

# RONDE DU CAMPAGNOL



## **Bonjour !**

Te voici entrée dans la ronde. C'est nouveau pour toi, mais très vite tu partageras les bons moments que nous passons ensemble. Nous sommes tous très heureux de t'accueillir chez nous et de te faire partager nos joies et notre amitié.

La ronde forme une grande famille où chacun fait de son mieux pour aimer et aider les autres, même si c'est parfois difficile. Il faut donc apprendre à rester polie et patiente. Notre grande famille repose sur la GENTILLESSE, LA GENEROSITE, L'ORDRE et l'OBEISSANCE.

### **A la ronde, tu franchiras les étapes**

Aujourd'hui, tu es nouvelle. Tu regardes ce qui se passe à la ronde. 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 !

Au fil de l'année, tu apprendras un tas de choses formidables et ce carnet va t'aider à découvrir au fur et à mesure ce qu'il te faudra pour progresser.

La vie lutin est composée de plusieurs étapes que nous t'aiderons à franchir et auxquelles ce carnet te prépare.

Voici ces différentes étapes :

1. La paupière close (La terre) : Peu à peu, tu ouvres les yeux sur la vie des lutins et les secrets de la Ronde
2. La promesse (Le Feu) : celle-ci constitue la preuve de ton engagement au sein de la ronde
3. La première étoile (L'eau) : trucs et astuces du lutin débrouillard. Tu apprends à bien tenir ta place dans la ronde
4. La deuxième étoile (L'air) : Tu prends tes responsabilités et tu montres le chemin aux jeunes lutins
5. Les badges : tu développes tes connaissances et ton habilité dans certains domaines, toujours au service de la ronde

# Sentier 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...

## **L'histoire de Tilly**

L'histoire de Tilly se passe il y a bien longtemps mais Tilly est une petite fille comme toi et moi et son histoire pourrait ressembler à la nôtre.

Elle vivait avec ses parents dans une petite maison à l'orée d'une forêt. Sa maman était de plus en plus découragée car elle n'arrivait pas à s'occuper seule de sa maison et Tilly ne pensait jamais à l'aider.

Un soir, la maman de Tilly lui raconte qu'autrefois elle était aidée par une ribambelle de petits lutins. Alors, Tilly décide d'aller à la recherche de ces lutins, pensant qu'ils lui épargneront la peine de ranger la maison et feront tout à sa place.

Elle rencontre d'abord CHOUETTE, le grand chef, plein de sagesse des lutins. Celle-ci conseille à Tilly d'aller jusqu'à un étang où elle pourra rencontrer un lutin utile. En y arrivant, Tilly découvre que ce lutin utile, c'est elle-même ! En voyant son reflet dans l'étang, elle comprend qu'elle doit arrêter de ne penser qu'à elle et qu'elle doit essayer d'ouvrir les yeux sur les autres afin de faire son possible pour les aider.

Avant de rentrer chez elle, elle passe quelques temps chez les lutins. Avec eux, elle apprendra à connaître et à aimer la forêt et les animaux. Les grands lutins Houpral et Souali lui enseigneront la Loi et la devise lutin. Certains soirs, elle et Riska iront au village rendre service aux gens dans le plus grand secret.

Un jour, Bali, la taupe amie des lutins aidera Tilly et le grand lutin Oubi à trouver un trésor : une petite perdrix orpheline qu'ils nomment Perdriole et qui apprendra elle aussi à se rendre utile dans la caverne des lutins.

Etant devenue une lutin accomplie, Tilly sera renvoyée par Chouette chez ses parents. Mais, avant de partir, Tilly promet à ses nouveaux amis de ne pas oublier leurs bons conseils et d'encourager tout le monde à apprendre comment rendre service aux autres.

Tu vas vivre avec nous la grande aventure de Tilly dans la forêt des lutins...  
Tu seras entourée de :

CHOUETTE (HIBOU) qui est le grand chef de la ronde, plein de sagesse.

HOUPRAL et SOUALI, des grands lutins qui enseignent la loi.

BALI, la taupe, qui est toujours prête à aider les lutins.

PERDRIOLE, la perdrix grise qui défend Tilly.

OUBI et RISKA, deux grands lutins plein de bons conseils.

N'oublie pas qu'ils sont là pour t'aider et te conseiller !



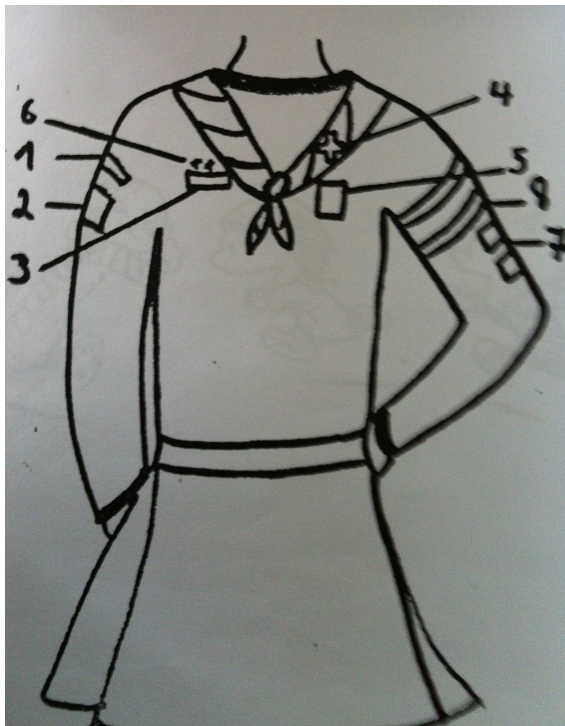
## Ton uniforme

Tu portes un uniforme, c'est le signe que tu es lutin !

Celui-ci se compose de :

- jupe ou short bleu marine
- pull bleu marine à longues manches
- chemisier ou polo bleu clair
- chaussettes grises
- bottines ou bottes
- foulard du groupe, bleu à bords blancs (Bleu= Volonté, Blanc= pureté)
- Les 4 objets : papier, crayon, ficelle, mouchoir

Les insignes à mettre sur le pull sont :



1. Insigne de l'unité du Campagnol
2. Insigne du Brabant Wallon
3. insigne de la Belgique
4. Insigne de la promesse (sur le foulard)
5. Insigne des paupières closes
6. Insigne des premières et deuxièmes étoiles
7. Insignes des badges
8. Bandes sizenière-seconde

## **Le rassemblement**

Dès le coup de sifflet des chefs, tu cours pour participer avec ta sizaine au rassemblement. C'est le moment où toute la ronde se réunit pour recevoir les explications d'un jeu, d'une activité, ou le programme de la journée.

### ***Les chants du rassemblement***

« 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 ! »

OU

« Qui donc rassemblera sa sizaine au complet la première,  
Qui donc rassemblera sa sizaine au complet devant moi.  
Fillettes et lutins, craignant d'être en retard,  
La sauterelle saute, bondit et court,  
Légères comme elle, courons, courons toujours. »

Dès que toutes les lutins sont là, on commence les cris de sizaine.  
Ensuite, Chouette (ou Hibou) crie : « Lutins de notre... » et toute la ronde répond : « Mieux, mieux, mieux ! ». C'est la devise des lutins.

Après cela, c'est la parade (petite ronde) des lutins et tout le monde chante :

« Le matin, tout resplendit, tout chante,  
La terre rit, le ciel flamboie  
Mais pour nous, qu'il tonne, pleuve ou vente,  
En tout temps nous chantons notre joie  
Car chaque jour est une fête,  
De notre cœur un soleil luit toujours,  
Pleine de joie, d'élan et d'amour,  
Notre chanson s'élève chaque jour. »

## **Prière du rassemblement**

« Seigneur Jésus qui nous aimez si tendrement  
Donnez-nous la grâce d'aimer comme vous.  
Rendez nos cœurs joyeux pour chanter vos merveilles,  
Nos mains habiles pour servir,  
Nos yeux très doux pour consoler,  
Et nos oreilles attentives à vous écouter  
Accordez-nous de vivre toujours de notre mieux,  
De vivre de notre mieux.  
Amen »

## **Prière du soir**

« Seigneur, rassemblés tous ensemble pour saluer la fin du jour,  
Tes filles laissent leurs voix chantantes  
Monter vers toi pleines d'amour  
Tu dois aimer l'humble prière qui d'ici bas s'en va monter  
O toi, qui n'avais sur la terre pas de maison pour t'abriter  
Nous venons toutes les semaines te prier pour te servir mieux  
Vois au bois silencieux, tes filles qui s'agenouillent  
Bénis-les O Jésus dans les cieux. »

# **Les traditions de la Ronde**

## **La devise des lutins : « De notre Mieux »**

Cela veut dire : faire chaque jour tout son possible, faire chaque jour un pas en avant....

## **La Loi des lutins**

Un lutin :

- écoute le grand lutin
- ne s'écoute pas soi-même
- pense d'abord aux autres
- cherche à faire plaisir
- dit toujours vrai
- sème partout la joie
- ouvre les yeux et les oreilles
- respecte la nature
- est toujours gai et propre

Ce sont les grands principes sur lesquels se base la vie de la ronde. Tout le monde fait de son mieux pour les respecter.

## **Le conseil**

A la fin d'une réunion, d'un week-end ou du grand camp, la ronde se rassemble pour discuter des moments passés ensemble.

Tu t'y prépares en sizaine avec l'aide de ta sizenière. Celle-ci veille à ce que chacune puisse prendre la parole et dise ce qu'elle pense.

On réfléchit en particulier sur :

- l'activité de la journée
- les efforts faits ou à faire, aussi bien pour les lutins que pour les chefs
- les jeux ou activités que tu aimerais faire à une prochaine réunion

Le conseil, c'est le moment où l'on réfléchit sur la vie de la ronde en mettant en commun les avis de toutes les sizaines.

## **La chouette**

Au cours du conseil, tu recevras peut-être la chouette. Le lutin qui la reçoit s'est montrée enthousiaste dans toutes les activités, a fait un grand effort pour participer à la vie de la ronde et a entraîné les autres.

# SENTIER FEU

# PROMESSE



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 parfaite ! 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, telle 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.

La promesse, c'est un engagement envers Dieu, Baden Powel et les autres lutins. C'est un événement très important dans ta vie de lutin.

La promesse, à la ronde, est représentée par le FEU, le feu qui anime ton cœur pour rendre service, faire plaisir aux autres, le feu qui te donne ton dynamisme.

Quand un lutin écoute Jésus et les autres :

- il pense d'abord aux autres
- il cherche toujours à faire plaisir
- il sème partout la joie
- il est toujours vrai

## **L'effort personnel**

A l'aide de ta marraine de promesse (un autre lutin que tu choisiras au camp), tu choisis un effort personnel que tu t'engages à respecter pendant toute l'année lutin et pendant le camp.

Tu réfléchis avec elle à ce que cet effort pourrait apporter à la ronde et pourquoi tu as choisi de respecter cet effort-là.

Tu composes avec elle un petit texte pour pouvoir partager ton effort avec les autres lutins lors de ta promesse.

N'oublie pas cependant de continuer à faire des efforts ensuite, même si l'épreuve est terminée !

Un vrai lutin fait en permanence des efforts pour semer le bonheur autour de lui.

## **La bonne action**

Un service rendu gentiment

=

Un bonheur donné aux autres

C'est Baden Powell, le fondateur du scoutisme, qui a inventé la B.A

Chaque jour, à la maison ou à la ronde, un bon lutin accomplit une B.A. Il fait de son mieux pour rendre service à quelqu'un et lui faire plaisir.

Après avoir fait une B.A, en voyant le bonheur de l'autre, tu verras quelle joie emplira ton cœur !

Pendant l'année lutin et pendant le grand camp, tu feras des B.A.

Grâce à toutes les B.A rassemblées, la vie à la Ronde sera celle d'une grande famille où règne la devise « DE NOTRE MIEUX »

## **Saint-François d'Assise**

Il est le patron des lutins et des louveteaux. Les lutins et les louveteaux ont un modèle qu'ils doivent essayer d'imiter : C'est Saint-François d'Assise. On peut dire que Saint-François fut un vrai scout en son temps allant sur les routes, couchant à la belle étoile, faisant cuire son repas sur un petit feu de bois...

François vivait à Assise en Italie. Nous sommes en 1226. François est un jeune homme gai, aimant bien les fêtes et adorant s'amuser. Il voulut être chevalier et rêva de gloire militaire. Mais, parti pour la guerre, il entendit la voix du Seigneur et rentra à Assise. François décide de quitter tous les biens de la terre pour aller servir les pauvres. Il regroupe quelques compagnons et il part, sur les routes, semant les bonnes actions au cours de chemin. François décide alors de construire une église à San Damiano et il fonde un ordre religieux dont les membres sont aujourd'hui les Franciscains.

Un jour, François apprivoise un loup sauvage. C'est pour cela qu'il est devenu le Saint patron des louveteaux et des lutins. Saint-François d'Assise est fêté chaque année le 5 octobre.

## **Courtoisie et politesse**

Un lutin qui veut faire sa promesse se doit d'être poli et courtois partout et avec tout le monde, aussi bien à la maison que dans la ronde, à l'école que dans la rue, envers son staff qu'envers les intendants,...

Il sera aussi courtois et poli envers Dieu qui nous a tout donné. Il apprendra à le remercier et à avoir une attitude respectueuse pendant la prière et à l'église.

En lutin poli, tu dois utiliser ces 3 petits mots :

« Pardon » est la meilleure façon de s'excuser

« S'il vous plaît » pour introduire une demande

« Merci » le mot magique, qui est la meilleure façon de remercier.

N'oublie pas de les utiliser aussi souvent que tu le pourras...

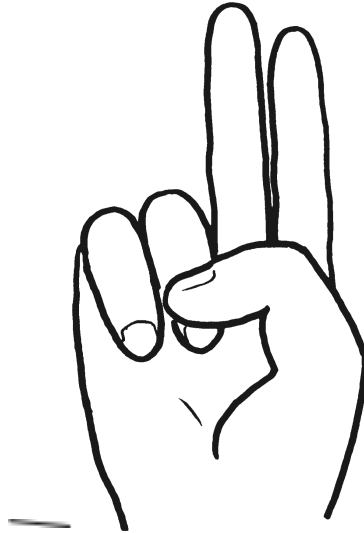
Politesse et courtoisie te mèneront loin dans la vie.

## **Le feu**

Le feu, c'est la flamme de Dieu qui à tout instant du jour et de la nuit est dans ton cœur et qui te pousse à rendre service.

C'est pourquoi, pour terminer ta promesse au camp, tu feras avec les autres promettantes, un feu digne d'être appelé un feu.

## **Le salut lutin**



Le plus grand protège le plus petit

Pour se dire bonjour, les lutins se donnent la main gauche (la main du cœur) et font le salut de la main droite comme ci-dessus.

Après avoir fait ta promesse, tu pourras faire ton salut. A chaque fois que tu le feras, tu penseras à ta promesse et aux efforts que tu pourrais faire pour faire plaisir.

Le salut, c'est aussi la manière dont tu salueras tes chefs à chaque fois que tu leur diras bonjour.

## **Texte de la promesse**

« Je promets devant la Ronde, de faire de mon mieux pour obéir à Dieu, à mes parents, à la loi de la Ronde et pour faire chaque jour un plaisir à quelqu'un afin de le rendre heureux pour qu'il puisse à son tour semer l'amour autour de lui ».



**Ici tu peux écrire le texte de ta promesse que tu as composé  
avec ta marraine :**

J'ai fait ma promesse le .../.../....  
A..... avec .....

Ta signature :

Signature du chef :

# SENTIER EAU

## 1<sup>ère</sup> ETOILE

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

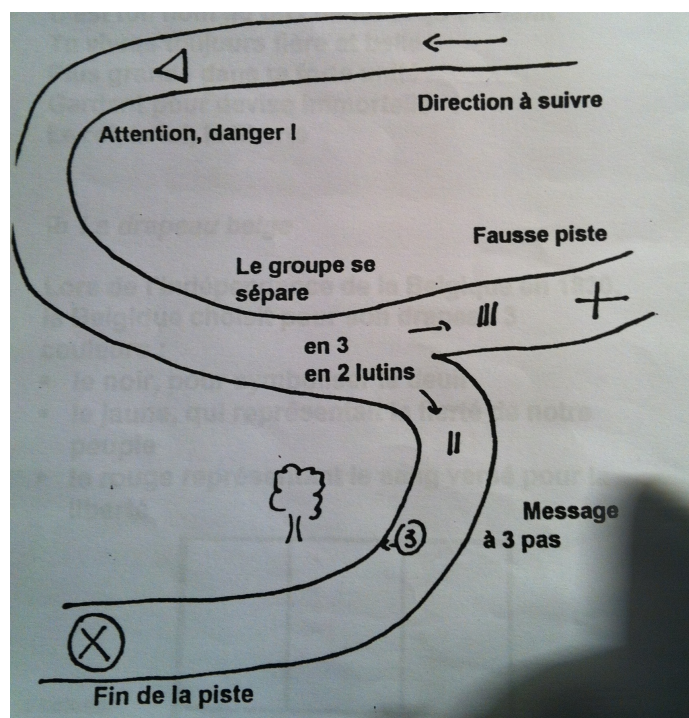
Petit à petit, tu vas découvrir tes faiblesses mais aussi tes forces. Tu découvriras tes qualités et essayeras de les faire grandir.

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.

### Signes de pistes

Lors des jeux de piste, la route est indiquée par des signes bien spécifiques à la craie, des cailloux, de la laine, de la corde,...



Apprends à bien les connaître et surtout à bien les reconnaître !

## **Téléphone**

Tu connais le numéro de téléphone de tes parents par cœur.

...../.....

Tu dois savoir téléphoner clairement et poliment aux moyens d'un téléphone privé ou public.

Quand tu appelles quelqu'un, commence par dire « Bonjour » et présente-toi.

Tu connais également par cœur le numéro d'appel :

-101 : police, secours

-112 : appel d'urgence en Europe

## **La Belgique**

### *L'hymne national*

« Pays d'honneur, ô Belgique, ô Patrie  
Pour t'aimer tous nos cœurs sont unis  
A toi nos bras, nos efforts et notre vie  
C'est ton nom qu'on chante et qu'on bénit  
Tu vivras toujours fier et belle  
Plus grande dans ta forte unité  
Gardant pour devise immortelle  
Le roi, la loi, la liberté »

### *Le drapeau belge*

Lors de l'indépendance de la Belgique en 1830, la Belgique choisit pour son drapeau 3 couleurs :

-Le noir, pour symboliser le deuil

-Le jaune, qui représente la fierté de notre peuple

-Le rouge représentant le sang versé pour la liberté

# SENTIER AIR

## 2<sup>ème</sup> ETOILE

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.

### FEU DE CAMP

Un jour pendant le camp, tu prépares le feu avec les autres lutins qui passent ce sentier tout en tenant compte des règles de sécurité.

- Nettoyer l'emplacement
- Ne pas être trop près des arbres
- Prévoir un bidon d'eau à portée de main
- En partant, laisser l'endroit propre, sans aucunes traces
- Ne quitter les lieux qu'après extinction complète du feu.

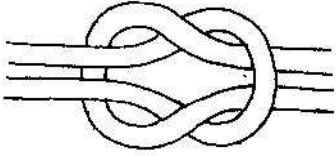
Pour bien allumer un feu à l'extérieur :

- Tu fais un petit tas de papiers chiffonnés
- Tu construis une petite pyramide de brindilles sèches
- Tu recouvres cette pyramide avec du papier en laissant une ouverture du coté du vent
- Tu reconstruis une pyramide au-dessus, avec des branches plus grosses



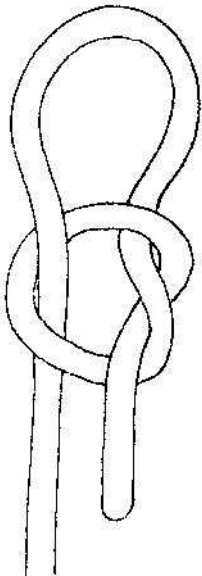
## Quelques nœuds

### 1. Le nœud plat :



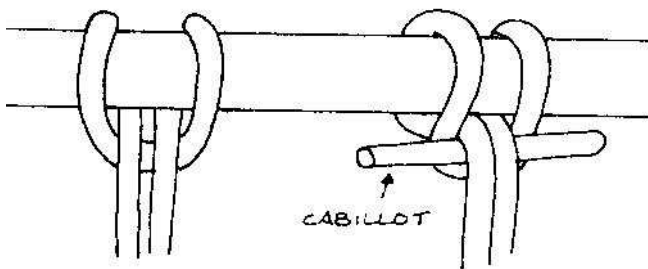
Tu l'utilises pour terminer un brelage, pour nouer 2 cordes de même grosseur. Il a l'avantage de se défaire très facilement.

### 2. Le nœud coulant



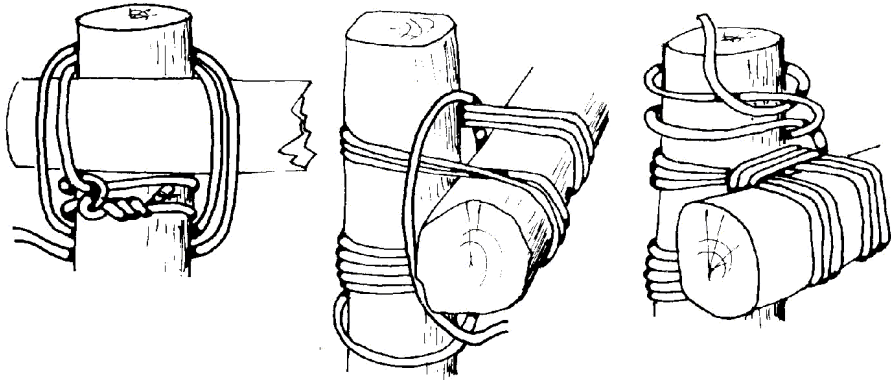
Il peut servir à commencer un brelage ou fixer une corde.

### 3. Le nœud de batelier



Pour débiter un brelage carré

#### 4. Le brelage carré



Il s'emploie pour fixer 2 perches.

### Efforts personnels

Tu aides un lutin plus jeune à préparer son sentier terre.

Je vais particulièrement aider..... à préparer ceci.....

Tu participes activement à la préparation d'une veillée :

- Tu apprends un chant à la Ronde
- Tu présentes un mime ou un sketch
- Tu organises un jeu, un mime en cascade,...

### Morse et orientation

Tes chefs emploieront quelques fois le morse pour transmettre des messages. Il est donc utile de savoir déchiffrer un message ou de pouvoir en envoyer un.

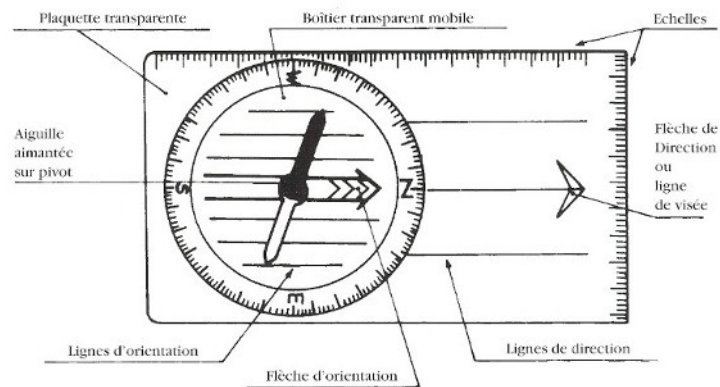
Voici le fameux alphabet morse :

A . _	J . _ _ _	S . . .
B _ . . .	K _ . _	T _
C _ . _ .	L . _ . .	U . . _
D _ . .	M _ _	V . . . _
E .	N _ .	W . _ _
F . . _ .	O _ _ _	X _ . . _
G _ _ .	P . _ _ .	Y _ . _ _
H . . . .	Q _ _ . _	Z _ _ . .
I . .	R . _ .	

Tu es capable de suivre un itinéraire sur une carte d'état major, de reconnaître les forêts, les champs, les ruisseaux,...

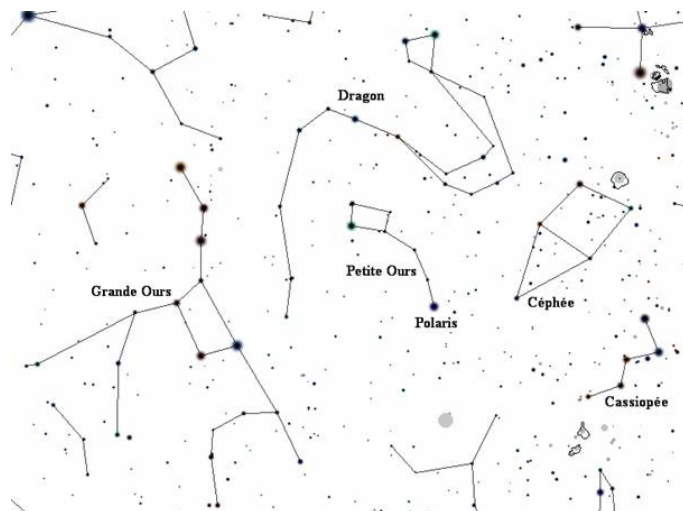
Tu connais la différence entre le nord magnétique (donné par les boussoles) et le nord géographique (le nord donné sur les cartes).

*Description de la boussole :*



Au cours d'une soirée dégagée tu te couches et regardes le ciel pour essayer de repérer

- La voie lactée
- La grande ourse
- Cassiopee
- L'étoile polaire
- La petite ourse



# 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).

-De faire des progrès :

-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 aux autres (badge mousquetaire),....

-d'être fier de quelque chose que tu as produit et qui peut être utile à la ronde

## **Badge 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 10 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 au tri des déchets à la Ronde et chez toi (poubelles sélectives, compost, parc à conteneurs...)

## **Badge 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 du camp.
- Décorer la table et présenter les plats de manière soignée et originale.
- Préparer un gâteau, un dessert, un plat végétarien.



- Choisir un aliment comme la tomate, un fromage, une aubergine ou tout simplement une pomme et mettre en évidence ses bienfaits pour la santé.

## **Badge orientation (Rose des vents)**

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 son 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 et mesurer les ombres autour.
- 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.

## **Badge secouriste (Sentinelle)**

La trousse de pharmacie, 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

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.
- Epingler les dangers dans une maison : prise de courant, eau chaude, casserole instable, couteaux, bougies, friteuse...
- Connaître les numéros d'appels d'urgence
- Vérifier le contenu de la trousse de secours

## **Badge 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

- Inventer à plusieurs une saynète et la jouer devant les autres lutins avec quelques bruitages, décors, déguisements...
- Découvrir quelques techniques de spectacles : mime, ombre chinoise, prestidigitation, danse...
- Rencontrer un acteur ou un musicien et découvrir toutes les facettes de sa passion.

## **Badge olympique- jeux (Mousquetaire)**

Tu pourras découvrir de nouveaux jeux et sports, tu participeras activement à ces jeux et tu sèmeras un esprit fair-play, respecter les règles, ... c'est cela le badge mousquetaire.

- 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.
- Constituer un répertoire de jeux d'intérieurs et de jeux d'extérieurs actifs et calmes (nom du jeu, nombre de joueurs, âge des joueurs, matériel nécessaire, durée du jeu, lieu, règles générales)
- Arbitrer correctement un match ou un jeu sportif

## **Badge globe-trotter**

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.

- Apprendre à utiliser un appareil photo et à bien cadrer.
- Réaliser de manière fun 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.
- Tenir à jour le grimoire de ta Ronde afin de conserver tous les faits marquants qu'elle a vécus, les décisions du conseil...

## **Badge Troubadour (gardienne des légendes)**

Etre capable de mener un chant simple, apprendre un nouveau chant, créer un instrument de musique avec les moyens du bord,....

- connaître 10 chants entraînants
- connaître 10 chants calmes
- 5 canons ou chansons à gestes
- constituer un fichier de sketches, jeux et mimes
- aider les sizaines à la préparation de leur veillée

Etre bout-en-train, créer de l'ambiance, semer la joie.

J'ai passé mon badge.....le .../...../.....

J'ai passé mon badge.....le .../...../.....

J'ai passé mon badge.....le .../...../.....

J'ai passé mon badge.....le .../...../.....

J'ai passé mon badge.....le .../...../.....

J'ai passé mon badge.....le .../...../.....