

"LES MURS RENVERSÉS DEVIENNENT DES PONTS"

Angela Davis

Pour tou·te·s les leaders qui pratiquent la collaboration et la pensée créative, qui construisent des ponts et se connectent à notre monde.

Rédigé par Nefeli Themeli et Andii Verhoeven.

Ce pack d'activités a aussi été créé avec la précieuse collaboration de : Elsa Cardona, Hanine Diari, Heather Goult, Mary-May Hubert, Victoria Illingworth, Adele Lynch, Folake Matuluko, Emily Meades, Ayowunmi Nuga et Nazira Roslee.

Design: Andriana Nassou.

© WAGGGS 2018

Association mondiale des Guides et des Éclaireuses Bureau mondial 12c Lyndhurst Road London, NW3 5PQ, UK

Téléphone: +44 (0)20 7794 1181

Email: wtd@wagggs.org

Site web : $\underline{\text{www.wagggs.org}} \mid \underline{\text{www.worldthinkingday.org}}$

Organisme de bienfaisance agréé sous le n° 1159255

Scanner le QR code pour télécharger une copie de la ressource



Sommaire

Bienvenue dans la Journée mondiale de la Pensée 2019 •		5
Fonds de la Journée mondiale de la Pensée		9
Embarquer dans l'aventure		11
Se préparer au voyage dans le temps		13
Comment jouer au "Leadership: 110 ans d'aventure"		15
Défis "Perdu•e•s dans le temps"		25
CARTE PASSE		
1. Quelque chose pour les filles		29
2. Tomber en toute confiance		31
3. Hé ! C'est pas juste		33
4. Info ou intox ?		35
5. Danse avec ton passé		37
6. Une bonne poignée de main		39
CARTE PRESENT		
7. Trouve le leader à Kusafiri		41
8. Sensibilise au Fonds de la Journée mondiale de la Pensée		43
9. Voyage dans l'obscurité		45
10. Je peux être un•e leader vert•e		47
11. Sangam a besoin de votre aide		49
12. Problèmes de patrouilles		51

Sommaire

CARTE FUTUR

13. Tu t'imagines 2119 ?	5
14. Curieuses à Cabaña	5
15. Dans quel monde veut-on vivre ?	57
16. Donnons une chance à la paix	5
17. Pour que l'égalité devienne réalité!	6
18. Problème de voyageur•se	63
It's #TimeToLead	6
GLOSSAIRE	6
ANNEXE	
A. Cartes info ou intox	69
B. Programmes mondiaux de l'AMGE	7:
C. Objectif mondial 5 - Information	7-
D. Modèle de carte d'activité	7:

Bienvenue à la Journée mondiale de la Pensée 2019!

SAVEZ-VOUS COMMENT TOUT A COMMENCÉ ?

Laissez-moi vous donner un indice: tout a commencé avec des filles qui ont pris l'initiative de revendiquer quelque chose pour elles-mêmes. Il y a 110 ans, un groupe de filles s'est présenté à un rallye de Scouts au Crystal Palace à Londres. Elles ont demandé à Lord Baden-Powell de créer quelque chose pour les filles. Elles ont été les premières à défendre une organisation dirigée par des filles, qui est ensuite devenue notre Mouvement mondial du guidisme/scoutisme féminin, qui compte aujourd'hui 10 millions de membres réparties dans 150 pays.

Nous dédions la Journée mondiale de la Pensée 2019 à ces filles. Nous voulons célébrer les premières leaders et toutes les guides et les éclaireuses qui ont trouvé un espace pour pratiquer le leadership au sein du Mouvement. En explorant ce que signifie être un•e leader, vous réaliserez que tout ce que nous faisons dans le guidisme/scoutisme féminin développe notre leadership.



Pour l'Association mondiale des Guides et des Éclaireuses (AMGE), le leadership est un parcours partagé qui nous permet de travailler ensemble et d'apporter des changements positifs dans nos vies, la vie des autres et plus largement, la société. Nous pouvons tout•e•s pratiquer le leadership en choisissant d'explorer nos "manières d'être et de penser le monde" et en utilisant ce que nous apprenons sur nous-mêmes pour travailler chaque jour sur nos comportements en tant que leader.

Nous avons développé un nouveau modèle de leadership pour le guidisme/scoutisme féminin, afin que chacun•e puisse travailler consciemment sur sa pratique du leadership. Ce modèle repose sur six états d'esprit pour nous aider à tirer du sens de nos expériences, se mettre à la place des autres et comprendre le monde autour de nous. En s'appuyant sur les états d'esprit, nous façonnons notre comportement, nos décisions et nos actions en tant que leader.

Pour en savoir plus sur le nouveau modèle de leadership de l'AMGE, rendez-vous sur wagggs.org/leadership



ESPRIT DE RÉFLEXION



ESPRIT CRITIQUE ET CRÉATIF



ESPRIT COLLABORATIF



ESPRIT D'ÉGALITÉ FEMMES-HOMMES



ESPRIT DE CONDUITE DU CHANGEMENT



ESPRIT DE CONTEXTUALISATION

La Journée mondiale de la Pensée de cette année est destinée à créer un espace ludique dans lequel les guides et les éclaireuses utiliseront ces états d'esprit sans avoir à les apprendre. Leadership : 110 ans d'aventure vous emmènera dans un parcours à travers le temps en combinant les expériences du passé avec les opportunités et les choix de notre présent et de notre futur. Ce jeu de la Journée mondiale de la Pensée 2019 vous invite tou·te·s, voyageur·se·s dans le temps, à embarquer pour une aventure passionnante, en pratiquant le leadership ensemble.



Gagne ton Badge 2019 de la Journée mondiale de la Pensée en trois étapes simples

Étape 1. Sois prête à voyager dans le temps.

Étape 2. Joue au jeu et lance-toi dans l'aventure! N'oublie pas de tester certains de nos défis Perdu•e•s dans le temps : promis, ça va être marrant!

Étape 3. It's #TimeToLead! (C'est le moment d'être un•e leader!) Explore les pratiques du leadership que tu as rassemblées et construis le ou la leader qui t'inspire.

N'oublie pas d'acheter tes badges de la Journée mondiale de la Pensée sur la boutique en ligne de l'AMGE : www.wagggs.shop.org

IL EXISTE DE NOMBREUSES MANIÈRES DE PARTAGER TON AVENTURE DE LEADERSHIP AVEC L'AMGE:



Fonds de la Journée mondiale de la Pensée

Le Fonds de la Journée mondiale de la Pensée offre des opportunités qui peuvent changer des vies, et te permettre de transformer ta communauté et le monde.

Quelle différence ton don fera-t-il?

Avec 10 millions de guides et d'éclaireuses réparties dans 150 pays, nous avons toujours besoin de ton soutien. Tes dons au Fonds de la Journée mondiale de la Pensée ont un impact immense sur le travail de l'AMGE.

L'année dernière, le Fonds de la Journée mondiale de la Pensée :

- A fourni l'opportunité à des jeunes femmes de faire partie d'une plateforme mondiale en plaidant pour des changements positifs dans la vie des femmes et des filles auprès de la Commission de la condition de la femme (CSW).
- A soutenu notre campagne mondiale Stop à la Violence visant à éradiquer la violence à l'encontre des filles et des femmes.
- A offert des opportunités de développement en leadership pour des jeunes femmes, comme le séminaire Helen Storrow ou notre Conférence pour les cheftaines aux Philippines.
- Nous a permis de mettre en œuvre l'important travail que nous réalisons sur le programme de la Journée mondiale de la Pensée.

Si tu souhaites en savoir plus, télécharge le Rapport 2018 sur l'impact du Fonds de la Journée mondiale de la Pensée. Tu pourras constater à quel point vos dons ont fait une différence fondamentale : http://bit.lv/WTDFund2018

Ton soutien nous aide à procurer aux filles et aux jeunes femmes les moyens de faire entendre leur voix et de devenir des leaders

Collecter des fonds pour la Journée mondiale de la Pensée

Dans le jeu de cette année, ton groupe pourra prendre part à l'activité **"Sensibilise au Fonds de la Journée mondiale de la Pensée".** Découvre comment le Fonds a démarré, l'importance de son impact et les programmes de l'AMGE qu'il soutient.

Chaque centime, penny, ou paisa donné au Fonds fait une vraie différence en contribuant à fournir des opportunités extraordinaires à des filles dans le monde entier. Avant la Journée mondiale de la Pensée, pourquoi ne pas organiser une activité de collecte de fonds pour ton groupe et lui demander d'apporter le résultat de la collecte à l'événement de la Journée mondiale de la

Pensée ? Si tu as tes propres idées pour collecter des fonds, vas-y! Tu peux trouver des idées de collecte de fonds sur le site web de l'AMGE :

wagggs.org/fundraise

Pourquoi ne pas prolonger ton parcours de leadership et collecter des fonds en dehors de ton groupe de guidisme/scoutisme féminin ? Tu peux impliquer ta communauté locale, tes ami•e•s et les membres de ta famille.

Tu verras les résultats formidables que tu peux obtenir!

Où envoyer les dons

Une fois que tu auras mené avec succès tes activités de collecte de fonds et recueilli l'argent, tu auras deux possibilités :

- Envoyer les dons à ton Association nationale. Prends contact au préalable pour plus d'informations. De nombreuses Associations nationales rassemblent les dons pour les envoyer à l'AMGE.
- Envoyer les dons directement à l'AMGE. Tu peux envoyer les fonds par Internet, chèque, carte de crédit ou virement bancaire.
 Plus de précisions sur wagggs.org/WTDFund.

Une fois que nous aurons reçu tes fonds, nous t'enverrons une lettre de remerciements et un certificat Journée mondiale de la Pensée. C'est notre manière de te remercier pour tout le travail fourni.

Si tu as des questions

sur le Fonds de la Journée

mondiale de la Pensée.

envoie un email à

Nous acceptons les

dons au Fonds de la

Journée mondiale de la



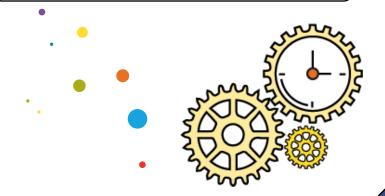
wtd@wagggs.org

Embarquer dans l'aventure

Dans le cadre des préparatifs pour la Journée mondiale de la Pensée, tu as deux options pour préparer le jeu :

Si tu as du temps avant la Journée mondiale de la Pensée, prends 45 minutes pour organiser une session Se préparer à voyager dans le temps (carte 13) avec ton groupe. Pendant cette session, les membres du groupe peuvent construire des machines à remonter le temps et compléter des activités pour commencer à explorer le leadership. Utilise le coupon ci-dessous pour inviter le groupe au jeu.

Si tu n'as pas assez de temps pour organiser une session de préparation, distribue ce coupon aux membres du groupe et à leurs amiees.



Journée mondiale de la Pensée 2019 Coupon de célébration

Et si tu pouvais remonter le temps jusqu'au commencement du guidisme-scoutisme féminin? Et si tu pouvais visiter un des Centres mondiaux de l'AMGE? Et si tu pouvais parler à ton moi du futur?

Cette Journée mondiale de la Pensée va être un voyage inspirant à travers le temps. Mais tu dois être toujours prête. Prends un petit sac avec trois petits objets essentiels. Chaque objet que tu auras choisi symbolisera une capacité ou une caractéristique dont tu as besoin pour voyager dans le temps.

Par exemple, si tu penses avoir besoin d'être créatif·ve, tu peux prendre un crayon de couleur.

N'oublie pas d'apporter l'argent de ton don pour la Journée mondiale de la Pensée!

TON AVENTURE COMMENCE !

[ajouter la date et l'heure de la réunion]

N'oublie pas de rappeler aux membres du groupe d'apporter l'argent de leur don pour la Journée mondiale de la Pensée.

Partage des photos de ta machine à remonter le temps et utilise #TimeToLead et #WTD2019!

> www.wagggs.org www.worldthinkingday.org

wtd@wagggs.org





Se préparer à voyager dans le temps



Matériaux recyclés pour fabriquer les machines à remonter le temps.

Tu peux organiser cette mini-session soit avant les célébrations, soit au début de l'événement. Dans cette session, vous pouvez :

Construire vos machines à remonter le temps

Préparations : Apporte des boîtes d'allumettes ou des petits objets recyclés en nombre suffisant pour permettre aux équipes de réaliser leurs machines à remonter le temps. Tu peux utiliser le matériel de ton choix pour la décoration, notamment des cartes colorées, autocollants, marqueurs et colle.

Demande aux membres du groupe de se répartir en petites équipes qui seront les mêmes que celles qui participeront au jeu de la Journée mondiale de la Pensée. Explique que vous célébrerez la Journée mondiale de la Pensée à la prochaine réunion et que le défi à relever cette année est une aventure à travers le temps. Pour réaliser ce parcours, chaque équipe a besoin de sa propre machine à remonter le temps. Demande à chaque équipe de définir les caractéristiques que doit avoir une machine à remonter le temps, puis de la concevoir et de construire un prototype.

Chaque équipe doit créer sa propre machine à remonter le temps en utilisant une boîte d'allumettes et tout matériel supplémentaire mis à disposition.

ASTUCE

La machine à remonter le temps servira de pion pour le jeu.

Entamer la conversation:

Constituer vos équipes : qu'est ce qui fait un e bon ne voyageur se dans le temps ?

Pendant la JMP 2019, les membres du groupe travailleront en équipe pour voyager à travers le temps. Il y aura un certain nombre de choix à faire et d'aventures à partager. À votre avis, comment chaque membre de l'équipe peut-il ou peut-elle aider l'équipe à réussir le mieux possible ?

Concevez votre Manifeste du voyage dans le temps en équipe!

Il doit inclure:

 Ce qu'il faut selon vous pour être une formidable équipe qui voyage dans le temps. Un manifeste est une déclaration décrivant ce que votre équipe défend et comment vous travaillez ensemble. Emparezvous de votre manifeste de manière créative.

• Un défi personnel pour chaque membre de l'équipe qui l'aidera à apporter son appui à l'équipe. Chaque membre de l'équipe doit relever ce défi pour lui ou elle-même. Par exemple, si tu es généralement timide, tu pourrais te mettre au défi de prendre la parole. Si tu trouves difficile de prendre des décisions, tu pourrais te mettre au défi de suggérer une décision ou une réponse pendant le jeu. Si tu aimes beaucoup parler, tu pourrais te mettre au défi d'écouter plus.

Comment vous aiderez-vous mutuellement pour donner vie à votre manifeste pendant le jeu ?

3

Comment Jouer à "Leadership : 110 ans d'aventure"

Cette année, nous avons créé un jeu de cartes flexible pour permettre aux guides et aux éclaireuses de célébrer la Journée mondiale de la Pensée. Jouez à ce jeu lors d'une réunion de groupe, une fête pour la Journée mondiale de la Pensée ou un événement spécial.

But du jeu	Vivre une aventure à travers le temps et découvrir de nouvelles manières de pratiquer le leadership. Travailler en équipe pour collecter le plus grand nombre possible de pratiques du leadership en relevant les défis du passé, du présent et du futur. Termine l'aventure en réunissant les cartes pour créer le ou la leader que tu veux devenir.	
Résultats d'apprentissage	 Réfléchis à ce que le leadership signifie pour toi. Explore comment tu peux pratiquer le leadership un peu plus chaque jour. Apprends-en davantage sur l'AMGE et l'histoire du guidisme / scoutisme féminin. Partage tes idées sur le leadership avec les guides et les éclaireuses du monde entier. Passe un bon moment et célèbre la Journée mondiale de la Pensée. 	
Groupe d'âge	Tous les âges. Certaines activités sont recommandées pour certains groupes d'âge. Sélectionne les cartes correspondant à ton groupe.	
Taille du groupe	Pour des équipes de 2+. Idéalement, jouez en petites équipes de 5-6 personnes.	
Gagner le jeu	L'équipe qui a le plus de cartes à la fin de la limite de temps fixée a gagné.	

Temps nécessaire

- Si tu as le temps, fais les activités Se préparer à partir de la carte 13 avec ton groupe avant la Journée mondiale de la Pensée.
- C'est toi qui décides de la durée du jeu! Nous recommandons environ 10 minutes pour se préparer, 60 minutes pour collecter les cartes et 20 minutes pour réaliser l'activité de clôture.
- Chaque défi prend en moyenne 10 minutes mais le temps est à chaque fois indiqué sur la carte.
- Pour raccourcir le jeu, laisse de côté les cartes d'activités les plus compliquées. Pour rallonger le jeu, pourquoi ne pas créer tes propres activités en utilisant le modèle sur la carte 75 ?

Principes fondamentaux

- Un·e facilitateur·rice pour gérer le jeu. Il peut s'agir d'un·e chef·fe de groupe, sinon les membres de l'équipe peuvent jouer ce rôle chacun·e à leur tour.
- Une copie imprimée de chacune des cartes au format A5.
- Si tu imprimes les cartes toi-même, imprime le pack sur UN CÔTÉ et plie au milieu de chaque page pour créer les cartes.
- Si tu ne peux pas imprimer ou créer les cartes, utilise du papier de trois couleurs différentes. Organise-les comme indiqué ci-dessous en écrivant les numéros des cartes sur chacun des morceaux de papier. Aie une copie de la ressource sous la main (sous forme électronique ou papier), afin de pouvoir t'y référer pour mener les activités.
- Chaque équipe a besoin d'une machine à remonter le temps comme pion pour le plateau de jeu. Il peut s'agir de la machine à remonter le temps créée au cours de l'activité Se préparer ou un autre jeton choisi par l'équipe.
- De la corde ou de la ficelle suffisamment longue pour réaliser une spirale ou de la craie pour dessiner la spirale sur le sol.
- Six petites boîtes ou pots pour les dons au Fonds de la Journée mondiale de la Pensée.

Boîte à outils du jeu JMP

Rassemble ces articles et garde-les sous la main pour avoir les ressources nécessaires à toutes les activités.

- Une sélection de 10 objets recyclables différents pour chacune des équipes
- Des bandeaux ou des foulards
- Des stylos ou des crayons
- Du papier
- De la craie
- Un appareil photo ou un tél. portable qui prend des photos
- Tableau des ODD sur la carte 57
- Instructions origami colombe sur la carte 59

Préparer le jeu



Trouv et me

Trouve les instructions et les cartes défis Perdu·e·s dans le temps et mets-les de côté.

2

Utilise de la craie ou de la corde pour créer une grande spirale d'environ 1,5 m x 1,5 m sur le sol en guise de plateau de jeu.

5

Répartis les membres de ton groupe en petites équipes (approx. 5-6 membres).

- Chaque équipe choisit un pion en guise de machine à remonter le temps. Il peut s'agir d'un des objets apportés à la réunion ou de la machine à remonter le temps créée au cours de l'activité Se préparer.

Décide de la durée du jeu et règle le temps sur un minuteur. N'oublie pas de réserver 20 minutes de la durée de la réunion pour l'activité de clôture figurant sur la carte 65.

5

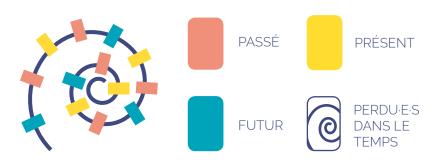
C'est parti! Les équipes jouent chacune à leur tour, sachant que l'équipe avec le ou la plus jeune membre commence.

DEUX MANIÈRES DE 200ER

VERSION 1 : SAUT DANS LE TEMPS

Installation

• Mélange les cartes et dispose-les au hasard le long de la spirale, face B sur le dessus pour montrer la pratique du leadership.



Instructions

Les équipes jouent chacune à leur tour. À leur tour, les équipes :

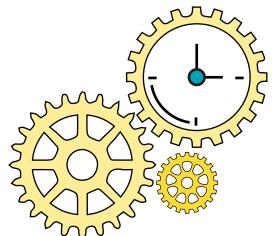
- 1. Lisent les pratiques du leadership sur les cartes et choisissent une pratique du leadership qu'elles veulent viser.
- 2. Lancent leur machine à remonter le temps en essayant d'atterrir sur la carte visée.
- Si elles atterrissent sur une carte (soit une carte qu'elles visaient, soit une autre carte, parce que le voyage dans le temps est imprévisible!), elles prennent la carte, réalisent l'activité figurant sur la face A et conservent la carte.
- Si leur machine à remonter le temps rate les cartes et atterrit sur un espace vide à l'intérieur ou à l'extérieur de la spirale, le facilitateur ou la facilitateur lit à voix haute un défi Perdu·e·s dans le temps à partir de la liste (figurant sur la carte 25). L'équipe relève le défi Perdu·e·s dans le temps et suit les instructions indiquées.

- 3. C'est au tour de l'équipe suivante de jouer.
- 4. Continuer jusqu'à ce que le temps soit écoulé ou qu'il n'y ait plus de cartes. L'équipe ayant le plus grand nombre de cartes lorsque la sonnerie retentit, a gagné.
- 5. Toutes les équipes réalisent l'activité de clôture figurant sur la carte 65 pour terminer le jeu.

N.B.: Certaines activités invitent toutes les équipes à jouer. Dans ce cas, l'équipe d'origine collecte quand même la carte; à moins que d'autres instructions ne soient données dans l'activité.

Adaptation : Course contre le temps

Suis les instructions ci-dessus, mais à la place d'équipes jouant chacune à leur tour et regardant les autres équipes terminer leurs activités, autorise les équipes à commencer l'étape suivante dès qu'elles ont terminé l'activité précédente. Cela signifie que les équipes les mieux organisées auront plus de chances de collecter des cartes et que tout le monde sera occupé en même temps, mais aura moins conscience du grand groupe. Lorsque toutes les cartes sont épuisées, le jeu se termine et l'équipe qui détient le plus grand nombre de cartes a gagné.



VERSION 2: DU PASSE VERS LE FUTUR

Installation

- Tu auras besoin d'un dé ou d'une roulette avec des numéros, ainsi que de 27 petits morceaux de papier.
- Place les cartes d'activités en ordre le long de la spirale en commençant au centre et depuis le passé, en passant par le présent pour aller jusqu'au futur. Les cartes doivent être placées avec le côté B sur le dessus (le côté avec la pratique du leadership).
- Place soit un petit morceau de papier entre chaque carte ou dessine un symbole sur le sol entre chaque carte pour représenter les défis Perdu·e·s dans le temps.



Instructions

Les équipes commencent en plaçant leurs machines à remonter le temps au centre de la spirale et jouent chacune à leur tour. Chacune à leur tour, les équipes :

1. Lancent le dé ou font tourner la roue et avancent leur machine à remonter le temps suivant le nombre de cartes indiqué.

- Si elles atterrissent sur une carte d'activité, elles prennent la carte, réalisent l'activité de la face A et conservent la carte.
- Si elles atterrissent sur un morceau de papier du défi Perdu·e·s dans le temps, la facilitateur lit à voix haute un défi Perdu·e·s dans le temps à partir de la liste (sur la carte 25). L'équipe relève le défi Perdu·e·s dans le temps et suit les instructions indiquées.
- 2. C'est au tour de l'équipe suivante de jouer.
- 3. Lorsqu'une équipe atteint la fin de la spirale, elle remporte un tour supplémentaire et retourne au milieu pour continuer à voyager.
- 4. Continuer jusqu'à ce que le temps soit écoulé ou qu'il n'y ait plus de cartes. L'équipe ayant le plus grand nombre de cartes lorsque la sonnerie retentit, a gagné.

N.B.: Certaines activités invitent toutes les équipes à jouer. Dans ce cas, l'équipe d'origine collecte quand même la carte; à moins que d'autres instructions ne soient données dans l'activité.

Adaptation : Bloqué·e·s dans le passé

Suis les instructions ci-dessus, mais dès que la première équipe atteint la fin de la spirale, le jeu est terminé et l'équipe qui détient le plus grand nombre de cartes a gagné. Mais dans cette version, tous les défis Perdu·e·s dans le temps qui vous donnent l'instruction de déplacer votre machine à remonter le temps sur une carte, vous ramènent au contraire au début de la spirale.

Modifier le jeu

Tu peux aussi utiliser les cartes de différentes manières pour qu'elles s'adaptent à vos célébrations de la Journée mondiale de la Pensée, par exemple :

- Fais une sélection de cartes afin de créer des stations pour un jeu de base ou un grand jeu.
- Si tu joues avec un groupe très important, au lieu de collecter les cartes, demande à toutes les équipes d'écrire les pratiques du leadership qu'elles collectent lorsqu'elles relèvent un défi. Laisse les cartes sur la spirale du jeu pour permettre à d'autres équipes d'y atterrir.
- Donne une copie des cartes à chaque patrouille et laisse-les membres jouer entre elles.
- Dispose les cartes suivant un modèle ou un type de plateau différent ou utilise-les pour créer un jeu de piste ou une chasse au trésor.
- Mélange les cartes et pioche-en une à des moments aléatoires au cours d'une fête de Journée mondiale de la Pensée. Demande à chacun·e d'arrêter ce qu'il ou elle est en train de faire, réalisez l'activité, puis revenez aux célébrations!



ESPRIT DE RÉFLEXION



ESPRIT CRITIQUE ET CRÉATIF



ESPRIT COLLABORATIF



ESPRIT D'ÉGALITÉ FEMMES-HOMMES



ESPRIT DE CONDUITE DU CHANGEMENT



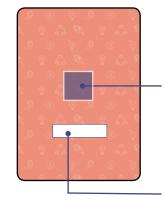
ESPRIT DE CONTEXTUALISATION



CARTE PASSÉ

Description de l'activité





Le symbole de l'état d'esprit d'un·e leader que l'activité vise à pratiquer

Pratique du leadership



 $\mathbf{3}$

Défis "Perdu-e-s dans le temps" (1/2)

Utilise ces cartes lorsque la machine à remonter le temps d'une équipe n'atterrit pas sur une carte passé, présent ou futur. Lis un défi Perdu·e·s dans le temps à l'équipe et coche la case pour savoir lequel vous avez relevé. Passe la liste en revue jusqu'à la fin, puis recommence au début.

 are rasse in liste of revue jusqu'u in lin, pais recommence un uesun
Oh non, votre machine à remonter le temps est tombée en panne ! Laissez passer le tour suivant pour la réparer.
Vous avez rencontré des scouts du passé sur le chemin qui les menait à l'Île de Brownsea, apprenez-leur une chanson pour leur feu de camp.
Vous traversez un portail du temps et vous retrouvez dans le passé. Allez à une carte passé de votre choix.
Agnes Baden-Powell vous emmène dans le futur. Déplacez votre machine à remonter le temps vers une carte futur de votre choix.
CARTE DEFI DE GROUPE : Gardez cette carte et utilisez-la pour demander à une amie ou une patrouille de vous aider à relever un défi ultérieurement dans le jeu.
Si vous pouvez citer les cinq Centres mondiaux, vous avez droit à un tour supplémentaire.
Savez-vous pourquoi nous avons le Fonds de la Journée mondiale de la Pensée ? Si vous répondez correctement, vous gagnez un tour supplémentaire, sinon, laissez passer votre tour. Pour plus d'informations, consulter la carte 9.
Vous rencontrez un groupe de guides et d'éclaireuses du futur qui parlent une langue que vous ne reconnaissez pas. Trouvez une manière de leur souhaiter "Joyeuse Journée mondiale de la Pensée" sans utiliser de mots.
Dites votre Promesse à l'envers pour gagner un tour supplémentaire. Créez le Badge mondial (le trèfle de l'AMGE) en vous servant des personnes de votre patrouille, unité ou troupe pour gagner un tour supplémentaire.
Vous rencontrez des guides et des éclaireuses du passé. Vous passez votre tour parce que vous êtes enchanté·e·s d'échanger et de discuter avec elles.
Lancez un cri de ralliement d'équipe ou laissez passer votre tour. En tant qu'équipe, citez le nom d'un-e leader qui vous inspire. Dites au groupe pourquoi, afin de lancer à nouveau votre machine à remonter le temps.
Si vous pouvez citer trois pays où les événements du Centre mondial Kusafiri se sont tenus, prenez une carte du passé de votre choix.



25

Défis "Perdu-e-s dans le temps" (1/2) (Réponse: Ghana, Afrique du Sud, Rwanda, Kenya, Nigeria, Bénin, Madagascar, Ouganda). Vous rencontrez des guides et des éclaireuses du futur. Quelle est la chose que vous voulez savoir sur le futur du Mouvement ? Imaginez leur réponse pour pouvoir déplacer votre machine à remonter le temps vers une carte futur. Chantez votre chant guide/scout préféré pour lancer à nouveau votre machine à remonter le temps. Vous rencontrez un groupe de voyageur·se·s dans le temps en détresse qui a besoin de votre aide. Remettez n'importe laquelle de vos cartes à l'équipe qui a le moins de cartes. ☐ Votre machine à remonter le temps traverse un portail. Déplacez votre machine à remonter le temps vers un défi de votre choix. Vous passez un si bon moment à visiter un des centres mondiaux que vous passez votre tour. Votre équipe a-t-elle apporté un don pour le Fonds de la Journée mondiale de la Pensée ? Si oui, gagnez un tour supplémentaire, sinon laissez passer un tour. Citez un pays sur lequel vous aimeriez en apprendre davantage et dites pourquoi. Lancez de nouveau votre machine à remonter le temps. TOUTES LES EQUIPES JOUENT : Faites un brainstorming autour d'une idée de collecte de fonds à destination du Fonds pour la Journée mondiale de la Pensée. Uous rencontrez des ami∙e∙s au cours de vos aventures à travers le temps et vous êtes amené·e·s à parler de leadership. Échangez une carte avec une autre équipe de votre choix. Faites un vire langue (exercice de diction) ou laissez passer votre tour. Lorsque vous faites quelque chose qui inspire d'autres personnes, vous pratiquez le leadership. Un·e membre de votre équipe peut-il partager quelque chose qu'il ou elle a fait au cours de la semaine passée et qui a inspiré quelqu'un ? Si oui, gagnez un tour supplémentaire. TOUTES LES EQUIPES JOUENT :Les équipes ont une minute pour trouver une manière d'améliorer leur machine à remonter le temps. L'équipe ayant l'idée la plus innovante joue et gagne un voyage gratuit à destination d'une carte du futur. Si on vous donnait un vœu qui vous permette d'améliorer votre communauté, lequel feriez-vous ? Mettez-vous d'accord au sein de l'équipe et partagez votre idée. Gagnez un autre lancer de votre machine à remonter le temps



27

1. Quelque chose pour les filles



Préparation : Vous aurez besoin de crayons ou de stylos et

de papier en quantité suffisante pour toutes les

participantes. Craie (en option).

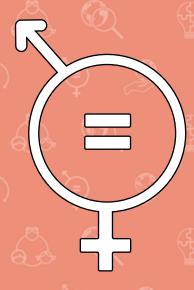
En 1909, un groupe de filles s'est présenté au rallye des scouts à Crystal Palace. Elles ont demandé à se joindre au groupe et c'est ainsi que Robert Baden-Powell et sa sœur Agnès ont fondé le guidisme : en créant "quelque chose pour les filles", qui leur permette de rejoindre le Mouvement.

Il est temps d'entrer dans la peau des premières guides! Pense à un chant ou un slogan que les filles auraient pu scander à Crystal Palace pour persuader Lord Baden-Powell d'offrir "quelque chose pour les filles". Chaque membre de l'équipe devra "se mettre dans la peau" de ces filles en entrant dans l'empreinte que tu viens de créer et partager son slogan.



Présentez au groupe les choses que vous jugez importantes pour l'organisation, peu importe la manière (un poème, une chanson, un sketch, un discours ou une affiche).

CARTE PASSE

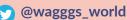


Les leaders défendent les valeurs d'un Mouvement dirigé par des filles

> Vous pouvez prendre une photo ou vous enregistrer et partager le résultat avec l'AMGE! wtd@wagggs.org







2. Tomber en toute conflance



Baden Powell a créé le système de patrouille pour encourager les premiers scouts et guides à travailler ensemble dans de petites équipes. Essaie ce défi d'équipe pour renforcer ta propre équipe.

ACTIVITÉ POUR TOUT LE GROUPE

Étape 1. Chaque équipe forme un cercle autour d'un·e de ses membres au centre. Le reste des membres forme un cercle extérieur. Prenez une position ferme mais souple en plaçant un pied devant et un pied derrière, avec les pieds à une distance équivalente à celle qui sépare les épaules. Les membres du cercle se mettent en position de réception, avec les mains à la hauteur des épaules de la personne placée au centre.

Étape 2. La personne placée au milieu a trois opportunités de "tomber" en direction des personnes dans le cercle. La personne au centre lance l'activité en déclarant "vous êtes prêt·e·s ?", les membres du cercle répondent "prêt·e·s". La personne au centre dit "je tombe" et attend que le cercle extérieur réponde "tombe!".

Étape 3. Si la personne au centre est en confiance, elle peut demander aux membres du groupe de prendre du recul en créant un cercle plus large et une plus grande distance entre la personne qui tombe et les observateurs·ricess. Quelle que soit la direction, tout le monde doit aller la réceptionner.



Discutez en équipe : Comment vous êtes-vous senti-e pendant l'activité ? Pourquoi la confiance est-elle importante pour qu'une équipe soit forte ?



Les leaders construisent la confiance dans leur équipe

3. Hé ! C'est pas juste



On est en 1908 et ton frère vient de recevoir un nouveau livre pour son anniversaire qui s'appelle Eclaireurs. Ça parle de compétences de la vie quotidienne, de camping et de se faire de nouveaux amis. Ça a l'air génial et tu as envie participer mais on te dit que le scoutisme n'est pas pour les filles.

ACTIVITÉ POUR TOUT LE GROUPE

Qu'est-ce que tu fais et pourquoi?

- Tu rejoins quand-même le groupe de ton frère. Il est temps que les garçons comprennent que les filles sont aussi capables qu'eux.
- Tu décides de créer ton propre groupe pour les filles. Tes copines et toi, vous serez scouts quand même.
- Tu décides de plaider pour que les filles soient autorisées à se joindre aux garçons. Toutes les filles devraient pouvoir devenir scouts.



Qu'est-ce que ça dit sur ton leadership:

• Réponse A:

Tu penses que changer les attitudes et les opinions des gens est la meilleure manière d'agir pour l'égalité. Pense aux personnes que tu vois tous les jours, comme les membres de ta famille et tes ami·e·s. As-tu déjà entendu certain·e·s d'entre eux parler en mauvais termes des filles ? Trouve des arguments qui pourraient les faire changer d'avis.

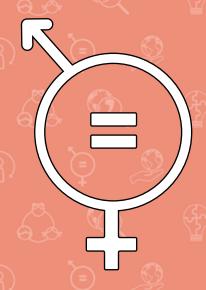
• Réponse B :

Tu n'es pas du genre à perdre ton temps. Lorsque tu vois une injustice, tu agis tout de suite. Pense à tout ce que tu vois d'injuste pour les filles dans ta vie. Comment pourrais-tu agir dans ta communauté pour remédier aux inégalités femmes-hommes ?

• Réponse C:

Tu as une vue d'ensemble. Les filles et les garçons doivent être traité·e·s de manière égale. Pense aux droits des filles dans ton pays. Quelles seraient tes revendications pour que les filles aient les mêmes droits et opportunités que les garçons ?

CARTE PASSE



Les leaders trouvent des solutions aux inégalités entre les femmes et les hommes

4. Info ou Intox?



Pour cette activité, il faut utiliser les cartes "Anecdotes de guides". Ton équipe est constituée d'orateurs·rices. Toutes les autres équipes sont constituées de devineurs·ses et ne doivent pas savoir ce qu'il y a sur les cartes.

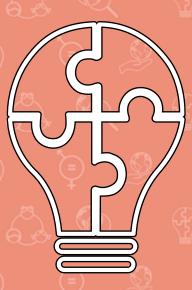
ACTIVITÉ POUR TOUT LE GROUPE

Les orateurs-rices disent trois choses sur l'histoire du guidisme et du scoutisme. Deux sont vraies (à partir des cartes factuelles) et une est un mensonge que ton équipe doit inventer. Essayez de le rendre aussi crédible que possible, votre but est d'embrouiller les devineurs-ses.

Après le jeu de devinette, les orateurs·rices révèlent quel fait était un mensonge.

Si les orateurs·rices ont réussi à convaincre plus de la moitié des devineurs·ses, elles gagnent la carte de l'activité. Sinon, cette carte d'activité retourne au jeu.

CARTE PASSE =



Les leaders cherchent toujours la vérité

5. Danse avec ton passé



ACTIVITÉ POUR TOUT LE GROUPE

Étape 1. Tout le monde dans l'équipe pense à sa chanson ou à son morceau de musique préféré et le répète dans sa tête sans bruit.

Étape 2. Lorsque vous être prêt·e·s, commencez à danser sur l'air que vous avez dans la tête, comme si vous étiez dans une discothèque silencieuse!

Étape 3. Dansez pendant deux minutes sur votre air!

Lorsque la danse s'arrête, mettez-vous en binômes et partagez :

- Comment t'es-tu senti·e en dansant en silence sur un air que tu étais le ou la seul·e à "entendre" ?
- Était-ce facile ou difficile ? Pourquoi ?
- Il y a deux ans, aurais-tu dansé de la même manière ? Auraistu trouvé ça plus facile ou plus difficile? Pourquoi?
- Trouves-tu plus facile ou difficile de réaliser cette activité en dehors des guides et des éclaireuses ? Pourquoi?

Si le groupe trouve ça difficile, tu peux l'aider en passant de la musique pour danser.

CARTE PASSE -



Les leaders
apprennent à être
fidèles à elles
elles-eux-mêmes

6. Une bonne poignée de main



Nous sommes en ______1, Le guidisme/scoutisme féminin vient d'arriver dans ton pays et tu fais partie des premier-ère-s membres. Tu as envie que plus de personnes de différentes régions de ton pays s'engagent. C'est passionnant mais il faut faire attention, on ne sait pas toujours comment le guidisme/scoutisme féminin s'intégrera dans d'autres communautés.

ACTIVITÉ POUR TOUT LE GROUPE

Demande au groupe de se répartir en binômes. Chaque binôme se serre la main d'une manière originale. Une fois que chaque binôme s'est serré la main, il se sépare et chacune doit trouver un e nouvelle partenaire.

Lorsque les nouveaux binômes ont été constitués, demandeleur de se présenter et de s'enseigner mutuellement la façon initiale dont ils se sont serré la main. Le nouveau binôme se serre la main d'une nouvelle manière en combinant les deux façons précédentes de se serrer la main.

Répète l'exercice une troisième fois en demandant aux partenaires de partager toutes les façons de se serrer la main qu'elles ont apprises précédemment.

Demande au groupe de se placer en cercle. Demande aux participant·e·s de partager toutes les façons de se serrer la main qu'elles ont apprises.

Discussion:

- Comment les façons de se serrer la main ont-elles évolué depuis la première fois ?
- As-tu essayé différentes méthodes pour réaliser cette tâche?
- Quel a été ton ressenti ? Qu'est-ce qui a le mieux fonctionné ?
- Est-ce que cela t'as fait penser à des moments où tu as travaillé avec des personnes ou dans des environnements différents du tien ?
- Comment ton binôme a « ajusté » sa poignée de main ?



Les leaders
réfléchissent à leurs
expériences passées
pour surmonter les
défis

7. Trouve le leader à Kusafiri



Pour plus d'infos: www.wagggs.org/kusafiri

Le Centre mondial Kusafiri a organisé un événement à Madagascar en 2017 intitulé Arts4Change (Arts pour le changement). Nous avons exploré comment la créativité pouvait nous aider à développer notre leadership. Le leadership ne doit pas forcément être vu ou entendu, parfois il peut juste être ressenti!



Étape 1. Demande à ton groupe de se mettre en cercle.

Étape 2. Une personne quitte la pièce. Les personnes restantes choisissent un·e leader.

Étape 3. Le ou la leader commence à faire une action, un son ou un mouvement et tout le monde dans le cercle doit copier ce qu'il ou elle fait. Le ou la leader peut changer d'action à tout moment et le reste du groupe doit suivre.

Étape 4. La personne restée à l'extérieure revient dans le centre du cercle. Elle a trois chances pour deviner qui est le ou la leader. Pendant ce temps, le reste du groupe continue à jouer au jeu et le ou la leader peut continuer à changer de mouvement.

Étape 5. Si la personne au centre devine correctement, applaudissez-la. Sinon, c'est le ou la leader qui est applaudi·e.

Choisissez quelqu'un d'autre à qui vous demandez de sortir du groupe et un·e autre leader pour recommencer le jeu.



Après un certain nombre de parties, réfléchissez en groupe à ce qui a fonctionné et ce qui n'a pas fonctionné pour "masquer" le ou la leader.

- Qu'est ce qui fait un e bon ne leader dans ce jeu?
- Certaines de ces qualités pourraient-elles être appliquées dans votre vie de tous les jours?



DEFIS PRESENT

Les leaders comprennent comment

leur équipe fonctionne

Partagez des photos du jeu de Kusafiri avec l'AMGE et Kusafiri sur les réseaux sociaux

waggs | kusafiriworldcentre



(a) (b) @wagggs_world | @kusafiriwc

#TimeToLead | #WTD2019

© Sensibilise au Fonds de la Journée mondiale de la Pensée



Préparation : Des crayons de couleur et du papier en quantité suffisante pour chacune des équipes. Six pots ou petites boîtes et des étiquettes avec les phrases commençant par "Les filles autour du monde peuvent" de la liste ci-dessous. Les membres auront besoin de leurs pièces de monnaie.

ACTIVITÉ POUR TOUT LE GROUPE

Étape 1. Prépare les six petits pots ou boîtes avec des étiquettes correspondant aux six phrases ci-dessous.

Étape 2. Dis au groupe que chaque année, le Fonds de la Journée mondiale de la Pensée soutient l'AMGE pour donner à plus de filles la chance de réaliser des choses formidables. Lis la liste des déclarations ci-dessous (Les filles autour du monde peuvent...) au groupe et vérifie que chacune en comprend la signification.

Étape 3. Chaque joueur·se choisit la déclaration qu'il ou elle voudrait le plus voir se réaliser et jette sa ou ses pièces pour le Fonds de la Journée mondiale de la Pensée dans la boîte ou le pot correspondant à cette déclaration.

Les filles autour du monde peuvent ...

- 1. Empêcher la violence à l'encontre des filles et des jeunes femmes
- 2. Faire des choix sains pour elles-mêmes et les autres
- 3. Avoir plus confiance en elles
- 4. Prendre la parole et remettre en question le mythe de l'image
- 5. Etre en sécurité en ligne
- 6. Faire entendre leurs voix et être entendues

Étape 4. Regarde quelle déclaration a remporté le plus de votes et reporte-toi à la carte 73 pour voir quel programme de l'AMGE donne aux filles la chance de concrétiser ce souhait. Invite le groupe à en apprendre davantage sur le programme qui a recueilli le plus de voix.



N'oublie pas de collecter les pièces de monnaie à l'issue de cette activité pour qu'elles soient envoyées à l'AMGE et reviennent au Fonds de la Journée mondiale de la Pensée!



DEFIS PRESEN

Les leaders agissent pour renforcer le Mouvement des guides et des éclaireuses!

O. Voyage dans l'obscurité



ÉQUIPEMENT: Bandeaux pour les yeux

Préparation : Tu as besoin d'un espace ouvert et de tissus ou de foulards pour bander les yeux des participant·e·s. Si les participant·e·s sont trop jeunes, ne leur bande pas les yeux.

Le séminaire Juliette Low (JLS) est l'événement phare de développement du leadership pour les jeunes femmes de l'AMGE. En 2019, nous organiserons le plus grand événement JLS qui n'ait jamais eu lieu pour 1 000 guides et éclaireuses entre 20 et 30 ans.

Pour plus d'informations, visitez : http://bit.ly/JLS2019

Imagine que tu es au Séminaire Juliette Low et que c'est le milieu de la nuit. Ta patrouille et toi venez de vous réunir à ce séminaire international. Vous ne pouvez pas communiquer avec des mots car personne ne parle la même langue. Vous devez travailler en groupe pour rejoindre votre camp le plus rapidement possible.



Étape 2. Les membres du groupe ont les yeux bandés et ne peuvent pas parler les un·e·s avec les autres. Une seule personne peut voir, il s'agit du ou de la leader pour cette activité. Il ou elle doit guider le groupe en silence depuis le point de départ jusqu'à l'arrivée.

Étape 3. À la fin de l'activité, discutez avec le groupe de la façon dont les choses se sont déroulées. Quel a été le ressenti du ou de la leader? Est-ce qu'il lui est déjà arrivé de devoir communiquer avec des gens qui ne comprenaient pas? Comment a-t-il ou elle surmonté cette difficulté? Comment les membres de l'équipe ayant les yeux bandés ont-ils ou elles contribué à atteindre l'objectif?

Le Fonds de la Journée mondiale de la Pensée soutient également la participation des jeunes femmes aux événements internationaux de l'AMGE. Avez-vous fait votre don ?



DEFIS PRESEN

Les leaders adaptent leur comportement à leur environnement

10. Je peux être une leader verte



Pour plus d'informations : www.ourchalet.ch

Préparation : un téléphone portable qui prend des photos ou un appareil photo.



ACTIVITÉ POUR TOUT LE GROUPE

Chaque année, les guides et les éclaireuses âgées de 18 à 25 ans participent au Séminaire Helen Storrow de l'AMGE. Il se déroule à Notre Chalet, le Centre mondial de l'AMGE situé en Suisse. Le séminaire explore comment nous pouvons prendre des initiatives pour protéger notre environnement. Pendant le séminaire, des groupes à travers le monde peuvent se connecter en ligne pour suivre des sessions. En 2018, 700 guides et éclaireuses y ont participé.



Étape 1. En groupe, passez cinq minutes à prendre une photo drôle et créative pour montrer comment votre groupe peut protéger l'environnement.

Étape 2. Partagez les photos avec votre leader. Le groupe qui a la photo la plus créative gagne la carte.

Alle plus loin : Discutez avec votre groupe de la manière dont vous pouvez mettre en œuvre vos idées.



DEFIS PRESEN

Partagez vos photos avec l'AMGE et Notre Chalet sur les réseaux sociaux!





@wagggs_world | @our_chalet

#TimeToLead | #WTD2019

22. Sangam a besoin de toi



Pour plus d'informations : www.sangamworldcentre.org

Préparation : 10 objets qui peuvent être recyclés, pour chaque patrouille.



ACTIVITÉ POUR TOUT LE GROUPE

Les volontaires de Sangam sont responsables de l'organisation du programme que suivent les guides et les éclaireuses qui visitent le centre. Pendant leur séjour à Sangam, ils ou elles peuvent développer leurs techniques de facilitation, qui sont un domaine clé du leadership. Les volontaires doivent être créatif·ve·s, s'adapter aux besoins des participant·e·s et à toutes les situations.



Étape 1. Travaillez en équipe pour créer une activité simple pour les autres équipes en utilisant une sélection d'objets recyclables fournis.

Étape 2. Après s'être mise d'accord sur le jeu, l'équipe conduira sa nouvelle activité auprès des autres équipes.

ASTUCE: Les plus jeunes peuvent animer un jeu ou chanter une chanson qu'ils ou elles connaissent.



DEFIS PRESEN

Partagez des photos de votre groupe avec l'AMGE et Sangam sur les réseaux sociaux

magggs | sangamworldcentre

@wagggs_world | @sangamwc | @sangamworldcentre

#TimeToLead | #WTD2019

12. Problèmes de patrouilles



Tu es chef·taine de patrouille et une fille a rejoint ton groupe. Non seulement elle est nouvelle dans ta patrouille, mais elle vient de déménager d'une autre région du pays. Elle ne s'entend pas bien avec les autres membres de ta patrouille, qui voudraient qu'elle s'en aille.

ACTIVITÉ POUR TOUT LE GROUPE

Que faire?

- **A.** Organiser une réunion de patrouille et faire une activité pour aider tout le monde à réfléchir à différentes cultures et attitudes.
- **B.** Parler avec la nouvelle membre et ta patrouille séparément pour mieux comprendre quel est le problème.
- C. Demander à ta patrouille de mener une activité pour toute l'unité. Elle devra sensibiliser aux différences culturelles et aux bénéfices de travailler avec des personnes différentes. Ensuite, tu leur demanderas de réfléchir à ce qu'elles ont appris.

Est-ce que cela fait de toi un·e leader?

• Réponse A :

Oui. Comprendre pourquoi certaines personnes pensent et agissent différemment nous aide à travailler ensemble et à adapter notre comportement. Souviens-toi de réfléchir et de te mettre à la place des autres.

• Réponse B :

Bien sûr, il est important de réunir autant d'informations que possible. En comprenant ce qui se passe, tu peux décider de la meilleure approche à adopter.

• Réponse C:

Evidemment. Travailler avec des personnes qui n'ont pas les mêmes expériences que nous, nous aide à grandir. C'est à ça que sert le guidisme et le scoutisme. Réfléchir aux expériences vécues par quelqu'un nous permet de comprendre comment elles ont pu affecter son comportement.



mettent à la

place des autres

DEFIS PRESENT

13. Tu thmagines 2110?



Préparation : Assez de stylos et de papier pour tout le monde.

À quoi ressemblera une guide ou une éclaireuse en 2119 ?

ACTIVITÉ POUR TOUT LE GROUPE

Étape 1. Chaque personne dessine une tête de guide ou éclaireuse de 2119 en haut de sa feuille de papier. Elle peut ajouter ce qu'elle veut autour de la tête pour représenter 2119.

Étape 2. Plier le papier en laissant seulement le dernier centimètre du dessin visible. Chacun•e fait passer son papier sur la gauche.

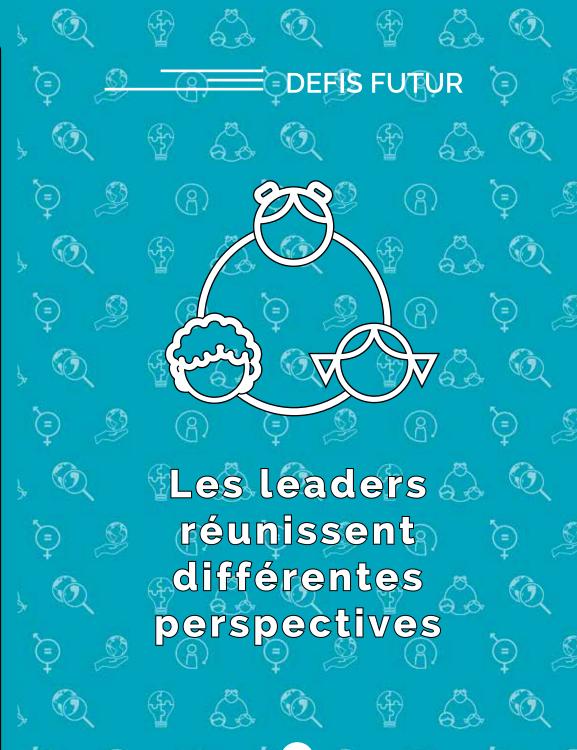
Étape 3. Chacun·e dessine un buste en partant du cou et plie de nouveau le papier pour cacher le dessin.

Étape 4. On passe à nouveau le papier sur sa gauche. Cette fois-ci, les participant·e·s dessinent des jambes et des pieds.

Étape 5. On passe pour la dernière fois le papier sur sa gauche. Chaque personne ouvre le dessin et le montre au groupe, qui compare les guides et les éclaireuses de 2119.

Discutez de ce qui va être différent dans le guidisme/scoutisme féminin dans 100 ans.

Partagez vos idées et vos dessins sur les réseaux sociaux avec les hashtags #TimetoLead et #WTD2019.



14. Curiousos à Cabaña



Tu as 24 ans et tu es bénévole à Notre Cabaña pour l'été. C'est la première fois que tu visites le Mexique et la première fois que tu vas dans un Centre mondial. Tu n'as jamais été entourée d'autant de guides et d'éclaireuses venues d'autant de pays différents.



Que fais-tu et pourquoi?

- A. Tu poses des questions à tout le monde. Tu veux mieux les comprendre : tu leur demandes ce qu'elles mangent au petit-déjeuner, à quoi ressemble le guidisme dans leur pays, comment c'est d'être une femme ou une fille là où elles vivent.
- B. Tu décides d'en apprendre le plus possible sur le Mexique et les Guides Mexicaines. Tu veux que ton expérience soit la plus locale possible.
- C. Tu saisis l'opportunité de mieux comprendre l'histoire de Notre Cabaña et du Mouvement. Tu es en train de réaliser que le guidisme est un véritable Mouvement mondial!

Ce que cela dit de ton leadership:

• Réponse A :

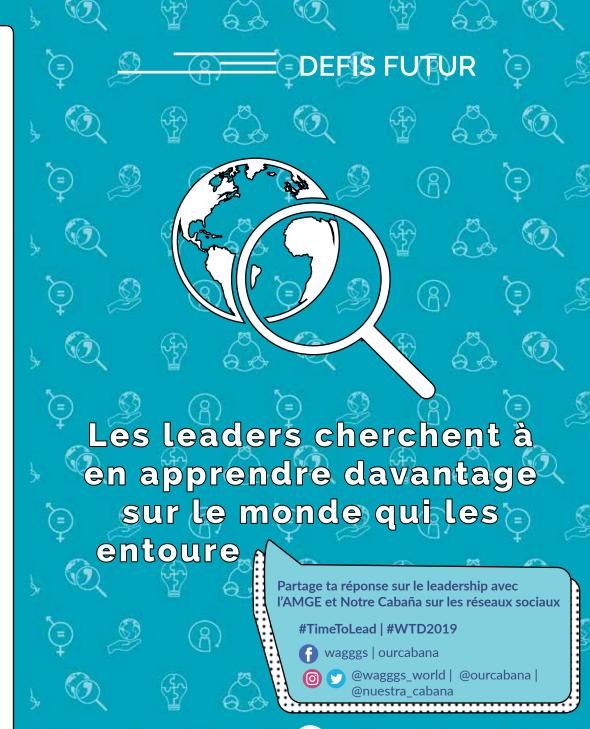
Tu es très curieux-se. Utilise les informations que tu récoltes pour te mettre dans la peau des autres. À quoi ressemble leur vie quotidienne ? Si elles ont des opinions différentes des tiennes, d'où cela peut-il venir ?

• Réponse B :

Toutes les occasions sont bonnes pour comprendre le contexte et l'environnement dans lequel tu te trouves. Appuie-toi sur ces éléments pour adapter ton comportement. Certaines choses que tu dis ou fais chez toi peuvent être considérées comme inhabituelles ou comme un manque de tact ailleurs.

• Réponse C :

Tu aimes avoir une vue d'ensemble. Réfléchis à l'impact que ton groupe de guidisme a sur ta communauté et comment il se connecte au Mouvement mondial.



15. Dans quel monde veut-on vivre ?



Préparation : Crayon ou stylo pour l'équipe et une copie du tableau des Objectifs mondiaux. Comme alternative, tu peux utiliser le tableau de la carte d'activité.

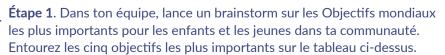
En 2015, les dirigeant·e·s mondiaux·ales se sont mis·es d'accord sur 17 objectifs à atteindre d'ici 2030. Le but est de créer un monde meilleur en :

- 1. Éradiquant la pauvreté
- 2. Combattant les inégalités
- 3. Luttant contre le changement climatique

Guidé·e·s par ces objectifs, c'est à nous de travailler

ensemble pour construire un meilleur avenir pour tout le monde. Les guides et les éclaireuses à travers le monde travaillent déjà sur ces objectifs, plus d'infos ici :

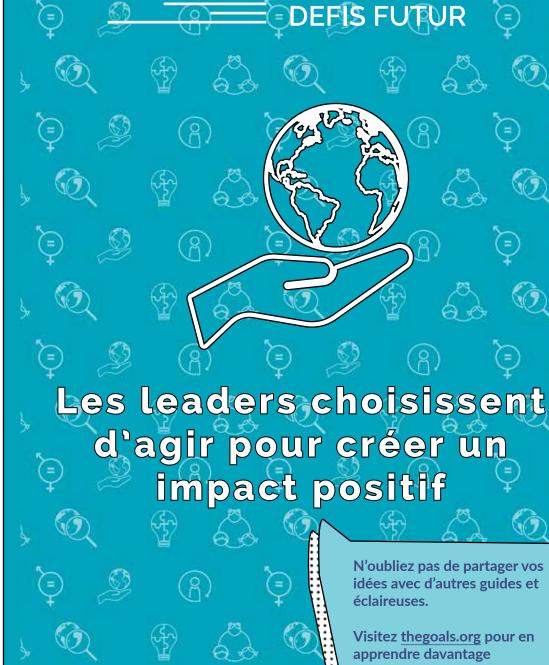
www.wagggs.org/SDGs



Étape 2. Annoncez à voix haute les cinq objectifs que vous avez choisis aux autres équipes. Chaque personne vote pour l'objectif qui lui tient le plus à cœur. Ton équipe annonce l'objectif qui obtient le plus de voix.

Étape 3. Toutes les équipes ont une minute pour réfléchir à une manière de contribuer à la réalisation de cet objectif dans sa vie quotidienne.

Étape 4. Fais le tour des équipes pour que tout le monde puisse exprimer une idée



57

16. Donnons une chance à la patx



Pour plus d'informations : www.paxlodge.org

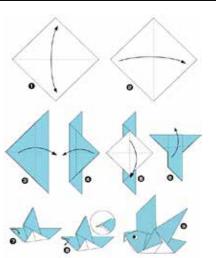
Préparation : Carrés de papier, crayons et instructions pour créer une colombe.



Dans Pax Lodge, il y a "Pax" qui signifie "Paix" et sa mascotte est le symbole universel de la paix, une colombe qui s'appelle Olave. En tant que guides et éclaireuses, nous aimons prendre le temps de réfléchir et de prendre soin de nous-mêmes pour rendre le monde meilleur pour les autres.

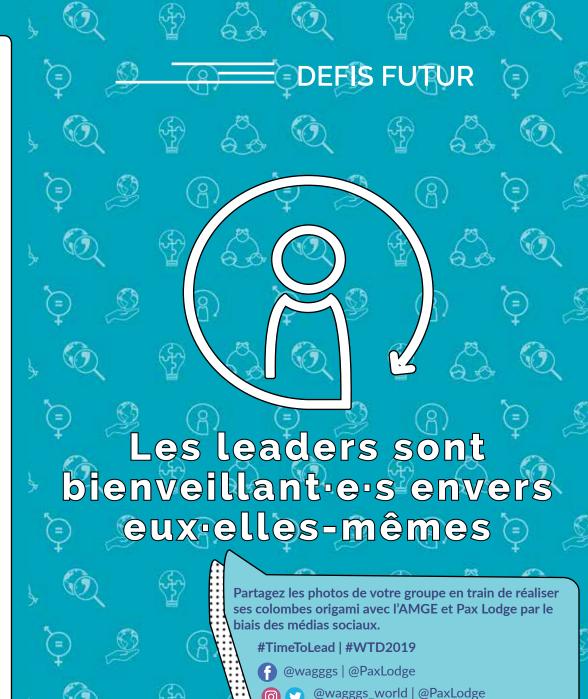
Étape 1. Suivez les instructions pour plier votre propre colombe pour la paix.

Étape 2. De quelle façon pouvez-vous changer votre vie pour vous sentir en paix ? Écrivez vos idées sur les ailes de votre colombe.



- 1. Plier votre morceau de papier en deux pour faire un pli et rabattre.
- 2. Plier de nouveau en deux.
- 3. Plier suivant le pointillé
- 4. Plier suivant le pointillé
- 5. Plier en deux
- 6. Plier sur le pointillé et répéter du côté opposé
- 7. Plier pour faire un pli et rabattre.
- 8. Créer un pli de pochette sur les pointillés.
- 9. Finir en dessinant des yeux sur votre colombe.

Partage les photos de ton groupe en train de réaliser ses colombes avec l'AMGE et Pax Lodge sur les réseaux sociaux



17. Pour que l'égalité devienne réalité



Préparation: Tu auras besoin des informations sur l'Objectif mondial n° 5 figurant dans l'annexe.

Comment peut-on défendre une cause?

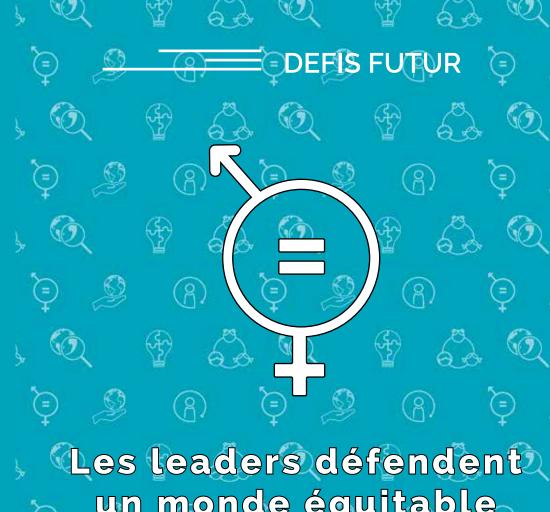
Influencer des personnes	En parlant, faisant et éduquant
Qui prendront des décisions	Changeront des politiques ou des règles, alloueront des fonds et soutiendront
Améliorer nos vies et la vie des autres	Les résultats que nous voulons atteindre.

Les guides et les éclaireuses défendent l'égalité entre les femmes et les hommes. Chaque année, l'AMGE participe à la Commission des Nations unies sur la condition de la femme (CSW). L'AMGE emmène une délégation de guides et d'éclaireuses du monde entier pour prendre la parole sur les droits des filles. Pour plus d'informations, visitez : http://bit.ly/WAGGGS_CSW

Étape 1. L'objectif mondial n° 5 vise à réaliser l'égalité femmes-hommes et à doter toutes les femmes et les filles des moyens nécessaires à leur autonomie. Pense à ta communauté locale ou à la situation actuelle dans ton pays. Est-ce que les garcons et les filles se sentent autant en sécurité ? Qu'en est-il de tes ami·e·s ? Pouvez-vous aller dans les mêmes lieux ? Comment, selon toi. l'Objectif mondial n° 5 pourra-t-il être réalisé dans les cinq prochaines années? Discutes-en avec ton équipe et écris vos idées.

Étape 2. Imagine que tu es à la CSW et que les membres des autres équipes sont des représentantes de gouvernements (dirigeantes). Fais un discours de 3 minutes sur la manière dont ils et elles pourraient atteindre l'objectif mondial n° 5 en t'appuyant sur les idées issues de l'étape 1.

Étape 3. L'auditoire, composé de toutes les autres équipes, vote pour dire s'il a été convaincu par le discours. Si ton équipe obtient plus de la moitié des votes, vous gagnez cette carte. Sinon, vous la rendez.



un monde équitable



18. Problème de voyageur-se



Nous sommes en 2300. Tu es chef·taine de patrouille. Ta patrouille vient de gagner un badge "voyageur·se dans le temps". Tu as une machine à remonter le temps que tu as construite en travaillant d'arrache-pied. Tu viens de la tester et tu arrives dans la mauvaise décennie. La machine ne semble pas fonctionner.

Qu'est-ce que tu peux faire?

- A. Réfléchir à la manière de la réparer et aux connaissances qui pourraient te manquer. Puis tu te mets en quête d'une personne qui pourrait combler ces lacunes.
- B. Tout le monde est créatif dans ta patrouille. Vous avez construit la machine après tout! Vous commencez tou·te·s à la manipuler pour voir si vous pouvez la faire fonctionner à nouveau, vous adorez apprendre en faisant.
- C. La machine ne va pas fonctionner et ce n'est pas un problème. Mais tu veux juste vraiment rentrer à la maison, alors tu commences à prévoir comment rentrer sans utiliser la machine à remonter le temps.

Est-ce que cela fait de toi un·e leader ?

• Réponse A:

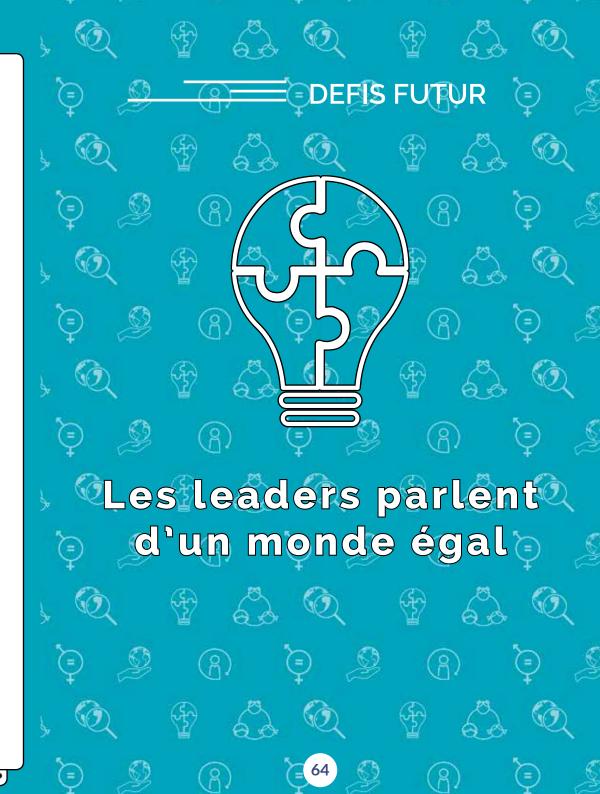
Bien sûr. Le leadership, c'est aussi essayer de comprendre ce qu'on ne sait pas. Personne n'a toutes les réponses. Tant que tu as conscience de tes lacunes, tu peux demander de l'aide aux autres et utiliser les compétences de ton équipe.

• Réponse B :

Oui, la créativité est un super atout. Pour certaines personnes, apprendre en faisant et en s'amusant est la meilleure manière d'apprendre. Cela nous donne aussi l'opportunité de découvrir de nouvelles choses.

• Réponse C :

Assurément. Parfois, les choses ne se déroulent pas comme prévu. Réfléchir à toutes les options, et surtout aux ressources en dehors de votre équipe peut vous aider à réussir.



It's #TimeToLead

C'EST LE MOMENT D'ÊTRE UN·E LEADER

Si tu arrives à cette section, ça veut dire que tu as atteint le but de ton voyage dans le temps.

FÉLICITATIONS!

Comment chaque participant·e a-t-il·elle développé son leadership pendant cette aventure? Posez les cartes de chaque équipe sur le sol. Posez-les avec la face B sur le dessus.

Chaque carte montre une pratique du leadership. Être un-e leader, ce n'est pas avoir un certain poste ou un certain rôle, c'est faire de son mieux pour se donner consciemment les moyens de développer son leadership, et aider les autres à faire de même.



Partagez vos photos et vidéos en utilisant #TimeToLead et #WTD2019!

- www.wagggs.org | www.worldthinkingday.org
- mtd@wagggs.org
 - 👩 😏 @wagggs_world
 - 🚹 waggg

Construisez un e leader qui vous inspire



En groupe, réfléchissez aux pratiques du leadership qui figurent sur chacune des cartes.

Discutez des pratiques qui, selon vous, font des leaders inspirant·e·s. Chaque membre de l'équipe choisit la carte qu'il ou elle considère comme étant la plus importante.

En utilisant les cartes du jeu, demandez à tou·te·s les membres de votre équipe de créer une photo "arrêt sur image" ou une courte vidéo, qui représentera le ou la leader qui vous inspire en action en s'appuyant sur les pratiques dont vous avez discuté. Réfléchissez à ce·tte leader inspirant·e. Comment utilise-t-il·elle les différentes pratiques ?

Partagez votre leader inspirant·e avec le reste du monde. Téléchargez-le sur les réseaux sociaux en utilisant #TimeToLead and #WTD2019.

Réflexion de clôture: Une fois le jeu terminé, tou·te·s les membres du groupe écrivent une lettre à leur "futur moi". Demande-leur d'écrire leur pratique de leadership préférée à partir des cartes et d'écrire une lettre qu'elles ouvriront à la Journée mondiale de la Pensée 2020 sur la manière dont ils·elles vont travailler sur ces pratiques du leadership au cours de l'année à venir.

Collectez les lettres et placez-les dans une capsule temporelle à enterrer ou à conserver en lieu sûr jusqu'à la prochaine Journée mondiale de la Pensée.

FÉLICITATIONS V

vous avez relevé le défi de la 2019?

GLOSSAIRE

Il y a des mots ou des termes que vous devrez peut-être expliquer à votre groupe. Ces mots sont répertoriés ci-dessous. Lorsque les membres de votre groupe lisent un de ces termes, lisez la définition s'ils ne le comprennent pas.

Leadership pour l'AMGE	L'AMGE a un nouveau modèle de leadership, basé sur la pratique du leadership. C'est le comportement que vous adoptez chaque jour qui vous permet de développer votre leadership. Voyez-le comme vos "manières d'être et de réfléchir sur le monde", qui sont le fondement de la personne que vous êtes en tant que leader. La meilleure manière d'y travailler est de pratiquer activement le leadership.
Égalité entre les femmes et les hommes	Ce terme se réfère à l'égalité des droits, des responsabilités et des opportunités pour les femmes, les hommes, les filles et les garçons. L'égalité ne signifie pas que les femmes et les hommes deviennent identiques. En revanche, les droits, les responsabilités et les opportunités pour les femmes et les hommes ne dépendront pas du fait d'être d'être né·e fille ou garçon.
Dirigeant	Une personne qui détient le pouvoir et peut l'utiliser pour apporter le changement. Par exemple un∙e représentant∙e de gouvernement.
Commission de la condition de la femme (CSW)	La CSW travaille au sein du système des Nations Unies (ONU) sur l'égalité entre les femmes et les hommes et l'accès des femmes et des filles à l'autonomie. Il s'agit d'une commission technique du Conseil économique et social de l'ONU (ECOSOC). Cela signifie qu'elle effectue des tâches pour son compte et le conseille sur des questions relatives à l'égalité entre les hommes et les femmes.
Objectifs de dével- oppement durable (ODD)	Les ODD, aussi appelés Objectifs mondiaux, ont été Les ODD, aussi appelés Objectifs mondiaux, ont été déterminés par les dirigeant·e·s mondiaux·ales lors de l'Assemblée générale des Nations Unies en septembre 2015. Ils représentent un accord historique pour relever les défis auxquels notre monde est confronté, notamment la pauvreté, la santé, le changement climatique et différentes formes d'inégalités. Il s'agit de 17 objectifs (également appelés Objectifs mondiaux) à réaliser d'ici 2030.
Équipe ou patrouille	Les patrouilles de guides et éclaireuses sont réparties en petites équipes pour jouer au jeu.
Groupe	Le grand groupe, l'unité ou la troupe de guides et leurs ami·e·s jouant au jeu.

67

Faits amusants concernant le guidisme/ scoutisme féminin

Anecdotes de guides

- 1. Le Centre mondial situé à la plus haute altitude est Notre Cabaña à 1.542 mètres au-dessus du niveau de la mer.
- 2. Kusafiri a été officiellement nommé au cours d'un live stream en ligne en octobre 2015.
- 3. L'idée d'un Fonds pour la Journée mondiale de la Pensée vient d'une jeune fille belge qui avait écrit à Lady Baden-Powell. Elle avait écrit que si la Journée mondiale de la Pensée avait lieu le jour de l'anniversaire du fondateur et de la fondatrice, elle devait aussi être une occasion de faire des cadeaux.
- 4. Le tout premier Camp mondial s'est tenu en Angleterre en 1924. 1 100 personnes sont venues de 42 pays. Les nuits étaient plus froides que prévu et il n'y avait pas suffisamment de couvertures. À 22h00, la première nuit, les guides ont demandé des couvertures à des voisin·e·s, des hôtels et des hôpitaux. En une demi-heure, elles en avaient récolté plus que nécessaire.
- 5. Le premier drapeau mondial avec un trèfle doré sur un fond bleu vif a été conçu par une guide Norvégienne et adopté en 1930.
- 6. Les Caraïbes sont une des sous-régions de l'Hémisphère Ouest. Les Caraïbes sont très diverses, on y parle de multiples langues et elles présentent de nombreuses influences culturelles de différentes parties du monde. En 1958, Le "Caribbean Link of Guiding" a été constitué pour contribuer au renforcement des organisations de guides, en particulier en proposant des formations pour renforcer les capacités.
- 7. Dans les années 1950, des groupes de guides se sont formés dans les camps de réfugiés au Liban, en Jordanie et en Syrie. Les filles n'avaient pas d'argent et elles fabriquaient leurs propres badges avec le trèfle à l'aide de boîtes de sardines.

ANNEXE

Anecdotes de guides

- 8. Au Tchad, dans les années 1960, étant donné que les guides n'avaient pas d'argent pour payer leurs frais d'adhésion, elles avaient l'habitude d'apporter leur contribution en nature sous forme de riz ou d'arachides. Ces contributions étaient alors revendues pour permettre à l'association d'en retirer l'argent nécessaire.
- 9. Dans les années 1970, les Guides de Nouvelle-Zélande avaient l'habitude de collecter des fonds avec des œufs. Les filles faisaient du porte à porte le samedi matin et demandaient dans chaque maison soit de donner, soit d'acheter un œuf.
- 10. La couverture du deuxième manuel du guidisme publié en 1918 montrait un leader et deux filles en train de danser. Il avait été illustré par Lord Baden-Powell lui-même. Il avait soulevé un tollé parce la couverture avait été jugée "inappropriée".
- 11. La Région Afrique de l'AMGE représente 33 Organisations membres. Ses effectifs ont plus augmentés dans les 10 dernières années que dans n'importe quelle autre région de l'AMGE.
- 12. En 2017, 115 pays ont remis des dons au Fonds de la Journée mondiale de la Pensée, un record historique pour notre fonds.
- 13. Lorsque le guidisme et le scoutisme ont démarré en Russie, les autorités étaient suspicieuses vis-à-vis de l'organisation. En 1911, elles ont décidé d'en arrêter les activités. Les scouts et les guides étaient envoyés en prison si on découvrait qu'ils en étaient membres. Les filles ont continué à se réunir en secret et en 1914 il y avait 8 000 guides en Russie.
- 14. En août 1939, à la veille de la Seconde Guerre mondiale, Notre Chalet a été déserté et mis à disposition en cas de besoin. Quelques jours plus tard, deux guides suédoises sont arrivées à Notre Chalet. Elles ont été très surprises de ne voir personne pour les accueillir à l'arrêt de bus. Elles avaient traversé toute l'Allemagne sans avoir à aucun moment réalisé que le pays était en guerre.

Anocdotes de guides

- 15. Notre Arche, le précédent Centre mondial à Londres, était opérationnel pendant la Seconde Guerre mondiale. Les hôtes dormaient dans un abri spécial dans les bureaux guides.
- 16. Le premier pays de la région arabe de l'AMGE à avoir lancé le guidisme a été l'Egypte en 1925.
- 17. En 1986, le récipient et la truelle en argent présentés à Dame Leslie Whateley pour poser la première pierre de la fondation de Sangam en 1964 ont été retrouvés chez des orfèvres à Londres. Ils ont été achetés par une responsable guide qui les avait reconnus et ils sont revenus à Sangam.
- 18. Le visage de la fondatrice des Éclaireuses des Philippines, Josefa Llanes Escoda, est sur tous les billets actuels de 1 000 Pesos.
- 19. L'idée d'un Centre mondial dans l'Hémisphère occidental est née lors d'un événement de formation à Cuba en 1947. La consécration de Notre Cabaña a été célébrée en 1956 lorsque Lady Baden-Powell a fait don de la porte bleue emblématique qui salue l'arrivée de chaque guide et éclaireuse à Notre Cabaña. On l'appelle la Porte de la Cheftaine et elle souhaite la bienvenue aux personnes qui entrent pour se lancer dans une merveilleuse aventure.

•

٠

:

20. Au cours de la Seconde Guerre mondiale, les guides ont lancé le "Service international des guides", un fonds pour lequel les jeannettes et les guides collectaient de l'argent. C'était la première fois qu'un travail humanitaire international était financé presque entièrement par des enfants.

Programmes mondiaux de l'AMGE

Activité du Fonds de la Journée mondiale de la Pensée Carte : 43

- Voix contre la Violence : Permet à des jeunes d'identifier différentes formes de violence, de comprendre leurs droits et de se sentir en capacité d'accéder à ces droits. Pour plus d'informations : http://bit.ly/VaVLeadersHandbook
- 2. **Girl-Powered Nutrition**: L'AMGE travaille en partenariat avec Nutrition International pour garantir que chaque fille puisse avoir accès à une bonne nutrition.

Pour plus d'informations : http://bit.ly/NutritionProgramme

3. Free Being Me : Libre d'être Moi – Construire la confiance en son corps et l'estime de soi chez les filles !

Pour plus d'informations : www.free-being-me.com/

- 4. Action on Body Confidence : Action sur la Confiance en son corps Apprendre à utiliser les outils du plaidoyer et à prendre la parole contre le mythe de l'image! Pour plus d'informations : www.free-being-me.com
- 5. Surf Smart : Surfer Intelligemment : Savoir comment rester en sécurité en ligne est une capacité essentielle pour les jeunes aujourd'hui. Tirer le meilleur parti d'Internet en surfant intelligemment. Pour plus d'informations :

http://bit.ly/SurfSmartResource et www.wagggs.org/surf-smart

6. Objectifs mondiaux: Le focus de l'AMGE jusqu'en 2030 consiste à soutenir le travail que les guides et des éclaireuses accomplissent tout autour du monde afin de réaliser les objectifs mondiaux. Nous agissons en tant qu'intermédiaires, facilitateurs rices et tuteurs rices pour promouvoir le partage et les partenariats autour des objectifs. Pour plus d'informations: http://bit.ly/SDGsWAGGGS

Si vous voulez en apprendre davantage sur les ODD, pourquoi ne pas faire les activités des packs #TeamGirl & Soyez le changement ?

Vous les trouverez sur le site web de l'AMGE : http://bit.ly/WAGGGSResources

Objectif mondial 5 - Information

Activité Pour que l'égalité devienne réalité! Carte : 61

:

:

•

:

۰

•

:

:

•



L'Objectif mondial 5 (ou Objectif de développement durable 5) vise à atteindre l'égalité entre les sexes et l'accès des femmes et des filles à l'autonomie. C'est un des 17 objectifs mondiaux des Nations Unies. Ils représentent une action universelle menée par 193 pays qui visent à éradiquer la pauvreté, protéger la planète et permettre à toutes les personnes de connaître la paix et la prospérité.

Pour plus d'informations : http://bit.ly/GlobalGoalsVideo

Pour réaliser l'objectif 5, chaque pays doit accepter de :

- Mettre un terme à toutes les formes de discrimination à l'encontre des femmes et des filles.
- Éradiquer toutes les formes de violence à l'encontre des femmes et des filles, notamment le trafic sexuel et les autres formes d'exploitation.
- Mettre fin à toutes les pratiques et traditions qui compromettent la santé physique, mentale ou sexuelle des femmes et des filles.
- Reconnaître et valoriser le travail des femmes au foyer. Assurer aux femmes et aux filles l'égalité des chances pour être entendues et participer aux sphères politique, économique et publique.
- Protéger les droits des femmes en matière de santé sexuelle et procréative.
- Promouvoir les politiques et les lois visant à assurer l'égalité des sexes. Cela inclut des réformes pour donner aux femmes un égal accès à la propriété et au contrôle des terres, à d'autres formes de propriété, aux services financiers, héritages et ressources naturelles.

