour cette fête. Certaines

troupe optent pour la symbolique indienne... mais pas toutes. Le thème de camp est une autre piste. Sans jamais oublier que le décor doit être porteur de sens... et d'un sens positif pour tout le monde, en ce compris – et surtout même – pour les éclaireurs qui vont recevoir un totem.

- **une surprise** : pour garder tout son sel, la fête des totems doit rester une surprise. C'est donc important de garder le secret sur tout ce qui va se dérouler. Mais pas n'importe quel type de secret. Il ne faut pas prendre les éclaireurs pour des idiots. Ils savent bien que "quelque chose se passe lors du camp". Il serait également tout à fait suicidaire et totalement irresponsable de la part du staff de lancer des rumeurs entraînant crainte et peur. Que du contraire, il ne faut pas hésiter à informer les éclaireurs. De la surprise, de l'étonnement, oui ! De la peur, de la crainte, non !



► Qui doit prouver quoi ?

- A la fête des totems, l'éclaireur qui se fait totémiser "n'a rien à prouver". Il a participé régulièrement aux activités de la patrouille et



de la troupe depuis une petite année. Il a déjà montré ses qualités, tout ce qu'il pouvait apporter à la troupe.

- A la fête des totems, c'est la troupe qui va montrer au totémisé qu'elle le reconnaît et qu'elle a besoin de lui. C'est donc à la troupe "de faire ses preuves".

Comment ? En construisant une cérémonie exceptionnelle, où le totémisé sera au cœur de l'action.

- A la fête des totems, l'éclaireur qui reçoit son totem doit se dire : « *Bon sang, toutes mes copines et tous mes copains se sont vraiment décarcassés pour moi. Avec tout ce qu'ils ont imaginé et préparé rien que pour moi, c'est un signe fort : ils m'apprécient, je compte pour eux* ».

« Il est fondamental d'associer tous les éclaireurs à la construction de la cérémonie. »
Hugues, Libramont

« Un jeu pendant toute la journée, par groupe d'âges. Les jeunes éclaireurs sont donc en dehors du camp toute la journée, ce qui nous laisse temps et espace pour préparer la fête. Il s'agit de leur préparer une vraie et grande surprise. Ils sont en fait les seuls à jouer, mais ils ne s'en rendent pas compte car ils croisent assez régulièrement d'autres éclaireurs qui leur font croire qu'ils participent aussi au jeu. Alors que tout le reste de la troupe retrousse ses manches pour ce grand soir... »
Jérôme, Ans



« On réalise un fil d'Ariane "humain", c'est-à-dire que tous les membres de la troupe sont en quelque sorte le fil d'Ariane. Disséminés sur tout un parcours, ils appellent le jeune éclaireur par son prénom qui en bout de parcours arrive à l'endroit de la fête. »
Benoît, St-Laurent

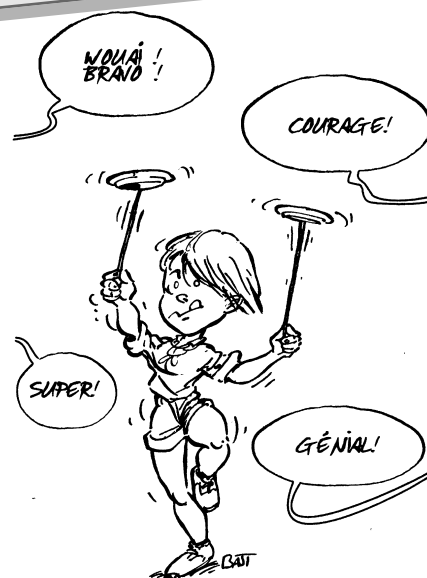
► Qu'est-ce qui lui ferait plaisir ?

Voilà la question basique à se poser pour préparer la totémisation d'un éclaireur : qu'est-ce qui lui ferait plaisir ? Chaque totémisation sera donc différente, vu que la fête va "coller" à l'éclaireur qui reçoit son totem.

Il vaut donc mieux s'y prendre tôt assez, car il y aura sans doute du matériel à préparer.

Le fil conducteur : comment va-t-on pouvoir lui montrer, lui prouver "qu'on est content qu'il soit là". Il s'agira donc de faire preuve d'imagination pour préparer une fête des totems au top.

C'est donc la troupe qui va bosser, retrousser ses manches pour construire une cérémonie exceptionnelle.



Comment changer les choses dans ma troupe ?

Dans la partie 7, tu trouveras des pistes pour élaborer des stratégies de changement dans ta troupe. Des conseils sur la manière de t'y prendre, sur comment faire bouger les choses. Page 31

► Un peu comme pour un anniversaire surprise

Pour présenter ce qu'est une fête des totems, on peut la comparer avec un anniversaire surprise. Tu ne sais pas très bien ce qui va arriver, ni où, ni quand cela va se produire.

Mais, tu es sûr d'une chose : des copines et des copains à toi se sont décarcassés pour te faire une surprise, pour préparer un chouette

moment à passer ensemble. Ils se sont creusés pour voir ce qui te ferait plaisir. Ils y ont mis du temps, du talent et du cœur pour te mitonner une fête extraordinaire.

Une totémisation, c'est cela. Avec en plus la remise d'un animal totem.



► Du point de vue de l'éducateur scout

Construire ensemble un cadeau

La pointe éducative à la troupe, c'est apprendre à construire avec d'autres. Voici donc une occasion unique de retrousser ses manches, et pour la bonne cause : apprendre à construire ensemble une cérémonie pour montrer toute la reconnaissance de la troupe.

Attention, on se situe bien dans un processus d'apprentissage. Les éclaireurs vont dès lors être le plus possible acteur dans ce projet mais le rôle du staff reste crucial : poser le cadre qui rendra cette construction possible ; puis épauler, soutenir, aider à construire.



Pédagogie de l'accueil

Quel type d'homme, de société voulons-nous contribuer à bâtir ? Quel est le fil rouge de notre animation à la troupe ? Que deviennent nos beaux principes d'ouverture, de tolérance, de respect quand on zoome sur ce volet précis de l'animation qu'est la totémisation ?

Tout d'un coup, nos belles paroles et ce pourquoi on se bat en général auraient disparu. Comme s'il y avait deux facettes à notre personnalité. Apprendre à accepter l'autre tel qu'il est, avec ses défauts et qualités constitue une de nos principales missions comme responsables éducatifs scouts. Tout le monde est d'accord sur le concept d'une fraternité mondiale entre tous les scouts, la militance pour la paix dans le monde, l'enrichissement par les différences mutuelles...

Et bien, que l'on mette en œuvre ces beaux principes concrètement ! L'outil totémisation, bien employé, est alors génial. "Avec tes défauts et tes qualités, nous t'accueillons et, surtout, sens-toi bien parmi nous."

Quant à ceux qui ne sont pas d'accord avec cela, qu'ils se lancent alors dans une révision de la Loi scout pour inclure des articles du style : le scout écrase et humilie les autres ; le scout veut être le premier...

Responsabilités pénales de l'animateur

Eh oui ! La loi pénale s'applique aussi dans les troupes et lors des totémisations. Sans vouloir tomber dans le "dramatique", il est cependant intéressant de rappeler certains principes ! Parcourons quelques articles pour mieux comprendre ce que cela signifie :

« Nul ne peut être soumis à la torture ni à des peines ou traitements inhumains ou dégradants. » (art. 3, convention européenne des droits de l'homme)

« Est coupable d'homicide ou de lésions involontaires, celui qui a causé le mal par défaut de prévoyance ou de précaution, mais sans intention d'attenter à la personne d'autrui. » (art. 418 du code pénal)

« Sera puni (...) quiconque ayant la garde d'un enfant âgé de moins de seize ans (...) aura négligé l'entretien de cet enfant (...) au point de compromettre sa santé. » (art. 420 bis du code pénal)

« Sera puni (...) celui qui s'abstient de venir en aide ou de procurer une aide à une personne exposée à un péril grave (...). » (art. 422 bis du code pénal)



► Faut-il faire peur ?

Non, non et encore non ! En plus des responsabilités pénales que cela engendre automatiquement dans le chef d'animateurs qui se lancent dans pareilles aventures (ou qui laissent consciemment ce genre de choses se commettre, ce qui revient finalement au même), il y a de gros risques pour le développement harmonieux de l'adolescent. De telles pratiques peuvent causer des dommages irréparables aux jeunes qui sont confiés au scoutisme, justement pour être soutenus dans leur processus de développement.

Dans la foulée, posons aussi qu'il n'est pas possible de réveiller un éveilleur pour sa totémisation.

Donc, ok pour un cadre imaginaire pour une fête des totems, mais un cadre propice qui va faire rêver, porteur de tout le sens de l'accueil mais pas de climat de peur.

► Refus des masques et autres

Un cadre, mais pas n'importe lequel.

Ainsi le port de certains masques, de certaines tenues donne parfois aux cérémonies des allures peu compatibles avec l'esprit du scoutisme. On est alors plus proche de la secte, style Ku Klux Klan ou autre.

Une bonne question : que penserait un extérieur qui ne sait rien de nous en nous voyant ? Ou encore : quels commentaires ferait l'émission Strip-Tease d'une telle cérémonie ? Est-ce que j'oserais inviter ma mère à cette fête ?



► Pourquoi obligatoirement la nuit ?

D'accord, la nuit contribue à la beauté du cadre, entretient l'imaginaire... mais soyons tout de même attentifs à quelques limites :

- La longueur des cérémonies peut poser problème : une moitié de troupe endormie ne fait pas tellement accueil.

- La journée du lendemain est alors un peu remise en question, est moins vivante.

Peut-être y a-t-il alors moyen de s'organiser autrement : commencer durant la journée, bonne gestion du timing...

Sans pourtant revoir la qualité de la cérémonie à la baisse (cf les trois éléments indispensables pour une fête des totems).



Une action commune pour tous les totémisés

« En plus de l'accueil personnalisé, tous les jeunes éclaireurs sont invités à vivre un grand moment ensemble. Par exemple : une descente en radeaux aux flambeaux, un parcours cuistax... Pas d'humiliation ni d'épreuve, juste le plaisir de vivre un truc unique pour laquelle toute la troupe s'est décarcassée pour le construire. »

Benoît, St-Laurent

► Quid du vocabulaire employé ?

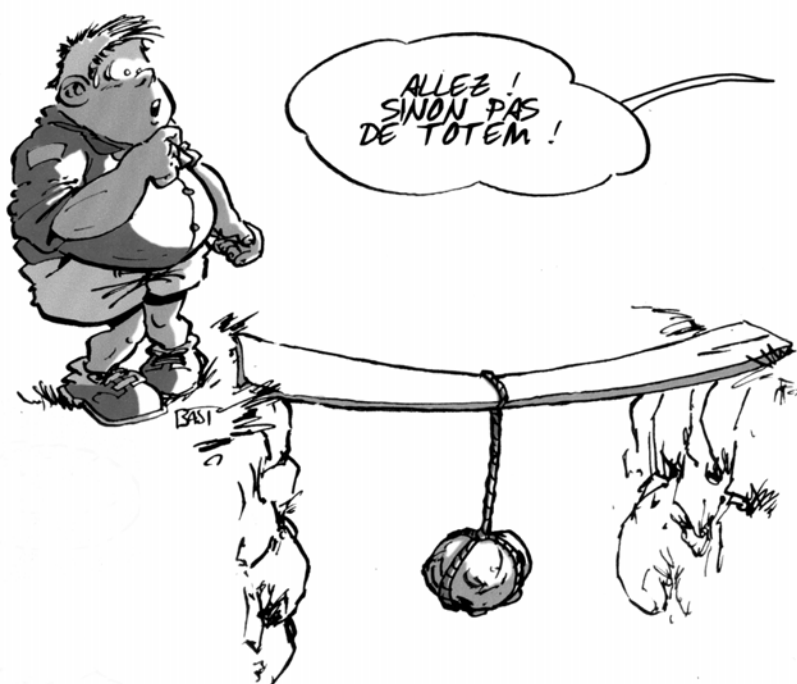
La plupart des troupes ont un vocabulaire spécifique. No problème si cela contribue au cadre imaginaire, que cela aide chacun à se plonger dans l'aventure.

Mais il faut oser se poser des questions par rapport à certaines terminologies employées et aux valeurs qui sont alors sous-entendues :

- Rabaisser les jeunes éclaireurs par des sobriquets du style : bleu, coyote... est-il bien compatible avec une fête de l'accueil ?

- Humilier quelqu'un, l'affubler d'un sobriquet ridicule... voire l'insulter n'ont rien à voir avec le scoutisme.

La fête des totems, c'est une cérémonie d'accueil. Inven-tions donc des mots, des expressions qui accueillent véritablement !





► Des épreuves... comme dans les tribus ?

Voilà un type d'argument souvent employé pour justifier tout (ou presque) dans la construction des cérémonies. Un petit recadrage s'impose donc.

Quand une tribu faisait passer ce genre de rites initiatiques à ses enfants, c'était pour en faire des hommes ! A l'époque, en effet, l'adolescence n'existe pas. On passe de suite du statut d'enfant à celui d'adulte. Et la tribu doit pouvoir compter sur un guerrier, un bon chasseur... bref sur quelqu'un qui sera utile à la tribu. Les épreuves – qui durent alors plus d'une nuit – ont pour but de "faire le tri" : seuls les membres rentables, qui ont fait leur preuve conti-

nueront donc à être membres de la tribu.

Le scoutisme (début 1900), lui, naît grosso modo en même temps que l'adolescence, c'est-à-dire une tranche de vie où l'on n'est plus enfant, sans posséder encore toutes les caractéristiques d'indépendance de l'adulte. Même si la maturité sexuelle, entre autres, est bien présente.

Ce qui nous ramène à la mission de responsable éducatif de l'animateur vis-à-vis de l'éclaireur : un adolescent qu'il s'agit d'aider à grandir. D'autant plus que la troupe entend vivre aussi en dehors de ces critères de rentabilité !

► Pourquoi des épreuves alors ?

D'où vient alors ce quasi omniprésent besoin de "faire passer des épreuves" ? Copie de pratiques étudiantes ? Manifestation d'un besoin d'autorité ? Reproduction de ce que l'on a toujours vu faire ? Difficulté d'imaginer autres choses ?

Ou alors, les totémisations sont un terrain d'aventures et de dépassement de soi. Mais, à entendre certains, c'est un peu comme si cette cérémonie était le seul réel moment où l'on vit quelque chose de grand et de fort à la troupe. Comme s'il était impossible d'animer – il s'agit bien de cela – des activités, des actions où "le caractère Mac Gyver ou Indiana Jones ou..." serait au centre du processus.

Résolument, l'invitation est

faite de bien séparer ces deux concepts :

- d'une part l'outil "fête des totems", qui est là pour marquer la reconnaissance, dans un processus d'accueil;

- d'autre part, tout le "champ de l'aventure à la troupe", vivre des aventures folles, se dépasser, maîtriser des techniques, des nœuds... tout un tas de choses passionnantes et fortes qui ont pleinement leur place dans l'animation de troupe. Mais comme le risque est grand de mélanger les genres et parfois de dérapier, vivons ce dépassement de soi en dehors de la fête des totems. Pour être encore plus clair : il y a plein de choses à créer, lancer, innover dans l'animation de troupe autour

du concept "Indiana Jones", "aventurier"... Lançons-nous dans cette voie, mais en dehors de la totémisation. Ce qui permettra en plus à toute la troupe, et aux patrouilles, de vivre ces moments intenses !



► Interview d'un Grand Sachem

Archie a rencontré, pour toi, Chamois, un grand sachem. Il nous fait part de son expérience. Dans sa troupe, on a en effet beaucoup réfléchi au sens de la totémisation.



Archie : Qu'est-ce qui est le plus important pour bien préparer une fête des totems ?

Chamois : Un climat d'accueil et de fête. C'est cela qui est le plus important pour moi. La fête des totems, c'est le moment qui "finalise" l'intégration d'un nouveau dans la troupe. Je me souviens avoir dû bien expliquer cela dans ma troupe : la totémisation, ce n'est pas faire passer des épreuves que l'éclaireur peut réussir ou rater.

A : Justement, c'est quoi alors ?

C : C'est tout le contraire. Cet éclaireur, il est avec nous depuis un an. C'est durant toutes les activités de l'année qu'il nous a prouvé ce qu'il valait. Donc je trouve bizarre de lui faire passer des épreuves. A la fête des totems, c'est toute la troupe qui construit une fête pour un des siens dont elle est particulièrement fière. Si tu veux, l'épreuve est plutôt pour la troupe. Serons-nous à la hauteur ?

Allons-nous pouvoir imaginer et préparer une cérémonie qui va "toucher le cœur" du jeune éclaireur ?

A : Comment préparez-vous cela ?

C : Il faut d'abord bien se renseigner. Il n'y a pas que les animateurs qui connaissent bien le jeune éclaireur, il y a les membres de sa patrouille, ses anciens animateurs Louveteaux. Il y aussi les autres jeunes éclaireurs. Pour moi, il n'y a pas de problème à les associer à la réflexion, car c'est souvent eux qui le connaissent le mieux !

Ce qu'on recherche, c'est ce qui fera plaisir à l'éclaireur en question. On construit une cérémonie rien que pour lui. C'est très personnalisé.

A : Qu'en pensent les éclaireurs ?

C : Ils sont "à fond" dans le système. C'est très stimulant et très créatif. Je trouve cela vraiment génial de les voir se décarcasser pour préparer des fêtes de totems au top. Cela a généré un climat de grand respect de chacun au sein de chaque patrouille et de la troupe. Chez nous, personne n'a peur des totémisations.

A : Un conseil pour les éclaireurs ?

C : Celui d'oser se lancer dans ce genre de fête des totems... qui cadre tout à fait avec la totémisation de Baden-Powell (fondateur du scoutisme). Moi, je me dis que quand tu es général britannique, que tu es donc un chef de guerre victorieux, et qu'une tribu pour t'honorer te remet un animal totem (ndlr : Impeesa, le loup qui ne dort jamais), ils ont certainement dû lui construire une cérémonie grandiose et pleine d'admiration et de respect. Ça, c'est la vraie tradition des totémisations.

► Recettes de chez nous



- ◇ Faire revenir un ou des nouveaux éclaireurs observés depuis quelques mois dans un climat d'accueil chaleureux.
- ◇ Prévoir nécessairement une bonne dose de respect et d'humour.
- ◇ Ajouter une pincée d'originalité.
- ◇ Servir avec un zeste de mystère (pour le fun) et un cadeau.

Le tout à déguster par tous (et surtout le nouveau totémisé) dans une ambiance de fête.

► Le signe de ton totem

Pour l'indiquer sur ton uniforme, plusieurs manières (au choix) sont possibles en fonction des habitudes de ta troupe :

- ◇ le graver sur ton ceinturon
- ◇ le broder en blanc sur le rabat de la poche droite de ta chemise
- ◇ porter le nœud au couleur de ton totem à l'épaule droite (voir tableau des couleurs dans ton Scout-pass)

Ce qui est très chouette aussi, c'est de peindre le totem de chaque membre de la patrouille sur sa chaise ou sur la table à sa place.



« Attention à la longueur des cérémonies. Et aussi à rendre les éclaireurs actifs, car rester trois ou quatre heures sans avoir rien à faire, c'est long pour des ados. D'où également des risques de dérive. Il faut leur donner l'occasion de dépenser positivement leur énergie, entre autres, en associant toute la troupe à la préparation ainsi qu'à l'animation de la fête. »
Benoît, St-Laurent

► Ça se prépare

Une totémisation, c'est comme un anniversaire, ça se prépare !

Comment veux-tu vraiment fêter l'anniversaire d'un copain sans prendre le temps de réfléchir à qui va faire quoi, quand, de quelle façon, pour que ce soit une réussite, pour lui et pour tous.

D'abord par un regard bienveillant et attentif de tous les patrouillards. Ce sont eux qui le connaissent le mieux. Mais bien sûr, l'aide du staff et des autres éclaireurs est indispensable : pour bien évaluer l'importance de cette présence nouvelle et pour préparer la fête qui marquera d'une façon inoubliable l'attribution du totem.

► Un chant

La troupe se réunit en cercle et entonne un chant en tournant. A la fin du chant, chacun se tourne les bras croisés en regardant le centre du cercle. Tour à tour, en soulevant ses bras croisés, chacun proclame son totem et son quali. Après que chacun ait parlé, on refait la danse.

La Danse des Totems

*Qu'ils sont beaux les totems
Du fils du hibou
Que nos braves sachems
Ont choisis pour nous.
Gravés dans une poutre
Au bord du Brahmapoutre
Ils nous sont passés outre
De chez les Hindous.
Et vous, et nous.*

Il est possible que ta troupe ait un chant légèrement différent car ces paroles se perdent presque dans la nuit des temps...



De question en question,
comment se retrouver dans ce cahier.

1. Le cahier des totems, un cadeau pour l'animateur

1. C'est quoi un totem ?

- Un cadeau, un symbole pour l'éclaireur (p.6)
- Un outil éducatif pour l'animateur (p.6)

3. Comment préparer la fête des totems ?

- Trois éléments indispensables (p.13)
- Qui doit prouver quoi ? (p.14)
- Qu'est-ce qui lui ferait plaisir ? (p.14)
- Un peu comme un anniversaire surprise (p.15)
- Du point de vue de l'éducateur scout (p.15)
- Faut-il faire peur ? (p.16)
- Refus des masques et autres (p.16)
- Pourquoi obligatoirement la nuit ? (p.17)
- Quid du vocabulaire employé ? (p.17)
- Des épreuves... comme dans les tribus (p.18)
- Pourquoi des épreuves alors ? (p.18)
- Recettes de chez nous (p.20)
- Le signe de ton totem (p.20)
- Ça se prépare (p.20)
- Un chant (p.20)
- Dix trucs pour rater la fête des totems (p.21)
- Épreuves, vous avez dit épreuves (p.21)
- Des exemples de construction de cérémonie (p.22)

2. Comment choisir un totem ?

- Qui va choisir ? (p.9)
- Propositions pour aider la troupe dans le choix du totem et du quali (p.9)
- Un totem... positif (p.11)
- Quelques pistes pour se poser des questions (p.11)
- Où trouver des références sur les animaux ? (p.11)
- Timing : pas trop tard (p.12)
- Possibilité de refuser son totem (p.12)
- Montrer l'animal totem (p.12)

6. Et qu'en disait BP ?

- Origines (p.30)
- Ce qu'il en reste (p.30)

7. Comment améliorer nos pratiques ?

- Stratégies de changement (p.31)
- Ne jamais oublier le CP (p.32)
- Pas de compromis (p.33)
- Ce que j'ai toujours vu faire = la norme (p.33)
- L'expérience de Milgram (p.34)

4. Quand organiser la fête des totems ?

- Mais quand est-ce possible ? (p.28)
- Un choix éducatif (p.28)

5. C'est quoi un quali ?

- Une qualité à mettre en avant (p.29)
- Employer le quali (p.29)
- Que penser des qualis à acquérir ? (p.29)

8. Et dans les autres sections ?

- En parler en unité (p.35)
- De la sacralisation du totem (p.35)
- Un rendez-vous particulier de la troupe (p.35)
- Jamais d'exception (p.35)

2. Des totems en Vrac...

Haflinger
Hémione
Kiang
Lama
Lusitano
Mustang
Okapi
Onagre
Palomino
Pinto
Poney
Pottok
Poulain
Shetland
Spiti
Tarpan
Vigogne
Welsh
Yearling

Gibbon
Gorille
Grivet
Guariba
Guereza
Loris
Mangabey
Marikina
Moustac
Muriqui
Olingo
Ouisiti
Saimiri
Sajou
Saki
Siamang
Sifaka
Tamarin
Vervet

Serval
Siamois
Tigre

blaireau...

Blaireau
Civette
Coati
Coendou
Fanaloka
Fouine
Furet
Grison
Hérisson
Hermine
Kinkajou
Linsang
Loutre
Maki
Mangouste
Mangue
Martre
Mouffette
Musang
Nandinie
Sewell
Suricate
Tamandua
Tamanoir
Tayra
Vison
Zibeline

rongeurs

Abrocome
Acouchi
Agouti
Allactaga
Almiqui
Bassaritis
Belette

Burunduk
Cabiai
Campagnol
Castor
Chikaree
Chinchilla
Chipmunk
Daman
Ecureuil
Fievel
Gerbille
Gerboise
Goundi
Hamster
Lapereau
Lapin
Lemming
Lerrot
Levraux
Lièvre
Mérione
Minnie
Musaraigne
Muscardin
Ondatra
Pika
Potoroo
Ragondin
Sarigue
Siciste
Souris
Souslik
Spalax
Taguan
Tamia
Tupaye
Xerus
Yapok

ours...

Baribal
Grizzly
Indri
Kangourou
Koala
Mara
Ourson
Panda
Petit panda
Wallaby
Wallerou
Wombat

chèvre...

Argali
Bharal
Bouquetin
Cabri
Chamois
Goral
Isard
Markhor
Mérinos
Mouflon
Serow

lézard

Alligator
Anolis
Caouanne
Gecko
Lézard
Rainette
Salamandre

insectes

Abeille
Cigale
Coccinelle

Criquet
Fourmi
Grillon
Kallima
Libellule
Luciole
Machaon
Morio
Mouche
Moustique
Phalène
Tircis

poissons

Ablette
Barbeau
Beluga
Dauphins
Epinoche
Gourami
Guppy
Jubarte
Narval
Otarie
Sousa

oiseaux classiques

Acanthiza
Agapornis
Alouette
Amarante
Ara
Aracari
Artamie
Bartavelle
Bengali
Bergeronnette
Bouvreuil
Bruant

Caille
Calao
Calliope
Canari
Chardonneret
Choucas
Colibri
Coliou
Colombe
Cotinga
Fauvette
Foudi
Geai
Glareole
Grive
Hirondelle
Kiwi
Kookaburra
Lori
Loriot
Loriquet
Mainate
Marouette
Mésange
Minivet
Moineau
Niverolle
Oriole
Outarde
Padda
Perdrix
Piculet
Pinson
Pivert
Quetzal
Ramier
Roitelet
Rorolier
Rossignol
Rousserolle
Salangane
Sanderling

Sifilet
Sirli
Sittelle
Sizerin
Souimanga
Sterne
Sylvette
Tangara
Tarin
Tinamou
Tisserin
Toucan
Touraco
Tourterelle
Traquet
Vanneau

rapaces

Aigle
Balbuzard
Busard
Chevechette
Chouette
Circaète
Epervier
Faucon

Gerfaut
Gypaète
Harfang
Milan
Shikra

oiseaux d'eau

Albatros
Anhinga
Becasseau
Bihoreau
Casarca
Chauna
Colvert
Cormoran
Cygne
Foulque
Fuligule
Goeland
Gorfou
Grebe
Guillemot
Harelde
Harle

Jacana
Kamichi
Milouin
Milouinan
Mouette
Pelican
Petrel
Pingouin
Sarcelle
Tadorne

échassiers

Agami
Aigrette
Avocette
Cariama
Casar
Cigogne
Courlis
Héron
Ibis
Jabiru
Maguari
Nandou



3. Des qualis aussi...

3.14

7

101

mai-68

100 000 volts

1000 watts

35° à l'ombre

4X4

A bras ouverts

A ciel ouvert

A cœur joie

A cœur ouvert

A Contre-courant

A Fleur De Peau

A fond la caisse

A fond les manettes

A l'affût

A l'assaut !

A la bonne franquette

A la carte

A la loupe

A la ruche

A la source

A la tâche

A la une

A l'affût

A l'écoute

A l'ouvrage

A ma guise

A mon rythme

A pas comptés

A pas feutrés

A Pile Ou Face

A pleines dents

A quatre épingles

A réaction

A ressorts

A Retardement

A Son Aise

A son poste

A son rythme

A toi l'antenne

A tombeau ouvert

A ton poste

A tout casser

A toute vapeur

A travers tout

A vos marques

A vos souhaits

A vot'service

A vous l'antenne

Abracadabra

Absolu

AC/DC

Académique

Accolade

Accordéon

Accroche cœur

Acier trempé

Acte 1, scène 1

Adroit

Aérien

Affectueux

Agence tout risque

Agenda

Agent secret

Aile De Papillon

Aimable

Ainsi soit-il

Albert Einstein

Alizée

Allègre

Allegretto

Allegro

Allez-y

Allo allo fusée lunaire, ici la

Terre, m'entendez-vous ?

Allo j'écoute

Allumettes américaines

Alpha oméga

Alpiniste

Alternatif

Ambitieux

Ami de tous

Amical

Amnesty International

Amphibie

Amusant

Apollo 13

Après la pluie le beau

temps

Arc-en-ciel

Architecte

Arlequin

Around alone

Article 3

Article 7

Artiste

Assurance tous risques

Astuce

Athlète

Atlantide

Atlantis

Atout cœur

Attache-trombone

Attentif

Attentionné

Au beau fixe

Au bout de mes rêves

Au fil de l'eau

Au galop

Au grand jour

Au gré du vent

Au large

Au pays des merveilles

Au petit bonheur

Au quart de tour

Auberge espagnole

Audacieux

Aurore

Aurore boréale

Autonome

Aux 4 vents

Aux aguets

Aux innocents les mains

pleines

Aux mille couleurs

Aux mille visages

Aux Quatre Saisons

Aux ressources cachées

Avalanche

Avec brio

Avec doigté

Avec finesse

Avec le sourire

Avec talents

Avocats sans frontières

Avizmut

Azur

B abouchka

Baiser volé

Bal costumé

Balancoire

Balle de match

Balle magique

Baromètre

Bataille de Reischaffen

Beau fixe

Belle humeur

Belle île en mer

Bienveillant

Bignou

Bip Bip

Bisounours

Bivouac

Black and white

Black Beauty

Black Jack

Bleu azur

Bloc notes

Bobsleigh

Bohème

Boîte à idées

Boîte à malices

Boîte à musique

Boîte à sketch

Boîte à surprises

Boîte à trésor

Boite aux lettres

Bon côté

Bon vivant

Booster

Bouchon de champagne

Boule de cristal

Boule de flipper

Boule de neige

Boulet de canon

Boulier compteur

Boussole

Boute en train

Bouton d'or

Bras ouverts

Brasero

Bravo

Bricoleur

Brin De Paille

Brise glace

Brise lames

Brise le cap

Brûle les planches

Brume du matin

Bugs Bunny

Buisson ardent

Bulle de savon

By night

C'est dingue !

C'est tellement simple !

Ca ira

Ca me suffit

Café noir

Caliméro

Calme

Calvin et Hobbes

Camel trophy

Caméléon

Canif suisse

Cap au nord

Cap au sud

Cap Canaveral

Carnaval

Carnaval de Rio

Carpe diem

Carte aux trésors

Cartes sur table

Carton plein

Casanier

Casanova

Cascade

Cascade des montagnes

Casse-tête Chinois

Casse-toi je t'aime

Castagnette

Cataplasme

Caterpillar

Caustique

Caviar

Ceci n'est pas une pipe

Cendrillon

Cent mille volts

Cent pour cent

Centre avant

Certifié conforme

C'est beau la vie

C'est un beau roman

Champagne

Chante pour nous

Chantecler

Chapeau bas

Chaque chose à sa place

Chardon ardent

Charme de serpents

Chaud devant !

Chef d'orchestre

Chevalier ardent

Chi va piano va sano

Chiche !

Chpops

Chronomètre

Ciel ouvert

Circonspect

Cirocco

Cirque ambulant

Cité perdue

Cités d'or

Citius altius fortius

Clair de lune

Claire fontaine

Claire joie

Clarinette

Clé de contact

Clé de sol

Clé des champs

Click Clack

Clin d'oeil

Club Med

Coca-cola

Cocoon

Cœur à l'ouvrage

Cœur à vif

Cœur de lion

Cœur de sable

Cœur d'or

Cœur en fête

Cœur sur la main

Coffre-fort

Columbia

Comedia dell'arte

Comédien

Comique

Comme Ca M'Arrange

Comme chez soi

Comme dans un livre

Comme il me plaît

Comme L'Eclair

Comme les Rois mages en

Galilée...

Compagnon bâtisseur

Compétent

Complet

Compréhensif

Confetti

Confiant

Confidente

Connais-toi toi-même

Conscient

Consciencieux

Constant

Contrat de confiance

Contrôle radar

Cool

Corde de violon

Corne de brume

Costa del sol

Coucou c'est moi

Coup de vent

Courageux

Courant alternatif

Jean qui rit et Jean qui pleure
Jeu d'approche
Jeu de piste
Jiminy Cricket
Joker
Joli coeur
Jouette
Jovial
Joyeux
Jusqu'au bout
Justicier
J'y tiens

Kaleidoscope
Kiddy Bull
Kinder surprise
Kleenex
Kodak

L'air de rien
La fureur de vivre
La main à la pâte
La vida loca
La vie en rose
La vie est belle
La vie est nulle sans bulles
La vie est un long fleuve tranquille
La vita e bella
Là-bas
Laborieux
Labyrinthe
L'air de rien
Lampe tempête
Larguez les amarres !
Lazer
Le ciel est bleu
Le vent me pousse
Les copains d'abord
Les hommes savent pour-quoi
Les yeux dans les yeux
Let it be
Let's go
Lettres persanes
L'heure c'est l'heure
Libre
Longue vue
Loyal
Luna piena
Lunettes de soleil

Nail
Narquois
Naturel
Ne m'oubliez pas
Nébulreuse d'Andromède
Neil Armstrong
Nénuphar
Never give up
Niagara
No problem
No stress
Nobel de la paix
Noël blanc
Nœud de capucin
Nœud de carrick
Nœud de chaise
Nœud de huit
Nœud plat
Noir et blanc
Non stop

Oasis
Oblatif
Observateur
Oeil à tout
Oeil de lynx
Oeil ouvert
Off-road
OK
Ombres chinoises
Omnibus
On y va
One man show
One more time
Opaline
Opinel n°8
Opiniâtre
Optimiste
Orangina
Ordinateur
Ordonné
Othello
Other side
Oufiti !
Oui, d'accord
Oui, mais
Ouvre l'oeil

Mac Gyver
Macédoine de fruits
Magicien
Mag-lite
Main à la pâte
Main à tout
Main dans la main
Main tendues
Maître des mots
Malicieux
Manager
Manches relevées
Marché de Noël
Me voici
Méfiez-vous du chat qui dort
Même pas peur
Mémento
Mène ta barque
Menestrel
Meneur d'hommes
Mère Thérésa
Méridionnal
Méritant
Merlin l'enchanteur
Météo
Méticuleux
Métronome
Microscope

Midas
Mikado
Militant
Milk-shake vanille
Mille et une nuits
Mille facettes
Mine de rien
Mine d'or
Minutieux
Miroir de poche
Miroir, mon beau miroir
Mistral
Mistral gagnant
Moderato
Modeste
Moët et Chandon
Mondial assistance
Mot de passe
Mouchoir de poche
Moustique
Muezzin
Muppet show
Musette ouverte
Musicien
Musique de chambre
Musique de nuit
Mutin

Par tous les temps
Par tous les vents
Par tous temps
Paratonnerre
Parce que je le vaux bien
Paré à virer
Pari tenu
Pas à pas
Pas de problème
Pas vu pas pris
Passe La Quatrième
Passe murailles
Passe-partout
Passionné
Patience, patience, patience
dans l'azur, tout atome de
silence est la chance d'un
fruit mur
Patient
Patte blanche
Patte de velours
Peace and love
Pêcheur De Lune
Pépîte d'or
Pepsi
Perce la brume
Perce-neige
Performant
Périmètre contrôlé
Perle fine
Perrier c'est fou
Persévérant
Personnal Computer
Personnel
Perspicace
Peter Pan
Pétillant
Petit bonheur
Petit copain
Petit frère
Petit nuage
Petit Poucet
Petit Prince
Petit tonnerre
Petit volcan
Petite gazette
Petite sœur
Petites annonces
Phare
Philanthrope
Philosophe
Pianissimo
Picolo
Pierre brute
Pierre de lune
Pierre précieuse
Pile ou face
Pilote
Pipeau
Pirlouit
Place Vendôme
Plante ton piolet
Plein d'entrain
Plein feu
Plein jour
Plein soleil
Plein sud
Plein vent
Plein vol
Plume au vent
Plume d'aigle
Plus vite, plus haut, plus fort
Point à la ligne
Point d'interrogation
Point du jour
Point sur les i
Poker d'as
Pomme de pin
Ponctuel
Pondéré
Pop corn
Porte ouverte
Positif
Potier
Pouet, Pouet, Me Voilà
Poupées russes
Pour la galerie

Pacifique
Pain d'épices
Palette du peintre
Par à-coups
Par monts et par vaux

Pour l'amour du risque
Premier de cordée
Prend le cap
Prend son luth
Près des autres
Prévoyant
Primesautier
Prince noir
Printanier
Printemps
Propriété privée
Provençal
Providentiel
Prudent
Public Relation
Pugnace

Quand la musique
est bonne
Quatre saisons
Que ta volonté soit faite
Question de confiance
Qui m'aime me suive
Qui s'y frotte s'y pique
Qu'il fait bon vivre
Quiproquo
Quo vadis
Quoi de neuf, docteur ?

Radar
Rassurant
Rayon de lune
Rayon de miel
Rayon de soleil
Rayonnant
Rayons X
Ready
Réaliste
Red bull
Réfléchi
Refrain
Refuge
Réglo
Régulier
Réjoui
Relax
Relex
Relire
Remonte le courant
Reporter
Réservé
Résistant
Résolu
Responsable
Resto du cœur
Révélateur
Rêveur
Révoltez-vous !
Rien dans les mains, rien
dans les poches
Rigolo
Rigoureux
Risquer tout
Riviera
Rivière de cristal
Robuste
Roi de la jungle
Romanesque
Romantique
Rose des sables
Rose des vents
Roseau dans le vent
Rosée du matin
Rosier sauvage
Roulez jeunesse
Route de nuit
Rubrique à brac
Ruisseau des bois
Rusé
Rustine

Sac à malice
Salade folle
Saltimbanque
Sans ampli
Sans artifice
Sans blague !
Sans Bulle
Sans compter
Sans détour
Sans façon
Sans frein
Sans freins
Sans frontières
Sans idée fixe
Sans les mains
Sans limites
Sans masque
Sans pépins
Sans prétention
Sans relâche
Sans repos
Sans soucis
Sans tam tam
Sans tambours ni trom-
pettes
Satellite
Saute la barrière
Saveur du soir
Savoir-faire
Schweppes
Schweppes pamplemousse
Schweppes tonic
Science fiction
Scintillant
Scout toujours
Secouriste
Secret
Secrétaire
Séducteur
Self service
Semi-direct
Semper adsum
Sensible
Serein
Serviable
Service 100
Services secrets
Sésame ouvre-toi
Si je veux je peux
Sic transit gloria mundi
Sirocco
Sociable
Soleil de minuit
Soleil levant
Solstice d'été
SOS
Soufflant
Source cachée
Source vive
Souriant
Sourire au lèvres
Sourire en coin
Sourire malicieux
Souris
Sous contrôle
Sous la rosée
Sous licence
Sous-bois
Spectacle permanent
Speedy
Speedy Gonzalez
Spirou
Spongieuse
Spontané
Spoutnik
Stand by me
Star ce soir
Step by step
Stradivarius
Stratosphère
Sttella
Sucre d'orge
Sucré salé
Superman
Supernova

Supersonique
Sûr de lui
Sur les ondes
Sur mesure
Surprenant
Survitaminé
Sweet home
Sympa
Systématique
Système D

T.D.I.
Tac Au Tac
Taciturne
Tambour battant
Tambour major
Taquin
Teletubbies
Temple du mystère
Ten fais pas, ça ira
Tenace
Tenir la flamme
Tentons le coup
Tequila boom boom
Terre à terre
Terre d'argile
Tête De Bois
Tête Folle
Tête folle et cœur d'or
Tête Folle Et Coeur D'Or
TGV
Thé à la menthe
The original
The very best of
The world is not enough
Tic tac
Tic tac boom
Tiens bon
Tiens bon la vague
Tient le cap
Timide
Tip top
Tiroir secret
Toi d'abord
Toi-même
Tolérant
Tom et Jerry
Tom Sawyer
Tonique
Top secret
Torrent des neiges
Tortue géniale
Touche à tout
Toujours là
Toujours oui
Toujours plus
Toujours plus loin
Toujours prêt
Tourbillon
Tourning secours
Tournée générale
Tournesol
Tous azimuts
Tous freins lâchés
Tout à cœur
Tout à fond
Tout à tous
Tout Azimut
Tout Baigne
Tout de go
Tout en ordre
Tout est dit
Tout feu tout flamme
Tout le monde il est beau
Tout ou rien
Tout sourire
Tout terrain
Tout utile
Tout va bien
Toutes voiles dehors
Trace le sillon
Traction avant
Train d'enfer
Trait d'union
Tramontane

Tranquille
Transatlantique
Trivial Pursuit
Trois vitesses
Troubadour
Trouve tout
Trucs et astuces
Trucs et ficelles
Tu quoque fili mi
Tutti quanti
Twister

Ubiquiste
Un clou qui dépasse
Un pas après l'autre
Un peu de tout
Une chose après l'autre
Universel
Utile

Va de l'avant
Valeureux
Vas-y
Vas-y mollo
Vent dans les voiles
Vent Debout
Vent d'est, vent d'ouest
Vent du sud
Vers les cimes
Vestige d'un jour
Vésuve
Vif argent
Vif d'esprit
Vigoureux
Virtuose
Vive la vie
V'la l'bon vent
Vogue la galère
Voile de Fonte
Volcanique
Volcano
Volontaire
Vouloir c'est pouvoir

Wagon-restaurant
Waterproof
White-spirit
Woodstock
Xylophone

Y'a pas de lézard
Y'a d'la joie
You know what, I'm happy
You've got a mail
Yo-yo

Zen
Zéphir
Zig-zag
Zip

4. Check-list pour réflexion en staff

Voici quelques pistes pour préparer ce grand moment.
Des questions ouvertes pour lancer le débat en staff ou en conseil d'unité.

Totémisation ou fête des totems ?

Simple querelle de mots ou divergence de fond ? Discours lénifiant des formateurs ? Au-delà du rite, quelle est la signification du point de vue de l'éducateur scout ?

Qui doit prouver quoi à qui ?

Est-ce à l'éclaireur de montrer qu'il sait faire ou qu'il connaît quelque chose ? Est-ce à la troupe de prouver quelque chose ? Autrement dit, à quoi cela sert-il ?

Qu'est-ce qui lui ferait plaisir ?

Comment construire une cérémonie ciblée sur les attentes de l'éclaireur ? Mais faut-il se décarcasser pour lui faire plaisir ? Comment montrer à quelqu'un qu'on a de l'estime pour lui ?

Pourquoi obligatoirement de nuit ?

OK pour l'ambiance, le cadre de la nuit mais de là à constater une moitié de troupe endormie en fin de cérémonie... ! Un équilibre à trouver donc.

Quand donner un totem ?

Après la première réunion ou au dernier camp ? Mais à quoi cela sert ? Si aboutissement d'un parcours du combattant, sert-il alors aux seuls méritants ! Si moyen pour aider à trouver pleinement sa place, alors sans trop tarder !

Qui choisit le totem ?

Choix réservé au staff ou construction collective par ceux qui le connaissent le mieux ? Et pourquoi ne pas demander leur avis aux autres non totémisés - du même âge et souvent le connaissant très bien ?

Comment choisir ?

En dernière minute ? En disposant d'une bibliothèque ? En proposant à chaque patrouille d'y réfléchir avant le camp ? Pour blesser ou pour souligner le positif ?

Quel climat ?

D'une manière plus générale, comment se passe la première année d'un éclaireur à la troupe ? Quelle place lui est faite ? Fonction de "chef copeaux" ou... ?

Pourquoi le secret ?

Un certain mystère pour aider au caractère grandiose de la cérémonie ou à un climat de peur ? Comment ce secret est-il vécu par l'éclaireur ?

Cohérence entre moyens et objectifs ?

Savoir ce que l'on veut faire est la première étape. Ensuite agir : les moyens mis en œuvre sont-ils à 100% cohérents avec mon objectif ? Sinon : action !

Savoir pourquoi, c'est à moitié savoir comment !



Canidés

Afghan
Airedale
Akita
Barzoi
Basenji
Basset
Bichon
Bobtail
Bouvier
Boxer
Braque
Briard
Caberu
Caniche
Chihuahua
Chow chow
Cocker
Colley
Corsac
Coyote
Dalmatien
Dandie Dinmont
Danois
Dhôle
Dingo
Doberman
Epagneul
Fennec
Fox
Galgo

Greyhound

Griffon
Hovawart
Husky
Isatis
Komondor
Labrador
Laika
Lévrier
Loulou
Loup
Lycaon
Malamute
Pekinois
Pinscher
Pointer
Puli
Renard
Renardeau
Saluki
Samoyede
Schnauzer
Setter
Shiba
Shih-tzu
Sloughi
Spitz
Teckel
Viverrin
Whippet
Yorkshire
Zorro

Cervidés

Addax
Algazelle
Antilope Rouanne
Barasingha
Beira
Beisa
Biche
Blesbok
Bongo
Bontebok
Bubale
Cariacou
Caribou
Cerf
Chevreuil
Chinkara
Chiru
Chital
Chousingha
Cobe
Daguet
Daim
Dama
Damallisque
Dibatag
Dik dik
Dorcas
Elan
Eland
Elephant

Faon
Gazelle
Gemsbok
Gerenuk
Girafe
Gnou
Grysbok
Guib
Huemul
Ibex
Impala
Kantjil
Koudou
Mazama
Muntjac
Nagor
Nyala
Orix
Ourebi
Pallas
Pronghorn
Pudu
Redunca
Renne
Rhebok
Saiga
Sambar
Sika
Sitatunga
Springbok
Steenbok
Suni
Thamin
Wapiti

cheva
Alezan
Alpaga
Appaloosa
Chameau
Guanaco

► Dix trucs pour rater la fête des totems

- ◇ oublier de préparer les choses à l'avance et donc tout improviser en dernière minute
- ◇ choisir un nom d'animal pour se moquer, c'est tellement plus marrant
- ◇ organiser une fête des totems pour que seuls ceux déjà totémisés s'amusent
- ◇ imposer des épreuves qui sont dévalorisantes
- ◇ attendre le quatrième camp pour donner le totem
- ◇ opter pour un lieu banal, sans rien de particulier
- ◇ gagner du temps en se passant de décorum, de cadre symbolique
- ◇ décider que seuls les CP préparent la fête des totems
- ◇ attribuer le totem par tirage au sort
- ◇ construire la fête en se basant sur tout ce que l'éclaireur n'aime pas



► Rôle du maître de cérémonie

*Le maître de cérémonie est là pour piloter et dynamiser l'animation de la fête.
Quelques-unes de ses missions :*

- timing : doit veiller au bon déroulement chronologique des choses, pour éviter entre autres de trop grandes pertes de temps (qui mises bout à bout peuvent représenter pas mal de temps)
 - prise de parole : distribuer la parole en fonction des missions, éviter que tout le monde parle en même temps, donner le bâton de parole y compris aux plus timides
 - ambiance, décor : par son attitude, sa motivation, le maître de cérémonie va faire beaucoup pour que toute l'assemblée baigne dans le thème choisi
 - un climat d'accueil : son rôle fondamental, garantir que chacun sera respecté et reconnu pour que cette fête garde tout son sens
- Hugues, Libramont

► Epreuves, vous avez dit épreuves ?

On peut aussi se poser des questions sur la pertinence de faire passer des épreuves dont on sait d'avance que, quel que soit le résultat, l'éclaireur aura de toutes façons son totem.

Ou alors c'est que chez toi, l'éclaireur peut rater ses épreuves ? Epreuves qui sont par ailleurs décidées par la troupe pour lui et donc l'échec signifie la non intégration.

Quel sens derrière tout cela ?

Et quelle utilité de parler d'épreuve si tout le monde réussit ?

► Des exemples de construction de cérémonie

La fête des totems de Kévin : veillée surprise

- Un grand jeu commence à 15h. Pierre et les 5 autres éclaireurs sont les seuls à croire que c'est "vraiment" un jeu. Le jeu contient, dans la mesure du possible, les différentes activités scoutées préférées des 6 éclaireurs. Une piste à un moment par exemple.
- Le jeu est entrecoupé d'un repas trappeur : un feu et des saucisses, du pain fait maison, des oranges sucrées et des bananes au chocolat cuites à la braise, des marshmallows...
- On s'arrange pour que le jeu devienne individuel et que les 6 éclaireurs partent seuls jusqu'à l'endroit de fête, via un chemin assez long. Les autres éclaireurs vont se rendre à ce même endroit avant eux.



- Ils arrivent et sont donc attendus. Un feu crépite, leur place est réservée parmi les autres éclaireurs.

- Un animateur explique ce moment. Il dit que le jeu avait été fait sur mesure pour les 6 éclaireurs en pointant les différentes activités.

- Une veillée classique commence. Elle est composée de chants et de jeux, de telle sorte que chacun des 6 éclaireurs

est mis en évidence deux fois. L'animateur de la veillée fait entonner un banc ou un cri pour l'éclaireur en question. On interprète

Kévin est un des 6 éclaireurs qui vont recevoir leur totem cette année. Kévin a 13 ans, il est un solitaire et débrouillard. Il dit n'avoir rien à foutre de l'autorité et ça se voit quelquefois. Il est bien portant et plutôt grand pour son âge.

Ses goûts :

- plat préféré : les pâtes avec beaucoup de sauce
- Musique préférée : Radiohead et Pink Floyd
- hobby : le théâtre (*one man show*)
- cours préféré : français
- activité scoutée favorite : la cartographie et les jeux de pistes

une chanson de Radiohead pour Kévin et il y a un jeu qui consiste en une course de dégustation de 3m de spaghettis mis bout à bout.

- La veillée prend fin par une chanson scoutée bien connue dont les paroles ont été changées pour faire intervenir les 6 éclaireurs (la fête sera belle (3x)... pour nos nouveaux éclai, sur l'air de "ma belle gazelle"). Tous les autres éclaireurs forment une chorale puis 6 plus vieux éclaireurs ou animateurs font un petit speech présentant les qualités d'un nouvel éclaireur ainsi qu'une anecdote. Chaque éclaireur reçoit un paquet cadeau après le speech le concernant.
- Les animateurs les invitent à ouvrir leur paquet et découvrir ainsi leur totem et leur quali avec une petite carte signée de chacun. La carte précise notamment les raisons du choix.

Les éclaireurs peuvent éventuellement dire quelques mots puis... place à la danse des totems.

En résumé

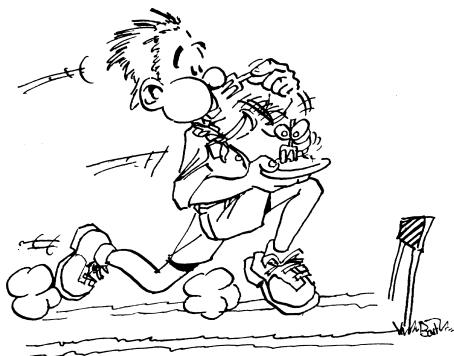
Un jeu pour les éloigner et les surprendre
Un repas scouto-scout
Une veillée avec speeches

La fête des totems de Julie : joyeuse entrée et défis

- Les deuxième et troisième jours de camp, deux jeux sont préparés à l'intention de Julie et Thomas.

- Pour marquer sa joie d'être souvent en groupe, le jeu pour Julie consiste en une sorte de stratégo second degré où elle devra réunir tous les éclaireurs. Chaque éclaireur est d'abord isolé et reçoit une carte allant de Robinson "je suis tout seul" à Mickey "je t'aime beaucoup et soyons amis" (très second degré donc).

- Au fur et à mesure du jeu, soit les éclaireurs sont seuls, soit ils sont dans le groupe constitué par Julie. Si Julie (ou quelqu'un de son groupe) touche un éclaireur isolé et si elle a une carte plus élevée, l'éclaireur fait partie de son groupe et porte un signe distinctif. Les gens de son groupe peuvent redevenir isolés s'ils sont touchés par un isolé plus fort qu'eux. De nouvelles cartes peuvent être obtenues via un camp tenu par les animateurs. On peut évidemment compliquer les règles.



- Le jeu s'achève quand Julie a rassemblé toute la troupe. On la félicite, en lui apprenant que ce jeu était fait pour elle, pour sa fête des totems.

- Le jeu du lendemain est pour Thomas.

- En fin de journée, on propose alors à Julie et Thomas de relever un défi pour le lendemain. Julie peut choisir entre préparer un décor style Mac Do pour l'intendance, réaliser un exploit sportif comme battre son record au 1500m, cuisiner un super repas pour le lendemain midi ou préparer une courte émission télé à présenter demain genre télématin.

- Les deux défis sont réalisés le lendemain matin ou midi.

Âgée déjà de 14 ans, Julie vient de rejoindre la troupe. Elle est timide mais super motivée. Elle est sans cesse en groupe. Que ce soit à l'école ou chez les Scouts, elle adore se retrouver avec des garçons et filles de son âge. Ces amis la disent à l'écoute et compréhensive. Sa chambre est toujours en désordre, comme son sac à dos d'ailleurs.

Elle est assez grande et fine, brune avec de longs cheveux bouclés.

La troupe est assez peu nombreuse et cette année, Julie et Thomas sont les seuls nouveaux.

Ses goûts :

- plat préféré : Quick et Mac Do

- musique préférée : musique française en général : Zazie, Souchon, Maurane...

- hobby : la TV mais surtout les sorties entre copains

- cours préféré : éducation physique

- activité scout favorite : cuisiner et toutes les activités en patrouille.

- L'après-midi est réservée à la cérémonie proprement dite. Julie et Thomas sont invités à faire une joyeuse entrée dans les différents endroits du camp. Il sont ensuite installés sur un banc d'honneur et s'ensuit une série de petits défis sportifs ou intellectuels, présentés par un ou plusieurs éclaireurs (prise crocodile pour Julie et Jaguarundi contre Thomas et Setter ou quizz scout entre Julie, Thomas un autre éclaireur et un animateur).

- La fête se termine par la remise des totems sous forme d'un dernier défi. Un animateur leur explique les raisons du choix du totem et quali puis propose à Julie d'aller ranger sa tente car son totem et son quali se trouvent quelque part dans son éternel désordre. Elle doit donc tout trier pour chercher un dessin se trouvant dans une chaussette qui traîne. Thomas a un autre défi en même temps.

Ronde des totems et voilà.



En résumé

Deux fêtes étalées sur trois jours

Un défi de taille

Une après-midi d'accueil

La fête des totems d'Aïcha : pas la trouille en patrouille

- Un grand jeu est organisé toute la journée. Les animateurs précisent qu'il s'agit d'un jeu entre les patrouilles style *age of empire* (ou *spin city* ou...) grande nature. Chaque patrouille est une tribu et doit s'étendre. Elle doit construire un village, des réserves, des cultures, des bateaux...

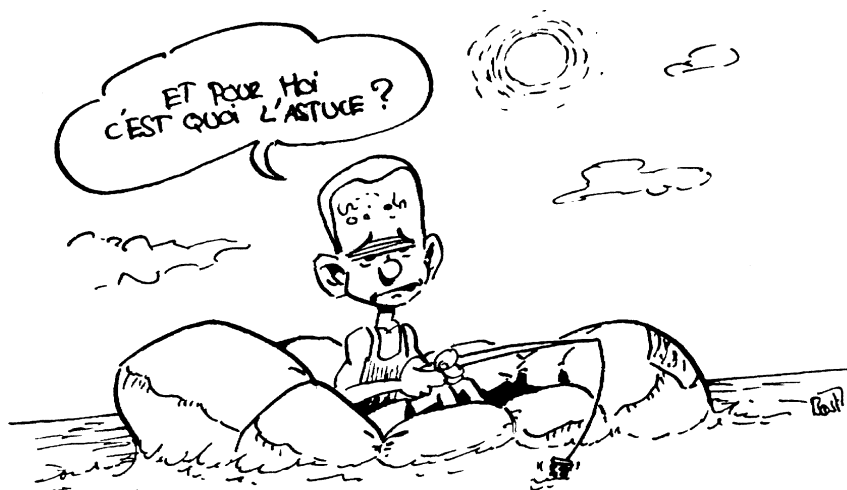
- Le repas est inclus dans le jeu et ne peut avoir lieu que si les installations du village sont suffisantes; de plus, les réserves obtenues pendant le jeu sont concrètement représentées par les ingrédients de leur repas de midi. Il s'agit de poulet, purée et compote pour la patrouille d'Aïcha, d'autres aliments pour les autres patrouilles, en fonction des goûts des nouveaux éclaireurs.

- Un des buts du jeu est que chaque tribu possède ses 10 objets sacrés. Ceux-ci sont codés et une fois obtenus, la patrouille s'arrange pour que Aïcha trouve la signification.

Une particularité dans la troupe de Aïcha : chaque patrouille compte exactement un nouvel éclaireur. Aïcha est dans la troupe des éperviers. Elle se dit rebelle et l'est modérément. Elle est très complexée et l'assume parfois mal. Elle a beaucoup d'envies et de rêves. Elle a une taille moyenne et a un look sportif.

Ses goûts :

- plat préféré : poulet, purée, compote
- musique préférée : le raï et le hip hop
- hobby : la danse (de hip hop justement)
- cours préféré : les cours de langue et l'anglais en particulier
- activité scout favorite : les grands jeux.



- Surprise ! Il s'agit d'une explication du vrai but du jeu (lui donner un totem), de son totem, de son quali, de l'énumération de ses caractéristiques, d'explications du choix, d'un mot de félicitation et de bienvenue. On lui explique alors le pourquoi du repas de midi.

- Chaque patrouille lui montre qu'elle a préparé, à l'insu des nouveaux éclaireurs, une action spécialement pour eux. La patrouille d'Aïcha sait qu'elle rêve de voyage et l'a symbolisée par un parcours Hébert mondial : traverser un pont de singe du Mont blanc à l'Everest, ramper à la recherche d'eau dans le Sahara, marcher en équilibre sur la grande Muraille, faire du saut-de-mouton sur les buildings américains et slalomer dans la forêt tropicale. Toute sa patrouille le fait avec elle.

- Les patrouilles préparent ensuite un mini-spectacle pour le moment commun. La patrouille d'Aïcha lui propose de monter un morceau de danse hip hop, de l'apprendre en patrouille et de la présenter aux autres.

Le moment commun est une succession de sketches, danses et chants orchestrés par les animateurs et tout se clôture par un repas de fête.

En résumé

- Un jeu inter-patrouilles pour deviner son totem
- Un repas spécial pour chacun
- Une action-défi préparée par sa patrouille

La fête des totems de Pierre-François : sérieux et symbolique

- Un week-end de troupe est organisé à Pâques. En plus des veillées, de jeux et d'ateliers, un moment est consacré à la fête des totems.
- Les animateurs expliquent aux éclaireurs que les futurs totemisés vivront un moment seuls pendant que les autres se rassembleront pour préparer les différentes activités qui se dérouleront pendant le camp.
- Les nouveaux éclaireurs ont deux missions.
- Premièrement, un animateur leur explique la signification du totem (moment d'accueil, tradition scout, totem et quali...) avec des références, des textes, des photos. L'animateur répond aux différentes questions sur la cérémonie des totems sans toutefois tout dévoiler. Le but est de rassurer s'il le faut. Il demande alors aux éclaireurs de produire un petit texte reprenant leur "première fois" à la troupe ainsi que quelques mots sur ce que représente le totem pour eux. Les éclaireurs s'isolent 30 minutes pour cela.



- Deuxièmement, l'animateur leur demande d'imaginer un montage, dessin, maquette, objet... symbolisant la troupe.
- Pendant ce temps, les autres éclaireurs se divisent en 10 groupes (1 par futur totemisé). Chaque groupe réfléchit à une activité, un défi, une épreuve sympa qui colle bien à l'éclaireur. Le groupe qui s'occupe de Pierrot décide qu'il devra mettre en musique la loi scout.

Pierre-François, surnommé Pierrot, est un des 10 nouveaux de sa troupe. Il est avec Thibaut dans la patrouille des cerfs. Pierrot est timide et curieux, ses grandes lunettes lui donne un air de Harry Potter bien qu'il soit très costaud. Il manifeste une envie d'autonomie par rapport à l'autorité qui l'amène quelques fois à enfreindre les règles du groupe.

Ses goûts :

- plat préféré : n'importe quelle viande mais au barbecue
- musique préférée : Muse, Aride, Venus, Zita swoon...
- hobby : les bandes dessinées et surtout sa guitare
- cours préféré : histoire
- activité scout favorite : les activités en lien avec la nature.

- Dès le début du camp, chaque rassemblement du matin annonce les moments pendant lesquels les nouveaux présentent leur objet sur la troupe. Pierrot présente le troisième jour au matin et vit juste après son activité.
- Un soir pendant le camp, tous les nouveaux reçoivent un bâton gravé à leur nom. Tout le monde se rassemble en silence vers une clairière préparée et décorée par le staff.
- Introduction par les animateurs et cérémonie : chaque éclaireur est amené à lire le texte sur ses débuts à la troupe et sur sa signification du totem. Après chacun, l'assemblée récite alors deux, trois phrases annonçant le grand moment d'entrée dans le cercle des totemisés.
- Les animateurs invitent les nouveaux à se diriger un par un vers le feu et y jeter leur bout de bois. Puis, d'une seule voix, donnent l'explication et le choix du totem et quali.
- Quand tous les éclaireurs ont reçu leur totem, une grande ronde des totems est lancée.



En résumé

Une préparation de chacun à Pâques
Une moment par jour pour chacun
Une veillée symbolique

La fête des totems d'Amélie : soft story

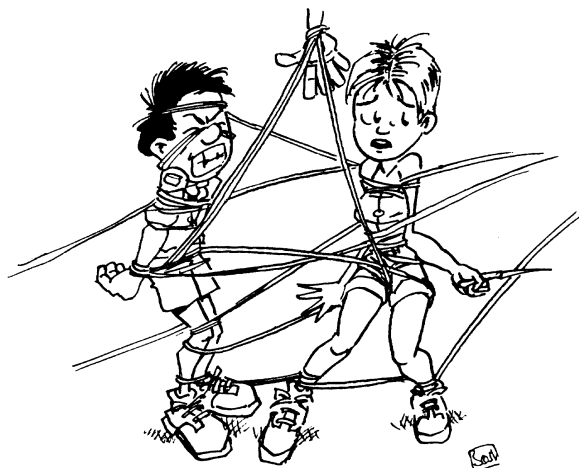
- Amélie est invitée un samedi soir, par une de ses meilleures copines, pour regarder un film à la télé.

- Arrivée chez son amie, les parents (qui ont été mis dans le coup) lui disent qu'elle doit aller chez un autre copain. Rebelote là-bas, elle est renvoyée chez un autre où on lui annonce qu'elle doit aller au local. La méfiance est tombée puisqu'elle commence tout doucement à en avoir marre.

- Au local, tout est éteint et quand elle pousse la porte... tadaaam tout s'allume, la troupe entière l'attend. Chips, cidre, sandwiches, sono... tout est prévu pour une petite soirée.

- Sa copine et un animateur lui expliquent le pourquoi de la fête. C'est sa fête des totems. Dans deux heures, elle le recevra puis place à la musique. Mais avant, il faut qu'elle revive un petit peu du camp passé.

- Le staff a préparé un montage dias retraçant les faits marquants du camp, les histoires drôles, les moments insolites... C'est le montage pour le souper des parents, Amélie en aura l'exclusivité.



- En plus du montage, le staff a trafiqué quelques photos pour que Amélie apparaisse. On la voit manger une pizza dans la tente, elle est dans une feuillée et accrochée au mât aussi.

- Le montage est interrompu plusieurs fois par un petit jeu. Afin de revivre certaines activités avec les autres, Amélie est amenée à réaliser quelques actions qui apparaissent sur les dias.

Amélie n'a pas pu venir au camp. Peu importe, elle sera fêtée dès la rentrée. Amélie n'est pourtant pas très facile à vivre, comme disent ses parents. C'est simple, elle aime tout casser quand elle s'énerve et a des tendances pyromanes. Bref, les pétards et les coups de gueule, c'est son truc. Elle est une meneuse sans être le chef qui a toujours raison. Bien qu'assez petite, elle n'a pas froid aux yeux et sait se faire entendre. Elle a la langue bien pendue et est très réfléchie.

Ses goûts :

- plat préféré : des pizzas
- musique préférée : Korn
- hobby : rien de spécial
- cours préféré : aucun
- activité scout favorite : le woodcraft .

- Elle doit successivement faire une prise au foulard contre Sapajou, réaliser un brelage, crier un chant scout, aller allumer un feu dehors et raconter une blague.

- Le reportage terminé, les lumières s'éteignent pour faire place à plusieurs bougies. La troupe s'installe en cercle autour d'Amélie et un animateur rompt le silence pour entamer le moment solennel de la remise du totem et quali.

- Quelques éclaireurs prennent la parole pour présenter une qualité d'Amélie et l'animateur conclut en donnant une photo de l'animal choisi. Au verso se trouvent son totem et son quali, ainsi que les signatures de tous les éclaireurs.

- Amélie dit quelques mots sur ce moment et toute la troupe l'applaudit.

- On rallume quelques lampes colorées et la musique commence.

En résumé

- Une surprise de taille
- Un montage photo du camp pour partager les souvenirs
- Une soirée au local

La fête des totems d'Olivier : équipe insolite

- Après deux jours de camp, chaque nouveau reçoit une lettre assez originale lui annonçant la date et l'heure de la cérémonie des totems. Olivier reçoit son "courrier", il s'agit d'une photocopie du carnet du dernier cd de J.-J. Goldman. Un message d'intro est écrit en pseudo latin sur un post-it lui disant que certains mots sont cachés dans les chansons, il doit recomposer la phrase.

- D'ici trois jours, il doit prévoir un uniforme impeccable ainsi qu'une présentation d'un autre nouvel éclaireur dont le nom est spécifié dans le courrier.

- Au cours des jours suivants, les futurs totémisés sont "gentiment piégés". La patrouille d'Olivier organise un tournoi de mini-foot. Olivier et un autre éclaireur sont chargés de préparer le terrain.

- Quand toutes les patrouilles se retrouvent, le CP de la patrouille d'Olivier distribue les maillots pour son équipe. Il s'agit de T-shirt peinturlurés aux couleurs du club favori d'Olivier et surprise, le sien est signé par quelques membres de l'équipe de D1. Le CP s'était décarcassé pour obtenir ces autographes privilégiés.

- Le tournoi se déroule à merveille et Olivier porte fièrement son maillot.

- La veille de la fête, un animateur vérifie chez tous les nouveaux que la présentation est faite et finalise éventuellement avec ceux qui seraient en panne.

- Le matin fatidique arrive et les éclaireurs sont réveillés par le staff et les CP. Petit déjeuner au lit pour tout le monde.

- Le rassemblement se fait dans un endroit inhabituel, repéré par le staff.

- Chaque éclaireur présente un de ses pairs et le staff prend la parole pour remettre le totem et le quali. Le nouveau totémisé présente alors le suivant, etc.

- Retour à l'endroit de camp pour un festin en l'honneur des nouveaux totems.



En résumé

Un courrier original

Une surprise par éclaireur sur le camp

Le fête est le matin

Olivier est le p'tit de la troupe. C'est le benjamin et le plus petit de taille. Il est super sympa et un peu dragueur. Il cherche son style, comme disent ses copains. Il est hyper motivé. Toujours surprenant, c'est déjà un élément marquant dans sa patrouille. Toute la meute s'est vidée puisqu'ils seront 15 à recevoir leur totem parmi les 6 patrouilles que compte la troupe.

Ses goûts :

- plat préféré : un bon steak et des frites, sans crudité

- musique préférée : J.-J. Goldman

- hobby : le football

- cours préférés : français, histoire et latin

- activité scout favorite : les projets de patrouille.

Pour que l'on soit bien d'accord

Une fête n'est pas forcément neuneu.

La veillée ou le moment commun pour recevoir le totem peut, voire doit, être un moment solennel.

Chaque unité doit conserver ses particularités, ses traditions saines et ses rites.

Les points communs entre ces différents exemples

- oui, il est possible de construire une totémisation autrement

- une attention toute particulière à ce qui ferait plaisir à l'éclaireur

- association de la patrouille à la préparation ainsi qu'à la réalisation concrète

- un climat de respect et de fête

- surprendre l'éclaireur par ce qu'on lui a préparé

- souhait de construire quelque chose qui va marquer l'éclaireur, un moment unique.

4. Quand organiser la fête des totems ?

Si donner les totems dans une troupe sert à créer une bonne ambiance de groupe et à accueillir définitivement le nouvel éclaireur à la troupe, c'est clair qu'il ne faut pas traîner des années pour lui en faire cadeau.

On pourrait même dire plus : "Au plus vite, au mieux", donc dès que possible.

► Mais quand est-ce possible ?

- pour trouver le totem qui convient bien à l'éclaireur, il faut connaître quelque peu ses qualités physiques et sociales, ainsi que



« Surtout ne pas rentrer dans un système où l'on ne peut totémiser qu'au grand camp. Car si un éclaireur loupe ce camp... cela reporterait automatiquement l'attribution de son totem à un an plus tard. Un week-end à la Toussaint ou à la Noël peut très bien convenir alors. »
Benoît, St-Laurent

son caractère. Six mois, c'est sans doute un minimum, alors qu'un an devrait suffire amplement !

- pour organiser une fête des totems, il faut un moment fort ainsi qu'un endroit chouette et un peu spécial. Une simple réunion au local pendant l'année risque d'être un peu banale. Mais un week-end vers Pâques ou en début d'année scoute peut tout autant convenir que le grand camp.

Souviens-toi du temps qu'il a fallu à tes copains pour utili-

ser ton totem tout frais. Alors, si ta troupe attend deux ans pour te donner un totem... tu porteras ton totem seulement la moitié de ta vie à la troupe. Ça fait court !



► Un choix éducatif

Envisageons ce débat maintenant en partant de la responsabilité éducative de l'animateur. A quoi sert le totem ? S'il s'agit bel et bien d'un outil, d'un moyen pour favoriser l'intégration d'un ado dans le groupe, alors il ne faut pas tarder pour vivre cette fête des totems.

Un an semble donc un délai à la fois raisonnable, réaliste et performant pour donner à ce grand moment toute sa force et lui permettre de remplir clairement son rôle.



Vouloir totémiser après deux ans ou plus, c'est clairement utiliser "l'outil totem" à une autre fin que celle de soutien à l'intégration dans le groupe.

Deux questions se posent alors :

- Que met en œuvre le staff au terme de la première année pour ponctuer cette "prise de place" au sein de la troupe ? Autrement dit quel moment de reconnaissance positive est vécu par et pour les éclaireurs ? Car pour rappel, c'est bien là, normalement, tout le sens de la totémisation. Et peu importe l'outil finalement pour autant que les objectifs soient rencontrés !
- A quoi sert alors la totémisation ? Signe de bagages techniques ? Moment particulier d'aventure ? Voire même moment particulier d'animation pour les aînés (une sorte de plus prévu pour les ados de 15 ans par exemple) ? Ou tout simplement copie de "ce que l'on a toujours fait" ?

5. C'est quoi un quali ?

Le qualificatif est donné en même temps que le totem. Il est là pour souligner une qualité particulière que possède l'éclaireur. Il est dès lors logiquement "acquis".



► Une qualité à mettre en avant

Participant en plein à ce processus de reconnaissance positive, le quali donne l'occasion de compléter utilement le choix du totem.

C'est une bonne occasion de mettre en avant ce que l'éclaireur apporte comme plus à la vie de patrouille et de troupe.

► Employer le quali

Trop souvent, le qualificatif reste confidentiel, n'étant cité qu'exceptionnellement. C'est dommage ! Il y a là une perte un peu bête. D'autant plus que si on ne l'utilise jamais, qu'on n'y fait jamais référence, pourquoi en attribuer un ?

Une piste : certaines troupes commencent systématiquement leur veillée par le chant des totems au cours duquel chacun dit son totem ainsi que son quali.

► Que penser des qualis à acquérir ?

- ◇ De nouveau, tout est question de bien savoir à quoi servent le totem et le quali.
- ◇ Clairement, en donnant un qualificatif à acquérir, on sort du champ de la reconnaissance. On rentre dans une autre logique où il s'agit d'inviter l'éclaireur à se dépasser. Ce qui ouvre deux questions :
 - Nos pratiques en la matière sont plutôt de responsabiliser au maximum l'éclaireur dans tous les choix le concernant. Or, manifestement, ici, ce nouveau défi lui est plutôt imposé. Quelle marge de manœuvre est laissée à l'éclaireur ? Comment est-il impliqué dans ce choix ?
 - Une autre question, encore plus fondamentale et pratique : est-il prévu un moment où le quali devient acquis ? Sinon à quoi sert-il ? Quelle cohérence entre inviter quelqu'un à se dépasser dans une thématique et ne rien prévoir pour constater *in fine* les découvertes effectuées ? Et, de nouveau, comment alors l'éclaireur est-il pleinement partie prenante ?



6. Et qu'en disait BP ?

Au départ, une constatation étonnante : Baden-Powell ne parle pas de totémisation. Il a cependant introduit le mot "totem" dans le vocabulaire scout pour désigner l'animal qui donne son nom à la patrouille. Il dessina par la suite un modèle de bâton-totem pour les louveteaux. Y a-t-il vu autre chose qu'un amusement ou un terme commode ?

► Origines

Baden-Powell a proposé dans ses ouvrages des mythes comme thèmes d'activités ou comme exemples pour expliquer le sens du service, de l'observation... C'est ainsi qu'il parle de la chevalerie, de St-Georges, des Zoulous, des Indiens... Ces idées et ces mythes ont pu mettre en avant des usages initiatiques.

Dès avant 1914, des staffs avaient utilisé les mœurs de certaines tribus comme thèmes de jeux, notamment les us et coutumes des Indiens d'Amérique. Ces usages étaient connus surtout grâce à la littérature pour jeunes. Les romans de Fenimore Cooper (*Le dernier des Mohicans*, *La prairie*, *Le tueur de daims*, *Bas de cuir...*) et de beaucoup d'autres avaient éveillé chez les jeunes le rêve des Peaux-Rouges. On peut d'ailleurs se demander dans quelle mesure cela correspondait à la réalité car les romans ne mettaient pas en lumière la culture, la civilisation, la structure sociale de ces tribus.

Comme Baden-Powell prône les danses autour du feu de camp, est née l'idée de mimer quelques scènes du Far-West, d'exécuter une ronde plus ou moins iroquoise. Et, le jeu aidant, est apparue aussi l'idée de décerner en guise de "noms de guerre" des sobriquets plus ou moins amusants souvent inspirés directement des livres pour jeunes : Flèche Rouge, Loup Bavard, Œil d'Aigle, Visage de pluie, Vieux Castor, Pingouin Tapageur...

► Réactions de Baden-Powell

On a malheureusement vu aussi certains pousser à fond, après 14-18, ce mythe des "peuples primitifs", ce peau-rougisme bien souvent de pacotille. Cela a parfois été très loin. Baden-Powell dut réagir :

« Quelques-uns s'imaginent que par woodcraft, on veut dire qu'il faut se costumer en Peaux-Rouges avec plumes, totems, wampum et autres parapherreaux. Mais cela n'est pas tout. Par woodcraft, nous entendons simplement la connaissance et la pratique du campisme, la vie dans les bois, l'étude la nature. » (Headquarters Gazette, novembre 1919)

« Je prétends qu'un garçon pour devenir un vrai scout n'a nullement besoin de recevoir un "nom". Il n'est pas indispensable qu'il s'appelle Tigre Bleu ou Loup Vert, ni qu'il porte une robe bigarrée au lieu de la chemise éclairé et des plumes dans les cheveux... Rêver que vous êtes un scout me paraît contenir plus d'idéal et de romanesque, plus de pensées pratiques de dévouement et de bonheur que de rêver que vous êtes un Peau-Rouge. » (Headquarters Gazette, mars 1920)

Baden-Powell a reçu une multitude de totems, de surnoms, quasi un dans chaque tribu qu'il a côtoyée. Impeesa, le loup qui ne dort jamais, en est le plus connu.

► Ce qu'il en reste

Baden-Powell finit même par écarter carrément l'une ou l'autre personne qui confondait la pédagogie avec des mythes outrancièrement exploités.

Une forte réaction vit le jour dans le scoutisme catholique français contre ces "dérives païennes". Le résultat en fut l'exacerbation de la mythologie et de la mystique de la chevalerie.

Il en reste aussi dans les troupes de notre pays l'attribution d'un animal totem à chaque éclaireur. Nous sommes les seuls scouts au monde à totémiser !

7. Comment améliorer nos pratiques ?

Ce n'est évidemment pas tout d'être convaincu personnellement "qu'il faut faire quelque chose pour améliorer les totémisations", encore faut-il convaincre les autres. Et puis passer à l'action concrètement.

A chacun son héritage !

Chaque troupe est le fruit de sa propre évolution... dont j'hérite quand je deviens animateur. Il y a des points positifs et des points négatifs dans cet inventaire. En tant qu'animateur, tu n'es donc pas responsable du passé de la troupe, mais il te faut l'assumer. Et si besoin, résolument mettre le cap vers une autre manière d'animer. Ta responsabilité est pleinement engagée quand tu es conscient d'un problème et que tu ne bouges pas !

► **Stratégies de changement**

Stratégies avec "s" parce qu'il n'y a pas une seule manière de faire. Bien sûr, il y a des principes de base à respecter mais après, il faudra construire la stratégie au cas par cas, l'affiner en fonction de la réalité de la troupe.

1. Etre au clair par rapport à soi. Quelle est ma conception de la fête des totems ? Quel est mon idéal ? Vers quoi je souhaite voir la troupe tendre ?

2. Convaincre le staff. C'est-à-dire faire partager au staff mes convictions et décider ensemble de ce vers quoi on souhaite aller.

3. Analyser la situation dans la troupe. Comment les choses se passent aujourd'hui ? En quelque sorte une photo de la situation aujourd'hui :

- pointer ce qui est positif aujourd'hui;

- pointer ce qui est à améliorer, voire à changer radicalement.

4. Quels sont mes alliés ?

C'est-à-dire tout ce qui va pouvoir m'aider : des bons réflexes déjà acquis dans la troupe, des personnes (autres anims, certains éclaireurs, parents, etc.) qui peuvent apporter leur soutien au projet...

5. Quels sont les freins ?

Exactement le contraire de la question précédente : qu'est-ce qui va freiner – ou hurler au scandale ? Quelles sont les personnes qui ne vont pas être d'accord avec ces changements ?

6. Elaboration de la stratégie proprement dite.

Cette stratégie va évidemment tenir compte des différents éléments pointés ! Une bonne analyse de la situation étant un must avant l'établissement de toute stratégie. On peut distinguer différents types d'intervention :



Stratégie de changement radical

Du jour au lendemain, tout va changer, quitte à faire un virage à 180 degrés. L'avantage est d'aller vite à l'essentiel et d'éviter aussi des dures négociations pour des petits changements. Mais cette stratégie ne peut fonctionner qu'avec beaucoup d'audace ou de solides appuis : les CP sont convaincus qu'il faut changer les choses, le staff est légitimé aux yeux de la troupe... Le staff doit avoir mené une solide réflexion et proposé une formule de remplacement qui tient la route, qui a de la gueule !

L'autre grand avantage comme les choses changent tout de suite, c'est que les nouveaux éclaireurs de l'année bénéficieront tout de suite d'une réelle fête des totems ! Élément qui n'est tout de même pas à négliger.

Stratégie des petits pas

Il s'agit ici d'y aller progressivement, étape par étape. D'abord, le staff doit très clairement déterminer ce vers quoi il veut tendre. Ensuite, la technique est de "grignoter" à chaque fois des améliorations (sur lesquelles bien sûr on ne revient pas). Au bout de deux ans, il y a ainsi moyen d'avoir fait pas mal évoluer les choses.

Cette technique est donc plus douce que la précédente et peut s'appliquer notamment si les appuis nécessaires à un changement radical ne sont pas tous réunis. Mais il faut bien sûr rester durant ces deux ans comme animateur ou être sûr d'un suivi effectif par les successeurs.



Stratégie de l'intervention d'un tiers

Il peut arriver que les choses soient à ce point ancrées dans les mentalités ou les résistances trop fortes qu'il est difficile de changer les choses du dedans. La stratégie est alors de faire intervenir un extérieur (animateur d'unité, animateur fédéral...) qui pourra plus facilement pointer du doigt là où le bât blesse. Voire mettre un bon coup de pied dans la fourmilière pour permettre d'ouvrir le débat.

► Ne jamais oublier les CP

C'est l'abc de toute stratégie à la troupe : prendre en compte les CP. Il faudra sans doute mouiller sa chemise pour les convaincre et dépasser leurs résistances, mais le jeu en vaut la chandelle.

S'ils sont convaincus, c'est le meilleur soutien du staff... et la meilleure garantie qu'une totémisation parallèle ne va pas se développer dans la patrouille. Il faut donc les faire adhérer au projet à au moins 100 %. Partir en week-end CP (staff + les CP), sac au dos, pour "les travailler au corps" est une bonne piste !





► Pas de compromis

Il est bien évidemment des choses sur lesquelles il est impossible de transiger. Tout ce qui concerne l'intégrité physique, le respect de la personne, ce qui est défendu par le code pénal.

► Ce que j'ai toujours vu faire = la norme

Si j'ai toujours vécu des totémisations dans un certain schéma, toute nouveauté me paraît incongrue, déplacée. C'est comme cela qu'arrivent bien vite des arguments du style : une "totémisation cadeau", ce n'est pas du scoutisme.

C'est en fait plutôt un raccourci pour dire que cela représente un changement radical dans les pratiques. C'est la situation de départ à ne jamais perdre de vue. Raison de plus donc pour relativiser tous ces arguments qui tournent autour de cette norme fondée sur le seul vécu personnel.

Le job de l'animateur est justement alors d'aider à relativiser, à prendre du recul et surtout de montrer qu'ailleurs les choses se vivent autrement.

« Quand on interroge les éclaireurs sur ce qui leur tient le plus à cœur dans une totémisation, c'est le "que l'on s'en souviennne" qui revient le plus souvent. D'où les risques de dérives, d'épreuves poussées jusqu'au bout pour être sûr que cela marque. Les aînés ont parfois aussi un sentiment de frustration quand le changement arrive. Ils ont vécu un autre système. Ils considèrent la nouveauté comme ringarde !

Nous avons choisi en staff de tout changer en une fois. Tout le monde était bien d'accord sur ce qu'on ne voulait plus et ce vers quoi on voulait tendre. Restait à savoir comment on allait y arriver...

Une réflexion a été menée avec les aînés : à quoi cela sert-il ? Et surtout comment marquer positivement ? C'est sans doute un des nœuds pour réussir une bonne fête des totems : donner des responsabilités à chacun des éclaireurs. Car si je n'ai rien à faire, le risque est grand que je cherche à m'occuper... et pas toujours positivement. On retombe ainsi sur un principe cher à BP : confier des responsabilités aux éclaireurs.

Tant dans la construction, la préparation de la fête que lors de son déroulement, un maître mot : tout le monde bosse. Il faut en quelque sorte canaliser toute l'énergie des aînés dans un sens positif. Ils regorgent d'imagination et de compétences. Plutôt que de mettre tout "contre" le jeune éclaireur, il faut réussir à le mettre "pour". On est aussi parti en week-end, staff et CP, pour bien mettre les choses au point.

Mais le staff doit aussi oser poser le cadre et très clairement dire qu'il y a des choses qu'il veut changer. Toujours en expliquant aux éclaireurs le pourquoi, mais le cap est clair.

La première année, celle du changement, est la plus dure. Il faut tenir le coup. Car après, ce sera une nouvelle tradition, "positive" cette fois, qui sera la référence. Le jeu en vaut la chandelle. »

Jérôme, animateur de troupe, Ans



« Il y a quelques années, les totémisations n'étaient pas vraiment au top de l'accueil chez nous. On s'est arrêté pour faire le point : à quoi cela sert ? Qu'est-ce que chacun va en retirer, ancien comme jeune ? Cela nous a permis de bien re-découvrir cette logique de reconnaissance lors des totémisations.

Avec aussi des résistances. Ceux qui avaient connu autre chose attendaient de pouvoir le reproduire. Cela a demandé beaucoup de travail de réflexion et de conviction avec eux. L'important pour le staff est de bien maintenir le cap pour instaurer une nouvelle tradition. » Benoît, St-Laurent



« Le staff a invité les éclaireurs à réfléchir avec lui autour des cinq sens : toucher, goût, ouïe, vue et odorat. Nous voulions absolument associer les éclaireurs au changement, il fallait donc les impliquer et construire ensemble une nouvelle fête de l'accueil. Mais avec des balises, des règles du jeu très claires : accueillir et reconnaître. Pas d'épreuve bête et encore moins humiliante. Nous avons ainsi créé des symboliques, des petits trucs particuliers...

Le plus important pour nous, c'est d'être parvenu à emmener les aînés avec nous, les "rendre complices" et acteurs de la fête. Peu importe donc ce que l'on crée concrètement (il n'y a pas une vérité vraie); l'essentiel est de le construire ensemble et de canaliser ainsi leur énergie. »

► L'expérience de Milgram

Une expérience sur la mémoire a été menée en 1974 par Milgram, un psychologue américain. Un médecin en blouse blanche proposa à des personnes de l'aider dans sa recherche sur l'apprentissage de la mémoire. Après avoir lu des informations à un malade ligoté sur une chaise, le volontaire devait lui poser des questions de mémoire. A chaque mauvaise réponse, il fallait lui administrer une décharge électrique afin de favoriser le recouvrement de la mémoire. Les décharges administrées par l'interrogateur devaient croître en puissance au fur et à mesure.

On pouvait entendre les cris et voir par un hublot les convulsions et l'évanouissement du malade. Il a fallu, chaque fois que l'interrogateur hésitait à administrer une nouvelle décharge, qu'il soit encouragé par le médecin. Le travail de l'interrogateur était d'autant plus difficile qu'il était écrit "chocs dangereux" sur l'appareil à côté de la puissance de 375 volts. 65% des interrogateurs atteignirent le stade de décharges de 450 volts présentées comme mortelles.

En fait, les décharges n'étaient pas vraiment envoyées et les malades ligotés étaient des comédiens simulant la souffrance. L'expérience ne portait en rien sur la question de savoir si les chocs électriques sont ou non de bons incitants pour la mémoire, mais sur la soumission à l'autorité.

Milgram conclut que :

- certaines personnes acceptent n'importe quel travail pourvu qu'elles soient sous l'autorité d'une personne qui en supporte la responsabilité;
- notre nature humaine connaît le "phénomène du premier pas" : une fois que l'on a fait quelque chose (surtout quand c'est quelque chose de stupide ou qui provoque une tension), on tend à se justifier en continuant ce que l'on a fait, voire en l'amplifiant, surtout si on s'est impliqué. C'est le principe du petit compromis qui, de fil en aiguille, mène à la compromission.

On aime évidemment penser qu'on se situe parmi ceux qui ont osé dire non ! Mais...



8. Et dans les autres sections ?

Le totem est donc bel et bien un outil, un moyen pour signifier à un ado de douze ou treize ans : bienvenue à la troupe. Evitons de galvauder ce cadeau unique !

Et abordons en conseil d'unité une position commune sur le sujet, notamment pour re-clarifier le fait que le totem est un rendez-vous de la seule troupe !



Jérôme, Ans

► En parler en unité

Nous avons porté le débat en conseil d'unité pour réfléchir ensemble à une position cohérente au sein de toute l'unité. En effet, cela ne sert pas à grand chose de "se battre" pour changer les choses à la troupe, et tout mettre en œuvre pour vivre une réelle fête de l'accueil si une autre section de l'unité décide de "totémiser" un intendant par exemple.

► De la sacralisation du totem

Deuxième problème : totémiser des animateurs ou des intendants contribue à entretenir cette sacralisation abusive des totems. Comme s'il était impossible d'être un bon animateur (ou intendant) sans avoir de totems. C'est faux... et malsain. Même si l'intention de marquer l'intégration d'un nouvel anim dans la section est louable et compréhensible, il est important d'imaginer d'autres pistes pour le vivre.

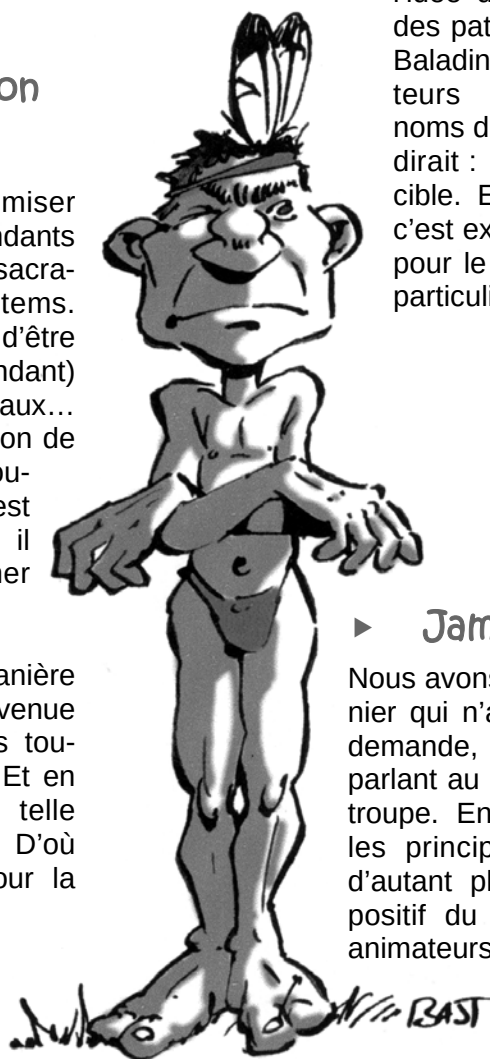
Troisième problème : la manière de fêter l'arrivée et la bienvenue d'un nouvel anim n'est pas toujours un modèle du genre. Et en tout cas peu transférable telle quelle pour un jeune ado. D'où difficulté supplémentaire pour la gestion de la troupe.

► Un rendez-vous particulier de la troupe

D'abord un problème sur le public, nous revendiquons le totem comme rendez-vous particulier à la troupe ! Il ne viendrait pas à l'idée de grand monde de faire des patrouilles avec des CP aux Baladins. Idem pour des animateurs Pionniers prenant des noms de jungle. A raison, on leur dirait : vous vous trompez de cible. Et bien je considère que c'est exactement la même chose pour le totem : c'est un moment particulier et réservé à la troupe.

► Jamais d'exception ?

Nous avons convenu que si un pionnier qui n'a pas connu la troupe le demande, cela était possible en en parlant au préalable avec le staff de troupe. En respectant évidemment les principes de base et voulant d'autant plus en faire un "modèle positif du genre" avec des futurs animateurs que sont les Pi.



Reprise d'une interview parue dans *Sachem*, la revue des animateurs d'unité

Et l'animateur d'unité dans tout cela ?

S'il est un sujet chaud et parfois délicat à aborder avec les animateurs, la totémisation peut sans conteste concourir pour la médaille d'or. Qu'il est parfois dur ou délicat de s'aventurer sur ce terrain miné. Qu'il est parfois pluriel en terme de compréhension ce rite d'intégration. Sachem a rencontré pour toi Raton laveur, alias Olivier Mazy, ancien animateur fédéral de la branche Eclaireurs.

Sachem : Qu'est-ce qu'un animateur d'unité a à dire par rapport à la totémisation ?

Olivier : A la fois tout... et pas grand chose. Finalement, comme pour tout le reste de l'animation. Car, en effet, la totémisation n'est pas "au-dessus" des autres rendez-vous et temps forts de l'animation. Il y a parfois d'ailleurs une sacralisation abusive de cette totémisation.

Chaque animateur d'unité a donc exactement autant à dire sur cette fête des totems que sur tous les autres points de l'animation, quelle que soit la branche dont on parle.

- savoir et ne pas agir, c'est se rendre complice

- la totémisation est une pratique "belgo-belge". Nous sommes quasi le seul pays à vivre cette totémisation

Sachem : Pour toi, c'est quoi la totémisation ?

Oli : C'est un outil fantastique pour aider un ado de 12 ou 13 ans à prendre sa place dans le groupe.

La troupe va lui dire bienvenue parmi nous. Cela fait quelques mois que tu es parmi nous, nous t'apprécions tel que tu es – avec tes défauts et tes qualités – et on veut te dire « c'est bon que tu sois là ». Pour te montrer à quel point on compte sur toi, la section va t'organiser une fête pour symboliser cet accueil.

C'est donc résolument par le prisme "outil éducatif" que j'envisage les choses ici. Parfois cependant, il y a une confusion des genres, et la totémisation devient une fin en soi, une sorte de nec plus ultra. Malheureusement, on oublie alors tout le sens qui est derrière.

Car ce qui est important, ce n'est pas la totémisation en tant que telle. Non l'essentiel, c'est la mise en œuvre d'un moyen pour aider le jeune ado à trouver pleinement et rapidement sa place dans le groupe. C'est pourquoi un animateur d'unité, même non totémisé, a tout à fait sa place dans le débat.

Sachem : Que conseillerais-tu aux animateurs d'unités alors ?

Oli : Evidemment, la situation est très différente d'une troupe à l'autre. Et il faut sans doute éviter de braquer inutilement les animateurs qui pourraient prendre des questions sur la totémisation comme des "ingérences inadmissibles".

En même temps, l'animateur d'unité est garant que ce qui se vit dans les sections est bien du scoutisme. Donc oui, il faut avoir ce débat, sereinement mais clairement avec le staff : comment envisagez-vous les choses ? Cela vaut d'ailleurs peut-être aussi la peine d'avoir ce débat en conseil d'unité ou en y associant d'autres animateurs que ceux de la troupe.

Régulièrement, je rencontre des animateurs Bala-dins ou Louveteaux qui sont interpellés par ce qui se passe à la troupe autour de cette totémisation et qui en ont marre "d'avoir bossé pour rien", vu que leur ancien scout a quitté le mouvement (suite à un climat "assez particulier" à la troupe) .

En tout cas, il n'est pas possible qu'un staff de troupe refuse de dire ce qui se passe au camp. Que ce soit pour la totémisation ou toute autre activité d'ailleurs !



- « Il y a une confusion des genres, et la totémisation devient une fin en soi. »

- « Des animateurs Bala-dins ou Louveteaux... qui en ont marre d'avoir bossé pour rien. »

Sachem : Vouloir changer des choses dans la troupe, c'est très certainement se heurter à des résistances assez fortes ?

Oli : Avant de pouvoir changer les choses concrètement dans la troupe, la première étape indispensable est que le staff s'accorde sur les grandes options de base. Comment voulons-nous utiliser cet outil totémisation ? L'animateur d'unité intervient évidemment dans cette première phase.

Ensuite, il s'agira de mettre sur pied une stratégie de changement. D'où venons-nous, vers où allons-nous et comment ? A la troupe, il y a un incontournable pour faire vivre un changement : convaincre les CP. Ce sera la mission principale du staff de troupe : leur expliquer le pourquoi du changement de style, s'appuyer sur leur soutien pour instaurer un autre état d'esprit durant cette fête de l'accueil.

C'est sans doute le meilleur moyen pour éviter qu'en parallèle d'une totémisation "raisonnable" se développent des "fêtes d'accueil" bis dans les patrouilles !

Car l'accueil, plus qu'un moment particulier, c'est d'abord et avant tout un état d'esprit permanent !



Conclusion

Le totem, quel cadeau pour l'ado !

Une carrière bien remplie comme animateur fédéral de la branche lui en a fait entendre un peu de toutes les couleurs autour de ces fameuses totémisations. Il ne peut dès lors qu'inviter chacun à retrousser ses manches et à faire évoluer les pratiques dans sa troupe. Car il y a encore du chemin à parcourir !



Olivier

Trop souvent, les totems sont bien sacralisés, devenant une fin en soi. Toute la dimension "d'outil pédagogique" est alors perdue de vue. C'est aussi la porte ouverte à des excès. S'interroger sur le sens de nos pratiques, sur la plus value ajoutée par chacune des actions animées par le staff est indispensable. Résolument, il faut oser y aller.

Oui, il est possible de construire une réelle fête de l'accueil.

Non, cela n'est pas nul comme concept, c'est même plutôt au cœur de nos principes et de notre vision sur l'Homme.

Oui, les éclaireurs peuvent prendre leur pied dans la préparation d'une fête des totems.

Non, il ne faut pas baisser les bras devant les résistances; le jeu en vaut la chandelle.

Y'aura des jardins, d'amour et du pain
On s'donnera la main tous les moins que rien
Y aura du soleil sur nos fronts
Et du bonheur plein nos maisons
C'est une nouvelle ère, révolutionnaire

Un monde nouveau, tu comprends
Rien ne sera jamais plus comme avant
C'est la fin de l'histoire, le rouge après le noir

JJG



Je me permets d'attirer ton attention sur les quelques éléments suivants :

- Revisiter toute la première année à la troupe. Quelle place est laissée aux jeunes éclaireurs ? C'est globalement là qu'il faut changer les choses !
- Associer tous les éclaireurs à la construction de grands moments, avant et pendant la cérémonie.
- Savoir et se taire, c'est cautionner ! Il y a obligation morale et légale à agir devant certaines situations !
- Quelle fierté après coup d'avoir réussi pareil changement dans la troupe ! Tu pourras ainsi être fier d'avoir apporté ta pierre à l'édifice.

A toi de jouer !

Olivier Mazy,
animateur fédéral Eclaireurs, 1995-2001

