

## Prise d'uniforme - remise du foulard

Quand les nouveaux louveteaux (pattes tendres) ont décidé de rester à la meute et que la meute est prête à les accepter, on leur remet leur foulard (qui représente leur pelage, comme les petits loups qui naissent sans poils et voient peu à peu pousser leur premier pelage). C'est un moment important pour le louveteau, mais pas aussi important que la promesse, alors pour marquer le coup, sans en faire un événement trop solennel, on leur remet leur foulard au terme d'un jeu pédagogique. Le patte tendre a les yeux bandés. Il doit trouver son foulard. Pour cela, il doit suivre un fil dont on lui donne une extrémité. Le foulard est accroché à l'autre extrémité du fil. Jusque là, c'est très simple, mais en fait, il y a des obstacles : le fil a des ramifications (on accroche plein de morceaux de fil plus ou moins longs sur le fil principal). Le louveteau arrive donc à des " carrefours " d'où partent deux fils et il doit choisir le bon pour arriver jusqu'à son foulard. Pour l'aider dans ce choix, il a une aide de choix, parce qu'une cheftaine lui indique quel fil choisir. Mais il y a un autre problème, et de taille : les Bandar-Logs (ce sont les autres louveteaux qui jouent les Bandar-Logs) ont décidé de lui compliquer la tâche et essayent de l'égarer en lui criant toutes sortes d'indications contradictoires. Le louveteau doit donc, pour atteindre son foulard, écouter les conseils de la cheftaine sans écouter ceux des Bandar-Logs (ce qui peut être sacrément difficile !)

Symbolique du jeu :

- le fil représente la loi : parce que c'est en suivant la loi qu'on arrive à progresser.
- la cheftaine est un " vieux loup ", quelqu'un qui a de l'expérience. Pour arriver à son foulard, le petit loup doit écouter son aîné. Tout le jeu rappelle donc la loi des louveteaux : " le louveteau ne s'écoute pas lui-même, le louveteau écoute les vieux loups ", et rappelle que si nous faisons confiance en leur donnant leur foulard, ils peuvent aussi nous faire confiance pour les aider à progresser.



- les Bandar-Logs représentent le peuple sans loi ni persévérance, qui essayent de détourner le louveteau de la loi, et de l'empêcher de progresser.

Conseils :

- les louveteaux (ceux qui jouent les Bandar-Logs, pas les pattes tendres) trouvent en général qu'il est très amusant de crier ainsi le plus fort possible n'importe quelle indication erronée. Ils ont tendance à en rajouter et à s'accrocher au pauvre nouveau pour l'empêcher d'avancer. Du point de vue du nouveau, c'est beaucoup moins drôle si le jeu dure trop longtemps. Il est donc bon de rappeler très clairement aux autres louveteaux que le but du jeu est quand même que le nouveau arrive jusqu'à son foulard. Il faut donc bien insister pour qu'ils baissent d'un ton au bout d'un moment et pour qu'ils évitent de trop le bousculer, si vous ne voulez pas que ce qui est au départ jeu tourne à l'épreuve pour le nouveau.

- Prenez aussi le temps de bien leur expliquer la symbolique du jeu avant ou après. Pour que le jeu soit à la hauteur de l'événement, il faut que les louveteaux comprennent bien que ce n'est pas un jeu noyé parmi les autres.