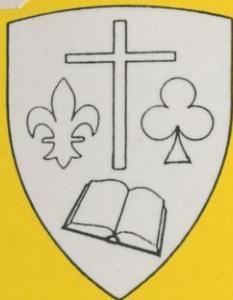


5° R  
25807



# MANUEL du CHEF de Meute



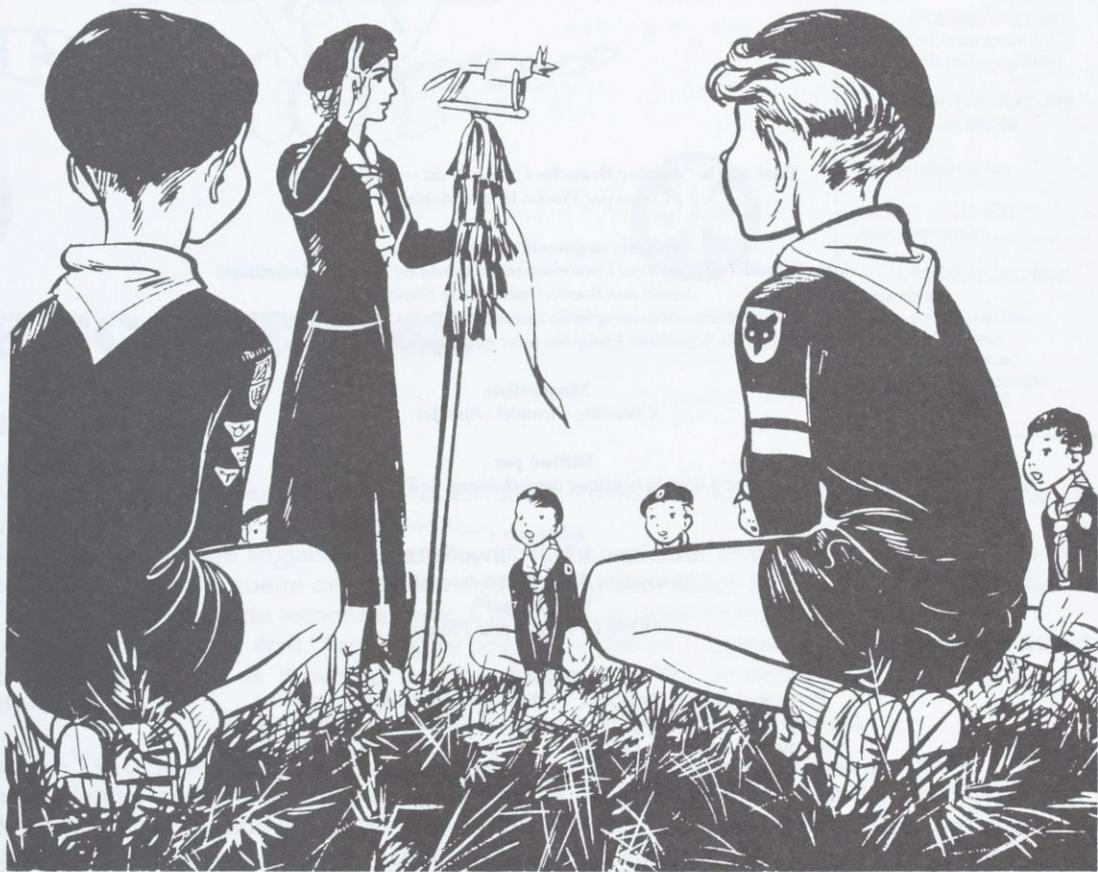
Pour mieux aimer et servir  
la jeunesse

1996 - Eclaireurs de l'Évangile ®

800-88-30287



# MANUEL du CHEF de Meute



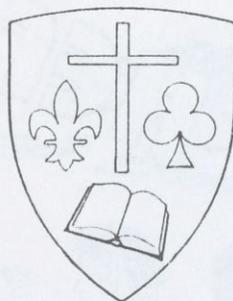
Pour mieux aimer et servir  
la jeunesse

1996 - Eclaireurs de l'Évangile ®

4° R  
25807



# MANUEL du CHEF de Meute



Basé sur le "dossier Branche Cadette" du journal AZIMUT  
Conçu par France Huckendubler

Révisé, augmenté et réalisé, par  
Alain Giraudel (Bison) avec l'autorisation précieuse de Mickaël Hadjetlaché  
Merci aux Scouts Unitaires de France  
pour quelques idées complémentaires tirées de "A pas de Loups".  
Merci à la Fédération du Scoutisme Européen pour quelques idées glanées au SENAMCO 96.

Maquettiste  
Claudette Giraudel (Abeille)

Diffusé par :  
"Sac à dos" la boutique des Eclaireurs de l'Évangile ®

Édité par :  
ECLAIREURS DE L'ÉVANGILE ®  
Mouvement de scoutisme évangélique  
"Champfleuri"  
38190 Le Champ près Froges

Dessins de :  
Pierre Joubert, Igor Amstarm, Y. Bonnet, Jérôme Créac'h (Epervier),  
Jean-Paul Améra (Harfang), J.O. Grandjouan, Sven Sanderichain, R. Gaulier,  
D. Nussbaumer, Bussemey, Chiffon, Y. Devillers, P. Giraudel (Alezan), ASPAS,  
D. Araud (Cabia), Fabienne Maignet, D. Giraudel (Impala), Petit Larousse 1949.

Imprimé par :  
IMEAF  
26160 LA BEGUDE DE MAZENC

© Copyright Eclaireurs de l'Évangile ®. Tous droits réservés.

N°ISBN-2-910990-02-8



## Introduction

Tu iras de l'avant... avec précaution et détermination ... parce qu'il te faut à la fois fougue et délicatesse pour mener la danse avec les loups et garder ton coeur prêt à vibrer pour chaque petit d'homme.

Au long des mois et des années où il durcira ses pattes sur les pistes de la Jungle, tu découvriras avec lui que tu disposes d'une méthode extraordinaire pour l'aider à grandir.

La méthode louveteau est simple et se vit avec humour, bon sens et lucidité. Elle vise deux buts ; un but lointain, former le caractère des enfants ; un but proche, les rendre heureux. Elle se donne trois moyens : le Jeu, la Jungle et la Vie dans la nature. Elle se réalise à travers un secret : "Se mettre à l'éducation à la façon des enfants".

L'essentiel du louvetisme est résumé dans ces lignes. Tout le reste est fantaisie créatrice et imagination vivante.

Bonnes chasses !

# Un peu d'histoire



## LE SCOUTISME

### Il était une fois ...

Tout a commencé lorsqu'en 1907, Sir Robert Baden-Powell décida d'emmener camper vingt quatre garçons de 12 à 17 ans dans l'île de Browsea...

Alors colonel de l'armée anglaise, Baden-Powell (B.P.) avait été chargé de la défense de la ville de Makefing au cours de la guerre des Boers, en Afrique du Sud. Grâce à un corps de jeunes éclaireurs, à qui il confie des missions de reconnaissance, il remporte le siège de cette ville.

De retour en Angleterre, il écrit "Scouting for boys" ("Eclaireurs"), et teste par lui-même sa méthode au cours du fameux camp de Browsea. Lorsque le 9 août 1907, le dernier feu de camp s'éteint, le scoutisme est lancé...

En octobre 1910, le scoutisme arrive en France avec la création des premières troupes à l'initiative du pasteur Calienne, mais l'essor dans les églises issues de la réforme est dû à Samuel Williamson. Dès 1913, la question des plus jeunes se pose. Ce problème, que l'on identifia alors comme celui des "éclaireurs juniors", préoccupa tout d'abord B.P. qui tout en étant réceptif à l'idée, ne voulait tout de même pas "qu'une troupe se transforme en garderie".

Il écrivait à la fin de 1913 : "les éclaireurs juniors devraient être d'un genre aussi simple que possible; Mais je crois en la valeur d'une telle branche. Je lui donnerai un nom moins scolaire, par exemple : "jeunes éclaireurs", "louveteaux", "poulains", etc..."

En 1914, fut publié à l'intention des petits un plan d'action, un salut et un insigne, une promesse et quelques épreuves faciles adaptées à l'âge de 8 à 11 ans. Dès la fin de l'année, les "Wolf cubs" étaient 10 000. Ils seront plus de 100 000 au lendemain de la guerre.

La première Meute en France est lancée par les évangeliques de l'époque en 1921. (Paris Partemont 7e)

## Sommaire

Un peu d'histoire	3
LE LOUVETISME	5
Tu es chef Louveteaux	8
Thème et fiction	9
LA FICTION JUNGLE	12
Les Bandar-Logs	14
Les amis de Mowgli	15
Les ennemis de Mowgli	17
la sizaine	19
Les principes de la Jungle	22
La loi	23
La promesse	25
LES CONSEILS	28
LA PROGRESSION	31
Les étapes	34
Les brevets	35
Le mât de Meute	37
L'UNIFORME	40
Noms de jungle	42
Langage de Jungle	43
Rassemblements de Meute	44
La Tanière	45
Passage aux éclais	47
PROGRAMME DE MEUTE	51
L'EXPRESSION	56
Le chant	57
Techniques manuelles	60
L'OBSERVATION	65
La sortie Louveteaux	68
Réflexions pédagogiques	71
WEEK-END NATURE	72
L'enquête de Meute	74
La veillée	75
Les Cercles du feu	76
LE JEU	79
Jeux d'intérieur	82
LES GRANDS JEUX	83
Jeux nature	92
Le jeu de crépuscule	95
La grande chasse	97
Les jeux techniques	99
Lancer la fiction Jungle	101
Histoire des E.D.E.	105
Bibliographie	106

## LE SCOUTISME (suite)

Le "Manuel des Louveteaux" devait sortir peu après, mais la guerre en retarda la parution jusqu'en 1916, quand une jeune femme, Véra Barclay, prit en main cette section. Son inspiration éducative avait pris source dans "Le Livre de la Jungle" de Rudyard Kipling, prix Nobel de littérature en 1907.

Le livre exerça un attrait irrésistible par sa propre poésie : son adaptation dans la pratique transforma le rêve en actes et l'allégorie féerique en méthode éducative.

Le grand talent de Véra Barclay et son imagination féconde firent du louvetisme la plus grande valeur éducative des 8 à 11 ans.

Elle est l'auteur de deux livres remarquables, présentant avec beaucoup de finesse la méthode louveteaux : "Sagesse de Jungle" et le "Louvétisme et la formation du caractère".

Les idées de Baden Powell peuvent se résumer en 5 buts qui sont la base du scoutisme et le point de départ de toute notre méthode pédagogique.

### Le scoutisme veut :



- développer la santé
- développer la personnalité
- accroître le sens du concret
- développer le sens de Dieu
- éveiller l'esprit de service.



Ces 5 buts sont personnalistes, c'est-à-dire qu'ils sont centrés sur l'individu et non sur une époque ou sur un groupe d'individus.

Ces 5 buts visent d'abord la mise sur pied de l'individu, en pleine santé, puis la formation de sa personnalité, la naissance d'un sens pratique basé sur un juste équilibre dans l'utilisation de sa tête et de ses mains, enfin la prise de repère absolu à travers la Parole de Dieu et l'éveil, alors, d'une vie de service.

Les fins du scoutisme sont essentiellement fonction des besoins de l'homme et partiellement de ceux de son époque. Ce qui fait le caractère permanent du scoutisme, c'est l'homme et non l'époque où il vit. Bien sûr, sa forme est adaptée à l'époque où il se pratique mais il reste valable en tous temps et en tous lieux.

Le scoutisme se pratique en 3 branches :

- Louvettes et Louveteaux (louvétisme)

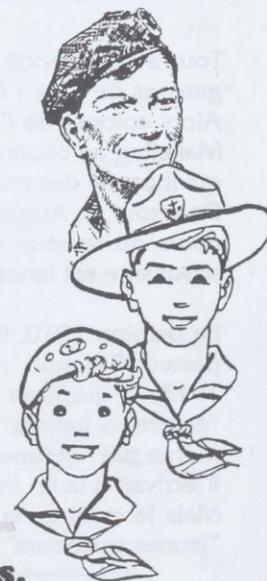
- garçons de 12 à 16 ans.
- filles de 8 à 11 ans.

- Eclaireuses - Eclaireurs

- garçons de 12 à 16 ans.
- filles de 12 à 16 ans.

- Eclaireuses Aînées - Routiers

- garçons de 17 à 20 ans.
- filles de 17 à 20 ans.



**Le scoutisme répond, par delà les modes,  
aux aspirations fondamentales des jeunes.**

# LE LOUVETISME



Tout d'abord, si l'on peut dire que Lord Baden Powell a eu des précurseurs en scoutisme, on peut affirmer que le louvetisme est son oeuvre propre.

Le louvetisme n'est pas, comme trop souvent on le pense, la méthode de la branche éclaireur ou éclaireuse adaptée aux plus jeunes par une simplification des activités, un allègement des épreuves techniques, un adoucissement des exigences de la discipline, ou de la vie de camp, en particulier par la présence de cheftaines plus maternelles que les chefs masculins, (Ce qui n'est d'ailleurs pas toujours le cas...).

Le louvetisme est un système original. Il est né de la rencontre de Baden Powell avec deux écrivains psychologues : Rudyard Kipling, l'auteur des livres de la Jungle, et Miss Vera Barclay qui fut la véritable animatrice du louvetisme.

Baden Powell a emprunté à R. Kipling le symbolisme et le cadre de vie de son livre qui jouent un rôle essentiel dans la méthode "louveteau" que nous proposons.

Avec cette méthode, nous voulons poursuivre la formation de la personnalité (du caractère) des garçons et des filles de 8 à 11 ans en développant :

- leur **intelligence** (collection, observation de la nature, jeux, techniques...)
- leur **habileté manuelle** (dessin, travaux manuels, travaux ménagers...)
- leur **imagination** (histoires, mimes, expression...)
- leurs **aptitudes physiques** (vie en plein air, exercices physiques, hygiène personnelle...)
- leur **esprit de service** (premiers soins, travaux ménagers...).

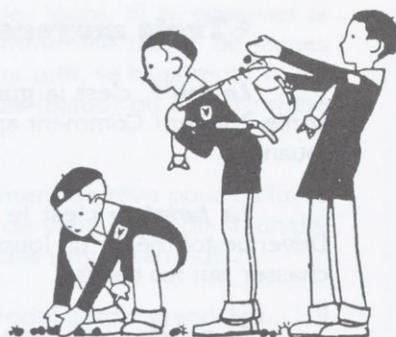
Pour cela, l'enfant a besoin de trouver : amour, confiance, prise au sérieux, sécurité. Nous allons voir dans les pages qui suivent, que nous voulons répondre à ces besoins de l'enfant par :

- l'insertion de l'enfant dans une unité
- vivant un thème
- dans une fiction
- en utilisant comme moyen : le jeu et l'expression.

Toutes nos activités et notre vie de meute doivent être faites à la lumière de l'Évangile de Jésus-Christ pour que les enfants puissent commencer à découvrir l'amour que Dieu leur donne et la réalité de la Bonne Nouvelle de Jésus-Christ aujourd'hui.

Nous laisserons à Rabelais le soin de conclure cette introduction :

**L'ENFANT N'EST PAS UN VASE  
QU'ON REMPLIT,  
MAIS UN FEU QU'ON ALLUME.**



## Le Louvetisme, ... simplement

Le louvetisme peut être défini d'une façon très claire. A chaque fois que tu te poseras une question sur le bien fondé de telle ou telle activité, il te suffira de revenir simplement à ces quelques points de repères pour trouver, par toi-même, la bonne réponse.

### ↳ Deux buts

**Un but proche :** rendre l'enfant heureux.

Les enfants viennent à la Meute pour s'amuser. Chaque activité est source de joie.

**Un but lointain :** former son caractère.

C'est le but final vers lequel tu entraînes chacun. Nul besoin de le répéter sans cesse : il suffit de les passionner !

### ↳ Trois moyens

**Le jeu :** c'est la grande affaire de la Meute ! Que faire à la prochaine sortie ? Jouer ! Comment apprendre à monter une tente, à rendre service ? En jouant !

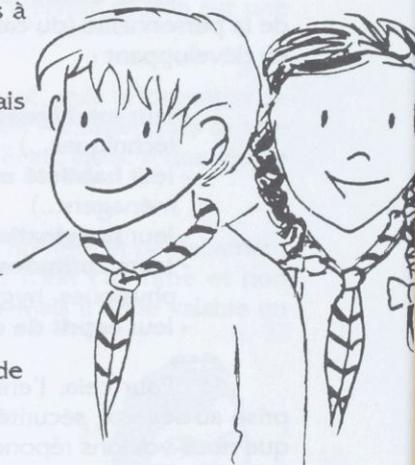
**La jungle :** c'est le milieu naturel, bien qu'imaginaire, de la meute. Devenue toi-même un loup, un ours ou une panthère, tu entraînes tes loups à chasser sur tes traces.

**La nature :** qu'il pleuve ou qu'il fasse grand soleil, la Meute ne rate jamais une occasion d'aller courir les bois ou les chemins creux.

## Un secret

"Se mettre à l'éducation à la façon des enfants"...

S'intéresser à ce qui les intéresse, faire preuve de la même imagination, de la même fantaisie, ne jamais se prendre au sérieux... Peut-être est-ce le plus difficile car il faut avoir gardé un cœur d'enfant... Mais rien de plus facile que de le retrouver : il te suffit d'entrer dans la Jungle !



*"Si tu sais rire aux éclats devant un bon tour,  
Et observer avec eux un scarabée sans dire mot,  
Si, curieux de tout, tu es prêt à t'émerveiller,  
Mais garder les pieds sur terre en sachant où tu les mets,  
Si tu peux encore vivre de l'esprit d'enfance,  
Tout en les faisant grandir vers l'âge d'homme,  
Alors ... la meute t'attend !"*

## La Jungle ... simplement !



“Pieds qui ne font pas de bruit ; yeux qui voient dans l’ombre ; oreilles tendues au vent, du fond des cavernes, et dents blanches pour mordre : qui porte ces signes est de nos frères”.  
Emmenez-le dit Akéla à Père Loup, et dressez-le comme sied à un membre du Peuple libre ; et Père Loup lui enseigna sa besogne, et le sens de toutes choses dans la Jungle”.

*Le Livre de la Jungle*

La Jungle est un monde imaginaire à la taille des enfants, où vivent des animaux auxquels ils peuvent s’identifier. Ils ne sont plus vraiment des enfants, mais ils sont des loups. Si tu observes ta Meute, tu verras que la comparaison ne pourrait être mieux choisie : comme une bande de jeunes louveteaux, tu as devant toi des garçons et des filles qui crient, s’agitent sans arrêt, se bagarrent.. Tu es, toi, non plus une fille ou un gars de 20 ans mais un loup (Akéla), un ours (Baloo) ou une panthère (Bagheera) chargée de les entraîner sur les pistes de la Jungle.

Tu le feras par le jeu et les histoires qui susciteront en eux suffisamment de rêve pour qu’ils se prennent pour des loups. En s’y identifiant, ils auront naturellement envie de vivre la Loi de la Jungle, ils deviendront le Peuple Libre, se différenciant des Bandar-Logs le peuple des singes sans loi.

Raconte-leur une histoire avec un suspens passionnant pour introduire ton grand jeu. .. Il marchera tout seul ! Tu n’obtiendras rien par la force. Passionne-les seulement.

Il te faut entrer dans la Jungle avec précaution et détermination, te plonger tout entier dans son monde. Pas de miracle pour cela : seules la lecture et la relecture du Livre de la Jungle de Rudyard Kipling te familiariseront avec son univers et son langage. La bonne manière est de le lire crayon en main pour relever toutes les bonnes idées de jeux, d’histoires qu’il t’inspire.

Une fois imprégné des aventures de Mowgli, tout l’art de ton “métier” de chef sera de le vivre avec les loups. Tu ne peux leur dire : “Bon, eh bien maintenant, nous allons faire un jeu dont voici les règles ... ” mais plutôt : “Lors de ma dernière chasse, sur les bords de la Waigunga, il m’est arrivé une aventure extraordinaire et mystérieuse ; j’aurais, aujourd’hui besoin de votre aide pour l’élucider ... ”

Plonge-les en permanence dans les histoires de la Jungle à travers toutes vos activités. Invente d’autres histoires avec les mêmes personnages. Ne te départis jamais de ton rôle lorsque tu leur parles; ce n’est plus “ Moi, Alain, ou Séverine, je te demande d’être sage”, mais “moi, Akéla, je ne sais pas si je suis en face d’un Loup ou d’un Bandar-Log aujourd’hui !”

Si nous insistons là dessus, c’est bien parce que la façon dont tu leur parles change vraiment tout. Et pas seulement en apparence. Garde toujours à l’esprit que le rêve et l’imaginaire sont deux des meilleurs ressorts dont tu disposes !



## Tu es Chef Louveteaux...

### Les 3 "E"

Afin de t'en souvenir aisément, rappelle-toi que les 3 qualités qu'un chef doit s'employer à développer commencent par un "E" :

**E**xigence  
**E**xemple  
**E**nthousiasme



Si tu acquiers ces trois qualités, et celles qui découlent de ces trois là, ta Meute marchera, sois-en sûr !

En premier lieu, sois exigeant; Avec toi-même, d'abord. Du "fini" de la préparation des activités dépendra en grande partie leur réussite. Fignole les détails. Aie à coeur d'avoir un camp impeccable, ne te permets pas l'à peu près. Sois aussi, si tu es Akéla, exigeant avec ta Maîtrise. Tu peux te le permettre si tu l'es avec toi-même. Chacun doit, à sa place, faire "de son mieux". Enfin, sois exigeant avec les Louveteaux. La progression que tu leur demandes doit correspondre à des qualités réellement acquises et non ... à leur ancienneté ! Demande-leur beaucoup ... avec indulgence ! **Refuse toujours la médiocrité.**

Ton exigence avec toi-même servira d'exemple aux louveteaux. Et c'est là la seconde qualité à acquérir. Tu prépares Sébastien à sa Promesse ; et la tienne ? Quel rôle joue-t-elle encore dans ta vie ? Tu veux qu'il progresse ; et pour toi : quelle signification a ce mot ? Ce sont des enfants, mais, intuitivement, ils connaissent très bien la valeur de ta vie. Tu ne les "blufferas" pas sur toi-même : inutile de leur dire de ne pas se disputer si l'entente en maîtrise est médiocre. Tu ne fais pas "faire du scoutisme" à des garçons et des filles, mais, tous ensemble, vous marchez vers le même idéal.

Enfin, l'enthousiasme est ton atout principal. Toujours ravi de lancer un nouveau jeu, de te passionner pour une bestiole qui court dans l'herbe ou de discuter avec gravité de la dernière B.D. à la mode, tu acquerras, par cette qualité, ton "prestige" auprès des enfants. Intéresse-toi (et, même passionne-toi...) à chacun avec la même attention, la même patience. Ne sois jamais à court d'histoires (le truc est d'en avoir 3-4 en stock et de savoir broder sur les scénarios pour en faire de longs récits palpitants). Sois, à tout instant, capable de lancer un jeu original et rigolo (là aussi, il faut en avoir un petit stock !). Enthousiasme ne veut pas dire excitation, mais bien **Jole de vivre** avec les louveteaux.

L'enthousiasme est naturel aux Louveteaux car, pour eux, tout est neuf et passionnant à découvrir. Aborde les événements avec ce regard d'enfant ; mets-toi comme disait Véra Barclay, "A l'éducation à la façon des enfants". Cela est possible si, pour toi, un morceau de bois peut devenir une épée magique, si une branche d'arbre est un destrier caparaçonné et... un gars (ou fille) de 20 ans, tel que toi, un Loup, un Ours ou une Panthère vivant avec des Louveteaux dans la Jungle.

### Sois exigeant avec toi-même, sois un "exemple", sois enthousiaste...



Tu posséderas alors les 3 clés qui te feront gagner la confiance et l'admiration des Louveteaux.

A partir de là, tu seras le "moteur" d'une Meute qui sera toujours prête à te suivre !



# THEME ET FICTION

Le thème et la fiction sont deux moyens que nous utilisons dans notre pédagogie.

## POURQUOI UN THEME ET UNE FICTION

Certains pourront dire que c'est un moyen de nier la réalité : se faire son petit monde à soi, y vivre et ne pas voir ce qui se passe autour. Cela peut être vrai pour les adultes.

Mais les enfants ont un besoin d'identification et de merveilleux ; ils aiment imaginer, vivre dans un rêve. C'est une façon pour eux de pouvoir saisir les événements et les choses, de créer des relations et par là de comprendre la réalité à leur façon.



## DEFINITION THEME - FICTION

Nous allons voir que, pour réaliser ce rêve, il faut :

**une situation :**  
c'est le thème,  
**une cadre offrant un certain nombre de moyens :**  
c'est la fiction.



Prenons un exemple plutôt que de faire de longs discours !

**Les sizalnes sont des familles  
qui vivent dans un village, avec ses lois, son maire...  
C'est le thème.  
Ces familles, ce village, vivent au temps des Incas :  
C'est la fiction (Incas).**

## LA FICTION

D'après l'exemple ci-dessus, nous voyons que la fiction est un domaine très vaste qui appelle la création de tout un folklore. Comme dans le cas des Incas, elle peut être une reconstitution de ce que nous savons des Incas d'après livres et documents.

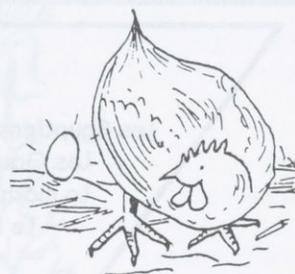
Mais la fiction peut aussi être totalement inventée, ce qui permet la création de tout ce que l'on veut sans trahir la sacro-sainte vérité historique, sociale, géographique...

La fiction est donc le moyen que l'unité se donne pour vivre un thème. Elle doit être déterminée pour un temps long car l'enfant vivant au cours de l'année et du camp des thèmes différents, doit se retrouver à un moment quelconque dans quelque chose qu'il connaît, qui sera pour lui un élément stable. La fiction joue ce rôle.

R. Kipling a inventé pour les enfants de 7 à 11 une fiction : La Jungle qu'il a racontée dans son livre "Le Livre de la Jungle".

Comme nous le verrons plus loin c'est une fiction qui permet de faire énormément de choses. De plus, elle met en scène des animaux de la nature, ce qui est une très bonne chose pour les enfants.

Depuis R. Kipling, beaucoup de gens ont essayé d'inventer des fictions (monde des oiseaux, vie extra-terrestre, etc...) qui correspondent aux besoins des enfants de 7 à 11 ans, mais personne n'a réussi d'une façon aussi complète et enthousiasmante que peut l'être la fiction Jungle.



**Vollà pourquoi notre Mouvement propose la fiction Jungle.**



## LE THEME

Un thème doit être le plus concret et le plus simple possible pour plaire à tous les louveteaux et être adaptable à toutes les activités.

Un thème est un résumé en une seule idée de tout ce qui va faire la vie de la Meute. Il englobe donc aussi bien les jeux, les activités sportives, manuelles, que les cercles du feu (partage autour de la Bible). Il est le cadre, la couleur, dans lesquels s'inscrit toute la vie de la Meute. Il doit permettre, s'il est astucieusement choisi et bien exploité, d'atteindre les 5 buts du scoutisme : santé, sens du concret, formation du caractère, sens des autres, qui amènent progressivement au sens de Dieu.

Il n'est donc pas utile de choisir un thème plus "spirituel". Les activités et la vie quotidienne ne sont pas séparés artificiellement de ce qui touche au domaine de la foi.

Le thème est l'expression concrète et simple de la vie de la Meute. L'essentiel de la vie de la Meute est le JEU. Ton thème doit donc être "jouable" ! Autrement dit, cela signifie qu'il faut éviter les thèmes trop abstraits ("la joie", "le service"... ) plus adaptés à l'âge éclairé.

Il n'est pas toujours facile de garder le même thème toute l'année.

### ↳ Deux possibilités :

- Choisir un thème suffisamment vaste (le tour du monde, les aventures d'Astérix...),
- Changer radicalement de thème d'un trimestre à l'autre ... plutôt que d'être à court d'idées !

### Le thème et la fiction jungle

La "Jungle" n'est pas un thème parmi d'autres. Si les louveteaux jouent parfois à être "Christophe Colomb" ou "Astérix et Obélix", ils n'en demeurent pas moins des loups. Et les loups s'amuse parfois (tout en restant des loups!) à chercher à découvrir l'Amérique ou à vivre dans le petit village des Gaulois. Etre louveteau est donc une constante.

On pourra cependant pour un trimestre ou un camp, ne pas prendre de thème et faire toutes les activités à la sauce "Jungle" : cela permettra de replonger utilement les louveteaux dans le monde et le folklore de la Meute de Seonee.

**Souvenez-vous que  
n'importe quelle activité peut entrer dans un thème,  
mais la réciproque n'est pas vraie !!!**

A vous donc de bien choisir le thème qui vous permettra de présenter les activités et de les rendre plus attrayantes pour les enfants.

### Quelques idées de thème

Les Egyptiens - Les Corsaires - Les Grandes découvertes - Davy Crockett  
 Les Gaulois et les Romains - Les artisans - Le Tour du Monde  
 La machine à remonter le temps - Les Chevaliers - les Indiens  
 Le Bateau - les Croisades - La conquête de l'Ouest  
 Merlin l'enchanteur - Les trois Mousquetaires  
 Les Croisades - Astérix et Obélix - La Chine  
 Le merveilleux voyage de Niels Olgerson  
 Les hommes des Cavernes - les Incas  
 Les Schtroumpfs - Robinson Crusoé  
 Les gitans - François d'Assise  
 Le Petit Prince - Marco Polo  
 20 000 lieux sous les mers  
 Christophe Colomb  
 Le voyage d'Ulysse  
 Le Moyen Age  
 Indiana Jones  
 Les Grecs  
 Henri IV  
 Moïse



Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1<sup>er</sup> mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX<sup>e</sup> siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

\*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en vertu d'une licence confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1<sup>er</sup> mars 2012.

Avec le soutien du

