

GUIDE

GUIDE LA METHODE



LA BRANCHE GUIDE

	Page
I- Introduction : Qui sont les filles de 11-14 ans ?.....	2
II- Les fondements	3
A- La prière guide	3
B- La loi guide	4
C- La devise	6
D- Les principes	6
E- Les 5 points de Baden-Powell	6
F- Le salut	7
G- La tenue	8
H- L'étendard	9
III- Bernadette, la Sainte Patronne	11
IV- La méthode de travail	12
A- La progression dans le cadre de la Compagnie	12
1- Le passage à la Compagnie	13
2- Le lancement du thème de l'année	13
3- L'Aventure	14
4- Les activités annuelles	19
5- L'organisation des documents dans la Compagnie (les archives)	21
B- La progression dans le cadre de l'équipe	22
1- La définition de l'équipe	23
2- L'entrée en équipe	33
3- La réunion d'équipe	34
4- La Boum d'équipe	34
5- Le camp d'équipe	35
C- La progression personnelle de la Guide	36
1- Le Toututile	36
2- La promesse	38
a- L'exploit	38
b- La veillée de prière	39
c- Le texte de la promesse	41
d- Le cérémonial de la promesse	42
3- La carte d'exploration	45
a- L'équipe de relais et le cérémonial d'entrée au relais	45
b- Les spécialisations et le cérémonial de remise des badges	46
4- Le passage au Noyau	50

I- INTRODUCTION : Qui sont les filles de 11-14 ans ?

À 11-14 ans (en classe de 6ème, 5ème, 4ème et 3ème), l'aventure commence par l'évasion, l'évasion du nid, de l'école, des rails. Mais surtout l'évasion de l'enfance. On rêve d'échapper à la protection, à la surveillance inquiète, aux conseils incessants de prudence.

À 11-14 ans, on vit plusieurs changements... de ses idées, de ses intérêts et surtout de son corps.

À 11-14 ans, on veut des projets où l'on joue le rôle d'acteur, de responsable.

Pour se sentir exister, l'adolescente veut se construire une silhouette, une identité. Pour se libérer, elle veut nouer des relations avec les filles de son âge et appartenir à un groupe. Ainsi, l'adolescente consolide et reconnaît son identité, sa puissance et son efficacité.

Sans oublier qu'il faut toujours une imagination créative pour trouver des activités adéquates qui enrichissent l'aventure et donnent un sens à la vie. D'ailleurs, pour apprendre aux jeunes le goût de la vie, il faut évidemment aimer les jeunes et la vie !



II- LES FONDEMENTS

A- La prière guide

Seigneur Jésus,
Apprenez-nous à être *généreuses*,
À vous servir comme vous le méritez,
À donner sans compter,
À combattre sans souci des blessures,
À travailler sans chercher le repos,
À nous dépenser sans attendre d'autre récompense,
Que celle de savoir que nous faisons votre sainte volonté. Amen.

3

La prière c'est exprimer notre foi, c'est affirmer que l'on croit aux promesses et à l'œuvre du Christ à travers nous.

La prière guide nous donne l'occasion d'approfondir le sens de l'engagement et vivre selon l'esprit guide, suivre l'idéal que proposent la loi et la promesse.

Elle se prononce au début des rassemblements, des réunions et des temps forts ; elle nous donne la force de tenir notre promesse et d'accomplir notre mission.

APPRENEZ-nous à être *généreuses*,

Partagez avec joie et compréhension ce que vous avez, pas ce dont vous pouvez vous passer.

“ Que chacun donne comme il l'a résolu en son cœur, sans tristesse ni contrainte ; car Dieu aime celui qui donne avec joie (2 Corinthiens 9:7) ”.

À vous SERVIR comme vous le méritez,

Porter le tablier du serviteur à l'image du Seigneur qui a lavé les pieds de ses disciples.

“ Alors il s'assit, appela les douze, et leur dit : si quelqu'un veut être le premier, il sera le dernier de tous et le serviteur de tous (Marc 9:35) ”.

À DONNER sans compter,

Donnez chaque seconde où vous pouvez, pas dans le but de compter vos heures.

“ Donne-lui, et que ton cœur ne lui donne point à regret ; car, à cause de cela, l'Éternel, ton Dieu, te bénira dans tous tes travaux et dans toutes tes entreprises (Deutéronome 15:10) ”.

À COMBATTRE sans souci des blessures,

Ne jamais oublier que celui qui prononce la parole qui blesse est lui aussi dans la souffrance.

“ Ne gardez pas dans votre cœur le mal qu'on vous a fait. Ne vous énervez pas, ne vous mettez pas en colère, faites disparaître de chez vous les cris, les insultes, le mal sous toutes ses formes. Soyez bons les uns pour les autres, ayez un cœur plein de tendresse. Pardonnez-vous les uns aux autres, comme Dieu vous a pardonné dans le Christ (Lettre aux Éphésiens 4:31-32) ”.

À TRAVAILLER sans chercher le repos,

Démontrer que le travail est une œuvre qui doit être accomplie avec responsabilité et persévérance.

“ Soyez fermes, inébranlables, travaillant de mieux en mieux à l'œuvre du Seigneur, sachant que votre travail ne sera pas vain dans le Seigneur (1 Corinthiens 15:58) ”.

À nous DÉPENSER sans attendre d'autre récompense,

Agir simplement selon ce que vous percevez comme étant utile et bon pour les autres, sans être apprécié.

“ Faites du bien, et prêtez sans en rien espérer ; et votre récompense sera grande, et vous serez les fils du Très-haut (Luc 6:35) ”.

Que celle de savoir que nous faisons votre sainte volonté,

Accepter la volonté de Dieu et à nous y soumettre.

“ Je veux faire ta volonté, mon Dieu ! Et ta loi est au fond de mon cœur (Psaumes 40:8) ”.

Amen

B- La loi guide

4

La loi guide est le chemin de vie proposé aux adolescentes. Elle régit la vie d'équipe et fixe les repères pour les filles.

Les 10 articles de la loi

1- On peut compter sur une Guide.

Elle n'attend pas qu'on lui fasse confiance pour avancer : elle agit pour qu'on puisse lui faire confiance. Dans les petites choses (apporter le matériel demandé à la réunion, faire ses devoirs, penser à transmettre un message, ...), la Guide est fiable, sûre.

2- La Guide est loyale.

La Guide est fidèle à ses valeurs et honnête envers la société. Elle est droite, ne triche pas et respecte ses engagements.

3- Le devoir de la Guide est d'être utile et de servir les autres.

Solidaire, la Guide est attentive aux besoins des autres (sa famille, les Guides de l'équipe, ses proches, la société, ...). Elle est prête à donner sans rien attendre en retour.

4- La Guide est l'amie de tous.

La Guide accepte les autres avec leurs différences. Elle est ouverte à tous.

5- La Guide est généreuse.

La Guide ne compte pas : elle donne gratuitement ce qui lui appartient (son temps, son sourire, son goûter, ...).

6- La Guide aime les plantes et les animaux.

Au contact de la nature, la Guide est dans son élément. Elle respecte l'environnement et agit pour le conserver. Elle reconnaît les merveilles qui l'entourent, accueille les dons de Dieu et l'en remercie.

7- La Guide sait obéir et a l'esprit d'équipe.

La Guide est consciente de la hiérarchie (au sein de sa famille, sa Compagnie, son équipe, ...) : elle sait obéir et réagit avec entrain.

8- La Guide est maîtresse d'elle-même, elle sait réagir devant les difficultés.

Quand la mauvaise humeur fait son apparition, quand la tristesse ou la peur paralyse, et devant une situation d'urgence la Guide ne se laisse pas abattre. Elle sait trouver les ressources pour réagir.

9- La Guide a le respect des autres et de leurs biens.

La Guide est attentive aux autres et s'occupe d'eux. Elle connaît la valeur des choses : elle prend soin de ses affaires, des affaires des autres et du bien commun (le matériel de l'équipe, de la Compagnie, de la famille, ...).

10- La Guide est pure et joyeuse.

La Guide est positive, répand la joie autour d'elle et voit le bon côté des choses. Elle sait distinguer le bien du mal : elle se protège et protège les autres de tout ce qui peut nuire à la santé (physique et mentale).

C- La devise

“ TOUJOURS PRÊTE ”

En anglais “ Be Prepared ”. Cette devise rappelle à la fois Baden-Powell (BP) ainsi que l’engagement permanent du guidisme dans le service des autres et de la communauté.

D- Les principes

1- La Guide est fière de sa foi. Elle lui soumet sa vie.

La Guide adhère à des principes spirituels, elle est fidèle à sa religion et la pratique de façon régulière.

2- La Guide est fille de sa patrie. Elle aime son pays.

La Guide est loyale envers son pays. En tant que bonne citoyenne, elle participe au développement de la société et reflète la meilleure image de son pays sur le plan international.

3- Le devoir de la Guide commence à la maison.

La Guide n’applique pas la méthode uniquement lors des réunions et des camps mais intègre les valeurs du guidisme dans sa vie de tous les jours.

E- Les 5 points de Baden-Powell

Baden-Powell assignait au scoutisme 5 objectifs de formation : la santé physique et mentale, l’activité manuelle, le service d’autrui et la foi. Toute l’éducation guide vise la réalisation de ces objectifs.



Les 5 points de BP et leurs symboles sont les suivants :

- **Tu es Corps** : la santé (développement physique).
- **Tu es Rencontre** : l’autre (développement social).
- **Tu es Plus** : le sens de Dieu (développement spirituel).
- **Tu es Invention** : la formation manuelle (développement de la créativité).
- **Tu es Unique** : la formation du caractère (développement personnel).

1- Tu es Corps

BP disait " la santé ". C'est un appel à prendre soin de son propre corps, un appel à développer ses capacités.

2- Tu es Rencontre

BP disait " avoir le sens des autres ". C'est un appel à vivre des relations vraies avec les autres. Un appel à vivre la rencontre et l'amitié.

3- Tu es Plus

BP disait " avoir le sens de Dieu ". C'est un appel à être plus, à vivre sa foi, à grandir avec l'esprit du Christ. C'est un appel à reconnaître Jésus-Christ au cœur des actions quotidiennes.

7

4- Tu es Invention

BP parlait " d'habileté manuelle ". C'est un appel à apprendre à créer avec ses propres mains, à inventer et imaginer.

5- Tu es Unique

BP parlait " de formation de caractère ". C'est un appel à être capable de prendre des décisions, de développer ses qualités, grandir et mûrir et prendre des responsabilités.

F- Le salut

Les Guides s'accueillent avec le salut, signe notable de reconnaissance mutuelle. Il rappelle à la Guide l'engagement tenu à sa promesse.

Il se fait avec la main droite, les trois doigts du milieu levés en rappel des trois parties de la promesse :

- Rendre les autres heureux.
- Être utile à mon pays.
- Vivre selon la loi guide.

Le pouce, plié, couvre l'auriculaire pour signifier :

" Le grand protège le petit ".



G- La tenue

La tenue est une partie intégrale de ton engagement dans le guidisme.

Elle reflète un style/mode de vie simple, témoin de l'amour de la nature, de l'effort, de la joie.

La tenue est un signe d'appartenance, un moyen de s'identifier, de se reconnaître comme Guide. Elle est le signe d'une fraternité mondiale, elle doit être portée avec respect et fierté conformément aux directives de l'Association des Guides du Liban.

La tenue officielle

1- Le chemisier blanc à manches longues avec poches, et la bande " Guides du Liban " cousue au-dessus de la poche gauche.

2- La jupe en tergal, bleu marine, avec deux plis couchés de devant de chaque côté.

3- Le foulard bleu marine triangulaire, noué autour du cou sous le col de la chemise avec un nœud de foulard. Durant les activités le port du foulard par-dessus la tenue de camp est primordial.

4- Des ballerines bleu marine ou noires, plates.

5- Des chaussettes blanches.

6- La ceinture de l'Association.

7- Les insignes de la promesse placés sur le revers de la poche gauche.

8- La barrette verte de la couleur de la Branche placée sur l'épaule gauche.

9- Le badge de groupe (s'il existe) cousu sur la manche droite.

10- Les badges de la carte d'exploration cousus sur la manche gauche (pour les Guides pas la maîtrise).

11- Les badges nationaux cousus sur la manche gauche ou bien sur la poche droite de la chemise.

12- Les badges internationaux cousus sur la manche droite de la chemise.

13- La cordelière blanche pour la CE se porte autour du cou, sous le col de la chemise, par-dessus le foulard, attachée à la ceinture par un mousqueton au côté gauche. La cordelière peut se porter également croisée par-dessus le foulard en-dessus du nœud de foulard. **Un sifflet** métallique allongé à deux notes est fixé au bout de la cordelière.

La tenue de camp

- 1- **Un pantalon, un UFO, un jeans** bleu marine ou **le short** de l'Association.
- 2- **La chemise** ou **le t-shirt** de l'Association (pour les réunions) et **un t-shirt** blanc ou bleu marine uni (possible pour les camps).
- 3- **Le foulard.**
- 4- **Une casquette** ou **un chapeau.**
- 5- **Des bottes de marche** ou **des espadrilles** noires, bleu marine ou blanches.
- 6- **Des chaussettes.**
- 7- Pour l'hiver : **le sweatshirt** de l'Association ou **un pull** ou **une jaquette** bleu marine.

9

Quand porter la tenue guide ?

Il appartient à la cheftaine de groupe ou à la cheftaine d'unité de déterminer les circonstances dans lesquelles les Guides doivent porter la tenue dans les cas qui ne sont pas cités ci-dessous.

Généralement, il est d'usage, et à titre d'exemple, de porter :

La tenue officielle, dans les circonstances suivantes :

Il y va de soi que le port de la tenue officielle est de rigueur pour la participation des Guides aux événements nationaux et internationaux, et pour tout temps ou cérémonie officiels.

La tenue de camp, dans les circonstances suivantes :

Lors des réunions, des journées ou des week-ends, lors des camps d'unité et du Central, lors des visites ou des sorties en unité, lors des visites intergroupes : camp, kermesse, fête de groupe, ...

H- L'étendard

L'étendard est la preuve solennelle qu'une Guide obéit à une loi qu'elle a choisi de respecter. Il occupe la place d'honneur parmi d'autres drapeaux, il est au centre de toute cérémonie officielle des unités.

La cérémonie de promesse a toujours lieu devant l'étendard de la Compagnie et le drapeau national portés par les assistantes, disposés respectivement à droite et à gauche de la cheftaine. (Si la cérémonie de promesse se fait au pied du mât sur lequel sont hissées les couleurs, le port du drapeau libanais n'est pas nécessaire). L'étendard est transporté et exposé avec attention et respect, il représente l'unité et fait sa fierté.

1- Dimensions : 70 cm x 100 cm.

2- Tissu : tergal bleu marine.

3- Bâton : 180 cm de hauteur, 4-5 cm de diamètre, en bois naturel de préférence, avec un piquet au bas.

4- Texte et logo : tout en français ou tout en arabe, brodé, imprimé ou peint, en appliquant les directives ci-dessous.

Étendard de la Compagnie

Recto :

Au milieu du tissu : le logo complet de l'Association (dimensions : 66.65 cm (L) x 50 cm (l)), comprenant le trèfle adapté aux couleurs de la Branche : **vert pantone 349**.

Verso :

a- Sur la première moitié du tissu : **le nom de la Compagnie (Compagnie + nom du groupe)**.

b- Sur la seconde moitié du tissu :

- **La devise** (à inscrire dans le même caractère du logo en français) : **Être Prête**.

- **La courbe** - élément du logo - derrière la devise, dans la couleur de la Branche : **vert pantone 349**.

- Au-dessous : **l'année de fondation de l'unité**, ainsi inscrite : **Depuis l'année** (ex : Depuis 1937).

RECTO



VERSO



Association des Guides du Liban

Être prête

Depuis

Nom du groupe

جمعية دليلات لبنان

كوني مستعدة

منذ

إسم الفوج

III- BERNADETTE, LA SAINTE PATRONNE

Sainte Bernadette (1844-1879) - Sa fête au calendrier liturgique est fixée au 18 février.

La Petite Bergère aux sabots de bois à laquelle la Vierge Marie apparut 18 fois

Fille aînée d'une famille de meuniers que l'arrivée des moulins à vapeur jettera dans une extrême pauvreté, Bernadette Soubirous est accueillie en janvier 1858 à l'Hospice de Lourdes, dirigé par les Sœurs de la Charité de Nevers, pour y apprendre à lire et à écrire afin de préparer sa première communion.

Tout en gardant ses agneaux, Bernadette construit un modeste autel sous un châtaigner avec des pierres, y place une image de la Sainte Vierge devant laquelle elle récite son chapelet.

En février 1858, alors qu'elle ramassait du bois avec deux autres petites filles, la Vierge Marie lui apparaît au creux du rocher de Massabielle, près de Lourdes. Dix-huit apparitions auront ainsi lieu entre février et juillet 1858. Chargée de transmettre le message de la Vierge Marie, et non de le faire croire, Bernadette résistera aux accusations multiples de ses contemporains.

En juillet 1866, voulant réaliser son désir de vie religieuse, elle entre chez les Sœurs de la Charité de Nevers à Saint-Gildard, Maison-Mère de la Congrégation. Elle y mène une vie humble et cachée. Bien que de plus en plus malade, elle remplit avec amour les tâches qui lui sont confiées. Elle meurt le 16 avril 1879. Elle est béatifiée le 14 juin 1925 puis canonisée le 8 décembre 1933. Son corps, retrouvé intact, repose depuis 1925 dans une châsse en verre dans la Chapelle.

Quand la Vierge choisit la voix d'une jeune

Une jeune engagée. À Bernadette, Marie donne la vocation d'être toujours prête à témoigner son message au monde entier et à répondre à l'appel de Dieu. À 14 ans, la Vierge Marie l'appellera à être sa confidente et sa messagère. *Comme Ste Bernadette, " on peut compter sur une Guide ".*

Une jeune serviable et droite. Adolescente de quatorze ans, elle est toujours gaie, docile, serviable, attentionnée envers les autres, habile, affectueuse, droite, vertueuse et d'un caractère joyeux. " À peine son âge le lui permet-elle, qu'elle n'hésite pas à entrer en service et à garder les troupeaux pour subvenir selon son pouvoir aux besoins de sa famille et venir en aide à ses parents ". Sa principale qualité est l'humour communicatif, elle est " pure et joyeuse ".

En fait, d'une volonté déterminée, Bernadette entend ne pas rester à ne rien faire et cherche à se rendre utile. Il est vrai qu'elle est plus à l'aise dans les travaux manuels mais elle aime aussi beaucoup s'occuper des autres. À son image, *" la Guide est loyale ", son devoir est " de servir les autres et d'être utile ".*

Une jeune généreuse. Bernadette sait faire preuve de générosité, elle est disponible à ce qu'on lui demande. *Toute comme elle, " la Guide est généreuse ", elle est " l'amie de tous ".*

IV- LA MÉTHODE DE TRAVAIL

La Compagnie offre à l'adolescente l'exemple d'une petite société, dans laquelle cette Guide aura la possibilité de se découvrir et de se prouver devant des filles de son âge, vivant ses mêmes préoccupations.

Elle comprendra ainsi que son vécu est similaire aux autres. Ensemble, toutes les Guides s'aventureront dans les divers domaines auxquels le travail dans la Compagnie les invite.

Une Compagnie est formée de 36 filles pouvant arriver à un maximum de 48, divisées en 4 à 6 équipes d'un minimum de 7 filles et d'un maximum de 9 chacune.

À la tête de la Compagnie se trouve une maîtrise, composée d'une cheftaine et de 2 ou 3 assistantes, se partageant le travail et les responsabilités (idéalement il faut compter 1 adulte pour chaque 12 Guides).

La Compagnie se réunit hebdomadairement pour une durée moyenne de 2 heures.

Les horaires des réunions sont fixes et ne changent pas d'une semaine à une autre.

La réunion se fait au collège ou à la paroisse du groupe (au local de l'unité s'il existe).

La préparation des divers projets de la Compagnie - notamment l'Aventure, détaillée dans ce qui suit - se fait donc pendant ces réunions. Les grands temps de la vie d'une Compagnie sont : l'Aventure, les camps et les sorties.

A- La progression dans le cadre de la Compagnie

Il y a une façon d'être à 11-14 ans ; mais plus encore, les 11-14 ans sont marquées, modelées par leur époque.

12 La période actuelle, avec ses mutations rapides, autant sociologiques que technologiques, accentue cette différence entre anciennes et nouvelles générations.

Les réseaux sociaux, sources d'informations quotidiennes n'engendrent pas souvent leur sens critique.

Comment apprendre à nos filles à discerner entre vrai et faux, imaginaire et vécu, bien et mal ?

Comment essayer de donner à ces jeunes des responsabilités à leur taille, dans lesquelles elles apprennent à agir et réagir ?

Pour répondre aux exigences de la société actuelle, il nous faut proposer une pédagogie dynamique partant des besoins des filles, en se basant sur les principes du fondateur Baden-Powell, tout en gardant une finalité qu'il revient à nous de définir.

1- Le passage à la Compagnie

Le passage à la Compagnie se fait en début d'année. Ce cérémonial est commun à tout le groupe qui se rassemble en tenue officielle, et est préparé par la maîtrise de groupe.

Le passage représente pour la fille à la fois, l'aboutissement de sa vie de Jeannette et le point de départ de toutes les aventures qu'elle vivra avec les Guides. La Jeannette ou la nouvelle Guide arrive à la Compagnie avec des compétences pré-acquises et variées ; ainsi la Compagnie doit lui donner la possibilité d'assumer des responsabilités plus importantes.

La cheftaine doit aussi prendre en considération le rôle et le parcours des Si/Sou dans la Ronde pour mieux développer leurs compétences au sein de la Compagnie.

Enfin, le passage manifeste la continuité entre la Ronde et la Compagnie dans le cadre d'une méthode complète qui accompagne la progression des filles d'une Branche à l'autre.

Pour le déroulement de ce temps, voir la partie correspondante dans la méthode de la Branche Jeannette.

2- Le lancement du thème de l'année

La nécessité du choix d'un thème de l'année revient au besoin de cibler un but pédagogique commun à toute l'Association, tout en laissant à chaque Branche le soin de l'appliquer, selon les besoins spécifiques ressentis chez les filles.

Inspiré du thème annuel par l'Association Mondiale des Guides et des Éclaireuses (AMGE) dont nous faisons partie, il est fixé par le Comité Directeur et le Bureau Central, et transmis aux cheftaines lors de l'Assemblée Générale.

Dès la reprise des réunions de la Compagnie, et après la messe d'ouverture de l'année, la maîtrise lance le thème de l'année à ses filles afin de faire ressortir les orientations proposées par l'Association, et approfondir le sens du thème.



La technique de ce lancement doit aider à motiver les Guides en orientant leur choix des activités de l'année, notamment l'Aventure.

Quelques idées : film, montage audio-visuel, grand jeu à thème (jeu de ville, jeu de piste, rallye photos, ...), sketch, chant du thème, sortie à thème, mime, dépliant, ...

À noter que le lancement du thème de l'année peut prendre entre une demi-heure et une heure et demie de temps au maximum, selon la technique utilisée. La technique devrait être explicitée par écrit et remise à la commissaire de district avant la première réunion de l'année.

3- L'Aventure

Afin d'aider nos adolescentes à développer leurs capacités, à gagner de l'autonomie, à assumer leurs responsabilités, à travailler avec autrui et à faire une différence dans leur communauté nous leur proposons l'Aventure.

L'Aventure est un cadre de vie pour la Compagnie. C'est le temps qui donnera l'opportunité aux filles de réaliser les 5 points de Baden-Powell et vivre la loi guide, c'est une expérience unique à laquelle chaque Guide a accès.

L'Aventure est un projet collectif, choisi par les Guides, organisé par la maîtrise, et réalisé par les Guides elles-mêmes. C'est un projet qu'elles vivent et célèbrent ensemble.

Afin de bâtir une Aventure qui correspond aux attentes, à la fois des Guides et de leur maîtrise, nous proposons les 7 points de repère suivants :

a- Le choix de l'Aventure

14 Cette première étape a une grande importance dans la préparation de l'Aventure. En effet, pour renforcer leur implication et leur engagement, les Guides doivent elles-mêmes faire ce choix.

La première réunion après le lancement du thème de l'année sera consacrée au choix de l'Aventure.

Un brainstorming garantira une approbation unanime pour ce projet dans lequel la participation de chacune est essentielle.

Ainsi, partant de l'orientation de la Branche, les Guides proposeront toutes les idées possibles et imaginables. Par la suite, les idées les plus intéressantes et les plus désirées seront relevées. En un second temps, la maîtrise choisira la proposition qui répond le plus aux besoins des Guides de la Compagnie.

Dès que l'Aventure est choisie et sa grille remplie, la cheftaine devrait en informer sa commissaire de district, afin d'obtenir son approbation.

À noter que dans le cadre de l'Aventure, la Compagnie peut organiser un projet à but lucratif pour aider à la réalisation des objectifs de l'Aventure. Il est fortement recommandé que l'activité lucrative soit le fruit d'un travail réalisé par les Guides elles-mêmes. La Compagnie peut faire un seul projet par an.

b- La préparation de l'Aventure

Suite au choix définitif de l'Aventure, les Guides doivent détailler ce qu'elles aimeraient réaliser dans le cadre de ce nouveau projet.

La maîtrise recueille toutes les propositions adéquates des filles afin de les insérer dans le programme en tenant compte des 5 points de BP.

L'organisation de l'Aventure est naturellement basée sur les besoins et les centres d'intérêt des filles, tout en étant reliée à l'orientation de la Branche.

c- Le lancement de l'Aventure

Ce point constitue en réalité le passage de la préparation à la réalisation ; à ce stade, toutes les idées auront été définitivement choisies et élaborées.

Le moment sera alors d'impliquer pratiquement les Guides dans un grand projet auquel elles auront chacune leur part du travail.

Il s'agit donc d'introduire toute l'Aventure : thème, mot(s) d'ordre, objectif, date du Jour J et équipes de travail.

À travers le lancement, les Guides devront voir clairement l'organisation de l'Aventure et retrouver les idées qu'elles avaient proposées. Elles devront ainsi comprendre l'objectif pédagogique de ce projet et elles devront connaître la division des équipes de travail, afin que chacune puisse s'intégrer librement à l'équipe de son choix.

La technique à adopter pour le lancement devra être attirante et créative pour motiver les filles, tout en les intéressant au contenu de l'Aventure. L'idée s'inspirera naturellement du thème de l'Aventure elle-même.

La durée du lancement peut varier entre une demi-heure et une heure et demie, dépendamment de la technique choisie.

Quelques exemples : film vidéo, texte de l'Évangile, jeu, sortie à un lieu aidant au lancement de l'Aventure, ...

d- La programmation de l'Aventure

La programmation est absolument indispensable pour la bonne marche de tout projet. En donnant à chaque tâche une échéance, la maîtrise pourra plus facilement repérer les équipes qui ont des difficultés à suivre le rythme pour les aider et les motiver.

Si chaque équipe connaît clairement ses responsabilités dès le début, toutes les Guides seront sérieusement engagées et à la fois motivées, et l'Aventure se déroulera dans les bonnes conditions.

La programmation comprendra les détails de chaque réunion :

- Date et lieu.
- Activités et la durée prévue de chacune.
- Travail détaillé de chaque équipe.
- Résultat attendu de la réunion.
- Matériel à prévoir.
- Temps pour la progression personnelle des Guides (ex : signature des épreuves de la carte d'exploration).

Le programme de l'Aventure devrait être détaillé sur la fiche " GRILLE DE L'AVENTURE " (communiquée par la Branche en début d'année) et remis à la commissaire de district selon les délais convenus.

e- Le tableau de l'Aventure

Le tableau de l'Aventure définit où, quand, comment et avec qui se déroulera l'Aventure, quelles seront les missions des équipes, le rôle de chaque Guide dans cette mission et le rôle de la maîtrise.

Il contient :

- 16** - Le thème de l'Aventure.
- Le(s) mot(s) d'ordre, l'(es) article(s) de la loi, le(s) point(s) de BP ou le(s) principe(s) à vivre durant l'Aventure.
- Les détails du déroulement des réunions de l'Aventure.
- Les responsabilités des équipes, des Guides, de la maîtrise (noms, fonctions et rôles).
- La date du Jour J et son déroulement.
- La date et le déroulement de l'évaluation de l'Aventure.



Il est introduit à la première réunion de Compagnie, qui suit celle du choix de l'Aventure, et pourra servir aussi de cadre au lancement de l'Aventure.

C'est pourquoi il faut un nouveau tableau à chaque nouvelle Aventure, qui aura toujours une forme adaptée au thème de l'Aventure choisie.

Il est réalisé par la maîtrise ou l'équipe de relais, selon des techniques variées (carton, jute, briques, ...). Son modèle peut être sous forme de panneau, comme il peut être tridimensionnel sous forme de maquette. Il doit être attirant, et surtout bien exécuté et placé dans un endroit visible.

Le tableau de l'Aventure permet à la cheftaine de faire le point avec les équipes au cours de l'Aventure. Il permet donc de voir si l'Aventure est bien prise en charge par les Guides, s'il n'y a pas de retard et si chacune assume bien ses responsabilités.

Le tableau de l'Aventure est le meilleur moyen pour motiver les Guides. S'il est bien réalisé, elles auront envie de le consulter, elles y verront clairement la participation de chacune, et elles travailleront avec encore plus d'enthousiasme.

Le tableau de l'Aventure sert à responsabiliser les équipes de travail parce qu'il contient des dates et des échéances qu'il faut respecter, des fonctions et des rôles qu'il faut accomplir, ...

f- Le Jour J

Après des mois et plusieurs réunions de travail, vient pour les Guides le moment de célébrer avec ceux qu'elles aiment : parents, amis, membres du groupe, anciennes, ... ce grand projet qu'a été leur Aventure.

Elles ont investi beaucoup de temps pour la réaliser, et c'est le Jour J qui leur permettra de prouver à leur entourage ce dont elles sont réellement capables et ce qu'elles faisaient pendant toutes ces réunions de travail.

C'est l'aboutissement et la récompense de tous leurs efforts.

Le programme du Jour J est évidemment bien élaboré dès le début de l'Aventure.

Tous les détails sont clairement étudiés pour que chaque Guide ait son rôle bien défini lors du Jour J.



g- L'évaluation de l'Aventure

Elle doit avoir lieu à la fin de l'Aventure afin de permettre à chaque Guide de mesurer les résultats positifs et négatifs du travail effectué.

La maîtrise pourra en tirer des conclusions qui l'aideront à améliorer le choix, l'organisation et même le déroulement de l'Aventure suivante.

Cette évaluation permet un échange d'avis, d'opinions et d'impressions sur les différentes étapes de l'Aventure (choix de l'Aventure, planification, réunions, Jour J, esprit des Guides, ...). Ainsi, l'évaluation aide à dégager les besoins des Guides et à améliorer la qualité du travail dans la Compagnie.

Grâce aux conclusions déduites, la maîtrise notera les besoins de la Compagnie, ses points forts, ses points faibles ainsi que la progression de chaque Guide.

La technique d'évaluation devrait être originale et soigneusement choisie afin de permettre à chaque Guide de donner son avis sur tous les points travaillés au cours du projet.

Elle doit être également en rapport avec le thème et permettre aux Guides de passer en revue tout le côté organisationnel de l'Aventure : charges, responsabilités, ...

Le document de l'évaluation de l'Aventure (communiqué par la Branche en début d'année) doit être rempli par la cheftaine, suite à l'évaluation avec les Guides et remise à la commissaire de district lors de la réunion concernant cette évaluation.

4- Les activités annuelles

Lors des activités annuelles, les Guides sortent de leur cadre de vie pour suivre un programme soigneusement préparé pour elles, exigeant d'elles des responsabilités à accomplir, et donnant à chacune un rôle et des fonctions précises.

Ces activités aident énormément au bon fonctionnement de l'unité. C'est durant ces moments que se créent les souvenirs et l'esprit de la Compagnie.

La nature et le camp offrent à la fille de 11 à 14 ans un climat et des rythmes non seulement propices, mais indispensables à son épanouissement.

a- La sortie

C'est une activité d'un jour, à thème : exploration, découverte, spirituel, sportif, ...

Elle peut entrecouper une Aventure soit pour motiver les Guides prises dans les préparations, soit pour répondre à un besoin spécifique ressenti chez elles.

Le nombre annuel des sorties de la Compagnie varie librement en fonction des occasions et des besoins spécifiques de chaque Compagnie.

b- Le camp

Le camp constitue la partie favorite du programme guide puisqu'il allie plusieurs points essentiels ; en effet nous campons pour l'aventure, les accomplissements, l'amitié partagée, l'environnement et la joie.

Le camp doit avoir un thème et des objectifs précis, répondant aux besoins des Guides, aux 5 points de BP, à la loi guide et pouvant s'inspirer du thème de l'année.

Tout camp est annoncé aux Guides et aux parents au minimum deux semaines à l'avance (date et heure, emplacement, but, nombre de jours) et ce par une circulaire claire et précise signée par la cheftaine d'unité.

Le programme du camp doit être varié, intéressant et pédagogique.

La Compagnie vit en moyenne 3 camps par année : le camp de Noël, le camp de Pâques et le camp d'été.

Le camp de Pâques peut être sous tente, alors que le camp d'été est obligatoirement sous tente (si le niveau de la cheftaine le permet).

La durée d'un camp peut être de 3 jours/2 nuits pour les camps de Noël et de Pâques, entre 6 et 11 nuits pour le camp d'été. Ces durées sont sujettes aux directives de l'Association qui peuvent varier en fonction des circonstances. Ces directives sont communiquées annuellement à la cheftaine de groupe.

“ Au camp, les Guides s'installent elles-mêmes en construisant des installations en pierre, en bois en mettant en œuvre les techniques de froissartage et leur esprit de débrouillardise ” (BP).

Étant l'activité majeure de la Branche Guide et le couronnement de toutes les activités de l'année, c'est au camp d'été que la vie guide et le système des équipes trouvent leur plein accomplissement.

Un camp, ce n'est pas qu'une tente. Pour passer plus d'une semaine dans la nature il vaut mieux être bien installé. Pour s'installer, la nature offre des dizaines de moyens et d'options.

Tout est bon à utiliser pour avoir les installations les plus pratiques et les plus confortables.



L'installation au camp aide à adapter le lieu pour le transformer en un espace d'harmonie, de paix et de joie de vivre. Elle offre le plaisir de jouer le jeu guide à la manière de l'enseignement de notre fondateur, Baden-Powell. S'installer constitue aussi de nouveaux défis à relever et la fierté d'accomplir de belles et grandes choses avec des pierres, de la ficelle et du bois, les Guides transforment la forêt qui les accueille en un “ chez-soi ” pratique, chaleureux et agréable.

20 Chaque équipe prépare à l'avance un plan et/ou une maquette de l'installation de son propre coin, puis le réalise au camp : porte d'entrée du coin de l'équipe, coin cuisine (intendance, table à manger, vaisselier, foyer, four), abri à matériel, porte-habits, porte-souliers et feuillées.

Et toute la Compagnie participe à la réalisation du mât, de l'autel et de la porte d'entrée de l'emplacement.

L'avant dernier jour du camp d'été est d'une importance majeure pour la Compagnie. Les parents, préalablement invités, viennent assister au feu de camp préparé par les Guides.

Durant ce moment, la Compagnie présente aux parents, aux amis et au groupe une veillée animée, à thème significatif et original. Cette veillée met en valeur les principaux moments et temps forts vécus au cours du camp.

Tout programme de camp ou de sortie est préparé à l'avance par la cheftaine et présenté en détail à la commissaire de district, avec la fiche de sortie, dans les délais de temps convenus.

5- L'organisation des documents de la Compagnie (les archives)

“ On entend par archives, l'ensemble des documents hors d'usage courant, mais classés et conservés pour une consultation éventuelle ”.

Les archives se présentent essentiellement sous forme d'écrits, de photographies, de bandes filmées ou sonores, elles se constituent sous format papier ou sous format numérique.

21

N.B. : La Guide prend soin de la nature et de l'environnement qui l'entoure, pour cela la cheftaine doit favoriser l'utilisation de l'archive sous format numérique (hard disk, Google Drive, ...) et diminuer le plus possible tout format en papier.

Les archives de la Compagnie consistent en :

- Rubriques, divisées par sujet.
- Le cahier de la cheftaine (en vente à la boutique de l'AGDL).
- Les fiches directives, les méthodes des Branches, les fiches techniques distribuées lors des temps de formation et tout document officiel provenant de l'Association.
- Le livre de la Compagnie qui est fait pour rappeler les temps forts et heureux de la vie de l'unité. Son objectif est que l'on puisse, après quelques années, retracer le vécu de la Compagnie en le lisant. C'est notamment le moyen de garder les bons moments en souvenir.

Les différentes rubriques sont :

- La Compagnie :
 - Noms des membres de la maîtrise
 - Noms des Guides
 - Noms des équipes
 - Noms de l'aumônier ou de la sœur accompagnatrice
 - Fiches de santé

- L'Aventure :
 - Grilles des Aventures
 - Fiches d'évaluation des Aventures

- Les promesses :
 - Les idées des exploits
 - Programmes des veillées de prière
 - Dates des promesses et noms des Guides
 - Équipe relais et badges

- Les programmes des temps forts :
 - Camps d'équipe, de Compagnie ou de groupe
 - Journées d'équipe, de Compagnie, de district ou de groupe
 - Fiches de sortie

- Les correspondances de la Compagnie, tels que circulaires et cartes d'invitation :
 - Aux Guides
 - Aux parents
 - Au groupe
 - À la paroisse ou à l'école

- Les messages à la Compagnie :
 - Du Central : éphémérides, organigramme de l'Association, orientations du thème de l'année
 - Du groupe : cartes de vœux, ...

- Chaque rubrique est divisée par année.
- Les archives sont tenues par un membre de la maîtrise.
- Les archives appartiennent à la Compagnie. La cheftaine sortante les transmet à la nouvelle cheftaine.

B- La progression dans le cadre de l'équipe



La vie en équipe est un appel à vivre la solidarité, à prendre des responsabilités et à faire des choix. L'équipe offre à la Guide un cadre de vie, répondant à son besoin de sécurité et d'expression.

L'équipe est un lieu idéal d'apprentissage de la vie en communauté. Chacune y a sa part pour la réussite de l'ensemble.

C'est au sein de ce petit groupe que la Guide pourra vraiment sentir que l'on a besoin d'elle, que l'on compte sur elle. C'est là qu'elle trouvera les motivations pour acquérir de nouvelles compétences à mettre au service de tous.

Au sein de l'équipe, chacune apprend à accepter l'avis d'autrui et à exprimer le sien. Chacune découvre petit à petit les règles de la vie sociale, apprend à les reconnaître et à les adapter, et non à les recevoir de façon systématique.

Une Compagnie est formée de 4 à 6 équipes, contenant chacune un minimum de 7 filles et d'un maximum de 9, dont 2 responsables : la CE (cheftaine d'équipe) et la SE (sous-cheftaine d'équipe).

Il vaut mieux qu'une équipe garde son nom et son identité dans la Compagnie, se bâtissant ainsi un historique riche de souvenirs et de traditions.

1- La définition de l'équipe

a- Le nom de l'équipe

Pour une nouvelle équipe, tout est neuf ; il n'y a pas de passé, il faut tout créer. Tout d'abord, le nom de l'équipe est choisi par les CE/SE avec l'aide des membres de l'équipe, en consultation avec la maîtrise. C'est en général un nom d'animal choisi pour sa façon de vivre, ses qualités, ses caractéristiques et non seulement pour son apparence extérieure ; cela nécessite donc de le connaître en faisant des recherches sur sa manière de vivre.

Par exemple : un écureuil est vif, intelligent, actif, grimpeur, agile, il aime jouer, il est observateur. Un cerf est fier et courageux ; son ouïe fine et sa vue perçante font de lui un bon observateur. Les équipières d'une même équipe sont appelées à vivre et à appliquer l'adjectif choisi pour l'animal qui les représentent.

Une fois le nom choisi, il faut trouver les couleurs de l'équipe qui correspondent à l'animal et représenteront l'équipe.

Voici quelques exemples de noms, de couleurs et d'adjectifs qui peuvent vous aider dans votre choix. Vous pouvez choisir un animal qui ne figure pas dans la liste à condition qu'il soit porteur de qualités.

Il est préférable qu'au sein d'une même Compagnie les animaux choisis soient de différentes familles pour favoriser la diversité.

N.B : Les options de couleurs sont tirées du tableau des couleurs des fanions de BP et du scoutisme mondial.

La première couleur donnée est celle de l'intérieur du fanion tandis que la deuxième est la couleur de la bordure.

Famille des bovidés	Couleurs du fanion
Bison	Brun foncé et violet ou ocre et brun rouge
Caribou	Vert et grenat ou noir et brun
Cerf	Violet et noir ou brun rouge et blanc
Chamois	Orange et violet ou brun rouge et bleu ciel
Gazelle	Gris foncé et violet ou orange et blanc
Impala	Violet et blanc ou vert clair et orange
Péléa	Bleu foncé et blanc

Famille des canidés	Couleurs du fanion
Chacal	Gris et noir
Corsac	Orange et turquoise
Coyote	Rouge et noir
Fennec	Bleu roi et bleu clair ou marron et noir
Loup	Jaune et noir ou noir et rouge
Renard	Jaune et vert ou brun rouge et noir

Famille des équidés	Couleurs du fanion
Camargue	Noir et blanc
Cheval	Noir et blanc
Jument	Noir et blanc
Mustang	Vert et gris clair
Poulain	Brun foncé et grenat
Zèbre	Blanc et bleu clair ou jaune et gris

Famille des marins	Couleurs du fanion
Béluga	Blanc et gris clair
Dauphin	Blanc et gris foncé ou noir et vert foncé
Épaulard	Gris foncé et grenat
Marsouin	Noir et jaune ou rose et noir
Orque	Brun clair et blanc
Otarie	Rose et orange ou noir et bleu ciel
Phoque	Rouge et noir ou bleu foncé et jaune

Famille des félins	Couleurs du fanion
Cougar	Brun foncé et brun clair
Guépard	Brun clair et noir
Irbis	Orange et gris clair
Jaguar	Gris foncé et noir ou orange et violet
Léopard	Orange et vert ou orange et gris
Lion	Jaune et rouge ou rouge et jaune
Lionceau	Jaune et orange
Lionne	Jaune et rouge
Lynx	Rouge et orange ou jaune et noir
Ocelot	Jaune et brun clair ou noir et rose
Panthère	Jaune ou jaune et orange
Puma	Bleu roi et gris foncé ou gris et violet
Serval	Bleu clair et violet ou bleu ciel et gris
Tigre	Violet ou noir et orange

Famille des rongeurs / mustélidés	Couleurs du fanion
Castor	Bleu et jaune ou bleu clair et noir
Écureuil	Violet et bleu roi ou brun rouge et gris
Furet	Brun foncé et gris foncé ou rose et brun rouge
Grison	Gris clair et blanc
Loutre	Brun et blanc ou blanc et brun rouge
Mulot	Gris clair et vert
Tamias	Noir et rouge ou brun et jaune

Famille des animaux volants	Couleurs du fanion
Abeille	Vert et jaune ou gris et jaune
Aigle	Vert et noir ou vert foncé et noir
Albatros	Blanc et jaune ou blanc et orange
Alouette	Brun foncé et bleu roi ou bleu ciel et brun roux
Aquila	Gris foncé et noir
Cigogne	Bleu et blanc ou blanc et rouge
Colibri	Noir et vert ou vert foncé et marron
Cygne	Blanc et rose ou rouge et blanc
Faucon	Gris et rose ou gris et rouge
Flamant	Blanc et rose
Goéland	Blanc et noir ou blanc et vert foncé
Hirondelle	Bleu foncé ou bleu foncé et blanc
Martinet	Bleu clair et bleu foncé ou vert foncé et rose
Moineau	Vert et gris foncé ou brun rouge et rose
Mouette	Rouge et bleu roi ou blanc et bleu foncé
Paon	Vert et blanc ou vert foncé et brun
Pingouin	Noir et orange ou rose et vert clair
Pinson	Violet et vert ou ocre et vert clair
Toucan	Bleu clair et rouge ou jaune et vert clair

Famille des autres mammifères	Couleurs du fanion
Éléphas	Pourpre et blanc ou ocre et blanc
Grizzly	Rose et gris foncé ou vert clair et rose
Koala	Rose et violet ou orange et bleu foncé
Lièvre	Orange et brun foncé ou marron et orange
Marmouset	Rose et gris foncé
Ouistiti	Rose et bleu foncé
Ourson	Brun et noir ou ocre et noir
Panda	Violet et rose ou bleu ciel et vert clair
Wallaby	Gris clair et bleu roi ou violet et vert clair

Quelques exemples d'adjectifs :

Acharné	Débrouillard	Loyal
Actif	Décidé	Persévérant
Adhérent	Dévoué	Pétulant
Adroit	Diligent	Radieux
Affable	Dynamique	Réfléchi
Agile	Endurant	Résolu
Allègre	Exalté	Rusé
Ambitieux	Féroce	Sage
Appliqué	Fidèle	Tenace
Ardent	Futé	Travailleur
Attentif	Gai	Vaillant
Audacieux	Gracieux	Veilleur
Bienveillant	Habile	Vif
Compétent	Hardi	Vigilant
Cordial	Intrépide	Vigoureux
Courageux	Jovial	Zélé
	Laborieux	

b- Le cri de l'équipe

Toute équipe a une devise (un cri). Elle traduit une aspiration commune, une qualité à acquérir, une façon d'agir ou une manière d'être qui la caractérise. La devise aide l'équipe à réaliser son idéal, c'est un effort commun pour atteindre cet objectif. Une devise se lance pour présenter l'équipe, la rassembler, elle doit être brève et sonner clair. Le cri est tout simplement le nom de l'animal et son adjectif, par exemple : Écureuil Agile, Dauphin Fidèle...

c- Le fanion de l'équipe

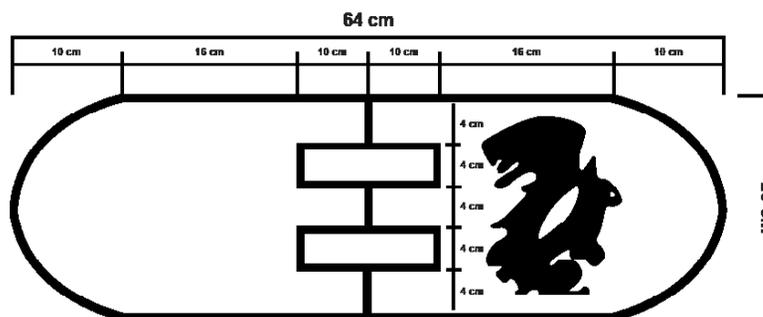
Le fanion est l'emblème de l'équipe, il traduit son identité, son parcours, son histoire, ... Sur une de ses faces, il porte la silhouette de l'animal emblème ; sur l'autre la devise (le cri). Le long du bâton, on fixe les scalps (flots) gagnés au cours des camps, des activités, ... La cheftaine d'équipe est responsable du fanion, c'est elle qui le porte, elle peut le confier à sa sous-cheftaine d'équipe ou à une Guide : c'est un honneur. Il a sa place au local, il ne doit jamais traîner par terre, il est toujours propre.

Comment faire un fanion ?

- Il est fait en tissu épais.
- Il mesure 64 x 20 cm y compris 3 cm de bordure, et sa pointe doit être en ogive.
- Il porte sur une face le dessin de la silhouette de l'animal et sur l'autre face la devise (le cri) ; tous deux de même couleur que la bordure.
- Découper le tissu selon le patron ci-dessous.
- Couper la silhouette de l'animal ; il peut être fixé soit par une couture à la machine ou à la main.
- Les lettres peuvent être dessinées, brodées ou découpées et cousues.
- Rabattre les deux faces, les coudre.
- Le fanion est fixé à un bâton de 1,50 m ; il peut être décoré avec une ficelle, avoir une poignée ou une courroie.

28

- Il est interdit d'accrocher sur le fanion des peluches et des jouets.



d- Les fonctions de l'équipe

Le succès d'une équipe repose essentiellement sur le sens de responsabilité chez chacun de ses membres. Les CE/SE (cheftaine d'équipe ; sous-cheftaine d'équipe) seules ne peuvent tout faire, chaque Guide doit y assumer sa part de responsabilité.

Voici quelques tâches qui peuvent être réparties selon les affinités et les talents de chacune ; elles ne demandent pas de compétences spéciales, mais seulement de l'ordre, de la précision et du bon sens.



- L'intendante

L'intendante et gérante du matériel est responsable du matériel d'équipe (de cuisine : bidons, marmites..., de jeu, d'atelier, de camp, de bricolage).

Elle s'occupe des menus durant les camps et les sorties d'équipe. C'est elle qui achète la nourriture et en prévoit les quantités. Aussi, elle partage avec son équipe des informations sur comment développer des habitudes alimentaires saines.

Elle s'assure également que le matériel rangé au local est nettoyé, en ordre, renouvelé et complet ; elle tient un inventaire et le met à jour.

- La secrétaire

Quand la CE a un message à transmettre comme par exemple la date d'une réunion d'équipe, la secrétaire assure la transmission du message. Elle s'occupe aussi du cahier d'équipe qui regroupe les temps forts de l'équipe : réunions, camps, exploits, Boums, anniversaires des Guides, ... Elle relève la présence, l'absence des équipières et se charge aussi des archives.

- **La trésorière**

Pour fonctionner aisément, l'équipe dispose d'un budget (petite caisse d'équipe). La trésorière en est responsable. Elle gère le taux de la cotisation d'équipe et tient un carnet de comptes qui est mis à la disposition de toutes les Guides de l'équipe.

- **La secouriste**

Au cours des sorties, des camps et même au local, il arrive qu'une Guide se blesse, ait un mal de tête ou autres ; la secouriste de l'équipe tient la trousse de secours, la renouvelle et sait s'en servir. Il est préférable que la Guide soit de deuxième année et plus, ayant suivi une session de secourisme.

- **L'animatrice**

Elle a toujours des chansons et bans en tête, elle a des exercices de sport de 5 min pour animer l'équipe et la laisser en action.

Elle est aussi décoratrice, elle décore le coin d'équipe, c'est une artiste, experte en peinture, dessin, bricolage, sculpture, ... Elle s'occupe aussi des décorations pour les temps forts de l'équipe : Boums, anniversaires, ...

- **La photographe**

Elle est responsable des photos et des albums de l'équipe, son appareil photo l'accompagne toujours lors des temps forts de la Compagnie.

- **L'innovatrice**

Elle est au courant des nouveautés dans les domaines de l'environnement, de la technologie, des nouvelles inventions, ... et partage toutes les informations de façon continue avec son équipe.

30 Il est souhaitable que les charges soient tournantes d'une année à l'autre. Au local, un tableau de charges rappelle à chacune ce dont elle est responsable. D'autres charges peuvent être créées selon les besoins.

e- La CE et la SE (cheftaine d'équipe ; sous-cheftaine d'équipe)

La CE est une personne sur qui on peut compter, elle est responsable et a conscience de son rôle dans la Compagnie.

Le portrait de la CE

• Ses qualités personnelles

- Elle a 13 ans et plus.
- Elle est généralement une des anciennes de la Compagnie.
- Elle respecte la loi guide.
- Elle possède davantage de compétences que ses équipières, vu son expérience guide et son âge.
- Elle manifeste un grand désir de progression (travail dans la carte d'exploration, équipe de relais, badges de spécialisation, ...).
- Elle est capable de prendre des décisions.
- Elle fait elle-même ce qu'elle demande à ses équipières (elle donne le bon exemple).
- Elle entraîne les autres dans toutes les activités de l'unité.
- Elle est capable d'animer une rencontre d'équipe (réunion, boum, sortie, ...).

• Ses relations avec la maîtrise

- Elle a des contacts réguliers avec la maîtrise (conseil des chefs).
- Elle aide la maîtrise afin que celle-ci connaisse mieux chacune de ses équipières.
- Elle fournit de nouvelles idées à la maîtrise en vue d'un plus grand dynamisme à l'intérieur de l'unité : elle est un membre actif.
- Elle participe aux décisions de la maîtrise quand elle est sollicitée.
- Elle est présente à tous les camps de formation et aux conseils des chefs.
- Elle est le porte-parole de la maîtrise auprès des membres de son équipe.
- Elle transmet à la maîtrise les désirs ou les avis de son équipe.
- Elle discute les programmes de son équipe avec la maîtrise (réunions, sorties, camps d'équipe, ...).
- Elle évalue le travail de son équipe avec la maîtrise.

• Ses relations avec ses équipières

- En cas d'absence de la maîtrise, elle est une référence pour ses équipières.
- Elle est responsable de son équipe et reconnaît ses limites de CE.
- Elle pousse ses équipières à progresser selon la méthode de la Branche (exploit, Toututile, promesse, carte d'exploration, badges, ...).
- Elle écoute ses équipières et met ses compétences à leur service.
- Elle agit de manière à faire respecter l'esprit d'équipe et les lois de l'unité.
- Elle veille sur chacune de ses équipières durant toutes les activités de l'unité.
- Elle répartit les tâches de manière à valoriser chaque fille (SE, secrétaire, trésorière, secouriste, ...).



• Relations CE/SE

- La CE collabore avec une adjointe qui est la SE pour le bon fonctionnement de l'équipe.
- La CE et la SE se respectent mutuellement.
- La CE prépare avec sa SE les temps de travail de leur équipe (réunions, sorties, camps d'équipe, ...), elles se partagent les avis.
- La CE et la SE se partagent les responsabilités dans l'équipe.
- La CE veille à la progression de sa SE, elle la prépare à prendre la relève.
- La SE veille à ne pas empiéter sur le rôle et les attributions de la CE.
- La SE est responsable de l'équipe en l'absence de sa CE.
- La SE travaille pour acquérir les qualités d'une bonne CE.

Le calendrier de la formation et des responsabilités des CE/SE

OCTOBRE - DÉCEMBRE

• Responsabilités

- Préparer l'entrée en équipe par les CE et SE.
- Former les Guides entrées nouvellement à l'équipe aux fondements du guidisme : tenue, prière, 10 articles de la loi, 5 points de BP, principes, Toututile, rassemblement, fanion, cri, promesse, ...
- Diviser les charges de l'équipe.

• Formation des CE/SE

- Quels sont le rôle et le portrait des CE/SE.
- Comment organiser une réunion d'équipe.
- Comment organiser une journée ou un camp d'équipe.
- Comment gérer un budget.

JANVIER - AVRIL

• Responsabilités

- Encourager les exploits des nouvelles équipières, préparer les veillées de prières et les promesses.
- Encourager le travail sur la carte d'exploration.
- Travailler les Boums d'équipe.
- Encourager les équipières à améliorer le Toututile.
- Prendre des responsabilités durant l'Aventure.

• Formation des CE/SE

- Formation en communication et gestion des conflits.

MAI - JUIN

• Responsabilités

- Continuer à encourager les exploits des nouvelles équipières, préparer les veillées de prières et les promesses.
- Continuer à encourager le travail sur la carte d'exploration.
- Continuer à encourager les équipières à améliorer le Toututile.
- Approfondir la formation technique des équipières au niveau installation pour les préparer à la vie en nature.

• Formation des CE/SE

- Formation technique (secourisme, installation, cuisine, ...).

33

N.B :

- Ce calendrier sert de référence ou lignes de conduite, mais il est évident que la formation des CE/SE se prépare selon les besoins propres à chaque Compagnie.
- Encore une fois, selon les besoins des Guides, la maîtrise organise pour la formation des CE/SE des week-ends, journées ou sorties.

2- 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.

C'est une présentation qui doit faciliter aux nouvelles leur choix, en leur présentant les caractéristiques et l'ambiance de l'équipe.

Ainsi, les nouvelles Guides apprennent quelque chose de nouveau (une nouvelle technique, des informations intéressantes, ...) grâce à l'entrée en équipe.

Il est préférable d'avoir un fil conducteur entre toutes les entrées en équipe (une histoire, un même style). L'équipe peut confectionner avant ou pendant les entrées en équipe un petit souvenir aux nouvelles.

N.B : À la messe d'ouverture du groupe, au cas où les nouvelles équipes ne sont pas encore formées, la cheftaine se contente de nommer les CE/SE (et 3ème des équipes), et place les équipières momentanément pour le rassemblement, en attendant l'entrée en équipe.

3- La réunion d'équipe

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

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.

La CE est responsable de l'organisation interne de l'équipe (cahier des comptes, compte-rendu des réunions, matériel, ...) et surtout d'aider les équipières à travailler leur Toututile et leur carte d'exploration.

La réunion d'équipe peut se présenter sous différentes formes, mais elle est obligatoirement préparée à l'avance par les CE/SE et validée par la maîtrise.

Elle peut être une session, un jeu, un atelier de cuisine, un sport, ...

Les exploits des nouvelles Guides sont réalisés pendant la réunion d'équipe (pour plus de détails, voir la partie " Exploit " dans la section " Progression personnelle ").

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.

4- La Boum d'équipe

La Boum d'équipe est un projet de courte durée, non lucratif, choisi, travaillé et présenté par tous les membres de l'équipe à une autre équipe ou à toute la Compagnie.

Cette activité doit être proposée aux Guides d'une façon assez dynamique et motivante, afin de les pousser à y participer activement lors de la présentation au cas où cela serait nécessaire.

34 Il revient à l'équipe de prévoir et rassembler tout le matériel nécessaire.

La Boum d'équipe aide à forger l'identité de l'équipe et à la distinguer des autres. Elle permet à l'équipe de se découvrir en tant que groupe de travail.

Elle améliore les relations entre les filles à l'intérieur de l'équipe, tout en privilégiant le contact de l'équipe avec la Compagnie.

À travers la Boum, on découvre réellement les filles, leurs goûts, leurs préférences, leur méthode de travail et leur style propre.

La maîtrise peut intégrer la Boum dans le programme de l'Aventure, au cas où ceci aiderait dans sa réalisation ou, du moins, dans son perfectionnement.

Quelques idées de Boums :

- Préparation d'un repas spécial.
- Apprentissage d'un nouveau jeu, d'un chant, d'une danse, d'une technique manuelle, ...
- Présentation d'une actualité (information, culture générale, ...).
- Concert.



5- Le camp d'équipe

Une fois par an, les CE/SE préparent un camp d'équipe.

Ce camp permet à l'équipe de se sentir responsable, vivre des aventures, découvrir les compétences de chacune, renforcer les liens, dépasser les problèmes et faire naître des amitiés.

La CE et la SE préparent le programme qui doit être présenté à la maîtrise deux semaines à l'avance, par écrit, avec tous les détails : date, lieu, activités, menu, thème, tableau, division des charges, ...

Le programme du camp est nécessairement basé sur les 5 points de BP et doit avoir un but pédagogique.

- Le lieu d'un camp d'équipe doit être choisi selon des normes de sécurité, très bien connu et approuvé par la cheftaine.
- Le programme ne doit pas dépasser les 48 heures (2 jours/1 nuit).
- La maîtrise doit assurer des visites permanentes au camp (ces visites ne signifient pas qu'elles doivent gérer le déroulement du camp mais elles doivent s'assurer du bon déroulement et intervenir si nécessaire pour soutenir la CE).
- 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 ou week-ends de la Compagnie (le camp de Noël ou le camp de Pâques ne peuvent pas être remplacés par un camp d'équipe).

C- La progression personnelle de la Guide

“ L'enfant est artisan de son propre développement ” comme disait Baden-Powell. C'est ce qui différencie notre mouvement de toute autre activité. Ainsi, chacune de nos Guides doit pouvoir avancer suivant son propre rythme.

Les différentes étapes du travail individuel de la Guide répondent à son dynamisme, à son besoin de se prouver, d'assumer des responsabilités et d'exploiter toutes les compétences qu'elle découvrira en elle.

1- Le Toututile

Le Toututile est un classeur dans lequel la Guide rassemble tout ce qu'elle apprend durant les différents ateliers et sessions organisés en équipe ou en Compagnie, et qui pourrait lui servir dans sa progression et enrichir sa connaissance.

La Guide y conserve des fiches techniques, des idées originales, créatives et des astuces pratiques.

Dès son accueil dans la Compagnie, la cheftaine ou les CE/SE initient la nouvelle Guide à l'importance du Toututile.

Les anciennes de la Compagnie peuvent aussi l'encourager à le travailler.

Outre les fiches techniques des ateliers, la Guide peut enrichir son Toututile grâce à des recherches personnelles qu'elle pourra partager avec son équipe ou sa Compagnie et ainsi se rendre utile au groupe.

36

Comme son nom l'indique, le Toututile doit regrouper des rubriques concernant tous les domaines de la vie de la Guide à la Compagnie.



En pratique, le Toututile est un classeur avec une couverture personnalisée et unique ; et 12 intercalaires pour chaque rubrique.

Les 12 rubriques permettront plus tard à la Guide d'avancer plus rapidement dans sa carte d'exploration parce qu'elles suivent la même subdivision que les badges de spécialisation.

Voici la liste des rubriques et ce que l'on devrait y trouver :

Ma Vie Guide : mon équipe, ma Compagnie, ma progression personnelle (date d'entrée à la Compagnie, date et description de mon exploit, ma promesse, ma carte d'exploration, ...).

Les fondamentaux du guidisme : la prière, la loi, les principes, la devise, l'historique du guidisme, la vie de Baden-Powell, le chant de la promesse, mon association, le lever et baisser des couleurs, le cantique des patrouilles, ...

Spirituel : session spirituelle, bénédicités, livrets de messe, paroles de chants religieux, intentions de messe, techniques pour des veillées de prières, textes de l'Évangile ou de réflexion, ...

37

Bonne Citoyenne : connaissance de mon pays (géographie, histoire, ...), parole de l'hymne national libanais, endroits intéressants à visiter, code de la route, traditions des régions, folklore et culture libanais, ...

Nature : orientation, lecture d'une carte, connaissance de la faune et de la flore libanaises, règles de la marche et de la randonnée, problèmes de l'environnement (pollution de l'eau et de la terre), session astronomie, ...

Animation : idées de veillées, chants, danses, bans, techniques d'expression, d'éclairage, courbe de la veillée, ...

Créativité : techniques de travaux manuels, techniques artisanales, ...

Jeu : codes secrets, signes de piste, grands jeux, jeux d'équipe, jeux d'extérieur, jeux sportifs, jeux pour les temps de repos, ...

Technologie : nouvelles inventions, internet, culture générale autour de la technologie, ...

International : découverte du guidisme dans d'autres pays, chant mondial, AMGE, centres mondiaux, Thinking Day, découverte d'autres pays, langues, coutumes et costumes, ...

Secourisme : premiers soins, contenu d'une trousse de secours, contacts d'urgence, session secourisme, ...

Campisme : techniques et idées d'installations, nœuds et brelages, feux, astuces de camp, ...

Cuisine : repas trappeurs, recettes réalisables au camp, idées de cuisine originales, ...

Le Toututile est un guide pratique ; quand la Guide manque d'idée ou a besoin d'une information, elle doit y trouver ce dont elle a besoin.

Plus la Guide a l'occasion de l'utiliser, plus elle aura envie de continuer à l'enrichir tout au long de sa vie à la Compagnie.

2- La promesse

À 11 ans, les Guides ont envie d'agir, de prouver qu'elles sont capables de choisir. Elles sont fières de faire leur promesse.

Elles ont envie d'être prises au sérieux par les adultes, d'où la présence de leurs parents à la cérémonie.

Elles manifestent leur désir d'appartenir à un groupe, et surtout à une communauté mondiale : " Maintenant je suis Guide ".

Elles réalisent que la promesse les aidera à mieux comprendre Dieu. Elles sont prêtes à tout faire pour que leur promesse se passe dans la joie et que ce temps soit vraiment la grande fête.

La promesse est un point de départ.

Pour toutes ces raisons, il est souhaitable que les Guides aient vécu un camp et une Aventure avant de commencer à préparer leur promesse.

Différentes étapes se présentent aux Guides : la demande d'exploit, l'exploit, la veillée de prière et la cérémonie de la promesse.

a- L'exploit

38 L'exploit est une activité d'apprentissage que la nouvelle prépare et présente à son équipe. C'est sa première contribution à la vie de l'équipe qui la prépare à faire sa promesse.

La nouvelle Guide arrive à la Compagnie avec des compétences pré-acquises et variées.

L'exploit est le moment pour la nouvelle Guide de prendre sa place dans l'équipe et de prouver à elle-même et aux autres ce dont elle est capable.

C'est pourquoi il faut lui proposer de choisir l'exploit qu'elle désire réaliser en insistant sur la qualité de la préparation.



La Guide propose l'exploit en premier lieu à la cheftaine ; c'est **la demande d'exploit**.

C'est l'occasion d'établir un lien plus étroit entre la nouvelle Guide et sa cheftaine. Cette dernière doit savoir saisir l'occasion pour mieux connaître la Guide, l'aider à réussir et lui faire confiance.

Cette étape peut être faite d'une façon originale, par exemple : apprendre à confectionner elle-même du papier recyclé et y inscrire dessus sa demande d'exploit.

Après l'accord de la cheftaine, elle organise l'exploit pour toute son équipe, durant une réunion d'équipe que la CE prévoira spécialement pour elle.

C'est la Guide elle-même qui est tenue de faire tous les contacts, prévoir le transport en cas de besoin, préparer les lieux, le budget nécessaire, ...

39

La cheftaine sera là pour superviser les préparations et s'assurer de la bonne démarche du projet. En aucun cas la cheftaine ne devrait concevoir elle-même l'exploit de la Guide. Si celle-ci a des difficultés dans son choix, elle peut l'aider en lui donnant quelques exemples d'exploits déjà réalisés afin d'orienter sa réflexion.

Avant la réalisation de l'exploit, la cheftaine vérifie que la Guide est en train de suivre les étapes recommandées afin de ne pas faire face à un exploit mal réalisé qui obligera la cheftaine à le refuser. La cheftaine veille aussi à ce que l'exploit soit exposé devant toute la Compagnie. La Guide peut en faire elle-même un compte-rendu qui en montrerait les différentes étapes et surtout sa réalisation avec l'équipe. Elle peut par exemple préparer un panneau affichant les photos prises pendant l'exploit.

Quelques exemples d'exploits : technique manuelle originale, technique sportive ou artistique basée sur les talents de la Guide, partage d'un nouveau savoir appris par la Guide et qu'elle souhaite partager avec son équipe, visite documentée d'une usine, visite d'un site touristique, présentation d'un sujet à travers une technique originale, ...

b- La veillée de prière

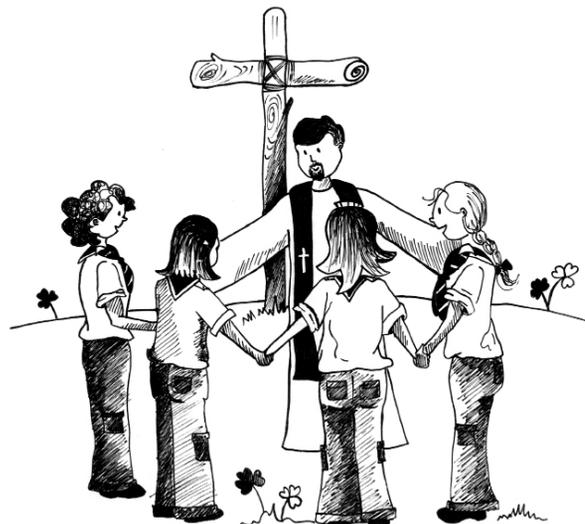
Préparée par la maîtrise et les novices qui désirent faire leur promesse, cette veillée de prière donne aux Guides l'occasion d'approfondir le sens de la promesse et de la vivre comme un moment important de leur vie chrétienne.

Durant cette veillée, il s'agit de demander l'aide du Seigneur, en nous souvenant de la Parole de Jésus : " En dehors de moi, vous ne pouvez rien faire " (Jean 15:5).

La veillée est célébrée en présence de la maîtrise, les novices qui désirent faire leur promesse ainsi que leur CE/SE. La présence de l'aumônier est vivement souhaitable.

La veillée se déroule comme suit :

- 1- Chant d'entrée (2 min)
- 2- Petite introduction de la cheftaine pour la veillée de prière (2 min)
- 3- Intervention de la novice 1 (5 min) :
 - a- Expression personnelle et symbole
 - b- Choix d'un article de la loi guide et d'un principe
 - c- Parole de Dieu (passage de l'ancien ou du nouveau testament)
 - d- Prière personnelle
- 4- Intervention de la novice 2 ... (5 min)
- 5- Chant (2 min)
- 6- Intervention de la novice 3 ... (5 min)
- 7- Explication et méditation autour du texte de la promesse, animées par la cheftaine (5 min)
- 8- Chant final (2 min)



- **Introduction de la cheftaine** : la cheftaine explique le déroulement de la veillée, la signification et l'importance de ce moment chez la novice avant de faire la promesse.

- **Expression personnelle et symbole** : il importe que chaque Guide puisse exprimer les raisons pour lesquelles elle désire s'engager (pourquoi je fais ma promesse ?).

Le symbole est choisi par la Guide pour illustrer son engagement et son parcours. Il doit être relié à l'exploit ou au texte de l'Évangile.

La novice peut présenter ce symbole durant la veillée en le fabriquant ou en le cherchant avec elle. Voici des exemples de symboles : le feu ou la flamme qui représente la lumière de Dieu pour l'Évangile de la Pentecôte. Le pain symbole du partage, pour un exploit relié à une recette de cuisine...

40

- **Choix d'un article de la loi guide et d'un principe** : ce choix se fait par la novice pour travailler et approfondir ses compétences durant son parcours sur un article et un principe qu'elle présentera durant la veillée.

- **Parole de Dieu** : la novice choisit un passage de l'Évangile qui soit court et explique son choix. L'aumônier peut intervenir pour expliquer ce texte. Tous les présents se tiennent debout par respect pour la parole de Dieu.

- **Prière personnelle** : la novice compose ou choisit une prière qu'elle lit pendant la veillée.

- **Explication et méditation autour du texte de la promesse** : la cheftaine explique les différentes parties du texte de la promesse (revoir pages 41-42).

Ne pas oublier que :

- La disposition des lieux est très importante : il faut créer une ambiance de prière (décoration, musique de fond, ...).
- La maîtrise doit chronométrer approximativement les divers moments de la veillée (durée maximale : une heure et demie).

c- Le texte de la promesse

**Avec vous toutes,
Confiante en Dieu qui m'aime,
Je promets de faire tout mon possible,
Pour rendre les autres heureux,
Être utile à mon pays,
Et vivre selon la loi de toutes les Guides du monde.**

Le sens du texte de la promesse :

“ Avec vous toutes ”

La Guide qui s'engage donne volontairement à son engagement une dimension communautaire.

Elle dit au groupe que celui-ci peut compter sur elle mais aussi qu'elle compte sur l'aide des autres Guides pour vivre sa promesse. C'est dans la rencontre des autres qu'elle trouve son propre bonheur.

Avec son équipe, sa Compagnie, il lui sera possible de mettre en œuvre ses projets.

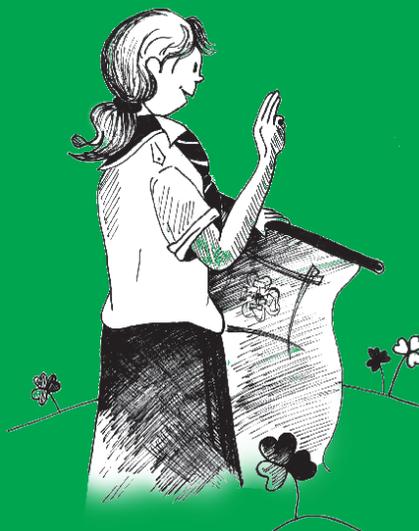
“ Confiante en Dieu qui m'aime ”

Toute la vie de Jésus parle d'amour, comment pourrions-nous douter de l'amour que Dieu a pour nous ?

Il nous aime telles que nous sommes, avec nos qualités mais aussi avec nos défauts. Il ne nous demande pas d'être toutes identiques ; il nous demande seulement de croire qu'il est là pour nous aider à cheminer à notre rythme vers un amour toujours plus grand.

“ Je promets de faire tout mon possible ”

Chacun sait que personne n'est parfait. Il est inutile d'attendre d'avoir toutes les compétences, ou que toutes les conditions soient remplies pour aller de l'avant. Il faut partir avec confiance vers l'inconnu. L'acte de liberté passe par le “ je ” : je promets et je vous prends comme témoins de mon engagement.



“ Pour rendre les autres heureux ”

Baden-Powell disait dans “ le Guide du Chef Eclaireur ” : “ Si on me demandait quel est le défaut le plus répandu dans notre nation, je répondrais l'égoïsme ”.

Les années sont passées mais cette phrase est restée d'actualité. Le guidisme invite à prendre l'habitude de penser aux autres, à “ prendre le pas des plus lents ” comme disait aussi Baden-Powell.

Travailler à rendre les autres heureux, c'est aussi faire son propre bonheur, réaliser son propre épanouissement. Accepter l'autre tel qu'il est sans chercher à le rendre semblable à soi, c'est cela aimer vraiment, c'est cela rendre les autres heureux.

“ Être utile à mon pays ”

Bien sûr, notre pays ce n'est pas seulement cet espace limité, c'est aussi le monde... Ils sont innombrables les lieux où l'on a besoin de citoyens actifs et compétents. Le guidisme, en ouvrant des champs d'activités très variés et en éduquant au sens de responsabilité, forme des “ citoyens actifs ” pour notre temps.

“ Vivre selon la loi de toutes les Guides du monde ”

La Guide ne peut rester seule dans son coin, avec sa Compagnie et elle ne peut ignorer la vie de toutes les autres Guides. Le monde nouveau, c'est toutes ensemble qu'il faut le bâtir. Chacune est un chaînon sans lequel ne pourrait se forger l'immense chaîne d'amitié qui réchauffera la terre. Et quand la Guide dit “ oui ” le jour de sa promesse, c'est oui à la Compagnie, oui au mouvement des Guides du Liban, oui aux Guides et aux Scouts du monde entier qui partagent le même idéal qu'elle.

d- Le cérémonial de la promesse

(La cheftaine se place au centre. La commissaire est à sa gauche et l'aumônier à sa droite.

42 À droite de l'aumônier se trouve une assistante qui porte l'étendard de la Compagnie.

À gauche de la commissaire se trouve une assistante qui porte le drapeau libanais).

Durant un rassemblement, en tenue officielle et en position prête, la cheftaine Guide présente la cérémonie dans son mot d'accueil, et procède ainsi :

CT : La promesse de X, Y de l'équipe Z (les Guides membres d'une même équipe sont appelées en même temps avec leur CE. Elles se placent en ligne devant la maîtrise et leur CE derrière elles).

G (X avance d'un pas et dit) : Je veux devenir Guide du Liban.

CT : Pourquoi ? Et quel est ton symbole ?

G : La Guide exprime les raisons pour lesquelles elle veut faire sa promesse et fait le lien avec le symbole choisi.

CT : L'équipe Z, vous pouvez à présent partager avec nous l'exploit de X.

(La CE ou l'une des équipières avance et explique à toutes les personnes présentes la progression de X au sein de l'équipe et surtout l'exploit qu'elle leur a appris).

Commissaire : Tu as partagé l'exploit avec ton équipe. Es-tu prête à vivre selon la loi guide, les points de BP et continuer les Aventures avec ta Compagnie ?

G: Je suis toujours prête.

CT : X, tu peux faire ta promesse devant toute la Compagnie et les parents.

La Guide s'agenouille devant l'aumônier pour recevoir la bénédiction, ensuite elle se place face à la maîtrise, main gauche sur l'étendard de sa Compagnie, tenu par son assistante, elle fait le salut avec sa main droite.

43

CT : Guides saluez (toutes les Guides ayant fait leur promesse font le salut).

G : " Avec vous toutes ... "

La commissaire remet à la Guide son insigne de promesse en lui disant :

Maintenant tu fais partie de la grande fraternité scoute et de l'Association des Guides du Liban, tu peux saluer.

La Guide salue.

Si la Guide a été Jeannette : **Souviens-toi que tu fais partie de la grande fraternité scoute et de l'Association des Guides du Liban.**

La cheftaine lui remet la carte d'exploration et lui dit : **Je te remets la carte d'exploration qui te permettra de progresser dans ta vie Guide.**

La Guide salue la cheftaine, fait un pas en arrière, salue la maîtrise et reprend sa place avec les novices.

Vient le tour de la deuxième Guide dans la même équipe.

Une fois les Guides d'une même équipe terminent leurs promesses, elles se retournent ensemble, saluent la Compagnie et reprennent leur place dans le rassemblement.

La cérémonie recommence pour les novices d'une autre équipe.

Une fois que toutes les novices de la Compagnie ont fait leur promesse, la cheftaine dit :

CT : Nous rappelons aux parents ici présents, que le travail de la Guide commence à la maison et qu'ils peuvent donc en toute occasion aider leur fille dans son engagement.

Le chant de la promesse clôture la cérémonie.

Il faut que la cheftaine et la Guide retiennent chacune sa part du cérémonial.

Pour éviter les longues cérémonies, il est préférable de limiter le nombre de novices à 8 au maximum.

La cheftaine est responsable de préserver le caractère solennel de la cérémonie. Pour cela, les bans et les applaudissements ne peuvent être faits durant la cérémonie mais suite à sa clôture par la cheftaine.

Chant de la promesse

Devant tous je m'engage
Sur mon honneur
Et je te fais hommage
De moi, Seigneur !

Refrain :

**Je veux t'aimer sans cesse
De plus en plus
Protège ma promesse
Seigneur Jésus !**

Je jure de te suivre
En fier chrétien
Et tout entier je livre
Mon cœur au tien.

Fidèle à ma Patrie
Je le serai
Tous les jours de ma vie
Je servirai.

Je suis de tes apôtres
Et chaque jour
Je veux aider les autres
Pour ton amour.

Ta Règle a sur nous-mêmes
Un droit sacré
Je suis faible, tu m'aimes
Je maintiendrai !

3- La carte d'exploration

La carte d'exploration remise à la Guide lors de la cérémonie de promesse est un moyen de l'aider à acquérir, à découvrir, à développer des compétences techniques et à progresser au niveau personnel. On lui propose alors de travailler la carte d'exploration et de prendre la route.

La Guide a à sa disposition 5 domaines d'exploration qui comportent plusieurs étapes à traverser (Pont, Phare, Fontaine et Sommet) :

- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| 1- Collines du Franc-Jeu | Jeu - Secourisme |
| 2- Vallée des Échos | Animation - Créativité |
| 3- Île au Trésor | Technologie - Nature |
| 4- Idée Ville | International - Bonne Citoyenne |
| 5- Aux 4 Vents | Campisme - Cuisine - Spirituel |

45

a- L'équipe de relais

L'équipe de relais est formée des Guides qui ont fini de parcourir les 1000 Km sur la carte d'exploration. Ainsi, elles ont acquis de nouvelles compétences qu'elles vont mettre au service de la Compagnie.

La vie du relais les aide à progresser dans leur capacité à faire équipe, à accepter leurs responsabilités et à réaliser de nouveaux projets.

Pour devenir membre de l'équipe de relais, la Guide suit l'itinéraire tracé dans sa carte afin de parcourir les 1000 Km en traversant 11 ponts présents sur son chemin, en s'arrêtant sur 7 fontaines, 4 phares et en gravissant un seul sommet.

Toutes les étapes de l'équipe de relais se trouvent dans le badge Ma Vie Guide.

À noter que :

- 1 Pont vaut 15 Km,
- 1 Fontaine vaut 20 Km,
- 1 Phare vaut 100 Km,
- 1 Sommet vaut 300 Km.

b- Les spécialisations

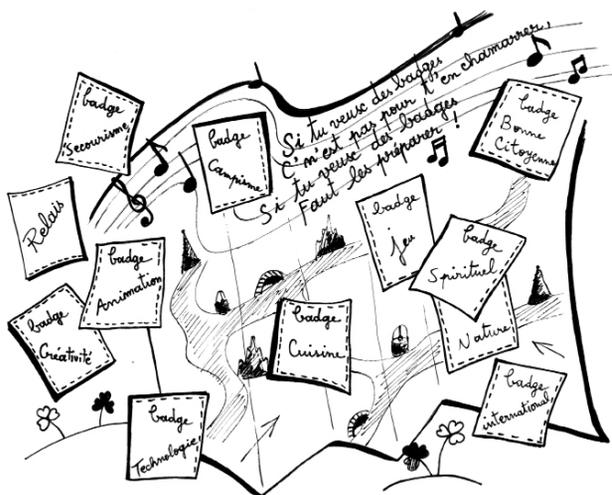
- Chaque domaine propose 2 badges (à l'exception du domaine " Aux 4 Vents " qui en propose 3).
- La Guide sélectionne un badge qu'elle veut travailler et avance en enjambant tous les ponts, en s'arrêtant à 4 fontaines, en visitant 2 phares et en escaladant un seul sommet.
- Dès qu'elle aura fini d'explorer un badge, elle pourra choisir un autre pour se spécialiser.

La signature des épreuves

- La cheftaine ne signe l'épreuve achevée que lorsqu'elle est sûre que la Guide a acquis la technique ou les informations demandées.
- La Guide peut rappeler la cheftaine, pendant sa spécialisation, de lui signer une épreuve déjà faite pendant une Aventure, un Jour J, une sortie, un camp ou autre activité de Compagnie.
- Notons qu'il y a 2 genres d'épreuves, comme :
 - 1- Tu connais le code de la route et la signalisation routière.
 - 2- Tu fabriques un jeu de société.

Dans le premier cas, la cheftaine doit interroger la Guide sur la recherche qu'elle a faite afin de s'assurer qu'elle a acquis les informations nécessaires.

Dans le second cas, la cheftaine doit voir le jeu de société terminé afin de juger de la qualité du travail.



L'entrée à l'équipe de relais et la remise des badges de spécialisation

La Guide qui a fait tellement d'efforts pour obtenir son badge de relais ou de spécialisation doit être récompensée officiellement devant toutes les Guides de la Compagnie et même devant les parents.

Les deux cérémonies (l'entrée à l'équipe de relais ou la remise des badges), peuvent être célébrés en l'absence de la commissaire de district. Ils peuvent précéder directement les promesses ou être exécutés séparément pendant un Jour J, une sortie, un camp, ...

Le cérémonial d'entrée à l'équipe de relais

Durant un rassemblement, en tenue officielle et en position prête, la cheftaine Guide présente la cérémonie dans son mot d'accueil, et procède ainsi :

47

CT : L'équipe de relais de la Compagnie est priée de s'avancer.

(Les filles avancent d'un pas, chacune à sa place dans le rassemblement).

CT : Que la déléguée du relais s'exprime.

(La déléguée du relais est la Guide ayant acquis le plus de spécialisations dans la Compagnie).

R : L'équipe de relais a le plaisir et l'honneur d'accueillir en son sein X comme nouveau(x) membre(s).

(Là, les Guides nommées viennent se mettre devant la maîtrise, et la saluent).

CT : X tu (vous) as (avez) parcouru ton (votre) trajet de 1000 Km dans la carte d'exploration en réalisant toutes les épreuves qui se sont présentées sur ton (votre) chemin. Ton (votre) Aventure ne fait que commencer. Quel badge comptes (ez)-tu (vous) explorer pour ta (votre) première spécialisation ?

X : Cheftaine, je compte commencer par le badge de ... parce que ...

CT : Bienvenue à l'équipe de relais, et bon chemin.

(En lui remettant son badge de relais et ensuite en la saluant).

(CHANT DES BADGES, au cas où il n'y pas de cérémonie de remise des badges).

Le cérémonial de remise des badges

CT : L'équipe de relais de la Compagnie est priée de s'avancer.

(Les filles avancent d'un pas, chacune à sa place dans le rassemblement).

CT : Que la déléguée du relais s'exprime.

La partie ci-dessus serait à éliminer au cas où un cérémonial d'entrée à l'équipe de relais vient précéder celui-là.

R : L'équipe de relais est très heureuse de partager avec X sa (ses - leurs) nouvelle(s) spécialisation(s).

CT : X tu as exploré le domaine du ... en entier. Qu'est-ce que tu as acquis au cours de ta progression ?

X : " ... "

CT : X tu mérites ton badge de ..., bon chemin.

(En lui remettant son badge de spécialisation et ensuite en la saluant).

(CHANT DES BADGES)

Chant des badges

Refrain :

Si tu veux des badges,

C'n'est pas pour t'en chamarrer

Si tu veux des badges

48 Faut les préparer.

1- Le badge est un insigne
Qui montre à tout venant
Que la Guide en est digne
Qu'elle y va de l'avant
Et qu'elle est du Relais
Un membre à honorer.

2- Pour le badge d'Campisme
Faut d'abord monter au camp
Et pour le Secourisme
On y perd de son sang
Avec l'Installation
La tête tourne en rond.

3- Avec la Découverte,
On remplit bien son temps
Et toutes les idées vertes
Pour l'badge Environnement
Enfin l'boulot fatal
Pour l'International !

4- Le badge de Cuisine
Pour les chefs de demain
Tu garderas ta ligne
La Guide y veillera bien
Ton énergie en feu
Pour ton badge de Jeu.

5- Le badge Animation
En toute joie fêté
Et pour toute occasion
La Créativité
Dans les batailles qu'elle mène
La Guide Bonne Citoyenne.

Au cas où les 2 cérémonies précédentes sont à célébrer avec des promesses, la cheftaine procède avec l'entrée au relais, puis la remise des badges, suivies de leur chant ; pour conclure avec les promesses et leur chant.

4- Le passage au Noyau

Durant leurs parcours dans la Compagnie, les Guides apprennent la vie d'équipe en travaillant sur l'Aventure et en vivant plusieurs camps et temps ensemble. Elles avancent et se forment en découvrant de nouvelles spécialisations et en acquérant des responsabilités au sein de la Compagnie.

À 15 ans, les Guides sont enfin prêtes à franchir une nouvelle étape dans leur parcours.

Le passage au Noyau leur permettra de répondre à l'appel du large, à former leur caractère en travaillant sur les Visas et à embarquer vers de nouvelles terres.

Grâce à ce changement d'unité vers le Noyau des Caravelles, les Guides découvriront de nouvelles activités, de nouvelles exigences, un nouveau rôle, une nouvelle maîtrise, ...

Pour faciliter ce changement, des rencontres peuvent réunir les Guides et les Caravelles, tel un échange réalisé par les Caravelles, une session commune, une journée commune, ...

Le cérémonial du passage au Noyau

La cheftaine Guide appelle les Guides qui passent au Noyau.

La CE sortante passe sa cordelière puis son fanion à la nouvelle CE de l'équipe en la saluant, et se retourne vers la maîtrise.

Les Guides qui passent au Noyau se mettent debout face à la maîtrise Guide.

CT Guide : X, Y, Z vous avez découvert de nouvelles spécialisations et vécu ensemble des aventures tout en restant fidèles à la loi. Votre aventure dans la Compagnie prend fin. Vous êtes en âge de passer chez les Caravelles.

Êtes-vous prêtes à quitter la Compagnie pour rejoindre le Noyau ?

50 Guides : Oui nous sommes toujours prêtes.

(Les Guides saluent la maîtrise, se retournent pour saluer la Compagnie et se placent devant la maîtrise Caravelle).

CT Caravelle : Je vous accueille avec grande joie au nom de toutes les Caravelles.

Désormais vous préparerez vos Visas pour répondre à l'appel du large et pour vous embarquer vers de nouvelles terres.

(La cheftaine Caravelle leur remet les barrettes Caravelles de couleur rouge).

CT Caravelle : Vous pouvez rejoindre le Noyau.

(Les Guides saluent la maîtrise et rejoignent le Noyau).



Association des Guides du Liban - 2022

Tous droits de reproduction réservés

Imm. Dr. Tohmé No. 5, Rue Adib Tohmé,
Antélias, El Metn, Liban

Tel/Fax: 04-403005

E-mail: guides@guidesduliban.org

Website: www.guidesduliban.com