



ASSOCIATION MONDIALE
DES GUIDES ET DES
ECLAIREUSES



JOURNÉE MONDIALE DE LA PENSÉE 2023

NOTRE MONDE, NOTRE FUTUR EN PAIX

L'environnement et la paix



Introduction

Bienvenue dans le pack d'activités de la Journée mondiale de la pensée 2023:

Notre monde, notre futur en paix

Qu'est-ce que la Journée mondiale de la pensée ?

Cette journée est une journée d'amitié internationale depuis 1926. Chaque année, à l'occasion du 22 février, les Guides et Éclaireuses célèbrent le Mouvement en se rassemblant pour s'amuser. Elles engrangent des connaissances et agissent dans des domaines liés à des problématiques internationales qui ont un impact sur leur communauté, et lèvent des fonds pour les 10 millions de Guides et Éclaireuses du monde entier.

L'idée de la Journée mondiale de la pensée est tout d'abord apparue quand les Guides et Éclaireuses se sont rencontrées aux États-Unis dans le cadre de la quatrième Conférence mondiale de l'AMGE.

À l'occasion de la Journée internationale de la fille 2020, nous avons demandé aux Guides et Éclaireuses de moins de 18 ans dans 100 pays de nous partager les problématiques qui les inquiétaient le plus et les choses qu'elles voulaient changer dans le monde. Ces données nous ont montré que leur inquiétude principale est l'environnement, c'est pourquoi le thème pour les Journées mondiales de la pensée de 2022 à 2024 est «

Notre monde, notre futur ». En 2023, nous continuons avec la deuxième année de ce parcours de trois ans pour que les Guides et les Éclaireuses deviennent des leaders conscientes de l'environnement.

Chaque année, nous nous concentrons sur un thème environnemental et explorons les liens entre l'environnement et les autres problématiques internationales. En 2023, nous nous intéressons à la manière dont nous pouvons apprendre de la nature et travailler avec elle pour créer un futur plus paisible et sûr pour les filles du monde entier

Suivez l'AMGE sur les réseaux sociaux.

   @WAGGGSworld

2023: Notre monde, notre futur en paix

2024 : Notre monde, notre futur prospère

L'environnement et la pauvreté dans le monde

2022 : Notre monde, notre futur équitable

L'environnement et l'égalité entre les genres

Apprenons ensemble

Mener à bien ce pack d'activités permettra aux Guides et Éclaireuses du monde entier:

De se connecter avec la nature dans leur propre vie

De reconnaître l'importance de l'harmonie naturelle et du besoin pour les écosystèmes d'être équilibrés

D'explorer ce que nous pouvons apprendre de la nature en termes de gestion, de paix et de construction des communautés

D'agir dans leur propre vie, leur communauté, et au-delà, pour apporter la paix au travers de la nature.



Pour en savoir plus sur l'histoire de la Journée mondiale de la pensée [cliquez ici](#)

Notre monde, notre futur en paix

La Journée mondiale de la pensée a toujours été une occasion pour les Guides et les Éclaireuses d'entrer en contact et de célébrer notre Mouvement international. C'est aussi une opportunité d'explorer des sujets importants pour les filles et les jeunes femmes et d'influencer le monde de manière positive.

En utilisant les connaissances engrangées l'année dernière, nous allons travailler ensemble pour créer un futur plus paisible et sûr pour les filles du monde entier. En nous basant sur la compréhension du rôle que le changement climatique joue dans le bouleversement de la paix et de la sécurité au niveau international, nous allons nous concentrer sur ce que nous pouvons apprendre de l'environnement pour créer un monde équilibré et en paix.

Alors que l'idée de paix dans la nature prend une forme différente pour tou-te-s, dans ce pack, nous allons examiner les différents niveaux de relation à la nature : personnel, communautaire et mondial. Demandez-vous où est votre place dans le monde naturel et à quel moment vous vous sentez en paix avec l'environnement. À l'échelle de la communauté, la paix est la manière de trouver un équilibre entre des besoins divers et travailler ensemble pour créer une harmonie naturelle qui respecte et célèbre les différences. Nous devons explorer des méthodes de gestion qui prennent en considération à la fois le monde naturel et les autres êtres humains. Ces différents aspects d'un environnement en paix peuvent nous aider à construire un monde dont le futur sera lui aussi en paix.

Dans le pack de la Journée mondiale de la pensée 2021, « Unissons-nous pour la paix » : « La paix, ce n'est pas seulement l'absence de guerre, cela signifie aussi la dignité, la sécurité et le bien-être pour tou-te-s. La façon dont la paix est définie est différente pour tout le monde et peut aller du bonheur intérieur et de voir les visages souriants de nos proches, à la résolution de conflits au sein d'une communauté et à la fin de la violence et des pratiques néfastes dans le monde. » Pour aller plus loin avec le thème de cette année et pour en apprendre plus sur la paix dans un contexte plus large, vous pouvez retrouver le pack 2021 [ici](#).
Journée mondiale de la pensée 2021 - Pack d'activités.



Si le concept du changement climatique est nouveau pour vous ou si vous voudriez approfondir vos connaissances sur le sujet, vous pouvez vous référer aux activités de la première section du pack d'activités de la Journée mondiale de la pensée 2022 « Notre monde, notre futur équitable ». Vous pouvez le retrouver [ici](#): Journée mondiale de la pensée 2022 - Pack d'activités.



Vocabulaire

Au fur et à mesure que vous avancez dans ce pack, vous allez peut-être découvrir des termes environnementaux avec lesquels vous allez vouloir vous familiariser. Prenez le temps de les comprendre avant de commencer.



Habitat:

Lieu de vie d'un animal ou d'une plante. Presque tous les endroits du monde, du désert le plus chaud à la banquise la plus froide, sont un habitat pour certains animaux et certaines plantes. La plupart des habitats comprennent des communautés d'animaux et de plantes, ainsi que de l'eau, de l'oxygène, de la terre ou du sable, et des pierres. (Britanica Kids)



Écosystème:

Zone géographique dans laquelle des plantes, des animaux et d'autres organismes, ainsi qu'un climat et des paysages, fonctionnent ensemble pour former une bulle de vie. (National Geographic)



Biodiversité:

Toutes les différentes formes de vie que vous pouvez trouver dans une zone et qui font partie de notre monde naturel, y compris les animaux, les plantes, les champignons, et même les micro-organismes, comme les bactéries. La diversité et l'équilibre sont nécessaires pour que ces espèces puissent fonctionner ensemble dans leur écosystème. (World Wildlife Fund)



Gestion:

Utilisation responsable et protection de l'environnement naturel.

Fond de la Journée mondiale de la pensée

En 1932, six ans après son lancement, nous avons commencé à collecter des fonds pour notre Mouvement international dans le cadre de la Journée mondiale de la pensée. Pendant la 7ème Conférence mondiale, un-e représentant-e belge a mentionné qu'un anniversaire implique en général des cadeaux, et nous continuons aujourd'hui d'honorer cette tradition de donner des cadeaux pour qu'encore plus de filles dans le monde aient la chance de participer au Scoutisme féminin.

Les dernières années ont représenté un plus grand défi que les précédentes à cause de la propagation de la pandémie de la COVID-19 sur la planète. Cela a eu un immense impact sur la Journée mondiale de la pensée et sur les fonds que nombre d'entre vous sont normalement capables de collecter pour aider les Guides et les Éclaireuses du monde entier. Avec moins de dons, certains des projets financés par le Fond, comme les ateliers de leadership pour les jeunes femmes, l'aide aux Associations de Scoutisme féminin de tous les pays, et le développement du pack d'activités de la Journée mondiale de la pensée, ont été touchés de manière négative.

Alors que notre monde continue de se remettre de cette pandémie et que nous pouvons de nouveau nous rassembler avec nos unités, nos troupes, et nos ami-e-s pour mener à bien les activités de 2023, nous espérons que vous arriverez à récolter autant de fonds que les années précédentes pour le Fond de la Journée mondiale de la pensée. Vos dons assureront que de plus en plus de Guides et d'Éclaireuses ont la chance de faire l'expérience d'un Mouvement international au travers d'événements tels que le Séminaire Juliette Low, et qu'elles pourront se développer en tant que leaders qui changent leur société pour le meilleur.

Collecte

Vous pouvez faire des dons pour le Fond en ligne [ici](#) après avoir utilisé ce pack d'activités, comme cela a été le cas pour les années précédentes. Vous pouvez aussi utiliser le formulaire au dos de ce pack ! Notre objectif est de promouvoir la paix dans la nature avec les autres, car la Journée mondiale de la pensée nous réunit et aide le Mouvement des Guides et des Éclaireuses dans son ensemble !

Cette année, nous avons aussi créé une activité unique pour vous aider à collecter des fonds. Vous pouvez mener à bien l'activité en lien avec le Fond de la Journée mondiale de la pensée de cette année, « Parcourez le monde », et trouver en marchant des donateur·rice·s, y compris dans votre famille et parmi vos ami-e-s. (Vous pouvez trouver les informations concernant cette activité p54)

Envoyez vos dons

Maintenant que vous avez collecté les fonds, que faire ? Vous avez deux options pour envoyer vos dons à l'AMGE :

- 1 Au travers de votre association nationale:** Contactez-les d'abord. De nombreuses associations nationales collectent les donations pour les envoyer à l'AMGE.
- 2 Directement à l'AMGE:** Par chèque, carte bancaire, ou virement, vous pouvez aussi collecter des fonds et faire des dons en ligne

Les donateur·rice·s aux États-Unis peuvent quant à elles et eux faire leurs dons auprès de la World Foundation for Girl Guides and Girl Scouts Inc.

Un fois que nous aurons reçu vos dons, nous vous enverrons une lettre de remerciements et un certificat de la Journée mondiale de la pensée pour vous montrer que nous apprécions votre travail.

On ne le trouve pas dans ce qu'un individu a, mais dans ce qu'il ou elle est. Cela peut uniquement être mesuré par la capacité de la personne à trouver l'harmonie et la résonance avec les autres êtres et avec la nature. Sa capacité à percevoir le sens de la pensée et à faire l'expérience de la beauté de l'action. En résumé, à trouver de la joie dans la vie.

Indira Gandhi

Le Fond pour la Journée mondiale de la pensée a été utilisé pour notre campagne « 16 jours d'activisme » et pour aider à former les Champion·ne·s internationaux·les du plaidoyer afin que les filles et les jeunes femmes puissent s'exprimer par et pour elles-mêmes. De plus, le Fond aide aussi à la création du pack d'activités de la Journée mondiale de la pensée, ainsi qu'à la création de beaucoup d'autres activités.

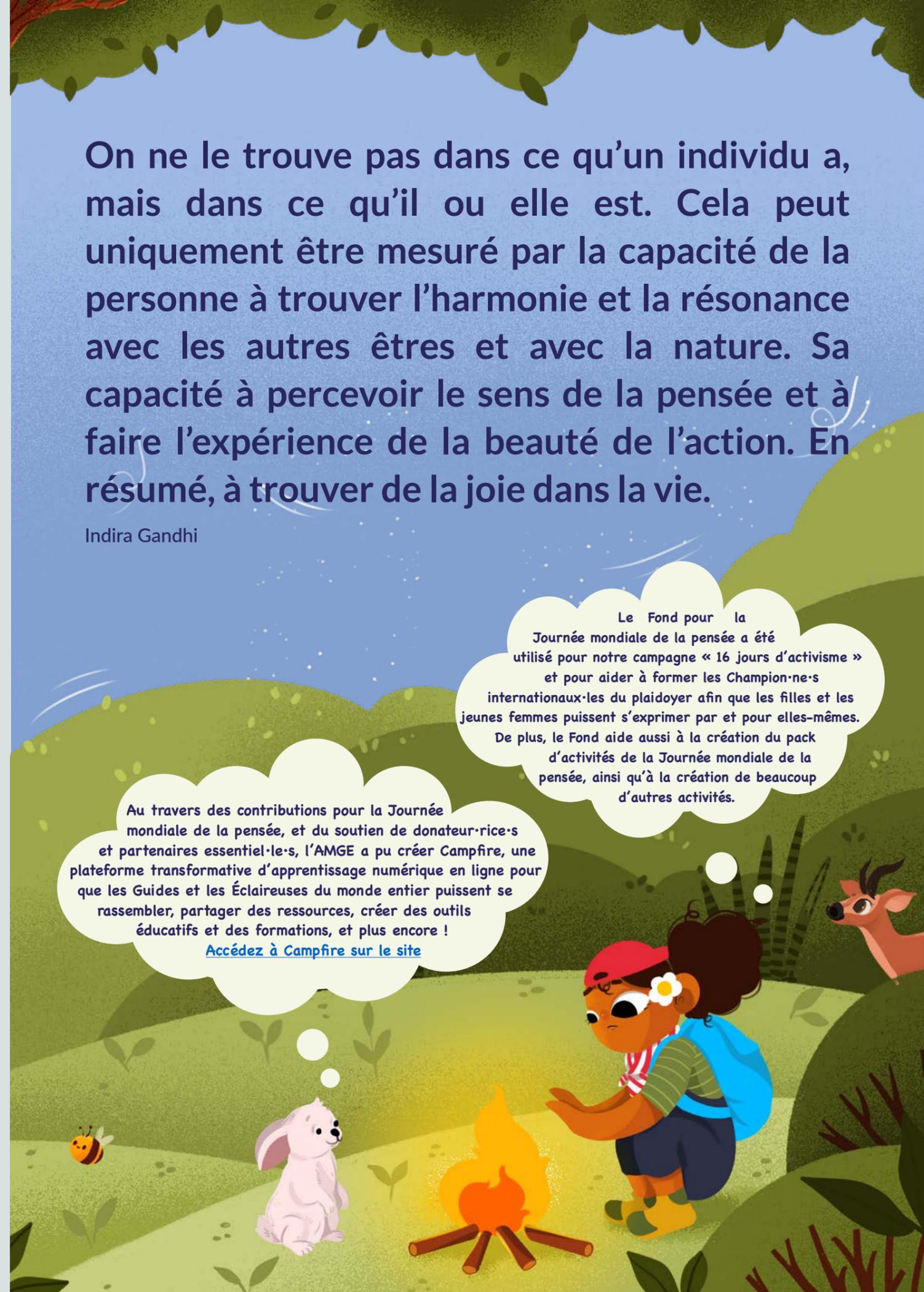
Au travers des contributions pour la Journée mondiale de la pensée, et du soutien de donateur·rice·s et partenaires essentiel·le·s, l'AMGE a pu créer Campfire, une plateforme transformative d'apprentissage numérique en ligne pour que les Guides et les Éclaireuses du monde entier puissent se rassembler, partager des ressources, créer des outils éducatifs et des formations, et plus encore !
[Accédez à Campfire sur le site](#)



Fond de la JMP



Donateur·rice·s aux États-Unis



Comment utiliser ce pack ?

Sois prêt·e

- ✓ Assurez-vous d'utiliser la méthode éducative informelle du Scoutisme féminin pour créer une expérience pertinente, accessible, récréative, et faite et menée par les apprenant·e·s !
- ✓ Envisagez de travailler en petits groupes pour certaines activités ou de travailler en groupe complet sur une même activité si cela semble possible.
- ✓ En groupe, décidez des activités que vous voulez mener à bien dans chaque section.
- ✓ Prévoyez du temps pendant et à la fin des activités pour pouvoir discuter et réfléchir ensemble.
- ✓ Encouragez et aidez les membres du groupe à mener la planification et l'animation des activités dès qu'ils et elles en ont l'opportunité.
- ✓ Adaptez-vous aux intérêts des membres du groupe et à leurs besoins en termes d'apprentissage.

Créez un espace d'encouragement

- ✓ Affirmez à haute voix que cet espace est un espace de confiance pour toutes les personnes qui souhaitent y participer.
- ✓ Faites attention à la manière dont vous animez afin de vous assurer que toutes les voix disposent de l'espace dont elles ont besoin pour être entendues.
- ✓ En groupe, décidez de règles claires pour promouvoir le respect et l'ouverture d'esprit pour tou·te·s et mettez-vous d'accord sur la manière dont le groupe suivra ces règles.
- ✓ Soyez prêt·e·s à adapter votre programme. Si le groupe est immergé dans une conversation importante, vous pouvez changer le plan afin de lui donner plus de temps pour terminer de discuter.
- ✓ Mettez l'accent sur l'importance de la confidentialité.
- ✓ Évitez les généralisations quand vous parlez de différentes problématiques.
- ✓ Soyez conscient·e·s des choses qui se passent dans votre communauté et dans le monde et qui pourraient avoir un impact sur les membres du groupe.
- ✓ Pensez en amont à la manière dont vous allez aider les membres du groupe à s'exprimer et à demander de l'aide s'ils ou elles ne se sentent pas assez en confiance. Expliquez ces approches au groupe.

Les étapes pour obtenir le badge

- ✓ **Créez un espace d'encouragement**
Suivez les étapes décrites sur la page précédente pour créer un environnement encourageant dans lequel tout le monde est valorisé et capable de participer au mieux. Tou·te·s les participant·e·s devraient se sentir inclus·es, respecté·e·s, et écouté·e·s quand ils et elles trouvent le courage de s'exprimer sur ce en quoi ils et elles croient et quand ils et elles font face à des problématiques difficiles.
- ✓ Choisissez une activité à mener pour chacune des trois sections.
- ✓ Lisez l'histoire et menez à bien les activités choisies quand vous arrivez à un point d'action. Parcourez le monde
- ✓ Terminez le pack en créant un plan pour participer à la dernière activité, le défi « Parcourez le monde ».



FÉLICITATIONS !

Vous avez obtenu le badge de la Journée mondiale de la pensée. [Commandez votre badge de la Journée mondiale de la pensée en ligne.](#) AMGE

Guide des activités

Toutes les activités de ce pack sont adaptables pour la livraison en ligne

Les groupes de Guides et d'Éclaireuses de pays différents organisent leurs groupes d'âge de manière différente, c'est pourquoi nous nous sommes contenté·e·s de donner des conseils généraux sur les âges recommandés pour chaque activité. Toutes les activités ont été créées pour correspondre à plusieurs groupes d'âge.

Veillez prendre connaissance des activités en avance et décider de la version qui correspond le mieux à votre groupe. Ce pack peut être mené à bien dans le cadre d'une réunion de 90 minutes, mais certains groupes peuvent être inspirés, vouloir approfondir certaines activités et travailler sur ce pack pendant plusieurs réunions.

Nom de l'activité	Durée	En intérieur/En extérieur	Adaptable en ligne	Adaptable pour être menée de manière individuelle
La quête de Miku, introduction à l'histoire de la Journée mondiale de la pensée	10 minutes	Les deux	Oui	Oui
Utilisez vos sens pour vous connecter au monde	15 minutes	En extérieur		Oui
Sans équilibre, pas de paix	15 minutes	Les deux	Oui	
La musique tout autour de nous	20 minutes	Les deux	Oui	Oui
Le jeu des héroïne·s pour la paix	20 minutes	Les deux		
Créez votre propre jardin	30+ minutes	Les deux	Oui	Oui
Activité finale : Parcourez le monde	Variable	En extérieur		Oui

Activités en ligne

Si vous comptez animer les activités de la Journée mondiale de la pensée en ligne, nous avons adapté et créé diverses versions numériques pour que les apprenant·e·s entrent en contact avec le monde naturel et utilisent la technologie pour se sensibiliser et s'autonomiser. Pour avoir accès à ces activités [cliquez ici](#)

Nous avons aussi ajouté des suggestions pour adapter certaines activités du pack. Certaines des activités, qui ont été spécifiquement créées pour prendre place en extérieur, ne sont pas faciles à adapter, mais vous pouvez trouver des manières créatives de les mettre en place pour qu'elles fonctionnent dans votre contexte. Si vous trouvez des manières innovantes de mener à bien le programme en ligne, nous vous encourageons à les partager avec d'autres groupes sur notre page Campfire!

Conseils sur la sécurité en ligne

- ✓ Prenez connaissance et suivez de manière systématique les conseils de sécurité actuels de votre Association dans le cadre des activités de Scoutisme féminin, qu'elles prennent place en présentiel ou en ligne.
- ✓ Assurez-vous de pouvoir créer un espace sécurisé accessible uniquement à votre groupe, et d'avoir la permission d'un·e parent·e/tuteur·rice pour entrer en contact avec les membres du groupe en ligne.



- ✓ Utilisez des plateformes en ligne qui disposent de bons contrôles de sécurité, et assurez-vous que vous savez comment les utiliser avant le jour J. Si vous avez des doutes sur comment travailler en ligne, demandez de l'aide.
- ✓ Discutez avec vos Guides/Éclaireuses des manières de se protéger sur Internet avant de les encourager à mener à bien les activités de ce pack qui impliquent l'utilisation des réseaux sociaux.

- ✓ Assurez-vous d'avoir la permission des Guides/Éclaireuses et de leurs parent·e·s/tuteur·rice·s avant de publier des photos/vidéos sur les réseaux sociaux.
- ✓ Ne mentionnez aucune information personnelle ou qui permettrait leur identification dans les contenus partagés en ligne.
- ✓ Si vous recevez des contenus offensants ou inappropriés, bloquez ou signalez le compte.



Demandez-vous si mener à bien les activités en ligne entraînerait l'exclusion de certain·e·s de vos membres et cherchez des solutions à ce problème. Par exemple, vous pourriez utiliser une plateforme en ligne plus simple et accessible, trouver un moyen de donner accès à la technologie à un·e membre qui n'y a pas accès, ou lui donner des ressources et du matériel pour qu'il ou elle puisse mener à bien les activités.

L'histoire de la Journée mondiale de la pensée : La quête de Miku

Pour le pack de la Journée mondiale de la pensée 2023, nous avons choisi d'illustrer le thème de cette année « Notre monde, notre futur en paix » en faisant lire une histoire aux participant·e·s en même temps qu'ils et elles mènent à bien les activités. Des contes populaires existent dans de nombreuses cultures du monde entier pour inculquer une morale ou informer sur les conséquences de certains actes, c'est pourquoi nous nous sommes inspiré·e·s des cinq régions de l'AMGE pour écrire l'histoire de la Journée mondiale de la pensée.

Au fil de l'histoire, vous allez devoir faire face à plusieurs problèmes dans la nature, et votre groupe devra les « régler » en menant à bien une activité de la section concernée. Vous ne devez mener à bien qu'une seule des activités énumérées dans chaque section, veuillez donc en choisir une par laquelle votre groupe est intéressé et qui correspond à son contexte. Après avoir mené à bien une activité, lisez la section suivante de l'histoire pour savoir ce qu'il s'y passe ensuite.

Trois sections différentes présenteront des choix d'activités, et seront suivies par l'activité finale « Parcourez le monde ».

Commencez votre parcours de la Journée mondiale de la pensée en lisant l'introduction de l'histoire et en encourageant les participant·e·s à se présenter !

Suggestions pour aller plus loin dans l'apprentissage :

- ✓ Demandez à différent·e·s volontaires de lire les différentes sections de l'histoire à voix haute au groupe.
- ✓ Si vous en avez le temps, encouragez les participant·e·s à jouer les différentes sections de l'histoire.
- ✓ Demandez aux participant·e·s s'ils et elles connaissent des histoires liées au thème de la paix dans la nature dans leur propre culture.
- ✓ Encouragez les participant·e·s à en découvrir plus sur le monde en cherchant d'autres contes du monde entier qu'ils et elles pourraient partager avec le groupe dans le cadre d'une réunion future.
- ✓ Ces histoires étant basées sur des contes du monde entier, assurez-vous d'expliquer aux participant·e·s les concepts étrangers à votre culture.

Liens avec les Centres Mondiaux

Les Centres mondiaux promeuvent l'importance de la paix au sein du Mouvement des Guides et Éclaireuses et sont un endroit de compréhension et d'amitié internationale. Ils sont un lieu dans lequel les filles peuvent faire de nouvelles expériences et explorer notre monde au travers du Scoutisme féminin. [Visitez les centres mondiaux](#)



Cherchez ces icônes tout au long du pack pour en savoir plus sur les Centres mondiaux

INTRODUCTION : La forêt nous présente Miku. L'histoire de Miku est inspirée d'un conte originaire d'Estonie. Cependant, le nom du personnage principal a été légèrement modifié. Miku est un nom féminin japonais qui veut dire « beau ciel » ou « futur » et l'histoire se termine avec la rédemption pour la nature et son futur.



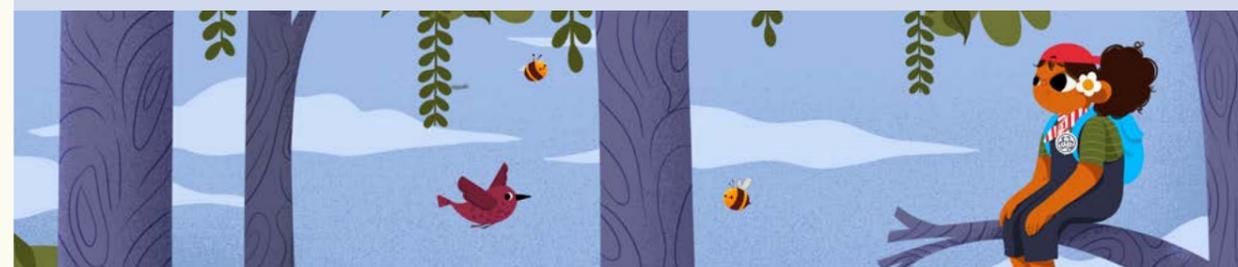
PREMIÈRE PARTIE : Les Jeunes filles du maïs a été adaptée d'une histoire du peuple Zuñi originaire d'Amérique du Nord, et Le piège à souris d'un conte populaire nigérian qui montre le pouvoir de Ubuntu (le lien entre toutes les choses vivantes).



DEUXIÈME PARTIE : Bahamut apparait dans la mythologie arabe sous la forme d'un poisson géant qui porte une immense vache, un ange et le monde entier sur son dos.



TROISIÈME PARTIE : Les aventures de Amirta sont basées sur une histoire du Rajasthan, dans le nord de l'Inde. Elle est à l'origine inspirée d'une femme réelle qui a pris position pour quelque chose en quoi elle croyait en 1300.



La forêt

Commencez votre réunion de la Journée mondiale de la pensée en lisant l'introduction de l'histoire pour que les participant·e·s se familiarisent avec le thème.

Il était une fois, lors d'une nuit humide et froide, une petite fille nommée Miku qui avait faim. Elle était entourée de grands arbres remplis de chansons et d'odeurs, et des animaux et des oiseaux couraient autour d'elle et chantaient dans les branches. Mais elle se sentait complètement seule.

Cette nuit-là, la forêt le remarqua. Elle dit à Miku de faire un vœu. Elle pouvait demander tout ce qu'elle voulait le plus au monde, et la forêt allait le lui donner, à la seule condition que cela n'aïlle pas contre les lois de la nature.

Miku fut ravie et commença à demander tout ce qu'elle avait toujours voulu, de la nourriture délicieuse, un lit moelleux, un feu rougeoyant pour se tenir chaud. Les habitant·e·s du monde entier virent le bonheur de Miku et commencèrent comme elle à demander tout ce qu'ils et elles désiraient. La forêt se fatigua et désespéra en essayant de rendre tout le monde heureux·se. Mais personne ne le remarqua. Pourquoi prendre soin de la nature quand c'était elle qui prenait soin des êtres humains ?

Un jour, au milieu d'un hiver enneigé, Miku décida qu'elle détestait le froid, et elle dit « Forêt, fais en sorte que tout soit ensoleillé et chaud immédiatement ! »

Mais cela allait contre les lois de la nature ! Avec horreur, Miku vit toute la forêt disparaître devant ses yeux. Elle réalisa trop tard son erreur. Elle en avait trop demandé et avait oublié de prendre soin de la Terre. La planète était maintenant nue et vide, les animaux n'avaient plus de foyer et le monde n'avait plus rien à offrir.

Heureusement, les êtres humains avaient encore le temps d'arranger les choses. Avec votre unité, vous allez parcourir le monde pour régler les problèmes de l'endroit où vit Miku. Vous allez enquêter sur la manière dont la nature fonctionne, trouver des moyens de protéger le monde naturel et empêcher la Terre de devenir trop grincheuse ! Avec votre aide, cette histoire n'est pas finie. Vous, votre unité, et tout le Mouvement du Scoutisme féminin pouvez décider de la manière dont elle se terminera.



Pax Lodge

est un endroit dans lequel les étranger·e·s deviennent vite des ami·e·s ». Le centre est situé à Hampstead, dans le nord de Londres, juste à côté du siège international de l'AMGE. Le mot « paix » en latin, « pax », était présent dans le nom des maisons des Baden-Powell en Angleterre (Pax Hill) et au Kenya (Paxtu), ce qui a inspiré le nom de Pax Lodge.

Tout d'abord, comme tou·te·s les héro·ïne·s, vous devez découvrir qui vous êtes ! Chaque membre de votre unité va répondre à ces quatre questions, avez-vous des choses en commun ?

NOM DE LA GUIDE OU DE L'ÉCLAIREUSE : _____

ANIMAL PRÉFÉRÉ : _____

PARTIE DE LA NATURE PRÉFÉRÉE : _____

MOMENT DE SCOUTISME DONT TU ES LA PLUS FIÈRE : _____

Prenez le temps de connaître les autres héro·ïne·s avec lequel·le·s vous allez vous lancer dans cette quête avant de passer à la prochaine section. En fonction de la taille de votre unité, vous pourriez avoir besoin de faire des groupes plus petits.



Les Jeunes filles du maïs et la souris

Maintenant que vous connaissez mieux vos compagnon·ne·s d'aventure, continuez votre parcours de la Journée mondiale de la pensée pour aider à sauver la forêt en lisant la section suivante de l'histoire.

Les jeunes filles du maïs faisaient un travail très important. Chaque année, au printemps, elles dansaient pour apprendre à chaque nouvelle plante comment s'étirer et grandir, afin que l'écosystème reste connecté et que toutes les créatures puissent vivre ensemble.

Pendant ce temps, une souris avait faim, et elle attendait les plantes du printemps. Elle avait dormi tout l'hiver, en rêvant de nourriture, et dès qu'elle sentit le maïs commencer à pousser, elle eut l'eau à la bouche en pensant à toutes les choses délicieuses qu'elle allait pouvoir manger !

Mais la forêt avait soudainement disparu. Les Jeunes filles avaient désespérément essayé de montrer aux êtres humains que quelque chose n'allait pas car il n'y avait plus de plantes, plus d'eau, et les animaux étaient seuls et avaient faim. Mais les habitant·e·s avaient juste ri de leurs inquiétudes. Qu'est-ce que la danse avait à voir avec les plantes ? Les êtres humains ne se souciaient pas d'où venaient les choses, ils en voulaient simplement plus !

Les jeunes filles abandonnèrent et s'en allèrent se cacher dans une grotte, loin dans la montagne. À partir de ce moment-là, les plantes eurent du mal à sortir de terre, elles étaient perdues, comment devaient-elles grandir ? Comment devaient-elles atteindre l'eau avec leurs racines et récupérer leur nourriture auprès du soleil ? La souris était tout aussi perdue, elle humait désespérément l'air à la recherche de nourriture. Et quand elle demanda aux autres animaux de l'aider, ils lui tournèrent le dos. Elle se faufila alors dans une maison humaine, mais fut horrifiée d'y trouver un piège à souris sur le sol ! Elle chercha, et chercha de plus belle, mais elle n'aurait rien à manger tant que les plantes ne recommenceraient pas à pousser.

Si vous trouvez des moyens de vous connecter avec la nature et de reconstruire le lien entre les différentes formes de vie de l'écosystème, cela convaincra les Jeunes filles de se remettre à danser et de clôturer le cycle. Et ainsi, les plantes pourront pousser de nouveau, et la souris pourra de nouveau manger !



Notre Chalet

Situé très haut dans les Alpes suisses, Notre Chalet est un centre d'aventure, de connexion et d'amitié depuis 1932. Notre Chalet offre des vues magnifiques sur les montagnes et de nombreuses choses à faire et à voir aux alentours. Vous pouvez être sûr·e·s d'y découvrir des choses intéressantes et d'entrer en contact avec la nature.

Choisissez une activité dans cette section pour montrer la paix qui peut venir d'un écosystème prospère

Activité 1a: OU pour découvrir comment tout dans la nature fonctionne de manière connectée

Activité 1b: Après avoir mené à bien une activité, passez à la section suivante de l'histoire.



Utilisez vos sens pour vous connecter au monde



Dans cette activité, explorez votre connexion personnelle à l'environnement et réfléchissez à la paix intérieure qu'amène le temps passé à l'extérieur.

Matériel



Crayon



Feuille

Utilisez vos cinq sens pour vous connecter à la nature. En ouvrant votre esprit et vos sens à la nature autour de vous, vous devenez plus conscient·e·s de votre environnement. Vous connecter à votre environnement et au monde naturel en pleine conscience peut vous apporter de nombreux bénéfices, dont réduire votre stress, vous sentir plus posé·e·s, vous apporter le calme, réduire l'anxiété, et vous redonner de l'énergie.

- Sortez. Cela peut être sur une pelouse, dans un jardin communautaire, ou dans la nature profonde, peu importe où, mais dehors !
- Écartez-vous, asseyez-vous calmement, et concentrez-vous sur le monde autour de vous.
- Choisissez un de vos sens, que ce soit la vue, l'odorat, le toucher, le goût ou l'ouïe, et passez une minute à observer la nature au travers de ce sens.

- Partagez avec les autres ce que vous avez observé et ce que cela vous a fait ressentir.
 - Avez-vous remarqué les mêmes choses ou des choses différentes ?
 - Cette activité vous a-t-elle aidé·e·s à vous sentir calmes et connecté·e·s à la nature ? Si oui, de quelle manière ?
- Répétez l'activité en vous concentrant sur différents sens.

Pour les plus jeunes

Pour les plus jeunes, utilisez un animal comme inspiration et guidez-les pour qu'ils et elles se concentrent sur leurs sens. Vous pourriez utiliser l'un des exemples suivants ou choisir le vôtre.



Les oreilles du cerf

(les cerfs ont une excellente ouïe)



Les yeux de l'aigle

(les aigles peuvent voir loin et leur champ de vision est large)



Le nez de l'ours

(les ours ont un odorat fantastique)



Les pattes de l'araignée

(les araignées sont très sensibles au toucher)



La bouche de la souris

(les souris ont accès à beaucoup plus de saveurs que les êtres humains)

Conseils : Rappelez aux participant·e·s qu'ils et elles ne doivent pas déranger ni abîmer la nature pendant qu'ils et elles l'observent. Nous voulons préserver sa beauté afin que d'autres personnes puissent aussi en profiter.



Pour les plus grand·e·s

Pour les plus grand·e·s, vous pourriez organiser une chasse au trésor. Tout le monde marche en silence dans une zone donnée et observe cette zone en utilisant ses cinq sens. Chacun·e crée une liste de ce qu'il ou elle a observé et l'échange avec un·e partenaire. Il ou elle se remet alors à marcher mais utilise la liste de son ou sa partenaire pour guider ses observations. Exemples d'idées pour une chasse au trésor :

Utilise ta vue pour trouver quelque chose :

De blanc Avec des motifs De tout petit

En forme de cœur En cinq exemplaires

Utilise ton ouïe pour trouver quelque chose :

Qui claque Qui fait le bruit d'un animal

Qui craque De fort

Pour faire de la musique

Utilise ton toucher pour trouver quelque chose :

Avec des bosses D'humide De chaud

De doux Avec des épines De lisse

Utilise ton odorat pour trouver :

Une fleur qui a une odeur

Une odeur que tu aimes

Pense à ton sens du goût pour trouver quelque chose :

Que les êtres humains peuvent manger

Qu'un animal mangerait

Sans équilibre, pas de paix



Pour les plus jeunes

Dans cette activité, explorez la diversité des choses qui vivent sur la Terre, découvrez ce qu'est un habitat et la manière dont les animaux et les êtres humains sont interconnectés dans un écosystème.

Matériel



Une pelote de laine

- 1 Asseyez-vous en cercle. Si votre groupe est assez grand, faites deux petits cercles.
- 2 La Terre est le foyer de nombreux animaux différents. Un habitat est un endroit dans lequel des animaux vivent.
- 3 À tour de rôle, les participant·e·s lancent la pelote de laine dans le cercle et, quand une personne attrape la pelote, elle donne le nom d'un animal et l'endroit où il ou elle pense qu'il vit.
- 4 Gardez la laine en main et lancez la pelote à une autre personne dans le cercle.
- 5 Chaque personne donne le nom d'un animal différent et où il ou elle pense qu'il vit, ce qui crée une toile d'araignée.
- 6 Une fois que tout le monde a participé, regardez la toile faite par la laine.
- 7 Continuez jusqu'à ne plus trouver de noms d'animaux et essayez de lancer la pelote à des personnes différentes pour créer une toile complexe.

Cette planète est notre foyer à tou·te·s, et nous sommes tou·te·s connecté·e·s les un·e·s aux autres.



Pensez-vous que les êtres humains font partie de cette toile ? Nous sommes tou·te·s connecté·e·s et partageons notre foyer sur la Terre. D'après vous, de quoi les animaux et les êtres humains ont-ils besoin dans leur foyer pour être heureux ? Qu'est-ce qui fait qu'un habitat est un bon habitat pour les animaux ?



Sans équilibre, pas de paix



Pour les moyen·ne·s et les plus grand·e·s

Dans cette activité, prenez conscience de l'importance de tous les organismes dans un écosystème tout en découvrant le concept de réseau alimentaire et de la nature équilibrée d'un écosystème.

Matériel



Une pelote de laine ou de corde



Du ruban adhésif



Des feuilles de papier



Des ciseaux



Un stylo

Écrivez le nom des types d'organismes suivants sur des feuilles de papier. Vous pouvez choisir un animal que vous pouvez facilement trouver dans votre environnement pour chaque catégorie. Vous aurez besoin d'une plante, d'un insecte, d'un insectivore, d'un herbivore, d'un carnivore, d'un omnivore, d'un·e éleveur·se et du soleil. Par exemple, vous pourriez utiliser une sauterelle, une souris, un renard, etc.



- 1 Prenez une feuille de papier avec le nom d'un organisme et collez-la sur un·e participant·e de manière à ce que tout le monde puisse la voir.
- 2 Votre groupe représente un écosystème dans lequel vous allez explorer les manières dont les organismes sont liés les uns aux autres. Tenez-vous debout dans un grand cercle, la personne représentant le soleil se tient au centre. La personne « soleil » tient en premier la pelote de laine et garde une extrémité de la laine en mains.

- 3 Sans lâcher cette extrémité, le soleil lance la pelote à un autre organisme et énonce la manière dont ils sont connectés l'un à l'autre dans l'écosystème. Par exemple, le soleil peut lancer la pelote à la plante car le soleil aide la plante à pousser.
- 4 La nouvelle personne tient un bout de la laine et lance la pelote à une autre personne en énonçant la manière dont elles sont aussi connectées.

- 5 Continuez à lancer la pelote à d'autres personnes dans le cercle jusqu'à avoir créé une toile en son centre. Assurez-vous de tenir un bout de la laine avant d'envoyer la pelote à une nouvelle personne. Quand tout le monde est interconnecté, chacun·e tient fermement son bout de laine pour créer une connexion serrée.
- 6 irez sur un des bouts de laine afin de pouvoir remarquer que les vibrations se propagent dans toute la toile. Remarquez que même si une seule de ces connexions venait à disparaître, cela aurait un impact sur toute la toile. Réfléchissez aux raisons pour lesquelles différentes parties de votre écosystème pourraient être perturbées.
- 7 Discutez et décidez de la partie de l'écosystème la plus vulnérable au changement. Coupez-la avec les ciseaux. Que se passe-t-il maintenant que cette connexion a disparu ?
- 8 Réfléchissez à ce qu'il s'est passé. Que se passe-t-il quand un organisme est retiré de l'écosystème ? Avez-vous observé d'autres scénarios dans la vie réelle dans lesquels un écosystème était déséquilibré ? Comment un écosystème divers et prospère peut-il contribuer à la paix de la planète ?

Vocabulaire

Insectivore:

Animal qui se nourrit d'insectes, de vers, et d'autres invertébrés.

Exemples:

hérissons, de nombreux oiseaux, ou des lézards.

Herbivore:

Animal qui se nourrit de plantes.

Exemples:

pandas, éléphants, lapins, koalas ou cerfs.

Carnivore:

Animal qui se nourrit d'autres animaux.

Exemples:

lions, aigles, araignées, crocodiles, loups.

Omnivore:

Animal qui se nourrit de plantes et d'autres animaux.

Exemples:

ours, chiens, cochons, chacals, rats, tamias et singes.

Adaptation en ligne :

Présentez une image avec les différents organismes dispersés sur la page. Un·e par un·e, les participant·e·s utilisent un outil de dessin en ligne pour connecter les organismes et partagent avec le groupe la raison pour laquelle il ou elle les a connectés. Discutez de ce qui arriverait si un des organismes venait à disparaître.

Les êtres humains se rendirent compte que vous aviez raison. Le monde fonctionne uniquement quand l'écosystème est équilibré, et ils pouvaient régler ce problème ! Ils se rassemblèrent au pied de la montagne où les Jeunes filles du maïs se cachaient et crièrent très fort leurs excuses. Ils promirent de toujours se rappeler de ce que vous leur aviez enseigné et de toujours prendre soin de tous les aspects de l'environnement.

Une par une, les Jeunes filles apparurent et commencèrent à danser. Les êtres humains applaudirent, les plantes poussèrent fièrement et la souris remplit avec bonheur ses joues de maïs alors que l'écosystème redevenait fort. Excellent travail !

Malheureusement, un énorme grondement fit trembler le sol. Vous devriez découvrir ce qu'il se passe...



Les tremblements de terre

Il existe de nombreuses histoires de tremblements de terre dans le monde, et l'une d'entre elles est celle de Bahamut, un poisson géant qui tient la Terre en équilibre sur son dos, ainsi qu'une immense vache et un immense rocher qui lui permettent de rester immobile. Mais quand quelque chose ne va pas, la vache et le rocher commencent à trembler sur le dos de Bahamut...

Depuis que la forêt avait disparu près d'où vivait Miku, la Terre était de très mauvaise humeur, ce qui faisait trembler et gronder le sol. Pourquoi les plantes ne poussent-elles pas ? Pourquoi le sol est-il si sec ? Où sont les arbres qui me donnent de l'ombre ? Ils me font un si bon chapeau.

Chaque fois que le sol tremblait, la surface faisait des bons. Les plantes ne pouvait pas trouver d'endroit calme où pousser et il était impossible pour les êtres humains de se déplacer. Si vous régliez ce problème, nous pourrions reconstruire la forêt rapidement et en toute sécurité.



Kusafiri

En 2010, dans le cadre de la Conférence de la Région Afrique, il a été décidé de manière unanime que le Comité régional Afrique explorerait les opportunités d'offrir des expériences des Centres mondiaux dans la Région. En octobre 2015, le « Cinquième » Centre mondial obtenait son nouveau nom, le Centre mondial Kusafiri. Kusafiri veut dire « voyager » en Swahili.

Aidez la Terre à se calmer en menant à bien une activité musicale dans laquelle vous vous connecterez aux harmonies naturelles du monde **(Activité 2a)** ou en participant à un jeu de renforcement de la communauté pour créer un équilibre entre les ressources **(Activité 2b)**.



La musique tout autour de nous



Dans cette activité, connectez-vous avec le monde naturel et explorez les harmonies paisibles de la nature en faisant de la musique.

Matériel



Objets naturels



Objet pour enregistrer les sons



Ciseaux



Verres en carton



Bouteilles en plastiques



Ficelle ou élastiques

Pour vous aider, vous pouvez utiliser des exemples de types d'instruments musicaux ou de motifs rythmiques, en particulier pour les participant·e·s les plus jeunes. Si l'endroit de votre réunion ne se trouve pas à proximité d'un environnement naturel, vous aurez besoin de récupérer des objets naturels en amont. Faites des recherches sur les instruments musicaux pouvant être fabriqués à partir de ressources naturelles afin qu'il soit plus simple d'animer cette activité. Par exemple, vous

pourriez fabriquer un shaker avec des graines, des pierres ou des feuilles dans une bouteille en plastique ou un verre en carton. Vous pourriez créer un tambour à partir d'un objet creux et de bâtons, faire un banjo avec une branche et des élastiques, ou utiliser des noix de coco ou des morceaux de bois pour créer un rythme. Vous pourriez aussi utiliser d'autres matériaux naturels ou trouvés pour faire des sons.

Saviez-vous que Pythagore et d'autres philosophes du monde entier pensaient que toutes les planètes correspondent à des ratios mathématiques et émettent un son unique ? Le cosmos dans son ensemble existe en harmonie et est en quelque sorte une entité musicale.

Est-il possible de trouver l'harmonie dans la nature ?

1 Allez vous promener dans la nature et prenez le temps de vous arrêter et d'écouter. Le bruissement des feuilles fait un son doux et relaxant qui ressemble presque à un murmure. Que pouvez-vous entendre d'autre ? La musique est partout ! Si vous ne pouvez pas vous promener dehors, demandez au groupe de penser aux sons de la nature. Vous pourriez noter ou enregistrer les sons intéressants que vous pouvez entendre.

2 Que ressentez-vous quand vous êtes entouré·e·s par la nature ? Écrivez un message/une phrase court·e en groupe pour exprimer vos pensées et vos sentiments.

3 Pouvez-vous penser à votre son préféré dans la nature ? Est-ce le grondement du tonnerre ? Ou les gouttes de pluie qui tombent doucement sur le sol ? Un ruisseau qui court ? Des vagues qui se brisent ?

4 Regardez autour de vous. Depuis l'Antiquité, les êtres humains ont utilisé des matériaux provenant de la nature pour créer des instruments de musique. Que pouvez-vous utiliser pour créer de la musique ?

5 En plus petits groupes, pensez à un instrument de musique que vous pourriez créer en utilisant les ressources naturelles que vous voyez autour de vous (des bâtons, des cailloux, des feuilles, etc.), ainsi que de la corde et d'autres matériaux recyclés. N'oubliez pas, tout ce qui peut faire du bruit peut faire de la musique !

6 Créez votre instrument de musique. Chaque Guide/Éclaireuse doit avoir son propre instrument et tous les instruments doivent être les mêmes dans chaque groupe.

Vous pouvez trouver une alternative en ligne à cette activité [ici](#). Vous pourrez y explorer une forêt virtuelle et créer votre propre musique en vous inspirant de la nature.

7 Dans votre groupe, inventez un motif rythmique inspiré par la nature et par l'histoire de Miku. Il pourrait représenter la forêt qui disparaît ou les tremblements de terre qui grondent, ou vous pourriez créer des sons calmes pour aider la Terre à s'apaiser et à retrouver son équilibre naturel.

8 Combinez les motifs rythmiques pour créer une plus grande composition musicale. Vous pouvez les jouer les uns après les autres ou, encore mieux, les superposer. Vous pouvez commencer et arrêter de jouer votre motif rythmique quand vous le voulez. Sentez-vous libres d'expérimenter et de changer la dynamique (le volume), le tempo (la vitesse) ou la texture. Vous pouvez même nommer un·e chef·fe d'orchestre qui donnera des instructions au groupe en faisant des gestes avec ses mains.

Aimez-vous chanter ?
Vous pouvez aussi ajouter une mélodie à votre composition. Vous pouvez improviser ou composer une mélodie. Vous pouvez chanter en groupe ou un·e soliste peut le faire. Explorez les différentes possibilités qui s'offrent à vous !

Si vous le voulez, vous pouvez jouer votre composition devant votre unité, une autre unité de votre district, ou vous pourriez même enregistrer votre performance et la partager avec l'AMGE ! Pour la Journée mondiale de la pensée 2023, rassemblons-nous dans la nature, dans la paix et dans l'harmonie!

Le jeu des héro·ïne·s pour la paix



Pour les plus jeunes

Dans cette activité, vous découvrirez les éléments d'une communauté paisible dans laquelle les êtres humains ont des foyers dans lesquels vivre, la faune et la flore ont des habitats, et où la technologie permet des choses qui rendent tout le monde heureux·se.

C'est un jeu actif et divertissant dans lequel vous courez et vous organisez en petits groupes qui représentent différents types de communautés. Ce jeu est plus facile à mettre en place avec de grands groupes de minimum 6 joueur·se·s.

Matériel



Des feuilles



Des bâtons



Des pierres et d'autres objets

Vous devez récupérer 3 types de matériaux naturels différents, assez pour que chaque personne ait deux objets. Vous pouvez récupérer des bâtons, des pierres, des feuilles, ou d'autres choses que vous pouvez trouver. Ces objets peuvent être trouvés par le groupe au début du jeu ou préparés en amont. Si vous n'avez pas accès à des matériaux naturels, vous pouvez utiliser d'autres objets auxquels vous avez accès.

Préparer le jeu

- 1 Tou·te·s les membres du groupe récupèrent un objet de leur choix, que ce soit un bâton, une pierre, ou une feuille (ou un autre objet trouvé).
- 2 En groupe, vous représentez maintenant différentes parties de la communauté. Toutes les personnes ayant une pierre sont un foyer dans lequel les êtres humains peuvent vivre. Toutes les personnes ayant une feuille sont un habitat dans lequel des animaux peuvent grandir. Et toutes les personnes ayant un bâton sont un outil pour créer quelque chose de spécial pour la communauté.

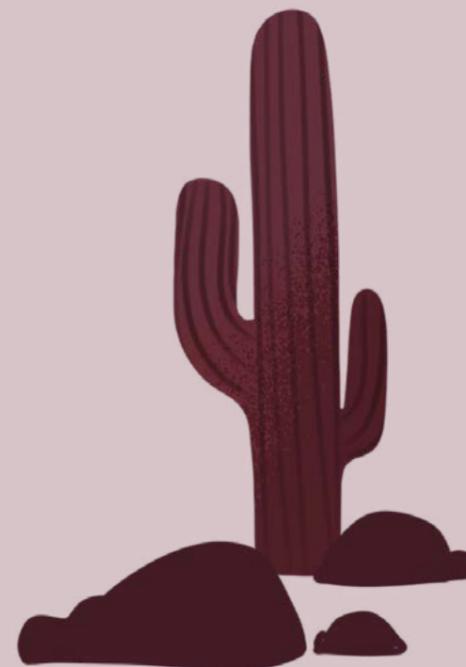
Créer des actions

Dans ce jeu, vous allez agir de manière différente pour chaque objet et pour un petit ou un gros tremblement de terre.

- 1 Créez et entraînez-vous à faire une action pour les pierres, les bâtons et les feuilles. Par exemple, les pierres pourraient se recroqueviller sur elles-mêmes, les feuilles voler avec le vent, et les bâtons tendre leurs bras au-dessus de leur tête.
- 2 Ensuite, créez une action en cas de petit tremblement de terre, comme se tortiller sur place, et une en cas de gros tremblement de terre, comme courir vers une partie sûre de la pièce.

Les règles du jeu

- 1 En cas de petit tremblement de terre, tout le monde fait son action aussi vite que possible.
- 2 En cas de gros tremblement de terre, tout le monde doit mettre ses ressources au centre et choisir de nouveau.



Jouer

L'objectif de ce jeu est de courir et de vous organiser en différents groupes aussi vite que possible. Quand vous devez créer une communauté, elle doit comprendre au moins un bâton, une pierre et une feuille. Une personne donne les instructions pour le reste du groupe.

- 3 Courez jusqu'à ce que la personne dise « stop ».
- 4 Faites l'action liée à votre objet et regardez autour de vous pour voir ce que les autres ont.
- 5 Ensuite, continuez à courir jusqu'à entendre des instructions telles que : « Trouvez quelqu'un comme vous », « trouvez quelqu'un de différent » ou « petit tremblement de terre ! »
- 6 La personne énonce différentes combinaisons en fonction de la taille du groupe et du nombre de ressources. Par exemple :
 - Créez une communauté (au moins un bâton, une pierre et une feuille)
 - Créez une communauté avec beaucoup d'habitats (plus de feuilles)
 - Créez une communauté avec beaucoup de foyers (plus de pierres)
 - Créez un large habitat (beaucoup de feuilles)
 - Créez une grande ville (beaucoup de pierres)

Terminez le jeu en vous posant des questions ouvertes sur la manière de construire et d'entretenir une communauté saine.

1. Que pouvons-nous aussi construire en pierres, à part des foyers ?
2. Comment pourrions-nous utiliser la technologie pour aider nos habitant·e·s, la faune et la flore ?
3. Qu'apporte la nature aux habitant·e·s, à la faune et à la flore ?
4. Que voudriez-vous avoir de plus dans votre communauté pour que tout le monde puisse y vivre en paix ?

Le jeu des héro·ïne·s pour la paix



Pour les moyen·ne·s

Dans cette activité, apprenez à gérer les ressources de votre monde et découvrez comment construire des communautés diverses avec des ressources limitées. Mais attention, les tremblements de terre pourraient détruire les ressources que vous avez déjà rassemblées. Si vous travaillez ensemble et échangez vos ressources, vous atteindrez plus vite vos objectifs.

Matériel



Feuilles



Bâtons et pierres



Rochers



Un dé ou une autre méthode pour obtenir un chiffre de 1 à 6 au hasard

Vous devez récupérer 3 types de matériaux naturels différents (pierres, bâtons et feuilles), 8 unités de chaque type, ce qui fait un total de 24 objets. Ces objets peuvent être trouvés par le groupe au début du jeu ou préparés en amont. Si vous n'avez pas accès à des matériaux naturels, vous pouvez utiliser d'autres objets auxquels vous avez accès.

Instructions

A forêt a disparu, mais vous avez toujours besoin de ressources pour maintenir la vie dans le monde, pour les foyers, les habitats, et de nombreuses autres choses.

L'objectif de ce jeu est de récupérer assez de ressources pour construire une communauté faite de foyers pour les êtres humains (représentés par les pierres), d'habitats pour les animaux (représentés par les feuilles) et

de technologie (représentée par les bâtons) pour répondre aux besoins des êtres humains, de la faune et de la flore.

Ce jeu peut être mis en place avec quatre groupes de 1 à 4 personnes, en fonction de la taille de votre groupe. Au total, entre 4 et 16 personnes sont nécessaires. Si votre groupe compte plus de 16 membres, nous vous recommandons de le diviser en deux équipes.

Les règles du jeu

- Si l'autre équipe est d'accord, vous pouvez aussi échanger des ressources quand c'est votre tour.
- Si vous obtenez un quatre, que vous et un autre groupe avez au moins une ressource, et que ces ressources sont différentes, vous devez les échanger. S'il n'y a pas assez de ressources pour jouer, ou s'il y a uniquement deux fois la même ressource, alors le groupe perd son tour.
- Quand les joueur·se·s perdent une ressource, elle retourne dans la pile au centre.
- Les ressources doivent être visibles pour tous les groupes.

Préparer le jeu

- 1 Placez les ressources au centre de votre espace de réunion et formez quatre groupes de 1 à 4 personnes qui s'assoient autour de la pile de ressources.
- 2 Les participant·e·s doivent récupérer assez de ressources pour que leur communauté prospère. Une communauté prospère a besoin de 2 pierres pour construire des foyers pour les êtres humains, 2 feuilles pour créer des habitats pour les animaux, et 2 bâtons pour la technologie qui permet de répondre aux besoins des êtres humains, de la faune et de la flore.
- 3 Avant de commencer, demandez-vous comment vous voulez utiliser la technologie et pourquoi. Par exemple, vous pourriez faire pousser des aliments, construire un parc, créer de la musique ou construire une école. Les participant·e·s partagent chacun·e·s à leur tour la technologie qu'ils et elles ont choisie et pourquoi.
- 4 Vous allez devoir faire face à des tremblements de terre dans ce jeu, c'est pourquoi vous devez créer une action avec votre corps pour y réagir. Par exemple, vous pourriez vous tortiller ou faire un bruit de grondement.
- 5 Si vous voulez accélérer le rythme du jeu, vous pouvez augmenter le nombre de ressources récupérées à chaque tour. Après quelques tours, les groupes récupèrent donc 2 ressources.

Pendant votre tour

Quand vient son tour, l'équipe obtient un nombre au hasard entre 1 et 6 et fait l'action correspondante :

1. Récupérez une pierre
2. Récupérez une feuille
3. Récupérez un bâton
4. Échangez une ressource avec un autre groupe
5. Petit tremblement de terre : vous ne récupérez rien et votre groupe fait l'action du petit tremblement de terre
6. Gros tremblement de terre : vous perdez une ressource de votre choix et tous les groupes font l'action du gros tremblement de terre ensemble

Remarque : Différents groupes pourraient ne pas avoir exactement la même interprétation des règles que d'autres groupes. Incorporez cette idée dans vos discussions et demandez en quoi l'interprétation des règles peut avoir un impact sur la manière dont ils et elles jouent et en quoi les résultats auraient été différents s'ils et elles avaient joué en ayant en tête des règles différentes.

Comment mettre fin au jeu

Ouez jusqu'à ce qu'un groupe ait récupéré assez de ressources pour construire sa communauté. Le groupe gagnant peut alors changer une règle ou en inventer une pour aider les autres équipes à atteindre leur objectif. Par exemple, vous pourriez changer la sixième règle pour que la ressource soit donnée à une autre équipe au lieu d'être « perdue » et retourner dans la pile centrale. Les groupes gagnants suivants peuvent aussi changer ou ajouter une règle.

Terminez le jeu en vous demandant ce que vous avez appris sur la paix et la construction de communautés en choisissant 2 ou 3 questions de réflexion dans la liste ci-dessous.

1. Comment avons-nous réussi à bien travailler ensemble en groupe ?
2. Qu'avez-vous ressenti en perdant des ressources à cause des tremblements de terre ou quand vous avez dû en échanger ?
3. Comment des communautés avec des besoins différents peuvent-elles vivre en paix dans un monde où les ressources sont limitées ?
4. Que pouvons-nous apprendre du monde naturel en termes de paix et de construction de communautés ?
5. Pourquoi est-il important d'avoir accès à la technologie et de quels types de technologie avons-nous besoin pour que la planète soit en paix ?

Pour les plus grand·e·s

Suivez les mêmes instructions et règles que ci-dessus mais présentez différents objectifs pour chaque groupe.

GRUPE 1 :

Construisez un village rural avec un grand habitat pour la faune et la flore, un peu de technologie et une petite population.



3 FEUILLES



2 BÂTONS



1 PIERRE

GRUPE 2 :

Construisez une petite ville avec plus d'endroits dans lesquels les habitant·e·s peuvent vivre, un grand habitat et de la technologie.



3 FEUILLES



1 BÂTON



2 PIERRES

GRUPE 3 :

Construisez une grande ville industrielle avec beaucoup de technologie, quelques maisons pour les habitant·e·s et un petit habitat pour la faune et la flore.



1 FEUILLE



3 BÂTONS



2 PIERRES

GRUPE 4 :

Construisez une grande ville de commerce avec de nombreux endroits pour que les habitant·e·s vivent, de la technologie et un petit habitat.



1 FEUILLE



2 BÂTONS



3 PIERRES



La suite des tremblements de terre...

Vous avez mené à bien votre activité. Avec un soupir de contentement, la Terre devint calme et immobile. Merveilleux ! À partir de ce moment, les habitant·e·s purent vivre confortablement avec la nature, en prenant soin des plantes et des animaux qui avaient besoin de leur aide.

Amrita

Heureusement, vous n'êtes pas les seul·e·s qui essayent de reconstruire l'environnement. Il vous reste une héroïne à rencontrer, Amrita ! Sa forêt avait recommencé à grandir grâce à vos actions, mais elle n'était pas encore tout à fait à l'abri du danger.

Comme Miku, des personnes du monde entier continuaient d'en demander trop à la nature. C'était notamment le cas du roi du pays d'Amrita. Il vit les arbres géants de sa forêt et imagina d'immenses bâtiments pour accueillir tous ses sujets. Alors, il envoya ses bûcheron·ne·s pour les couper. Amrita courut à toute vitesse vers un arbre et l'enlaça de toutes ses forces, mais les bûcheron·ne·s n'y prêtèrent pas attention. Ils et elles se dirigèrent vers d'autres arbres et commencèrent à leur donner de grands coups de hache ! Amrita vit ses ami·e·s s'agripper les un·e·s aux autres, ils et elles avaient si peur ! Même les animaux et les oiseaux qui vivaient dans la forêt s'enfuirent aussi vite qu'ils le purent. À la tombée de la nuit, les bûcheron·ne·s s'arrêtèrent. Elle réalisa alors qu'elle n'avait que quelques heures pour trouver une solution qui pourrait ramener la paix, ou son foyer allait disparaître pour toujours ! Il devait y avoir une autre solution au problème, et elle était déterminée à la trouver. Elle pourrait peut-être faire pousser encore plus de plantes pour montrer au roi et aux bûcheron·ne·s la beauté qu'ils et elles étaient en train de détruire à cause de leur avidité.

Amrita a besoin de votre aide pour atteindre son objectif en si peu de temps. C'est maintenant l'heure pour vous d'agir et d'aider la nature. Avec Amrita, reconstruisez les parties détruites de la forêt en créant un jardin miniature avec des plantes, des objets, ou même sur votre ordinateur. Ensuite, rendez-vous dans la section finale de l'histoire.



Sangam

Sangam a tout d'abord été imaginé lors de la réunion des Commissaires internationaux·les de l'AMGE en 1956 à New Delhi. Le nom « Sangam » a été choisi pour sa signification dans l'ancien langage sanskrit : « Se rassembler ».





Créez votre propre jardin

Maintenant que vous êtes conscient·e·s de la paix qui peut découler de l'harmonie naturelle et que vous avez appris l'importance de l'équilibre du monde naturel, vous pouvez égayer votre environnement en créant un jardin. Donnez à votre jardin la forme qui vous correspond le mieux. Vous avez juste à créer quelque chose qui vous aidera, vous et d'autres personnes, à apprécier ce que la nature nous offre à tou·te·s. Vous pouvez créer un jardin de manière individuelle ou en construire un avec votre unité ou en petits groupes.

Durée et matériel

Variable en fonction de l'option que vous choisissez pour construire votre jardin.

Choisissez une des options suivantes :

- Sortez et trouvez un terrain sur lequel vous pouvez faire pousser des choses
- Décorez une jardinière ou un pot de fleur et plantez une graine
- Récupérez un jardin qui existe déjà et prenez-en soin
- Découpez certaines des images de l'annexe de ce pack et faites-en un collage de jardin
- Faites un jardin zen
- Dessinez ou peignez le jardin de vos rêves
- Créez un diorama 3D ou un jardin en réutilisant des matériaux
- Faites des fleurs en origami et « plantez »-les dans votre salle de réunion
- Utilisez la technologie pour créer une image numérique d'un jardin

Grâce à tous les beaux jardins que vous et Amrita avez créés, le lendemain matin tout le monde, les bûcheron·ne·s, les habitant·e·s et le roi, se réveilla et découvrit que la forêt était encore plus grande et plus belle qu'auparavant ! Les bûcheron·ne·s restèrent ébahi·e·s devant ces plantes paisibles, ces paysages magnifiques et tou·te·s ces habitant·e·s qui prenaient grand soin des animaux perdus. Ils et elles posèrent leur hache et dirent au roi qu'il leur était devenu impossible d'empêcher la forêt de grandir, et qu'ils et elles ne voulaient pas non plus la détruire.

Le roi acquiesça et décida de partager son château avec ses sujets au lieu de récupérer le territoire de la forêt. Tout le monde avaient maintenant une magnifique vue sur les arbres !

Partagez vos efforts avec le monde ! Prenez des photos de votre jardin et utilisez notre hashtag #WTD2023 pour les partager, ou envoyez-les directement à l'AMGE à l'adresse wtd@waggs.org

Trouvez de l'inspiration pour votre jardin ou apprenez-en simplement plus sur les jardins du monde entier en vous rendant sur [ici](#).

Si vous voulez plus d'idées d'activités, rendez-vous sur le site internet de nos Centres mondiaux [ici](#) pour trouver certaines de nos activités préférées à faire en extérieur à Kusafiri, Sangam, Pax Lodge, Notre Cabaña et Notre Chalet.



Reconstruire la forêt

Après avoir créé votre jardin, lisez la section finale de l'histoire pour découvrir comment vous pouvez aider à assurer que la paix est restaurée pour tout le monde et partout.

Enfin, le monde était de nouveau plein de vie. Les animaux et les oiseaux couraient librement et la Terre était couverte de plantes de toutes les couleurs. Les Jeunes filles du maïs dansaient, la Terre fredonnait joyeusement, et la forêt de Amrita ne craignait plus rien. Tout ça grâce à votre aide !

Durant votre aventure autour du monde, vous avez découvert la manière dont l'écosystème fait tout fonctionner ensemble, comment rendre la Terre heureuse, et comment protéger l'environnement local. Nous avons réglé presque tous les problèmes, mais il reste une personne à aider...

Miku était assise seule sur le sol. Elle se sentait coupable de ce qu'elle avait fait. Pourrait-elle un jour se racheter ? Mais soudain, elle fut submergée par l'ombre des arbres qui grandissaient jusqu'au ciel, et les plantes revinrent à la vie ! Elle était plus heureuse que quiconque, mais elle commença à s'inquiéter. Que se passerait-il si quelqu'un d'autre en demandait trop à la Terre ? Que se passerait-il si toute cette histoire se répétait ? Elle ne pouvait pas laisser les héroïnes comme vous ou Amrita faire tout le travail !

Alors Miku commença à parcourir le monde pour raconter l'histoire incroyable de la manière dont les êtres humains avaient protégé le monde naturel, mais aussi de la manière dont ils l'avaient mis en danger. Elle se mit en marche pour protéger l'environnement pour toujours.



Notre Cabaña

Notre Cabaña est situé dans la « ville de l'éternel printemps », Cuernavaca, au Mexique. Depuis son ouverture en 1957, Notre Cabaña a accueilli des invité·e·s du monde entier et a offert de nombreuses activités et programmes centré·e·s notamment sur l'activisme environnemental et sur le leadership des filles.

Menez à bien l'activité finale du pack de la Journée mondiale de la pensée pour aider Miku à faire passer ce message de paix pour la nature et pour collecter des fonds pour le Fond de la Journée mondiale de la pensée.



Parcourez le monde

Nous voulons tou-te-s protéger la paix sur la planète. Vous pouvez le faire en rejoignant vos sœurs de tout le Mouvement dans leur marche collective. Parcourez le monde et partagez des histoires comme celle de Miku sur votre chemin. Vous pouvez aussi vous inscrire et demander à vos ami-e-s, votre famille et d'autres personnes dans votre vie de donner de l'argent pour financer les pas que vous faites. Ainsi, vous pouvez collecter des fonds pour le Fond de la Journée mondiale

de la pensée pendant votre marche. Voyons voir combien de fois nous pouvons faire le tour du globe avec 10 millions de Guides et d'Éclaireuses qui marchent ensemble ! Chaque pas que nous faisons est un pas de plus pour protéger la planète et pour construire un futur en paix. Vous pourriez commencer ce voyage de manière collective avec votre unité pour être sûr-e-s d'atteindre votre objectif !

Préparation

Ce défi sera lancé au moment de la Journée mondiale de la pensée, le 22 février 2023, et se terminera au moment du Jour mondial de la Terre, le 22 avril 2023. Cela vous laisse exactement 2 mois pour atteindre votre objectif.



1 1. Vous pouvez créer un objectif pour définir la distance que vous voulez parcourir chaque jour. 4 000 pas est un bon objectif individuel, cela correspond à 3 kilomètres ou 1,85 mile. Si vous décidez de relever ce défi avec votre unité ou votre troupe, vous pouvez vous fixer un objectif plus difficile ! Ou alors, vous pouvez décider d'un itinéraire à suivre en groupe avant le Jour de la Terre, le 22 avril.

2 Vous pourrez alors récolter des fonds pendant votre marche pour participer au Fond de la Journée mondiale de la pensée.

3 You may also come across parts of the environment you think could be improved. For example, rubbish in your local park or local street that needs more green space. This could inspire you to take action to improve your local area – arrange a park clean-up to help complete your steps, organize an outdoor planting day to improve air quality where you live, or participate in a Citizen Science project by counting and recording the wildlife or plants in your area.

Vous pouvez relever ce défi de différentes manières. Vous pouvez vous balader dans votre quartier, courir dans votre parc local, ou faire une randonnée dans les montagnes. Trouvez la méthode qui vous correspond le mieux !

4 Calculez le nombre de kilomètres que vous et votre groupe avez parcourus et partagez cette information avec l'AMGE sur (ENTER LINK & QR code). Vous pourrez en apprendre plus sur l'activité et sur la distance que nous avons tou-te-s parcourue dans le cadre du défi de l'activité « Parcourez le monde ».

5 En parcourant le monde, nous pourrions débloquer des informations et découvrir des choses, par exemple sur notre Centre mondial nomade Kusafiri, où sur la manière de protéger la Grande barrière de corail australienne !

6 Observez votre environnement naturel et trouvez la paix dans ce qui vous entoure, prenez des photos des parties de la nature que vous trouvez belles. Vous pouvez ensuite les partager pour encourager les autres à continuer de marcher, pour collecter des fonds pour les Guides et les Éclaireuses ou pour faire de la sensibilisation sur le thème de cette année, l'environnement.

Franchissons le pas pour protéger notre planète et la paix de notre futur!



La circonférence de la terre est de 40 075,17 kilomètres, ou 24 901 461 miles. Il faudrait faire 66 millions de pas pour en faire le tour. Enregistrez la distance que vous avez parcourue pour nous aider à faire le tour du monde et à sensibiliser les autres pour le Fond de la Journée mondiale de la pensée !

Recevez un récompense pour vos efforts. Si vous le pouvez, demandez à votre famille et à vos ami-e-s de faire des dons pendant que vous faites le tour du monde en 59 jours.

N'oubliez pas de partager les résultats de votre marche en ligne [ici](#) ! Vous pouvez aussi partager des photos de votre marche et des histoires sur votre environnement local.



FÉLICITATIONS !
Vous avez mené à bien le pack d'activités de la Journée mondiale de la pensée 2023 !

Vous pouvez obtenir le badge du Jour de la Terre en marchant le plus loin ou en collectant le plus d'argent pour le Fond de la Journée mondiale de la pensée. Les 100 plus grand-e-s distances et dons recevront le badge du Jour de la Terre.



Annexes

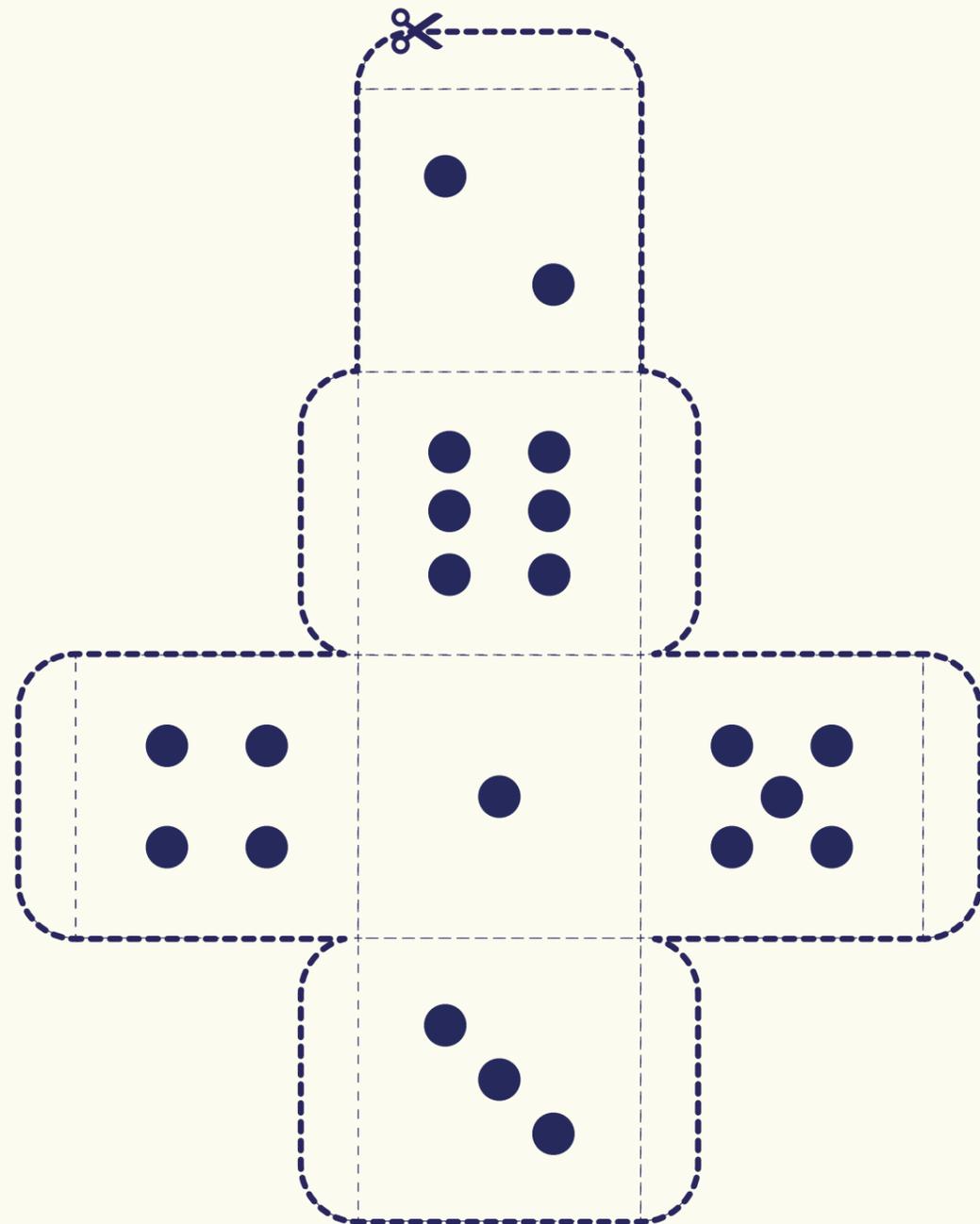
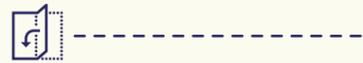
ACTIVITÉ 2B

Image d'un dé que vous pouvez découper et coller par vous-mêmes (pour les personnes qui n'ont pas de dé)

Couper le long de la ligne la plus sombre



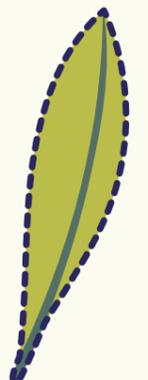
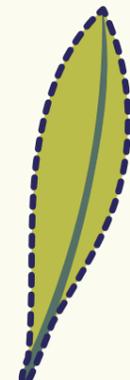
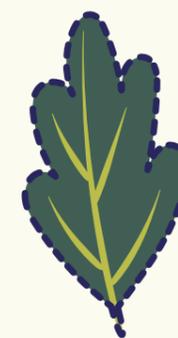
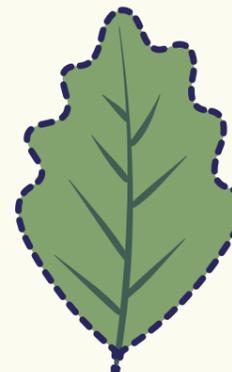
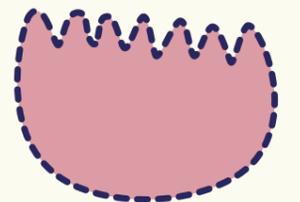
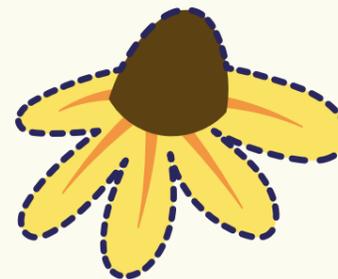
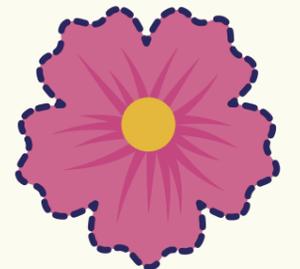
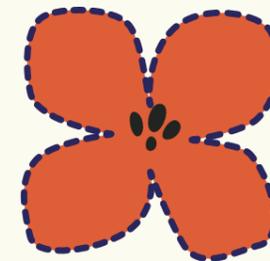
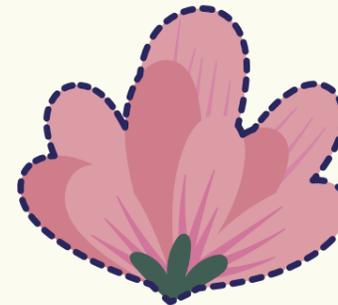
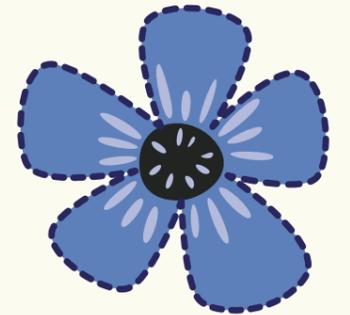
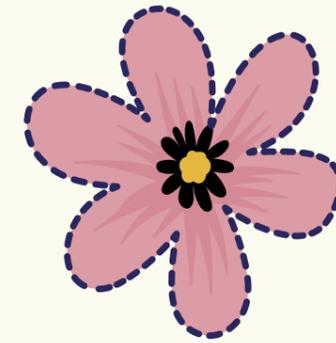
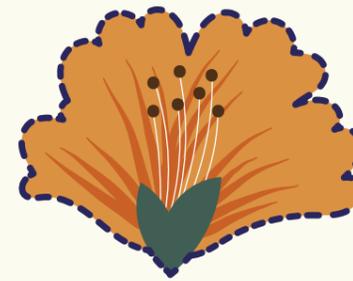
Plier le long des pointillés



ACTIVITÉ 3

Images qui peuvent être découpées et utilisées dans un jardin pour l'activité finale (différent·e·s fleurs, arbres et plantes)

Couper le long de la ligne la plus sombre



Remerciements

Nous remercions en particulier l'Équipe de rédaction de la Journée mondiale de la pensée pour ses idées, sa créativité, et son engagement pour cocréer le pack de cette année.

Alyssa Meredith (États-Unis)
Andrea Agapiou (Chypre)
Claire-Marie Pepper (Australie)
Verena Kunberger (Allemagne)
Lynn Lynn Htaik (Birmanie)
Madeleine Perham (Royaume-Uni)
Amoako Lynda (Ghana)
Aleksandra Polesek (Pologne)

Nous remercions aussi en particulier Mel Reoch et Elsa Cardona pour leur contribution qui a été d'une grande aide et les bénévoles de Pax Lodge qui ont aidé à tester et modifier certaines activités : Katie Saxby ; Anna Scott ; Clare Paske ; Sarah Sprigg ; Catriona Duffield ; Grace Haycocks ; Andrea Torres ; Jenna Heleen ; Judie Ndhlovu.

Conçu par:
Alyssa Meredith et Josephine Oates
(née Davies)

Mise en page par:
Studio Ping Pong

World Association of Girl Guides and Girl Scouts
World Bureau,
12c Lyndhurst Road
London, NW3 5PQ
United Kingdom

Téléphone: +44 (0)20 7794 1181
Email: wtd@waggg.org
Site web: <https://www.waggg.org/fr/what-we-do/world-thinking-day/>

Réseaux sociaux

Pour avoir accès aux informations internationales, suivez @WAGGGSworld sur [Instagram](#), [Facebook](#) et [Twitter](#).

Pour avoir accès aux informations et opportunités supplémentaires spécifiques aux régions, suivez:
[@africaregionswaggg](#)
[@wagggswwho](#)
[@ArabRegionWAGGGS](#)
[@AsiaPcificRegionWAGGGS](#)
[@europeregionwaggg](#)



