



SCOUTISME[®]
MONDIAL



Kit de ressources 16^e Journée Africaine du Scoutisme

Introduction

La Journée Africaine du Scoutisme, fêtée tous les 13 mars, rassemble des scouts du continent pour célébrer le service, le leadership, et l'identité africaine. Chaque année, l'évènement est organisé par une Organisation Membre différente. Dans le cadre de la 16^e Journée Africaine du Scoutisme, l'Association Scoute d'Afrique du Sud prépare un camp de trois jours, qui rassemblera à Johannesburg des patrouilles de différents pays.

Cette année, le thème du camp est : « Racines solides, avenir radieux ». Ce thème reflète la force que nous tirons de nos valeurs scouts, de notre héritage africain, et de nos traditions communautaires, tout en se projetant vers un avenir façonné par des jeunes responsabilisés et responsables. À l'image d'un arbre qui ne prospère que lorsque ses racines sont profondes et bien ancrées, les scouts s'épanouissent lorsqu'ils sont solidement enracinés dans des valeurs communes, un héritage partagé et un esprit d'équipe fort.

La Journée Africaine du Scoutisme 2026 invite les scouts à réfléchir à leurs racines — au sein du Scoutisme, de leur famille et de leurs cultures — et d'endosser leurs rôles de meneurs et d'agents du changement positif. Conformément à l'Agenda 2063 de l'Union africaine, le programme promeut le leadership personnel, l'unité et la citoyenneté active. Il encourage les scouts à contribuer de manière significative au développement de leurs communautés et du continent.

À travers des activités communes, des projets de service et des célébrations, nous souhaitons réaffirmer l'engagement du Scoutisme à bâtir une Afrique pacifique, inclusive et durable, portée par sa jeunesse, fondée sur des valeurs solides et résolument tournée vers un avenir prometteur.

Toutes les Organisations Membres d'Afrique sont encouragées à organiser des célébrations nationales pour marquer la Journée Africaine du Scoutisme dans leurs pays respectifs. Les ressources suivantes sont mises à disposition pour aider à organiser ces événements ou à mettre en œuvre un programme de réunion adapté au niveau du groupe scout.



RESSOURCES POUR LA JOURNÉE AFRICAINE DU SCOUTISME

La Journée Africaine du Scoutisme célèbre l'unité, la diversité et les valeurs scouts partagées à travers notre continent. Pour aider les groupes scouts à donner vie à cette célébration dans leur contexte local, nous avons rassemblé une série d'idées et d'activités pouvant être adaptées et combinées afin de créer des événements significatifs pour la Journée Africaine du Scoutisme. Ces activités sont conçues pour être flexibles, ludiques et inclusives. Elles encouragent les membres du scoutisme, de tous âges, à travailler ensemble, à apprendre les uns des autres et à célébrer la richesse des cultures, des environnements et des peuples d'Afrique.

Inspirez-vous des idées ci-dessous pour élaborer votre propre programme, qu'il s'agisse d'une activité unique, d'un camp complet ou d'un événement communautaire. Faites de la Journée Africaine du Scoutisme une expérience d'unité partagée à travers le continent, en mettant en lumière nos « Racines solides. Avenirs radieux », ensemble.

1. Aventures en plein air :

- **Course d'obstacles**

Une série de défis où le travail d'équipe est essentiel, par exemple : transporter de l'eau à travers des « rivières », maintenir l'équilibre sur des planches, guider un participant aux yeux bandés, etc. Ajoutez une variante : à chaque étape, les patrouilles doivent intégrer une personne issue d'une autre patrouille ou fusionner des groupes, afin de démontrer la coopération entre des équipes « diverses ».

- **Défi de froissartage en plein air**

Construisez un aménagement simple (comme un lave-mains ou un mât de drapeau) à l'aide de perches et de nœuds.

Ajoutez une variante : imposez une limite de temps ou introduisez des « matériaux mystères ».

- **Mini-quête d'orientation**

Les scouts utilisent des cartes et des boussoles pour trouver des éléments ou des indices cachés.

Variante : transformez l'activité en chasse au trésor avec des énigmes.

- **Grand jeu africain**

Un grand jeu ou une chasse au trésor à travers le camp. Chaque poste représente un pays ou une région d'Afrique et comprend un défi : quiz, épreuve de coopération ou mini-jeu.

- **Course de techniques de survie**

Les équipes tournent entre différents ateliers : les différents nœuds, allumer un feu, construire un abri, et les premiers secours.

2. Feu de camp et activités nocturnes

- **« Capture du drapeau » avec bâtons lumineux**

Idéal après la tombée de la nuit, ce jeu apporte une touche visuelle originale à un grand classique.

- **Défi d'observation des étoiles**

Identifiez des constellations ou inventez vos propres « histoires de constellations scouts ».

- **Feu de camp des cultures**

Une veillée spéciale au cours de laquelle chaque patrouille présente un élément d'une culture africaine : chant, sketch, poème ou récit. Option : terminez en chantant ensemble un chant scout sur le thème de l'unité.

3. Défis d'équipe et de leadership

- **Parcours d'obstacles à l'aveugle**

Les scouts se guident mutuellement à travers un parcours balisé à la corde en utilisant uniquement des instructions vocales. Cette activité développe la confiance et la communication.

- **Tir à la corde de l'unité ou « toile d'araignée »**
Les équipes doivent faire passer tous leurs membres à travers un filet de corde sans le toucher. Cette épreuve renforce la coopération.
- **Résolution de problème avec une boîte mystère**
Remettez à chaque patrouille une boîte scellée contenant des objets variés (corde, bâtons, ballons, etc.) et un défi à relever, par exemple construire un pont pour une petite voiture.
- **Défi « Construire l'avenir »**
À partir de matériaux recyclables, les équipes conçoivent une « structure futuriste » : salle scout de demain, village durable ou camp de l'avenir.
- **Concours culinaire des patrouilles « Une seule Afrique »**
Chaque patrouille prépare un plat inspiré d'un pays africain. Encouragez le partage des mets et la présentation de leur contexte culturel.
- **Pont de l'unité**
Le défi consiste à construire un « Pont de l'unité » symbolisant le lien entre notre passé et notre avenir.

4. Idées créatives et de service

- **Défi d'éco-art**
Réalisez une œuvre à partir de matériaux naturels ou recyclés.
- **De la graine à l'arbre, enraciné dans le service**
Chaque scout ou patrouille plante une graine ou un jeune arbre. Vous pouvez également mener ensemble une action simple au service de la communauté : planter des arbres indigènes dans une école ou un parc, nettoyer un espace public, créer un jardin, ou concevoir un « arbre futuriste » à partir de matériaux recyclés, voire une fresque sur le thème de l'unité.
- **Mur vidéo**
Créez une vidéo mettant en avant des scouts du continent en action.
- **Mur de la paix**
Un symbole de notre unité et de notre espoir pour un avenir plus lumineux.
- **Création du drapeau de l'unité**
Chaque patrouille décore un carré de tissu représentant les valeurs et l'identité de son groupe. Assemblez ensuite tous les carrés, cousus ou noués ensemble, pour former un grand drapeau « Des peuples divers, unis ».
- **Échange de bracelets de l'amitié**
Les scouts confectionnent des bracelets aux couleurs du drapeau de l'Union africaine ou de leur patrouille, puis les échangent avec un membre d'une autre patrouille.

5. Défi de connexion culturelle

- **Présentation culturelle**
Chaque patrouille représente un pays africain différent. Elle recherche (ou reçoit des informations sur) le drapeau, les salutations, les tenues traditionnelles et un fait intéressant concernant ce pays.
Activité : réaliser un petit stand ou une présentation de trois minutes pour une « Expo culturelle ».
- **Atelier de percussions et de danses africaines**

Invitez un musicien local ou un scout ayant une expérience en percussions pour enseigner des rythmes et des danses issus de différentes régions d'Afrique. Présentez une performance commune lors du feu de camp.

- **Cercle de réflexion sur l'unité**

À la fin du camp ou de l'activité, formez un cercle. Chaque scout partage :

- une chose apprise sur une autre culture.
- une manière dont il ou elle a observé l'« unité » en action.

Programmes « clés en main »

Comment utiliser ces programmes ?

Trois programmes « clés en main » sont proposés, chacun adapté à une tranche d'âge spécifique :

Programme 1 : Destiné aux enfants âgés de cinq à six ans (développement de la petite enfance), ce programme combine jeux ludiques, activités créatives et contes afin de favoriser l'apprentissage et la compréhension. *En Afrique du Sud, cette branche est appelée « Suricates ».*

Programme 2 : Destiné aux enfants âgés de sept à dix ans, ce programme s'appuie sur la pédagogie du jeu pour encourager le développement du leadership et l'apprentissage, tout en s'amusant. *En Afrique du Sud, cette branche est appelée « Louveteaux ».*

Programme 3 : Destiné aux jeunes âgés de onze à dix-sept ans, ce programme combine l'autoévaluation, l'exploration et l'apprentissage par l'aventure. Il aide les jeunes à comprendre leur rôle de leaders, à tisser des amitiés et à se préparer à la vie. *En Afrique du Sud, cette branche est appelée « Éclaireurs ».*

Avez-vous mis en œuvre ces programmes au sein de votre groupe ?

Faites-nous savoir comment ils se sont déroulés et partagez vos photos ou témoignages en nous écrivant à asd@scouts.org.za ou en nous identifiant dans vos publications sur les réseaux sociaux. #scoutssouthafrica #AfricaScoutDay2026

Thème :

Racines solides, Avenirs radieux (Journée Africaine du Scoutisme)

Programme 1 : Tranche d'âge 5 à 6 ans

Date: 13/03/2026

Heur e	Mi n	Activité	Matériel	Responsabl e
	05	OUVERTURE : Les Suricates se redressent <i>ou l'équivalent dans votre pays</i> Chant des Suricates <i>ou l'équivalent dans votre pays</i> Registre	Totem des Suricates <i>ou votre équivalent</i> Registre	
<i>C'est la Journée Africaine du Scoutisme. Aujourd'hui, nous allons découvrir que nous pouvons paraître différents, parler des langues différentes et manger des aliments différents, mais que nous pouvons être unis. Alors, découvrons qui sont nos nouveaux amis.</i>				
05	05	JEU DYNAMIQUE : Arc-en-ciel des amis Divisez les Suricates en équipes (terriers). Donnez à chacun une bande de papier de couleur. Lorsque le responsable dit « Unissez-vous », les Suricates doivent trouver des amis d'une autre couleur et se regrouper pour former un arc-en-ciel. Une fois l'arc-en-ciel formé, tous crient ensemble : « Des couleurs différentes, un seul arc-en-ciel ! » Mélangez les couleurs et recommencez. Couleurs de l'arc-en-ciel : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo et violet.	Bandes de papier ou tissu aux couleurs de l'arc-en-ciel. Musique (facultative)	
<i>Quelle que soit la couleur, nous formons ensemble un magnifique arc-en-ciel. Découvrons ensemble les langues parlées dans chaque pays. Êtes-vous prêts à apprendre ?</i>				
10	10	JEU : À travers l'Afrique en cinq étapes Installez quatre ou cinq postes dans l'espace de jeu. Chaque poste représente un pays africain. Décorez chaque poste avec des images ou des drapeaux du pays. À chaque poste, le responsable apprend une salutation simple ou un fait intéressant sur le pays. Après avoir appris quelque chose sur un pays, ils réalisent une petite action d'unité (tape dans la main ou cri d'équipe) avant de passer au poste suivant. Salutations simples : Kenya : « Jambo » Afrique du Sud : « Sawubona »	Images ou drapeaux des différents pays	

		Égypte : « Salam » Ghana : « Akwaaba » Source: Africa facts for kids: https://www.kids-world-travel-guide.com/africa-facts.html		
--	--	---	--	--

Heur e	Min	Activité	Matériel	Responsabl e
--------	-----	----------	----------	--------------

Avez-vous appris à dire bonjour dans une autre langue ? Était-ce amusant ? Maintenant, nous allons montrer que chacun est unique et que nous pouvons voler ensemble.

20	10	<p>ACTIVITÉ : Collage papillon (Ailes différentes, même ciel)</p> <p>C'est l'un de nos bricolages de papillons préférés, car les possibilités sont infinies. Utilisez des matériaux recyclés, du papier mouchoir froissé ou des éléments naturels comme des fleurs séchées et des feuilles mortes. Collez vos éléments sur du carton afin de créer un papillon.</p> <p>Le papillon symbolise la beauté unique de chacun, volant ensemble en harmonie.</p> <p>Pour d'autres idées de bricolages sur le thème des papillons, consultez le lien ci-dessous :</p> <p>https://www.woodlandtrust.org.uk/blog/2023/07/10-easy-butterfly-crafts-for-kids/</p>	Carton, matériaux recyclés (papier de soie, journaux, magazines, sacs plastiques) et des éléments naturels comme des feuilles ou des petites branches.	
----	----	---	--	--

Quels magnifiques papillons vous avez réalisés ! Bravo ! Voyons maintenant si nous pouvons travailler ensemble pour traverser cette grande rivière. Attention, ne tombez pas dans l'eau.





30	10	<p>JEU D'ÉQUIPE : Le pont de l'amitié</p> <p>Créez une « rivière » (espace dégagé ou ligne matérialisée par une corde). Donnez à chaque équipe (terrier) trois ou quatre « pierres » pour traverser la rivière.</p> <p>En travaillant ensemble, les Suricates avancent de pierre en pierre sans tomber dans la rivière. Ils doivent partager les pierres et s'entraider pour traverser. On n'abandonne personne !</p> <p>Après la traversée, tout le monde crie : « <i>Nous avons réussi ensemble !</i> »</p>	Pour les pierres, utilisez des feuilles de papier journal, des ronds de carton ou des pages de magazines	
----	----	--	--	--

Bravo, vous avez réussi à traverser la rivière. On va maintenant vous raconter une histoire. Trouvons un endroit agréable pour nous asseoir.

40	10	HISTOIRE : Couleurs, secrets et amitié : Le voyage de Kofi.	Imprimez	
----	----	---	----------	--

		Sources : www.ohmytales.com	l'histoire ci-dessous ou utilisez votre téléphone.	
--	--	-----------------------------	--	--

*Le voyage de Kofi était-il intéressant ? Je parie que vous aimeriez partir à l'aventure comme il l'a fait.
À nous maintenant de partir à l'aventure.*

Heure	Min	Activité	Matériel	Responsable
50	05	<p>ACTIVITÉ : Les musiciens</p> <p>Créez des symboles et associez-leur un son. Par exemple, une étoile signifie "applaudir", un cercle signifie "taper du pied", un triangle signifie "taper son genou" et un carré signifie "claquer des doigts". Montrez aux suricates le sens de chaque symbole.</p> <p>Exemple :</p> <p> Applaudir</p> <p> Taper du pied</p> <p> Taper son genou</p> <p> Claquer des doigts</p> <p>Composez la musique d'une chanson simple, comme Frère Jacques, et demandez aux suricates de se joindre à la musique.</p>	Image des symboles.	

Aujourd'hui, nous avons planté des racines solides en apprenant et en jouant ensemble. Ces racines nous aideront à devenir des leaders gentils et courageux avec un avenir brillant.

55	05	<p>CLÔTURE :</p> <p>Les Suricates se redressent <i>ou l'équivalent dans votre pays</i></p> <p>Chant des suricates <i>ou l'équivalent dans votre pays</i></p> <p>Prière des Suricates <i>ou l'équivalent dans votre pays</i></p>	Totem des Suricates <i>ou votre équivalent</i>	
----	----	--	--	--

HISTOIRE : Couleurs, secrets et amitié : Le voyage de Kofi

Chapitre 1 : Le Rêvoyageur

Il était une fois, dans un village animé et niché entre les collines verdoyantes et la rivière étincelante, un voyageur au grand cœur appelé Kofi. Les yeux de Kofi pétillaient, et son cœur était rempli de rêves. Tous les soirs, il regardait les étoiles et chuchotait, « Je veux voir le monde et apprendre tous ses secrets ! »

Un matin ensoleillé, Kofi se dit qu'il était temps de partir à l'aventure. Il prépara un petit sac avec une grande couverture, des fruits sucrés, et un brillant tambour qui chantait des magnifiques mélodies. « Aujourd'hui, j'explorerai les villages du coin », s'exclama-t-il, la voix remplie d'impatience.

En marchant, Kofi ressentait le soleil qui dansait sur sa peau et écoutait les douces chansons des oiseaux dans les arbres. Il salua les grands baobabs, qui se tenaient là tels des gardiens sages et anciens. « Bonjour, mes grands amis ! » Les arbres firent bruire leurs feuilles, comme pour lui répondre.

Kofi atteignit le premier village, composé de huttes très colorées se tenant fièrement sous le soleil. Les villageois semblaient préparer un festival. « Bienvenue, Kofi ! », crièrent-ils avec joie. « Rejoins-nous pour les Festival des couleurs ! »

Ravi, Kofi frappa des mains. « Oh, super ! Comment je pourrais vous aider ? ». « Peins le village avec nous ! », dit Ama, une habitante chaleureuse, dont les bras étaient couverts de taches de peinture. « Chaque couleur a une histoire ! » Kofi s'empara d'un pinceau et le trempa dans la peinture jaune. « La couleur du soleil, rayonnante de bonheur ! » dit-il, avant de peindre un grand soleil sur le mur.

« Oui ! Oui ! » s'exclamèrent les villageois. En peignant avec eux, Kofi apprit l'histoire de chaque couleur. Le rouge représentait le courage, le bleu la paix, et le vert la vie. « Chaque couleur nous rassemble », expliqua Ama, les yeux pétillants.

À la tombée du jour, le village brillait de toutes les couleurs. Kofi éprouvait une joie immense, car il savait qu'il la partageait avec eux. « Merci pour cette magnifique journée ! » dit-il, et il reprit sa route en saluant les villageois.

Chapitre 2 : La forêt aux murmures

Kofi se rendit au fond de la forêt, là où les arbres se chuchotaient leurs secrets. Les feuilles dansaient paisiblement dans le vent, et la lumière vacillait à la manière des lucioles. Kofi suivit un ruisseau scintillant qui gloussait dans ses flots. Soudain, il entendit une faible voix. « À l'aide, à l'aide ! » C'était un petit singe, bloqué sur une branche. Kofi le vit et courut vers l'arbre. « Ne t'inquiètes pas mon ami ! Je vais t'aider ! » Kofi grimpa prudemment à l'arbre. « Tiens bon ! » Le singe s'agrippa à sa chemise, et ils redescendirent sur la terre ferme.

« Merci, gentil voyageur ! », dit le singe, la gratitude dans les yeux. « Je m'appelle Momo, et je connais beaucoup de secrets de la forêt ! »

« Vraiment ? », demanda Kofi, la curiosité piquée. « Lesquels peux-tu me révéler ? » Momo sourit. « Suis-moi, et je te montrerai ! »

Ils se baladèrent entre les arbres qui murmuraient, et Momo s'arrêta devant des fleurs brillantes. « Voici des fleurs de la Lune. Elles ne fleurissent que la nuit ! » Kofi fut émerveillé. « Magnifiques ! Et que sont ces grands champignons ? »

« Des champignons magiques ! » Momo s'esclaffa. « Si tu les touches, ils te raconteront les histoires de la forêt ! » Kofi se pencha et toucha un champignon. « Raconte-moi une histoire », chuchota-t-il. Le champignon commença à briller, et fredonna ensuite un chant qui remplit l'air d'histoires d'animaux courageux et d'esprits sages. Kofi rit aux éclats. « Quel endroit magique ! » dit-il. « Merci de me l'avoir montré, Momo ! »

Voyant le soleil se coucher, Kofi sut qu'il était temps de partir. « Au revoir, Momo ! Je n'oubliera jamais notre aventure ». « Au revoir, Kofi ! Reviens quand tu veux ! », cria le singe, le saluant de sa petite main.

Chapitre 3 : Le grand rassemblement

Kofi continua son voyage, et arriva dans un vaste champ rempli de fleurs éclatantes et d'oiseaux chantants. Il vit, au loin, un grand groupe de personnes, toutes magnifiquement habillées.

« Que se passe-t-il là bas ? », se demanda-t-il tout haut, le cœur battant. En se rapprochant, il comprit que tous les villages étaient présents pour un Grand rassemblement ! Les villageois l'accueillirent avec de grands sourires. « Bienvenue, Kofi ! Rejoins-nous pour ce Festin de l'amitié ! »

Kofi ressentit de la joie pure. Il prépara les tables et y déposa de délicieux plats : des ragouts épicés, des fruits sucrés, et du pain chaud. L'air était rempli de rires et de musique, et Kofi se sentait membre de cette grande famille. « Racontons des histoires ! », dit un ancien avec un longue barbe blanche. « Les histoires nous rassemblent ! »

Kofi leva la main. « J'ai une histoire ! À propos des couleurs du premier village que j'ai visité ! » Il partagea son aventure, et tout le monde l'écouta avec émerveillement. L'histoire déclencha aussi quelques rires. L'ancien raconta ensuite l'histoire d'un courageux lion qui protégeait la forêt. « Le lion nous apprend que la bravoure vient du cœur », conclut-il de sa voix profonde et sage.

Sous le ciel scintillant, les villageois entonnèrent des chants de joie. Le cœur de Kofi se remplit de chaleur. « C'est la meilleure des aventures ! », pensa-t-il.

Chapitre 4 : De retour à la maison

Après le festin, Kofi se rendit compte qu'il était temps de rentrer à la maison. Il salua ses nouveaux amis, et leur promit de revenir. « Merci pour les rires et les superbes histoires ! » De retour dans la forêt, Kofi se remémora tout ce qu'il avait appris durant son voyage. Les couleurs du bonheur, les secrets de la forêt, et les liens d'amitié remplissaient son cœur de joie.

Quand il fut rentré à son village, les étoiles brillaient dans le ciel tout là-haut. Kofi s'installa sous un baobab, reconnaissant d'avoir vécu cette aventure. « J'ai vu le monde et appris ses secrets ! », chuchota-t-il à la nuit.

À partir de ce jour, Kofi ne cessa de partager ses histoires. Il peignit son village aux couleurs de la joie, raconta des histoires de courage, et célébra l'esprit de l'amitié. Et toutes les nuits, face aux étoiles, Kofi savait que la véritable magie de son aventure ne se trouvait pas seulement dans les lieux visités, mais surtout dans les cœurs touchés et les amitiés créées au fil du chemin.

Voici donc, chers enfants, la leçon de cette histoire : chaque aventure nous enseigne quelque chose de spécial, et les meilleurs trésors que l'on puisse trouver sont les amis rencontrés et les histoires partagées.

Le quiz : avez-vous bien compris l'histoire ?

1. Que voulait faire Kofi ?
 - Voir les étoiles
 - Voir le monde
 - Faire un gâteau
 - Jouer avec des animaux
2. Quelle couleur Kofi a-t-il utilisé pour peindre le bonheur ?
 - Rouge
 - Le vert
 - Jaune
 - Le bleu
3. Qui Kofi a-t-il aidé dans la forêt ?

- Un oiseau
- Un singe
- Un papillon
- Un lion

4. Qu'ont célébré ensemble les villages ?

- Un anniversaire
- Le Festin de l'amitié
- Une soirée dansante
- La récolte

Réponses correctes :

1) Voir le monde 2) Jaune 3) Un singe 4) Le Festin de l'amitié

Glossaire : mots compliqués dans l'histoire

Animé : plein d'énergie et de vie.

Niché : installé ou caché confortablement dans un endroit.

S'exclama : dire quelque chose soudainement et bruyamment à cause d'une forte émotion.

Courage : la capacité à faire quelque chose qui vous effraie; la bravoure.

Glousser : rire légèrement.

Scintillant : briller d'une lumière vacillante, comme les étoiles dans le ciel.

Esprits : la partie non physique d'une personne, souvent liée aux émotions et aux sentiments.

Thème :	Racines solides, Avenirs radieux (Journée Africaine du Scoutisme)
----------------	--

Programme 2 : Groupe d'âge de 7 à 10 ans

Date: 13/03/2026

Heure	Min	Activité	Matériel	Responsable
	05	GRAND HURLEMENT <i>ou l'équivalent dans votre pays</i> Drapeau Prière Registre	Totem/fourrure/roche Drapeau/mât de drapeau/Livre de prières Registre	
<i>Aujourd'hui nous célébrons la Journée Africaine du Scoutisme. C'est une journée durant laquelle les scouts de toute l'Afrique célèbrent l'esprit du scoutisme.</i>				
05	05	JEU : Formes d'unité <i>L'unité demande de la créativité et un travail d'équipe rapide.</i> Les louveteaux courent et lorsque le chef annonce une forme, une lettre ou un chiffre (par exemple « triangle », « cœur », « U »), les louveteaux se rassemblent en sizaine pour former cette forme avec	Aucun	

		leur corps, sur le sol ou en se tenant debout.		
<i>Même si nous sommes tous différents, nous partageons beaucoup de choses, et c'est ce qui nous permet de nous comprendre et de nous unir.</i>				
10	20	<p>BRICOLAGE : Des boucliers d'identité</p> <p>Chaque louveteau reçoit un bouclier divisé en quatre parties : la famille, les loisirs, le plat préféré et un rêve. Les louveteaux décorent leur bouclier avec des crayons ou de la peinture. Une fois le bouclier terminé, exposez-les pour montrer l'histoire unique de chacun.</p>	Un bouclier par louveteau, des crayons ou de la peinture.	
<i>Le mouvement et l'inclusion sont synonymes de joie et de connexion.</i>				
30	05	<p>JEU EN CERCLE : Course de l'unité en cercle</p> <p>Tout le monde se tient par la main dans un cercle. Un louveteau court à l'extérieur et tape sur l'épaule d'un autre louveteau. Ce dernier doit alors courir dans le sens inverse, autour du cercle. Le premier à atteindre l'endroit vide retourne dans le cercle, et l'autre louveteau commence un nouveau tour.</p>	Aucun	
<i>Beaucoup d'histoires magnifiques proviennent d'Afrique.</i>				
40	10	<p>HISTOIRE : Anansi et le pot de sagesse</p> <p>Source : anikefoundation.org/african-folktales/ananse-and-the-pot-of-wisdom</p>	Histoire	
Heure	Min	Activité	Matériel	Responsable
<i>L'unité signifie tirer ensemble – et non pas tirer l'un contre l'autre.</i>				
50	10	<p>JEU D'ÉQUIPE : Tir à l'accord(e) (Adapté des jeux africains de tir à la corde, où le fait de tirer ensemble symbolise la force, le travail d'équipe et le solde).</p> <p>Divisez la meute en deux équipes à peu près égales en nombre et en force. Les équipes se placent aux extrémités de la corde, face à face (comme pour un jeu de tir à la corde classique).</p> <p>Au lieu de tirer l'une contre l'autre, les deux équipes doivent tirer ensemble et en rythme pour soulever ou tenir quelque chose en équilibre au milieu de la corde.</p>	Une corde solide, un foulard (pour marquer le centre) attaché au milieu de la corde, et un petit objet.	

		<p>Exemple : un petit objet est attaché ou posé au centre de la corde. L'objectif est de le soulever du sol et de le maintenir en équilibre pendant 10 secondes sans le faire basculer ou tomber.</p> <p>Après le « go », les deux côtés tirent lentement et en même temps – ni trop fort, ni trop rapidement. Ils doivent communiquer (« 1, 2, tirez... 1, 2, tirez...») pour maintenir une force égale. Si l'un des côtés tire trop fort, l'objet bougera ou tombera, et ils devront recommencer.</p> <p>Lorsque les louveteaux parviennent à soulever l'objet et à le maintenir en équilibre, tout le monde applaudit. Essayez des variantes : faites tenir un ballon ou soulevez un petit drapeau à la verticale.</p> <p>Lorsque tout le monde travaille en harmonie, même les opposés peuvent trouver l'équilibre.</p>		
--	--	---	--	--

Lorsque nous nous unissons, nous pouvons faire la différence.

60	10	<p>Jeux d'acteur (jeu de rôle) : Une voix</p> <p>En sizaine, les louveteaux créent une courte pièce ou un sketch sur un défi que les gens surmontent en s'unissant (par exemple, en aidant un nouveau louveteau, en s'opposant à l'injustice, etc.). Ils présentent leur pièce au reste de la meute.</p>	Aucun	
----	----	---	-------	--

Nous réussissons lorsque nous nous soutenons.

70	15	<p>JEU DE RELAI : Le défi du relai de l'unité</p> <p>En sizaine, les louveteaux s'alignent sur la ligne de départ. Chaque sizaine effectuera une série de mini-défis. L'objectif n'est pas de faire la course pour battre les autres mais de travailler ensemble pour que tout le monde termine et s'entraide. Le jeu se termine lorsque toutes les équipes ont terminé le relai.</p> <p>Chaque station représente un défi d'unité.</p>	Des cônes, des boîtes de conserve ou bouteilles en plastique pour marquer les lignes de départ et d'arrivée.	
----	----	--	--	--

Heure	Min	Activité	Matériel	Responsable
		Le relai ou l'objet doit passer entre les coéquipiers à chaque station.	Un relai ou un objet (sac de haricots,	

	<p>Défis d'unité suggérés : (vous pouvez créer vos propres défis)</p> <p>« Un petit coup de main » : Deux louveteaux doivent porter un ballon ou un objet similaire en se servant uniquement de leurs coudes ou de leurs bras liés. <i>(Coopération et confiance).</i></p> <p>« Le pont du bonheur »: À l'aide de 2 ou 3 morceaux de carton, des tapis ou des serviettes, l'équipe doit traverser une rivière imaginaire sans toucher le sol. Ils peuvent uniquement marcher sur les objets donnés, et doivent donc se les passer pour que leurs coéquipiers puissent se déplacer en toute sécurité. <i>(Travail d'équipe et confiance).</i></p> <p>« Le relai de la gentillesse » : Le relai ne peut être passé qu'<i>après que</i> chaque coéquipier a dit une chose gentille à propos de la personne suivante. <i>(Encouragement).</i></p> <p>« Tous liés » : Les coéquipiers doivent se tenir par la main ou par le coude et se déplacer ensemble entre les cônes, sans rompre la chaîne. <i>(Coordination de l'équipe).</i></p> <p>« Le cri de l'unité » : Lorsque le relai est terminé, chaque équipe crie son chant ou cri de l'unité, par exemple : « Ensemble, nous brillons, ensemble, nous gagnons, l'unité est notre passion ». <i>(Célébration de l'unité)</i></p> <p><i>Variantes :</i></p> <p>Relai de l'unité culturelle : Chaque station propose une action culturelle simple, comme une salutation dans une autre langue, un petit pas de danse ou un signe du drapeau.</p> <p>Relai du baton de la paix : Utilisez un baton décoré et étiqueté « <i>Baton de l'unité</i> ». Les louveteaux y inscrivent ensuite des mots d'unité, comme « amour », « travail d'équipe », « gentillesse ».</p> <p>Relai en silence : Les louveteaux doivent effectuer le parcours sans parler et en se fiant aux gestes et au contact visuel !</p> <p>Sécurité :</p> <p>Veillez à ce qu'il y ait de l'espace entre les équipes pour éviter les collisions. Choisissez des tâches douces et adaptées à l'âge des participants. Privilégiez le plaisir à la vitesse !</p> <p>Déroulement du jeu :</p>	<p>balle en papier) à porter.</p> <p>Un ballon ou un objet similaire.</p> <p>Des morceaux de carton, des tapis ou des serviettes.</p> <p>Aucun</p> <p>Cônes ou bouteilles en plastique vides.</p> <p>Aucun</p>	
--	---	--	--

		<p>L'équipe 1 commence à la station 1. Une fois le défi réussi, ils passent le relai et vont à la station suivante. Continuez jusqu'à ce que les sixaines aient visité toutes les stations. Lorsque tout le monde a terminé, rassemblez tout le monde en cercle pour célébrer la fin du relai de l'unité. Demandez aux louveteaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce qui était facile ? Qu'est-ce qui était difficile ? • « Avez-vous remarqué que c'était beaucoup plus facile lorsque vous vous encouragez ou vous aidez les uns les autres ? » 		
--	--	---	--	--

Heure	Min	Activité	Matériel	Responsable
		<ul style="list-style-type: none"> • « Comment le travail d'équipe vous a-t-il aidés à terminer ? » • « Qu'est-ce que cela nous apprend sur l'unité ? » <p>Message sur l'unité :</p> <p>« Quand on avance ensemble, qu'on se soutient et qu'on s'encourage, on arrive tous à la ligne d'arrivée. »</p>		

Même si on est différents, on crée ensemble une belle chanson lorsqu'on se rassemble dans l'amour et la gentillesse.

85	05	<p>CHANTER : Ensemble, nous ne faisons qu'un</p> <p>Il s'agit d'un chant d'appel et de réponse. Le chef appelle et les louveteaux lui répondent.</p> <p>Ensemble, nous ne faisons qu'un (clap clap).</p> <p>Ensemble, nous sommes forts (clap clap).</p> <p>Main dans la main, unis dans cette grande famille !</p> <p>Ajoutez une chorégraphie</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Un » → levez l'index • « Forts » → montrez vos biceps • « Unis » → tenez-vous les mains ou prenez-vous les bras • « Famille » → faites un cœur avec les mains 		
----	----	---	--	--

Aujourd'hui, nous avons appris que même si nous venons d'endroits différents et que nous avons des histoires différentes, lorsque nous sommes unis dans la gentillesse et le respect, nous ne faisons qu'un.

90	05	GRAND HURLEMENT <i>ou l'équivalent dans votre pays</i> Drapeau Prière Fin de rassemblement	Totem/fourrure/roche Drapeau/mât Livre de prières	Akela

BRICOLAGE : Des boucliers d'identité



HISTOIRE : Anansi et le pot de sagesse (adapté)

(Source : anikefoundation.org/african-folktales/ananse-and-the-pot-of-wisdom)

Il y a fort longtemps, dans les terres Ashanti de l'Afrique de l'Ouest, vivait une petite araignée futée, nommée Anansi. Anansi était un grand collectionneur, de sagesse surtout. Il voulait être la créature la plus sage du monde.

Un jour, Nyame, Dieu du ciel, fit un cadeau à Anansi. C'était un magnifique pot en argile, rempli de toute la sagesse du monde.

« Anansi, tu utiliseras cette sagesse pour aider les autres », dit Nyame. Anansi s'inclina et le remercia : « Oh, merci bon Nyame ! J'y ferai très attention ! »

En secret, Anansi se dit, « pourquoi devrais-je partager cette sagesse avec tout le monde ? Je garderai tout pour moi ! »

Anansi prit le pot et le cacha sous son bras. « Je l'accrocherai sur la cime du plus grand arbre, pour que personne d'autre que moi ne puisse l'atteindre ! » Il commença l'ascension, mais ce n'était pas facile ! Il n'y parvenait pas et glissait sans cesse, car le pot de sagesse frappait sa poitrine.

Son fils, Ntikuma, le regardait d'en-bas. « Père, pourquoi n'attaches-tu pas le pot dans ton dos ? Tu pourrais grimper plus facilement ! », cria-t-il. Anansi s'arrêta et y réfléchit. Il attacha le pot sur son dos, et l'ascension devint soudain bien plus simple !

Une pensée lui traversa l'esprit... « Comment ! Moi qui pensais avoir toute la sagesse du monde, mon fils vient d'avoir une meilleure idée que moi ! » .

Sur la cime, Anansi fut tant frustré qu'il lança le pot, et ce dernier vint se briser sur le sol. La sagesse qu'il contenait se répandit partout : dans les rivières, les forêts, les animaux et les humains.

Depuis ce jour, la sagesse n'appartient plus à un unique être. Tout le monde en détient plutôt un petit morceau. Certains chantent bien, d'autres réparent sans peine. On trouve aussi des personnes douées pour aider, ou qui sont d'excellents professeurs ou meneurs.

Morale de l'histoire : Anansi l'a finalement bien compris, « la sagesse est faite pour être partagée. Personne n'est réellement sage seul, nous avons besoin des autres pour être forts ».

Questions de discussion :

À la fin de l'histoire, demandez aux louveteaux :

1. Qu'a appris Anansi sur le partage ?
2. Que se passerait-il si une personne essayait de conserver toutes les idées ou compétences ?
3. En quoi notre groupe est-il comme le pot de sagesse brisé, chacun ayant son propre morceau ?

Message sur l'unité :

La sagesse et la force véritables naissent du partage, de l'écoute et de la collaboration.

Thème :

Racines solides, Avenirs radieux (Journée Africaine du Scoutisme)

Programme 3 : groupe d'âge de 11 à 17 ans

Date: 13/03/2026

Heure	Min	Activité	Matériel	Responsable
	10	LEVÉE DU DRAPEAU et DÉFILÉ , <i>ou l'équivalent dans votre pays</i> Accueil et histoire de la Journée Africaine du Scoutisme , qui résume la fondation de la Région Africaine du Scoutisme le 13 mars 1963 et pourquoi cela est célébré. Présentez le sujet.	Drapeau	
<i>Entendez-vous le rythme des tambours à travers le continent ?</i>				
10	15	JEU DYNAMIQUE : Les tambours d'Afrique Chaque patrouille se voit attribuer un pays ou une culture d'Afrique (par exemple, l'Afrique du Sud, le Kenya, l'Égypte, le Ghana, le Nigeria, l'Éthiopie, etc.). Les scouts ont cinq minutes pour créer un sketch, une danse, une chanson ou une vidéo inspirées de cette culture (vous pouvez fournir des drapeaux, de la musique ou des accessoires). Chaque patrouille l'interprète devant la troupe.	Drapeaux, musique, accessoires.	
<i>Le vrai succès provient de la collaboration, en servant les autres et en vivant les valeurs que nous partageons.</i>				
25	25	DÉFI DE PATROUILLE : OPTION 1 « Pont de l'unité » Les patrouilles doivent construire un pont ou une structure qui relie deux points en		

		<p>utilisant des cordes, des poteaux, du carton ou des matériaux recyclés, etc. Chaque patrouille représente une « communauté » différente. À la fin, les patrouilles doivent collaborer pour relier leurs ponts.</p> <p>OPTION 2 « Réussir avec les autres » Chaque patrouille reçoit une tâche partielle et des ressources différentes. Aucune patrouille ne doit pouvoir réussir seule. Les patrouilles doivent travailler ensemble pour accomplir leurs missions.</p> <p>Les patrouilles doivent négocier et communiquer pour parvenir à un accord. Les patrouilles ne peuvent envoyer qu'un seul scout à la fois pour négocier. Les scouts ne peuvent changer de stratégie qu'après être retournés dans leur patrouille.</p> <p>Tâches possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire une structure simple (trépied, étendard, etc.). • Transporter de l'eau ou un objet sans le toucher. • Résoudre un message codé. • Suivre un itinéraire grâce à des indices, avec l'aide de différentes patrouilles. 	Cordes, perches, carton, matériaux recyclés.	
--	--	--	--	--

Heure	Min	Activité	Matériel	Responsable
-------	-----	----------	----------	-------------

L'activité suivante nous aide à découvrir nos liens avec l'Afrique, et à mieux comprendre comment ces racines façonnent les personnes que nous sommes aujourd'hui.

50	15	<p>JEU : Quiz sur les connexions africaines</p> <p>Quiz rapide sur les pays, les drapeaux, les aliments, les monuments et endroits célèbres, et les personnages célèbres d'Afrique. Ajoutez-y des questions plus anecdotiques, comme par exemple « Quel pays possède la plus haute montagne d'Afrique? ». Décernez des petites récompenses, comme des bonbons ou autre.</p>	Des questions de quiz, des petites récompenses.	
----	----	--	---	--

Grâce au comptoir commercial africain, nous voyons comment les échanges ont façonné les relations et les économies.

65	30	<p>ACTIVITÉ : Comptoir commercial africain</p> <p>Les scouts reçoivent un montant en monnaie africaine pour commencer. Ils doivent acheter du matériel pour démontrer une compétence. Ils peuvent revendre cette compétence au chef de patrouille ou chef scout qui joue le rôle du propriétaire du magasin. Par exemple, les patrouilles commencent avec une somme 'd'argent' et achètent de la corde pour R2 et une perche</p>	Pions, papier, crayons, matériel pour l'acquisition des compétences.	
----	----	---	--	--

		<p>pour R1. Ils font un tour complet et deux demi-maïlles, qu'ils revendent au propriétaire du magasin pour R5.</p> <p>L'argent peut être représenté par des pions ou coché sur une feuille de papier. Bravo aux chefs qui utilisent de la monnaie d'un autre pays africain ! Vous devrez préparer une liste de matériels et leurs prix de vente, ainsi qu'une liste complète des compétences acquises et leur prix d'achat.</p> <p>L'éclaireur ou la patrouille qui recueille le plus d'argent à la fin gagne.</p> <p>(R = Rand, la devise sud-africaine)</p>		
--	--	--	--	--

En posant des questions d'introspection, nous approfondissons notre compréhension du thème.

95	15	<p>JEU DU CERCLE : Des racines solides. Un avenir brillant.</p> <p>Rassemblez votre patrouille en cercle. Le chef de patrouille pose des questions d'introspection. Par exemple, « Que signifie pour vous le thème "Des racines solides. Un avenir brillant" ? » Plus de questions d'introspection sont proposées ci-dessous. Les éclaireurs peuvent brièvement partager des expériences.</p>	Questions d'introspection.	
----	----	--	----------------------------	--

En conclusion, nous réfléchissons, nous restons unis et célébrons le sens de ce que nous avons appris ensemble.

1h10	10	<p>CÉRÉMONIE DE CLÔTURE : <i>l'équivalent dans votre pays</i></p> <p>Résumer les enseignements de la journée. Encourager les scouts à vivre le quatrième point de la Loi scout, afin d'encourager l'unité dans le scoutisme. « Le scout est un ami pour tous et un frère ou une sœur pour tous les autres scouts ».</p>	Drapeau	
------	----	--	---------	--

Jeu d'échange culturel: « Quiz des connections africaines »

Vous pouvez sélectionner les questions que vous voulez utiliser. Ceci peut être fait en patrouille ou en troupe.

Partie 1 : Connaissances générales sur l'Afrique

- | | |
|--|--|
| 1. Quel est le plus grand pays d'Afrique en matière de surface terrestre ? | Réponse : l'Algérie |
| 2. Quel pays africain est le plus peuplé ? | Réponse : Le Nigeria |
| 3. Quel est le plus long fleuve d'Afrique ? | Réponse : le Nil |
| 4. Dans quel pays se trouve le mont Kilimandjaro ? | Réponse : la Tanzanie |
| 5. Quel désert couvre une grande partie de l'Afrique du Nord ?
Sahara | Réponse : le désert du Sahara |
| 6. Combien de pays y a-t-il en Afrique ? | Réponse : 54 |
| 7. Quel océan se situe à l'est de l'Afrique ? | Réponse : l'océan Indien |
| 8. Quel est le plus petit pays sur le continent africain ? | Réponse : la Gambie |
| 9. Quel pays africain n'a jamais été colonisé par une puissance européenne ? | Réponse : L'Éthiopie |
| 10. Quelle est la capitale de l'Afrique du Sud ? | Réponse : L'Afrique du Sud a trois capitales : |

Pretoria (capitale administrative),
Le Cap (capitale législative) et
Bloemfontein (capitale judiciaire).

Partie 2 : Nature et culture africaines

11. Citez les « cinq grands » animaux que l'on trouve en Afrique.
léopard, l'éléphant, buffle. Réponse : le lion, le le rhinocéros et le
12. Quel mot sud-africain signifie « un barbecue entre amis » ? Réponse : Braai
13. Comment s'appelle le tissu traditionnel porté dans de nombreux pays d'Afrique de l'Ouest ? Réponse : Le kente
14. Quel pays africain est connu pour ses pyramides ? Réponse : l'Égypte
15. Dans quel pays Nelson Mandela a-t-il été président ? Réponse : En Afrique du Sud
16. Quel genre musical africain est né au Nigeria et a été popularisé par Fela Kuti ? Réponse : l'Afrobeat
17. Que signifie le mot sud-africain « Ubuntu » ? Réponse : « Je suis parce que nous sommes ». (l'humanité envers les autres).
18. Quel est le plus grand lac d'Afrique ? Réponse : Le lac Victoria
19. Quelle est la langue la plus parlée sur le continent africain ? Réponse : le Swahili
20. Quel pays africain détient une étoile bleue au centre de son drapeau ? Réponse : La Somalie

Partie 3 : Le Scoutisme en Afrique

21. En quelle année la Région Africaine du Scoutisme a-t-elle été officiellement fondée ? Réponse : En 1963
22. Où se situe le bureau de la Région Africaine du Scoutisme ? Réponse : Nairobi, au Kenya
23. Quel est la devise du Scoutisme Mondial ? Réponse : « Prêt pour la vie »
24. Que représente le salut scout avec les trois doigts levés ? Réponse : Le devoir envers Dieu, le devoir envers les autres, et le devoir envers soi-même
25. Quel pays a accueilli le premier Jamboree Scout Africain en 1976 ? Réponse : Le Nigeria

Discussion et Réflexions : « Des racines solides. Un avenir brillant. »

Ces questions peuvent être utilisées pendant le cercle de réflexion pour animer la discussion.

- Que signifie le thème « Des racines solides. Un avenir brillant. » pour vous ?
- Comment le Scoutisme développe-t-il ces racines solides ?
- Pourquoi est-il important pour les personnes de différentes cultures de travailler ensemble ?
- Que pouvons-nous apprendre des autres pays ou cultures africaines ?
- Comment le Scoutisme peut-il rassembler des personnes différentes ?
- Qu'avez-vous appris aujourd'hui que vous ne saviez pas sur l'Afrique ?
- Quels défis votre équipe a-t-elle rencontrés lors des activités, et comment avez-vous fait pour les surmonter ?
- Comment pouvez-vous, au quotidien, montrer du respect pour l'histoire ou la culture de quelqu'un ?
- Si vous pouviez apprendre une chose à d'autres scouts sur votre culture, quelle serait-elle ?
- Comment pouvons-nous rendre notre troupe plus inclusive et accueillante ?
- Que peuvent faire les scouts pour promouvoir la paix et l'unité en Afrique ?
- Pourquoi pensez-vous que la loi scoutie inclut le fait d'être « Un ami pour tous et un frère ou une sœur pour chaque autre scout » ?

Compilé par les Scouts d'Afrique du Sud pour les célébrations de la 16^e Journée Africaine du Scoutisme du 12 au 15 mars 2026.



**WORLD[®]
SCOUTING**

**@World Scouting Inc.
COMMUNICATION
Février 2026**

**World Scout Bureau Africa Support Centre
Rowallan National Scout Camp,
Opp. ASK Jamhuri Showground
P. O. Box 63070 - 00200
Nairobi, Kenya**

**Tel: (+254 20) 245 09 85
Mobile: (+254 738) 945 346**

**africa@scout.org
www.scout.org/africa**

**La reproduction est autorisée aux Organisations
et Associations scoutes nationales membres
de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout.**

La mention de la source est obligatoire.