



## Journée Mondiale de la Pensée 2007

### Activités

La plupart de ces activités conviennent à des enfants de sept ans et plus. Certaines s'adressent davantage à nos 'plus jeunes membres' (5 ans et plus), quoique parmi les autres, certaines leur conviendront également. Utilisez votre jugement pour choisir les activités appropriées.

### Prendre l'initiative

#### Activités

1. Identifiez un **dirigeant responsable** masculin et féminin **que vous admirez**. Faites une affiche et présentez-la à tout le monde en expliquant les raisons spécifiques de votre choix.
2. JOUEZ! **Jeu de bascule des chaises** : Formez un cercle avec des chaises placées très près l'une de l'autre, une par joueur. Chacun se tient debout derrière une chaise et l'incline en avant avec une main. Ensuite tout le monde doit passer à la chaise voisine, en utilisant la même main. Faites le tour jusqu'à revenir à votre place initiale.  
*Discussion: Comment avez-vous empêché que les chaises ne tombent? Quelqu'un a-t-il pris l'initiative dans ce jeu?*
3. **Interrogez une responsable féminine** dans votre communauté. Quels défis rencontre-t-elle en tant que dirigeante? Quels conseils donnerait-elle à de futurs leaders de la communauté?
4. **Exemples** : Pensez à un talent spécial ou une connaissance particulière que vous aimeriez partager avec les autres. Organisez un événement pour transmettre vos connaissances de manière intéressante.
5. Qu'est-ce qu'un **bon responsable**? Pensez aux dirigeants de votre famille, communauté et pays. Quels traits personnels ont-ils en commun?
6. **Leadership en action**: A tour de rôle dirigez votre unité ou troupe. Discutez comment vous élirez votre responsable. Quels sont ses droits et ses responsabilités?

7. *(Pour les plus jeunes membres)* En petits groupes, apprenez une ligne d'une comptine ou d'une chanson toute simple. Mélangez les groupes. Chacun doit apprendre sa ligne aux autres. À la fin, tout le monde récite ou chante ensemble la chanson.
8. *(Pour les plus jeunes membres)* Répartissez-vous en équipes et mettez-vous en rang l'un derrière l'autre dans votre équipe. Tout le monde se tient à une extrémité de la salle. La première personne est le chef. Le chef court à l'autre bout de la salle et revient à son équipe. La seconde personne tient le chef par la taille et court à l'autre bout de la pièce avant de revenir à l'équipe. La troisième personne tient la seconde personne par la taille et elles courent toutes ensemble. Continuez ainsi jusqu'à ce que toute votre équipe coure ensemble. La première équipe à ramener toute son équipe au point de départ a gagné.

## Grandir

1. Organisez une **Journée familiale** et invitez votre communauté à la réunion.
2. JOUEZ! **Jeu de m'aimes-tu** : Un simple jeu du chat et de la souris. Tout le monde se trouve debout dans la pièce. Une personne est le chat et l'autre la souris. Le joueur souris demande à l'un des joueurs dans la pièce 'M'aimes-tu?' Si le joueur répond 'oui', il devient alors le chat et le premier chat devient souris – un jeu de rapidité!
3. Organisez une activité '**Fais passer le mot et amène un ami**'
  - a. Jouez un sketch sur **l'amitié**
  - b. Discutez de la question de **l'estime de soi** et comment soutenir vos amis en cas de besoin.
4. Discutez sur **qu'est-ce qui fait que le Guidisme/Scoutisme féminin est différent**. Trouvez une manière créative pour promouvoir les aspects positifs du Guidisme envers le public. Vous pouvez le faire de plusieurs façons, par la représentation, un étal de gâteaux ou une journée de jeux.
5. JOUEZ! Le jeu du **cercle d'amies** : Faites un cercle avec les chaises, une chaise est vide. La personne sur la gauche de la chaise vide se déplace vers la chaise vide et dit "je suis assise...", la personne suivante se déplace une nouvelle fois et ajoute "dans l'herbe verte...", la prochaine se déplace et dit "et je pense toute la journée à..." et la quatrième personne se déplace et dit un nom. La personne appelée doit sauter et essayer d'attraper la chaise vide mais les personnes qui se trouvent à sa gauche et à sa droite ne veulent pas perdre leur amie et essaient donc de la retenir. Soit elle est suffisamment rapide et forte et arrive à atteindre sa nouvelle amie, soit elle ne l'est pas. Le jeu se poursuit avec la personne à gauche de la chaise vide qui se déplace et qui dit "Je suis assise..." etc.
6. (pour les plus jeunes membres) **Partagez vos secrets**. Formez des couples. Confiez un 'secret' à votre partenaire : votre couleur favorite ou votre aliment préféré, peut-être. Répartissez-vous en petits groupes. Dites au groupe le 'secret' de votre partenaire Les mêmes choses plaisent-elles ou déplaisent-elles à plusieurs ?
7. (pour les plus jeunes membres) **Jeu de jambes**. Organisez des courses à trois pattes et invitez une amie qui n'est pas un membre à être votre partenaire.

## Prendre la parole

1. Rejoignez en ligne le groupe de **discussion avec les représentantes aux Nations Unies** et découvrez ce qu'elles font.
2. Trouvez en quoi et comment un des **messages clés de l'AMGE** affecte les filles et les jeunes femmes dans votre pays.
3. JOUEZ! Le jeu de **Se taire et parler à haute voix**: divisez le groupe en deux équipes. Chaque équipe fait face à l'autre. Un membre de chaque équipe fait le tour et se met derrière l'équipe adverse. Chaque équipe décide d'un titre de film, programme télé ou d'une chanson et au chiffre trois, les deux équipes doivent avoir décidé de leurs titres. L'équipier qui se trouvait en dehors du groupe doit deviner le titre.  
*Discussion: Comment avez-vous décidé de la meilleure façon de communiquer avec votre équipier?*
4. Menez une **enquête** chez vos pairs et, dans une plus large mesure, au sein de votre communauté afin de déterminer les questions qui les affectent. Décidez des actions à prendre pour entamer un changement positif dans votre communauté.
5. **Recherchez** des journaux locaux afin de voir comment **la population locale a pris des mesures** afin de faire la différence dans votre communauté. Pensez à interviewer un activiste local. Existe-t-il des similarités entre ces questions locales et celles dans les autres pays?
6. Planifiez une activité pour une des **Journées d'action mondiale**
7. JOUEZ! **Jeu du parler**: Tout le monde s'assied en cercle. La personne au milieu est Miss Chatty, elle approche un membre du cercle. Miss Chatty lui demande de lui parler. Miss Chatty a le droit de parler de manière drôle ou sérieuse, mais la fille à qui elle parle doit garder le sérieux, elle ne peut pas sourire ou froncer les sourcils. Si elle le fait, elle devient Miss Chatty.  
*Discussion: Quelle est la manière la plus facile pour provoquer un changement dans le visage de quelqu'un ? Qu'est-ce qui est le mieux, être Miss Chatty ou la fille à qui elle parle?*
8. (our les plus jeunes membres) **Le sept malchanceux**. Formez un cercle. Comptez jusqu'à dix, chacun disant un chiffre à tour de rôle, puis retournez au chiffre un et recommencez. **MAIS**, si vous devez prononcer le mot « sept », restez silencieux. Accélérez le rythme alors que chacun compte autour du cercle. Vous verrez qu'il sera plus difficile de ne pas dire 'sept'. Que ressentez-vous quand vous n'êtes pas autorisée à dire ce que vous voulez ? Vous sentez-vous mis à l'écart ?
9. (pour les plus jeunes membres) **Gens de carton**. Dessinez votre portrait sur une assiette en carton. Mettez toutes les assiettes sur le sol. Formez un cercle autour de votre population de carton et pensez à vos sœurs de par le monde.

## Collecte de Fonds

1. Olave Baden-Powell, Chef Guide mondial, a écrit une lettre en 1932 dans laquelle elle encourageait les premières filles et jeunes filles lors de la Journée de la Pensée à transformer de bonnes pensées en espèces : '**Une pensée, un sou**'. Vous pouvez poursuivre cette tradition en utilisant notre carte '**coins with care**'. Téléchargez la page de la section des ressources sur le site internet, fixez quelques cartes et introduisez vos pièces de monnaie dans les espaces prévus durant les semaines couvrant la Journée mondiale de la Pensée.
2. Lors de la journée mondiale de la Pensée, abandonnez **une chose qui vous tient vraiment à cœur** et qui pourrait profiter à quelqu'un de moins chanceux que vous.
3. Organisez une **soirée internationale** et habillez-vous avec les couleurs typiques des Guides/Eclaireuses des autres pays du monde. Faites payer l'entrée pour cet événement.
4. Organisez **une brocante** dans votre voisinage avec tous les objets que personne ne veut plus.

*Racontez-nous cela! N'oubliez pas de laisser vos messages et commentaires d'activités dans la case « commentaires ».*