

journée mondiale de la pensée 2020



“Nous devrions tou·te·s savoir que la diversité forme une riche tapisserie, et nous devons comprendre que chaque fil de la tapisserie possède une valeur égale, quelle que soit sa couleur”.

Maya Angelou

# SOMMAIRE

Bienvenue à la Journée Mondiale de la Pensée 2020.....	4
Qu'est-ce que le Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée et comment faire pour le soutenir ?.....	6
Diversité, Équité et Inclusion.....	8
Comment jouer à Des Fils Vivants.....	10
Gagne ton badge Journée Mondiale de la Pensée 2020.....	13
Prépare-toi à jouer à Des Fils Vivants .....	14

## DIVERSITÉ

Différent ou identique ?.....	18
Le jardin de la diversité à Pax Lodge.....	20
Mon (Notre) héroïne.....	22
Mon Haïku de la Journée Mondiale de la Pensée .....	24
Le son unique.....	26
Ce que nous partageons .....	28

## INCLUSION

Un fil qui nous relie toi et moi.....	32
Se réunir à Sangam.....	33
Petit poisson rouge.....	34
Penser autrement à Notre Cabaña.....	36
Qu'est-ce que tu vois à Notre Chalet?.....	38

## ÉQUITÉ

Chaînes.....	42
Traverser la rivière jusqu'à Kusafiri.....	44
Les mêmes chances de gagner .....	46
Dans un monde équitable .....	48
Transporteur.....	52
#InOurHands (Entre nos mains).....	54

## ANNEXE

Programmes mondiaux et opportunités à l'AMGE.....	58
---	----

# bienvenue à la journée mondiale de la pensée 2020

## Qu'est-ce que la Journée Mondiale de la Pensée ?

La Journée Mondiale de la Pensée est une journée qui célèbre l'amitié internationale, au cours de laquelle les guides et éclaireuses du monde entier se réunissent et s'élèvent d'une seule voix contre les problèmes qui touchent les filles et les jeunes femmes, et collectent des fonds pour les 10 millions de guides et éclaireuses à travers le monde.

Nous célébrons la Journée Mondiale de la Pensée tous les ans depuis 1926. L'idée d'une Journée Mondiale de la Pensée est survenue cette année-là lors d'une rencontre des guides et éclaireuses aux États-Unis à l'occasion de la Conférence Mondiale de l'AMGE. Elles ont alors convenu de la nécessité d'une journée annuelle qui permettrait à toutes celles qui font partie du mouvement de penser les unes aux autres et d'exprimer leur gratitude et reconnaissance.

Le 22 Février a été choisi car c'est la date de naissance de Lord Baden-Powell, fondateur du Mouvement des Boy Scouts, ainsi que celle de Olave Baden-Powell, qui était Chef guide mondial.

L'année dernière, les célébrations de la Journée Mondiale de la Pensée ont commencé à partir d'un ensemble de 3 thèmes :

**LEADERSHIP**

**DIVERSITÉ, ÉQUITÉ  
ET INCLUSION**

**CONSTRUCTION  
DE LA PAIX**

Le jeu de la Journée Mondiale de la Pensée de 2019 a donné l'opportunité aux joueur·se·s de pratiquer leurs techniques d'encadrement en explorant le modèle de leadership de l'AMGE. Ce document de la Journée Mondiale de la Pensée s'appuie sur ce thème et permet de découvrir le leadership mondial - en percevant le monde à partir de la perspective des autres, en encourageant l'inclusion et l'équité.

Tu veux en savoir plus sur le leadership mondial et le modèle de leadership de l'AMGE ? Lis notre synthèse sur le modèle de leadership pour les Guides et Éclaireuses: [https://www.waggs.org/documents/2881/leadership\\_model\\_FRENCH\\_WEB.pdf](https://www.waggs.org/documents/2881/leadership_model_FRENCH_WEB.pdf)

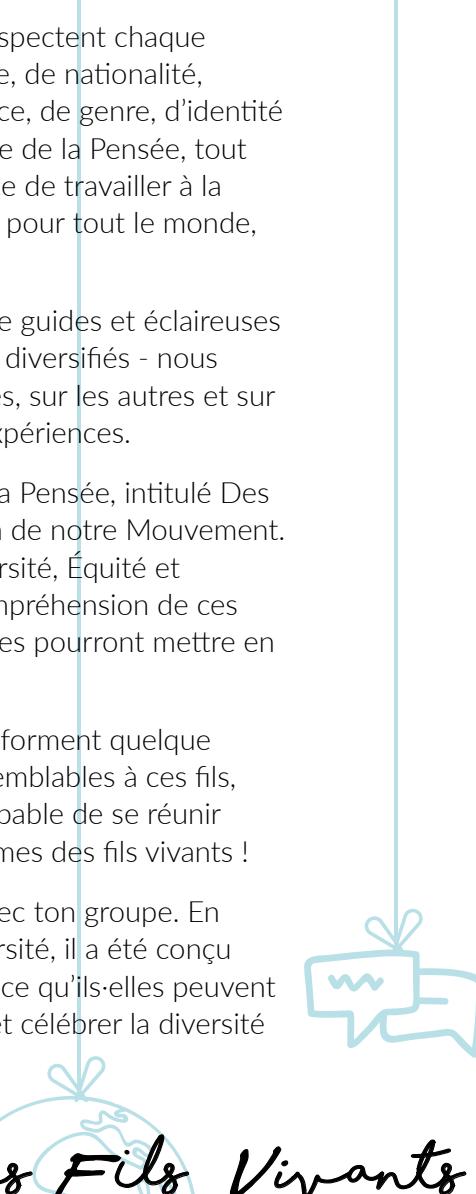


Le Guidisme et le Scoutisme féminin valorisent et respectent chaque personne pour ce qu'elle est, sans distinction de race, de nationalité, d'ethnicité, de religion, d'âge, de capacité, d'apparence, de genre, d'identité ou d'expérience. Au cours de cette Journée Mondiale de la Pensée, tout comme chaque jour, nous reconnaissions l'importance de travailler à la construction d'un monde dans lequel cela serait vrai pour tout le monde, quel que soit le lieu d'habitation.

En tant que mouvement mondial, avec 10 millions de guides et éclaireuses dans 150 pays - ayant des vécus et des expériences diversifiés - nous pouvons en apprendre énormément sur nous-mêmes, sur les autres et sur le monde en se rapprochant et en partageant nos expériences.

Le jeu de cette année pour la Journée Mondiale de la Pensée, intitulé Des Fils Vivants, célèbre cette diversité qui existe au sein de notre Mouvement. Grâce à des activités qui explorent les thèmes "Diversité, Équité et Inclusion", les participant·e·s approfondiront leur compréhension de ces notions et développeront des compétences qu'ils·elles pourront mettre en pratique dans la vie de tous les jours.

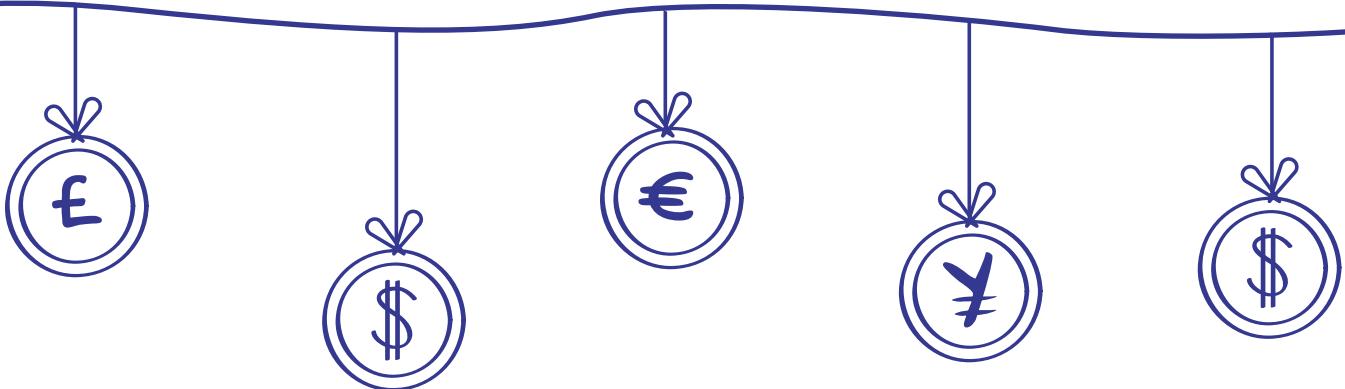
Quand des fils individuels sont tressés ensemble, ils forment quelque chose de plus grand et de plus fort. Nous sommes semblables à ces fils, tou·te·s uniques et d'une valeur équivalente. Être capable de se réunir autour d'un but commun est notre force. Nous sommes des fils vivants !



Des Fils Vivants est un jeu modulable à organiser avec ton groupe. En utilisant des fils pour représenter le concept de diversité, il a été conçu pour inspirer les guides et éclaireuses à réfléchir sur ce qu'ils·elles peuvent faire pour mettre en pratique l'équité et l'inclusion, et célébrer la diversité qui existe au sein de leur communauté et au-delà.

*commençons à jouer à des Fils Vivants !*

# qu'est-ce que le fonds de la journée mondiale de la pensée et comment faire pour le soutenir?



Un aspect important de fêter la Journée Mondiale de la Pensée, qui est une tradition depuis 1932, est la collecte de fonds pour le Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée de l'AMGE. Le Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée recueille de l'argent venant de sympathisant·e·s du monde entier pour contribuer à transformer la vie des filles et des jeunes femmes.



## Note aux responsables :

Vous pouvez lire à haute voix cette section aux participant·e·s pour leur expliquer ce qu'est l'AMGE, ce qu'elle fait et pourquoi les dons faits lors de la Journée Mondiale de la Pensée sont importants.

## Qu'est-ce que l'AMGE ?

L'AMGE signifie Association Mondiale des Guides et Éclaireuses. L'AMGE représente 10 millions de filles au sein de 150 pays, elle est donc la plus grande organisation internationale qui se consacre entièrement à toutes les filles, quelles qu'elles soient.

Depuis plus de 100 ans, le Guidisme et Scoutisme féminin a transformé les vies des filles et des jeunes femmes à travers le monde, en les aidant à se réaliser pleinement et à devenir des citoyennes du monde responsables.

L'AMGE souhaite que les filles et les jeunes femmes deviennent la meilleure version d'elles-mêmes. Dans ce but, nous leur donnons l'opportunité de développer leurs compétences de leadership, nous les encourageons à s'exprimer à propos des problèmes qui les concernent et à devenir actrices du changement dans leur communauté et dans leur pays.

## *lever des fonds pour la journée mondiale de la pensée*

Chaque centime, chaque penny donné au fonds compte et nous aide à offrir toujours plus d'opportunités qui changent la vie des filles et des jeunes femmes à travers le monde.

En levant des fonds pour la Journée Mondiale de la Pensée, tu peux faire toute la différence pour des filles comme toi dans d'autres pays. Tu peux soutenir le Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée pendant l'activité #InOurHands (Entre nos mains) ou bien tu peux tenter d'autres manières de recueillir des fonds. Tu peux trouver des idées de collecte de fonds sur le site internet de l'AMGE : [bit.ly/wagggfundraise](http://bit.ly/wagggfundraise)

## *pourquoi vos dons au fonds de la journée mondiale de la pensée sont-ils importants?*

Les fonds récoltés pendant la Journée Mondiale de la Pensée sont très importants pour nous. Ils nous aident à apporter le Guidisme et le Scoutisme à de nouvelles filles à travers le monde et à aider nos membres à prendre des actions pour changer leurs communautés.

Voici quelques exemples de l'impact des dons de l'année précédente :

- L'AMGE a offert une formation de mobilisation aux guides et à la direction de l'Association des Filles Guides de Malaisie, qui ont lancé une campagne réussie pour mettre fin au mariage infantile (#NoBridesUnder18 / Pas de mariées avant 18 ans).
- L'AMGE a développé une formation et une programmation d'événements, dont le premier atelier "Oeuvrer pour son monde à elle" au Soudan. Cet événement a pour but d'introduire le modèle de leadership de l'AMGE auprès des filles et des responsables de la région.

## *comment faire pour envoyer tes dons pour la journée mondiale de la pensée*

Une fois que tu as participé aux activités de levée de fonds et collecté de l'argent, tu as 2 options pour l'envoyer à l'AMGE :

Par ton Association Nationale - prends d'abord contact avec elle pour avoir plus de détails, étant donné que beaucoup d'Associations Nationales recueillent les dons à envoyer à l'AMGE.

- Directement à l'AMGE – tu peux faire un don à l'AMGE en ligne ou bien par chèque, carte bancaire ou virement bancaire. Plus de détails sur [bit.ly/WTDFund](http://bit.ly/WTDFund)

Une fois que nous recevons tes dons, nous t'envoyons une lettre de remerciement et un certificat de la Journée Mondiale de la Pensée. C'est ainsi que nous te témoignons notre gratitude pour ton action qui fait la différence pour les filles du monde entier.

Pour plus d'informations à propos du Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée, merci d'envoyer un email à : [worldthinkingday@waggs.org](mailto:worldthinkingday@waggs.org)

# *diversité, équité et inclusion*

Avant de commencer, prenons un moment pour définir ce que l'on entend par diversité, équité et inclusion.

## Diversité

La diversité est ce qui nous distingue les un·e·s des autres - un mélange de plusieurs dimensions dont : l'identité, les compétences, l'apparence, les capacités, tout comme d'autres caractéristiques qui définissent tout groupe, telles que la façon dont nous pensons, ce que nous valorisons, ainsi que le bagage et les expériences qui façonnent nos perspectives. Cette notion fait référence au degré de différence qui existe au sein de tout groupe. Il est important de rappeler que même si certaines de ces dimensions sont visibles, beaucoup d'autres ne le sont pas.

## Inclusion

L'inclusion est une conviction mais aussi une pratique. Les pratiques inclusives considèrent que toutes les personnes, indépendamment de leurs origines, identités, capacités, perspectives et croyances, devraient avoir accès aux mêmes chances d'appartenir, de réussir et de jouer un rôle au sein de leur(s) communauté(s). L'inclusion exige que les gens valorisent, respectent et acceptent la diversité.

**“La diversité c'est être invité-e à la fête.  
L'inclusion c'est être invité-e à danser.”**

Verna Myers

## Égalité

L'égalité c'est donner à tou·te·s un accès égal aux droits et aux opportunités. L'égalité est juste, uniquement si tout le monde commence à partir du même endroit et a besoin des mêmes choses. L'égalité est un minimum, et alors même que tout le monde devrait être traité de façon identique (égalité), il est important d'avoir conscience qu'il existe des avantages et des obstacles pour des groupes différents (équité)

## Équité

L'équité se réfère à une situation dont l'issue est équitable et égalitaire, et pas uniquement en ce qui concerne le soutien et les opportunités. L'équité reconnaît l'existence d'avantages et d'obstacles selon les groupes et les personnes. Avec le temps, les écarts en termes de résultats (liés à des éléments tels que le niveau d'éducation ou de richesse) continueront de grandir si ces avantages et obstacles ne sont pas pris en compte. L'histoire d'une communauté ou d'un pays, ses politiques et institutions entretiennent souvent ces barrières. L'équité est un processus qui commence par la reconnaissance du fait que les individus ont des points de départ inégaux, puis qui se poursuit en corrigeant et en affrontant les déséquilibres qui en découlent. L'équité c'est donner à chacun·e ce dont il·elle a besoin pour réussir. L'égalité c'est traiter tout le monde de la même façon.

**“L'égalité c'est donner une chaussure à tout le monde. L'équité c'est donner une chaussure qui va à chacun·e d'entre eux·elles”**

Naheed Dosani



Ces définitions ont été élaborées à partir de la combinaison d'informations issues des sources suivantes :

**Diversité:** Centre Canadien pour la Diversité et l'Inclusion

McCune Foundation: <http://mccunefoundation.org/wp-content/uploads/2013/05/Glosario-de-terminos-de-justicia-social-v.-dic.2013.pdf>

**Inclusion:** McCune Foundation:

<http://mccunefoundation.org/wp-content/uploads/2013/05/Glosario-de-terminos-de-justicia-social-v.-dic.2013.pdf>

**Égalité :** Magazine Everyday Feminism: <https://everydayfeminism.com/2014/09/equality-is-not-enough/>

Bakken & Bæk: <https://bakkenbaek.com/diversity-inclusion/>

**Équité:** Diffen: <https://www.diffen.com/difference/Equality-vs-Equity>

Meg Bolger, Assemblée Générale : <https://generalassemb.ly/blog/diversity-inclusion-equity-differences-in-meaning/>

Initiative Une Ville pour toutes les Femmes (CAWI), Ottawa, Faire progresser l'Équité et l'Inclusion [http://www.cawi-ivtf.org/sites/default/files/publications/advancing-equity-inclusion-web\\_0.pdf](http://www.cawi-ivtf.org/sites/default/files/publications/advancing-equity-inclusion-web_0.pdf)

**Image Égalité & Équité :** Fondation Robert Wood Johnson : <https://www.rwjf.org/en/library/infographics/visualizing-health-equity.html>

# *comment jouer des Fils Vivants*

## *conseils aux responsables*

### **BUT DU JEU**

Le but du jeu est que les participant·e·s se familiarisent avec les concepts de :

- Diversité
- Équité
- Inclusion

Pendant le jeu, ils·elles découvriront ces concepts et auront l'opportunité de réfléchir à chacun d'entre eux..

### **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- Mieux comprendre la diversité, l'inclusion et l'équité.
- Réfléchir sur comment la diversité, l'inclusion et l'équité peuvent avoir un impact à l'échelle individuelle, locale et nationale.
- Célébrer la diversité, reconnaître et mettre en pratique l'inclusion et l'équité pendant les activités et réfléchir à comment le faire au quotidien.
- En savoir plus sur l'AMGE & la Journée Mondiale de la Pensée.
- Découvrir l'impact du Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée.
- S'amuser et fêter la Journée Mondiale de la Pensée parmi les 10 millions de membres !

### **À PRÉPARER À L'AVANCE**

1. Utiliser la grille d'activité de la page 12 pour choisir les activités que tu veux réaliser avec ton groupe. Choisir les activités qui sont selon toi les plus adaptées à ton groupe.
2. Apporter 3 couleurs différentes de fils de coton à distribuer aux participant·e·s. Après chaque activité, chaque participant·e gagnera 1 fil d'une des 3 couleurs. Chaque couleur représente 1 des thèmes. À la fin, ils·elles utiliseront tous les fils pour faire leur bracelet de la diversité.
3. Demander à chaque participant·e d'apporter un fil de coton ou de laine en plus qui sera utilisé pendant le jeu. Veiller à en apporter en plus dans le cas où quelqu'un n'en apporterait pas.
4. Préparer une boîte ou récipient qui sera utilisé pendant l'activité d'introduction. Tu pourras y garder les fils que les participant·e·s vont apporter, ainsi que les dons pour le "Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée", que tu recueilleras lors de l'activité de clôture.

### **TRANCHE D'ÂGE**

Pour tou·te·s. Quelques activités sont indiquées pour certains groupes d'âge. Choisir les activités qui conviennent le mieux à ton groupe.

## TAILLE DU GROUPE

Ce jeu est adapté à des groupes de toute taille. Tu peux choisir de faire jouer tout le monde ensemble ou bien de faire des petits groupes qui feront les différentes activités que tu as sélectionnées tour à tour.

## GAGNER LE JEU

Tou·te·s ceux·celles qui terminent les étapes présentées dans "Gagne ton badge de la Journée Mondiale de la Pensée 2020", obtiennent un badge.

## DURÉE DU JEU

Ce jeu est pensé pour que ton groupe y joue pendant 1 ou plusieurs séances. Tu devrais pouvoir terminer les activités en 90 minutes mais tu peux y accorder plus de temps si tu as un grand groupe, ou bien si tu veux faire les activités "pour aller plus loin".

Nous recommandons :

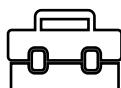
- 20 minutes pour l'activité d'introduction "Prépare-toi à jouer à Des Fils Vivants".
- 45 minutes pour les 3 activités autour des thèmes, sélectionnées au préalable.
- 20 minutes pour faire l'activité de clôture #InOurHands.

Pour rendre le jeu plus court, tu peux laisser de côté les activités les plus longues. Pour qu'il dure plus longtemps, que penses-tu d'organiser les activités "pour aller plus loin" ?

## ANIMATION

Un·e facilitateur·rice /animateur·rice doit guider le jeu. Cela peut être le·la responsable du groupe, ou bien des membres de l'équipe peuvent le faire à tour de rôle.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE



Chaque activité fournit une liste du matériel nécessaire.  
Merci d'utiliser si possible du matériel recyclé.

## MODIFICATIONS D'ACCESSIBILITÉ



Certaines activités comprennent des altérations pour les rendre plus accessibles, mais celles-ci ne sont pas exhaustives.

Cela te donnera l'opportunité d'explorer les possibilités d'adaptation des activités pour un public plus jeune ou bien pour des personnes en porteuses de handicap. C'est à toi de choisir les activités les plus adaptées à ton équipe et de mettre tout le monde à l'aise. Pour ces modifications, cherche ce symbole.

# choisir les activités à jouer

En gardant à l'esprit la diversité de ton groupe, cette grille t'aidera à choisir les activités que tu considères les plus adaptées. Chaque activité est en lien avec 1 des thèmes : **Diversité, Inclusion, Équité.**

Veiller à faire au moins 1 activité par thème pour pouvoir obtenir le badge.

<b>Thème</b>	<b>Nom de l'activité</b>	<b>Durée</b>	<b>Âge</b>
<b>DIVERSITÉ</b>	Différent ou identique ?	20 minutes	à partir de 6 ans
	Le jardin de la diversité à Pax Lodge	15 minutes	Tous
	Mon (Notre) héroïne	20 minutes	à partir de 7 ans
	Mon Haïku de la Journée Mondiale de la Pensée	20 minutes	à partir de 10 ans
	Le son unique	15 minutes	Tous
<b>INCLUSION</b>	Ce que nous partageons	20 minutes	Tous
	Le fil qui nous relie toi et moi	15 minutes	Tous
	Se réunir à Sangam	15 minutes	Tous
	Petit poisson rouge	20 minutes	Tous
	Penser autrement à Notre Cabaña	10 minutes	à partir de 8 ans
<b>ÉQUITÉ</b>	Qu'est-ce que tu vois à Notre Chalet?	30 minutes	à partir de 10 ans
	Chaînes	15 minutes	à partir de 6 ans
	Traverser la rivière jusqu'à Kusafiri	20 minutes	Tous
	Les mêmes chances de gagner	20 minutes	Tous
	Dans un monde équitable	20 minutes	à partir de 8 ans
	Transporteur	15 minutes	à partir de 12 ans

gagne ton badge journée mondiale de la pensée 2020

1

Commence par l'activité d'introduction  
“Prépare-toi à jouer à Des Fils Vivants”.

2

Termine 1 activité dans chacun des 3 thèmes  
(Diversité, Équité et Inclusion).

3

#InOurHands - Réfléchis sur ce que tu as appris et aide  
l'AMGE en faisant un bracelet de la diversité avec  
les fils que tu as gagné au cours du jeu.

bravo

tu as gagné ton badge journée mondiale de la pensée !

N'oublie pas d'acheter ton badge de la Journée Mondiale de la Pensée  
sur la boutique en ligne de L'AMGE: [www.waggs-shop.org](http://www.waggs-shop.org)

# prépare-toi à jouer à des Fils Vivants

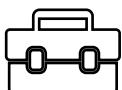
## activité d'introduction

### BUT DU JEU



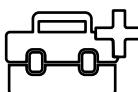
- Créer une atmosphère qui valorise, respecte et célèbre les différences individuelles.
- Mieux comprendre les notions de diversité, d'inclusion et d'équité.

### PRÉPARATION / MATÉRIEL NÉCESSAIRE



- À l'intérieur ou à l'extérieur, tu auras besoin d'un espace assez grand pour pouvoir faire un cercle avec tou·te·s les participant-e·s.
- Une boîte que les participant-e·s se feront passer.
- Pour ce jeu, les personnes doivent être assises ou debout. Il est important de prévoir s'ils·elles auront besoin de s'asseoir sur quelque chose.
- Des questions de discussion/bilan en réserve.

### MATÉRIEL OPTIONNEL



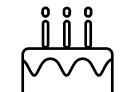
- Un instrument de musique ou bien un appareil pour mettre de la musique
- Un marqueur
- Une grande feuille de papier
- Du ruban adhésif

### DURÉE



20 minutes

### ÂGE



À partir de 7 ans

### NOMBRE DE PERSONNES



10 et plus

## DÉROULEMENT DU JEU

### Partie 1: Jeu en cercle (10 minutes)

1. Demander aux participant·e·s de former un cercle en se tenant debout ou assis·es. Veiller à ce qu'il y ait suffisamment d'espace entre chacun·e d'eux·elles dans le cercle. Tu te tiendras à l'extérieur de la ronde.
2. Expliquer aux participant·e·s qu'ils·elles vont se faire passer la boîte rapidement pendant que tu joueras des sons. Cela peut être taper dans les mains, chanter ou bien jouer de la musique. Quand le son s'arrête, le·la participant·e qui a la boîte dans les mains la garde.
3. Remettre la boîte à celui·celle qui va commencer le jeu et tourner le dos au groupe.
4. Commencer la musique/chant/claquement pendant que les participant·e·s se passent la boîte autour du cercle. Quand le son s'arrête, le groupe regarde qui a la boîte entre les mains.
5. Cette personne est invitée à prendre un fil qui se trouve à l'intérieur et à partager avec le groupe une chose qui la définit ou qui la rend unique et qu'elle voudrait célébrer. Si la personne ne se sent pas à l'aise pour partager quelque chose, elle peut passer son tour.

\*Pour les groupes plus âgés, les participant·e·s peuvent avoir envie de célébrer une identité différente spécifique (telle que l'âge, le sexe, l'identité de genre, les capacités, la couleur de peau, la nationalité, la langue, la manière de penser, la personnalité, etc.).
6. Le jeu recommence lorsque le son recommence. Continuer pendant plusieurs tours.

### Partie 2: Comprendre les concepts (15 minutes)

7. Les participant·e·s se tiennent debout ou assis·ses en cercle, lire la citation :

***"On devrait tou·te·s savoir que la diversité compose une riche tapisserie, et comprendre que tous les fils de cette tapisserie ont une valeur égale, indépendamment de leur couleur"***

- Maya Angelou
8. Demander au groupe ce que cette citation signifie pour eux·elles.
9. Demander au groupe de faire un brainstorming sur leurs définitions de diversité, équité et inclusion. Ils·elles peuvent en discuter en petits groupes. Tu peux utiliser les questions suivantes :
  - Quelqu'un t'a-t-il déjà jugé en se basant sur tes caractéristiques physiques, par exemple ton genre, ton âge, ton poids etc. ?
  - Pense à la façon dont nous sommes tou·te·s différent·e·s, comment cela est-il précieux et qu'est-ce que cela apporte à notre monde ?
  - Pourquoi penses-tu que la diversité, l'équité et l'inclusion sont importantes ?



Tu peux rajouter des questions supplémentaires ou bien modifier les questions ci-dessus. Elles sont juste là pour te guider. Le groupe peut approfondir les sujets s'ils·elles le veulent.

## Autres symboles que tu vas rencontrer



Pour aller plus loin



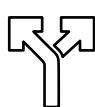
Note



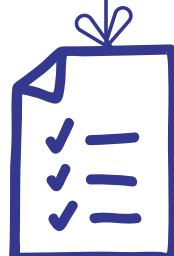
Modification d'accessibilité



Optionnel



Alternative



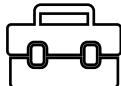
# diversité



# différent ou identique?



- Reconnaître et célébrer la diversité au sein de ton groupe.



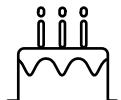
Avant l'activité, prépare une liste d'affirmations auxquelles on peut répondre par oui ou par non, qui puisse concerner les membres du groupe. Par exemple :

- Je parle plus d'1 langue
- J'ai un frère ou une soeur
- Je suis une guide/éclaireuse depuis plus de 5 ans
- J'aime faire du vélo tous les étés
- Je suis déjà allée dans 3 pays différents
- J'ai ri cette semaine
- Je suis allée à l'école aujourd'hui

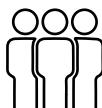
À l'intérieur ou à l'extérieur, avec assez de place pour que les participant·e·s puissent se déplacer facilement. Du papier doit être utilisé pour la modification d'accessibilité.



20 minutes



À partir de 6 ans



6 et plus



## DÉROULEMENT DU JEU

1. Les participant·e·s forment une ligne en face de toi, côté-à-côte et épaule contre épaule.  
Tu te tiens au milieu de l'espace.
  2. Nommer un coin vers lequel les participant·e·s courront pour répondre "oui" pendant que tu lis les affirmations à voix haute, et dans la direction opposée pour répondre "non". Tu peux aussi créer une "zone neutre" si les participant·e·s ne préfèrent pas répondre.
  3. Lire les affirmations 1 par 1.
  4. Après chaque affirmation, les participant·e·s se déplacent vers la zone "oui", la zone "non", ou bien la "zone neutre", en fonction de leur réponse..
  5. Après chaque affirmation, les participant·e·s se déplacent vers la zone "oui", la zone "non", ou bien la "zone neutre", en fonction de leur réponse.
  6. Après chaque affirmation, les participant·e·s se déplacent vers la zone "oui", la zone "non", ou bien la "zone neutre", en fonction de leur réponse.
- 
- Qu'est-ce que tu as pu remarquer à propos des ressemblances et des différences qu'il existe entre les autres membres du groupe et toi ?
  - Pendant cette activité, tu as pu avoir une expérience en commun avec les autres membres du groupe. À d'autres moments, tu as peut-être été la seule personne avec une expérience particulière. Comment t'es-tu senti·e lorsque tu étais différent·e des autres ?
  - Est-ce que tu penses qu'avoir des expériences différentes fait que l'on peut avoir des opinions différentes sur certaines choses ?



Faire asseoir le groupe en cercle et donner à chaque participant·e un papier avec écrit oui, non et un point d'interrogation. Les participant·e·s peuvent montrer au groupe le papier correspondant à leur réponse à chaque affirmation. Laisser au groupe un moment pour voir le papier que chaque personne montre dans le cercle.

# le jardin de la diversité à pax lodge

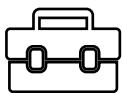


Le Pax Lodge c'est le Centre Mondial de l'AMGE à Londres, Royaume-Uni.

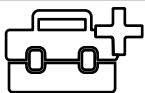
Tu peux en savoir plus ici: <https://www.waggs.org/en/our-world/world-centres/pax-lodge/>



- Célébrer la diversité et réfléchir sur la singularité de chacun·e et comment elle enrichit tout le reste.



- Papier
- Marqueurs, stylos ou crayons



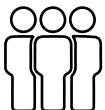
- Du ruban adhésif pour afficher le jardin sur le mur.



Environ 15 minutes, selon la tranche d'âge du groupe.



Tous

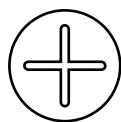


Peu importe - plus il y a de personnes, plus votre jardin aura d'oiseaux et de fleurs.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le Pax Lodge possède un jardin magnifique, dont les fleurs et les plantes fleurissent chaque printemps en formant une colombe. C'est le 25ème anniversaire du Pax Lodge. Chaque feuille est unique tout comme chaque personne l'est aussi. Pendant cette Journée Mondiale de la Pensée, nous allons célébrer ce qui nous rend uniques en créant notre propre jardin.

1. Les participant·e·s découpent des formes de feuilles et d'oiseaux dans du papier. Faites preuve d'imagination !
2. Chaque participant·e écrit sur chaque feuille ou aile 1 chose à propos de son identité dont il·elle est fièr·e. Expliquer que cela peut être à propos de ses compétences, son histoire, ses talents, ses croyances, sa famille, ses forces, et d'autres caractéristiques sociales et personnelles.



Demander à chacun·e de choisir une autre personne du groupe, de préférence quelqu'un qui n'est pas un·e ami·e proche, et de créer 1 feuille ou aile évoquant quelque chose qu'il·elle trouve incroyable chez cette personne. Ils·elles peuvent laisser la feuille ou l'aile à l'autre pour qu'il·elle l'ajoute à sa propre feuille/aile.

3. À la fin, tout le monde se réunit pour créer un "jardin" avec tous les oiseaux et buissons. Rappeler aux participant·e·s qu'ils·elles peuvent utiliser leur imagination et disposer leurs oiseaux et arbustes comme ils·elles le souhaitent.



En présence de participant·e·s porteur·se·s de handicaps, proposer de travailler à deux. Donner à chaque binôme 8 feuilles et 2 ailes pour qu'ils·elles travaillent ensemble pour créer un buisson et un oiseau. Cela participera à construire de la solidarité entre des participant·e·s ayant des capacités et qualités différentes.

## Qu'est-ce que les Centres mondiaux de l'AMGE ?

L'AMGE possède 5 Centres mondiaux situés en Afrique, en Inde, au Mexique, en Suisse, et au Royaume-Uni.

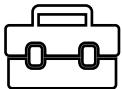
Ces Centres Mondiaux de l'AMGE sont des espaces dans lesquels les guides et éclaireuses du monde entier se retrouvent pour partager leurs cultures et leurs expériences, et développent leur capacité de leadership tout en se faisant de nouveaux·elles ami·e·s. 4 de ces Centres Mondiaux sont installés dans des locaux permanents. Notre 5ème centre mondial, Kusafiri, se déplace dans la région africaine de l'AMGE. Le fait qu'il soit mobile permet à beaucoup plus de gens d'avoir accès aux événements qu'il propose.

En savoir plus sur les Centres Mondiaux ici : <https://www.wagggs.org/en/our-world/world-centres/>

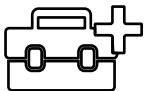
# *mon (notre) héroïne*



- Identifier et célébrer la diversité des femmes responsables locales qui ont un impact au sein de ta communauté ou pays.
- Créer des liens entre tes propres identités et tes ambitions futures.
- Réfléchir sur ce qui rend / a rendu ces femmes différentes et semblables



- N'importe quel cadre, de préférence à l'intérieur.
- Papier, ciseaux, crayon, colle/ruban adhésif, bouts de rubans, matériel d'arts plastiques pour chaque participant·e.



- Matériel d'arts plastiques supplémentaire tel que craies, marqueurs, crayons de couleurs et ruban ou corde si une galerie des héroïnes est créée



20 minutes



À partir de 7 ans



6 et plus





## Introduction

1. Expliquer aux participant·e·s que cette activité a pour but d'honorer les héroïnes. Une héroïne est une femme extraordinaire qui a obtenu de grandes choses et qui est un modèle de référence.
2. Décider si les participant·e·s vont travailler seul·e·s, à deux ou en petits groupes. Distribuer le matériel.

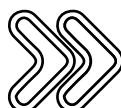
## Activité (10 minutes)

3. Dire aux participant·e·s : "Sur ton papier, écris le nom d'une femme que tu admires, quelqu'un de ton école, de ta communauté, région ou pays, que tu considères comme une femme incroyable. Quels sont ses accomplissements ? Qu'est-ce que tu aimes chez elle et pourquoi ? Comment est-ce qu'elle t'inspire ? Tu peux dessiner et laisser libre court à ton imagination pour représenter ton héroïne."

## Bilan (10 minutes)

Faire un bilan de l'activité en posant ces questions aux participant·e·s. Ils·elles peuvent en discuter tou·te·s ensemble ou bien en petits groupes.

- Comment as-tu trouvé cette activité ? Qu'est-ce que tu y as appris ?
- Dans quelle mesure ces héroïnes se ressemblent-elles ou bien sont différentes l'une de l'autre ?
- Est-ce qu'elles ont des compétences, des apparences, et/ou des capacités différentes ?
- Est-ce qu'elles pensent différemment ? Est-ce qu'elles possèdent des valeurs, des histoires et des expériences différentes ?
- Dans quelle mesure certaines de ces héroïnes te ressemblent-elles ou bien sont différentes de toi ?
- Réfléchis à tes propres identités. Quelles forces en tires-tu pour améliorer ta communauté ou pays ? Quels obstacles peux-tu rencontrer sur ta route ?
- Après avoir écouté les histoires des héroïnes, comment cela te motives-tu à faire la différence dans ta vie, dans ta communauté ou dans le pays dans lequel tu vis ? Réfléchis à un objectif pour le futur à court ou long terme, et définit ce que tu dois faire en premier pour apporter du changement.

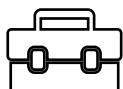


Une fois que les biographies sont terminées, créer une galerie des héroïnes. Afficher chaque feuille/poster pour que tout le monde les voit et encourager les participant·e·s à circuler pour observer les œuvres créées par les autres.

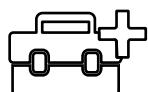
# *mon haiku de la journée mondiale de la pensée*



- Identifier ce que la diversité signifie pour chaque participant·e.
- Réfléchir sur ce qui nous lie aux autres.
- Célébrer la diversité et la créativité.



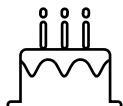
- Papier
- Stylo



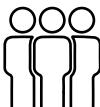
- Matériel de peinture/coloriage
- Téléphone portable / tablette



20 minutes



À partir de 10 ans



1 et plus

## DÉROULEMENT DU JEU

Un Haïku est une forme de poésie japonaise très courte, composée de 3 phrases. Il a une structure de 5 - 7 - 5 pieds et les vers ne riment pas forcément.

Voici un exemple:

Juste une des fil-les (5 syllabes)

1 2 3 4 5

Dif-fé-rente à sa fa-çon (7 syllabes)

1 2 3 4 5 6 7

A-tten-tive comme toutes (5 syllabes)

1 2 3 4 5

Donner les orientation suivantes aux participant·e·s :

1. Pense à ton cercle d'ami·e·s. Tu sais que vous êtes des personnes très différentes de bien des façons, mais le monde semble être plus beau quand tu es avec eux·elles. Dis leur que tu les aimes malgré les différences, grâce à un haïku. Utilise seulement 3 phrases. La première phrase doit comporter 5 syllabes; la deuxième 7 syllabes; et la troisième de nouveau 5 (comme dans l'exemple ci-dessus).
2. Tu peux choisir d'utiliser du papier et un stylo pour l'illustrer artistiquement ou bien te joindre à la conversation internationale en utilisant les hashtags #InOurHands #WTD2020 #WorldThinkingDay
3. Quand tu as fini, partage ton Haïku avec les autres guides et éclaireuses. C'est toujours agréable de mettre en avant les personnes qui font de notre monde un endroit qui en vaut la peine.

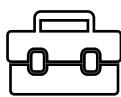


Si faire un Haïku semble difficile, le groupe peut créer un nuage de mots ou un chant à la place

# *le son unique*



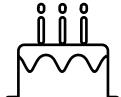
- Célébrer la diversité et penser aux choses que l'on peut créer avec les gens pour nous aider à nous sentir connectés.
- Comprendre que l'on peut toujours trouver des moyens de créer ces connections et d'être plus inclusifs.



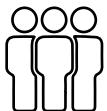
- Un grand espace ouvert
- Un·e animateur·rice, sans partenaire, est demandée pour veiller à la sécurité de tou·te·s



15 minutes



Tous



De 5 à 20

**DÉROULEMENT  
DU JEU**

1. Les participant·e·s trouvent un partenaire.
2. Les participant·e·s créent un son unique en commun avec leur partenaire. Cela peut être n'importe quel son, du claquement de main au sifflement.
3. Le binôme est séparé, et 1 des deux personnes - qui se sent à l'aise - ferme les yeux.
4. Les participant·e·s doivent retrouver leur partenaire sans parler, uniquement en faisant le son qui leur est propre.
5. Partager la réflexion suivante avec les participant·e·s :  

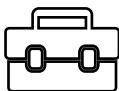
Bien qu'il y ait beaucoup de choses qui nous relient, parfois elles ne sont pas si évidentes et parfois nous pouvons nous-mêmes les créer.

  - Quelles caractéristiques peut-on facilement repérer chez l'autre pour se sentir connectés (le langage, l'âge, etc.) ?
  - Quelles caractéristiques ne sont pas évidentes à repérer chez l'autre mais peuvent pourtant nous relier ?
  - Peux-tu facilement trouver une connexion avec quelqu'un, même si tu penses que vous êtes très différents ?
  - Quels sont, selon toi, tes "sons uniques" avec le monde ? Quelles sont tes connexions ?

# *ce que nous partageons*



- Explorer la diversité des choses qui sont importantes pour les participant·e·s.
- Mieux comprendre les ressemblances et les différences au sein de la diversité.
- Apprendre à "écouter pour comprendre".



- Chaque participant·e. apporte à la réunion d'unité un objet qui lui est cher. Cela peut être n'importe quel type d'objet, d'une pierre trouvée à un trésor de famille.



20 minutes



Tous



Indifférent (suggestion : constituer des petits groupes de 4 ou 5 personnes)

## DÉROULEMENT

### DU JEU



#### Partager (10-15 minutes, environ 1 minute par personne)

Pour cette activité, les participant·e·s forment une “ronde d’histoires” (yarning circle en anglais). C’est une tradition qui vient des peuples indigènes d’Australie. C’est un moment pendant lequel les personnes se rassemblent, s’assoient et se racontent des histoires (yarn). Pendant la ronde, les participant·e·s sont encouragé·e·s à être sincères et à pratiquer l’écoute active (écouter pour comprendre), étant donné qu’ils·elles savent que ce qui est partagé est important pour la personne qui raconte.

1. Les participant·e·s s’assoient en cercle avec leur objet spécial. Rappeler au groupe que partager un objet qui leur est cher est une chose très courageuse, il est donc très important de respecter les choix des autres et leurs histoires.
2. Chacun·e à leur tour, les participant·e·s montrent leur objet et expliquent pourquoi il leur est cher.
3. Une fois que tout le monde a parlé, organiser une discussion en groupe à propos des choses que les participant·e·s ont appréciées.

#### Discussion (5 minutes)

Mener une discussion autour des questions ci-dessous :

- Y avait-il des thèmes communs pendant la session de partage ? Qu’as-tu remarqué ?
- Y avait-il des objets similaires, si oui dans quel sens ?
- D’autres étaient-ils différents, si oui de quelle manière ?

#### Pour les plus âgés :

- As-tu déjà réfléchi à comment nos histoires peuvent déterminer la façon dont on voit les choses ?
- Es-tu disposé à écouter, comprendre et apprécier l’histoire de chacun·e, même si elle est différente de la tienne ?
- Peux-tu trouver quelque chose dans chaque histoire que tu as entendue qui est importante pour toi et pour ton apprentissage ? Qu'est-ce que ce serait ?

#### Réflexion (1 minute)

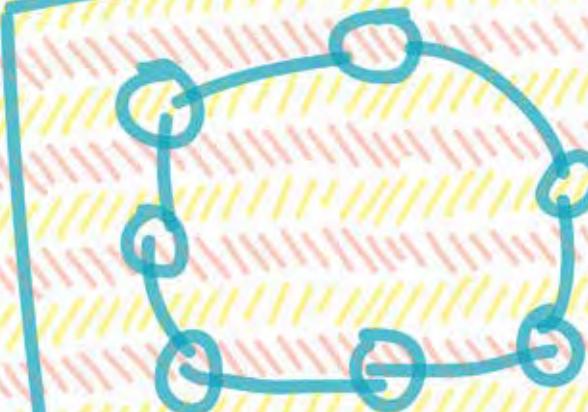
Conclure avec les réflexions suivantes :

Remarquer que même si chaque objet est différent, tous les objets sont chers à quelqu'un.

On a tou·te·s des histoires différentes derrière nous et c'est ce qui nous rend unique. C'est quand on s'écoute et quand on se comprend les un·e·s les autres que l'on se sent valorisé·e et apprécié·e.



inclusion





## Adapter les réunions aux personnes porteuses de handicaps

Merci d'évoquer l'importance de faire un effort en tant que groupe pour adapter les rencontres, pour que les personnes ayant des capacités différentes puissent s'y joindre et avoir les mêmes opportunités de participer à toutes les aventures de leadership que le Scoutisme et Guidisme féminin a à offrir.

Il est difficile d'établir des orientations mondiales pour veiller à ce que les jeux soient adaptés à tous les enfants porteurs de handicaps, au regard de leur diversité. C'est pourquoi il est important que la personne responsable des activités communique avec la famille et avec la guide/éclaireuse au préalable pour pouvoir comprendre ses besoins en termes d'apprentissage et s'y adapter avant que la rencontre / session ne commence.

L'importance de respecter les besoins individuels de chacun·e est une des raisons pour laquelle le scoutisme et le guidisme féminin sont guidés par leur public. Quand les filles ont l'opportunité de décider et de créer des activités ensemble, elles peuvent en développer certaines auxquelles elles peuvent et veulent toutes jouer. Cette approche donne l'opportunité aux filles de diriger.

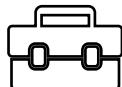
Encourageons les personnes porteuses de handicaps à participer et à explorer cet univers !

Source: Adapted games for children with disabilities: <https://www.sunrisemedical.eu/blog/games-for-children-with-disabilities>

# *un fil qui nous relie toi et moi*



- Identifier les ressemblances entre toi et tes camarades
- Voir comment les membres de ton groupe sont connectés les un·e·s aux autres



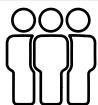
- Une grande pelote de corde ou de laine



15 minutes



Tous



5 et plus

## **DÉROULEMENT DU JEU**

L'objectif de ce jeu est de relier toutes les personnes du cercle avec une toile de cordes.

1. Le groupe est debout en cercle, avec un·e participant·e qui tient l'extrémité de la pelote de corde.
2. La personne qui tient la pelote fait une déclaration qui la concerne, par exemple, J'aime nager, J'ai les yeux bleus, J'ai un frère.
3. Les participant·e·s dans le cercle pour lesquel·le·s cette déclaration est vraie lèvent leurs mains pour l'appeler.
4. La personne avec la pelote lance alors la corde à un·e des participant·e·s pour qui la déclaration s'applique, tout en gardant l'extrémité de la corde.
5. La nouvelle personne répète le processus avec une nouvelle déclaration qui la concerne et jette la balle tout en gardant une partie de la corde. Aucune déclaration ne peut être répétée.
6. À la fin du jeu, tout le monde devrait être inclus dans la toile, idéalement plusieurs fois.
7. L'animateur·rice organise alors une brève discussion à partir des questions ci-dessous :
  - Qu'as-tu appris sur quelqu'un qui t'as surpris·e ?
  - As-tu quelque chose en commun avec quelqu'un auquel tu ne t'attendais pas ?
  - Qu'est-ce que la corde pourrait être dans la vraie vie ?
  - Dans la vie, quand aime-t-on et apprécie-t-on notre propre singularité et différence, et quand considères-tu qu'il vaut mieux être comme les autres ?
  - Est-ce que les choses qui sont communes au groupe le sont aussi pour beaucoup de gens ?

# se réunir à sangam



Sangam est le Centre Mondial de l'AMGE à Pune, en Inde. Le mot Sangam signifie "se réunir" en langue ancienne Sanskrit. En savoir plus sur les événements à Sangam : <https://www.waggs.org/en/our-world/world-centres/sangam/events/>



- Mieux comprendre la diversité.
- Célébrer la diversité.
- Réfléchir sur comment mettre en pratique l'inclusion.



15 minutes



Tous



Petits groupes de 3 à 5 personnes

## DÉROULEMENT

### DU JEU

1. Les participant·e·s forment des petits groupes de 3 à 5 personnes.
2. Les membres du groupe ont un temps limité de 5 minutes pour partager une chose unique/insolite à leur propos.
3. Ensuite, le même groupe doit discuter et trouver les 3 choses les plus uniques/insolites qu'ils·elles ont en commun les un·e·s avec les autres.
4. À la fin, demander à chaque groupe de partager la chose la plus unique/insolite qu'ils·elles ont tout·e·s en commun.

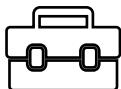
### Discussion

- Est-ce que cela a été difficile de trouver des choses en commun ?
- Quelque chose t-a-t-il surpris pendant cette activité ? Quoi donc ?
- As-tu eu besoin d'adapter ta réalité pour pouvoir satisfaire les autres membres du groupe ?
- As-tu déjà ressenti que tu n'avais rien en commun avec quelqu'un ? Si oui, penses-tu différemment après cette activité ?
- As-tu déjà essayé de trouver des choses en commun avec quelqu'un pour que les choses se passent mieux ? À quelle occasion ? (ex: un projet scolaire, un jeu)

# petit poisson rouge



- Ressentir à quel point il est injuste d'être exclu·e (discriminé·e) en raison d'une caractéristique qu'on ne peut pas contrôler.
- Trouver une façon créative de montrer tes forces et d'atteindre ton objectif malgré les discriminations.



- Un grand espace (intérieur ou extérieur) dans lequel les participant·e·s peuvent courir/ se déplacer facilement. .



20 minutes



Tous



Minimum 8, maximum 30



Au Burundi, pays dans lequel les élèves d'écoles primaires jouent souvent à ce jeu, il existe 3 langues officielles : le kirundi, l'anglais et le français. Beaucoup de gens au Burundi ont le français comme deuxième langue.

Tu te sens inspiré·e pour être acteur·rice du changement ? Crée ta propre campagne de mobilisation !

L'AMGE a lancé une boîte à outil de mobilisation, qui peut être utilisée comme guide pour commencer ta propre campagne de mobilisation dans le but de provoquer des changements positifs en relation à des problèmes qui te tiennent à cœur. Pour le lire ou le télécharger c'est ici : <https://goo.gl/NmymWp>

## DÉROULEMENT DU JEU

1. Choisir (ou encourager le groupe à choisir) un·e participant·e qui sera le petit poisson rouge.
2. La zone de jeu doit être étendue et est appelée la Mer Rouge. Le petit poisson rouge e tient d'un côté, en face des autres participant·e·s qui sont les poissons. Les poissons se tiennent de l'autre côté de la zone de jeu, côté-à-côte. L'objectif des poissons est d'atteindre la ligne finale derrière le petit poisson rouge.
3. Le jeu commence quand les autres poissons demandent au petit poisson rouge s'ils peuvent traverser la Mer Rouge en disant : "petit poisson rouge, pouvons-nous traverser la Mer Rouge ?"
4. Le petit poisson rouge répond avec une affirmation qui permet uniquement à certain·e·s participant·e·s de traverser.

Par exemple, le petit poisson rouge peut dire : "Oui. Mais seulement si..."

- ....tu portes la couleur \_\_\_\_\_."
- ....tu es né·e au mois de \_\_\_\_\_. "
- ....tu as les oreilles percées."
- ....tu peux parler plus d'une seule langue."

Une fois que la déclaration est faite, le petit poisson rouge peut se déplacer librement dans toute la zone de jeu.

5. Les participant·e·s pour lesquel·le·s l'affirmation est vraie peuvent traverser la Mer Rouge tranquillement, sans être touché·e·s.
6. Tou·te·s les autres participant·e·s doivent essayer d'atteindre l'autre côté de la Mer Rouge sans se faire attraper par le petit poisson rouge.
7. Si un·e participant·e est touché.e par le petit poisson rouge, il·elle rejoint alors l'équipe du Poisson Rouge et l'aide à toucher d'autres participant·e·s au cours des prochains tours.
8. La dernière personne à ne pas être touché·e est le·la gagnant·e.
9. Organiser une discussion avec les participant·e·s à propos du jeu. Voici quelques questions potentielles :
  - As-tu réussi à traverser la Mer Rouge ? Comment ou pourquoi/pourquoi pas ?
  - Qu'as-tu pensé du jeu ?
  - Peux-tu associer ce jeu à une situation dans la vraie vie ?

Pour les plus âgé·e·s, tu peux aller plus loin avec les questions. Par exemple :

- Qu'est-ce que la "Mer Rouge" pourrait être dans la vraie vie ? (travail, université, groupe d'ami·e·s)
- Quelles caractéristiques pourraient être utilisées pour t'empêcher de traverser la "Mer Rouge" librement ? (Genre, sexe, âge, orientation sexuelle, religion ou croyance)
- Qui pourrait être le "poisson rouge"?
- Quel serait le meilleur moyen de défendre le droit de tou·te·s de traverser la "Mer Rouge" ?

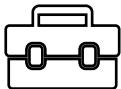
# penser autrement à notre cabaña



Notre Cabaña est le Centre Mondial de l'AMGE à Cuernavaca, au Mexique. C'est un lieu dans lequel les rêves se réalisent et dans lequel tout le monde est bienvenu. En savoir plus sur ce qu'il se passe à Notre Cabaña : <http://ourcabana.org.mx>



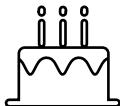
- Réfléchir sur le fait que voir les choses à partir de perspectives différentes de la tienne peut t'aider à comprendre les autres.
- Comprendre comment le fait d'être ouvert·e et d'accepter la diversité peut t'aider personnellement.



- Des craies ou du papier et crayons.



10 minutes

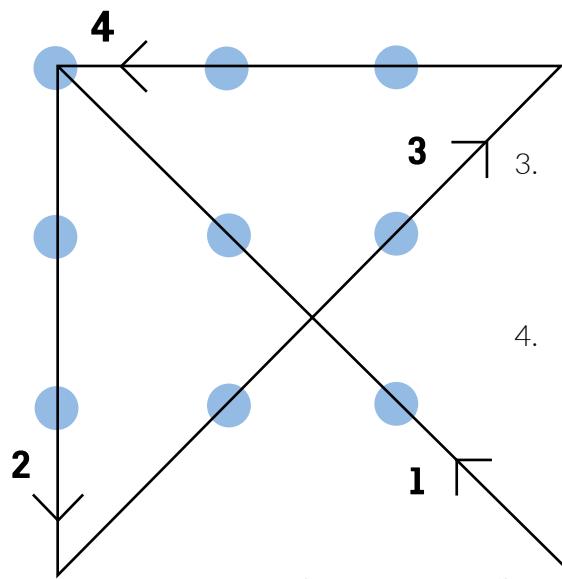
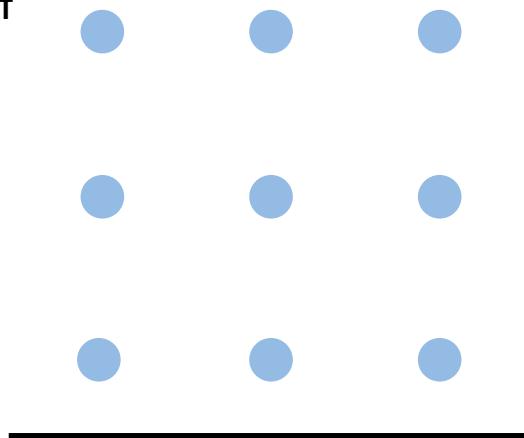


À partir de 8 ans



Petits groupes (3 à 5 personnes par groupe)

## DÉROULEMENT DU JEU



1. Les participant·e·s forment des petits groupes (3 à 5 personnes par groupe)
2. Faire passer une copie de DOTS ou bien demander aux participant·e·s de dessiner le motif suivant avec une craie.

Organiser une courte discussion en utilisant les questions ci-dessous :

- Pourquoi ne pense-t-on pas à aller en dehors des lignes ?
- Comment penses-tu que cette activité illustre la façon dont on agit en général ?
- Pourquoi est-il difficile de comprendre le point de vue des autres ?
- T'es-tu déjà retrouvé·e bloqué·e avec un problème et une fois que tu l'as regardé sous un autre angle, tu as finalement pu trouver une solution ?
- Comment peux-tu comprendre une autre personne si tu ne penses pas de la même façon ? Peux-tu trouver des idées pour comprendre la position de quelqu'un ?

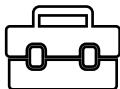
# qui est-ce que tu vois à notre chalet?



Le centre mondial de l'AMGE situé dans les hauteurs des montagnes suisses - Notre Chalet - met à disposition de l'aventure et permet une amitié internationale depuis 1932. En lire plus sur Notre Chalet ici : <https://www.waggs.org/en/our-world/world-centres/our-chalet/events/>



- Entrainer tes capacités d'observation interpersonnelles.
- Identifier certains des éléments culturels comportementaux, tels que la façon dont on définit les rôles sociaux, les langues que l'on parle, et notre approche de la communication non-verbale.



- Une feuille de papier par personne et au moins deux stylos
- Un appareil pour chronométrier (montre, téléphone portable, horloge)



30 minutes



À partir de 10 ans



De 6 à 24

## DÉROULEMENT

### DU JEU

En Suisse, il existe 4 langues officielles, ce qui peut rendre la communication entre les gens difficile. Mais même si on ne parle pas la même langue, on peut toujours trouver des façons d'exprimer ses sentiments et de tisser des liens avec quelqu'un. La communication non-verbale, telle que sourire, froncer les sourcils, ou croiser les bras peut faire comprendre aux autres ce que l'on ressent.

Grâce à cette activité, nous allons explorer les normes sociales (les comportements acceptables dans un groupe particulier, communauté ou culture) et la façon dont on communique.

#### Introduction (10 minutes)

1. Séparer les participant·e·s en deux équipes de 6 à 8 personnes. Si c'est un plus grand groupe, créer un nombre pair d'équipe pour qu'elles puissent travailler ensemble pendant l'activité. S'il y a moins de participant·e·s (6 au total par exemple), partager le groupe en 2 et envoyer 1 personne à la fois au lieu de 2.
2. Chaque groupe reçoit un ensemble de règles à respecter. Ce sont les règles "culturelles" de leur nouvelle communauté.

#### Règles du groupe n°1 :

Chaque phrase doit avoir l'air de terminer en question.

Ne regarde pas la personne qui te parle dans les yeux.

Fais beaucoup de gestes pendant que tu parles.

Fais un clin d'oeil à chaque fois que tu dis oui.

Touche le sol quand tu entends ton prénom.

#### Règles du groupe n°2 :

Commence chaque phrase en disant "Je vois".

Tiens-toi avec les mains croisées derrière le dos ou devant toi.

Quand tu veux parler à quelqu'un, tu dois pointer la personne du doigt.

Marche uniquement à reculons.

Touche ton oreille quand le mot "et" est prononcé.

---

**DÉROULEMENT  
DU JEU**

3. Laisser quelques minutes à chaque groupe pour décider de comment ils vont exprimer leur culture. Ils peuvent jouer une scène, manger un repas par exemple, jouer à un jeu avec des amis, avoir une conversation. C'est eux·elles qui choisissent, mais ils·elles doivent veiller à ce que tout le monde ait un rôle qui leur va et leur rappeler qu'ils·elles n'ont que 2 minutes en groupe pour exprimer les règles de la meilleure manière possible.

**Activité (15 minutes)**

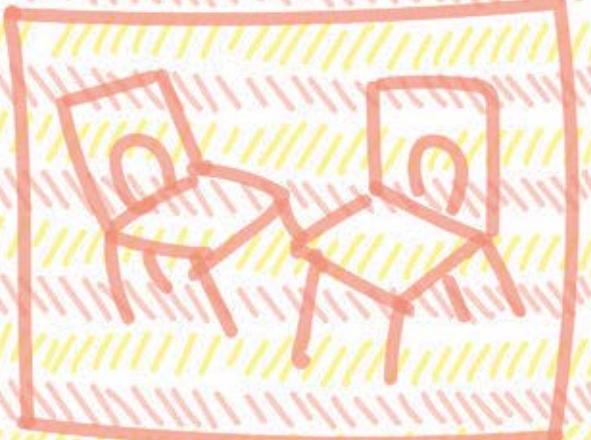
4. Chaque groupe envoie à tour de rôle certain·e·s de ses membres chez l'autre groupe. Par exemple, 2 membres du groupe n°2 vont observer le groupe n°1. En même temps, 2 membres du groupe n°1 vont observer le groupe n°2.
5. Les visiteur·se·s ont 2 minutes avec l'autre groupe pour trouver les règles tacites de l'autre culture et pour essayer de s'intégrer au groupe en respectant les règles. Surveiller le chronomètre et avertir les participant·e·s quand l'heure est venue de changer.
6. Une fois que les 2 minutes sont écoulées, les visiteur·se·s écrivent sur un bout de papier les règles qui semblent être en vigueur selon eux·elles et retournent dans leur groupe respectif.
7. Une fois revenu·e·s dans leur groupe, ces dernier·e·s ne peuvent pas parler de ce qu'ils·elles ont pu observer dans l'autre groupe, jusqu'à ce que le jeu se termine.
8. Les groupes peuvent répéter la même scène avec les nouveaux·illes visiteur·se·s ou bien faire évoluer la scène.
9. Le jeu se termine quand chacun·e des membres d'un groupe a passé 2 minutes à observer l'autre groupe.
10. Les membres de chaque groupe discutent ensuite entre eux·elles et écrivent une liste des règles que l'autre groupe semble suivre.
11. Les deux groupes partagent les règles qu'ils·elles ont trouvées, en comparant leur liste aux règles réellement en vigueur et en expliquant ce que l'autre groupe a fait pour leur donner ces idées et impressions. Qu'est-ce qui était évident ? Qu'est-ce qui ne l'était pas ? En tant que visiteur·se, quelles techniques ont le mieux fonctionné pour observer les règles les plus subtiles ?

**Réflexion (5 minutes)**

Demander aux participant·e·s ce qu'ils·elles ont ressenti quand ils·elles sont allé·e·s dans l'autre groupe pour essayer d'en comprendre les règles.

- Qu'est-ce que cela faisait au début d'être dans un groupe auquel on ne correspond pas ?
- Que pourrais-tu faire pour mieux t'intégrer à une nouvelle culture en tant que visiteur ?
- Que peux-tu faire pour aider les personnes d'une autre culture à se sentir les bienvenues quand elles arrivent dans la tienne ?

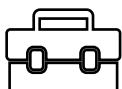
équité



# chaînes



- Penser à ton pouvoir en tant qu'équipe et réfléchir sur comment vous pouvez soutenir les autres tout·e·s ensemble.
- Réfléchir à ce qu'une personne peut ressentir en arrivant dans un environnement totalement nouveau.



- Un grand espace (plus l'équipe est grande, plus l'espace doit l'être aussi)



15 minutes



À partir de 6 ans



De 5 à 30

## DÉROULEMENT DU JEU

1. Un membre de l'équipe se tient loin du reste de l'équipe.
2. L'équipe forme une grande chaîne pour "aider" son ami·e.



Veiller à ce que l'espace soit suffisamment grand pour que les participant·e·s n'atteignent pas leur ami·e en se tenant par les mains.

Chaque personne se tient l'un·e à côté de l'autre pour former la chaîne, mais en étant suffisamment loin des un·e·s des autres pour ne pas atteindre leur ami·e.

Ils·elles doivent utiliser ce qu'ils·elles peuvent pour agrandir leur chaîne - comme des habits ou sacs - pour pouvoir atteindre et "aider" leur ami·e.

S'il y a trop de participant·e·s par rapport à la taille de l'espace, 2 ou 3 groupes peuvent être formés.

### 3. Après l'activité, organiser une discussion de compte rendu :

- Dans quelle mesure est-il facile de soutenir quelqu'un ?
- De quelle manière il est plus facile de soutenir quelqu'un quand on fait partie d'un groupe ?
- Sais-tu si ton pays aide les personnes dans le besoin ?
- Dans ton pays, qui est dans le besoin ?
- As-tu déjà aidé des réfugiés ou migrants d'une façon ou d'une autre ? De quelles manières pourrais-tu les aider ?
- De quoi penses-tu que les réfugiés aient besoin de notre part quand ils·elles arrivent dans un nouveau pays, et comment pourrait-on découvrir cela à partir de leur témoignage ?
- As-tu des idées pour savoir comment nous pouvons aider au mieux les personnes dans le besoin ?

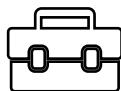
# traverser la rivière jusqu'à kusafiri



Kusafiri signifie 'VOYAGER' en Swahili. Peux-tu nommer les 9 pays dans lesquels Kusafiri s'est installé ? (Ghana, Afrique du Sud, Rwanda, Kenya, Nigéria, Bénin, Madagascar, Ouganda, Tanzanie) Découvre-en plus ici : <https://www.waggs.org/en/our-world/world-centres/kusafiri/>



- Mieux comprendre l'équité.
- Reconnaître l'équité, trouver des façons d'y parvenir grâce aux activités et réfléchir à la manière de le faire dans la vie de tous les jours.



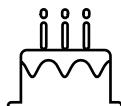
Jusqu'à 9 bouts de papier par groupe (de préférence des journaux)

Quelque chose pour faire 2 "bords de rivière", par exemple corde, bâton, faire une ligne sur le sol.

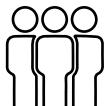
1. Faire une "rivière" en faisant 2 lignes parallèles espacées sur le sol.
2. Préparer des "pierres tremplins" avec les bouts de papier. Chaque groupe recevra de façon aléatoire entre 1 et 9 pierres.



20 minutes



Tous



Petits groupes

---

**DÉROULEMENT  
DU JEU**

1. Chaque groupe reçoit un nombre aléatoire de pierres tremplins (de 1 à 9 pierres par groupe). 9 est la quantité maximum et représente le nombre d'emplacements du Kusafiri. Tous les groupes ont le même temps imparti pour traverser la rivière.
2. En utilisant les pierres tremplins, les participant·e·s doivent essayer de traverser la rivière pour arriver à Kusafiri.
3. Si les participant·e·s tombent des pierres dans la rivière, ils·elles reviennent au point de départ et recommencent. Le groupe peut se déplacer ensemble ou 1 par 1. C'est au groupe de décider du moyen le plus efficace pour atteindre son but et arriver jusqu'à Kusafiri.

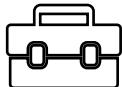
Faire un bilan de l'activité : Mener une discussion en utilisant les questions suivantes :

- Est-ce que le nombre de pierres tremplins a rendu la traversée plus ou moins difficile ?
  - Comment tous les groupes pourraient-ils traverser la rivière plus équitablement ?
  - Est-ce que tous les groupes traverseraient la rivière en même temps même s'ils·elles avaient la même quantité de pierres tremplins ?
  - Dans quelle mesure penses-tu que ce jeu reflète la vraie vie ?
-

# les mêmes chances de gagner



- Reconnaître l'existence d'avantages et d'obstacles.
- Apprendre la différence entre être traité·e de forme égalitaire et équitable.



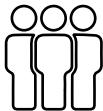
- 4 bases délimitées
- Bandeaux ou écharpes
- Papier
- Stylo ou crayon
- Matériaux recyclés pour construire une petite tour (blocs, bâtons)



20 minutes



Tous



9 et plus

## DÉROULEMENT DU JEU

1. Les participant·e·s sont séparé·e·s en petits groupes de 3 ou 4.
2. Tous les groupes sauf 1 reçoivent des contraintes différentes.
3. Tous les groupes reçoivent l'information qu'ils·elles ont autant de chance de gagner la course, étant donné qu'ils·elles reçoivent les mêmes outils.
4. Chaque groupe commence d'une base différente. Quand le "go" retentit, le groupe fait la course dans le sens des aiguilles d'une montre, d'1 base à l'autre.

Voici ci-dessous des suggestions pour la façon dont chaque groupe peut se déplacer, mais tu peux laisser libre court à ton imagination et en inventer. Le groupe qui arrive en premier à son point de départ a gagné.

### Suggestions de contraintes :

Le groupe a les jambes attachées ensemble, comme s'ils·elles faisait une course à 3 jambes.

La moitié des membres du groupe a les yeux bandés.

Le groupe ne peut pas parler.

Les membres du groupe peuvent uniquement utiliser leur main non-dominante.

Le groupe doit marcher/courir à reculons.

### Suggestions de défis pour chaque base :

Faire 5 sauts en étoiles.

Tout le monde doit dessiner un trèfle.

Faire une pyramide humaine avec ton groupe.

Lancer une balle dans un saut 5 fois à 3 mètres de distance.

Construire la plus haute tour.

Chanter une chanson de scout.

Il est très probable que le groupe gagnant soit celui qui n'a pas reçu de contraintes.

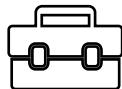
### Réflexion :

- Est-ce que tu penses que le fait d'avoir tou·te·s le même matériel rend la course égalitaire ?
- Pourquoi n'était-elle pas égalitaire ? Même si chaque groupe avait reçu les mêmes choses, pourquoi le résultat n'était-il pas équitable ?
- Quelle aide supplémentaire penses-tu que les groupes ayant des contraintes auraient dû avoir ?
- Comment penses-tu que ce jeu reflète la vraie vie ?
- Est-ce que fournir les mêmes outils et les mêmes opportunités est toujours suffisant ? Peux-tu penser à des exemples de cas où cela ne l'est pas ?
- Peux-tu trouver quelques exemples dans lesquels les gens ont les mêmes moyens mais ne parviennent pourtant pas aux mêmes résultats ?

# *dans un monde équitable*



- Reconnaître la différence entre égalité et équité



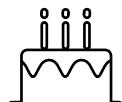
- 8 bouts de papier (de préférence recyclé ou même des drapeaux des pays) avec le nom des différents pays écrit :
  - États-Unis
  - Brésil
  - France
  - Afrique du Sud
  - Chine
  - Haïti
  - Ouganda
  - Indonésie
- Crayons ou marqueurs (si tu écris les noms sur les bouts de papier).
- 8 gobelets ou récipients (1 par pays).
- Environ 115 petits objets ayant la même taille/forme (cailloux/pierres, billes, boutons ou tout autre petit objet).
- De préférence dans un espace intérieur

## Préparation (5 minutes):

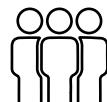
1. Préparer les gobelets/récipients avec un nombre prédéterminé de petits objets pour commencer :
  - États-Unis : 4
  - Brésil : 3
  - France: 7
  - Afrique du Sud : 4
  - Chine : 5
  - Haïti : 2
  - Ouganda : 9
  - Indonésie: 5
2. Ensuite les participant·e·s (seul·e·s, en binômes ou en groupes de 3, en fonction de la taille du groupe) doivent choisir un pays et un gobelet/récipient, et former un grand cercle.



20 minutes



À partir de 8 ans



8 et plus (avec moins de participant·e·s, choisir moins de pays mais en incluant toujours l'Ouganda).

---

**DÉROULEMENT  
DU JEU**

1. Une fois que les participant·e·s ont leur premier pays et leur récipient, leur demander de regarder à l'intérieur de leur gobelet (?) pour voir combien d'objets ils·elles ont.
  2. Donner à chaque groupe 9 pièces.
  3. Les participant·e·s changent ensuite de groupe/pays en passant par la droite et expliquer que c'est pour rendre tous les groupes égaux, toutes les 3 secondes, ils rajoutent 3 pièces en plus à chaque pays. Puis, ils·elles se déplacent à nouveau vers la droite pour changer de pays.
  4. Faire cela 3 fois. (Chaque pays recevra 9 pièces/objets).
- Tour n°1 : Chaque groupe ajoute 3 pièces au pays devant lequel ils·elles se trouvent. Les nouveaux totaux devraient être :

<ul style="list-style-type: none"><li>• États-Unis : 7</li><li>• Brésil : 6</li><li>• France : 10</li><li>• Afrique du Sud : 7</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Chine : 8</li><li>• Haïti : 5</li><li>• Ouganda : 12</li><li>• Indonésie : 8</li></ul>
--	--
  - Tour n°2 : Chaque groupe ajoute 3 pièces au pays devant lequel ils se trouvent. Le nouveau total par pays devrait être :

<ul style="list-style-type: none"><li>• États-Unis : 10</li><li>• Brésil : 9</li><li>• France : 13</li><li>• Afrique du Sud : 10</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Chine : 11</li><li>• Haïti : 8</li><li>• Ouganda: 15</li><li>• Indonésie : 11</li></ul>
--	---
  - Tour n° 3 : Chaque groupe ajoute 3 pièces au pays devant lequel il se trouve. Le nouveau total par pays devrait être :

<ul style="list-style-type: none"><li>• États-Unis : 13</li><li>• Brésil : 12</li><li>• France : 16</li><li>• Afrique du Sud : 13</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Chine : 14</li><li>• Haïti : 11</li><li>• Ouganda: 18</li><li>• Indonésie : 14</li></ul>
---	--

---

**DÉROULEMENT  
DU JEU**

5. Demander aux participant·e·s de revenir à leur pays d'origine est de dire aux autres combien de pièces ils·elles devraient voir si chaque pays avaient une quantité équivalente.
6. Demander qui a le plus grand nombre de pièces (C'est l'Ouganda, avec 18 pièces).
7. Pour ce tour, chaque équipe doit déterminer le nombre de pièces dont ils·elles ont besoin pour avoir la même quantité que l'Ouganda.
8. Donner à chaque équipe la quantité de pièces/objets dont ils·elles ont besoin pour avoir la même chose que l'Ouganda.
  - Donner à chaque équipe le nombre/quantité de pièces comme listé ci-dessous :

<ul style="list-style-type: none"><li>• États-Unis : 5</li><li>• Brésil : 6</li><li>• France: 2</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Afrique du Sud : 5</li><li>• Chine : 4</li><li>• Haïti : 7</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ouganda : 0</li><li>• Indonésie : 4</li></ul>
---	--	---

**Discussion (5 minutes):**

Demander de s'asseoir ou de rester debout en cercle pour commencer la discussion. Discuter des différences entre égalité et équité comme le montre le jeu, en posant les questions suivantes :

**Question de discussion :**

- Combien de temps avez-vous mis pour réaliser que les différents pays avaient des quantités de pièces différentes ?

**Partager l'élément suivant :**

- Donc, quand j'ai suggéré de donner à tout le monde la même quantité de pièces, j'ai appelé cela égalité. Mais ce n'est pas parce que j'ai donné la même quantité à tous les pays qu'ils avaient la même quantité à la fin. Quand nous nous sommes arrêtés pour compter le nombre de pièces de chacun, on a pu voir que certains pays en avaient plus que d'autres.

**Question de discussion :**

- Peux-tu décrire une situation dans ta vie au cours de laquelle tu as pu remarquer quelque chose en lien avec le jeu (égalité et équité) ? Donner l'exemple suivant :

Il est important de reconnaître que l'on doit prendre le temps de parler des quantité et en apprendre plus sur les pays pour déterminer que les quantités de départ étaient différentes. C'est la même chose en ce qui concerne l'égalité et l'équité. On peut souvent voir que les choses sont inégales mais trouver comment être équitable demande plus d'efforts.

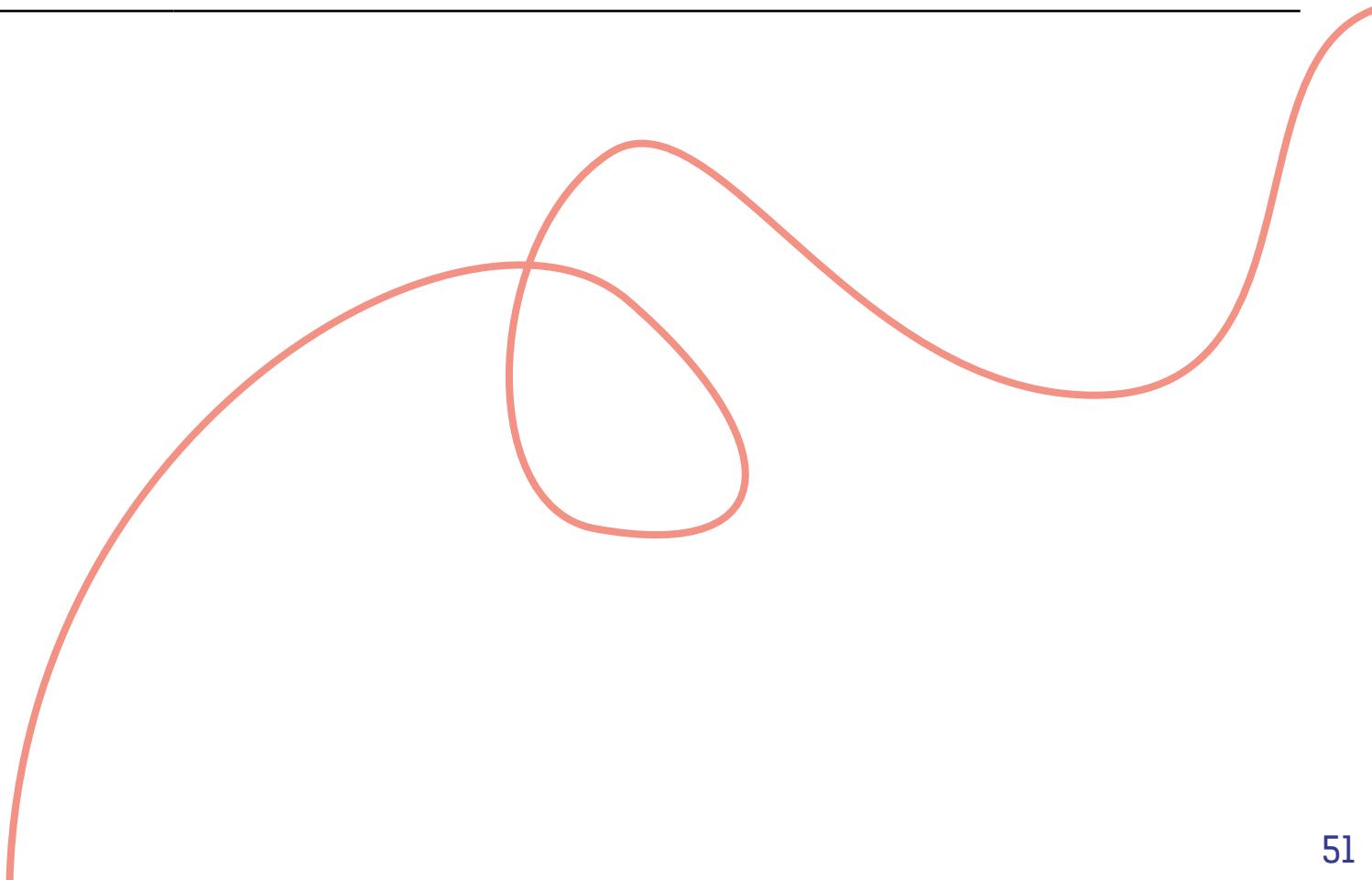
## DÉROULEMENT DU JEU

### Questions de discussion :

- L'équité fonctionnerait-elle sans égalité et l'égalité suffirait-elle sans équité ?
- Peux-tu penser à une situation dans laquelle il y a de l'égalité mais pas d'équité ? Par exemple, si tout le monde a un accès égal à un parking, est-ce réellement équitable ? Que se passe-t-il pour les gens qui ont une mobilité réduite et qui utilisent un véhicule spécifique ? Et qu'en est-il de l'accès égal à l'éducation ? Existe-t-il un accès équitable pour tous les enfants avec des capacités différentes ?



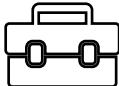
Les pays ont été choisis de manière aléatoire et les quantités ont été prédéterminées dans le but de remettre en question la façon dont on perçoit les pays comme en développement vs. développés (au lieu d'utiliser des mesures communes telles que le PIB). C'est dans le but de renforcer le concept d'équité et cela peut contribuer à approfondir la discussion à la fin de l'activité.



# transporteur



- Réfléchir à propos de l'équité et mieux la comprendre.
- Reconnaître la valeur des contributions de chaque individu.



- Un petit objet rond (peut être une balle)
- 2 élastiques en caoutchouc ou bien élastiques à cheveux
- Fils de coton/laine d'épaisseurs et de longueurs différentes (et si possible de couleurs différentes)
- Un bol

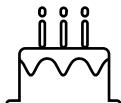
Chaque groupe aura besoin du matériel ci-dessus.

## Préparation :

1. Couper un morceau de fil par participant·e, avec des longueurs différentes d'environ 50 cm, 66cm, 75cm et 1 mètre)
2. Accrocher les bouts de laine aux élastiques, si possible, avec un double noeud.
3. Placer le bol à l'opposé de là où se trouve le petit objet rond (c'est là où les participantes devront mettre l'objet rond).



15 minutes



À partir de 12 ans



10 à 15 par groupe (peut être fait avec plusieurs groupes)

## DÉROULEMENT DU JEU

1. Rassembler les participant·e·s dans la zone où ils·elles placent l'objet rond.
2. Donner aux participant·e·s les élastiques entourés par les fils et expliquer comment placer l'objet rond au-dessus. Expliquer que l'objectif est de transporter le petit objet jusqu'au bol en utilisant les élastiques entourés des fils.
3. Rappeler aux participant·e·s les caractéristiques des élastiques. Ils sont flexibles et peuvent s'étirer, mais ils peuvent aussi se casser si on les étire trop.

Si les participant·e·s font tomber l'objet sur le chemin avant d'arriver au bol, ils·elles devront retourner au point de départ. Si l'objet tombe trois fois, le jeu est terminé.

4. Compte rendu et réflexion finale.
5. Rassembler les participant·e·s en cercle pour un débriefing. Leur poser les questions suivantes :
  - Comment as-tu trouvé l'activité ? Qu'as-tu réalisé après y avoir joué ?
  - Qu'est-ce que cela t'as fait d'avoir un fil plus ou moins long ?
  - Que penses-tu que l'élastique, les longueurs différentes de fils, l'objet rond et le bol symbolisent ?
  - Comment penses-tu que l'activité est en lien avec la notion d'équité ?

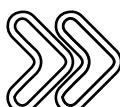
Commencer à guider la réflexion du groupe en lisant les définitions d'égalité et d'équité à la page 8.

- Expliquer comment cela est illustré dans le jeu auquel ils·elles viennent de jouer :

### Partager avec eux·elles l'élément suivant :

Dans cette activité, avoir une longueur différente de fil n'est pas forcément être avantage·e ou désavantage·e, c'est le déséquilibre qui la rend difficile. Chaque personne doit travailler sur la façon de créer l'équilibre avec les autres membres du groupe.

- Est-ce que tu penses que cela arrive dans la vie de tous les jours ou bien cela est-il différent ?
- Comment peut-on coopérer quand ce déséquilibre existe ? Comment as-tu fait pendant le jeu ? Comment ferais-tu dans ta vie quotidienne ?



Donner aux participant·e·s 1 minute pour décider d'une stratégie, après cela, ils·elles ne pourront plus parler entre eux·elles.

# #inourhands (entre nos mains)

## 1. Réfléchir

Lors de chaque petit voyage que les activités t'ont offert, tu as gagné un fil. Tu peux aussi choisir un fil de la boîte dans laquelle chacun·e a déposé les siens au début. Ce ne sont pas de simples fils. Ces fils sont le symbole de la manière avec laquelle tu peux célébrer la diversité et faire que le monde devienne plus inclusif pour tou·te·s.

## 2. Créer

Désormais, tu peux tresser les fils entre eux pour faire un bracelet de la diversité. Ce bracelet représentera le voyage accompli et la façon dont tu es connecté·e avec les gens qui t'entourent.

Pour faire ton bracelet, laisse place à ta créativité. Rappelle-toi que le plus important c'est ce que le bracelet représente. Il devrait être fait à partir de pensées, d'espoirs et de projets pour un monde uni et inclusif. Ensuite, c'est l'heure de partager !

## 3. Partager

Chacun·e de nous est différent·e mais tou·te·s ensemble, nous pouvons construire quelque chose de plus grand et de plus fort avec un but en commun que l'on peut célébrer. Avec ton groupe, réfléchis à l'engagement que tu peux prendre pour que ta communauté soit plus inclusive. Écris-le sur un petit bout de papier.

**#InOurHands** – Prends une photo de tes mains avec les nouveaux bracelets de la diversité et les engagements que tu as pris.

Partage ton message avec le monde, c'est entre tes mains, c'est entre nos mains !

Publie une photo/vidéo avec ton message en utilisant les hashtags :

**#InOurHands #WTD2020 #WorldThinkingDay**



### Note aux responsables :

Tu peux lire la section sur le Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée, page 6 et 7 aux participant·e·s pour expliquer ce qu'est l'AMGE et ce qu'elle fait, et pourquoi les dons au Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée sont importants.

### 4. Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée

Maintenant que tu t'es engagé·e autour de la diversité, de l'équité et de l'inclusion, tu peux faire un don au Fonds de la Journée Mondiale de la Pensée. Ce fonds aide l'AMGE à continuer de faire découvrir le Guidisme et le Scoutisme Féminin à toujours plus de filles autour du monde pour qu'elles puissent avoir l'opportunité de développer leurs compétences et leur confiance en elles.

**Donc c'est parti, mets tes pièces dans la tirelire et soutiens l'AMGE !**

**Il existe de nombreuses manières de partager avec l'AMGE :**



@wagggs\_world



wagggs



wtd@wagggs.org



[www.wagggs.org](http://www.wagggs.org) | [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

tes notes



# *annexe*

## *programmes mondiaux et opportunités au sein de l'AMGE*

Si ces activités t'ont plu, l'AMGE a encore beaucoup de choses à t'offrir.

1. Boîte à outil d'introduction au Genre et à la Diversité : Pour aider les Organisations Membres et leurs leaders à réfléchir sur comment ils·elles peuvent être plus inclusif·ves en adoptant une perspective de genre et de diversité : <https://www.waggs.org/en/resources/europe-region-gender-and-diversity-mainstreaming-toolkit/>
2. Objectifs Mondiaux : L'objectif de l'AMGE jusqu'en 2030 est d'appuyer le travail des guides et éclaireuses du monde entier afin d'atteindre les Objectifs Mondiaux. Elle agit en tant qu'intermédiaire, facilitatrice et organisatrice pour encourager le partage et les collaborations en lien avec les Objectifs : <http://bit.ly/SDGsLAMGE>
3. Sois le changement 2030 : Pour aider les guides et éclaireuses du monde entier à prendre la parole, à agir et à être actrices du changement en lien avec les Objectifs de Développement Durable : <https://www.waggs.org/en/resources/be-the-change-2030/>
4. Libre d'être moi : Construire l'amour propre et la confiance en elle des filles: [www.free-being-me.com](http://www.free-being-me.com)
5. Action sur l'amour propre : Apprendre des outils de mobilisation et s'élever contre les mythes autour du corps des femmes. [www.free-being-me.com](http://www.free-being-me.com)
6. Surfer Intelligemment : Savoir comment se protéger en ligne est une compétence essentielle pour les jeunes de nos jours. Profite pleinement d'internet en surfant intelligemment: [www.waggs.org/surf-smart](http://www.waggs.org/surf-smart)

### Opportunités internationales :

Continue de travailler autour de la Diversité, de l'Équité et de l'Inclusion. Deviens bénévole dans un Centre Mondial, rejoins un groupe de mobilisation, assiste à un séminaire ou même fais pression sur les gouvernements à l'ONU. Accompagne les opportunités qu'offre l'AMGE sur Twitter @waggs\_world ou Facebook [www.facebook.com/waggs/](http://www.facebook.com/waggs/) et reçoit les nouveautés de l'AMGE en t'inscrivant sur notre site internet : [www.waggs.org](http://www.waggs.org)

**Ce jeu de la Journée de la Pensée a été co-créé à partir de contributions précieuses venant du monde entier :**

Daniela Aguirre, Stefanie Argus, Hyacinth Bangero, Seren Beautyman, Mariana Bucio Encarnación, Elsa Cardona, Micheala Collins, Ray Davis, Chun Wei (Lydia) Fang, Melanie Ford, Clémence Joris, Ashley Jurgens, Eirini Kappou, Adele Lynch, Khayriyyah Muhammad Smith, Augusta Muimpundu, Helen Musa, Jean-Ann Ndow, Melissa Reoch, Lena Rojas Segura, Aline Seferian, Nefeli Themeli, Tanya Tulloch & Andii Verhoeven

Réalisation : Victoria Illingworth & Eirini Kappou

Conception : Ashley Goldstein, Emily Rowland & Rebecca Sawyer

Traduit par : Mélina Spiga

**Remerciements particuliers à :**

La Fondation UPS pour son engagement auprès de notre travail international et son soutien important à notre programme "Diversité, Inclusion et Développement du Leadership", à partir duquel nous avons élaboré cette ressource.

Guides du Canada pour leur soutien continu de la Journée Mondiale de la Pensée.

© AMGE 2019

Association Mondiale des Guides et Éclaireuses

Bureau Mondial

12c Lyndhurst Road

Londres, NW3 5PQ, UK

Téléphone : +44 (0)20 7794 1181

Email : [wtd@waggs.org](mailto:wtd@waggs.org)

Site internet : [www.waggs.org](http://www.waggs.org) | [www.worldthinkingday.org](http://www.worldthinkingday.org)

Organisme caritatif agréé N°1159255



Scanner ce QR code pour  
télécharger une copie :

