



Fiche technique



## Lexique du jargon Guide



Si tu es nouveau dans le Mouvement, ou parent d'un Guide, il n'est pas toujours évident de saisir tous les mots auxquels la vie Guide fait appel. Voici les plus classiques repris et brièvement définis.

### A

**Animateur** : jeune encadrant Guide qui anime un groupe d'enfants. Les animateurs constituent une équipe appelée « staff ».

**AMGE** : Association Mondiale des Guides et Éclaireuses. Cette association a été créée en 1928. Elle rassemble plus de dix millions de guides du monde entier.

**Anim1** : formation qui permet aux animateurs de découvrir les bases de l'animation. Au programme : jeu, veillée, premiers soins, méthodes de Branche, intendance, etc.

**Anim2** : formation qui permet de découvrir la Branche que l'animateur anime. Au programme : psychologie des animés, création des nouveaux jeux, préparation d'un camp, etc.

**Anim3** : formation qui permet à l'animateur de développer ses capacités d'organisateur. Au programme: coordination d'une veillée, organisation d'une grande activité, évaluation du stage pratique, gestion de conflit, etc

**Assemblée Générale (AG)** : la plus haute instance du Mouvement qui rassemble, deux fois par an, le CA, l'EF, les cadres de Région, des représentants du terrain (animateurs) et des représentants des cadres de Formation. S'y discutent et s'y décident les grandes orientations du Mouvement.

**Aventure** : Guide de 11 à 15 ans qui, rassemblés, forment une compagnie. Sa devise est «Toujours prêt».

**Aventure unitaire** : Aventure qui fait partie d'une Compagnie unitaire. Dans une Compagnie unitaire, les Aventures sont âgés de 11 à 17 ans. Il n'y a pas de Branche Horizon (15 à 17 ans).

**Azimut** : manière de s'orienter, sans carte, à l'aide d'une boussole. La direction à suivre est désignée par l'angle mesuré entre le Nord donné par la boussole et la destination choisie.

**Arbre à badges** : l'Arbre à badges est un poster à afficher dans le local Lutin. Il a pour but d'accueillir les badges réalisés par les Lutins.



## B

**Baden-Powell** : Lord Robert Baden-Powell fonde le mouvement scout en 1907. Il crée le mouvement guide avec sa femme Olave en 1910.

**Badge** : le badge est un élément de progression utilisé comme méthode dans le guidisme pour matérialiser l'acquisition de compétences par le jeune. Lorsqu'il a démontré l'apprentissage d'une technique, le Guide reçoit un badge qui souvent prend la forme d'un écusson à placer sur son uniforme. Il met ensuite ses nouvelles compétences au service du groupe.

**Badge de base** : premier badge qui permet, chez les Aventures, de maîtriser les bases nécessaires pour le premier camp.

**Branche** : une Branche correspond à une tranche d'âge. Il existe 5 Branches GCB : Nutons (5-7 ans), Lutins (7-11 ans), Aventures (11-15 ans), Horizons (15- 17 ans), Route (17 ans et plus).

**Brelage** : nœud permettant d'assembler deux ou trois morceaux de bois.

**Bon tour** : élément de la méthode de Branche qui incite les Lutins à faire plaisir aux autres Lutins sans que ceux-ci ne se doutent de quelque chose.

## C

**Cadre de Formation** : membre Guide qui agit pour la Formation des membres GCB.

**Cadre de Région**: encadrant Guide qui soutient et anime une Région GCB.

**Cadre fédéral** : membre de l'Équipe Fédérale ou du Conseil d'Administration.

**Camp** : séjour d'une durée variable selon la Branche, pendant lequel le groupe vit des moments forts et des activités qui clôturent une année Guide. Il existe des petits camps (aussi appelés hike ou weekend) d'un weekend le plus souvent qui ont lieu durant l'année, et des grands camps, qui se font l'été.

**Carnet de l'Aventure** : document servant de support au cheminement du jeune au sein de la Branche Aventure. L'Aventure y inscrit les moments forts de sa vie Aventure, sa progression et y classe sa documentation.

**Carnet du sentier** : un carnet de progression que le Lutin peut remplir au fur et à mesure des années qu'il passe à la Ronde. Il l'accompagne dans des grands moments comme la Promesse Lutin, le passage de badges, etc.

**Carrick** : le siège social des GCB rue Paul-Émile Janson, 35 à 1050 Bruxelles. La maison porte le nom d'un nœud marin (nœud d'écoute simple) qui relie deux cordages entre eux. Une trentaine d'employés est présente pour épauler et soutenir les membres des GCB.

**Carte technique (CT)** : formation qui permet aux animateurs d'apprendre une technique particulière : premiers secours, woodcraft, guitare, improvisation, etc.

**Cérémonie d'accueil** : moment au cours duquel un groupe Guide accueille officiellement un nouveau membre.

**Chaîne** : groupe formé par les Horizons et leurs animateurs.

**Chaumière** : groupe formé par les Nutons et leurs animateurs.

**Coéducation** : projet par lequel filles et garçons sont éduqués ensemble, dans le respect de la spécificité de chacun.

**Compagnie** : groupe d'Aventures formé des patrouilles et du staff.

**Compagnie unitaire** : groupe qui accueille des Aventures âgés de 11 à 17 ans. Il n'y a pas de Branche Horizon dans l'Unité.

**Conseil** : moment pendant lequel les membres d'un groupe Guide expriment leurs avis, leurs regrets, leur enthousiasme, leurs déceptions et leurs satisfactions par rapport aux activités et à leur vie de groupe. C'est un temps d'arrêt pour décider, partager, évaluer.

**Conseil Cadres-CU (CCU)** : ta Région met en place minimum quatre CCU par année guide. Ces réunions regroupent les staffs d'Unité d'une même Région. Elles permettent d'aborder des problématiques qui concernent les staffs d'Unité (recherche d'endroits de camp, locaux, etc.) ou la pédagogie Guide.

**Conseil d'Administration (CA)** : organe responsable de la gestion administrative, financière et des ressources humaines de l'association. Le CA est responsable de la bonne gestion de l'ASBL et rend des comptes à l'AG GCB. Il se compose de bénévoles élus par l'AG.



**Conseil des cadres de Formation (CCF)** : organe qui réunit les cadres de Formation.

**Conseil des coordinateurs de Formation (CCoF)** : organe qui réunit les coordinateurs de Formation.

**Conseil d'Unité (CdU)** : rendez-vous de tous les animateurs de l'Unité et du staff d'Unité. En CdU, des décisions sont prises sur tout ce qui concerne la vie courante de l'Unité (organisation d'activités, choix de nouveaux staffs, pédagogie, informations de et vers la fédé, etc.).

**Conte *Les Lutins de la Ronde*** : conte qui ancre l'imaginaire de la Branche Lutin. Il raconte l'histoire d'une sizaine.

**Contrée** : domaine d'activité de la vie Aventure. Il y a cinq contrées : Plein Jeu, Quatre Vents, Saisons, Troubadour et Sans Frontière.

**Coordinateur de Formation** : cadre de Formation qui est responsable de mettre tout en œuvre lors d'une session de Formation.

**Cotisations sociales** : notre Mouvement étant ouvert à tous, une cotisation sociale existe pour les adhérents financièrement défavorisés.

**CP** : chef de patrouille.

**CU** : chef d'Unité. Le chef d'Unité est la personne responsable au sein du staff d'Unité, qui coordonne l'Unité et notamment les différents staffs de groupe.

**Cuisine-trappeur** : Art de faire la cuisine dans la nature, sans ustensiles ou presque, en construisant soi-même les outils dont on a besoin. C'est aussi un badge de la contrée Quatre Vents chez les Aventures.

**Cuistot** : personne chargée de gérer les repas au camp, aussi appelée « intendant ».

## D

**Défi personnalisé (DP)** : action individuelle que le Guide réalise au moment de sa totémisation.

**Devise** : mot d'ordre commun aux guides du monde entier et auquel pensent les guides durant toute leur vie : « Toujours Prêt ! ». La Devise Aventure est la Devise Guide. Chez les Nutons, la Devise est « Ami de tous », chez les Lutins, « De notre mieux », chez les Horizons, « Entreprendre », et chez les Routiers « Servir ! ».

## E

**Économats** : magasins dans lesquels sont vendus l'uniforme et le matériel de camping.

**Engagement** : au moment de la Promesse, l'engagement que prendra un Lutin, un Aventure, un Horizon, un Routier est une décision libre et personnelle de vivre selon la Loi des Guides (les règles d'or pour les Lutins), qui doit grandir en chacun de nous afin de nous permettre d'avancer sur le chemin de la vie.

**États Généraux** : lieu où se rassemblent tous les encadrants Guides pour une journée de réflexion, d'analyse et de décisions qui constitueront les lignes directrices du programme de la future dérale. Les EG font parties intégrante de la structure des Guides et ont lieu tous les 4 ans.

**Équipe Fédérale (EF)** : organe chargé de la réflexion, des actions et des synergies pédagogiques pour l'ensemble du Mouvement. Elle prépare les dossiers en vue du Forum du Mouvement ou de l'Assemblée Générale. L'EF est composée de la Présidente Fédérale, de ses deux adjoints et des équipiers fédéraux.

**Équipe de Région** : équipe de cadres de Région qui soutient les Unités de ladite Région et assure le lien entre le niveau fédéral et le niveau local.

**Évaluation** : moment de réflexion permettant à chacun et au groupe de vérifier si les objectifs visés par une activité ont été atteints..

**Exploit** : fête au cours de laquelle les nouveaux Aventures se présentent à travers une réalisation mémorable à la Compagnie.

## F

**FAn** : formation destinée aux Horizons qui envisagent d'entrer dans un staff l'année suivante. Elle permet de découvrir les bases de l'animation : jeu, veillée, premiers soins, méthodes de Branche, intendance, etc.

**Feuillée** : tranchée au milieu des feuillages qui sert de toilettes pendant le camp.

**Floche de totem ou de patrouille** : floche attachée à l'épaule indiquant les couleurs du totem de patrouille.

**Formation des Formateurs (ForFor)** : formation destinée aux futurs cadres de Formation. La ForFor permet de se constituer un bagage pédagogique pour être capable de préparer, animer et évaluer un temps de formation.

**Forum du Mouvement (FM)** : lieu d'échanges des cadres de Région, des cadres de Formation et de l'Équipe Fédérale.

## G

**GCB** : l'asbl des Guides Catholiques de Belgique est un mouvement de jeunesse dit « à foulard » (comme les Scouts et les Patros). Elle est reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles comme organisation de jeunesse. C'est-à-dire qu'elle propose à ses membres de devenir des acteurs réfléchis et actifs dans la société, de la bâtir et de s'y épanouir. Site web : [www.guides.be](http://www.guides.be).

**Guidisme et Scoutisme en Belgique (GSB)** : GSB coordonne la politique internationale des différentes associations qui la composent et est le garant de la définition, de la qualité et des prises de position du guidisme et du scoutisme en Belgique. GSB est membre de l'Association Mondiale des Guides et des Éclaireuses (AMGE) et de l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout (OMMS).

**Groupe** : chez les GCB, ensemble de jeunes, d'une tranche d'âge déterminée, qui vivent le guidisme sous la responsabilité d'un staff.

**Guide** : jeune qui choisit de vivre les valeurs du guidisme. Tous les membres du Mouvement GCB sont des Guides.

**Guidisme** : en 1910, Robert Baden-Powell créa le guidisme, qui partage un certain nombre de valeurs et de pratiques avec le scoutisme (pédagogie d'éducation par l'action), tout en étant adapté à son public d'alors (les filles) et à la situation de la femme dans le monde. Il confia la direction du mouvement guide à sa femme Olave, qui le développa.

## H

**Horizons** : jeune entre 15 et 17 ans, qui appartient au Mouvement GCB. Le groupe formé par cette tranche d'âge est appelé « Chaine ». Sa Devise est « Entreprendre ».

**Hike** : randonnée d'une ou plusieurs journées, selon la tranche d'âge. Hike s'utilise également pour désigner un petit camp durant l'année.

## I

**Insigne** : écusson servant de signe distinctif ou indiquant l'acquisition de compétences (badges).

**Intendance** : local servant de cuisine.

**Intendant** : personne chargée de gérer les repas au camp, aussi appelée « cuistot ».

## J

**Jamboree** : rassemblement international de guides et scouts ayant lieu tous les 4 ans.

**Journée d'ouverture (JO)** : journée qui réunit tous les animateurs et staffs d'Unité de ta Région au début de l'année Guide. Tu y reçois divers documents administratifs ou pédagogiques, tu y découvres les événements forts de l'année à venir.

## K-L

**Loi Guide** : ensemble des valeurs communes à tous les guides du monde.

**Lutins** : jeune entre 7 et 11 ans, qui appartient au Mouvement GCB. Le groupe formé par cette tranche d'âge est appelé « Ronde ». Sa Devise est « De notre mieux ».

## M

**Marraine** : personne qui accompagne le Promettant avant, pendant et après la Promesse.

**Message de la forêt** : ce sont les 6 phrases-clés qui aident le Nuton à progresser tout au long de son année.

**Mozet** : domaine appartenant aux GCB, près de Namur. Rue du Tronquoy 2, 5340 Mozet. Les formations des animateurs et différents rendez-vous du Mouvement s'y tiennent.



## N

**Nuton** : jeune entre 5 et 7 ans, qui appartient au Mouvement GCB. Le groupe formé par cette tranche d'âge est appelé « Chaumière ». Sa Devise est « Ami de tous ».

## O

**Office de la Naissance et de l'Enfance (ONE)** : l'ONE est l'organisme de référence de la Fédération Wallonie-Bruxelles pour toutes les questions relatives à l'enfance.

**Olave Baden-Powell** : Olave est l'épouse de Lord Baden-Powell. En tant que Chef guide mondiale, elle a agi pour le développement du mouvement dans le monde jusqu'en 1977.

## P

**Parrain** : personne qui accompagne le Promettant avant, pendant et après sa Promesse.

**Passage** : moment symbolique au cours duquel le Guide passe dans la Branche suivante (de Nuton à Lutin, de Lutin à Aventure, d'Aventure à Horizon, d'Horizon à animateur/Route, d'animateur/Route à chef d'Unité). Synonyme : la montée.

**Patrouille** : groupe de 6 à 8 Aventures au sein de la Compagnie.

**Permanent** : personne qui travaille au Carrick, le siège social du Mouvement.

**Précamp** : deux ou trois jours précédant le camp.

**Promesse** : moment au cours duquel le Guide prend un engagement par rapport à la Loi Guide.

## Q

**Quali (qualificatif)** : adjectif ou expression qui complète le totem. Il permet de mettre en évidence un trait de caractère ou une qualité du Guide.

**Qualification** : moment cérémonieux au cours duquel le Guide (souvent un Aventure) reçoit son quali.

## R

**Règles d'or** : il s'agit de 4 petites lois qui aident les Lutins à accomplir la Devise « De notre mieux ».

**Ronde** : nom donné au groupe formé par les Lutins et leurs animateurs.

**Route** : chez les GCB, groupe des 17 ans et plus, qui rassemblés, forment une Équipe. Les Routiers vivent un projet de service, car leur Devise est « Servir ».

**Région** : subdivision territoriale regroupant plusieurs Unités et animée par une Équipe de Région.

**Règlement d'Ordre Intérieur (ROI)** : Le ROI est le document officiel et fondateur de notre Fédération. Il se compose de 4 documents : la *Structure* de l'asbl GCB, le *Projet pédagogique*, la *Charte*, les *Règlements Fédéraux*.

**Règlements Fédéraux** : textes officiels des GCB qui fixent le cadre de fonctionnement du Mouvement.

**Relais** : ensemble des Aventures de dernières années qui sont les intermédiaires entre le staff et la Compagnie.

**Route** : groupe formé par les Routiers. Sa Devise est « Servir ».

**Routier** : jeune de 17 ans ou + qui n'est ni chef ni animé, et vit des projets de service tout au long de l'année.

**Roverway** : rassemblement européen scout et guide pour les jeunes adultes de 16 à 22 ans. Plus qu'un événement, c'est une démarche éducative qui vise à promouvoir l'apprentissage interculturel et offrir une expérience d'apprentissage de la citoyenneté européenne.

## S

**Salut** : geste qui montre notre appartenance à un mouvement scout, guide et mondial.

**SCRIBE** : la base de données des Guides. <https://guides-prod.audaxis.com/compierezk/>

**Second** : Lutin aîné qui aide le sizenier dans sa tâche.

**SP** : second de patrouille.

**Section Reine Astrid (SRA)** : le Secteur SRA des Guides souhaite et concrétise l'accueil de jeunes handicapés dans les groupes.

**Sentier** : thème d'action et de réflexion permettant aux Lutins d'évoluer en rencontrant les quatre éléments qui composent le sentier. Ces éléments marquent la progression des Lutins : la Terre, l'Eau, le Feu et l'Air.

**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** : équipe d'animateurs en charge d'un groupe. Le staff est composé d'un animateur responsable de groupe et d'un ou plusieurs assistants de groupe.

**Staff d'Unité** : équipe de personnes responsables d'une Unité. Le staff d'Unité est composé d'un chef d'Unité, de ses adjoints qui peuvent endosser différents rôles (trésorier, secrétaire, etc.), d'un animateur responsable du Sens & Foi, et éventuellement de personnes ressources.

## T

**Tally** : carnet de Compagnie ou de patrouille dans lequel les Aventures racontent l'histoire de la Compagnie ou de la patrouille.

**Thinking Day** : 22 février, jour d'anniversaire de Robert et Olave Baden-Powell. Le 22 février est devenu la journée mondiale de la pensée.

**Totem** : en Belgique, nom d'animal que le Guide (souvent un Aventure) reçoit en faisant sa totémisation.

**Totémisation** : cérémonie au cours de laquelle le Guide (souvent un Aventure) réalise des défis personnalisés (DP) et reçoit son totem.

**Tour d'Horizon (TDH)** : cycle de formation destinée aux Chaines Horizons. Elles viennent y partager leurs expériences et repartent avec des conseils pour construire leur projet, leur année et leur camp Horizon.

**Trèfle** : insigne mondial des guides.

## U-V

**Unité** : groupe local qui rassemble les différentes Branches et qui est animé par un staff d'Unité.

**Unité en Formation (UniFor)** : moment durant lequel le Conseil d'Unité aborde certains sujets qui lui tiennent à coeur pour continuer à se construire. C'est le staff d'Unité qui organise cette formation.

**Université GCB** : formation annuelle proposée aux cadres de Région, aux cadres de Formation et aux membres des staffs d'Unité. Elle permet d'approfondir une ou deux thématiques pour les aider dans leur fonction sur le terrain.

## W-X-Y-Z

**Woodcraft** : construction en bois réalisé, le plus souvent lors des camps, pour vivre un séjour en extérieur. Ex. pilotis pour les tentes, tables à feu, tables à manger, vaisselier, etc.

