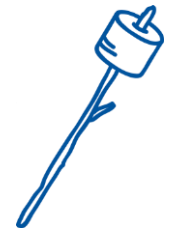




Branches du Guidisme...



UN aperçu



Sparks maternelle - 1^{re} année

Embers 2^e - 3^e année

Guides 4^e - 6^e année

Pathfinders secondaire 1 - 3

Rangers secondaire 4 - CEGEP



Être Guide

Notre histoire

L'esprit du guidisme

Le guidisme dans le monde



Sparks : pourraient faire des bricolages pour les échanger avec leurs amies



Embers : pourraient jouer à des jeux pour apprendre la Promesse, la Loi et la Devise



Guides : pourraient planifier une nuité avec leur groupe



Pathfinders : pourraient apprendre comment fonctionne le guidisme dans d'autres pays



Rangers : pourraient créer un journal pour garder un suivi de leur parcours de Guidisme



Vive le plein air!

Découvre la nature
Camping et autres aventures
Notre planète



Sparks : pourraient créer une tempête musical pour explorer le cycle de l'eau



Embers : pourraient fabriquer un feu de camp comestible pour découvrir comment faire un feu



Guides : pourraient tester de nouvelles recettes de camp et apprendre différentes méthodes de cuisson en plein air



Pathfinders : pourraient accueillir une branche plus jeune pour faire un feu de camp



Rangers : pourraient ramasser des ordures dans un parc local



Identités à explorer



Être moi-même

Différentes, ensemble

Le pouvoir au féminin



Sparks : pourraient faire un collage sur elles-mêmes pour partager



Embers : pourraient faire une course de relais pour explorer différentes capacités



Guides : pourraient inviter un nouvel immigrant à parler de leur expérience



Pathfinders : pourraient créer des saynètes sur la lutte contre l'homophobie



Rangers : pourraient faire une vérification de l'accessibilité d'un bâtiment dans leur communauté



Bâtir mes compétences

L'argent, ça compte
La vraie vie
À ton tour



Sparks : pourraient explorer différentes pièces de monnaie pour apprendre leurs valeurs



Embers : pourraient organiser un concours de cuisine et créer leurs propres recettes délicieuses



Guides : pourraient apprendre à coudre des marionnettes de chaussette



Pathfinders : pourraient faire une chasse au trésor dans un centre commercial local pour comparer des articles et des magasins



Rangers : pourraient tester leurs compétences entrepreneuriales en présentant une idée pour une nouvelle entreprise



Bien dans ma peau

Ma santé mentale

Ma santé physique

Mes relations saines



Sparks : pourraient explorer la façon dont les microbes se propagent grâce à un jeu interactif



Embers : pourraient devenir des superhéros pour la santé mentale et rendre service



Guides : pourraient mettre leurs connaissances à l'épreuve dans un jeu "jeopardy" de puberté



Pathfinders : pourraient démonter des produits d'hygiène féminine pour voir leur contenu



Rangers : pourraient créer des saynètes pour explorer le rôle du conflit dans des relations saines





Créer et expérimenter

Le labo des sciences
Place à l'imagination
Mes créations



Sparks : pourraient expérimenter avec différentes formes de baguettes pour faire des bulles



Embers : pourraient utiliser des matériaux recyclés pour créer des instruments de musique



Guides : pourraient utiliser les sciences judiciaires pour résoudre un mystère



Pathfinders : pourraient explorer les techniques d'animation et créer un dessin animé



Rangers : pourraient jouer à des jeux d'improvisation et explorer les émotions



Connect and Question

Local Communities
Canadian Connections
World Stage



Sparks might hold a mini sugar shack and make maple taffy



Embers might design their own Canadian flag using elements they think are representative



Guides might test their knowledge about rights for Canadians



Pathfinders might pledge to take a stand for positive actions that impact the earth



Rangers might host a mock town hall to discuss issues that are important to them





Take Action

Your Choice

Your Voice

Your Action



Sparks might bake dog treats to donate to an animal shelter



Embers might make no-sew fleece hats to donate to a cancer ward



Guides might visit a seniors' residence to play board games with them



Pathfinders might collect items and distribute kindness bags to the homeless



Rangers might practise advocacy pitches to get stakeholders involved in issues they care about

