



MON

Carnet du sentier



Les **BASIQUES**

Nuton
5 • 7 ans

Lutin
7 • 11 ans

Aventure
11 • 15 ans

Horizon
15 • 17 ans

Route
17 ans et +

Animé
Animateur

Des étapes pour grandir

De l'autonomie à l'engagement, les capacités de l'enfant et du jeune grandissent avec lui.

S'intégrer chez les Nutons (5-7 ans)

Être Nuton, c'est faire ses premiers pas dans un groupe et vers l'autonomie.

Découvrir chez les Lutins (7-11 ans)

Être Lutin, c'est développer ses aptitudes avec et par les autres.

Vivre en équipe chez les Aventures (11-15 ans)

Être guide Aventure, c'est évoluer avec les autres.

Entreprendre chez les Horizons (15-17 ans)

Être guide Horizon, c'est vivre ensemble ses projets.

Rendre service avec les Routiers (17 ans et plus)

Être Routier, c'est découvrir la vie et les multiples routes qui s'ouvrent devant le jeune adulte.



Le projet des Guides Catholiques de Belgique

L'association des Guides Catholiques de Belgique est un mouvement de jeunesse ouvert à toutes et tous à partir de 5 ans. Le guidisme est issu de la réflexion pédagogique de Baden-Powell. Ses méthodes sont fondées sur l'éducation par l'action, la nature et les jeux, la vie en petits groupes, la cogestion et l'évaluation...

Sommaire

Bonjour et bienvenue chez les Lutins!	5
La Ronde	7
La Sizaine	8
Tous en uniforme!	11
Le sentier	13
La Terre	17
Ma sizaine	19
Le rassemblement	20
La cérémonie d'accueil	23
Le conseil	25
Le camp	30
Mots de camp	31
Ma progression sur le sentier	32
L'Eau	37
Ma sizaine	38
Les règles d'or	40
Le bon tour	42
Le camp	44
Le hike	46
La prière Lutin	47
Mots de camp	49
Je progresse sur le sentier	50
Le Feu	55
Ma sizaine	56
Tu fais partie des aînés de la Ronde	57
Ton coin sizaine	59
Le camp	62
Mots de camp	65
Je progresse sur le sentier	66
L'Air	73
Ma sizaine	74
Une réunion de sizaine	76
Un grimoire de sizaine	78
Le camp	80
Mots de camp	83
Tu arrives au bout du sentier	84
Bientôt, tu vas rejoindre les guides Aventures...	85



Sommaire

Mon carnet de badges	91
Le badge, un projet dont je suis fière	91
La 1 ^e opération: je choisis	92
Les badges	93
La 2 ^e opération: je pense	99
La 3 ^e opération: je réalise	101
La 4 ^e opération: je présente, je fête...	102
La 5 ^e opération: j'évalue, je fais le bilan...	103
Schéma récapitulatif des badges	105
Mon carnet de Promesse	115
La Promesse, c'est quoi?	115
Comment préparer ma Promesse	116
Moi	117
J'ai des sentiments	118
J'ai des capacités	119
Je suis responsable	120
De notre mieux	121
Les règles d'or	122
Et Jésus?	126
La Promesse, c'est le début d'un chemin...	127
Le salut	129
Ta croix de Promesse	129
Un grimoire de Promesse	130
Chant de la Promesse Lutin	132
Tu as fait ta Promesse...	134
Petit dico Lutin	139
Mon grimoire	144





Bonjour
et bienvenue chez
les Lutins!

Bonjour et bienvenue chez les Lutins!

Ce carnet va t'accompagner durant toute ta vie à la Ronde. Au fil des années, tu chemineras à travers les quatre parties qui le composent.

Colorie-le, ajoutes-y des pages, des dessins... C'est le tien! Tu peux aussi déplacer des pages en fonction de ce que tu es en train de vivre chez les Lutins. Mets-le dans un classeur que tu décores comme tu veux.

Petit à petit, il deviendra un vrai carnet de progression. Il te rappellera tout ce que tu as vécu à la Ronde.

Bonnes découvertes sur le sentier!



Je m'appelle

Je suis né(e) le

J'ai sœur(s) et frère(s).

J'habite à

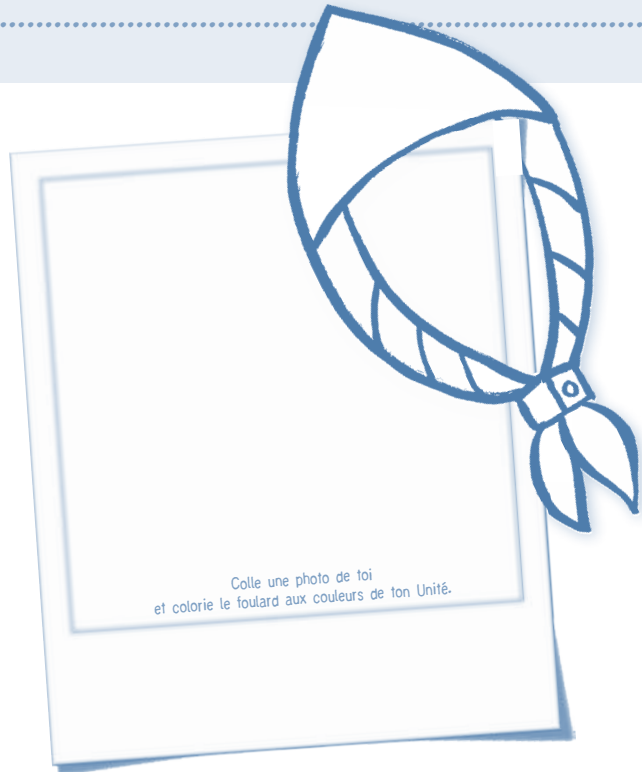
Mes loisirs sont

.....

.....

.....

.....



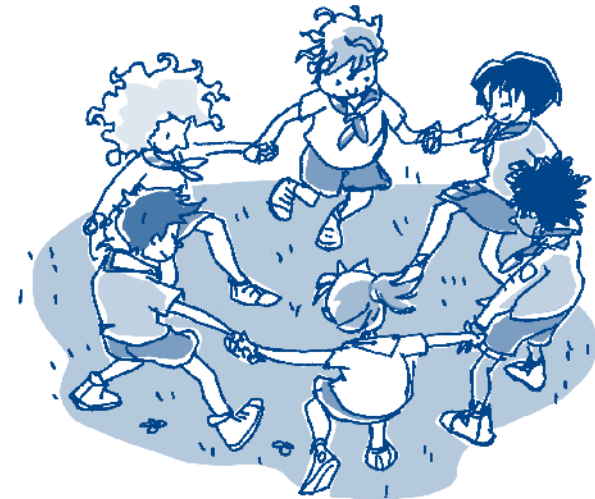
La Ronde

La Ronde, c'est le groupe formé par l'ensemble des Lutins.

Sais-tu pourquoi on appelle ce groupe une Ronde?

À ton avis, est-ce parce que:

- les Lutins portent des chapeaux ronds?
- il n'y a pas de coin dans un rond, ce qui signifie que chacun peut trouver sa place dans le groupe?
- les réunions se vivent sur le rythme d'une ronde dansée, c'est-à-dire vivement et joyeusement?



C'est bien sûr parce que chacun peut trouver sa place dans la Ronde, comme dans un cercle: tout le monde se voit, chaque Lutin peut être entendu et est important pour former un rond parfait!

Sans toi, ta Ronde ne serait pas la même!

Tu veux en découvrir plus?
Va voir dans le conte page 3.





La sizaine

Dans la Ronde, tu fais partie d'une sizaine.
Une sizaine, c'est une équipe d'environ six Lutins d'âges différents.



À quoi servent les sizaines ?

La sizaine est le lieu privilégié pour découvrir les autres Lutins : il est plus facile de se parler et de s'écouter quand on n'est que six ! Certains jeux se font en sizaine. C'est l'occasion pour les petits groupes de Lutins de vivre des moments forts ensemble.

De plus, cela permet d'équilibrer les forces de chaque équipe.



Pour bien reconnaître chaque petit groupe, un nom est attribué à chaque sizaine.

Écris ici les noms des différentes sizaines de ta Ronde :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ce nom a souvent un lien avec la nature ou avec le thème d'année de ta Ronde.

En plus du nom, chaque sizaine se choisit un chant ou un cri. À travers celui-ci, chaque sizaine met en avant une valeur (par exemple : la confiance, l'entraide, la joie...).

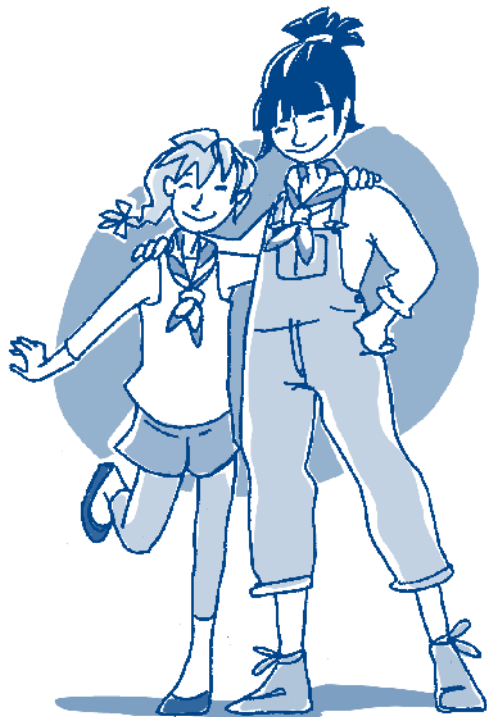
Les chants ou les cris sont utilisés à différents moments :

- au rassemblement pour montrer aux autres que la sizaine est bien présente et enthousiaste ;
- au cours d'un jeu pour se motiver ;
- à tout moment pour se souvenir de la valeur choisie.



Dans la sizaine, deux Lutins ont un rôle particulier :

le sizenier et le second.



Ils sont là pour t'aider, pour organiser un peu la sizaine, pour motiver le groupe...



Tu veux en découvrir plus?
Va voir dans le conte page 11.

Tous en uniforme!

Quand tu portes ton uniforme, tu montres que tu appartiens à la grande famille des Guides Catholiques de Belgique qui est un mouvement de jeunesse.

Notre Mouvement est composé de nombreuses Unités partout en Belgique. Dans (presque) toutes ces Unités, il y a des Lutins.

L'uniforme, c'est aussi une manière de mettre tout le monde sur le même pied d'égalité, au-delà des différences. C'est pour cela que tu portes ton uniforme à toutes les activités de la Ronde.

Ton uniforme est composé des éléments suivants :

- d'une jupe ou un short beige ;
- d'un sweat bleu marine ;
- d'un foulard de l'Unité.

Sur le sweat, des écussons sont cousus :

- sur la manche droite : la bande d'Unité, et en-dessous, l'insigne de ta Région ;
- sur la manche gauche : l'insigne Lutin (à compléter chaque année) ;
- sur le foulard, côté droit, la croix Lutin (dès la Promesse).

Mon Unité s'appelle :

.....



Colorie l'uniforme des Lutins dans les bonnes couleurs!



Le sentier

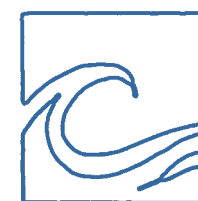


Chez les Lutins, tu avances sur un sentier.
Chaque année, tu découvriras un élément nouveau:
la Terre, l'Eau, le Feu puis l'Air.

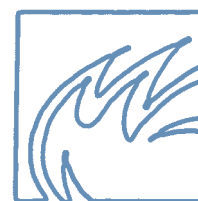
Ces quatre éléments sont tous nécessaires à la vie et à l'épanouissement des êtres vivants. C'est la même chose dans la Ronde: les autres Lutins et toi, vous êtes tous indispensables! Chaque élément a un mot-clé qui t'aidera à progresser. Tu les découvriras au fil de tes années chez les Lutins.



Terre



Eau



Feu



Air

Dans l'Unité, on retrouve:

- une Chaumière de Nutons (5-7 ans);
- une Ronde de Lutins (7-11 ans);
- une Compagnie d'Aventures (11-15 ans);
- une Chaine d'Horizons (15-17 ans);
- et une Équipe de Routiers (plus de 17 ans).

Une fois le sentier parcouru, les quatre mots-clés en tête, il sera temps pour toi d'aller plus loin et de vivre des aventures chez les Aventures.

Tu veux en découvrir plus?
Va voir dans le conte page 37.





La TERRE



La TERRE

L'élément Terre accueille les plus jeunes Lutins de la Ronde

Ce premier élément est celui de la découverte. Tu apprends le fonctionnement de la Ronde et en découvres les habitudes: le rassemblement, les chants, les sizaines, les activités...



Le mot-clé: Je suis accueillant comme la Terre.

Ainsi, tu fais connaissance avec tous les autres Lutins de la Ronde. Sur le logo de la Terre, tu peux voir des montagnes et un chemin.





Ma



Je fais connaissance avec ma Ronde

Je fais connaissance avec ma Ronde

Souvent, les Rondes portent un nom. Ainsi, il existe des Rondes Saint François, Clé des champs, des Farfadets...

Ma Ronde s'appelle

Dans ma Ronde, nous sommes Lutins.

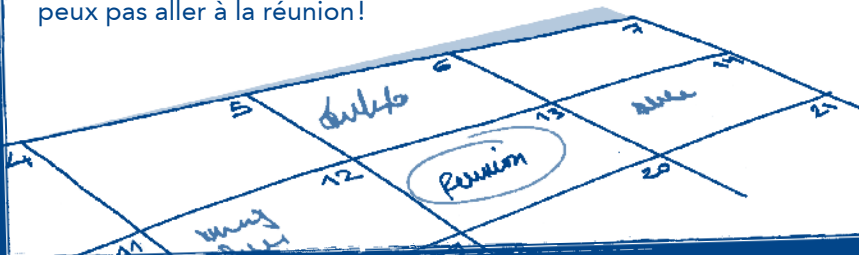
Mes animateurs s'appellent:

Prénom & nom	Totem	Téléphone
.....
.....
.....
.....
.....

Nous nous réunissons:

- le samedi
- le dimanche
- le matin
- l'après-midi
- la journée complète
- toutes les semaines
- tous les 15 jours/...

N'oublie pas de prévenir un de tes animateurs quand tu ne peux pas aller à la réunion!



sizaine

Cette année, je suis dans la sizaine des

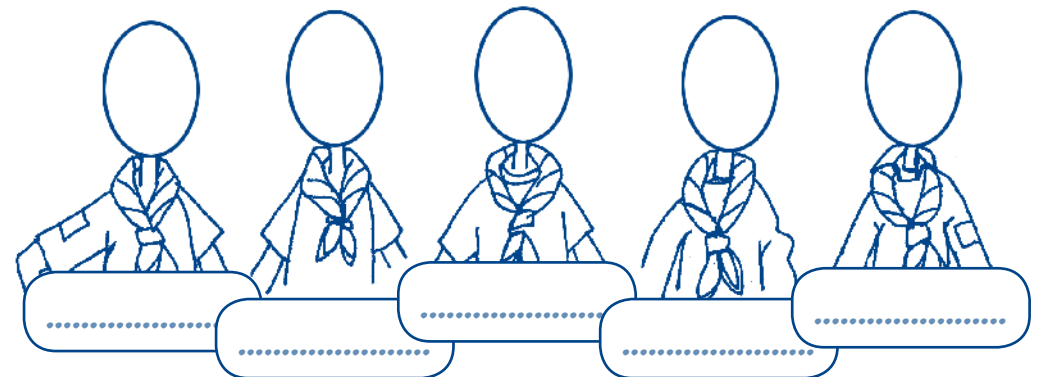
Mon chant/mon cri de sizaine est

Ce qui me plaît dans ce chant/ce cri, c'est

Mon sizenier s'appelle

Mon second s'appelle

Complète les portraits des Lutins de ta sizaine et écris leur nom en dessous.





rassemblement

À l'appel des animateurs, toute la Ronde se réunit au plus vite et entame le chant du rassemblement.

Demande aux autres Lutins de ta sizaine de te l'apprendre ! Si ta Ronde n'utilise pas ce chant, propose-leur de l'apprendre ensemble.

Plus vite on se rassemblera,
Plus de choses, de jolies choses
Plus vite on se rassemblera,
Plus de choses l'on fera.
Youp là ! Nous voilà !
Faut qu'on chante, faut qu'on chante
Youp là ! Nous voilà !
Faut qu'on chante et ça ira.



Plus vite on se rassemblera, plus de choses, de jolies choses,



Plus vite on se rassemblera, plus de choses l'on fera



Réfrain.

Youp là!, nous voilà, faut qu'on chante, faut qu'on chante



Youp là!, nous voilà, faut qu'on chante et ça ira.



Ensuite, tout le monde entame le chant de la Ronde:

Les gais Lutins qui se donnent la main
Font la Ronde, font la Ronde
Les gais Lutins qui se donnent la main
Font la Ronde et s'aiment bien.
Tralalala lalala lalère tralalala lalala lala
On s'aime bien dans notre sizaine
Dans notre Ronde l'on s'aime bien.



Les gais lutins qui se donnent la main Font la ronde



Font la ronde, les gais lutins qui se donnent la main



font la ronde et s'aiment bien. Tra la la la la la



On s'aime bien dans no-

la la lè-re Tra la la la la la la la

tre si-zaine Dans notre ronde l'on s'aime bien.



Coquelicot au cœur des blés, douce cha-leur de l'amitié

Chaque sizaine entonne alors son chant ou cri de sizaine.





La

cérémonie d'accueil

Tu es nouveau dans la Ronde
cette année. Comment s'est passé
ta première journée?



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Dessine ici le rassemblement de ta Ronde:

Tu peux la raconter ou la dessiner ici:





Le

conseil

Un Lutin t'a accueilli plus spécialement:

Elle/il s'appelle

Ce Lutin est là pour t'aider à découvrir la Ronde et tout ce qu'on y fait. C'est à lui que tu peux t'adresser quand tu ne comprends pas quelque chose ou quand tu as besoin d'aide.

Au début de l'année se déroule la cérémonie d'accueil. Un des Lutins dit un petit mot pour te présenter à la Ronde. La Ronde te souhaite la bienvenue et te montre qu'elle est heureuse de te compter parmi ses Lutins. À travers cette cérémonie, tu montres aux autres Lutins que tu souhaites rester dans la Ronde. C'est au cours de ce moment que tu reçois les insignes.

Tout le monde se retrouve après, autour par exemple d'un gâteau, pour fêter les nouveaux Lutins!

Et toi, qu'as-tu reçu de ta Ronde?

.....

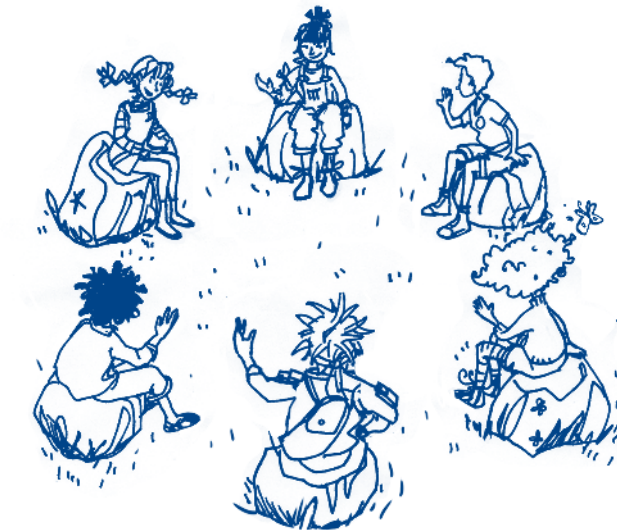
Qu'as-tu fait pour montrer à la Ronde que tu t'y sentais bien?

.....

.....

.....

Tu veux en découvrir plus?
Va voir dans le conte page 19.



Écoute ce que disent les autres Lutins et parle lorsque c'est ton tour...

Le conseil est une petite halte pour discuter ensemble de ce qui se passe, pour raconter ce que l'on a vécu et découvert tout au long de la journée ou pour prendre une décision qui débouchera sur une action.

À ce moment, les Lutins partagent leurs idées et écoutent l'avis de chacun.

Au cours du conseil, tout le monde, du plus jeune au plus âgé, a droit à la parole de la même manière.





Et toi, as-tu déjà pris la parole au conseil?

.....
.....
.....

Comment vous y prenez-vous dans ta Ronde pour que chacun puisse parler à son tour et être écouté?

.....
.....
.....
.....

En sizaine:

Dans les cases, écris ce que tu as dit et ce que tu aurais aimé ajouter.

Ce que j'ai dit

Ce que j'aurais aimé dire aussi

.....
.....
.....
.....
.....
.....



En Ronde:

Ce que j'ai dit

Ce que j'aurais aimé dire aussi

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....





une parole que tu as dite

.....

.....

.....

.....

.....

qui raconte la vérité.



une parole que tu as dite

.....

.....

.....

.....

.....

qui fait plaisir.

Écris ou dessine un geste qui illustre une décision prise ensemble au conseil:





Le camp

Cette année, ce sera la première fois que tu pars en camp si longtemps.

C'est un weekend, un hike un peu plus long, il dure 11 jours et 10 nuits. Il se déroule en Belgique. Tu découvriras un nouvel endroit avec ta Ronde et tu vivras plein d'aventures avec celle-ci.

Cette année, je pars au camp du

au

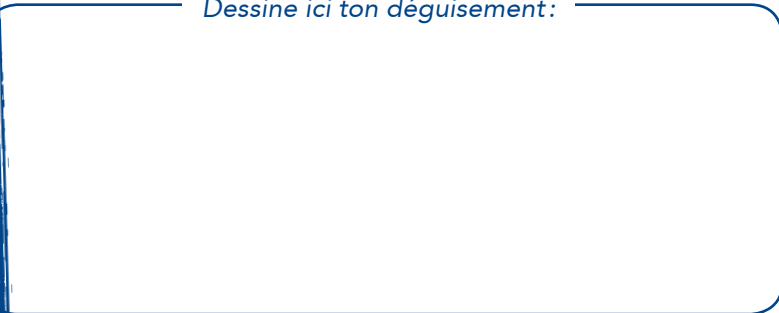
à

Le thème du camp est

.....

J'ai choisi de me déguiser en

Dessine ici ton déguisement:

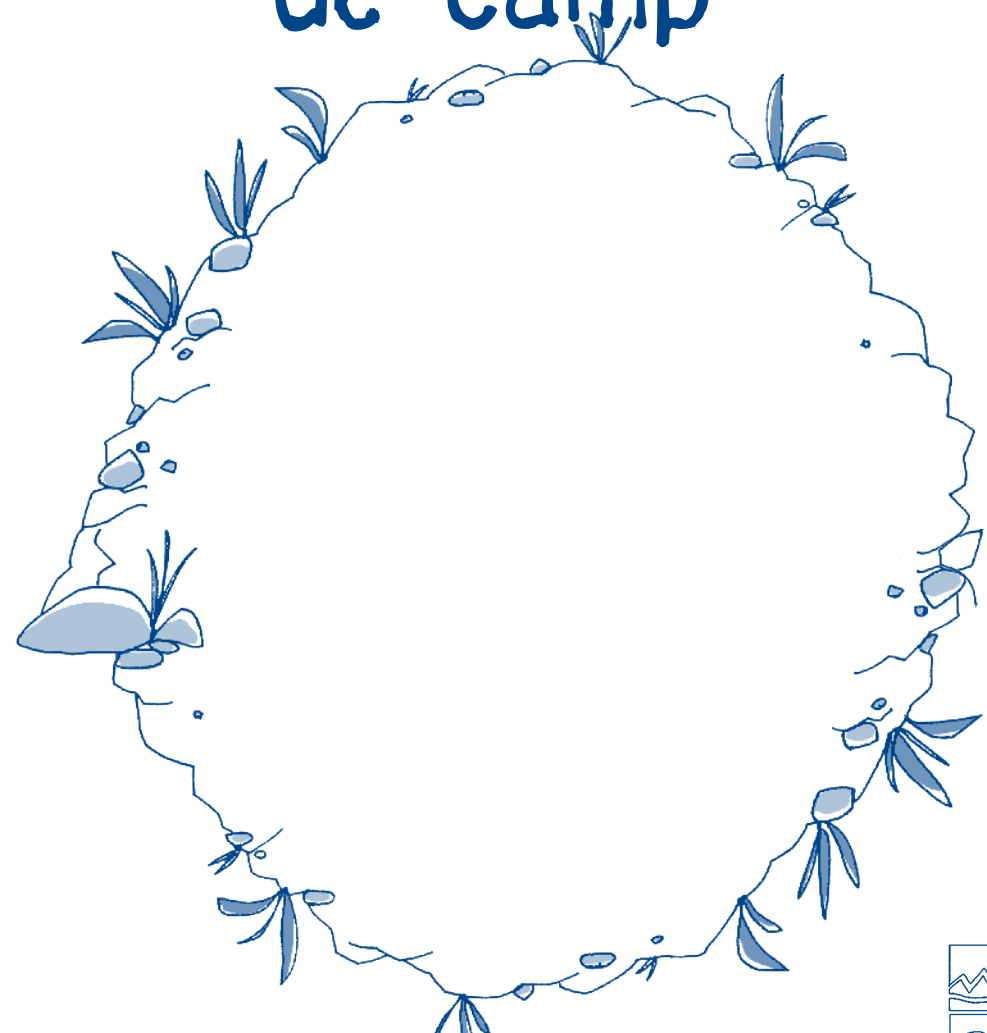


Je dors à côté de

Mes cuistots s'appellent

.....

Mots de camp



Tu peux faire signer ici les autres Lutins et tes animateurs. Demande-leurs d'écrire un petit mot: une pensée, une impression, une anecdote rigolote... Tu auras ainsi un souvenir de tes amis Lutins et du camp. Tu peux aussi écrire ou dessiner le plus beau souvenir de ton premier camp chez les Lutins.

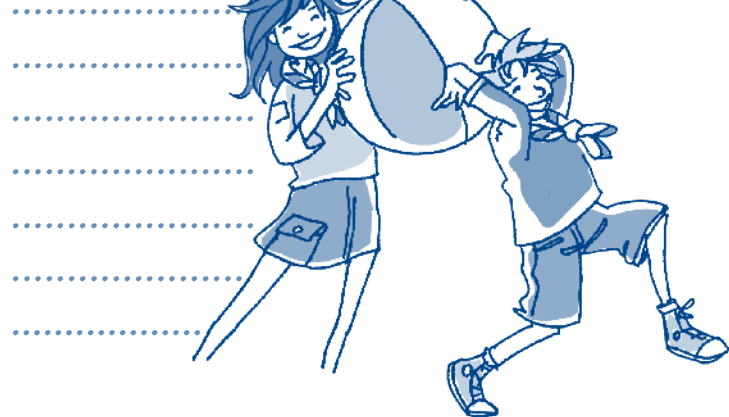




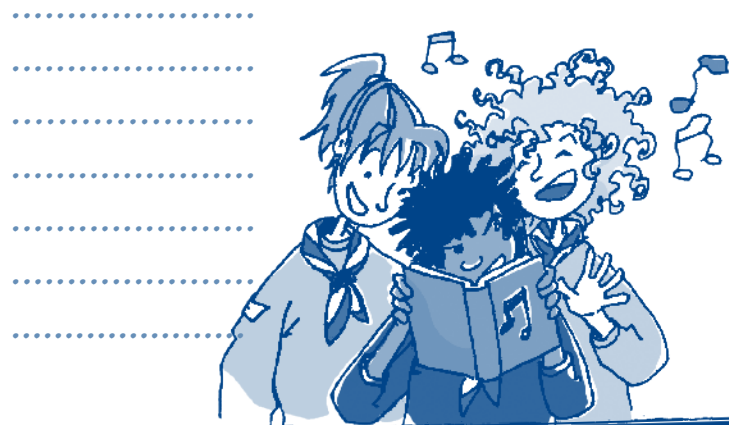
Ma progression sur le sentier

Sur le sentier des Lutins,
tu as parcouru le premier élément: la Terre.
Tu as découvert la Ronde et ses secrets.
Comme la Terre, tu es accueillant.

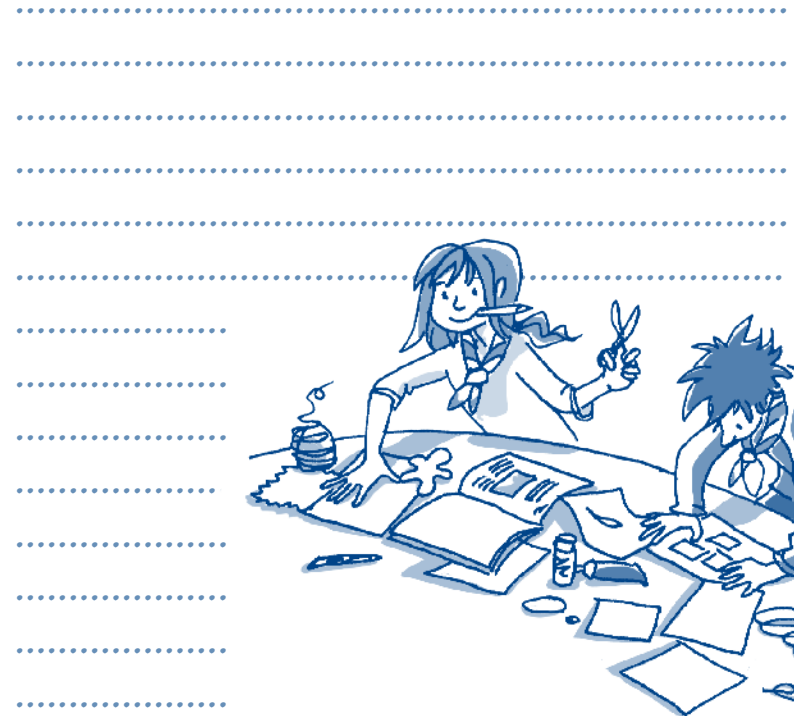
Écris le nom de quelques jeux que tu as découverts:



Dresse une liste des chants que tu connais:



Note quelques bonnes idées de bricolage:




Écris le nom des personnes qui t'ont aidé à grandir:





Feuillette les pages de ton carnet que tu as remplies cette année. Relis ta vie à la Ronde et écris ou dessine ici quelque chose qui te paraît très important parmi toutes tes découvertes.



Tu veux découvrir l'élément Terre avec Jodeau? Va voir dans le conte page 37.

Le deuxième élément qui s'ouvre devant toi est celui de l'Eau! Tu vas en découvrir les secrets...
Bonne route!





L'EAU



L'EAU

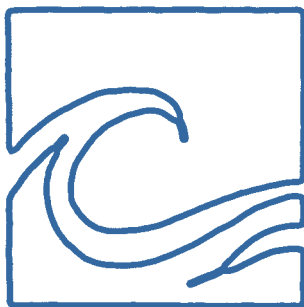
Cette année, tu vas découvrir l'élément Eau.
Comme chaque élément du sentier,
tu es indispensable à la vie de la Ronde.

Petit à petit, tu vas découvrir tes faiblesses mais aussi tes forces.
Tu découvriras tes qualités et essayeras de les faire grandir.



Le mot-clé: **Je suis actif comme l'Eau.**

Tu lances un jeu, tu imagines une histoire, tu inventes un chant...
Sur le logo de l'Eau, tu peux voir une grande vague, synonyme
de vivacité.





Ma sizaine



Cette année, je suis dans la sizaine des

.....

Mon chant/mon cri de sizaine est

.....

Ce qui me plaît dans ce chant/ce cri, c'est

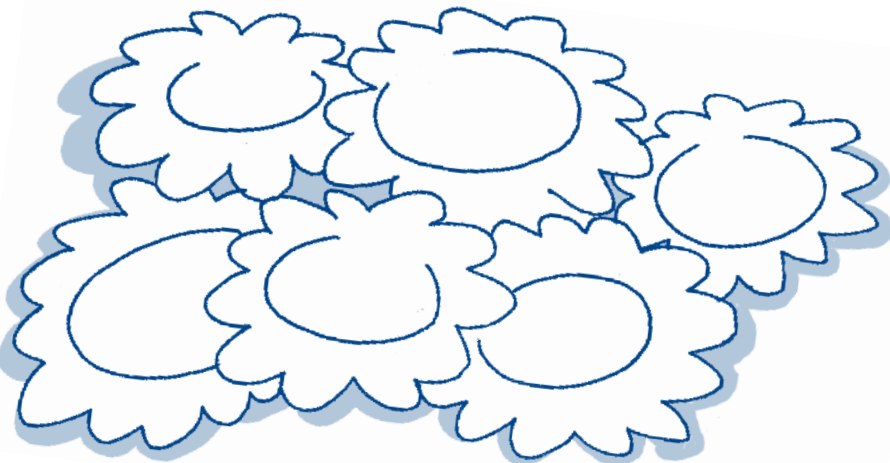
.....

.....

Mon sizenier s'appelle

Mon s'appelle

Écris le nom des Lutins de ta sizaine dans les fleurs.



Mon rôle dans la sizaine: l'accueil des nouveaux.

En début d'année, il y a des tas de nouvelles têtes à la Ronde. Pas facile de faire connaissance avec tout le monde! As-tu des idées de ce que tu pourrais faire avec ta sizaine pour accueillir les nouveaux Lutins?

Voici quelques idées:

• Une affiche de présentation:

Décore un grand panneau pour le mettre dans ton coin de sizaine*.

• Quelques idées pour le décorer:

- La photo de chacun avec son prénom
- Un dessin en rapport avec vos prénoms et cri/chant de sizaine...

• Un petit jeu:

- La vache sans tache qui tache
- Pierre appelle Paul...

• Et si on laissait une place vide...

au cas où un nouveau arriverait pendant l'année. Ce serait drôlement plus sympa de lui montrer qu'il y a une place pour lui dans la sizaine et qu'il est le bienvenu.

*Tu ne sais pas ce qu'est un coin de sizaine? Va vite voir à la page 55 de ton carnet.





Les règles d'or

Depuis que tu es à la Ronde, tu as appris comment elle fonctionnait. Tu sais ce qu'est une sizaine, tu connais le chant du rassemblement, tu connais les autres Lutins et les animateurs...

Tu as sans doute entendu aussi que la Ronde a des règles d'or. Quand un Lutin écoute les autres :

Un Lutin pense aux autres!

Un Lutin cherche à faire plaisir!

Un Lutin est vrai!

Un Lutin sème la joie!



Dessine ici un moment où tu as vécu une des règles d'or.

Et notre devise, chez les Lutins, est :

De notre mieux

La devise et les règles d'or ne sont pas toujours faciles à suivre. Il est parfois moins fatigant d'abandonner la partie ou de se plaindre que de faire « de son mieux ». Il t'arrive sûrement souvent de suivre une règle d'or et la devise sans y penser. Même quand tu ne portes pas ton foulard : à la maison, à l'école. C'est à ces moments-là que tu es vraiment un Lutin.





Le bon tour

Jouer un bon tour, c'est faire plaisir à quelqu'un sans qu'il ne s'en doute: c'est semer la joie par des petits plaisirs discrets.

Tout commence par les yeux et les oreilles.

Il faut être attentif et inventif mais surtout, il faut réaliser le bon tour quand la personne s'y attend le moins et rester anonyme.

Le bon tour se réalise à tout moment de la journée et de l'année.



un bon tour que tu as joué:

un bon tour que quelqu'un t'a joué:

Dessine ou raconte

Au Conseil...

Comment fais-tu pour laisser la parole à chacun?

.....

.....

.....

Pourquoi ne dis-tu pas ce que tu penses?

.....

.....

.....

Recherches-tu ce qui a été beau pendant la journée?

.....

.....

.....

Comment l'avis des autres peut-il t'aider?

.....

.....

.....





Le camp

Cette année, je pars au camp du

au

à

Le thème du camp est

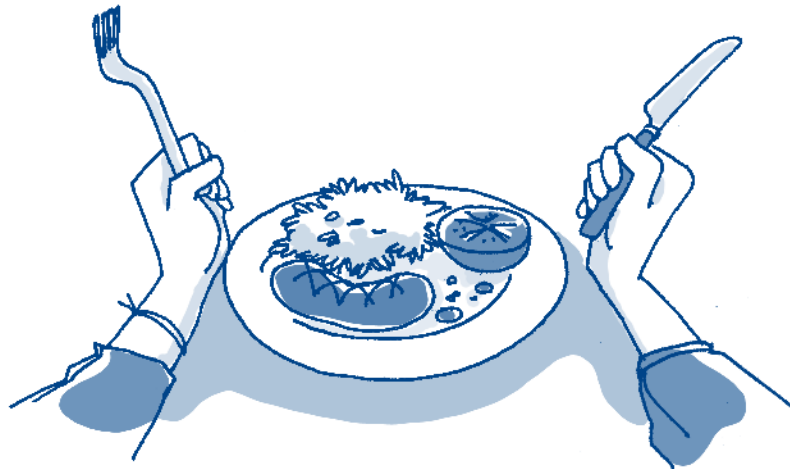
.....

Nous prenons des forces grâce aux bons repas que nous préparons:

.....

.....

.....



Comment est le bâtiment?

Dessine le plan ici!





Le hike



Cette année, nous avons marchékm.

Entoure ce qui te convient:

Nous avons marché en Ronde / en sizaine / en élément du sentier / en groupe...

Raconte:

Une anecdote que tu as vécue:

.....
.....
.....

Une chanson que tu as apprise:

.....
.....
.....

Pendant la marche, nous avons rencontré:

.....
.....
.....



La prière Lutin

Que chantez-vous le soir à la fin de la veillée?

Connais-tu la prière Lutin?

Et si tu l'apprenais à ta Ronde?

1. Seigneur Jésus, Toi qui nous aimes

Et nous unis dans l'amitié

Merci de nous aider Toi-même

À cheminer sur le sentier (bis)

2. Fais de nos vies la bonne terre

Où pousseront beaucoup de fruits

Donne-nous d'être l'eau vive et claire

Pour le bonheur de nos amis (bis)

3. Sois le soleil de tout le monde

Et remplis-nous de ton amour

Nous deviendrons dans notre Ronde

Chaude lumière à notre tour (bis)

4. Comme le vent qui nous emmène

Et qui nous pousse vers les autres

Nous serons ceux qui entraînent

Et qui aideront l'un et l'autre (bis)





Mots de camp





 ré si m mi m 3



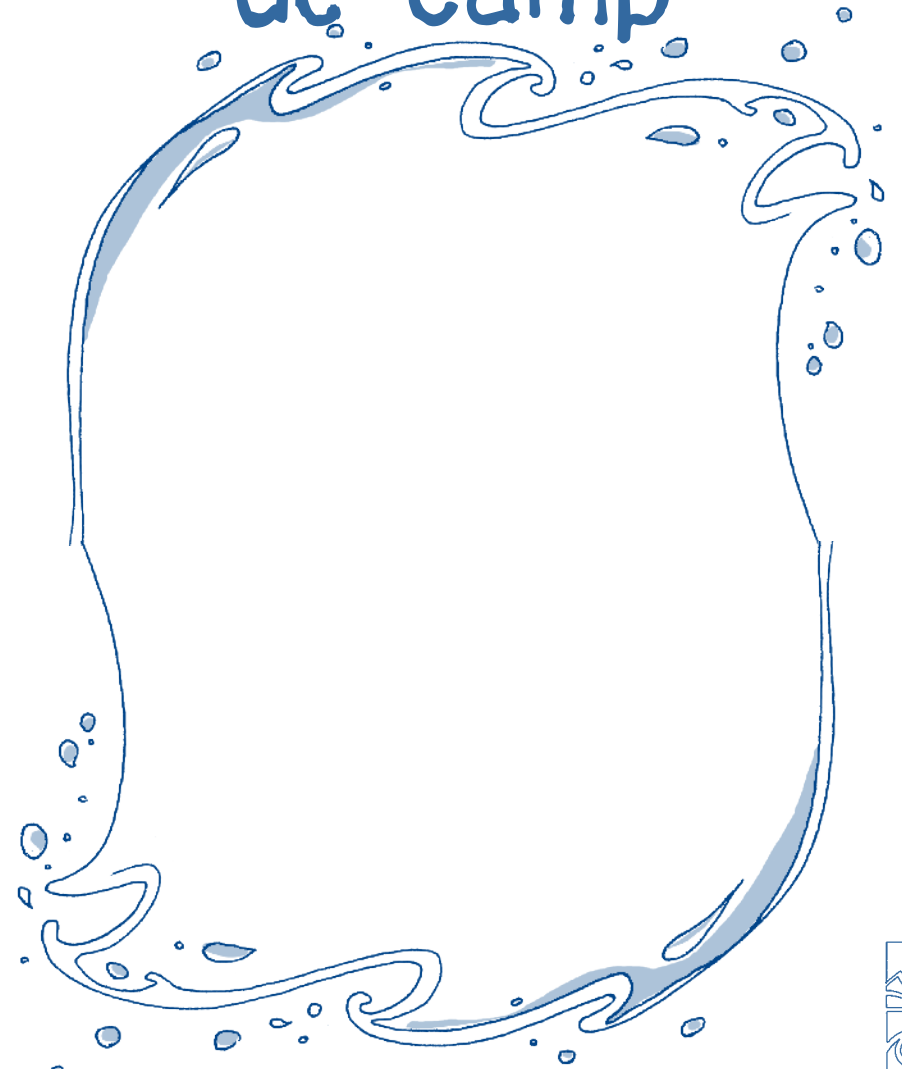
 la 3 ré



 fa 3 sol fa 3 si m la ré mi m



Seigneur Jésus, toi qui nous Aimes et
 nous unis dans l'amitié merci de
 nous aider toi-même à chemi-ner sur nos sen-
 -tiers A chemi-ner sur nos sen - tiers.



Les autres Lutins et tes animateurs peuvent ici écrire un petit mot ou faire un dessin pour toi. Quand tu reliras cette page plus tard, tu repenseras à tous ceux qui étaient au camp avec toi!





*Feuillette les pages de ton carnet que tu as remplies
cette année. Relis ta vie à la Ronde et écris ou dessine ici
quelque chose qui te paraît très important parmi
toutes tes découvertes.*



*Tu veux découvrir l'élément Eau avec
Tricoline? Va voir dans le conte page 59.*

**Si tu veux, continuons sur le sentier et partons à la
découverte du Feu! Toi aussi, tu peux éclairer,
réchauffer la Ronde.**





Le FEU



Le FEU

Tu essaies de faire profiter au maximum la Ronde de ton enthousiasme et de tes qualités.
Comme le Feu, tu es serviable.



Le mot-clé: Je suis généreux comme le Feu.
Sur le logo du Feu, tu peux voir des flammes vives et entraînantes, mais aussi destructrices comme un incendie.





Ma sizaine

Cette année, je suis dans la sizaine des

.....

Mon chant/mon cri de sizaine est

.....

.....

Ce qui me plaît dans ce chant/ce cri, c'est

.....

.....

Mon sizenier/ma sizenière s'appelle

Mon/ma second(e) s'appelle

Et les autres Lutins de ma sizaine sont:

Prénoms & noms

Téléphone

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Tu fais partie des aînés de la Ronde

Tu fais maintenant partie des plus âgés de la Ronde et tu connais bien son fonctionnement. Tu peux donc mettre ton expérience au service des Lutins de la Ronde.

Peut-être es-tu devenu second?

Ton rôle est alors d'aider activement le sizenier dans sa tâche qui n'est pas de tout repos.

Mais que faire concrètement?

- aider les plus jeunes;
- motiver les Lutins;
- veiller à ce que chaque Lutin de ta sizaine se sente bien;
- être présent à toutes les réunions;
- proposer des petits jeux pendant les temps libres;
- organiser, avec les autres sizeniers et seconds, une veillée pendant le camp;
- apprendre les chants des Lutins aux plus jeunes;
- etc.





Ton coin sizaine

Note ici ce que tu fais en tant qu'ainé dans la Ronde :

le ... / ... /

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

le ... / ... /

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Un coin de sizaine, c'est un petit endroit du local Lutin qui est réservé à ta sizaine. Chaque sizaine a son coin de sizaine et l'aménage comme elle le veut.

À quoi sert un coin de sizaine ?

- À se retrouver entre soi, rien qu'avec les Lutins de sa sizaine.
- À discuter de diverses choses. Le conseil de sizaine peut avoir lieu à cet endroit.
- À entreposer les affaires de la sizaine (les trophées, les photos, les sacs-à-dos des Lutins...).
- À s'isoler pour écrire dans le grimoire de sizaine.
- ...

Comment améliorer son coin de sizaine ?

Tout d'abord, il faut diviser le local Lutin : chaque sizaine doit avoir son espace. Mais il faut aussi laisser de la place pour pouvoir se rassembler (pour jouer ensemble, réaliser un bricolage...) !

Qu'utiliser pour marquer les séparations entre les différents coins ?

- Des vieux draps de lit que tu peux peindre.
- Des vieilles armoires ou des étagères. Elles seront très utiles pour ranger toutes vos affaires !
- Quelques plantes. Attention, il ne faut pas oublier de les arroser régulièrement !

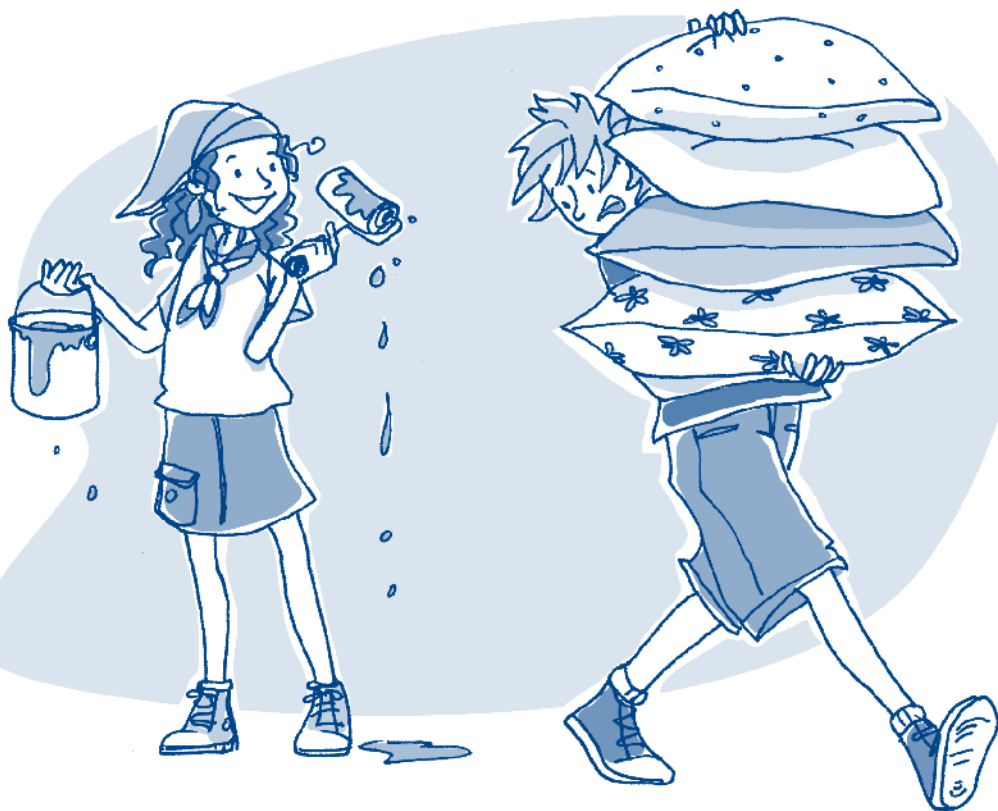




Parfois, le local est trop petit pour pouvoir avoir un coin de sizaine aménagé. Que pourrais-tu proposer comme solution ?

- Mettre des couvertures de couleur, par sizaine, pour pouvoir s'asseoir dessus.

-
-
-
-
-
-



Ensuite, il te reste à décorer ce coin :

- repeindre les murs ou les tables avec vos couleurs préférées;
- coller, accrocher des posters;
- réaliser un panneau avec vos anniversaires, les dates des réunions, des photos de la sizaine...
- installer votre grimoire de sizaine*;
- ranger vos trophées;
- exposer votre logo;
- arranger un coin confortable avec plein de coussins;
- ...

*Tu ne sais pas ce qu'est un grimoire ? Va vite voir à la page 74 de ton carnet.





Le camp

Te voilà arrivé à ton endroit de camp. Tu vas y passer 11 jours palpitants!

Le thème du camp est

.....

Le camp se déroule du au

..... à

Les habitants du village s'appellent des

.....

Être au camp, c'est comme si ta Ronde était invitée dans le village. N'oublie pas de respecter certaines règles de politesse :

- ne pas crier tard le soir ;
- respecter les jardins et ne pas laisser de déchets dans les rues et à l'endroit de camp ;
- dire bonjour, merci... aux habitants.

Tu rencontreras probablement des villageois lors du hike ou d'un jeu. Et si vous vous présentiez à eux à votre arrivée et les invitez lors d'une activité (grand jeu, veillée...)?



Et toi, comment réagiras-tu si des Lutins venaient au camp dans ton village/ta ville?

.....

.....

.....

À la fin du camp...

Note ici tes impressions par rapport à ce camp. N'hésite pas à montrer ces quelques pages à tes animateurs: ils connaîtront ainsi tes activités préférées et sauront ce que tu aimerais faire l'année prochaine!



Ce que je retiens de ce camp:

.....

.....



Ce que j'aimerais changer pour l'année prochaine:

.....

.....





Mots de camp

Ce que je voudrais garder pour le
prochain camp:

.....
.....
.....
.....
.....

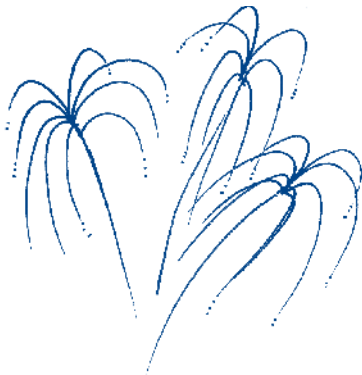


Ce dont je rêve pour le camp prochain:

.....
.....
.....
.....
.....

Le moment où j'ai le plus rigolé!

.....
.....
.....
.....
.....



Les mercis que je voudrais dire:

.....
.....
.....
.....
.....



*Demande aux autres Lutins et à tes animateurs de t'écrire ici un
petit mot en souvenir de ce camp! Tu peux aussi raconter ici un
chouette moment que tu as passé avec la Ronde.*





Je progresse sur le sentier...

Parfois, tu es... Feu de camp

Tu rassembles... Tu réchauffes... Tu mets de l'ambiance...



Tu es parfois... Feu de braise

Tu apaises... Tu es discret mais fort utile... Tu sembles dormir mais un souffle te réveille...

Tu es parfois... Feu rouge

Tu es un obstacle... Tu arrêtes... Tu contraries...

Tu es parfois... Feu d'artifice

Tu exploses... Tu ne vis qu'un instant... Tu renais sans cesse...



Le feu que je suis au fil des jours...

Je suis soleil du matin quand je

Je suis lumière de la Ronde quand je

Je suis étincelle quand je

Je suis phare quand je

Je suis incendie quand je

Je suis soleil d'or quand je

Je suis nuit noire quand je

Je suis tout feu tout flamme quand je

Je suis douce chaleur quand je

Je suis arc-en-ciel quand je

Je suis étoile quand je



Le feu se propage...

Dans chaque flamme, écris le nom des personnes qui ont allumé un feu en toi (qui t'ont motivé, redonné la joie...).



à la Ronde



à la maison



à l'école

Raconte pourquoi:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....





*Feuillette les pages de ton carnet que tu as remplies
cette année. Relis ta vie à la Ronde et écris ou dessine ici
quelque chose qui te paraît très important parmi
toutes tes découvertes.*

A large, empty rounded rectangular box for writing or drawing.



*Tu veux découvrir l'élément Feu avec
Galos? Va voir dans le conte page 77.*



Sur le sentier, avec l'élément Feu, tu as appris à mettre
tes talents et ton enthousiasme au service de la Ronde.
Il te reste à découvrir un dernier élément
sur le sentier des Lutins: l'Air.

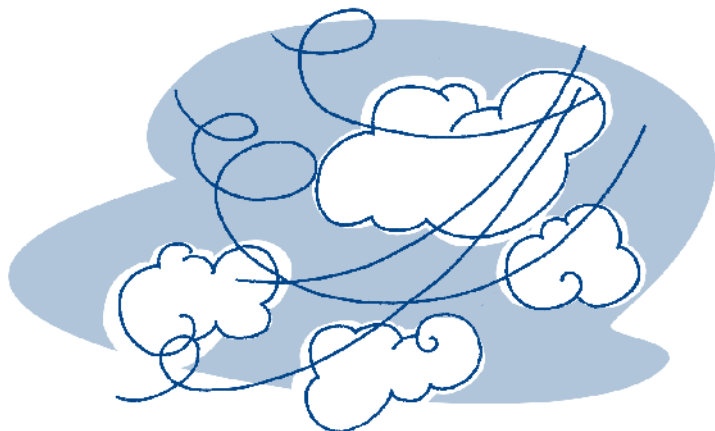


L'AIR



L'AIR

Comme l'Air, tu emportes les autres avec toi,
tu sais que tu peux aller plus haut, insuffler ton énergie,
soulever les foules...



Le mot-clé : **Je suis responsable comme l'Air.**
Tes animateurs te confient certaines tâches et comptent sur toi.
Le logo de l'Air représente deux oiseaux en plein envol.





Ma sizaine

Cette année, je suis dans la sizaine des

.....

Mon chant/mon cri de sizaine est

.....

Ce qui me plaît dans ce chant/ce cri, c'est

.....

.....

Mon sizenier/ma sizenière s'appelle

Mon/ma second(e) s'appelle

Écris le nom des Lutins de ta sizaine et une qualité pour chacun :

Prénoms & noms

Sa qualité

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tu es maintenant dans ta dernière année chez les Lutins...

À la Ronde, tu deviens vraiment responsable, comme le vent qui porte la mongolfière ou fait tourner les ailes du moulin. En tant qu'ainé dans la Ronde, l'ambiance dépend en grande partie de toi, de ton humeur, de ton enthousiasme, de ta participation.

Tu es « brise bienfaisante » ou « rafale destructrice ». Comme le souffle fait de son mieux pour raviver le feu, toi aussi essaie de faire de ton mieux.

Peut-être es-tu devenu sizenier. Ton rôle n'est pas de tout repos. C'est pour cela qu'un second est là pour t'aider dans ta tâche.

En plus de ce que tu faisais déjà en tant que second, tu vas aussi :

- être le relais entre le staff et la sizaine ;
- mener le conseil de sizaine ;
- répartir les rôles dans la sizaine, en accord avec les autres Lutins ;
- ...

En tant que sizenier ou second, tu peux organiser une journée de sizaine (avec l'accord de tes animateurs et des parents bien sûr!).

Les animateurs comptent sur toi pour gérer ta sizaine. Mais tu peux bien sûr toujours faire appel à eux si tu rencontres des difficultés.





Une réunion de sizaine

Pourquoi, comment ?

Les réunions de sizaine ne sont pas obligatoires. C'est un choix que tu fais avec ta sizaine pour vivre un moment particulier.

Avant de commencer, il faut savoir pourquoi vous vous rassemblez. Par exemple, est-ce pour :

- vivre une soirée « jeu de société » pour faire connaissance ;
- faire un gâteau pour la prochaine réunion ;
- préparer un petit jeu ou un sketch pour une veillée (de hike, de camp, de Noël...);
- choisir et confectionner les déguisements pour le camp ;
- ...

Ensuite, il faut s'organiser :

- se répartir les tâches : qui fait quoi, qui apporte quoi ?
- fixer une date et un jour de rendez-vous ;
- choisir un lieu de réunion : au local ou chez l'un d'entre vous ;
- prévenir vos parents à temps ;
- avertir vos animateurs du lieu de votre réunion, de ce que vous allez y faire et faire appel à eux si vous avez besoin d'aide. Ils peuvent vous aider à préparer votre réunion de sizaine (avant, pendant et après la réunion).



Notre réunion de sizaine

Notre réunion de sizaine se fera le
deh..... àh..... chez

Son adresse est
.....
.....

Nous nous rassemblons pour

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Chacun d'entre nous apportera quelque chose :

.....
.....
.....
.....
.....
.....



Un grimoire de sizaine

Un grimoire, c'est un grand livre dans lequel est repris ce que les Lutins ont appris (une sorte d'encyclopédie de trucs et astuces). Il peut se transmettre d'année en année à la sizaine ou au sizenier de l'année suivante. Vous pouvez également en faire un différent par an.

Pourquoi ne créerais-tu pas un grimoire avec ta sizaine? Tu pourrais y noter et y coller toutes les activités vécues en sizaine, les anecdotes, des photos... À la fin de l'année, ta sizaine aurait un chouette album retraçant tous les grands moments et vos découvertes.

Comment faire?

D'abord, trouve un beau cahier. N'hésite pas à le décorer: colle des photos, des petits objets... sur la couverture. Bien sûr, n'oublie pas d'écrire le nom de ta sizaine et l'année!

Que mettre dans ton grimoire?

Tu peux organiser ton grimoire en plusieurs parties:

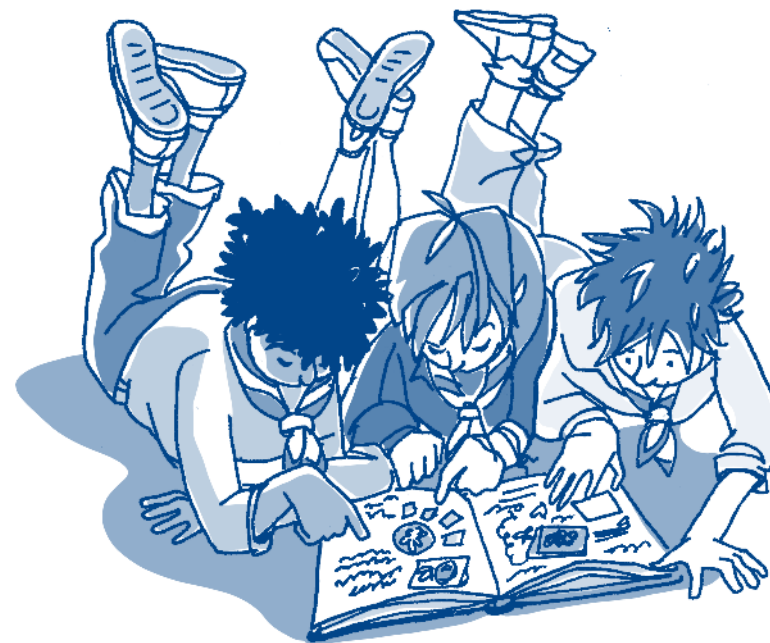
- **une présentation de la sizaine:** demande à chaque Lutin de ta sizaine de se présenter (nom, prénom, adresse, rôle dans la sizaine, hobby, petite photo...)
- **une description du coin de sizaine:** explique comment est décoré le coin de ta sizaine. Qu'avez-vous utilisé comme décoration? De quoi êtes-vous le plus fiers?
- **un journal de bord:** raconte ce qu'il s'est passé pendant les réunions. Bien sûr, tu peux également agrémenter ton texte de photos, dessins, témoignages... Chaque Lutin de la sizaine peut

en effet y noter son avis et donner ses impressions! Écrire ce que vous voulez dire au conseil quand vous le préparez en sizaine.

- **une partie livre d'or:** demande au staff de signer le grimoire et de mettre un petit mot. Tu peux aussi demander aux invités et aux personnages que tu croises dans les jeux et tes aventures de laisser une trace de leur passage dans ce grimoire.

Montre régulièrement à ta sizaine le grimoire: en effet, ce n'est pas uniquement le tien mais celui de toute ta sizaine!

Tu peux prévoir un petit moment, à la fin de l'année, pour relire tous ensemble le grimoire: tu verras, vous rigolerez beaucoup en vous souvenant de toutes les réunions.





Le camp

Nous y sommes!

Du au

Cette année, le camp a lieu à

Barre les lieux qui ne conviennent pas:

Dans une ferme / une maison / un hangar / un local guide / une salle paroissiale.

Le village se trouve dans la province de:

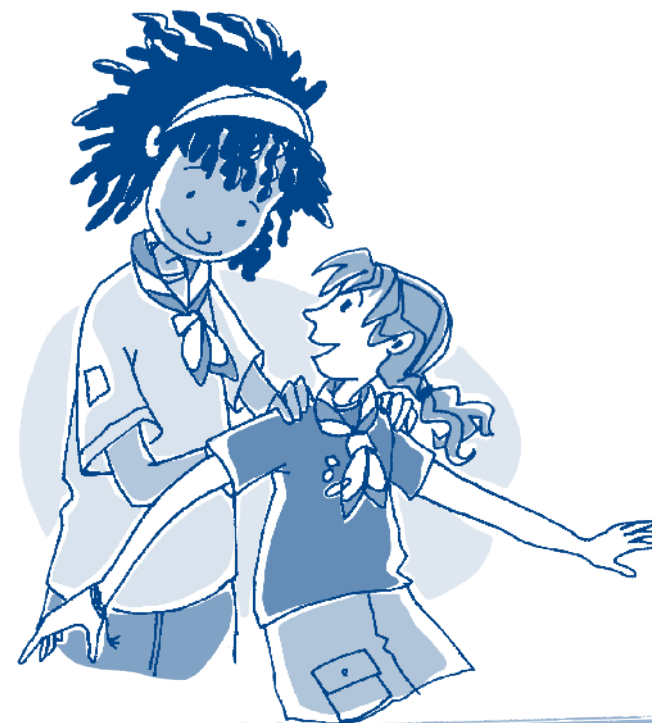


Le thème du camp, c'est

Je me déguise en

Je fais partie des aînés de la Ronde

Chacun a sa place dans la Ronde. Toi, en plus, tu as une responsabilité particulière: tu es sizenier ou second. Tu fais partie des plus âgés de la Ronde. Tu connais bien le fonctionnement du groupe.





Mots de camp

Quel rôle as-tu?

Tu es là pour aider les Lutins de ta sizaine à s'organiser et tu les écoutes pour qu'ils se sentent bien au camp.

Que peux-tu faire?

- Aider un Lutin plus jeune à écrire à ses parents.
- Rassurer le Lutin qui a un coup de cafard.
- Encourager les Lutins de ta sizaine lors des jeux.
- Expliquer aux nouveaux Lutins comment se passe le camp, leur montrer quelques photos.
- Proposer des petits jeux pendant les temps libres.
- Participer activement aux services de la sizaine.
- Faire en sorte que chaque Lutin participe à tous les jeux (et pas toujours les mêmes).
- Bricoler un petit badge pour les Lutins de ta sizaine, en lien avec le thème du camp.

Si un Lutin te confie quelque chose et que tu ne sais absolument pas l'aider, n'hésite pas à en parler avec un animateur. Il pourra certainement te donner des idées.



C'est ton dernier camp à la Ronde! C'est le moment de faire signer ton carnet par tous les Lutins qui ont passé du temps avec toi. Ce sera tellement chouette de parcourir toutes ces pages plus tard et te souvenir ainsi de tes années passées chez les Lutins!





Tu arrives

au bout du sentier Lutin...



Sur ton chemin à travers les quatre éléments, tu as trouvé petit à petit ta place dans la Ronde en t'ouvrant aux autres.

Tu as aussi pu apprendre à découvrir tes faiblesses et tes forces et à mettre tes capacités au service des autres Lutins. Plus tard, en tant qu'ainé, tu as pu prendre des responsabilités et t'ouvrir aux plus jeunes.

Voici venu le moment de se dire au revoir...

Nous espérons que ce formidable parcours te laissera des souvenirs inoubliables. Emporte avec toi toutes ces richesses et découvertes et lance-toi sur les chemins de l'Aventure !



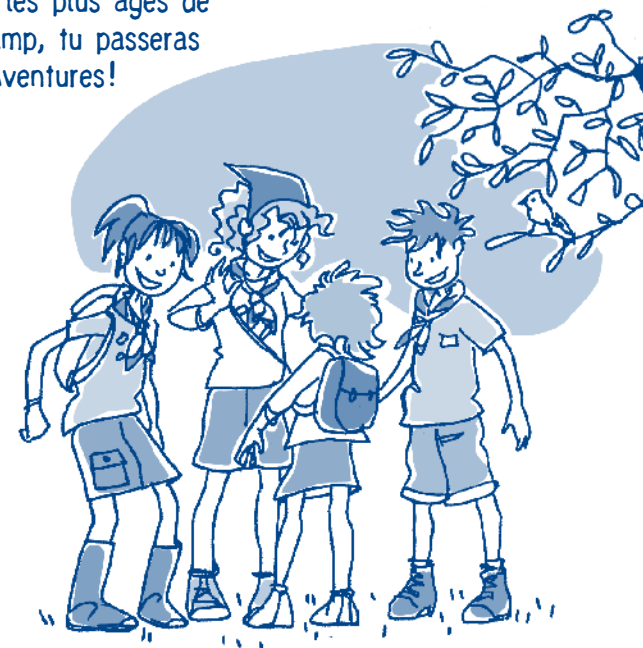
Bientôt

tu vas rejoindre les guides Aventures...



Tu fais partie des Lutins les plus âgés de la Ronde et, après le camp, tu passeras chez les guides Aventures !

Pas évident de changer de groupe après quatre ans passés chez les Lutins ! Tu es devenu un as de jeu d'approche, la gestion de ta sizaine n'a plus de secret pour toi, mais surtout, tu te sens bien dans ce groupe et tu ne vois pas comment tu pourrais retrouver une ambiance aussi chouette.



Pourquoi aller chez les Aventures ?

D'un autre côté, tu as hâte de voir de nouvelles têtes et de découvrir d'autres activités. Il est grand temps de passer à autre chose ! Tu es sans doute un peu inquiet, et en même temps impatient d'être chez les Aventures. Voilà ce que tu dois savoir pour septembre prochain...





Les Aventures, c'est pour qui ?

C'est pour les filles et les garçons de 11-15 ans. Il y a des Compagnies (c'est le nom du groupe) mixtes ou non. Dans les Unités où il n'existe pas de Chaîne Horizon (c'est le groupe des guides de 15-17 ans), on reste jusqu'à 17 ans chez les Aventures.

Que vivras-tu chez les Aventures ?

Tu ne feras plus partie d'une sizaine mais d'une patrouille. Comme à la Ronde, la vie chez les Aventures est ponctuée de moments de fête. La première fête, ce sera ton exploit : c'est un moment d'accueil où tu montreras un de tes talents aux autres guides. Tu pourras choisir ce que tu veux faire : réaliser un blog avec les photos d'une réunion, apprendre une danse folklorique à la Compagnie, cuisiner ton plat préféré...

Chez les Aventures, au fil des réunions, tu apprendras plein de techniques : t'orienter avec une carte et une boussole, cuisiner avec des éléments de la nature, réparer ton vélo, animer une veillée pour la Compagnie... Tu pourras aussi passer des badges et progresser ainsi à travers les Contrées.

Un moment fort : le camp !

Chez les Aventures, le grand camp se fait sous tente. Tu dormiras avec ta patrouille et vous ferez des constructions : des lits, une table, une cuisinière... Pendant quinze jours, c'est vraiment la vie au grand air ! Durant ton premier camp, on te demandera de réaliser des « défis personnalisés ». Ce sont des petites actions destinées à te valoriser aux yeux de tous. Ils servent à montrer ce que tu peux apporter à la Compagnie. Tu recevras alors ton totem qui est le nom d'un animal qui te ressemble. Le camp suivant, tu recevras ton quali. Le quali met en évidence un trait de caractère, une qualité que tu as. Pendant le camp, tu découvriras aussi le hike de patrouille...

Il y a encore plein d'autres choses extraordinaires que tu vivras, mais on ne va pas tout te dévoiler, à toi de les découvrir !

J'ai envie d'aller chez les guides Aventures parce que...

.....
.....
.....
.....
.....

Raconte ou dessine





Feuillette les pages de ton carnet que tu as remplies
cette année. Relis ta vie à la Ronde et écris ou dessine ici
quelque chose qui te paraît très important parmi
toutes tes découvertes.



Tu veux découvrir l'élément Air avec
Perlouette ? Va voir dans le conte page



Nous te souhaitons déjà un bon
passage chez les guides Aventures
et un super dernier camp Lutin!



Mon carnet
de badges

Le badge, un projet dont tu peux être fier !

Chez les Lutins, il y a des jeux, des conseils et des rituels (sortes d'évènements traditionnels) tels que la cérémonie d'accueil, les Promesses... ou les badges. Un badge, c'est l'occasion pour toi :

- **d'apprendre ou d'approfondir une technique :** réaliser un bandage (badge sentinelle), ou agrandir ton répertoire de chansons et en apprendre à la Ronde (badge comédien);



- **d'enrichir tes connaissances :** t'intéresser à un animal, à une plante et découvrir leurs caractéristiques et les noter (badge vert), découvrir un sport, ses règles et les apprendre à la Ronde (badge mousquetaire);

- **d'être fier de quelque chose que tu as produit et qui peut être utile à ta Ronde :** tu as appris à utiliser un appareil photo et tu as réalisé un montage sympa des photos de la cérémonie des Promesses (badge globe-trotteur), tu as fait découvrir à ta Ronde la pyramide alimentaire et leur as fait partager un goûter équilibré (badge marmiton).



La 1^{re} opération:

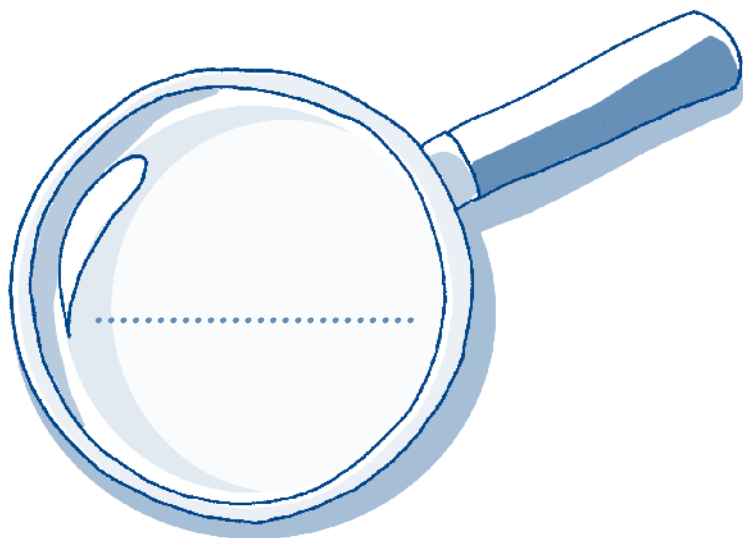
je choisis

Tu peux choisir un domaine qui te passionne.

Note ici l'un ou l'autre domaine qui t'intéresse, te passionne, comme par exemple l'Égypte, les Lutins ou la nature...



Tu peux aussi choisir un domaine que tu ne connais pas bien ou que tu souhaiterais approfondir, comme par exemple: le nom des fleurs, les gâteaux ou la guitare.



Pour t'aider dans ton choix, tu peux partir des badges qui existent!



Les badges



Marmiton

Tu aimes les bonnes odeurs, les bons petits plats, les tables décorées de manière originale... alors le badge marmiton te conviendra parfaitement!

Idées:

- découvrir la pyramide alimentaire et réaliser le menu équilibré d'une journée, en discutant avec les cuistots lors du camp;
- décorer la table et présenter les plats de manière soignée et originale;
- choisir un aliment comme une tomate, un fromage, une aubergine ou tout simplement une pomme de terre et mettre en évidence ses bienfaits pour la santé;
- créer un fichier pour rassembler les recettes de la journée cuisine et créer la première fiche;
- ...

S'inspirer ailleurs :

www.marmiton.org propose une multitude de recettes faciles, agréables et originales... Demande l'aide de ton papa ou de ta maman pour surfer sur Internet;



Vert

Tu veux explorer notre environnement, mieux connaître le monde végétal, animal et minéral et tout ce qui touche au respect de l'environnement.

Idées:

- proposer à ta Ronde dix actions concrètes et réalisables pour être plus écologique, plus respectueux de la nature;
- faire réaliser à ta Ronde des bricolages en matériaux de récupération respectueux de l'environnement;
- participer activement ou organiser le tri des déchets à la Ronde et chez toi (poubelles sélectives, compost, parc à conteneurs...);
- ...

Mousquetaire

Tu pourras découvrir de nouveaux jeux et sports, tu participeras activement à ces jeux et tu sèmeras un esprit de fairplay... C'est cela le badge mousquetaire.

Idées:

- agrandir son répertoire de jeux et y faire jouer la Ronde en y encourageant les uns et les autres, en veillant au respect de tous;
- découvrir un sport ou un jeu et l'expliquer à ta Ronde: le croquet, le badminton, un jeu de société, une bonne partie de « loup-garou »... Veille à ce que tout le monde puisse jouer et respecte les règles et les joueurs (fairplay);
- ...

Sentinelle

• ...

La trousse de secours, les consignes de sécurité, les gestes de prudence... Le badge sentinelle t'invite à être attentif aux risques quotidiens, à développer une réaction appropriée lors d'un accident ou d'un petit bobo.

Idées:

- réaliser une interview de ton médecin sur le développement du corps d'un enfant de ton âge et sur les conseils de santé qu'il donnerait à un enfant de l'âge des Lutins;
- connaître les numéros d'appel d'urgence et savoir quand il faut les utiliser;
- expliquer clairement une situation d'accident qui nécessite l'intervention d'un animateur, d'un médecin ou d'un service d'urgence;
- réaliser un petit bandage ou pansement avec l'aide d'un animateur;
- présenter à ta Ronde une séance d'information sur un sujet à risque: les tiques, l'usage du feu et les brûlures, les dangers de manger des baies non-identifiées ou des champignons...;
- découvrir les logos repris sur les produits dangereux (inflammable, toxique, corrosif...) et décoder une étiquette ou un mode d'emploi;
- épinglez les dangers dans une maison: prise de courant, eau chaude, casserole instable, couteaux, bougies, friteuse...;

Bricoleur



...
Tu as envie de manipuler des outils, de toucher à des techniques comme la poterie ou le scrapbooking, tu voudrais laisser libre cours à ton imagination ou à ta créativité, alors lance-toi dans le badge bricoleur.

Idées:

- découvrir ou approfondir une technique de bricolage, un art manuel: poterie, sculpture, pâte à sel, origami, scrapbooking, pâte fimo et réaliser une petite œuvre...;
- décorer le coin de sizaine;
- participer à la création d'un décor pour le camp, pour la fête d'Unité, les Promesses ou la cérémonie d'accueil;
- rencontrer un artiste et découvrir sa manière de travailler;
- ...

S'inspirer ailleurs:

Demande l'aide de ton papa ou de ta maman pour surfer sur Internet:

www.teteamodeler.com - www.auxpetitesmains.free.fr

Comédien



Le monde du spectacle t'a toujours attiré? Ou bien tu adores animer des jeux? Tu préfères la danse, le funk, le rap? Tu voudrais t'initier à un instrument? Tu trouveras tout cela dans le badge comédien.

Idées:

- inventer à plusieurs une saynète et la jouer devant les autres Lutins avec quelques bruitages, décors, déguisements...;
- découvrir quelques techniques de spectacle: mime, ombre chinoise, danse...;
- animer un petit jeu, participer à l'animation d'une veillée, d'un temps libre...;
- rencontrer un acteur ou un musicien et découvrir toutes les facettes de sa passion;
- ...

Rose des vents



www.teteamodeler.com propose des recettes pour les enfants.

Apprendre à orienter une carte, comprendre une légende, se repérer sur un plan... Ce sont des techniques que tu pourras approfondir dans le badge rose des vents.

Idées:

- suivre un itinéraire simple et le tracer sur un plan pour découvrir ton quartier;
- reproduire schématiquement les rues du quartier où se trouve ton local ou celui de l'endroit de camp;
- lire une légende simple sur une carte;
- repérer le nord avec une boussole;
- expliquer de manière claire et précise le chemin pour se rendre d'un endroit à un autre;
- découvrir et appliquer les règles de sécurité routière et les expliquer à ta sizaine, à ta Ronde.

Globe-trotteur



La curiosité et l'envie de découvrir t'animent, tu souhaites découvrir d'autres cultures, garder des traces de ce que vit ta Ronde, alors engage-toi dans le badge globe-trotter !

Idées :

- apprendre à utiliser un appareil photo et à bien cadrer ;
- réaliser de manière créative un album photo retraçant une activité ;
- interviewer une personne et réaliser un reportage ;
- enquêter sur le guidisme dans d'autres pays et réaliser des panneaux informatifs dans les locaux de ton Unité ;
- coder et décoder des messages à l'aide de différentes techniques. Par exemple : le morse, l'encre invisible, l'alphabet chiffré ;
- tenir à jour le grimoire de ta Ronde afin de conserver tous les faits marquants qu'elle a vécus, les décisions du conseil... ;
- ...

Si tu as encore d'autres idées qui ne se retrouvent pas dans un des badges existants, ce n'est pas un problème: la liste n'est pas terminée... Tu peux toujours l'agrandir !



La 2^e opération :

je pense

Tu as choisi un projet... Il faut maintenant fixer des objectifs et réaliser un calendrier pour y arriver.

Rencontre tout d'abord un de tes animateurs pour lui demander de t'aider dans ce défi, pour envisager ensemble les étapes, surtout si c'est la première fois que tu présentes un badge.

Les questions que tu peux te poser sont: qu'est-ce que je veux faire ? C'est l'objectif que tu veux atteindre. Quelles tâches dois-je réaliser pour y parvenir ? Ce sont les étapes de ton travail.

par exemple :

Je choisis : badge bricoleur.

Objectif : décorer le coin de sizaine.

Je pense :

- demander l'avis de ma Ronde et celui des animateurs ;
- demander à ma sizaine si elle est prête à m'aider le jour de la réalisation ;
- réaliser une liste du matériel ;
- avec l'aide d'un animateur, fixer le calendrier et entourer en rouge les dates importantes.

Je réalise : cocher sur ma liste chaque action qui a été réalisée.

Je présente, je fête : inviter la Ronde à visiter notre nouveau coin et offrir à chacun un verre de jus de fruits.

J'évalue, je fais le bilan : évaluer le projet avec l'animateur qui m'a accompagné.



à toi:

Je choisis:

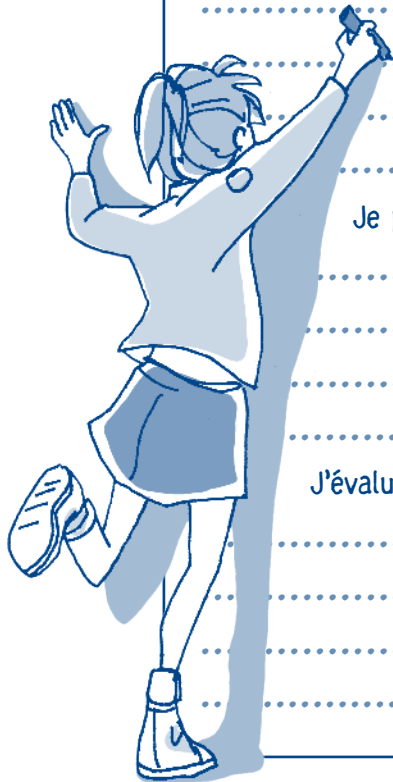
Objectifs:

Je pense:

Je réalise:

Je présente, je fête:

J'évalue, je fais le bilan:



La 3^e opération:

je réalise

Ça y est: tu entames ton projet!



Quelques étapes:

- trouver un animateur qui t'accompagne dans ton projet...
- réaliser, te fixer des objectifs;
- respecter un calendrier;
- modifier ou adapter certains objectifs car un projet cela change parfois en cours de route et c'est tout à fait normal!
- réaliser un badge, cela doit rester un plaisir;
- prendre conscience de ses progrès.



La 4^e opération: je présente, je fête...

C'est le grand jour: que ce soit au camp ou lors d'une réunion, la présentation de ton badge, c'est un moment important. Pour toi, c'est la fierté d'avoir réalisé quelque chose de neuf, d'avoir atteint tes objectifs.

Pas de stress! Il ne s'agit pas de réussir un examen. On ne te demande pas ce jour-là d'être devenu un cuisinier trois étoiles ou un comédien professionnel. Le badge, c'est l'occasion de progresser, de s'enrichir de manière détendue et avec plaisir. Il ne s'agit pas d'accumuler des performances!



La 5^e opération: J'évalue, je fais le bilan...

Ton badge terminé, tu peux rencontrer ton animateur pour faire le bilan: qu'est-ce qui a vraiment été chouette lors de la réalisation de ton badge (papa qui a démonté le vélo avec toi, Aurélien qui t'a demandé d'animer une nouvelle partie du «loup-garou»...)?

Quelques questions à te poser:

- qu'est-ce qui a été difficile?
- as-tu respecté ton planning?
- qu'aurais-tu fait autrement?
- de quoi es-tu fier?
- de quoi rêves-tu pour un autre badge?
- ...

Une petite cérémonie est organisée pour présenter le badge à la Ronde: c'est un moment qui se fête. C'est aussi le moment de greffer sur l'arbre à badges une nouvelle feuille... Le badge, un moment de partage et de service.

Il te reste maintenant à remplir l'arbre à badges: lorsque tu présentes un badge, tu t'enrichis d'un talent, mais c'est toute la Ronde qui profite également de ce talent.

Un grand poster est affiché dans le local: c'est l'arbre à badges qui va accueillir tous les badges, tous les talents de la Ronde.

Lorsque tu as présenté ton badge, tu reçois une feuille d'arbre que tu peux remplir. Tu la découpes, tu la décores, tu notes ton prénom, la date et le badge que tu as réalisé.

Ensuite, tu viens punaiser ta feuille sur le poster de l'arbre à badges.



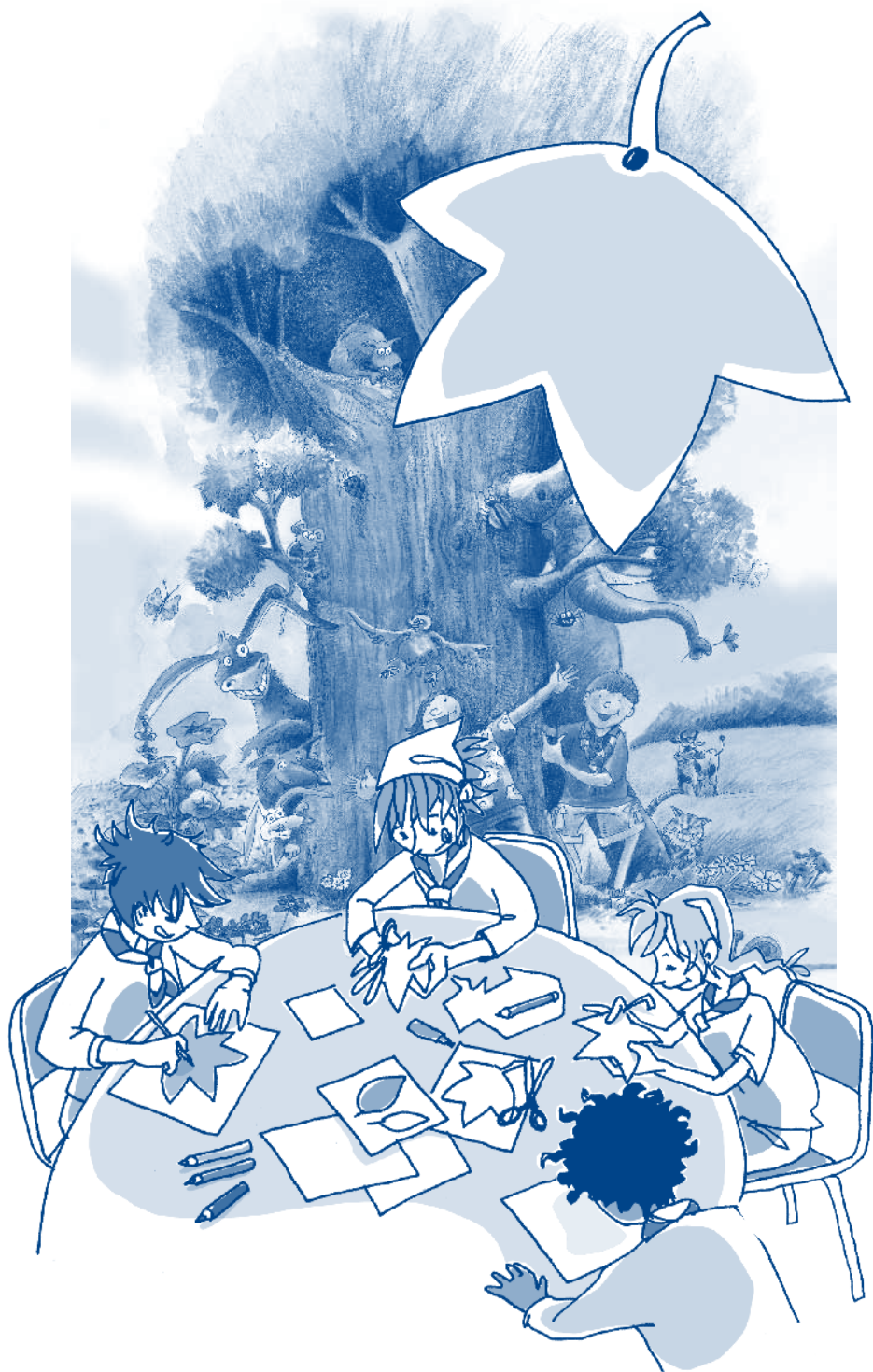
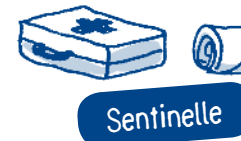


Schéma récapitulatif des badges



Autre:

Cette année, je suis dans l'élément

Je prépare le badge

Mon projet, c'est de

.....

.....

.....

.....

.....





Les différentes étapes de mon planning sont :

- >
-
- >
-
- >
-
- >
-

J'ai présenté mon badge le
devant

.....

En réalisant ce badge, j'ai appris

.....
.....
.....

J'ai eu l'occasion de mettre mes nouveaux talents au
service des autres. Comment?

.....
.....
.....
.....

Schéma récapitulatif des badges



Cette année, je suis dans l'élément

Je prépare le badge

Mon projet, c'est de

.....
.....
.....
.....
.....



Les différentes étapes de mon planning sont :

- >
-
- >
-
- >
-
- >
-

J'ai présenté mon badge le
devant

En réalisant ce badge, j'ai appris

J'ai eu l'occasion de mettre mes nouveaux talents au
service des autres. Comment?



Schéma récapitulatif des badges



Cette année, je suis dans l'élément

Je prépare le badge

Mon projet, c'est de

-
-
-
-
-



Les différentes étapes de mon planning sont :

- >
-
- >
-
- >
-
- >
-

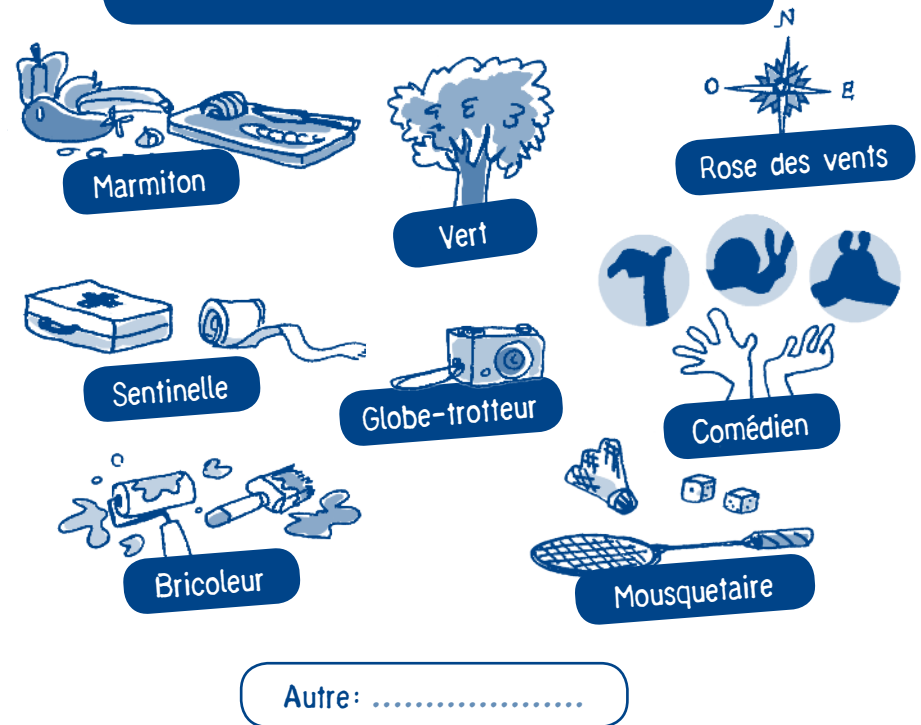
J'ai présenté mon badge le
devant

En réalisant ce badge, j'ai appris

J'ai eu l'occasion de mettre mes nouveaux talents au
service des autres. Comment?



Schéma récapitulatif des badges



Cette année, je suis dans l'élément

Je prépare le badge

Mon projet, c'est de

-
-
-
-
-
-



Les différentes étapes de mon planning sont :

->

.....

->

.....

->

.....

->

.....

J'ai présenté mon badge le

devant

.....

.....

En réalisant ce badge, j'ai appris

.....

.....

.....

.....

J'ai eu l'occasion de mettre mes nouveaux talents au

service des autres. Comment?

.....

.....

.....

.....

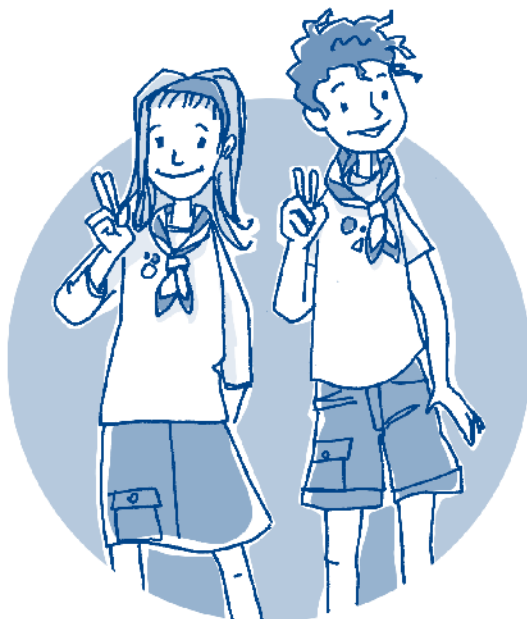




Mon carnet
de Promesse

La Promesse c'est quoi ?

La Promesse, c'est un engagement.
T'engager, c'est dire aux autres « Je me sens bien dans la
Ronde, vous pouvez compter sur moi ».



Promettre, c'est dire qu'on ne veut pas laisser tomber les bras,
même quand les choses deviennent difficiles.

Promettre et t'engager, cela ne signifie pas que tu vas devenir
parfait ! Cela veut simplement dire que, après y avoir réfléchi,
tu es d'accord pour essayer de toujours faire de ton mieux pour
appliquer les règles d'or des Lutins.

Cela veut dire que toi, tel que tu es, avec toutes tes richesses
et tes défauts, tu as décidé qu'à la Ronde et dans les autres
moments de la vie, ces règles sont suffisamment importantes
pour que tu y fasses attention.



Comment préparer ta Promesse?

Un engagement, c'est important et ce n'est jamais facile à préparer. Pour t'aider, tu peux choisir une marraine ou un parrain dans la Ronde.

Quel est le rôle d'un parrain?

Ta marraine ou ton parrain est là pour t'aider dans ta réflexion: elle ou il est là pour répondre à tes questions et pour te soutenir, comme un grand frère.

Qui peut être parrain?

Tu peux demander à n'importe quel Lutin de la Ronde de devenir ton parrain, pourvu qu'il soit à la Ronde depuis au moins un an et qu'il ait déjà réalisé sa Promesse. C'est un autre Lutin avec qui tu t'entends bien, mais pas forcément ton meilleur ami!

Mon parrain s'appelle

..... Il a ans.

Pourquoi l'ai-je choisi?

.....

.....

.....

Une fois que tu as choisi ton parrain, réfléchis à tes qualités et tes défauts. Prends le temps de remplir ces pages. Discutes-en avec ton parrain. Tu peux aussi en parler avec un animateur ou l'aumônier de ton Unité.



Moi

As-tu déjà pensé que personne ne te ressemble assez pour pouvoir te remplacer? Tous les Lutins sont différents. Ce sont ces différences qui font que la Ronde est belle.

As-tu déjà pensé que si tu n'existais pas, il faudrait t'inventer? Si tu es unique, ce n'est pas seulement par ton nom ou par ta place dans la famille. C'est aussi par tous les événements que tu as vécus, et ce que tu en as pensé.

Je suis à la Ronde depuis ans.

Dessine ici le meilleur moment de ta vie à la Ronde.



J'ai des sentiments



Ce que les autres pensent de toi compte à tes yeux.
Ce que tu dis aux autres compte aussi pour eux.

Certains des sentiments que tu as sont agréables, d'autres pas...
comme ceux de tout le monde!



Je me sens timide quand :



J'ai l'impression que je ne suis pas aimé quand :

Je suis déçu quand :



Je me sens utile quand :



Je me sens grand quand :

Je me sens important quand :



Tu te sens bien quand tu reçois quelque chose que tu attends depuis longtemps... Mais il est aussi normal de ne pas toujours recevoir ce que l'on souhaite. Parfois les événements ne se déroulent pas comme tu le voudrais. Tu es content quand tu fais quelque chose que tu aimes ou quand tu es avec quelqu'un que tu apprécies.



J'ai des capacités



Je suis capable...

À la Ronde, à l'école, à la maison,
tu sais rendre service, rendre
le sourire à quelqu'un qui est
triste...

Tu es peut-être aussi habile de
tes mains, ou tu es capable de
faire du sport ou...

Toutes ces capacités, toutes ces
choses que tu sais bien faire, tu
peux les offrir à la Ronde.

Dessine ici les choses que tu fais le mieux.



Je suis responsable

Chacun peut compter sur moi...

Grâce aux capacités que tu as et à tout ce que tu as appris de nouveau, chacun peut compter sur toi. Chacun te fait confiance pour beaucoup de choses. Au fur et à mesure que tu grandis, tu deviens de plus en plus responsable.



Quand je suis rentré chez les Lutins,
je ne me sentais pas encore capable de

.....

Aujourd'hui, mes proches (mes parents, mon instituteur...)
me font confiance et comptent sur moi pour

.....

Mes amis me font confiance et comptent sur moi pour

.....

Mes animateurs Lutins me font confiance et comptent
sur moi pour

.....



De notre mieux

Sur le sentier des Lutins, tu découvres petit à petit la devise et les règles d'or. Avec l'aide de ton parrain et de tes animateurs, tu as fait un peu le point sur toi, tes faiblesses et tes forces.

Réfléchis à ce que tu pourrais promettre pour suivre de ton mieux les règles d'or et complète les phrases pour chaque fleur.

«Un Lutin pense aux autres.»

Penser aux autres, c'est

.....

«Un Lutin sème la joie.»

Semer la joie, c'est

.....

«Un Lutin est vrai.»

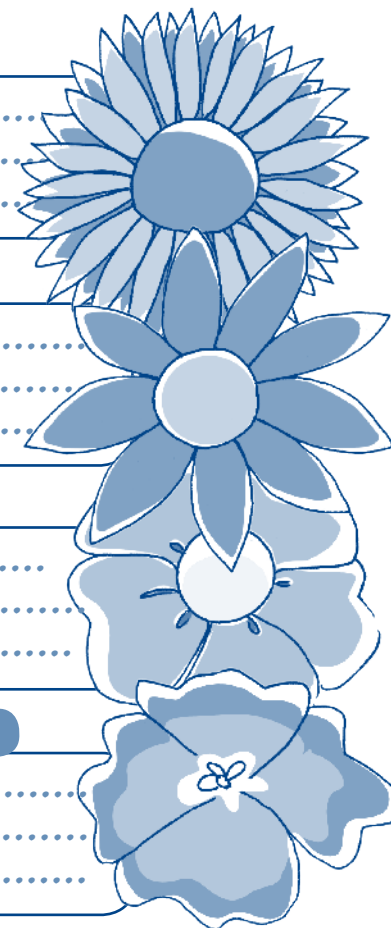
Être vrai, c'est

.....

«Un Lutin cherche à faire plaisir»

Chercher à faire plaisir, c'est

.....



Les règles d'or

Un Lutin pense aux autres.

Tu essaies de faire de ton mieux.

le ... / ... /

le ... / ... /

le ... / ... /

le ... / ... /

Raconte ici ce que tu as fait: un bricolage,
une activité, une sortie.



Un Lutin sème la joie.

à papa, à maman, le ... / ... / ...

à mon frère, à ma soeur, le ... / ... / ...

à mes ami(e)s, le ... / ... / ...

à la Ronde, le ... / ... / ...

autre:, le ... / ... / ...

Tu joues des bons tours, raconte-les...



Un Lutin est vrai.

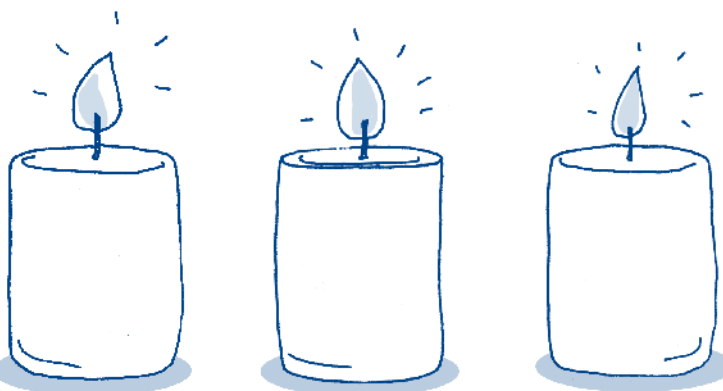
le / /

le / /

le / /

Tu prends la parole au conseil. Tu essaies d'y être vrai.
— Écris ici ce que tu as dit... —

Un Lutin cherche à faire plaisir.



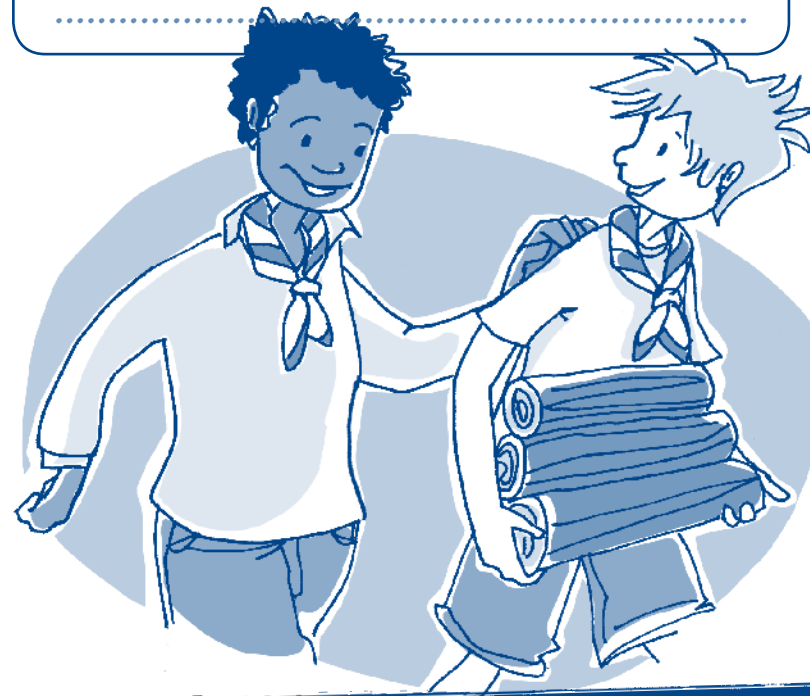
— Écris ou dessine ici des moments où tu as fait plaisir. —

Qu'as-tu découvert?

Pour respecter les règles d'or, je peux promettre de

ou de

ou de



Et Jésus ?

Tu fais partie d'un mouvement de jeunesse catholique. Nous te proposons donc de t'engager devant Jésus. Que pense Jésus en te voyant t'engager dans la Ronde? Il aime certainement te voir grandir et devenir responsable.

Jésus te connaît et t'aime tel que tu es, différent des autres.

Il sait que tu as des sentiments et qu'il y a plein de choses que tu sais faire, et encore beaucoup d'autres que tu vas apprendre.

Il est content de tes richesses.

Et il est content que tu choisisses de faire de ton mieux pour les partager avec les autres, plutôt que de rester seul dans ton coin.

Tu vas vers Jésus en choisissant de toujours faire de ton mieux... Et lui aussi va pouvoir t'aider à tenir la Promesse que tu fais et à ne pas l'oublier.

Et pourquoi pas Allah ou Bouddha...?

Toutefois, si cela ne signifie rien pour toi de promettre devant Jésus, si tu ne crois pas en Jésus, si cela n'apporte pas une autre dimension à ta Promesse, tu n'es pas obligé de promettre devant lui.

Peut-être que certains Lutins, ou toi, ne croient pas en Jésus mais en quelqu'un d'une autre religion. Cela ne change rien à la Promesse que tu passes: tu la confies simplement à une autre personne de confiance. N'hésite pas à adapter le texte à ta réalité!



La Promesse, c'est le début d'un chemin...

Quelle est la Promesse que tu vas faire?



Avec l'aide de, de la Ronde, mon parrain, des animateurs, de mes parents, de mes amis, de

Je promets de faire de mon mieux pour vivre les règles d'or des Lutins et je promets de



Tu n'es pas seul face à cette Promesse: toutes ces personnes t'aideront à la maintenir et à t'améliorer. Cela montre aussi que ce n'est pas un engagement à tenir uniquement dans la Ronde mais aussi à l'école, dans ta famille, vis-à-vis de tes amis, à l'académie ou au club de sport.

La devise Lutin et les règles d'or se retrouvent dans ton texte de Promesse. Bien sûr, tu personnalises ta Promesse en expliquant ce par rapport à quoi tu désires être attentif.





Ta Promesse n'est pas un point d'arrivée. C'est le début d'un chemin qui ne sera pas toujours facile. De temps en temps, prends du temps pour y repenser et faire le point sur tes progrès. Profite par exemple d'un temps libre pendant le camp (la sieste, le gouter...) pour t'isoler un peu et y repenser. Tu peux aussi en parler avec un animateur ou avec des autres Lutins.

Dans ton carnet de camp, tu pourrais aussi écrire comment tu te sens par rapport à ta Promesse: es-tu satisfait de tes efforts? As-tu l'impression d'avoir approfondi les règles d'or? Tu pourrais également y noter toutes tes idées pour continuer à avancer sur ce chemin.

Le salut

Une fois que tu as fait ta Promesse, tu peux faire le salut Lutin.

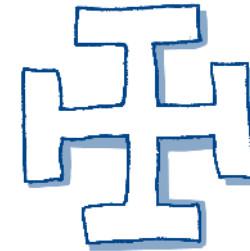
Les deux doigts levés représentent les règles d'or et la devise Lutin.

Le pouce sur les deux autres doigts signifie que le plus âgé protège les plus jeunes. Le salut Lutin traduit visuellement ton intégration dans la Ronde mais aussi l'engagement que tu as pris face à elle!



Le jour de la cérémonie des Promesses, tu reçois également

Ta croix de Promesse.



Elle peut avoir plusieurs significations:

- La croix de Promesse représente la croix de Jérusalem. Elle est le signe de tous les scouts et guides catholiques dans le monde entier;
- Ses quatre branches symbolisent les quatre éléments (Terre, Eau, Feu et Air), les quatre saisons et les quatre points cardinaux (Nord, Sud, Ouest et Est);
- La croix évoque aussi Jésus qui, il y a 2000 ans, a été jusqu'à donner sa vie pour ceux qu'il aime;
- La croix est jaune car c'est la couleur de la Branche Lutin.



Un grimoire de Promesses

Pourquoi ne pas réaliser un carnet qui reprend toutes les Promesses des Lutins?

De cette manière, chaque Lutin pourrait aller le consulter quand il le souhaite. Tu pourras ainsi te souvenir de ta Promesse et de la cérémonie. Et tu pourras aussi relire les Promesses des autres Lutins pour les aider à tenir leur engagement.

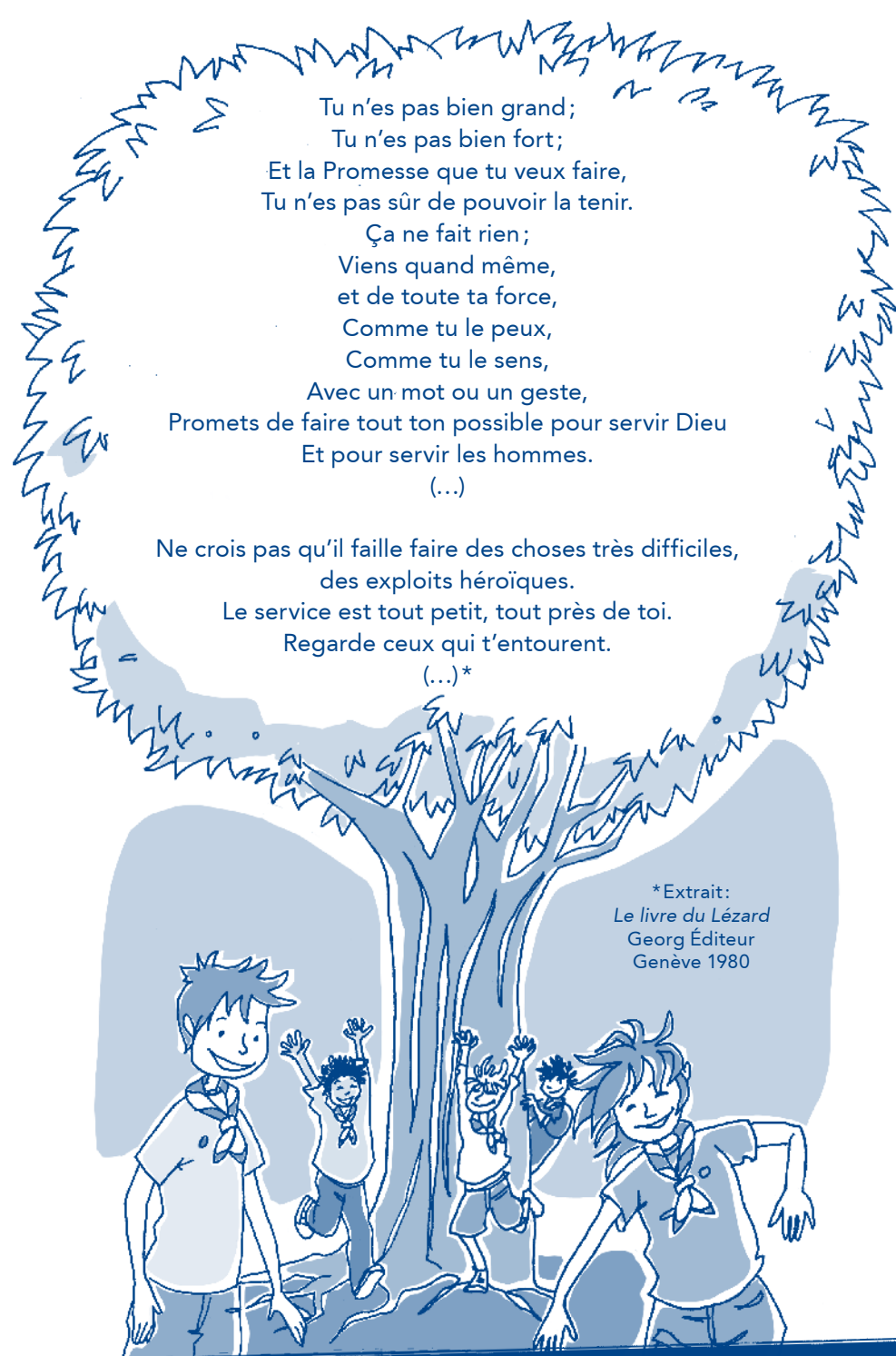
Notre Promesse a eu lieu le:

Les Lutins qui ont passé leur Promesse cette année:

- >
- >
- >
- >
- >
- >
- >
- >

Mon plus beau souvenir de la cérémonie, c'était :

-
-
-
-
-



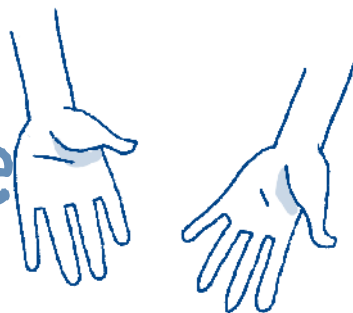
Tu n'es pas bien grand;
Tu n'es pas bien fort;
Et la Promesse que tu veux faire,
Tu n'es pas sûr de pouvoir la tenir.

Ça ne fait rien;
Viens quand même,
et de toute ta force,
Comme tu le peux,
Comme tu le sens,
Avec un mot ou un geste,
Promets de faire tout ton possible pour servir Dieu
Et pour servir les hommes.
(...)

Ne crois pas qu'il faille faire des choses très difficiles,
des exploits héroïques.
Le service est tout petit, tout près de toi.
Regarde ceux qui t'entourent.
(...)*

* Extrait:
Le livre du Lézard
Georg Éditeur
Genève 1980

Chant de la Promesse Lutin



1. Nous voulons prêter l'oreille
Pour pouvoir mieux t'écouter
Ô Seigneur qui nous appelle
Et nous aime le premier

Pour que nous puissions le faire
Donne-nous le Saint Esprit
Nous t'en faisons prière
Car toi-même l'a promis

2. Pour apprendre à être utiles
Tu nous as donné nos mains
Nous voulons les rendre habiles
Dès aujourd'hui pour demain

3. Pour aimer comme tu aimes
Tu nous donnes notre cœur
Veuille l'habiter toi-même
À tous il sera ouvert

4. À bien vivre la Promesse
Chaque jour de notre mieux
Nous pourrons par ta tendresse
Grandir en enfants de Dieu.



1. Nous voulons prêter l'oreille pour pouvoir mieux t'écouter

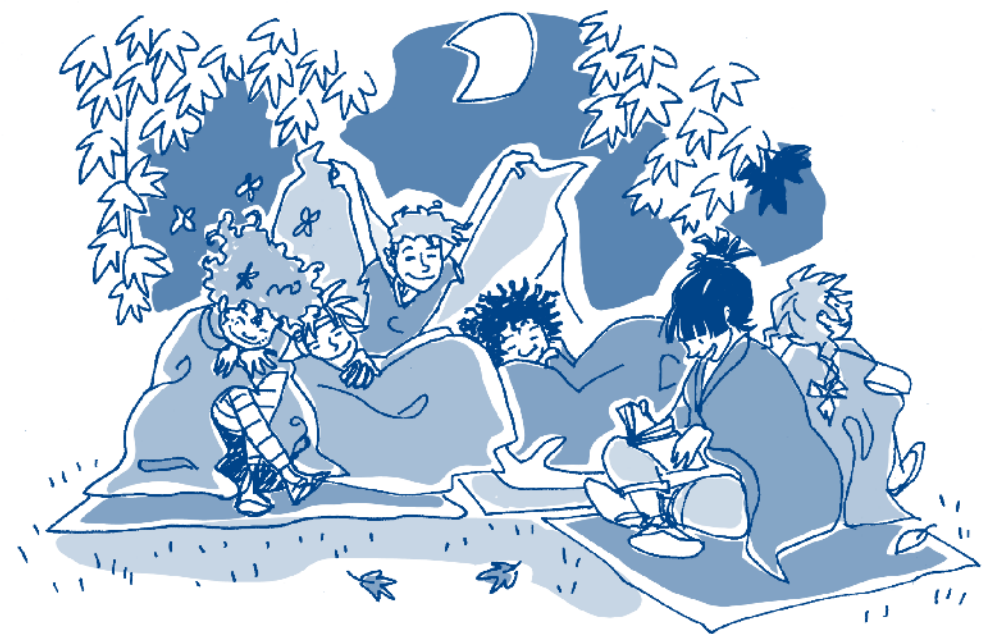
O Seigneur qui nous appelles et nous Aimes le premier



Ref.: pour que nous puissions le faire, donne nous le Saint Esprit



Nous t'en faisons la prière car toi-même l'a promis



Tu as fait ta Promesse...

Tu as promis, t'en souviens-tu, de faire de ton mieux pour vivre les règles d'or des Lutins.



Écris ici les 4 règles d'or.

.....
.....
.....
.....



Une Promesse, ça se vit au jour le jour et ça évolue avec le temps... Aussi, c'est comme un feu : il faut toujours l'alimenter, mettre des bûches. Tu peux ainsi chercher à t'améliorer encore et encore.

Cette année, des Lutins de ta Ronde vont faire leur Promesse... Un engagement, ce n'est jamais facile à préparer. C'est pourquoi un Lutin peut choisir une marraine ou un parrain dans la Ronde.

Tu es devenue marraine, parrain d'un Lutin ?

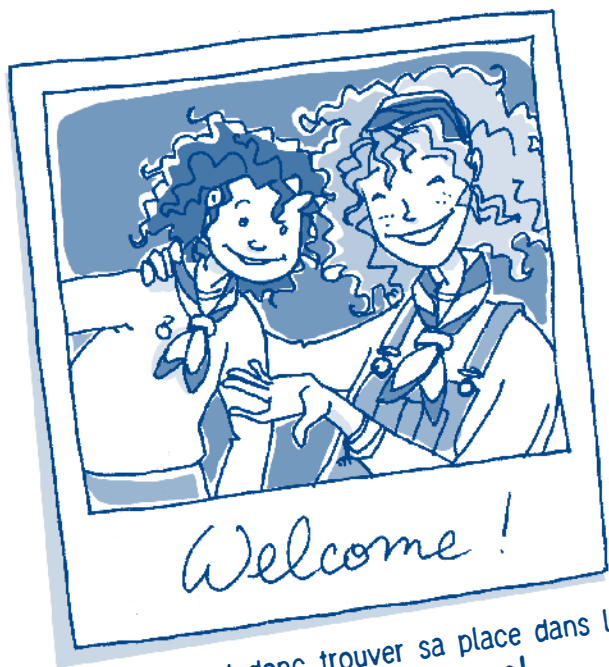
Être marraine ou parrain d'un autre Lutin, c'est important ! Tu es là pour l'aider dans sa réflexion, répondre à ses questions et le soutenir. Ton rôle est un peu celui d'un grand frère ou d'une grande sœur qui l'aide à devenir un grand Lutin.

Pour que la cérémonie des Promesses soit une vraie fête, tu peux réaliser quelque chose...

Voici quelques idées :

- un panneau présentant chaque Lutin qui fait sa Promesse : une photo, ses hobbies, ses qualités... ;
- un cadeau pour les féliciter : une croix réalisée avec des morceaux de bois, une petite saynète rigolote, un poster sur lequel chaque Lutin aura écrit ou dessiné quelque chose, un petit objet à accrocher à son foulard pour se souvenir de ce moment... ;
- choisir et préparer de beaux chants pour animer la cérémonie. Tu pourrais aussi écrire un petit poème ;
- concocter un beau gâteau et une boisson originale pour fêter les engagements pris ;
- choisir l'endroit où va se dérouler la cérémonie et le décorer : guirlandes, bougies ou flambeaux faits maison, coussins pour s'asseoir (réalisés avec des matelas pneumatiques)...





Chacun peut donc trouver sa place dans la
préparation des Promesses!





Petit dico Lutin

Petit dico lutin

Arbre à badges:

L'arbre à badges est un poster à afficher dans ton local. Il a pour but d'accueillir les badges réalisés par les Lutins.

Badge:

Moyen par lequel un Lutin se spécialise pour être au service des autres.

Bon tour:

Élément qui incite les Lutins à faire plaisir aux autres Lutins sans que ceux-ci ne se doutent de quelque chose.

Camp:

Séjour d'environ 10 jours pendant lequel la Ronde vit des moments forts et des activités qui clôturent une année guide.

Carnet du sentier:

C'est un carnet que tu peux remplir au fur et à mesure des années que tu passes chez les Lutins. Tu pourras y découvrir au fur et à mesure les badges, les éléments du sentier, la Promesse...

Cérémonie d'accueil:

Moment au cours duquel la Ronde accueille officiellement ses nouveaux membres. Les nouveaux Lutins, eux, montrent leur volonté de devenir membre.

Conseil:

Moment pendant lequel les Lutins et les animateurs peuvent exprimer leurs envies par rapport aux activités, leurs regrets, leur enthousiasme, leurs déceptions et satisfactions.

Conte Lutin:

Conte dans lequel tu retrouves les aventures des Lutins de la Ronde.



Devise:

De notre mieux! C'est un mot d'encouragement, d'amitié et de confiance formulé aux Lutins. C'est également un engagement de la part des Lutins.

Économats:

Magasins dans lesquels tu peux trouver l'uniforme et tout le matériel utile pour l'année et le camp. Tu peux y trouver aussi toutes les publications éditées par les GCB.

Élément Terre:

Élément qui accueille les plus jeunes Lutins. Il est celui de la découverte de la Ronde. Le mot-clé est «accueillant comme la Terre».

Élément Eau:

L'Eau est l'élément qui invite les Lutins à se découvrir eux-mêmes. Le mot-clé est «actif comme l'Eau».

Élément Feu:

Élément du sentier au cours duquel les Lutins mettent leurs talents, leur enthousiasme et leurs compétences au service de la Ronde. Le mot-clé est «généreux comme le Feu».

Élément Air:

Élément du sentier dans lequel les Lutins aînés sont responsables d'un aspect de la vie de la Ronde. Le mot-clé est «responsable comme l'Air».

Évaluation:

Moment au cours duquel la Ronde prend le temps de réfléchir, de se questionner sur une activité, un projet ou sur lui-même pour mieux avancer, évoluer par la suite.

GCB:

L'asbl des Guides Catholiques de Belgique est un mouvement de jeunesse. Tu en fais partie en étant à la Ronde.

Grimoire:

Livre dans lequel on retrouve tout ce que les Lutins ont appris durant l'année.

Guide:

Jeune qui choisit de vivre les valeurs du guidisme.

Guides Aventure:

Chez les GCB, groupe des 11 à 15 ans, qui rassemblés, forment une Compagnie. On y vit l'Aventure.

Guides Horizon:

Chez les GCB, groupe des 15 à 17 ans, qui rassemblés, forment une Chaîne. On y vit l'Entreprise.

Hike:

Pour les Lutins, randonnée d'une seule journée (les Lutins dorment au camp).

Insigne:

L'insigne des Lutins représente les 4 éléments du sentier.

Intendance:

Local servant de cuisine.

Intendant:

Personne chargée de préparer les repas au camp.

Lutins:

Chez les GCB, groupe des 7 à 11 ans, qui rassemblés, forment une Ronde. On y progresse sur le sentier.

Marraine:

Personne qui accompagne le Lutin avant, pendant et après la Promesse.



Nutons :

Chez les GCB, groupe des 5 à 7 ans, qui rassemblés, forment une Chaumière. On y vit les messages de la forêt.

Objectif :

But à atteindre au travers d'un projet. C'est le «pour quoi» on fait une activité.

Parrain :

Personne qui accompagne le Lutin avant, pendant et après la Promesse.

Passage :

Moment pendant lequel les nouveaux Lutins entrent dans la Ronde et y sont accueillis.

Progression :

Évolution à travers différentes étapes qui permettent de se développer, d'évoluer, d'atteindre un but à son rythme, selon ses capacités.

Promesse :

Moment au cours duquel le Lutin prend un engagement par rapport aux règles d'or des Lutins, vis-à-vis de lui-même et de la Ronde.

Règles d'or :

Loi guide des Lutins. À travers ces quatre règles d'or, des valeurs sont véhiculées.

Ronde :

Nom donné au groupe formé par les Lutins et leurs animateurs.

Routes :

Chez les GCB, groupes des 17 ans et plus, qui rassemblés, forment une Équipe. On y vit un projet de service.

**Salut :**

Geste qui montre notre appartenance à un mouvement scout, guide et mondial.

Second :

Lutin aîné qui aide le sizenier dans sa tâche.

Sentier :

Les Lutins évoluent en rencontrant les 4 éléments qui composent le sentier. Ces éléments marquent la progression des Lutins.

Site Internet des GCB : www.guides.be

Page d'informations sur et pour les GCB que l'on peut consulter sur Internet.

Sizaine :

Groupe composé d'environ six Lutins appartenant aux quatre éléments du sentier et qui est encadré par un sizenier.

Sizenier :

Lutin aîné, qui organise sa sizaine, motive les Lutins, les écoute, les conseille et les aide.

Staff :

Animateurs responsables d'un groupe. Le staff est composé d'un responsable de groupe et d'un ou plusieurs assistants de groupe.

Thinking Day :

Journée de la pensée. Fête célébrée le 22 février jour de la naissance de Lord Robert et Olave Baden-Powell. C'est l'occasion de penser aux autres Lutins du monde.

Unité :

Groupe local qui rassemble les différentes Branches. Il est animé par une équipe d'Unité.



Mon Grimoire



Mon Grimoire



Trois collections «GCB»



La collection « **Les BASIQUES** » regroupe les outils pédagogiques qui forment le fondement de l'animation d'une Branche. C'est dans cette collection que tu trouves les méthodes pédagogiques des Branches, les *carnets de l'animateur* et les documents pédagogiques destinés aux enfants et aux jeunes (carnets de progression, histoires...).



Tous les outils pratiques concernant un domaine particulier sont à ta disposition dans la collection « **Les PRATIQUES** ». Ces carnets, complémentaires aux « Basiques », donnent des trucs et astuces, des idées, des façons de faire sur des sujets aussi divers que le woodcraft, l'intendance, la Promesse, le bricolage... Ils sont destinés aux animateurs et aux enfants ou jeunes qu'ils animent.



Dans la collection « **Les TRAVERSESES** », tu liras des outils destinés à des publics divers à travers tout le Mouvement et même à l'extérieur (autres associations, instituteurs, éducateurs, catéchèse, etc.). Tout animateur (de Branche, mais aussi d'Unité) y trouvera de quoi alimenter sa réflexion ou son animation. Ils offrent une vision globale sur un sujet qui n'est pas toujours spécifique au Mouvement comme la recherche de sens et de foi, les assuétudes, l'engagement...

Réalisation

Gaëlle Michel, Marie Bouvier, Céline Van Hée

Relecture : Gaëlle Michel, Céline Van Hée,
Rachida Magan.

Conception et réalisation graphique

Alice Bouillard (Équipe Communication & Publications GCB)

Illustrations

Véronique Hariga (Équipe Communication & Publications GCB)

Merci à tous ceux qui ont participé à la réalisation de ce document !

Une publication des Guides Catholiques de Belgique • 1^{re} édition : 2011



Ce petit carnet est fait pour toi. Tu vas le personnaliser, tu vas l'appivoiser: il sera ton carnet de bord durant toutes tes années chez les Lutins.

Dans la première partie, tu découvriras les quatre éléments du sentier.

Dans la seconde partie, tu trouveras des explications sur les badges avec le *carnet de badges* où tu pourras écrire tout ce que tu as fait.

Enfin, dans la troisième partie, tu auras toutes les informations sur la Promesse dans le *carnet Promesse*.

Édité dans la collection « **Les Basiques** » des GCB,
le carnet du sentier constitue
un outil indispensable **pour les Lutins**.

Code : 652

Les BASIQUES



Guides Catholiques de Belgique ASBL
rue Paul-Émile Janson, 35 • 1050 Bruxelles
02/538.40.70 • gcb@guides.be • www.guides.be