

# EN LIEN AVEC LES GUIDES

## Célébrons la Journée mondiale de la Pensée 2016!

Le 22 février de chaque année, les membres de l'Association mondiale des Guides et des Éclaireuses (AMGE) célèbrent la Journée mondiale de la Pensée pour commémorer les anniversaires de naissance des fondateurs du guidisme, Lord et Lady Baden-Powell. Les membres des Girl Guides of Canada-Guides du Canada (GGC-GdC) profitent de cette occasion pour faire une réflexion sur les enjeux importants pour les filles et les femmes au Canada et à l'étranger. Cette année, la Journée mondiale de la Pensée s'inscrit sous le thème **En lien avec les Guides**. Les liens nous unissent, créent la base des amitiés et influencent la façon dont nous allons grandir, partager, apprendre et communiquer avec les autres. Le présent document propose diverses activités visant à renforcer les liens des filles avec le guidisme. Ces activités peuvent être accomplies dans le cadre des réunions d'unité ou individuellement par les filles.

### À mes consoeurs Guides

Je me réjouis à la perspective de prendre part aux activités entourant la Journée mondiale de la Pensée 2016. Pour 10 millions de Guides et d'Éclaireuses de 146 pays, cette journée constitue une grande fête qui nous offre l'occasion d'être en lien, de partager et de célébrer. Le présent document constitue votre passeport pour la découverte; c'est une ressource fort utile qui vous permettra de tisser des liens avec les membres de votre unité, de même qu'avec des millions de Guides du Canada et du monde entier. En participant à des activités amusantes et à des jeux adaptés aux différentes branches du guidisme, vous aurez la possibilité d'en apprendre davantage sur les membres de votre unité, les unités de votre collectivité, nos partenaires de jumelage de l'hémisphère occidental et nos consoeurs Guides à l'échelle mondiale. J'espère que cette aventure renforcera vos liens avec la grande famille du guidisme. N'oubliez pas qu'en tant que Guide, vous faites partie d'un réseau mondial!

L'aventure commence maintenant!

*Pamela Rice*

Pamela Rice  
Commissaire générale  
Girl Guides of Canada-Guides du Canada



# En lien avec votre unité

## ACTIVITÉS DE GROUPE SUGGÉRÉES POUR LA JOURNÉE MONDIALE DE LA PENSÉE

### EN LIEN AVEC L'HISTOIRE

L'activité suivante permet d'explorer les liens au sein du guidisme. Les filles plus jeunes peuvent faire le jeu en équipe, avec l'aide d'une responsable, tandis que les filles plus âgées peuvent le faire en groupe de deux ou trois participantes. Le nombre de pastilles à utiliser est fonction du nombre d'équipes que vous allez constituer; prévoyez au moins une pastille par équipe. La dernière partie de l'activité sera plus facile à effectuer si vous avez prévu un grand nombre de pastilles

**1** Découpez de grosses pastilles dans des feuilles de papier de différentes couleurs et numérotez-les. Au verso de chaque pastille, inscrivez un fait historique ou une information qui a trait au guidisme. Les manuels de programme, notre site Web [girlguides.ca](http://girlguides.ca) et le site de l'AMGE à l'adresse [waggs.org](http://waggs.org) sont de bonnes sources à consulter. Voici quelques suggestions d'énoncé à utiliser :

- Le guidisme a vu le jour en 1909; un rallye rassemblant des milliers de garçons s'est tenu au Crystal Palace à Londres, en Angleterre, et des filles ont demandé à y participer.
- Les Guides du Canada comptent plus de 90 000 membres, soit environ 71 800 filles et 18 800 adultes.
- Chaque année, les membres des GdC vendent en moyenne cinq millions de boîtes de biscuits des Guides!

En dessous de chaque information ou fait historique inscrit sur la pastille, notez une brève activité que les filles feront en groupe, par exemple :

- chanter une chanson de feu de camp à l'unisson;
- empiler des verres en plastique ou en papier selon un modèle précis et en silence;
- faire dix sauts avec écart à l'unisson, en se tenant par la main.

**2** Disposez les pastilles sur le sol en suivant la forme de votre choix (un Trèfle, par exemple) et demandez aux équipes ou aux paires de participantes d'aller à leur première pastille. Elles doivent lire l'information qui y est inscrite (avec l'aide d'une responsable, au besoin) et effectuer l'activité prévue, selon leur groupe d'âge et leurs habiletés.

**3** Remettez un bout de corde ou du ruban-cache à chaque équipe ou paire de participantes. Utilisez des cordes ou des rubans de couleurs différentes pour égayer davantage le jeu! Lorsque toutes les équipes ou paires de participantes ont complété l'activité inscrite sur la pastille, demandez-leur de passer à la pastille suivante, en ayant soin de relier les deux pastilles au moyen de leur corde ou du ruban-cache. Continuez le jeu jusqu'à ce que toutes les équipes ou paires de participantes aient fait le tour des pastilles.

Pour terminer, posez des questions pour encourager la discussion : Quel fait historique les participantes ont-elles préféré? Qu'est-ce qui fait qu'elles se sentent en lien avec les Guides? Dans quelle mesure l'esprit d'équipe les a aidées à compléter l'activité et à recréer la forme souhaitée? Prenez une photo des filles à côté de la forme qu'elles ont recréée et publiez-la sur notre page Facebook, notre compte Twitter ou Instagram.



@girlguidesofcan



@girlguidesofcanada



## EN LIEN AVEC L'AVENIR

Faites un exercice de remue-méninges pour explorer comment les modes de communication ont changé et évolué au fil des époques. Voici quelques pistes de réflexion :

- l'origine du langage parlé et son évolution constante
- le passage des dessins et des symboles à un ensemble organisé de signes d'écriture
- le passage des manuscrits écrits à la main aux imprimés de masse
- le passage des lettres aux courriels, messages textes, courriels photo et vidéobavardage

Demandez aux filles d'imaginer à quoi ressembleront les modes de communication du futur. Comment

allons-nous communiquer entre nous dans 50 ans ou dans 100 ans? Quelles conséquences ces changements auront-ils sur le mouvement guide? Examinez différents modes de communication, qu'ils soient du passé ou du présent, par exemple :

- les face-à-face
- le langage gestuel
- le langage corporel
- le contact visuel
- le toucher
- les signaux de fumée
- le code Morse
- les lettres envoyées par la poste
- les photos ou images
- les messages confiés à des pigeons voyageurs
- la musique, l'art, la danse
- les communications en ligne

Mettez du matériel d'artiste, du papier ainsi qu'un assortiment de crayons et de marqueurs à la disposition des filles. Leur défi consiste à imaginer ou à inventer de nouvelles façons de communiquer qui pourraient être utilisées dans le futur, par exemple un nouvel appareil ou une technologie, un nouveau langage. Demandez-leur de discuter de leurs idées en groupe, puis d'examiner les possibilités et les défis associés à chaque proposition. Les filles peuvent faire cette activité individuellement, deux par deux ou en équipe.



## EN LIEN AVEC LE SUCCÈS

leur serait impossible de faire individuellement. Invitez les filles à effectuer les activités suivantes qui ont pour but de resserrer les liens entre les membres de l'unité.

### Jeu des ballons

Demandez aux filles de former un cercle serré ou plusieurs cercles (selon le nombre de membres de votre unité) et précisez que chaque participante doit être tournée vers le centre du cercle. Expliquez que le jeu est axé sur le travail d'équipe : les filles doivent travailler ensemble pour éviter que les ballons que vous allez lancer touchent le sol. Pour commencer, lancez deux ou trois ballons. À des intervalles de 30 à 45 secondes, lancez deux ballons de plus. Continuez d'ajouter des ballons jusqu'à ce qu'il y en ait un qui tombe par terre. Donnez-leur quelques minutes pour élaborer une stratégie qui leur permettrait d'améliorer l'efficacité du travail d'équipe, puis reprenez l'exercice pour voir si les filles peuvent augmenter le nombre de ballons qu'elles sont en mesure de garder en l'air.

Divisez le groupe en équipes (six participantes au maximum). Remettez à chaque équipe une corde avec des nœuds (faites un nœud par fille, à trois pieds d'intervalle). Chaque fille doit tenir la corde avec ses deux mains, le nœud étant dans le milieu. Le jeu consiste à défaire les nœuds sans lâcher la corde des mains.

Pour faire le bilan de l'activité, posez les questions suivantes :

- Est-ce que quelqu'un a pris la tête de l'équipe ou est-ce que tout le monde a travaillé ensemble pour résoudre le problème?
- Avez-vous l'impression que votre équipe a tenu compte de vos suggestions?
- Avez-vous l'impression d'avoir contribué au succès de votre équipe?
- Si on recommençait l'exercice, que feriez-vous différemment?

Activités proposées sur le site *Working Together Games for Kids* (version anglaise seulement) :

[ehow.com/info\\_8206641\\_working-together-games-kids.html](http://ehow.com/info_8206641_working-together-games-kids.html)



## Centres mondiaux de l'AMGE

L'AMGE compte cinq centres mondiaux – en Angleterre, en Inde, au Mexique, en Suisse et en Afrique – qui accueillent les Guides et Éclaireuses du monde entier. Un séjour dans un centre mondial offre aux visiteuses l'occasion de vivre des expériences axées sur l'épanouissement personnel, l'apprentissage et l'aventure; il permet de créer des liens d'amitié durables avec des Guides d'autres pays, d'acquérir des compétences et des connaissances qui permettront aux filles de faire une différence dans leur collectivité et à l'échelle internationale. Pour en savoir plus, allez à : [waggs.org](http://waggs.org).



l'Afrique



la Région arabe



l'Asie-Pacifique



l'Europe



l'Hémisphère occidentale



## Fonds canadien de l'amitié mondiale (FCAM)

Le FCAM offre aux membres de votre unité l'occasion de célébrer la Journée mondiale de la Pensée tout en se renseignant sur les autres pays guides dans le monde. Le FCAM est alimenté par les contributions volontaires des membres et des amis du mouvement guide; il soutient les membres des GdC qui veulent vivre l'expérience guide à l'étranger. Le FCAM fournit une aide financière aux membres adultes choisies pour accompagner des filles dans le cadre de voyages subventionnés à l'échelle nationale, de même qu'aux membres représentant le Canada à des événements guides d'envergure internationale. De plus, il offre à des filles et à des adultes habitant d'autres pays membres de l'AMGE la possibilité de venir au Canada pour participer à des activités spéciales. Pour en savoir plus ou pour faire une contribution, allez à : <http://www.girlguides.ca/WEB/QC-FR/>AMGE/FCAM>.

# Nos partenaires - projet Jumelage 2020

L'AMGE a lancé ce projet rassembleur visant à mobiliser d'ici 2020 les 20 millions de membres du mouvement guide à l'échelle mondiale. Ce projet encourage les filles membres à établir des liens d'amitié avec des Guides et Éclaireuses d'autres pays et à participer à des activités axées sur l'apprentissage d'autres cultures dans le but d'élargir leur ouverture au monde. Voici nos partenaires de jumelage :

- **Alberta/Yukon/  
Territoires du Nord-Ouest <> Guyana**
- **Colombie-Britannique/Québec <> Pérou**
- **Manitoba/Saskatchewan <> El Salvador**
- **Ontario/Nunavut <> Chili**
- **Nouvelle-Écosse/Nouveau-Brunswick/île du  
Prince-Édouard/Terre-Neuve-et-Labrador <>  
Saint-Vincent-et-les-Grenadines**

Pour en savoir plus, veuillez communiquer avec la responsable provinciale du projet.



## MOT MYSTÈRE

Le jeu consiste à rayer toutes les lettres x, y et z figurant dans la grille, puis de noter les lettres qui restent pour découvrir le message secret en lien avec le projet Jumelage 2020!

x y y F z i l z x y l e  
s z y z y z u z n i e y  
y z s x y d a y x y x n  
s z y l e x y z g u i z d  
z z z i x y s m x y z e

La réponse est indiquée sur la couverture arrière.

# En lien avec toi

## ACTIVITÉS INDIVIDUELLES SUGGÉRÉES POUR LA JOURNÉE MONDIALE DE LA PENSÉE

### DES LIENS

### À TOUTE ÉPREUVE

Les amitiés et les souvenirs qui peuvent durer toute la vie comptent parmi les liens les plus marquants que tu établiras au cours de ton passage chez les Guides. Grâce à Internet et aux réseaux sociaux, il est plus facile que jamais de rester en contact! Pour entretenir les liens que tu as établis, effectue les activités suivantes :

1. Utilise les médias sociaux pour reprendre contact avec une Guide d'une autre province ou d'un autre pays que tu as déjà rencontrée.
2. Compose un message sur la Journée mondiale de la Pensée et publie-le sur la page Facebook ou le compte Twitter d'un centre mondial. Si tu y as déjà séjourné, partage un souvenir de cette expérience; si tu n'y es jamais allée, explique pourquoi tu aimerais visiter ce centre. Pour plus d'information, consulte le site [waggs.org/en/world/centres](http://waggs.org/en/world/centres) (en anglais seulement). Avant d'afficher un message, nous te recommandons de lire la section *Les médias sociaux en toute sécurité* au bas de cette page.



### UN EMOJI GUIDE

Emoji est un terme japonais qui désigne les émoticônes utilisées dans les messageries électroniques pour exprimer des idées ou des émotions, représenter des objets, et enfin faciliter la communication. À quoi ressemblerait un emoji guide? Relève le défi et inventes-en un. Prends une photo de ta création et publie-la sur la page Facebook des GdC, sur notre compte Twitter ou Instagram. Si vous faites cette activité dans le cadre d'une réunion d'unité, demandez aux filles de créer un message axé sur le guidisme et qui comprend différents emojis, dont ceux qu'elles ont inventés!



@girlguidesofcan



@girlguidesofcanada

Dessine ton emoji guide ici :

## LES MÉDIAS SOCIAUX EN TOUTE SÉCURITÉ

Comme il faut avoir au moins 13 ans pour utiliser Facebook, Twitter et Instagram, les activités axées sur les médias sociaux qui sont présentées dans ce document s'adressent aux Pathfinders de 13 ans et plus, de même qu'aux Rangers. Tu dois t'assurer que tes parents ou tuteurs sont au courant de l'information que tu partages sur les réseaux sociaux, y compris les photos et les vidéos.

- Avant de partager une photo ou une vidéo sur les réseaux sociaux, tu dois obtenir la permission de toutes les personnes qui y figurent. (Message aux responsables : assurez-vous que toutes les personnes figurant sur les photos ou vidéos que vous diffusez ont signé le formulaire IR.1.) Il faut respecter la décision des personnes qui ne veulent pas que la photo ou la vidéo en question soit mise en ligne.
- L'information diffusée sur les réseaux sociaux ne s'efface pas : pour cette raison, tu devrais relire attentivement ton message et

y réfléchir à deux fois avant de le partager. En devenant membre des Guides, tu t'es engagée à respecter notre Code de conduite; cet engagement s'applique aussi aux échanges sur les réseaux sociaux. Serais-tu à l'aise de faire face à la personne et de lui dire de vive voix les commentaires que tu t'apprêtes à partager sur les réseaux sociaux? Si la réponse est non, tu devrais t'abstenir de les mettre en ligne.

- Voici la règle de base en matière de sécurité : ne publie jamais ton numéro de téléphone, ton adresse courriel, ton adresse personnelle, le nom de ton école ou d'autres renseignements personnels en ligne. La même règle s'applique aux renseignements personnels de tes amies ou d'autres personnes.
- Si tu partages des photos ou des vidéos, indique le nom de l'unité (par ex. Guides du Canada, 17<sup>e</sup> unité de Pathfinders, Vancouver), plutôt que le nom des filles. S'il faut préciser des noms, utilise seulement les prénoms.

## UNE VIDÉO

## EN LIEN

## AVEC

## LES GUIDES

Être en lien avec les Guides...  
 Qu'est-ce que cela signifie pour toi? Que ressens-tu lorsque tu penses aux liens qui t'unissent à la grande famille du guidisme? Fais une vidéo d'une durée de 3 à 15 secondes pour répondre à ces questions. Publie-la sur Instagram; pour que ton message soit accessible à tous, transcris en sous-titre ce que tu as dit dans ta vidéo. Tu peux aussi exprimer tes idées par écrit, les inscrire dans une bulle, comme dans les bandes dessinées (voir l'activité suggérée ci-dessous), et présenter ton affiche dans ta vidéo.



@girlguidesofcan



@girlguidesofcanada

## MOTS CACHÉS - JOURNÉE MONDIALE DE LA PENSÉE

B	W	K	M	T	F	E	T	C	N	Y	P	J	N	M	Q	D	J
Y	O	F	O	Q	S	N	V	V	O	K	D	Q	E	Y	R	D	V
R	F	S	E	P	T	H	C	B	D	N	F	A	I	O	M	É	U
B	A	D	E	N	P	O	W	E	L	L	S	J	L	I	P	I	C
G	U	I	D	E	S	P	U	M	T	F	U	O	U	D	I	T	É
V	A	X	P	K	L	O	G	V	E	M	N	N	E	P	K	I	L
P	E	G	M	A	X	T	O	X	E	M	I	O	Q	U	Q	M	É
E	R	F	X	M	O	U	V	L	A	T	B	D	V	V	R	A	B
N	Y	Y	Y	E	C	A	A	I	É	G	T	R	G	O	V	S	R
S	T	F	V	X	F	G	Y	J	D	B	F	T	E	P	U	K	E
É	G	G	U	R	E	V	O	U	Y	O	K	Q	A	U	H	Q	R
E	W	N	Z	Y	A	U	K	T	U	L	G	X	L	L	E	F	U
Q	C	Y	I	D	G	D	V	B	A	Z	R	M	D	S	L	K	N
J	H	I	A	H	W	L	E	E	R	E	I	R	V	É	F	E	F
V	Z	N	G	D	C	Y	M	N	T	L	U	M	O	G	Y	O	P
X	A	S	K	Q	F	G	P	Z	U	V	D	X	V	T	S	P	S
C	P	A	I	P	P	X	X	J	E	X	D	M	O	T	W	O	W
Q	C	S	L	D	F	O	G	V	Z	F	U	W	A	Q	Z	D	G

Repère dans la grille les mots cachés suivants : ils peuvent être écrits verticalement, horizontalement, en diagonale et dans n'importe quel sens.

AMGE

AMITIÉ

BADENPOWELL

CANADA

CÉLÉBRER

CONSOEURS

FÉVRIER

GdC

GUIDES

JUMELAGE

LADY

LIEN

LORD

MEMBRE

PELLATT

PENSÉE

UNITÉ

Je me sens en lien  
 avec les Guides  
 parce que...



## LA PAROLE EST À TOI

Nous voulons connaître ton opinion! Sur une feuille de papier ou un carton pour affiche, dessine une bulle (comme dans les bandes dessinées) et inscris : « Je me sens en lien avec les Guides parce que... » Complète cet énoncé en indiquant ta réponse – tu peux utiliser des mots ou des images. Prends un égoportrait (*selfie*) pour présenter ton affiche et partage ta photo sur notre page Facebook, notre compte Twitter ou Instagram. Si cette activité est faite en groupe, pendant une réunion d'unité, partagez une photo du groupe de filles présentant leurs affiches.



@girlguidesofcan



@girlguidesofcanada

# MOTS PÊLE-MÊLE

Le jeu consiste à replacer les lettres dans le bon ordre.  
Les mots qu'on recherche sont en lien avec le projet de Jumelage des GdC.

1

yaaGnu

\_\_\_\_\_

2

IE vrlaadSo

\_\_\_\_\_

3

hiCil

\_\_\_\_\_

4

intaS-eVinntc-te-sle-ianrsenGde

\_\_\_\_\_

5

oéuPr

\_\_\_\_\_

6

èérispeHhm cidcentaol

\_\_\_\_\_

7

éonuJre nemdiaol ed al nPsée

\_\_\_\_\_

Mot mystère - réponse : Filles unies dans le guidisme



Girl Guides  
of Canada  
Guides  
du Canada

