

Guidafix

FOR

THE

RECORD



ÉCHO DE LA BRANCHE

MOT DE LA TÊTE DE BRANCHE

80 ans de rassemblements,
de chants et de promesses;

80 ans d'histoire
et d'engagement;

80 ans d'amitié
et de fraternité.



«Prêtes!», vous avez crié en chœur, et avez promis «toutes confiantes en Dieu», de faire entendre haut vos voix, l'écho de vos voix!

S'il est né un jour, c'est qu'il avait une mission bien précise: être un trait d'union entre toutes les Guides du Liban, leur permettre d'évoluer grâce aux idées proposées et leur donner l'occasion de partager leurs aventures.

Dans cette nouvelle version et numéro de Guidofix, vous trouverez les aventures dans lesquelles vous vous êtes lancées, les causes pour lesquelles vous vous êtes battues et les records que vous avez réalisés en cette 80^{ème} année.

Dans ce **Guidofix**, vous découvrirez des idées qui vous aideront à mieux vivre votre camp d'été: installations, codes secrets, jeux... tout est prévu! Tout commence par un simple mot! Une simple idée qui se développe et grandit pour aboutir à un projet... Et ce projet est tout simplement vous: les Guides!

Chères Guides, cette année vous étiez de véritables messagères, porteuses de dons à l'humanité. L'occasion de faire parvenir vos voix et vos actions au monde entier vous a été donnée, et vous l'avez saisie!

Au nom de toutes les Commissaires de la Branche Verte, nous espérons que vous apprécierez la lecture de votre journal.



POUR LA BRANCHE GUIDE
LA TÊTE DE BRANCHE

RACHELLE TANNOUS



2017

- La première version de Guidofix online a été lancée.
- Le 25 juin 2017: la journée Cabestan réalisée pour la première fois sur le terrain des Guides du Liban à Rayfoun.



2016

Le 26 juin 2016 a eu lieu la journée nationale des Guides «Bâtir des ponts» où 1200 Guides ont eu l'occasion de se rencontrer et vivre pleinement leur appartenance à cette grande famille.



2015

La Branche Guide se lance sur Instagram, où toutes les activités de branche et de Compagnies sont affichées.



2011

Le 3 juillet 2011, la première journée Cabestan de la Branche Guide a eu lieu. Cette journée de formation en campisme et installation pour les Cheftaines sera organisée tous les deux ans.



2012

- La journée de formation CE-SE a eu lieu sous le thème I.M.F.A.B: Innovate, Manage, Face, Act, Belong, en janvier 2012.
- La journée du 6 mai 2012 a rassemblé des centaines de Guides pour assister aux demi-finales et finale du tournoi national de rugby.



2014

Le 10 mai 2014, lors de la journée «Utile à mon pays», toutes les Compagnies étaient en compétition... à distance! La journée comprenait des défis et questionnaires relatifs à divers sujets sur le Liban.



2009

Le 2 et 3 mai 2009, l'action du «Repas de l'amitié» a eu lieu où pain et amitié ont été bénis par le Bon Dieu et partagé par les Guides. Un grand patchwork de l'amitié a rassemblé les idées de toutes les Compagnies du Liban. Un concours du meilleur exploit a clôturé la journée.



2008

- La carte d'exploration a été refaite et lancée en décembre 2008.
- Sous le thème «Mains vertes», les Guides ont planté des jardins dans leurs écoles, couvents, quartiers... durant l'année 2008.
- En mai 2008, l'éco camp CE-SE a eu lieu à Ras El Metn.



2007

- Le 12 mai 2007, 600 Guides ont aménagé une bibliothèque dans 5 écoles au Liban-Sud afin de rallumer les flambeaux éteints par les longs jours durs et obscurs de la guerre de 2006.
- Le Prix Olave a été remis à la Branche en juillet 2008 comme signe de reconnaissance pour ce projet de service communautaire.



1995

Un rallye national, passant par les 5 mohafazats et regroupant 730 Guides a eu lieu le dimanche 12 novembre 1995.



2002

Une journée sportive nationale a eu lieu le 27 avril 2002 au Sharewood camp.



2004

- Un signe distinctif a été ajouté à la tenue officielle: les Guides portent désormais une barrette verte.
- Le 4 mai 2004, transformation de deux murs, l'un à Jounieh et l'autre à Jdeideh en chefs-d'œuvre artistiques.



1994

- Les Guides ont collecté 1259 livres à l'occasion de la journée mondiale de l'enfant et les ont offerts le 19 mars 1994 à l'école publique de Damour.
- Le dimanche 13 novembre 1994, durant la messe d'ouverture de la Branche, un grand jeu de paix a eu lieu regroupant 600 Guides.



1987

La Branche lance une nouvelle revue: Guidofix est née.



1984

Ouverture d'une unité de Jeannettes et de Guides avec les handicapés de Kafaat.



1937

Les Guides ont entre 11 et 17 ans. Elles sont novices 6 mois durant, au bout desquels elles font leur promesse et rentrent à la Compagnie. La Branche Guide est créée.



1971

- Pour la méthode, la carte d'exploration remplace le manuel bleu, même les uniformes changent de modèle.
- Adoption de la nouvelle tenue de camp qui remplace la robe bleue: t-shirt bleu ciel avec la mention Jamborée National de Kornayel et jeans bleu-marine.

ÉCHO DES COMPAGNIES



Our Jour J consisted of bringing happiness to a new level, we might not have broken any major records in Lebanon but we certainly broke one in our little circle.

Each and every single one of the Guides was so devoted to what she was doing, spreading happiness simply with their positive attitudes while fulfilling their duty and helping a family in need cope with a major accident.



«We Rise By Lifting others». Les Guides de Besançon Baabda ont organisé une kermesse en remplaçant la monnaie par des bouchons en plastique et ont rassemblé 5000 bouchons qui ont été offert à l'association Arc-En-Ciel. Un record! Ces bouchons serviront à fabriquer une chaise roulante pour un handicapé.



La Compagnie Besançon Baabdath a choisi de baser son projet sur une couleur très particulière... la verte! C'est la couleur de notre branche mais aussi celle de la nature.

«Let the GREEN, Be SEEN!!»: c'est de leurs mains vertes que les Guides ont battu un record: 10452 secondes de plantation. Les Guides ont uni leurs petites voix pour faire résonner un grand écho à travers un magazine distribué à tous les groupes.



We fought for the kids that didn't have the chance to live a normal childhood! People mistreated them! We came and treated them the way they were supposed to be treated. We learned how to be with them and how to act around them after sessions. «Karyat Maryam» taught us so much about humanity! All these kids that were once on the streets selling roses are now living! As for our record, we collected 300 flowers and prayed on behalf of all the children at Harissa!



Nous avons décidé de défendre les droits de l'enfant en accordant le sourire aux enfants de «Karyat Maryam» en un seul jour. Ces enfants, malgré leur jeune âge ont subi beaucoup d'injustices. Nous leur avons préparé des activités amusantes et constructives représentant plusieurs droits: le droit à l'alimentation, à l'éducation, à l'expression et à la protection.



«What if happiness was contagious» était le thème de notre Jour J. Un après-midi exceptionnel durant lequel la Compagnie a fait le plus grand «smiley face» avec des bouchons en plastique. Nos filles ont dessiné le sourire sur le visage de toutes les personnes présentes. Soyons tous contaminés par le bonheur et la joie! Hip Hip Hourra!



Les 3 Compagnies Jamhour se sont réunies pour travailler sur l'aventure ensemble. Elles se sont divisées en 4 groupes selon leurs âges et ont traité 4 causes qui sont: les enfants battus, les personnes atteintes de la sclérose en plaques, les jeunes drogués et le recyclage. Une veillée partagée par les 3 unités, au sein de laquelle chaque génération a partagé son travail, a marqué la fin du Jour J.



Quel plaisir que d'exaucer des vœux? La Compagnie I en a fait l'expérience tout au long de son aventure et de son Jour J durant lequel un nouveau record s'est établi, celui d'exaucer le plus de vœux. Une expérience unique qui clôture l'aventure des Guides, celle de venir en aide à une mère célibataire et ses enfants. Partage et générosité inégalables, les Guides en ont fait une preuve!



La Compagnie M'hala Panzi du groupe de Saint Antoine de Padoue s'est battue afin de rendre l'ouïe à un enfant sourd, le petit Nizar qui a seulement six ans. Après avoir récolté les fonds nécessaires en vendant des bracelets, nous lui avons acheté un appareil auditif et nous l'avons invité à notre Jour J où nous avons sensibilisé notre entourage afin qu'il comprenne que la surdité n'est pas un obstacle à la communication.



«Hand in hand to make a change». Nous avons pris la main de deux familles et nous les avons aidés autant que possible. Au Jour J, pour «battre un record pour une cause», nous avons fait un sandwich de 39 mètres, et nous l'avons distribué à plusieurs familles en besoin. Nous espérons que l'écho de nos voix continuera à sonner dans le cœur des gens.



La Compagnie Sagesse Brasilia a fait «retentir» l'écho de la diversité. En collaboration avec l'association «Message de paix», les Guides ont découvert la productivité des personnes en difficulté. Pour promouvoir cette cause, des bougies ont été vendues et une pièce de théâtre a été réalisée. Durant le Jour J, en symbole de diversité, tous les invités se sont réunis autour de la plus grande bougie confectionnée.



Dans un monde envahi par le stress et le surmenage, les Guides de la Compagnie Sagesse Jdeideh ont décidé de semer un sourire sur le visage de différentes personnes. Elles ont commencé par apprendre à se faire rire en binôme. Et pour leur Jour J, elles ont visité des associations et ont donné des scalps «إبتسامتك مميزة» à 120 personnes en 3 heures.



Interacting with 18 orphan girls and getting to know what they dream of was the starting point of our aventure. Throughout these few months, we wanted to make a difference in their lives. We got the chance to know them better, spend time with them, show them love and affection and most importantly make their dreams come true!



«Non pour la discrimination» était notre slogan pour cette aventure. Nous avons travaillé avec plusieurs associations pour prouver que nous sommes tous pareils malgré nos différences. Nous avons clôturé notre aventure avec un mini-marathon où les participants ont formé un cœur géant coloré.



La compagnie Lion - NDL a travaillé sur les droits de l'enfant vu que les lois qui protègent les enfants contre la violence sont nouvelles et qu'il est important de les mettre en valeur et de sensibiliser notre entourage. Nous avons regroupé 150 enfants qui se sont exprimés en dessinant sur un rouleau de 50 mètres.



L'apprentissage est nécessaire à la survie et lorsqu'on arrête d'apprendre on arrête de nous épanouir, on s'emprisonne dans une boîte. On s'est enfoncé dans le monde de l'éducation; notre but est d'entretenir la soif d'apprendre en étant curieux, en nous fixant des objectifs d'apprentissage et en restant motivés!



«الوقت بيركض ركض»
La vie, frise chronologique indivisible! Vivre le présent sans reconnaître ses racines est impossible. Lors d'un grand pique-nique, les Guides Antoura ont battu un record: the fastest throwback! Durant 4 heures, elles ont vécu les époques du passé. Un show a été préparé par les Guides: Fairouz, Scorpions, photoshoots, jeux, parade... ET un «oui» à healthy life, un «non» au harcèlement.



Cette année, la Compagnie SVP Achrafieh a décidé d'aider des mamans pauvres et abandonnées. La date du Jour J étant aux alentours de la fête des mères, la Compagnie a offert LE PLUS GRAND BOUQUET DE FLEURS aux mamans de l'ONG Bassma que les Guides ont fait elles-mêmes. Et pour réussir à accomplir cela, plusieurs sessions ont été données et un projet lucratif a été réalisé.



«Qui a dit qu'il faut voir pour faire du sport?».
 Pour notre aventure 2017, nous avons décidé de visiter les aveugles à Baabda afin de leur prouver que malgré leur cécité, ces derniers peuvent pratiquer du sport. Durant les semaines de préparation, nous nous sommes réparties les tâches en formant 3 équipes distinctes: dossier, rencontre et souvenirs.
 Le Jour J, nous étions surprises par leurs talents et leurs capacités à comprendre et à s'amuser. Notre but en fin de compte était d'offrir un moment de joie à ces enfants et cela nous a appris à ne jamais perdre espoir.



À la recherche d'un environnement plus sain, les Guides de la Cie II - Kalama ont mené des campagnes de nettoyage en collaboration avec «Recycle Lebanon». Une plage à Holiday Beach ainsi qu'une forêt à Fanar furent ainsi nettoyées. Motivées par le désir d'un monde meilleur, les Guides ont attentivement écouté Ziad Abi Chaker qui leur a enseigné les bonnes méthodes de recyclage et leur a donné des solutions à la surcharge de déchets au Liban. Enfin, pour donner à notre mission un air plus artistique, la Compagnie a fabriqué des poubelles géantes en matières recyclables!



«Lebnen Balad Helo, Baddna Nektechfo Kello!».
 C'est sous ce thème que nous nous sommes lancées dans l'aventure de l'année 2017.
 Nous avons été à la recherche des mystères de notre pays en visitant plus de 25 villages différents et en nous renseignant sur chacun.



Our girls worked so hard this around fighting discrimination especially racism, they portrayed their work by showing their parents through dancing and acting that we are Humans after all, that no race, religion, nationality will stand in the way.



Notre défi consistait à rencontrer les sourds muets, une réunion dotée de créativité et d'enthousiasme. L'engagement passionné des Guides nous a permis de battre le record de plus de nombre de personnes filmant une vidéo et dans cet esprit elles ont elles-mêmes écrit une chanson qui a été enregistrée par leur propre voix dans une harmonie mélangeant musique, parole et tendresse de leur jeunesse.



The purest happiness one could feel is the one felt during childhood; and the thought that some kids grow without experiencing it breaks our hearts. But we want always do something about it no matter the circumstances we might go through. We Can Always face them with strength, faith and a smiley and give a hand to help those in needs. For he, who makes others happy becomes even happier!



«Si seulement nos yeux voyaient des âmes au lieu des corps», dédié à des personnes que la société les a dévalorisé en oubliant leurs compétences c'était le temps de prendre l'action avec مدرسة بعيدا للضرير والأصم
Non seulement nous avons senti leurs optimisme, leur amour de vivre et de donner mais aussi nous avons pu avec eux de prouver que tout est possible étant voyant ou non-voyant.



Under this year's theme «Break a Record for a Cause», the Compagnie Jesus & Mary chose to organize a marathon in Kornet Chehwan that symbolizes record beating; however, the finish line of the marathon meant the beginning of a child's education. With the money collected, our girls helped a child pursue his education for a year in a private school, and this is what really matters here.
Run for a mile, give hope for a lifetime!



«Dessiner un sourire à chaque enfant qui souffre, l'aimer, le soulager et lui montrer que la vie a toujours un très bon côté».
Avec ces mots chantés par la Compagnie FMJ, les Guides, déguisées en «Clown Doctors» ont visité les enfants hospitalisés dans différents hôpitaux libanais pour créer une ambiance de joie et d'amitié.
Le bonheur n'était pas seulement semé dans les hôpitaux, mais aussi dans le cœur de plus de 3000 personnes libanaises qui ont porté le Red Nose. Lebanon is supporting #RedNoseCieFMJ2017



Compagnie SSCC Ain Najm, decided to fight for the cause «سوق ضد العنف» and let their voices echo and resonate.
We contributed with many NGOs that taught us about the forms of violence and its numerous consequences. The Guides, in their turn, helped spread awareness by passing on the message both verbally and artistically. To top it all, we broke the record of «The Biggest Art Fair that transforms Violence into Art» in which were exposed all the masterpieces we created during our journey.



Breaking a record might seem hard for you, but for Compagnie II SSCC Kfarhabab, it was a challenge worth accepting. 38 little workers, 38 huge smiles and 100 handmade scarves to keep Anta Akhi warm. We learned to sew from the warmth of our hands and to give with the warmth of our hearts.



Sous le thème «You pray for the hungry and then you feed them», la Compagnie a travaillé cette année pour lutter contre la famine par la prière, la prévention et les donations. Cette aventure nous a appris que malgré notre jeune âge, nous pouvons, ensemble, rendre le monde meilleur.



Lors de l'aventure, les Guides ont collaboré avec l'association Anta Akhi pour mettre un sourire sur le visage des personnes atteintes d'handicap. Les Guides ont fait de leur mieux pour assurer les besoins nécessaires de l'association.



Les Guides du groupe Val Père Jacques ont réalisé une banque médicale à l'issue de laquelle elles avaient récolté 180 médicaments en 3 heures! Ces médicaments ont été donnés aux handicapés d'Arc-En-Ciel!



Parce que «l'essentiel est invisible aux yeux et qu'on ne voit bien qu'avec le Cœur», la Compagnie Sainte Rita Di Cascia a choisi de guider les aveugles par leur voix en travaillant avec «the Lebanese school for the blind and deaf». Durant l'aventure, les filles ont appris à se comporter avec des personnes aveugles et ont découvert l'écriture en braille. Pour clôturer son aventure, la Compagnie a organisé une marche avec les jeunes de l'école.



We visited different villages from all around Lebanon and each visit was for a different cause, whether by helping the less fortunate or cleaning up a village. The proudest achievement we accomplished throughout this incredible day was breaking the record of gathering the highest number of signatures on the national emblem, the Lebanese flag.



Sous le thème «NON à la Drogue...OUI à la vie», les Guides de la Compagnie Saint Mesrob ont mené un travail sérieux en mettant l'accent sur le problème de dépendance, surtout chez les jeunes enfants et adolescents! En collaboration avec la NGO «No For Drugs» au Liban, plusieurs sessions, témoignages et campagnes de prévention ont été faites afin d'éveiller les gens sur les menaces de la drogue et ses conséquences sur la santé de l'individu. Grâce aux Guides, «8,352» personnes ont signé et ont promis de ne jamais utiliser de drogues de leur vie et aussi d'en protéger leur famille et leurs amis! Un record atteint en seulement une semaine!



This year, Compagnie Sagesse Achrafieh worked together hand in hand in order to show everyone the importance of life! We have helped Joseph, our beloved guest, to overcome his problems and understand the significance of living! We played, laughed, sang, made memories and most importantly we DANCED! We pointed out that happiness is brought through dancing; therefore, we took Joseph to several places in Lebanon and danced our way to happiness. Our final destination was Beirut Souks where we drew a smile on every individual's face. Warping things up, we reached in breaking our record through dancing around Lebanon!



Les Compagnies du groupe NDMC et du groupe Sainte Moura ont décidé de rendre visite à la maison de retraite de Andaket (Liban-Nord) pour passer l'après-midi, en chantant et en dansant, avec les résidents de cette maison. Les Guides ont fait le service, ont partagé le pain avec leurs «parents» et les ont surpris avec un gâteau pour célébrer cette journée.

À la fin de cette aventure, le bonheur que nous avons essayé de partager nous a énormément touché. C'était une expérience inoubliable et nous referons sans doute d'autres visites pour rencontrer ces personnes qui sont devenues notre seconde famille.



La Compagnie Melkart a alors aidé l'association «Cure» pour les enfants cancéreux, à récolter des cheveux. Sous le thème «Ana Hasset w Asset», les membres de la Compagnie ont appris durant le parcours, avec des clowns spécialisés, comment animer une rencontre avec ces patients. Durant le Jour J, 8 personnes de la Compagnie ont fait don de 20 à 30 cm de leurs cheveux, et le reste a animé une journée pour les enfants de l'association. La Compagnie a reçu des donations de cheveux ainsi que des donations financières qui permettront de réaliser le plus grand nombre de perruques.



«L'écho de nos voix» fait peut-être penser à la parole et à l'écoute mais les Guides de la Compagnie NDD Araya ont décidé d'élever leurs voix et faire retentir les échos avec des enfants sourds muets.

Malgré leurs incapacités physiques, ces enfants savent parfaitement transmettre leurs messages et communiquer. Lors des sessions informatives et plusieurs visites au Centre FAID, les enfants ont appris aux Guides le langage des signes. Ainsi, nous avons enregistré une chanson «حب كبير» chantée et mimée par les Guides, dédiée aux enfants de FAID.



La compagnie SSCC Sioufi s'est lancée dans une cause qui lui tient à cœur:

LA FEMME, ses droits, son rôle, son importance et ses réussites. Une série de sessions et d'activités ainsi qu'un flashmob ont été organisés durant l'aventure. Cette dernière a été clôturée par notre Jour J lors duquel des témoignages ont été partagés en la présence de l'ancienne ministre Mona Affeiche Choueiri, de représentants de KAFA, d'ABAAD, et du MJO (centre médico-social) ainsi que des parents et amis. Les Guides ont elles-mêmes exprimé à leur façon leur point de vue vis-à-vis de notre cause et cela sous forme de monologue, danse, chanson et scène de théâtre. Learn, Protect, Reflect était et sera toujours notre devise.



The goal of our adventure was to bring joy and fun to the kids that went through the pain of losing their fathers for the sake of our country, so Compagnie NDH Ghazir organized days filled with games, activities and workshops in collaboration with Soubhi Al-Akouri Foundation... But along the course of our time together and us doing our best to show them appreciation, we ended up acquiring from these admiring kids strength, patriotism, responsibility and hope. Special bonds were built and unforgettable memories were made during our journey. We contributed our best to honor them and show them that their sacrifices did not go to waste. And all of this was accomplished under the patronage of General Joseph Aoun, the Lebanese Army Commander.



Compagnie Capelage has decided to adopt the theme «**Save the World from Ourselves**» to raise awareness about the importance of preserving this world and its environmental beauty. We have done many upcycling crafts, learned about renewable non-polluting sources of energy and cleaned the Biyada area in collaboration with the Municipality of Cornet Chahwan. We also collected recyclable materials that we donated to «Lebanese Recycling Works». Our Jour J conveyed our awareness and environmental facts through games played with parents and friends. Our record was to do the biggest scout cross using recycled plastic bottles and bottle caps.



Having chosen to work on recycling and the zero waste lifestyle in scouting as our adventure this year, Compagnie Impeesa took the challenge to minimize its waste to the maximum and adopt the philosophy of living simply, healthy, plastic-free. The Guides took on workshops and sessions to train enough to their big day: The Ecosouk; a big gathering of markets working towards zero waste and making beauties from crafts. During this day, the girls shouted loud the echo of their voices through the zero waste products they sold, the workshops they gave and the advices they offered to people to guide them on the green side.

ÉCHO DE L'ÉQUIPE

“

L'équipe est un lieu idéal d'apprentissage de la vie en communauté. Chacune y a sa part réelle de travail. C'est au sein de ce petit groupe que la Guide pourra vraiment sentir qu'on a besoin d'elle, qu'on compte sur elle. C'est là qu'elle trouvera ses motivations pour acquérir ses compétences et les mettre au service de tous.

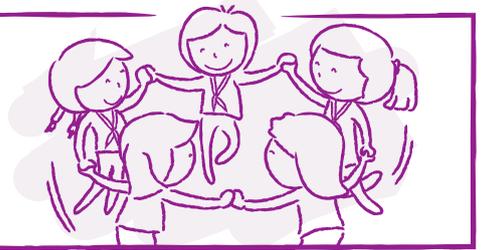
”

MÉTHODE

L'ENTRÉE EN ÉQUIPE

• Afin de faciliter l'intégration de la nouvelle Guide à ce nouveau groupe, il sera nécessaire de lui donner la chance de faire son premier choix libre, en lui offrant la possibilité de choisir son équipe, selon ses propres critères.

L'entrée en équipe est préparée par les CE-SE et animée par tous les membres de l'équipe. Elle est relative au nom de l'équipe: l'animal mais aussi l'adjectif; elle doit être créative et représentative de l'ambiance de l'équipe.



• Le boom d'équipe est un projet de courte durée, non lucratif, choisi, travaillé et présenté par tous les membres de l'équipe aux autres Guides de la Compagnie. Notons qu'il revient à l'équipe de prévoir et rassembler tout le matériel nécessaire.

Le boom d'équipe aide à forger l'identité de l'équipe et à la distinguer des autres: il permet à l'équipe de se découvrir en tant que groupe de travail. Il améliore les relations entre les filles à l'intérieur de l'équipe, tout en privilégiant le contact de l'équipe avec la Compagnie.

LE BOOM D'ÉQUIPE

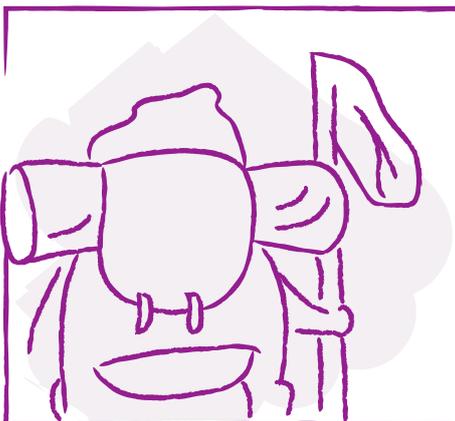
LA RÉUNION D'ÉQUIPE

• La réunion d'équipe permet aux filles de se retrouver en un petit groupe, afin de mieux se connaître, créer des liens d'amitié, discuter leurs problèmes et planifier leurs petits projets.

Les exploits des nouvelles Guides sont réalisés pendant la réunion d'équipe.

La réunion d'équipe est le meilleur terrain d'apprentissage de la CE. Elle y apprend à faire ressortir les besoins de ses équipières et à préparer un ordre du jour adéquat.

Tenue par la CE, la réunion d'équipe ne devrait pas dépasser une heure de temps. Elle peut précéder ou suivre la réunion de Compagnie.



• Préparé par la CE et la SE, le programme doit être présenté à la Cheftaine, deux semaines à l'avance, par écrit, dans tous ses détails: date, lieu, activités, menu, thème, tableau, division des charges, etc.

Le lieu d'un camp d'équipe doit nécessairement être choisi selon des normes de sécurité et très bien connu et approuvé par la Cheftaine.

Le camp doit être au minimum 24h et au maximum 48h.

La maîtrise doit assurer des visites permanentes au camp (*ses visites ne doivent en aucune sorte la mêler au programme; la CE étant catégoriquement Cheftaine du camp*).

Un membre -au moins- de la maîtrise, doit passer la nuit avec les filles au camp.

Le camp d'équipe ne remplace jamais les camps de Compagnie (le camp de Noël ou le camp de Pâques ne peuvent pas être remplacés par un camp d'équipe).

LE CAMP D'ÉQUIPE

ÉCHO DE L'ÉQUIPE

INSTALLATIONS D'ÉQUIPE

“

Bienvenue chez vous!

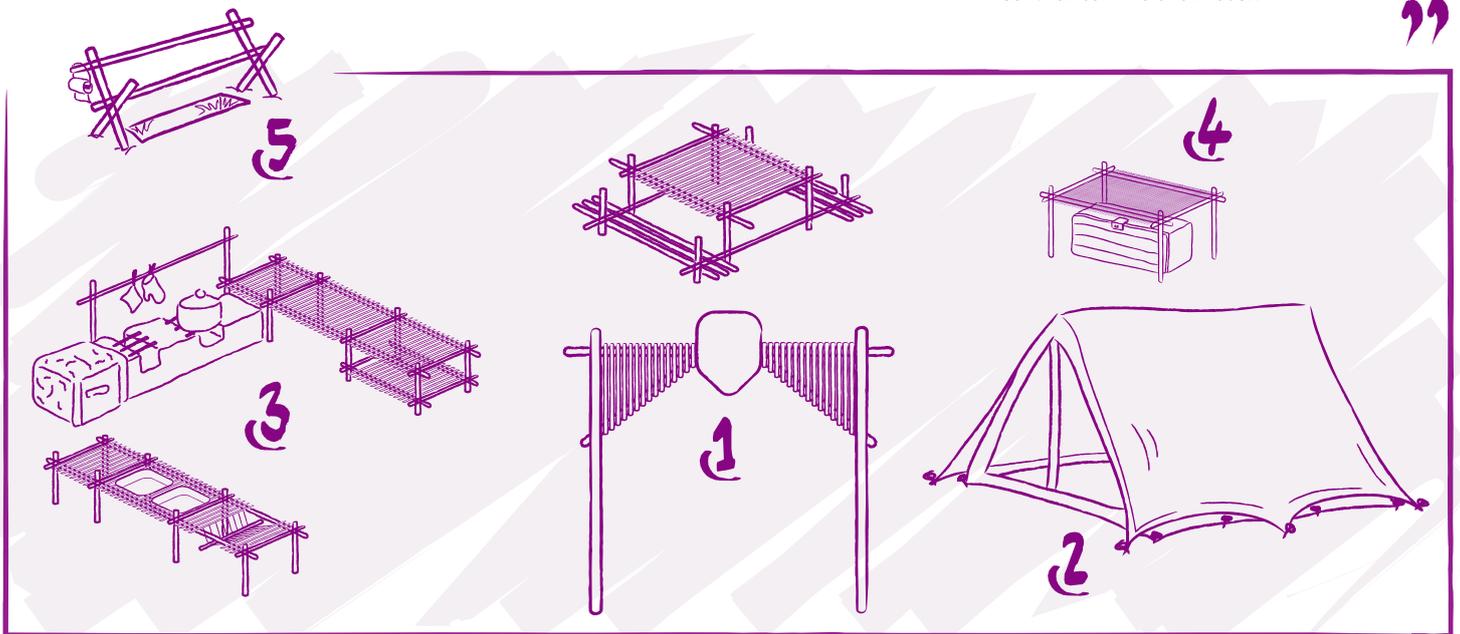
Faire avec le moins possible les plus belles des choses est un atout qui vous distingue.

Les installations assurent votre confort durant toute la durée du camp. La construction de votre coin d'équipe doit donc se faire les premiers jours afin d'en profiter le plus possible.

Votre coin d'équipe est à l'image d'une petite maison: une chambre (votre tente), un coin cuisine, les toilettes (les feuillées) et le salon (coin table).

Prenez soin de votre coin d'équipe et vous vous sentirez comme chez vous!!

”



1) LA PORTE D'ENTRÉE

- La porte d'entrée n'est pas obligatoire.
- Elle délimite l'entrée de votre coin d'équipe.
- Elle introduit l'équipe (*animal, adjectif*).
- Faire attention aux mesures, avoir au moins 2 m de hauteur.
- **Bien fixer le pilier de la porte (10% de la longueur des bois sous le sol).**
- **Les plus:** la porte d'entrée peut être utilisée comme support pour le panneau de l'équipe, et avoir un système d'ouverture et fermeture.

2) LA TENTE

- L'emplacement de la tente: pas dans un creux (*risque en cas de pluie et d'inondation*), ni en haut d'une colline (*risque en cas de vents violents*). La tente doit être dans un **emplacement plat, légèrement surélevé, bien drainé et abrité du vent.**
- L'orientation de la tente est importante en cas de vent important: préférez mettre une des portes dans le **sens du vent**. De plus, essayez autant que possible que la tente soit au soleil l'avant-midi et à l'ombre l'après-midi.
- Avant de monter la tente: enlevez les pierres, branches, ronces, broussailles du terrain et **égalisez la terre.**

- En installant la tente: assurez-vous que les piquets des extrémités soient à 45° de la tente et qu'ils rentrent tous à 45° dans le sol.
- Durant le camp: balayez **2 fois** la tente pendant la journée: une première fois le matin après avoir fait le divan et rangé la tente, et une deuxième fois le soir avant de mettre les sacs de couchage pour dormir.
- N'oubliez pas de **tirer les nœuds tendeurs** de la tente chaque matin.
- Quand le temps réservé aux installations est suffisant, la tente peut être surélevée.

3) LE COIN CUISINE

- Le coin cuisine doit obligatoirement contenir un foyer normal quel que soit le type (*berger, en couloir...*) ou surélevé en tenant compte de toutes les **mesures de sécurité** (*défrichez avant d'installer, loin des arbres et des racines*).
- Une **table d'intendance** haute de 92 cm pour faciliter la tâche de cuisine à l'intendante.
- Un **vaisselier** avec un système d'eau mis à hauteur de mains avec une rigole (*bidon avec robinet de préférence*) pour faciliter la tâche de la vaisselle. Ne pas oublier d'installer un système d'**égouttoir** (*avec roseaux ou nœuds de huit*) pour sécher et ranger la vaisselle.
- Pour un meilleur confort durant les repas d'équipe, préférez la construction d'une table avec banc ou table chinoise.
- **Les plus:** un four pour avoir une diversité dans les plats, des étagères afin de ranger la vaisselle, un système de lavabo (*à l'aide d'un bidon troué*), un accroche-savon, une brosse à dents et dentifrice et un miroir près du système d'eau pour faciliter le confort de la petite toilette au camp.

4) L'ABRI À MATÉRIEL

- L'abri à matériel est **obligatoire** et **indispensable** pour votre sécurité et le maintien du matériel.
- L'abri doit contenir une place adaptée pour tout le matériel, du plus petit au plus grand: pelle, bêche, scie, marteau, clous...
- Le matériel et les outils en fer ne doivent pas toucher le sol et doivent être recouverts pour éviter la rouille.
- Chaque soir, au baisser des couleurs, rangez tout le matériel dans l'abri.

5) LES FEUILLÉES

- **Obligatoires et indispensables à tout camp sous-tente.**
- Le lieu des feuillées doit être légèrement loin du coin d'équipe et retiré.
- Les feuillées peuvent être très simples: un trou (*qui durera environ 3 jours ; une fois bouché, en faire un autre*), un tas de sable (*pour recouvrir*), un sac de calcaire (*kelles*), une mini-pelle pour le sable et le calcaire, un stock de rouleau de papier toilette (*2 au moins par jour*), un sac poubelle (*qui doit être changé tous les 2 jours*).
- Les feuillées peuvent être plus sophistiquées: avec des clôtures, une chaise, un support pour le rouleau de papier toilette.

ÉCHO DE NOS JEUX

CODES SECRETS

CODES DE DÉCALAGE

Une des méthodes les plus communes pour créer un message codé est de décaler les lettres et les chiffres. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples:

Escalier = le S et le K sont liés → S = K
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 stuvwxyzabcdefghijklmnopqr

Avocat = A vaut K → A = K
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 klmnopqrstuvwxyzabcdefghijklmnopq

A voter = A vaut T → A = T
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 tuvwxzabcdefghijklmnopqrs

Cassette → K = 7
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 23242526 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10111213141516171819202122

Bande dessinée = BD → B = D
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 cdefghijklmnopqrstuvwxyzab

Idée → I = D
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 vwxyzabcdefghijklmnopqrstu

Œufs pourri = E pour I → E = I
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 efghijklmnopqrstuvwxyzabcd

Mot de passe → exemple: « Guide »
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 guideabcdefghijklmnopqrstu

CODE EN CASE

Pour écrire le code, il suffit de remplacer chaque lettre par la case qui la contient.

| | | |
|---|---|---|
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | I |

| | | |
|---|---|---|
| J | K | L |
| M | N | O |
| P | Q | R |

| | |
|--------------|--------------|
| S | V |
| T | U |

| | |
|--------------|--------------|
| W | Y |
| X | Z |

CODES DE PISTE

Signes de piste de base:

- Direction à suivre
- ↘ Bifurcation
- ⇄ Obstacle à franchir
- ✗ Fausse piste
- ⊙ Fin de piste

Ordres:

- Accélérez
- ↔ Ralentissez
- Courez
- ⊠ Attendez ici
- ⊗ Dressez le camp

Indications:

- ☑ Message
- ⚠ Direction du camp
- ➡ Direction d'un point d'eau
- ↔ Nous nous sommes séparés
- ⚠ Lieu du camp
- 🚰 Eau potable

Avertissements:

- ⚠ Danger
- ⚠ Eau non potable

Jeux:

- ⚔ Terrain ennemi
- ➡ Terrain ami

CODE DENTS DE SCIE

Il consiste à écrire le code en mettant chaque lettre une ligne sur deux; la première lettre sur la première ligne, la deuxième lettre sur la seconde ligne, la troisième lettre sur la première ligne, etc.

Exemple:

“ GUIDES TOUJOURS PRÊTES ”

GIE TUOR PEE
 UDS OJUS RTS

CODE BLOCK CIPHER

Il consiste à écrire le message dans un bloc rectangulaire puis recopier chaque colonne.

Exemple:

| | | | |
|---|---|---|---|
| J | E | S | U |
| I | S | T | O |
| U | J | O | U |
| R | S | P | R |
| E | T | E | ! |

“ JIURE ESJST STOPE UOUR! ”

DÉCALAGE DICTIONNAIRE

Ce code nécessite un dictionnaire pour être décrypté. Le principe en est simple: on remplace chaque mot du message par le mot qui le suit dans le dictionnaire.

N.B: il faut faire attention et prendre le même dictionnaire pour la traduction que celui utilisé par l'encodage!

CODE DES CAPITALES

Ce code est amusant et facile à trouver avec un peu de culture. Le principe est simple: on remplace chaque lettre par la capitale d'un pays qui commence par cette lettre. Exemple: la lettre F peut devenir Paris dans le message car Paris est la capitale de la France. On peut aussi prendre Helsinki (Finlande) ou Suva (Fidji).

ÉCHO DE NOS JEUX

JEUX DE VEILLÉE

SOUND EFFECTS

C'est un petit sketch d'improvisation, accompagné d'effets sonores. On divise l'équipe en trois petits groupes: les narrateurs, les acteurs et le groupe d'effets sonores.

Tout d'abord, le narrateur invente une histoire inspirée de faits réels. Pendant qu'il la raconte à voix haute, les acteurs et le groupe d'effets sonores doivent la suivre proprement jusqu'à la fin.

Petit à petit, l'histoire commence à prendre un aspect imaginaire (plus elle est absurde, plus il y aura de sons à inventer pour l'accompagner).

Exemple:

- NARRATEUR: UN JOUR QUE JE ME PROMENAI SUR LA PLAGE.
- ACTEUR: IL SE PROMÈNE.
- GROUPE SOUND EFFECT: IMITER LE SON DES PAS SUR DU SABLE...

RADIO

Le jeu se fait par équipe, le reste de la Compagnie sont des spectateurs. On associe à chaque Guide une station de radio (NRJ, Nostalgie, Rotana, Sawt Lebnan, Akhbar, etc.).

Les Guides sont assises en ligne face à la Compagnie, leur dos tourné à la Cheftaine.

À chaque fois que la Cheftaine pose la main sur l'une des Guides, elle doit commencer à parler ou chanter dépendamment de la station qu'elle représente. La Guide ne doit pas hésiter longtemps ou se répéter sinon elle est éliminée.

- LA PERSONNE QUI DURE LE PLUS LONGTEMPS GAGNE ●

LIVING FOOD

Le jeu se fait par équipe: on associe à chaque Guide un ingrédient.

La maîtrise écrit un menu de restaurant avec tous les plats et la liste d'ingrédients nécessaires pour les cuisiner.

La maîtrise nomme alors les plats à tour de rôle et les équipes doivent accourir pour les préparer le plus rapidement possible, dans l'ordre indiqué dans le menu.

Exemple:

- PLAT: CHEESE BURGER.
- INGRÉDIENTS: BURGER BUN, FROMAGE, VIANDE, TOMATES, OIGNONS, SAUCE ”.

L'ÉQUIÈRE QUI PORTE LE PREMIER INGRÉDIENT S'ALLONGE PAR TERRE ET CELLE QUI LA SUIT S'ALLONGE AU-DESSUS ETC.

JEUX DES RÈGLES

Une personne sort du lieu de rassemblement (ou s'éloigne du feu de camp).

La Compagnie se met d'accord pour suivre une règle lors de la réponse aux questions dans la deuxième partie.

La personne qui est sortie doit découvrir cette règle en posant des questions à chacune des Guides.

Une fois arrivée à son but, c'est au tour d'une autre Guide de sortir du lieu de rassemblement.

Exemple:

LA PREMIÈRE LETTRE DE CHAQUE RÉPONSE DOIT SUIVRE UN ORDRE ALPHABÉTIQUE.

LES RÈGLES NE DOIVENT PAS NÉCESSAIREMENT SE LIMITER À DES MOTS. ELLES PEUVENT ÊTRE EN RELATION AVEC DES GESTES...).

ÉCHO DE NOS JEUX

JEUX D'ÉQUIPE

JEU SPIRITUEL



Les Guides (possibilité de les diviser en deux petits groupes selon le nombre des équipières) doivent tirer au sort des citations, des dates de naissance et lieux de naissance; toute information qui est en rapport avec la vie d'un Saint.

- Les informations sont écrites sur des papiers dans un panier et une ficelle est accrochée de l'autre bord.
- Avec des pinces à linge, les Guides doivent accrocher les informations à la photo du Saint.

Exemple:

- La Sainte des causes impossibles: Sainte Rita.
- Né à Cracovie en Pologne: Saint Pape Jean-Paul II.
- Premier couple à être canonisé ensemble: Louis et Zélie Martin (parents de Sainte Thérèse de Lisieux).
- Un Saint très connu, son nom ayant de devenir prêtre Youssef Antoun Makhoul: Saint Charbel.
- الشاطر يخلص نفسه: القديس نعمة الله الحريني

GAME OF THRONE



Retourner un seau qui sera le trône du Roi.

Le Roi se place évidemment sur son trône, armé d'une raquette. Les Guides se placent en cercle autour de lui (à trois mètres environ). Elles cherchent à atteindre le seau avec la balle, tandis que le roi s'efforce de protéger son trône en leur renvoyant leurs balles en utilisant la raquette.

Quand une Guide touche le seau avec la balle, elle prend la place du Roi.

COUNTDOWN



Le but du jeu est d'être un des deux derniers survivants des éliminations successives.

Au début, les joueurs se placent devant la CE qui anime et qui est le meneur du jeu. Les Guides doivent sautiller sur place en prenant une distance entre elles. La CE énonce un chiffre «Attention 3 !», les Guides doivent alors se regrouper par groupes de trois. Il faut être rapide et attentif pour ne pas se retrouver sans équipiers.

Les Guides qui seront sans groupe sont éliminées. Le jeu continu et la CE fait attention à varier les chiffres énoncés. À «zéro» les Guides se mettent en boule par terre, la moins rapide est éliminée. Les gagnants seront les deux dernières à rester lors de la dernière élimination.

SNIPER



Tout le monde est assis en cercle et ferme les yeux.

Le meneur met la main sur la tête de la personne qu'il choisit comme criminel. Quand tout le monde ouvre les yeux, le criminel commence à tuer les autres personnes en leur faisant un clin d'œil. Chaque personne qui reçoit un clin d'œil sort du cercle ou se couche en arrière pour montrer qu'elle est morte.

Le criminel est arrêté si un joueur l'accuse donc le voit en train de donner un clin d'œil à quelqu'un d'autre. Le joueur qui accuse le criminel gagne. Mais si un joueur accuse une personne innocente, il perd et sort dehors.

Le choix du criminel peut se faire à l'aide de cartons identiques qu'on distribue à tous les joueurs et dont un est différent des autres (ex. marqué par un X).

WAR OF NUMBERS

Ce jeu se joue entre deux ou plusieurs équipes. Chaque joueur a un numéro de 5 chiffres écrit sur un carton qu'il porte comme une bande sur le front.

Chaque équipe choisit sa base secrète et y cache son fanion. Le meneur du jeu s'assure que le drapeau peut être trouvé et est en quelque sorte visible chez les deux équipes.

Le jeu commence, chaque équipe trouve une stratégie pour arriver au drapeau de l'autre équipe.

Un joueur est tué lorsqu'un ennemi lit son numéro à voix haute. Le joueur ne peut pas toucher la bande sur son front mais peut trouver une façon de ne pas l'exposer (marcher en arrière, marcher face à face, ramper...).



LE MOT DANS LA CHANSON

Deux équipes: le meneur dit un mot en français, arabe ou anglais et chaque équipe doit trouver une chanson qui comporte ce mot ET LA CHANTER.

L'équipe qui trouve la chanson avant l'autre gagne un point (instruments de musique: guitare, derbaké...).



LINE UP

Un défi de team building rapide et simple à livrer.

Faites en sorte que les Guides, divisées en deux groupes, se tiennent en ligne droite (côte à côte).

Le meneur du jeu donne les critères selon lesquels les Guides devront s'aligner par ordre (exemple: date de naissance (jour/mois), année de naissance, pointure, taille, poids, numéro de téléphone, etc.).

Pour rendre le défi plus difficile, essayez de bander les yeux de la moitié des Guides ou de leur demander de ne pas parler.