



Le carnet des parents 2017-2018



1. Introduction sur la GCB	page 1
2. Organisation de l'Unité de Bierges	page 2
3. La Branche « Nutons »	page 3
4. La Branche « Lutins » et « Loups »	page 3
5. La Branche « Aventures » et « Aventuriers »	page 4
6. La Branche « Horizons »	page 4
7. La Branche « Route »	page 4
8. Les animateurs et les chefs d'Unité	page 5
9. La charte des Parents	page 6
10. Les infos utiles (uniforme, promesse, totem, quali, ...)	page 7
11. Les infos Administratives	page 9

1. Introduction - la GCB

L'association des Guides Catholiques de Belgique (GCB – www.guides.be) est un mouvement de jeunesse ouvert à toutes et tous à partir de 5 ans. Elle regroupe 25.000 membres dans le pays. L'association fait partie des organisations de jeunesse reconnues par la Communauté Française de Belgique.

Le guidisme, comme le scoutisme, est issu de la réflexion pédagogique de Baden-Powell et emploie comme outils pédagogiques l'éducation par l'action, le petit groupe, la nature, les patrouilles, la cogestion ainsi que l'évaluation. Le guidisme vise l'éducation globale du jeune qui lui est confié. L'objectif pédagogique du mouvement est d'aider le jeune à devenir un CRACS, un **C**itoyen **R**esponsable, **A**ctif, **C**ritique et **S**olidaire.

Des plus jeunes aux aînés, le guidisme permet à chacun de s'impliquer comme citoyen dans notre société en devenant un CRACS et de :

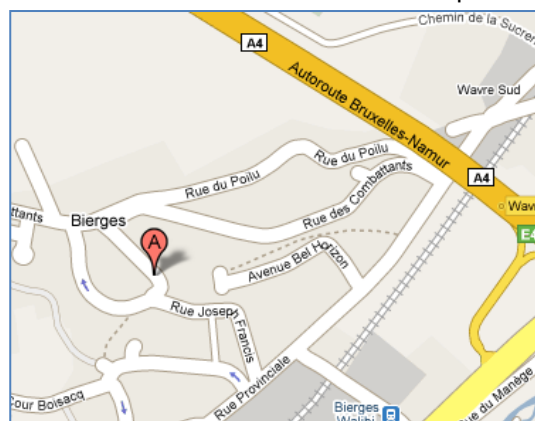
- **Développer sa personnalité** : Oser être soi-même, apprendre à être autonome, prendre des responsabilités ;
- **Vivre en groupe** : Faire l'expérience de la démocratie, construire et réaliser ensemble des projets, avoir et faire confiance, grandir en s'ouvrant aux différences ;
- **Etre actif** : S'exprimer, s'amuser, jouer, créer avec des moyens simples, découvrir et maîtriser des techniques ;
- **S'ouvrir aux réalités du monde** : Devenir responsable et acteur dans le monde d'aujourd'hui, apprendre la coopération, connaître et respecter notre environnement, vivre l'intégration de jeunes handicapés ou de jeunes issus de milieux défavorisés ;
- **Donner sens à sa vie** : Mettre en œuvre des valeurs, les approfondir, trouver des repères, dialoguer avec ceux qui ont des convictions différentes, cheminer ensemble.



2. Organisation de l'Unité de Bierges

La 40^{ème} Unité de Bierges existe depuis de nombreuses années. Les plus anciens du village nous disent avoir connu le mouvement à Bierges dans les années 1950. Toutefois nous n'avons aucun document pouvant confirmer cela. Les archives et photos dont nous disposons remontent jusqu'au début des années 80. Nos locaux sont situés Rue Saint Pierre à Bierges.

L'Unité est composée de 7 sections: Les nutons, les lutins, les loups, les aventures (appelées « guides »), les aventuriers, les horizons et la Route. Les différentes méthodes de Branches sont en continuité. Elles font partie d'un projet pédagogique global. Chaque étape repose sur ce qui a été acquis dans la Branche précédente et prépare à la Branche suivante. Elles forment un tout qui a pour objectif de favoriser l'épanouissement de l'enfant et du jeune. C'est en progressant à travers chacune des branches que la/le jeune va se construire.



Le mouvement	Les Nutons (5-7 ans) Mixte	Les Loups (8-12 ans) Garçons	Les Lutins (8-12 ans) Filles	Les aventuriers (13-17 ans) Garçons	Les Aventures (13-17 ans) Filles
Age de passage	5 ans accomplis pour débuter et 6 ans au camp	8 ans au camp		Passage humanité	
Se construire	Faire ses premiers pas vers l' autonomie	Découverte. Développer ses aptitudes avec et par les autres		S'accepter soi-même. Evoluer avec les autres	
Dans le groupe	6 messages de la forêt - Accueille comme la Chaumière - Tiens bon comme l'arbre - Prépare-toi comme la nature - Ouvre-toi comme la fleur - Sois plein de vie comme la cascade - Rayonne comme le soleil	4 règles d'or - Accueillant comme la terre - Actif comme l'eau - Généreux comme le feu - Responsable comme l'air		5 contrées - Plein jeu - Quatre vents - Saison - Troubadour - Sans frontière	
Devise	Ami de tous	De notre mieux		Toujours prêt	
Le nom	Chaumière des p'tits malins	Tribu Croc Blanc	Ronde de l'Oiseau Bleu	Compagnie Escorial	Compagnie Saint-Raphaël



3. La Branche « Nutons »

Les objectifs éducatifs de la Branche

- Découvrir la vie en groupe
- Apprendre l'autonomie
- Se développer au niveau psychomoteur
- S'épanouir par l'expression
- Participer

La devise : **Ami de tous !** Les nutons vivent les Messages de la Forêt tout au long de l'année. Ce sont 6 phrases-clés qui accompagnent le développement de l'enfant :

- **Accueille comme la Chaumière.** Le nuton apprend l'accueil, la vie en groupe, la communication.
- **Tiens bon comme l'arbre.** L'enfant découvre la persévérance. Les nutons et le staff s'encouragent mutuellement.
- **Prépare-toi comme la nature.** Avec l'aide des animateurs, l'enfant apprend plein de choses qui lui seront utiles plus tard. Il découvre petit à petit ses capacités.
- **Ouvre-toi comme la fleur.** Les nutons et les animateurs partent à la découverte des autres et de la nature par l'écoute, l'expression et la communication.
- **Sois plein de vie comme la cascade.** Le nuton est plein de vivacité et d'entrain. Son enthousiasme est communicatif.
- **Rayonne comme le soleil.** C'est le camp, le temps de l'aventure et de la vie en groupe 24 heures sur 24 avec les autres.

4. La Branche « Lutins » et « Loups »

Les objectifs éducatifs de la Branche

- Découvrir ses capacités, ses limites
- Prendre des responsabilités à sa mesure
- S'ouvrir aux autres
- Développer ses aptitudes
- Découvrir l'engagement dans la Promesse

La devise **De notre mieux !** Pendant 4 ans, le lutin/loup chemine sur un Sentier. Tout le long de son parcours, il rencontre progressivement 4 éléments.

- **Avec l'élément Terre,** le lutin/loup découvre la Ronde (7-8 ans) : il apprend à vivre en groupe, il découvre et apprend la vie de la Ronde et ses rites ;
- **Avec l'élément Eau,** le lutin/loup se découvre par l'activité (8-9 ans) : il découvre ses capacités, ce qu'il a envie de faire partager. Il s'affirme, il est enthousiaste, il s'y met à fond ;
- **Avec l'élément Feu,** le lutin/loup partage ses connaissances (9-10 ans) : il partage ses connaissances, ses compétences et ses goûts et assure peu à peu son rôle d'aîné, il découvre qu'il peut se mettre au service de la Ronde ;
- **Avec l'élément Air,** le lutin/loup s'essaie aux responsabilités (10-11 ans) : il prend l'initiative de certaines tâches, il réfléchit sur ses connaissances pour aider les autres lutins et apporte un plus à la Ronde.



Unité Saint Pierre et Marcellin - 40ième Brabant Wallon

Unité Saint Pierre et Marcellin - 40ième Brabant Wallon

5. La Branche « Aventures » et « Aventuriers »

Les objectifs éducatifs de la Branche

- Vivre l'amitié dans une patrouille et y assumer une responsabilité ;
- Apprendre à mener un projet ;
- Acquérir des compétences techniques ;
- Vivre l'idéal de la Loi Guide et de la Promesse

La devise **Toujours prêt(e) !** Le ou la guide :

- est vrai(e), mérite et fait confiance ;
- est loyal(e), elle/il prend ses responsabilités et tient ses engagements jusqu'au bout ;
- rend service ;
- se veut l'ami(e) de tous, elle/il agit pour la paix et l'entente entre tous ;
- aime la nature et protège la vie ;
- est ouvert(e) à la Parole de Dieu ;
- accueille l'autre et se met à son écoute ;
- partage sa joie de vivre ;
- respecte le bien commun et participe à l'effort de tous ;
- est simple, a du respect pour elle (lui)-même, pour les autres et pour l'autorité.

Progresser

- **Les Contrées** : les guides Aventure/les Aventuriers progressent à travers les Contrées. Dans chacune d'elles sont regroupées des techniques, des activités... autour d'un thème. Les 5 Contrées sont : Plein Jeu, Quatre Vents, Saisons, Troubadour et Sans Frontière.
- **Le Badge de base** : au cours de la première année, la/le jeune guide Aventure/Aventurier acquiert son Badge de base. Elle/Il fait connaissance avec le monde des guides et apprend les bases nécessaires pour vivre le premier camp.
- **Les badges** : pour acquérir des compétences techniques que la/le guide Aventure/Aventurier mettra plus tard au service du groupe, elle/il passe les badges qu'elle/il désire parmi les 10 proposés. Les animateurs la/le guident dans ses choix et l'aident à fixer ses objectifs.
- **Les Aventures** : les missions menées par la/le guide Aventure/Aventurier lui permettent de mieux connaître ses limites, ses goûts. Elle/Il y développe un savoir-être et elle/il progresse de façon personnelle.

6. La Branche « Horizons »

Etre guides Horizons, c'est apprendre à mieux se connaître pour prendre des responsabilités, relever des défis, réaliser des projets en équipe, se confronter aux réalités du monde et y réagir, respecter ses engagements...

L'objectif pour le jeune est de **s'ouvrir aux autres**.

Leur devise ? **Entreprendre !**

7. La Branche « Route »

La Branche Route est pour les jeunes qui ont envie de poursuivre leur expérience Guide au-delà de l'animation.

Les objectifs du Routier sont de prendre sa place et s'engager dans la société, rendre service au moyen de projets orientés vers les autres, prendre conscience et assumer ses choix, agir activement pour améliorer le monde.

Leur devise ? **Servir !**



Unité Saint Pierre et Marcellin - 40ième Brabant Wallon

Unité Saint Pierre et Marcellin - 40ième Brabant Wallon

8. Les animateurs et les chefs d'Unité, adresse de l'unité : « **40bierges@gmail.com** »

Nom	Prénom	Totem	Quali'	E-mail
Nutons				
nutonsbierges@gmail.com				
Loens	Tiffany	Margay	Jolly Roger	loestiff@gmail.com
De Vlioger	Pierre			dvPierre@hotmail.com
Naisse	Audelyne	Mazama		audelyne@live.fr
Vander Oost	Kylian			kylian@vander-oost.be
Lutins				
lutins.bierges@gmail.com				
Pinchart	Ysaline	Quokka	Sans Frontière	ysalinepinchart@hotmail.com
Wilmet	Loriane	Tazi		Loriane.wilmet@hotmail.com
Laurent	Elise	Souslik	Mam'zelle Bulle	elise.laurent@outlook.com
Nestergal	Margaux	Wipsy	Home Sweet Home	margaux.nestergal@skynet.be
Loups				
loups.bierges@gmail.com				
Matagne	Florian	Puli	Take No Turn	florian.m@hotmail.be
Beaufils	Romain	Vigogne	Plastron d'Acier	beaufilsromain1@gmail.com
Biname	Adrien	Zibeline	Sheldon Cooper	adrien.biname@gmail.com
Jean	Pierre-Hugues	Oryx	En Force	Pierre-hugues.jean@hotmail.com
Schyns	Noé	Chaouis	Clark Kent	noe@schyns.net
Wauthier	Manon			Manou-grs@hotmail.com
Aventures				
guides.bierges@gmail.com				
Beghein	Eve	Eyra	Hakuna Matata	eveeyra@gmail.com
Croix	Benjamin			Benjamin.croix@live.fr
Klée	Emilie	Margay	Free Hugs	emilie.klee@student.uclouvain.be
Serckx	Jennifer	Ocelot	Dancing in the rain	touki@hotmail.be
Storder	Sacha	Monax	Version 2.0	Sacha.storder@gmail.com
Van Doren	Romane	Klipspringer	Feu de Braises	romane.vandoren@live.be
Aventuriers				
bierges.escurial@gmail.com				
Addahri	Selim	Carcajou	Tortue Géniale	slim130010@gmail.com
d'Alcantara	Gauthier	Hovawart	En coulisse	gogodalcan@gmail.com
Grosfils	Harold	Macareux	Peter Parker	harold.grosfils@gmail.com
Stiers	Nathan	Aquila		nathan.stiers@gmail.com
Horizons				
Crèvecoeur	Salomé	Koala	Ô capitaine mon capitaine	pas_dans_le_coup@hotmail.com
Dujardin	Anouck	Twiga	Aurore Boréale	anouck.dujardin@hotmail.com
Vannieuwenborgh	Aude	Linsang	A double tour	aude.vannieuwenborgh@hotmail.com
Route				
Laurent	Claire	Calliopé	Pierre de Lune	laurent.claire@outlook.com
Lejeune	Adrienne	Epagneul	Tom Sawyer	adrienne.lejeune@hotmail.com
Salak	Mehdi	Lagotto	Labyrinthus	mehdisalak@gmail.com
Van Frank	Sophie	Tarpan	Par tous les Temps	sophievf@live.fr
CU's				
40bierges@gmail.com				
Helaers	Ella	Falabella	Bouton d'Or	ellahelaers@hotmail.com
Salak	Mehdi	Lagotto	Labyrinthus	mehdisalak@gmail.com



9. La charte des Parents

Notre animation repose sur les principes suivants :

- Le guidisme permet la progression dans et par le groupe.
- Le guidisme repose sur l'action bénévole.
- Le guidisme est un mouvement d'éducation par l'action.
- Le guidisme propose des valeurs.
- Le guidisme a confiance a priori dans l'enfant et dans le jeune.
- Le guidisme propose une éducation au sens des responsabilités.
- Le guidisme prône la priorité au « plus être » plutôt qu'au « plus avoir ».
- Le guidisme se veut ouvert à tous.
- Le guidisme est actif dans la société.
- Le guidisme propose une recherche de sens et de foi.

Pour qu'ensemble nous aidions vos enfants à grandir, **NOUS AVONS BESOIN DE VOUS !**

Aussi, nous vous proposons de respecter la charte suivante :

Moi, Parent, j'agis en partenariat avec les animateurs et les chefs d'Unité.

Je préviens

- *J'informe, en toute confidentialité, le responsable d'unité de mon enfant de toute information utile à connaître pour sa sécurité ou son développement, (vaccination, allergie, difficultés particulières,...)*
- *Je préviens les animateurs de l'arrivée de mon enfant et je préviens lors de son départ et je préviens les animateurs si mon enfant repart avec un autre parent*
- *Je préviens l'animateur concerné par e-mail, par SMS ou par téléphone de l'éventuelle absence de mon enfant lors d'une activité*

Je m'informe

- *Je prends connaissance de l'essentiel de la pédagogie de l'unité de mon enfant et des projets en cours pour l'aider dans son cheminement.*
- *Je contacte les animateurs dès que j'ai une interrogation sur la vie de son unité ou sur ses activités*

Je soutiens

- *Je soutiens mon enfant dans ses réalisations (déguisements, bricolages, montage de projets...) et je lui explique qu'il fait partie d'une équipe qui compte sur lui pour mener à bien les projets entrepris.*
- *Je veille au paiement de la cotisation qui valide l'assurance*
- *Parent de guides, je suis garant de la participation active de mon enfant.*
- *Je veille à l'assiduité et à la ponctualité aux activités de mon enfant.*
- *Je suis la vie de l'Unité en participant aux réunions de parents organisées par les animateurs.*
- *J'assiste au rassemblement en fin de réunion*
- *Je prends conscience de l'invitation qui m'est faite, dans la mesure de mes disponibilités de participer à la vie du groupe : transports, entretien du matériel, mise à disposition du groupe de mes compétences spécifiques et au final prendre plaisir dans ces échanges.*



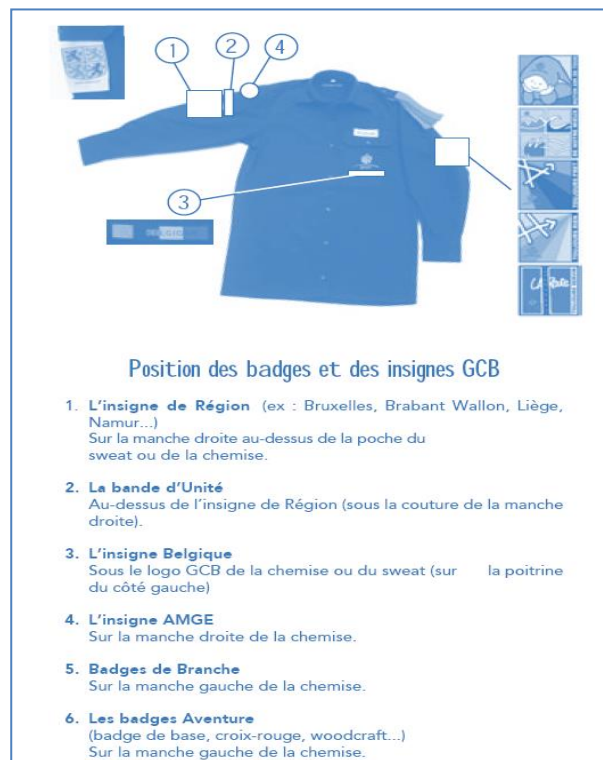
10. Les infos utiles

L'uniforme

Tout d'abord, votre enfant doit avoir un foulard aux bords rouge et à l'intérieur vert sur lequel est écrit son nom au marqueur indélébile. Chaque enfant se doit de porter un short beige et par temps froid des bas collants ou un pantalon, un pull (chemise pour les aventures) bleu marine de la GCB sous lequel se trouvera un polo **bleu clair** pour les nutons, un polo **rouge** pour les lutins, un polo **orange** pour les loups, un polo **vert** pour les aventures et un polo **kaki** pour les aventuriers. Il est préférable que votre enfant porte des chaussures de marche dans lesquelles il/elle se sent bien et qui soient à sa pointure. Sur le pull se trouvent différents insignes qui ont chacun leur place, l'insigne du Brabant Wallon se coud sur la manche droite au dessus de la poche. La bande d'Unité se place juste au dessus de ce dernier. La bande Belgique se place sous le logo GCB (poitrine côté gauche). Finalement, les badges acquis lors du camp se placeront sur la manche gauche. La croix de promesse se coud sur le foulard du côté droit.

Le foulard et la bande d'Unité sont offerts par l'Unité.

Les insignes de section ainsi que le chansonnier d'Unité peuvent être commandés auprès du staff d'Unité (40bierges@gmail.com).





Le rassemblement

Le rassemblement est un des moments importants lors des réunions. Il a lieu en début et fin de chaque après-midi. En général il se déroule de la façon suivante :

- Chant du rassemblement
- Les cris de sizaines / patrouilles
- Les cris des chefs
- La prière / Les lois
- Les explications et informations de la journée ainsi que celle de la prochaine journée
- Les cris
- Le cantique en fin de journée

La promesse – « *L'âme du scoutisme c'est la Promesse* »



La Promesse est ce qui différencie le scoutisme/guidisme d'un autre mouvement proposant aux jeunes des activités de plein air. C'est elle qui fait de lui un *mouvement d'éducation*, et non un simple centre de loisirs. Chaque jeune s'engage volontairement à progresser de son mieux. C'est une étape très importante car elle marque la volonté du scout ou de la guide de s'investir dans sa progression personnelle.

La Promesse a été directement voulue par Baden-Powell. Elle a par la suite été adaptée aux réalités des différents mouvements scouts/guides.

- **La promesse lutin**

La promesse s'acquiert lors du deuxième camp lutin. Elle représente un engagement au sein de la ronde. Le lutin promet de s'améliorer par rapport à un point de son caractère ou dans sa manière d'être avec les autres.

- **La promesse loup**

La promesse s'acquiert lors du deuxième camp loup. Elle représente un engagement au sein de la tribu. Le loup promet de s'améliorer par rapport à un point de son caractère ou dans sa manière d'être avec les autres.

- **La promesse aventure**

La promesse s'acquiert lors du deuxième camp aventure. Sur base d'une des dix lois que la guide choisit. Elle s'engage à s'améliorer non seulement dans la compagnie mais aussi en dehors du monde guide. La promesse est un choix personnel et n'est pas obligatoire.

- **La promesse aventurier**

La promesse s'acquiert lors du deuxième camp guide. Sur base d'une des dix lois que le scout choisit. Il s'engage à s'améliorer non seulement dans la compagnie mais aussi en dehors du monde guide. La promesse est un choix personnel et n'est pas obligatoire.



Unité Saint Pierre et Marcellin - 40ième Brabant Wallon

Unité Saint Pierre et Marcellin - 40ième Brabant Wallon

Le Totem

Après une année de guidisme, la/le guide reçoit son totem : un nom d'animal qui lui ressemble physiquement. Recevoir son totem, c'est se voir accueilli(e) par le groupe. A l'occasion de la totémisation, la/le guide est amené(e) à réaliser des "défis personnalisés" (DP), de petites actions qui permettent à la (au) futur(e) totémisé(e) de montrer son imagination ou son habileté.

Le quali'

Un quali' est attribué à partir de la troisième année qui suit la totémisation. C'est un adjectif qui complète le totem. Il permet de mettre en évidence un trait de caractère, une qualité que la/le guide possède.

Le camp

Un camp pour chaque section la deuxième quinzaine de Juillet.

Le camp est l'aboutissement d'une année de réunions régulières et il est indispensable que les enfants participent au camp. L'enfant qui ne participe pas au camp pour une raison impérieuse se verra contraint de se réinscrire en début d'année et ce pour permettre à d'autres étant sur liste d'attente de pouvoir bénéficier d'une place.

Règle pour le paiement du camp, le deuxième enfant de la famille paie le montant réduit qui sera communiqué lors de l'envoi des dates de chaque camp par chaque section.

11. Les infos administratives

Voici quelques renseignements utiles au bon déroulement de l'inscription de votre enfant.

Pré-inscriptions / Inscriptions

Réunion d'essai - *Que faut t-il faire ?*

- Se présenter avec l'enfant au responsable de section lors de la réunion.
- Remplir la fiche médicale et l'autorisation parentale – nous ne pouvons accepter un enfant sans que ce document ne soit rempli, daté et signé.
- Votre enfant recevra un foulard de prêt en début de réunion et il devra le remettre lors de la fin de la réunion au responsable de section. 2 réunions d'essais au maximum, inscription définitive sous réserve de disponibilité.

Pré-inscription et inscription - *Que faut t-il faire ?*

- Contacter la cheftaine d'Unité pour préinscrire/inscrire votre l'enfant dans le listing de l'unité. Celle-ci vous indiquera si une liste d'attente existe pour la section de votre enfant.
- Le paiement de la cotisation confirme l'inscription de votre enfant, soit directement, soit après les 2 réunions d'essais.
- Le foulard de votre enfant sera remis gratuitement lors de l'inscription.

