

Camp Peaceful Waters - Eaux Tranquilles *Centennial Challenge / Défi du centenaire* *1926-2026*



100 ans de camping au Québec!

Quand on regarde en arrière sur toutes ces années, on se rend compte que, même si beaucoup de choses ont changé, le Guidisme au camp, c'est toujours du plaisir et de la découverte, l'apprentissage de nouvelles compétences et la création de traditions. Ce qui nous rassemble, les souvenirs qu'on crée et les amitiés qu'on tisse — tout ça, ça n'a presque pas changé du tout!

Contents

Introduction	3
Amusons-nous avec 100 !	4
Sparks, Embers, Guides	4
Guides, Pathfinders, Rangers	4
Histoire et terres	5
La Forêt Laurentienne	5
Faune de la forêt	5
Histoire du Camp Eaux Tranquilles	6
Fais partie de l'histoire	6
La Vie au camp	7
Activités de bricolage	7
Nourriture	8
Compétences	10
Jeux	11
Jeux modernes	11
Jeux d'autrefois	13
Annexe A : Des lunettes 100	18
Annexe B : 100 gestes de gentillesse	19
Annexe C : Animaux de la forêt laurentienne	20
Annexe D : Camp Eaux Tranquilles jeu chronologique	22
Annexe E : Histoires à trous – Madlibs	28
Annexe F : Attrape-bonheur (Salière) – Thing-a-ma-jig	30

Introduction

En 2026, le camp Peaceful Waters – Eaux Tranquilles (CPW) célébrera son 100e anniversaire. Pour souligner cet événement, le Conseil du Québec – en partenariat avec des campeuses de toutes les générations – a préparé une série d'activités visant à pour célébrer le passé, le présent et l'avenir du camp.

Les membres pourront choisir parmi une variété d'activités afin de relever le Défi du centenaire et de mériter l'écusson commémoratif! Tout au long de l'année 2026, plusieurs événements et activités spéciales seront proposés aux membres et compteront pour relever le Défi du centenaire.

Ces événements spéciaux incluent :

- Le projet de mosaïque artistique
- Des cartes postales pour le camp
- Le camp d'été au camp Peaceful Waters – Eaux Tranquilles
- Voilà Québec! 100 – un camp interprovincial en juillet 2026
- Une fin de semaine de célébration du 100e anniversaire les 3 et 4 octobre 2026
- Et bien plus encore!

À noter : il est possible de relever le défi sans participer aux événements spéciaux.

L'écusson pourra être commandé sur le [site web du Québec](#) en 2026. Le défi se déroulera de l'automne 2025 jusqu'à la fin de l'année 2026.

Pour mériter l'écusson du défi, les membres de chaque branche doivent compléter au moins deux activités dans chacune des quatre sections.

Nombre d'activités suggéré par branche :

Sparks: 8

Embers: 8

Guides: 10

Pathfinders: 12

Rangers: 12

Adults: 12+

N'oubliez pas : vous avez jusqu'en décembre 2026 pour compléter le défi.

Les membres plus âgées peuvent accomplir leurs activités en animant celles du défi pour les membres plus jeunes.

**N'oubliez pas de prendre des photos de votre groupe en action
et de les [partager avec nous](#) !**

Amusons-nous avec 100 !

Choisis deux (ou plus) des idées ci-dessous pour compléter cette partie du défi. Tu ne vois rien qui t'inspire ? Invente ta propre activité avec le nombre 100. N'oublie pas de partager tes idées avec nous !

Sparks, Embers, Guides

- Bricole avec 100 ! Comment peux-tu intégrer le nombre 100 dans un projet d'arts plastiques ?
- Dessine-toi à 100 ans ! À quoi ressembleras-tu quand tu auras 100 ans ? Dessine un autoportrait de toi dans le futur.
- Bouge 100 fois, différemment: 10 sauts en étoile, 10 touche-les-orteils, 10 applaudissements, etc, jusqu'à 100 mouvements
- Porte le 100 ! Fabrique une couronne 100 ou des lunettes 100 (voir l'annexe A à la page 18)
- Ajoute 100 confettis ! Dessine un gâteau de fête décoré avec 100 petits bonbons colorés.
- Enfile 100 perles. Crée un collier de 100 perles. Utilise un tableau de comptage pour faire des groupes de 10 et t'aider à compter.
- Chante 100 chansons. Tout au long de l'année, chante 100 chansons (tu peux en répéter). Consulte [Let's Sing](#) pour des idées de chansons !
- Célèbre 100 gestes de gentillesse. Tout au long de l'année, note 100 gestes de gentillesse que toi ou ton unité avez faits. Utilise une feuille de suivi pour ne rien oublier ! (voir l'annexe B à la page 19)
- Fais 100 pas. Sors dehors et vois jusqu'où 100 pas peuvent te mener.
- Écris 100 mots. Savais-tu qu'il existe une histoire qui contient exactement 100 mots ? Cela s'appelle un « drabble ». Essaie d'en écrire une avec ton unité ou en petits groupes.

Guides, Pathfinders, Rangers

- Trouve 100 raisons pour lesquelles tu es géniale ! Crée un [Super bocal](#) et écris ou dessine 100 choses qui font de toi une personne unique. Tu bloques ? Demande de l'aide à une amie!
- Ramasse 100 déchets. Aide à nettoyer ta communauté, seule ou en groupe. Assure-toi de porter de l'équipement de protection avant de sortir.
- Dessine-toi à 100 ans ! À quoi ressembleras-tu quand tu auras 100 ans ? Fais un autoportrait de toi dans le futur.
- Bouge 100 fois, différemment: 10 sauts en étoile, 10 touche-les-orteils, 10 applaudissements, etc, jusqu'à 100 mouvements
- Chante 100 chansons. Tout au long de l'année, chante 100 chansons (tu peux en répéter). Consulte [Let's Sing](#) pour des idées de chansons !
- Enfile 100 perles. Crée un collier de 100 perles.
- Célèbre 100 gestes de gentillesse. Tout au long de l'année, note 100 gestes de gentillesse accomplis par toi ou ton unité. Utilise une feuille de suivi pour ne rien oublier ! (voir l'annexe B à la page 19)
- Fais 100 pas. Sors dehors et vois jusqu'où 100 pas peuvent te mener.
- Écris 100 mots. Connais-tu une histoire d'exactly 100 mots ? C'est un « drabble ». Essaie d'en écrire une seule, ou en petits groupes.

100 à ta façon ! Avec ton unité, invente une nouvelle activité en lien avec le nombre 100.

Histoire et terres

La Forêt Laurentienne

Le saviez-vous ? Le Québec est rempli de forêts !

- Les forêts québécoises s'étendent sur plus de 900 000 km² et couvrent presque la moitié de la province.

Partage tes propres observations d'une forêt. Quels arbres as-tu vus ? Le terrain est-il plat ou accidenté ? Comment cela se compare-t-il au camp Peaceful Waters – Eaux Tranquilles?

Dessine une Forêt Laurentienne

Prends tes crayons, tes feutres ou tes crayons de couleur et dessine une scène de la forêt laurentienne! Laisse ton imagination te guider!

Des idées pour t'inspirer pendant que tu dessines :

- Quels animaux vivent dans ta forêt? (ours, oiseaux, écureuils, etc.)
- Quels types d'arbres vois-tu? (grands arbres, feuillus, conifères, etc.)
- Quel est le relief du sol? (collines, rivières, rochers, lacs, etc.)

Imagine une promenade en forêt

Écris une courte histoire, un paragraphe, un poème, ou tout ce que tu veux, à propos d'une marche dans ta forêt. Ferme les yeux et imagine-toi là-bas!

Voici quelques questions pour t'aider à imaginer :

- Que vois-tu? (arbres, animaux, fleurs, etc.)
- Qu'entends-tu? (chants d'oiseaux, bruissement des feuilles, vent, etc.)
- Que sens-tu? (odeur du pin, terre humide, etc.)
- Que ressens-tu? (brise fraîche, mousse douce, chaleur du soleil, etc.)

Faune de la forêt

Jeu de devinettes – Animaux de la forêt laurentienne (Sparks, Embers, Guides)

Lis chaque devinette et associe-la à l'animal correspondant dans la liste ci-dessous. (voir l'annexe C à la page 20)

Espèces en danger (Pathfinders, Rangers)

Fais une recherche et discute des animaux en voie de disparition ou disparus au cours des 100 dernières années. Identifie les facteurs qui ont mené à leur disparition ou à leur déclin.

Histoire du Camp Eaux Tranquilles

Jeu chronologique

Découvrez quelques-uns des moments importants de l'histoire de notre camp. (voir l'Annexe D à la page 22)

Souvenirs du passé

Explore des publications historiques, des insignes (épinglettes) et des souvenirs qui retracent plus de 100 ans d'histoire du Guidisme au Québec.

Réserve une visite de la [Collection du patrimoine](#) pour ton unité. Note : cette collection se déplacera à travers la province pour visiter les unités. Merci de manipuler les objets avec respect afin que tout le monde puisse en profiter.

Histoires du passé

Découvre ce qu'était le camping au camp Eaux tranquilles (CPW) à travers les décennies. [Invite une membre du Trefoil Guild](#) à venir parler à ton unité de ses souvenirs de camp.

Fais partie de l'histoire

Participe au [projet de mosaïque artistique](#)

Rassemble des objets comme des perles, des boutons, de tout petits jouets, des mini figurines, des bijoux, des épinglettes ou autres insignes du Guidisme, des crayons ou pastels cassés, des coquillages, etc., et transforme-les en une tuile qui sera ajoutée à l'œuvre de mosaïque exposée au camp

Des ateliers de création de tuiles auront lieu au début de l'année 2026, afin que la mosaïque soit prête pour son dévoilement lors de la célébration du 100e anniversaire en octobre 2026. (surveillez le *Guidepost* pour plus d'informations.)

Envoie une carte postale au Camp Peaceful Waters !

Des cartes postales spéciales pour l'anniversaire seront distribuées à l'automne 2025, avec des idées pour aider les membres à partager leurs meilleurs souvenirs de camp.

Les cartes seront recueillies et exposées au Camp Eaux Tranquilles (CPW) pendant la fin de semaine de célébration en octobre 2026.

Tu as besoin de plus d'espace pour partager tes sentiments? Envoie une lettre, un dessin, un poème,

ou toute autre création au Camp Eaux Tranquilles (CPW) !

Il y a trois façons de soumettre tes cartes postales.

- Par la poste, à l'adresse suivante :
Celebration 100 Project
a/s Jennifer et Brianna
606, rue Frontenac
Blainville, Québec
J7C 3A4
- Par voie électronique à : qc-voilaquebec@guidescanada.ca
- Ou en personne lors du Guiding Symposium en février 2026 (surveillez le *Guidepost* pour plus d'informations.)

La Vie au camp

Activités de bricolage

Essayer l'art du fil et du textile

Les arts textiles sont populaires depuis plus de 100 ans! Essaie une nouvelle activité manuelle comme le tricot (tricot [à bras](#) et au [droit](#)), le crochet, le tricotin, le [macramé](#), le reprisage, le [tissage](#), la broderie – qu'elle soit pratique, décorative ou les deux!

Peinture ou croquis en plein air

Sors avec ton matériel artistique. Observe ce qui t'entoure, puis choisis ce qui attire ton regard et t'inspire à peindre ou à dessiner. Une fois que tu as trouvé la vue parfaite, installe-toi confortablement et laisse place à ta créativité!

Raccommodage

Apprends à réparer un vêtement ou un équipement abîmé que tu pourras apporter à ton prochain camp, au lieu de le jeter et d'en racheter un. Tu pourrais, par exemple, remplacer une fermeture éclair, rapiécer un trou, fabriquer un œillet de rechange pour une bâche, réimperméabiliser, etc.

Fabrique un "sit-upon" (coussin de sol)

Personne ne veut avoir les fesses mouillées, surtout en randonnée ou autour d'un feu de camp! Tu

peux éviter ça en fabriquant un sit-upon – un petit coussin que tu apportes pour t’asseoir. Il crée une barrière entre ton corps et le sol pour te garder au chaud et au sec.

Coudre un écusson

Tu n’as peut-être pas 100 ans d’écussons à coudre, mais il y en a sûrement quelques-uns qui attendent encore d’être attachés à ton écharpe à insignes ou à ta couverture de camp. Organise une soirée couture avec ton unité et attaque cette pile d’écussons en attente!

Échanges (SWAPS) pour le camp Voilà Québec! 100

Les SWAPS, ou "Special Whatchamacallits Affectionately Pinned Somewhere", sont de petites créations artisanales que tu peux tenir dans ta main et épingler un peu partout. Les Pathfinders et Rangers venant de partout au Canada visiteront en juillet 2026 pour célébrer les 100 ans du camping des Guides du Québec.

Seule ou avec ton unité, fabrique des SWAPS à envoyer à Voilà! Les participantes sur place échangeront ensuite ceux qu’elles auront apportés entre elles. Si tu soumetts des SWAPS pour l’échange, identifie-les avec ton nom et/ou le nom de ton unité, et tu recevras les objets échangés à l’automne 2026.

Nourriture

Depuis le tout début, la nourriture joue un rôle important dans la vie au camp. Que ce soit pour se nourrir ou pour le plaisir, elle fait toujours partie de la planification et de la routine du camp. Voici quelques idées reliées à la nourriture qui te rappelleront le passé et te proposeront des défis pour l’avenir!

Mon repas de camp préféré

Pense à ton repas de camp préféré. C’était quoi? Ce repas peut venir d’un camp de jour, d’un camp avec nuitée, dans le cadre du Guidisme ou en dehors. Utilise tes talents pour créer un dessin, un poème, un sketch, une chanson ou une courte histoire pour représenter ce repas. Partage ta création avec ton unité ou un groupe. Est-ce que quelqu’un d’autre a choisi le même repas? Voici quelques questions pour t’aider à faire revivre ce souvenir :

- Où l’as-tu mangé?
- Quel goût avait-il?
- As-tu d’autres souvenirs associés à ce camp?

Créer un menu

Attention campeuses! Tu es chargée de créer un menu pour le camp.

- **Sparks, Embers, et Guides** : crée un menu pour une journée complète au camp. N’oublie pas

d'y inclure le déjeuner, le dîner, le souper et les collations. Assure-toi que toutes les personnes de ton unité aiment ce que tu proposes, ou prévois des options afin que personne ne reste sur sa faim.

- **Guides, Pathfinders, et Rangers** : crée un menu pour un camp de deux nuits. Propose des repas et collations nourrissants pour alimenter les campeuses tout au long des activités amusantes.

Il est important de choisir des repas et des collations nutritifs qui fourniront de l'énergie tout au long du camp. Consulte le Guide alimentaire canadien pour t'inspirer. Besoin de plus d'idées? Va voir la section "Planification de ton menu" à la page 14 de la ressource [*Camp Like a Girl Guide*](#).

Repas d'autrefois

En 1926, les repas tout-en-un (cuits dans une seule marmite) étaient une méthode populaire pour cuisiner au camp. Moins de vaisselle, c'est mieux ! Fais une recherche sur une vieille recette de repas tout-en-un et réponds aux questions suivantes :

- Quels ingrédients sont nécessaires ?
- Quel équipement est requis ?
- Combien de temps faut-il pour la cuisson ?
- Pour combien de personnes cette recette est-elle prévue ?

Visite ton épicerie locale pour découvrir combien coûtent les ingrédients. Si tu peux, essaie de recréer cette recette au camp ou lors d'une réunion d'unité.

Les méthodes de cuisson

Aujourd'hui, nous utilisons plusieurs façons de cuisiner au camp. Combien peux-tu en nommer ? (poêle à bois, feu ouvert, réchaud 'buddy burner', four électrique, four solaire, et plus encore). Lors de ton prochain camp, essaie au moins deux méthodes de cuisson différentes.

- As-tu aimé cette méthode ?
- Laquelle était la plus facile ?
- Réutiliserais-tu l'une ou l'autre de ces méthodes ?

Remarque : Il n'est pas recommandé d'utiliser des contenants de lait pour cuisiner. Les contenants modernes contiennent une fine couche de plastique qui ne peut pas être retirée.

Encore plus de S'mores !

Rien de tel qu'un s'more autour du feu de camp. Il existe plusieurs façons de créer le s'more parfait : le faire rôtir sur le feu, le griller dans un four ou le faire fondre au micro-ondes. Amuse-toi à préparer ton propre s'more, que ce soit au camp ou lors d'une réunion d'unité.

- Améliore ton s'more ! Comment peux-tu le rendre « gourmet » ? Quels autres ingrédients

pourrais-tu y ajouter ? Expérimente et crée un s'more unique à ton goût.

Tu n'aimes pas les s'mores ? Essaie plutôt de préparer avec un sandwich au fromage grillé ! Teste différents pains, types de fromages, et ajoute ce que tu veux pour en faire un vrai délice gourmet.

Sécurité alimentaire

As-tu déjà réfléchi à la façon dont nous conservons les aliments de façon sécuritaire au camp ? Comment faisait-on pour garder les aliments au froid avant l'électricité ? Entre en contact avec une experte ou un expert en services alimentaires et découvre comment les campeuses faisaient autrefois pour garder les aliments au frais.

- Tu pars en camping au CPW Camp Eaux Tranquilles? Fais une visite du bâtiment alimentaire pour apprendre comment bien entreposer les aliments.

Livre de recettes du camp

Crée un livre de recettes d'unité rempli de tes plats favoris au camp. Cela rendra la planification de ton prochain camp beaucoup plus facile.

- Prête à tester ces recettes ? Essaie de cuisiner à partir de ton livre lors de ton prochain séjour au camp.

Une gâterie pour célébrer !

C'est le 100e anniversaire du CPW/Eaux Tranquilles Décore une gâterie en l'honneur de ce moment marquant et de cette grande fierté pour notre mouvement !

Compétences

Équipement – autrefois, aujourd'hui... et dans le futur

Quel équipement était utilisé par les campeuses en 1926 ? En quoi a-t-il changé avec le temps ? À quoi pourrait ressembler cet équipement dans le futur ? Dessine, invente, imagine et construis !

Avoir une discussion avec ton unité : quelle invention penses-tu être la plus importante des 100 dernières années ? Transforme cette discussion en débat ! Les partisans des deux plus grandes inventions s'affrontent pour défendre leur choix.

Premiers soins

- [Concevoir un SWAP au thème des premiers soins](#)
- [Apprends les bases des premiers soins](#)

Préparer son sac pour le camp

De quoi as-tu besoin pour aller au camp ? Entraîne-toi à faire un rouleau de couchage ou à monter une tente avec ton unité.

Voyage

Le savais-tu ? Les Guides voyageaient autrefois jusqu'au CPW/ camp Eaux Tranquilles en train et en charrette tirée par des chevaux ! Avec ton unité, planifie un itinéraire pour visiter un lieu d'intérêt historique en utilisant le transport en commun. Essaie de planifier ton trajet en utilisant seulement des horaires sur papier (sans Google ni applications de transport). Les cartes en papier sont tes amies !

Feu de camp

Qui n'aime pas une bonne chanson autour du feu ? Invente une chanson, un petit refrain, un rap ou même un poème (un haïku, peut-être ?) à partager avec ton unité, autour du feu de camp ou à tout autre moment. Tiens ton propre feu de camp avec ton unité, ou rassemble toute ta communauté du Guidisme pour un grand moment de partage.

Compétences avec le couteau de poche - pour les Pathfinders et Rangers

Le couteau de poche est un outil courant dans l'équipement des campeuses d'aventure. Il peut servir à tailler des bâtons pour la cuisson, aider à préparer les repas, ou encore créer des gadgets de camp. Mais attention : l'imprudence avec un couteau peut interrompre ton séjour au camp. Il est donc important de bien apprendre les règles de sécurité !

Jeux

Jeux modernes

Qui suis-je ? – 20 questions : Qu'est-ce qu'il y a sur mon dos ?

Chaque participante a une image ou un mot collé dans son dos, en lien avec l'équipement de camp ou la nature. Promène-toi et pose des questions fermées (oui/non) aux autres pour essayer de deviner ton mot. Tu peux poser seulement deux questions à chaque personne avant de passer à quelqu'un d'autre. Si tu trouves la bonne réponse, tu peux continuer à jouer pour aider les autres à deviner leur mot.

Et si... ?

Forme des groupes de quatre. Chaque groupe pige des scénarios de camp dans un chapeau. Vous avez 30 secondes pour imaginer comment gérer la situation. Exemples :

- Un mât de tente manquant ?
- Une bâche déchirée ?
- Du bois de feu trempé ?
- Le mal du pays ?
- Des objets oubliés ?

Vous pouvez aussi inventer vos propres scénarios.

Histoires à trous – Madlibs

C'est l'heure du conte ! Forme des groupes et remplissez une fiche d'histoire à trous (voir l'Annexe E à la page 28, pour un exemple en anglais), individuellement ou en équipe. Une fois remplie, lisez-la à voix haute au groupe — fous rires garantis !

Créative ? Écris ta propre histoire à trous et défie d'autres membres de ton unité de la compléter.

Attrape-bonheur (Salière) – Thing-a-ma-jig

Devinette en papier (voir l'Annexe F à la page 30, *en anglais seulement*)

Jeu DIY : Fais-le toi-même !

Invente un nouveau jeu qui peut être joué uniquement avec des éléments naturels :

- Bâtons tombés
- Feuilles mortes
- Roches
- Cônes de pin, etc.

Jeux d'autrefois

Si ton unité est active depuis longtemps, vous avez peut-être encore d'anciens livres d'activités dans vos ressources.

Quel est le plus vieux que vous pouvez trouver ?

Explorez les jeux qui étaient peut-être joués au Camp Eaux Tranquilles il y a 100 ans !

À noter : Nos valeurs organisationnelles ont évolué avec le temps. Tous les jeux choisis aujourd'hui doivent respecter les normes actuelles en matière de diversité, équité, inclusion et accessibilité (DEIA).

Pas de vieille collection ? Pas de souci ! Une sélection de jeux historiques est incluse

Années 1910 – Jeu du pas feutré

Une Guide joue le rôle d'un chevreuil dans une zone boisée ou un espace calme. Les autres doivent s'approcher en silence, chacune à sa façon. Si le chevreuil voit une Guide, elle l'indique et cette personne s'arrête. Quand le temps est écoulé, toutes celles qui sont restées inaperçues se lèvent, et la plus proche du chevreuil gagne.

Inspiré du manuel officiel « Girl Guiding » de Lord Baden-Powell, 1918 (nom original : A Stalking Game)

Années 1920 – Balançons-nous!

Formez des groupes de trois et tenez-vous en cercle. Chaque groupe suit cette formation :

- No 1 a le dos au cercle,
- No 2 lui fait face, les deux se tiennent les mains croisées comme pour patiner — c'est la « balançoire »
- No 3 se tient en face d'elles, tenant les mains jointes de No 1 et No 2.

No 3 pousse la balançoire vers l'avant en levant un pied derrière, puis la tire vers elle, en se balançant sur l'autre pied. Répétez ce mouvement en rythme, pendant que tous chantent :

Balançons, balançons,
Vers le ciel si haut,
Nos têtes vont toucher
Les nuages là-haut!

Au mot « haut », No 3 passe sous la balançoire et se rend au trio suivant. Recommencez, et assurez-vous de faire tourner les rôles pour que chaque fille ait la chance d'être balancée à son tour!

Tiré de « Social Games & Group Dances », 1919

Années 1930s and 1940s – Mon Point!

Tracez un grand cercle au sol. Une Guide est choisie comme « cheftaine ». Les autres ont chacune une carte indiquant une direction (N, S, E, O...). Le centre pointe un endroit du cercle et annonce une direction. Les autres ont 10 secondes pour se placer correctement par rapport à elle. Celles qui ont la bonne réponse échangent leur carte. Les autres gardent la même et peuvent réessayer!

- **Facile** : N, S, E, O
- **Moyen** : NE, NO, SE, SO
- **Difficile** : NNE, SSO, ONO, etc.

Adapté de « Brownie Games », 1936

Années 1930s and 1940s – Mots liés

Chaque joueuse reçoit un mot de deux syllabes. Elle doit prendre la deuxième syllabe et l'utiliser comme début d'un nouveau mot à deux syllabes. On forme ainsi une chaîne autour du cercle. Si quelqu'un bloque, une autre peut reprendre le mot et relancer la chaîne. Voyons combien de mots on peut enchaîner!

Inspiré de « Ranger Games for Rangers and Cadets », 1937

Années 1930s and 1940s – Couples de nœuds

En duo, chaque joueuse a une seule main libre (l'autre est derrière le dos). Elles reçoivent une corde et doivent, ensemble, faire un nœud précis à deux mains — une main chacune. Communication et patience sont la clé!

Inspiré de « Ranger Games for Rangers and Cadets », 1937

Années 1930s and 1940s – Faucons au-dessus!

Chaque fille incarne un petit animal ou oiseau. Elle vole, marche ou saute dans l'espace de jeu. Une fille est le faucon, et son nid est dans un coin. Quand elle crie « Faucons au-dessus! », tout le monde reste immobile. Le faucon vole autour. Si elle voit quelqu'un bouger, elle le « capture » et le ramène à son nid. À chaque tour, les groupes qui ne sont pas capturés reçoivent un jeton.

Tiré de « Brownie Games », 1936

Années 1930s and 1940s – La boussole de Kim

Place une boussole (réelle ou dessinée) au centre du cercle. Mets un objet à chaque point cardinal (nord, nord-est, est, etc.). Les filles ont 30 secondes pour observer, puis on couvre les objets. Pose des questions :

- Quel objet était au nord-est ?
- Où était la cuillère ?
- Nomme tous les objets du cercle.

Mélange les objets et recommence !

Adapté du livre « A Games Book for Guiders and Guides » par H.B. Davidson, 1930.

Années 1950s and 1960s –

Certains jouets sont devenus cultes! Essayez (ou redécouvrez!) :

- Yo-yo
- Hula hoop
- Frisbee
- Silly putty
- Bolo-bat

Plus : Lite-Brite Etch-a-Sketch E-Z-Bake Oven

Discutez avec des adultes autour de vous : quels jouets tout le monde avait quand elles étaient jeunes?

Années 1970s – Le lion est lâché

Jouez en cercle. La meneuse colle discrètement un autocollant sur le dos d'une joueuse — c'est le lion (sans le savoir!). Quand on crie « Le lion est lâché! », tout le monde se déplace et essaie de deviner qui c'est. Si le lion se doute de quelque chose, elle se rend au centre et lance un grand rugissement. À ce moment, toutes celles qui ne l'avaient pas deviné doivent rester immobile. Un point est donné à celles qui avaient vu juste.

Adapté de « Games with a Point », 1974

Années 1970s – Humpty Dumpty

Humpty est tombé! Ses 24 morceaux sont dispersés dans une zone ou le long d'un sentier. Les filles les retrouvent et les replacent sur un grand modèle de Humpty.

Autre version : retrouvez les moutons de la petite Bo-Peep!(petite bergère) Des boules de ouate placées sur le parcours mènent à un mouton en carton.

Adapté de « Games with a Point », 1974

Années 1980s – Les trois coups

Tout le monde est assis en cercle. La meneuse fait un geste (ex : taper des mains) trois fois en comptant. Ensuite, elle change de geste. La personne à gauche la suit avec l'ancien geste. Chaque fois, on change de geste en rythme, mais on garde la séquence. Une belle activité de concentration! Essayez avec les chiffres dans une autre langue!

Adapté de « Let's Try It! Ideas and Skills - Volume One: Art Appreciation to Fire Safety », 1988

Années 1990s – Échange de corps

Chaque fille reçoit 5 morceaux découpés de corps de personnages célèbres (tête, épaules, torse, jambes, pieds). Mélangez les morceaux, et distribuez-les au hasard. Ensuite, les filles échangent des morceaux pour compléter un personnage entier (réaliste ou complètement inventé!). Quand tout le monde a fini, on expose nos créations!

Adapté de « Cooperative Games Manual », 1990

Années 1990s – Heureusement, Malheureusement

Remplis un sac avec des objets (non fragiles) du quotidien :

- Déboucheur, toutou, tapette à mouches, rouleau de papier de toilette, spatule, plume, fossile, etc.
- Assois-toi en cercle avec le groupe.
- Une personne commence une histoire, tire un objet du sac et dit :
- « Heureusement... » et elle raconte quelque chose de positif avec l'objet.
- Puis elle passe l'objet au suivant, qui pige à son tour et continue avec « Malheureusement... » avec une tournure moins chanceuse.
- Continuez à alterner jusqu'à ce que le sac soit vide.

Le dernier joueur doit conclure l'histoire avec une touche dramatique !

Tiré du livre « The Kids Campfire Book », 1995

Années 2000s – Tag en Time Warp (distorsion temporelle)

Un jeu de tag tout simple avec un twist! À n'importe quel moment, une joueuse peut crier «Time Warp! », et tout le monde doit bouger au ralenti. Quand on crie de nouveau «Time Warp! », le jeu reprend à vitesse normale!

Adapté de « The Pocket Daring Book for Girls », 2008

Années 2010s – Tous ensemble debout

En duo, dos à dos, bras enlacés aux coudes. Essayez lentement de vous asseoir, puis de vous relever... sans vous lâcher! Ensuite, ajoutez un autre duo. Combien pouvez-vous être dans le cercle, tous ensemble?

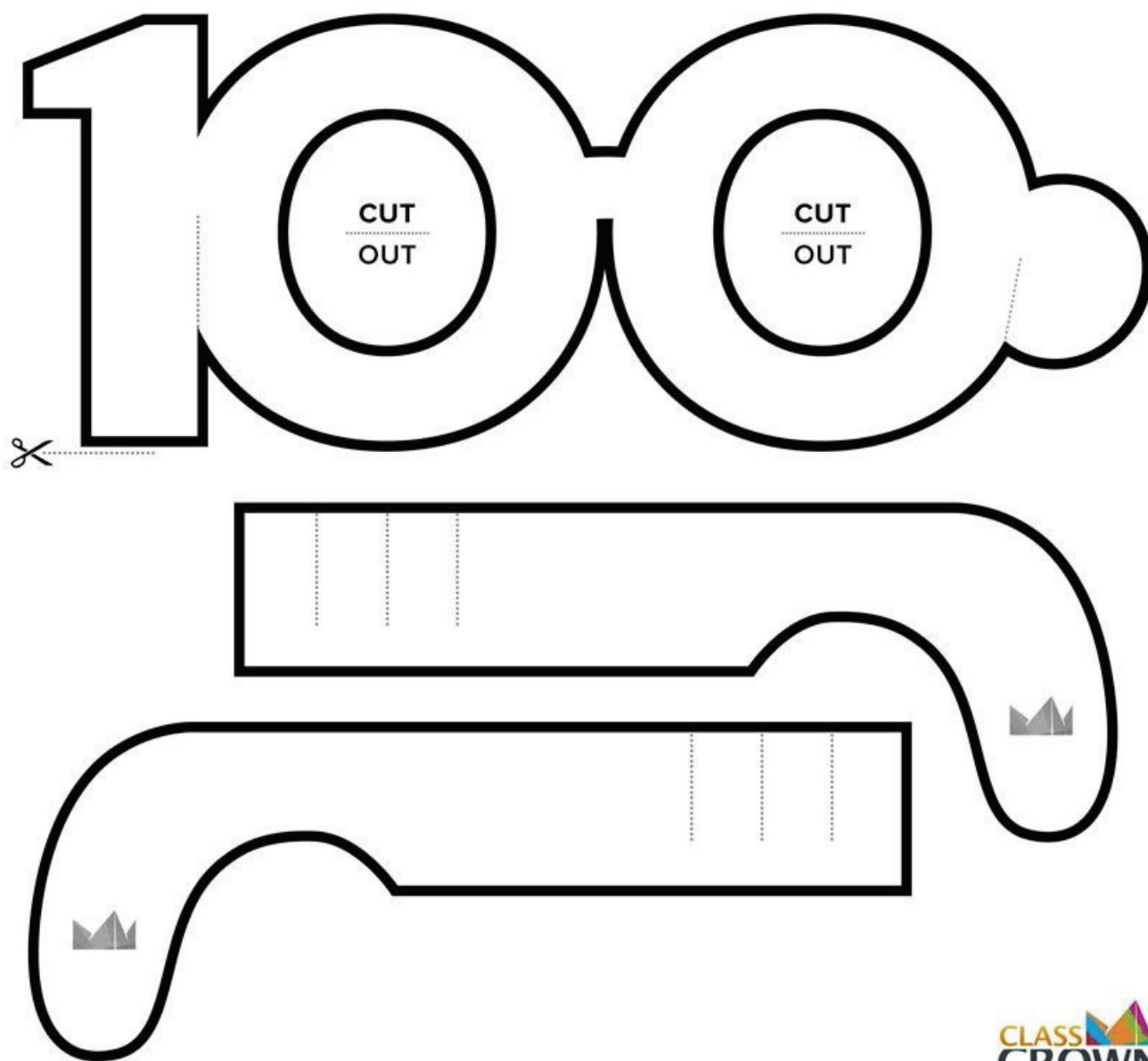
Adapté de « The Girls' Book of Friendship - How to be the Best Friend Ever », 2010

Années 2020s – Tag à la nouille

Une version sans contact du jeu de tag! Chaque joueuse a une nouille de piscine. Si quelqu'un est touché par une nouille, elle sort du jeu. La dernière nouille en jeu remporte la partie!

Adapté de « 15 Social Distancing Games for Kids to Play Outside », 2020

Annexe A : Des lunettes 100



Annexe B : 100 gestes de gentillesse

									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
									
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
									
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
									
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
									
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
									
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
									
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
									
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
									
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Annexe C : Animaux de la forêt laurentienne

Tracez une ligne pour relier l'énigme à l'animal

- | | |
|---|------------------------------|
| 1. Je coupe du bois sans être bûcheron.
Je construis des barrages avec passion. | A. Dindon Sauvage |
| 2. Je hurle la nuit, je vis en meute. Mon pelage gris est
doux comme le feutre. | B. Tortue serpentin |
| 3. Je suis petit, rayé, et malin. Dans mes joues, les
noix j'en fait le plein. | C. Chouette rayée |
| 4. Mon cri résonne dans les lacs endormis.
Je suis le chanteur des nuits infinies | D. Pique bois |
| 5. Je suis très grand, mes bois sont larges.
Je marche dans les bois, lacs et marécages | E. Geai bleu |
| 6. Je grimpe aux arbres, je suis tout noir.
Je cherche du miel, j'ai bon espoir. | F. Ours noir |
| 7. Je tape sur les troncs avec un rythme bruyant. Ma
crête rouge danse sous le ciel flamboyant. | G. Lièvre d'Amérique |
| 8. Je porte du bleu, du blanc et du noir.
Je crie très fort, matin au soir. | H. Orignal |
| 9. Je vole la nuit, mes yeux sont très ronds.
Je vois dans le noir, même sans lampion. | I. Tamia ("écureuil suisse") |
| 10. Ma carapace est dure, je marche lentement. Prends
garde à ma mâchoire, elle mord méchamment! | J. Loup gris |
| 11. Je nage dans les ruisseaux avec une peau
tachetée. Je remue ma queue, je fonce sans hésiter. | K. Truite mouchetée |
| 12. Je glougloute et je gratte par terre. Je gonfle mon
plumage, pour faire le fier. | L. Castor |
| 13. Je suis piquant, je grogne parfois. Si tu t'approches
trop, je te pique, crois-moi! | M. Huard |
| 14. Je bondis partout, je suis tout doux. Mes longues
oreilles écoutent tout. | N. Porc-épic |

Réponses

1 - L

2 - J

3 - I

4 - M

5 - H

6 - F

7 - D

8 - E

9 - C

10 - B

11 - K

12 - A

13 - N

14 - G

Annexe D : Camp Eaux Tranquilles jeu chronologique



1926	Un terrain de 350 acres est donné à la première Division du Québec (GGC) à Montréal par Madame G. Herrick Duggan.
1926	Le camp se composait d'un seul site au bord du lac Saint-Louis (aujourd'hui appelé lac Bouchette). Il y avait un seul bâtiment nommé Chalet St. Louis, situé là où se trouve le stationnement actuel, qui servait de quartier général.
1926	Le terrain était autrefois une ferme, et ce que nous appelons aujourd'hui le lac des Rangers était la source d'eau principale du camp.
1926	Transport jusqu'au camp : 1. Train depuis la gare Tunnel à Montréal jusqu'à Morin Heights 2. Charettes tirées par des chevaux jusqu'à un mile du camp 3. Une marche d'un mile pour atteindre le site
1926	The first camp was on July 9 of this year.

1928	Une cabane permanent avec toit et plancher est construite comme salle à manger.
1928	Un hangar à bateaux, surnommé le “caboose”, est construit au bord de l’eau, à la limite est du camp.
1929	Quatre nouveaux sites sont aménagés : • Mohawk (ancien nom, derrière le chalet) • Huron (aujourd’hui Cerf, près du bord de l’eau) • Iroquois (aujourd’hui Rouge-gorge, à l’endroit où il se retrouve encore aujourd’hui) • Algonquin (aujourd’hui Écureuil, à l’emplacement de l’ancien site Cree)
1937	La maison de ferme originale est démantelée. Deux pièces sont déplacées pour former un centre de santé toujours situé au même endroit. Une autre pièce est ajoutée à la première maison du personnel, utilisée pour loger l’équipe de cuisine lorsque la préparation des repas était centralisée.
1939	Le site Micmac (aujourd’hui Loutre de rivière) est défriché, situé à l’est du ruisseau. On y accédait uniquement par bateau ou par le sentier au bord du lac. Les cheftaines mettent en place un système de code Morse entre le site et le centre du camp, et le gardien transporte les bagages par bateau.

1945	Le camp reçoit officiellement le nom Wa-Thik-Ane, que l'on interprète comme « Camp des eaux tranquilles ».
1947	Arthur Guenette (père de Denis, notre ancien gardien, et grand-père de Daniel, notre gardien actuel — une véritable affaire de famille !) achète son premier camion et l'utilise au camp.
1948 - 1950	Le hangar à bateaux original est démoli en raison de problèmes de toiture. Le site Algonquin (aujourd'hui Écureuil) est déplacé vers son emplacement actuel (les tentes étaient là où se trouve le refuge aujourd'hui). L'ancien site Algonquin est renommé Cree (aujourd'hui Chouette), avec l'ajout d'une petite cuisine extérieure. Une salle de loisirs est construite pour les cheftaines à l'endroit là où se trouve aujourd'hui Woofus.
1951	25e anniversaire du camp. Plus de 600 filles participent au camp cet été-là.
1951	La construction continue, incluant des refuges en bois sur les sites : • Micmac (Loutre de rivière) • Seneca (Bâtiment nourriture) • Cree (Chouette) • Algonquin (Écureuil)

1957	Woofus est construit par Denis Guenette pour remplacer la vieille salle de loisirs.
1957	Tous les profits du Ralliement Baden-Powell au Forum de Montréal sont remis au camp pour contribuer à l'amélioration de ses installations. Wa-Thik-Ane devient officiellement le camp provincial des Guides du Québec.
1967	Un don de la succession de Mme R.E. Stavert permet la rénovation du Pavillon, dédiée en son honneur, pour offrir un espace intérieur aux plus jeunes lors des nuitées.
1967	Pendant Expo 67, de nombreuses Guides et Girl Scouts séjournent à Wa-Thik-Ane pendant leur visite.
1970	Le 13 juin 1970, c'est l'ouverture officielle du Pavillon Stavert rénové.

1970s	Début de l'installation de l'électricité et de systèmes septiques dans l'ensemble du camp.
1980s	Les camps d'été thématiques provinciaux connaissent un grand succès et deviennent très populaires.
1989	Inauguration du site central du feu de camp dédié à la mémoire de Jean Youngson. Ce magnifique amphithéâtre avec vue sur le lac Bouchette est encore aujourd'hui notre principal lieu de rassemblement !
1994	Daphne Montefiore, la première cheftaine au Canada à recevoir une épingle pour 90 années de service, fait don d'un meuble de coin pour exposer les souvenirs du Guidisme.
2002	Ajout du bâtiment alimentaire pour entreposer et préparer la nourriture en toute sécurité.

2010	Installation d'un puits artésien pour approvisionner le camp en eau potable. Avant, l'eau était puisée du lac Bouchette et devait être traitée avant sa distribution.
2019	Le Pavillon Stavert est rénové pour une utilisation hivernale avec plomberie et chauffage adaptés, permettant ainsi le campement toute l'année au Camp Eaux Tranquilles.
2019	Le camp Voilà Québec accueille des campeuses de partout au Canada.
2024	Le camp est officiellement renommé Camp Peaceful Waters / Eaux Tranquilles, dans le cadre d'une initiative de Réconcili-Action, soulignant l'engagement des Guides du Canada envers la Vérité et Réconciliation.
2026	Le camp célèbre ses 100 ans.

Annexe E : 100-Year Camp Celebration Mad Libs

Theme: Camp Peaceful Waters

Instructions: First, fill in the blanks (without looking at the story!) using the word types listed below. Then, read the story with your hilarious words plugged in!

Fill in the blanks:

1. Adjective: _____
2. Plural noun: _____
3. Past tense verb: _____
4. Animal (plural): _____
5. Type of food: _____
6. Verb ending in -ing: _____
7. Number: _____
8. Silly word: _____
9. Person in the room (or name): _____
10. Verb (present tense): _____
11. Emotion: _____
12. Exclamation: _____
13. Adjective: _____
14. Camp activity: _____
15. Noun: _____
16. Verb ending in -ed: _____
17. Color: _____
18. Sound (e.g. "buzz," "chirp"): _____
19. Verb ending in -ing: _____
20. Plural noun: _____
21. Another campsite nickname (made up or real): _____
22. Type of breakfast food: _____
23. Plural animal: _____
24. Water-based activity: _____
25. Verb ending in -ed: _____
26. Shiny object (plural): _____
27. Loud group chant or saying: _____

The Story: "A Century at Camp Peaceful Waters!"

This year, we celebrated the (1) _____ 100th anniversary of Girl Guides of Canada at Camp Peaceful Waters! Hundreds of (2) _____ arrived with their backpacks and (3) _____ into the forest like excited (4) _____.

The first night, we had a feast of (5) _____, while everyone sat around the fire (6) _____. We told (7) _____ spooky stories, and someone even yelled, "(8) _____!" when they thought they saw a raccoon!

Our patrol leader, (9) _____, taught us how to (10) _____ a tent blindfolded, and we all felt so (11) _____ when we finished. "(12) _____!" What an accomplishment!

The next day was full of (13) _____ adventures. We tried (14) _____, made friendship bracelets, and built a (15) _____ tower out of sticks and marshmallows. Later, we all (16) _____ in the lake until our toes turned (17) _____.

Our unit stayed at the Deer campsite, where we woke up every morning to the sound of (18) _____ and the smell of pine trees. After (19) _____ out of our sleeping bags, we spotted (20) _____ peeking out from behind the trees. One morning, the campers from (21) _____ campsite brought us fresh (22) _____, and we all laughed when a group of wild (23) _____ wandered right through our circle!

That afternoon, we headed down to Waterfront for some classic (24) _____ fun. Everyone got (25) _____ in the splash zone while the sun bounced off the water like (26) _____. To end the day, we formed a huge circle and shouted "(27) _____!" across the lake. It was the perfect way to celebrate 100 years of sisterhood, sunshine, and unforgettable camp memories.

Songs

Attrapacœur (Heart Catcher) – The

Campfire

3

2

What do you need to keep by your campfire at all times?
What tool do you use to know what direction you are going in?

A: a water bucket

A: a compass

5

There are eight tent campsites at Camp Peaceful Waters?
When was the first camp at Camp Peaceful Waters?

A: True

6

A: July 9, 1926



A: Rabaska

A: The Bluff

7

What is a 26 Ranger person canoe called?
What is the Ranger Lake lookout called?

4

A: Bouchette and Ranger

A: buddy

At What camp are the names of you should always use the Camp Peaceful Waters?
what system?

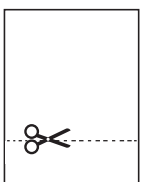
1

8

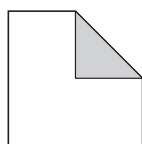
Canoe

Tent

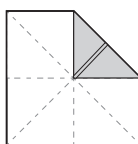
Thinga-ma-jig Instructions



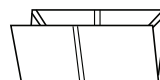
Step 1: Cut the edge off of the thinga-ma-jig along the dotted line.



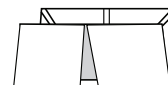
Step 2: With the paper set picture-side down, fold each corner point into the center.



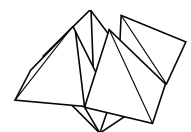
Step 3: Flip the paper over so all the folds are face down. Fold each corner into the center.



Step 4: Fold in half to crease.



Step 5: Stick your thumbs and first two fingers into the four corners. Push all the pockets to the center.



Let the fun begin!

