CAMP 1961

THEME : KATERI

BUT : Vivre la vie de Kateri en y appliquant notre loi guide.

1ère journée

"Sang chaud"

Les Agniers:

Les Agniers formaient l'une des cinq nations iroquoises du temps; guerriers ambitieux, indomptables, agressifs, exposés aux premiers coups des Français lorsque ceux-ci allaient porter la guerre chez leur éternel ennemi.

Cerf-Agile (le père de Kateri) était Agnier soit Iroquois païen.

Loi: La guide est loyale... à son pays, ses parents...

Montage du Camp.

Quelques Suggestions:

Camp	-	Caughnawaga.
Rivière	-	La Mohawk.
Chapelle	-	Maison du Grand-Esprit.
Cantine	-	Wampum.

Guide-Maîtrise:

-Père - La Robe Noire.
-Cheftaine - Etoile-du-Matin.
-Assistantes - Fleur-de-la-Prairie, Cerf-Agile, Cendre-Chaude.

Equipes:

-Les Agniers.
-Les Mohicans.
-Les Algonquins.
-Les Sioux.

2e journée

"Coeur soumis"

L'enfance de Kateri:

Un jour, les Iroquois venaient de vaincre les Algonquins et Cerf-Agile, le chef Iroquois, se préparait à quitter le village brûlé des Algonquins lorsqu'il aperçut Fleur-de-la Prairie (une Algonquine) qui pleurait sur le corps de son frère défunt.

Il L'emmena avec lui à Ossernenon, non pas pour en faire son esclave mais son épouse, Elle accepta de devenir sa femme et peu de temps après, soit en 1656, une petite fille naissait de leur union: c'était "Tékakwitha" (qui signifie "celle qui avance en hésitant").

Fleur-de-la Prairie, étant chrétienne, enseigna à sa petite Tékakwitha les prières et les chants que lui avaient appris les "Robes Noires."

La petite devint orpheline à 4 ans; une épidémie de petite vérole avait provoqué la mort de Cerf-Agile, son père; Fleur-de-la-Prairie, sa mère ainsi que son frère-bébé.

Elle fut recueillis par son oncle "Grand-Loup."

Elle même fut atteinte de la petite vérole qui a abimé ses yeux mais elle n'y succomba pas.

LOI: La guide...et la soeur de toute autre guide.

"Le temps fuit...et ne revient pas."

TECHNIQUE: A.M. Orientation (1ere classe, page 83-94)
" 2e classe, " 47-52)

CHANTS: en préparation du feu de camp.
La légende du feu.
Hymne à la joie.
Litanies du feu, etc.

GRAND JEU: "Tekakwitha". Matériel nécessaire: 4 sacs destinés à apporter le souper, 4 bâtons d'équipe avec fanion respectif.

"BEAUCOUP D'ENERGIE."

Nous divisons la Cie. en 4 équipes, nous donnons 4 directions différentes plutôt rapprochées, Ex: En directionS.S.O. vous trouverez, de quoi vous régaler, vous reconnaitrez votre bien aux couleurs qui flotteront au dessus, c.a.d. les quatre sacs portant le souper seront cachés dans le bois aux environs du camp. (Voir plan.)

Pour mettre du piquant au jeu; si une guide dévie de sa direction et se trouve sur le chemin d'une autre équipe il y aura prise de foulard la perdante cédera son foulard (son scalp) à la victorieuse, qu'elle conservera précieusement. L'égarée peut servir d'espion à ses compagnes en donnant des renseignements sur le trésor de ses rivales. (Entre sauvages le vol sera permis.) Si elle est prise sur le fait, elle sera punie; attachée à un arbre les yeux bandés pour laisser le temps aux autres de se disperser. (Attention ne pas l'attacher trip solidement pour qu'elle puisse se libérer seule ou avec l'aide d'une de ses équipières.)
Les points seront calculés par le nombre de scalps rapportés et les sacs. 5 points pas scalps. - 10 points par sacs.-
Les foulards ne seront remis qu'au feu de camp.

2e journée (suite) "Coeur soumis."

FEU DE CAMP

Kateri vivait dans la nature puisqu'elle était indienne; montrez que vous êtes les soeurs de Kateri. Au moyen d'un chant ou d'une mime réprésentez un élémen de la nature: Terre, eau, air, feu.

Suggestions:

Terre: au bois voisin y'a des vilettes

Eau: Y'a du roulis, Y'a du tangage.
Au bord de la rivière.

Air: Entendez-vous à travers l'espace immense
RéR.R. d'lair pur on respira.

Feu: Feu, feu joli feu

Remise des foulards.

AVANT D'ALLER DORMIR SOUS LES ETOILES.

3e journée

"Corps souple."

L'adolescence de Kateri:

Tekakwitha aimait le silence, elle préférait rester dans la cabane. Comme les petites indiennes elle faisait le ménage de la cabane, allait chercher l'eau et le bois, aidait à la préparation des repas; elle a appris à faire les colliers de coquillages, l'art des broderies sur ceintures et mocassins et aussi la méthode de préparer les peaux pour le marché.

Rien ne lui manquait et elle était considérée comme la fille du chef: elle aimait les parures indiennes et les portait très bien. Ses tantes la trouvaient bien gentille car elles avaient plus de temps pour bavarder. Et déjà, elles songeaient à la marier alors qu'elle n'était âgée que de 8 ans. Tékakwitha refusait d'entendre ce projet ce qui laissait ses tantes fort mécontentes.

LOI: Le devoir de la guide commence à la maison.

TECHNIQUE: A.M.- Signes de piste et observation.

Le matin pendant la période de technique on fait repasser les signes et signaux à toutes à l'aide d'une pancarte fait au préalable soit avant de partir pour le camp.

La façon de leur faire repasser est laissée au goût de chacune.

Soit par un concours de rapidité de vive voix ou par écrit.

Soit en faisant exécuter à chacune des signes et signaux à l'aide d'une craie ou de chaux sur le terrain.

Soit en improvisant une histoire et en leur demandant ce qu'elles mettraient si c'étaient elles qqui devaient préparer un signe de piste.

Tput ceci est laissé à la guise de la Guide-Maitrise qui connait bien ses Guides.

GRAND JEU: P.M.-

Comme Kateri observait volontiers les lois des Guides particulièrement "Le devoir de la guide commence à la maison" elle accepta avec empressement de rendre service à ses tantes qui voulaient qu'elle vende des broderies et des colliers au marché.

Or le marché est assez loin (3 milles environ.) Elle part de bon matin en faisant bien attention car le (danger) rôde autour du camp. Elle suivait donc son chemin lorsque (2 routes) se présentèrent à elle, elle hésita un peu mais (direction à éviter) lui démontra le bon chemin elle prit donc la droite sur laquelle (vous êtes sur la bonne piste) était la bonne direction. Bientôt elle eut soif et elle remarqua une mare d'eau mais celle-ci était (non potable) elle continua son chemin en sautant (franchir) au dessus de la mare. Bientôt en tournant (à droite) elle trouva (eau potable). Elle reprit sa marche en chantant lorsqu'elle aperçut (message caché) qui lui faisait savoir que Robe Noire voulait lui parler elle regarde bien le sentier espérant le rencontrer. Bientôt (attention) l'avertit qu'elle arrivait à l'endroit où elle devait l'attendre (attendre ici.)

Après s'être enrichi des connaissances de Dieu elle poursuivit (direction) bientôt il ne resta plus (1 mille) Cependant elle dut se cacher car le (danger) était les Iroquois qui remontaient le sentier. Quand ceux-ci furent partis, elle reprit sa route (direction à suivre) toujours sur la bonne (direction) ou encore puis elle tourna à gauche pour apercevoir le marché, elle était donc à la fin de son voyage.

3e journée (suite)

"Corps souple."

Les Hurons sont en (guerre) contre les Iroquois.

1- Le message caché pourrait être une phrase sur la loi mise en pratique aujourd'hui. La phrase serait en morse.

2-La Robe Noire serait l'aumônier qui leur parlerait de la loi ou si cela est impossible leur faire composer un chant sur le thème.

3- Les Iroquois rencontrés, un prise de foulard.

4- Kateri chante, repos, les guides chantent.

5- Marché, endoit que les guides visiteraient.

FEU DE CAMP-

Les guides accourent au son du sifflet en chantant Gin Gan Go.

Puis la ronde se forme autour du feu de camp, on chante le chant thème du camp, Kateri telle la flamme.

Une danse indienne suit: Anicouni Chaouani.

La 1ere équipe fait son sketch.

BAN: Et nous qui croyaient que....

Chants: Du fagot jaillit la flamme
La marche au camp
La vie heureuse.

Mime de la 2e equipe.

BAN: Baden Powell

JEU: Le jeu dure environ 30 minutes.

Une guide est placée à un endroit avec une lampe de poche assez puissante, les autres guides vont se cacher dans le bois assez loin. Puis elles essaient de s'approcher sans faire de bruit près de la guide seule.
La guide seule compte jusqu'à 10 lentement puis avec sa lampe de poche regarde autour d'elle si elle voit une guide. La guide qui est vu ou entendue est disqualifiée.
Après les guides qui restent sont nommées "écureuils agiles" puisqu'elles ont su se faufiler à travers les branches sans se faire entendre ou se faire voir.

Mime de la 3e équipe.

BAN: Bravo...

Chants: Une fleur au chapeau.
Les clartés de la nuit
La ratatouille
Bunda

Mime de la 4e équipe.

BAN: Hourray (3 fois)

Chant: Yo te dare.

Danse: Les moines de St-Bernardin.

Chants: La Boheme
Prière des Complies

BENEDICTION DE LA ROBE NOIRE

Bonsoir.

2e Journée

" Relève tes coins".

Kateri la "chrétienne".

Vers 1666, les Robes Noires arrivaient au pays iroquois et visitaient les malades. Tékakwitha s'étant foulé un pied, était retenue à sa cabane et le Père venait la voir comme il le faisait pour les autres et en profitait pour l'instruire de la religion. Malgré l'hostilité de son oncle "Grand-Loup", Tékakwitha étudiait l'Histoire Sainte, et avec quelle ardeur!

La visite d'un grand Chef Iroquois nommé "Kryn" a permis à Tékakwitha de recevoir le baptême. Kryn, un chrétien, intercéda auprès de Grand-Loup et celui-ci ne put refuser à Kryn mais il était furieux intérieurement.

Le jour de Pâques, 18 avril 1676, Tékakwitha recevait le baptême et son nom: Kateri (traduction iroquoise de Catherine).

Cette grande joie fut vite suivie d'épreuves. On la calomniait, on se moquait de "la chrétienne", on l'obligeait à participer aux fêtes païennes etc...

Kateri ne perdait pas confiance et offrait ses peines pour le salut de ses chers frères iroquois.

LOI: "La guide est faite pour servir et sauver son prochain".

"Le but de l'éducation scoute, c'est de remplacer les préoccupations du moi par celle du service, de rendre les jeunes gens vraiment forts, au moral comme au physique, et de leur donner l'ambition de mettre leurs forces au service de la communauté".

B.P.

Nous pouvons aussi, recourir aux écrits de l'Evangile:
(Marc X, 44-45)(Luc 1,38)
(Matthieu XXV,31-46)
(Paul,Corr. 9,22)

TECHNIQUE (AM):

Badge: Observatrice:

Le programme est chargé mais assez simple en somme, et le camp est l'endroit idéal pour le préparer.

Voici des idées pour chaque item:

1. Te procurer une carte du district de camp. Bien étudier les signes conventionnels qui sont marqués dans la légende. C'est en faisant souvent la lec-

ture de la carte que nous parviendrons à la déchiffrer rapidement.

Pour des notes supplémentaires, consulter: Vers ma lière classe. P. 132

2. Ici, c'est uniquement l'entraînement qui compte. Il faut pratiquer fréquemment, recommencer sans se décourager. Bien enregistrer dans notre cerveau la longueur d'un pied ou d'une verge, pour que notre oeil puisse évaluer justement.

3. Faire rédiger aux guides des rapports de mission afin de les entraîner. Montrer que c'est la précision qui compte avant tout, rien ne sert de rapporter des faits s'ils ne sont pas exacts. On doit observer attentivement et raconter clairement, véridiquement. Si c'est nécessaire pour se faire comprendre, accompagner le rapport d'un croquis des lieux, (croquis panoramique) ou d'un croquis du chemin parcouru.
Enseigner aux guides comment ils se font (Voir Cibles p. 78 à 90)

4. Les guides observeront elles-mêmes des traces. Bien leur expliquer qu'il ne suffit pas d'avoir appris dans un livre les pistes de dix animaux différents pour passer la badge, car il est fort probable qu'elles ne seraient même pas en mesure de les reconnaître dans la nature. Faire étudier attentivement sur place, les trouvailles, les dessiner sur un calepin ou en relever les empreintes à l'aide de plâtre et ensuite, si elles ne trouvent pas quel animal a passé par là, leur faire consulter un livre pour en trouver le signataire (Cible p. 48-54)

5. Pour arriver à répéter correctement un message, l'entraînement est nécessaire. Faire jouer des jeux qui exercent la mémoire:

A) Transmettre un message d'une oreille à l'autre.

B) Les guides de l'équipe sont en deux groupes. La première reçoit le message écrit sur un papier plié, le déplie, lit le message, replie le papier et en sautant à cloche-pied va répéter au chef du jeu qui se trouve à dix pieds de la file, ce qu'elle a lu, puis retourne en courant se placer en arrière de la file, la S.-L. fait alors de même et il en est ainsi pour les autres guides.

C) Lancer une balle en disant une phrase, le receveur l'attrape, redit la phrase; relance la balle en prononçant une nouvelle phrase...

6. Le meilleur moyen de s'habituer est de procéder par comparaison et aussi de savoir quel poids on peut porter avec les différentes parties de sa main. (Vers ma première classe p. 194)

GRAND JEU (PM)

Après la sieste les guides doivent se rendre au mât; là, une assistante remet à chaque équipe le message suivant:

"Cheftaine est partie explorer, elle a pensé qu'il serait intéressant pour vous de suivre sa piste. Voici ce qu'elle a laissé à chaque groupe afin de faciliter l'exploration.

1. (Message écrit en morse sur bouleau)

Prenez la direction:.....

Puis suivez les feuilles d'érable posées en jalons le long de la route dans le bois. Un bouquet de trois feuilles indique une message à trouver."

Bonne chance!

Cheftaine.

Ce message sera remis à chaque groupe à dix minutes d'intervalle. Pour les autres messages le long du tracé, le nom de l'équipe sera indiqué sur chacun.

2. Sur la piste:

Morse: A quatre-vingts pas au N.E. vous trouverez un code à déchiffrer. Soyez-y

fidèles. (Code) Mettre dans un livre les feuilles dont les noms sont indiqués dans les messages suivants:

A) 1- Mon écorce présente des crevasses profondes et irrégulières _____

2- Je suis dur à fondre et difficile à allumer _____

3- Ma feuille est portée sur une queue très courte. Elle est doublement dentée _____

4- Mon tronc se divise à une certaine hauteur _____

5- Mon nom a quatre lettres _____

oooooooooooooooooooo

B) Ma feuille est choisie comme l'emblème du Canada _____

C) Cnalb Uaeluob _____

D) Nip _____

Le tracé de la piste se continue toujours.

3. Morse:
Ecrivez sur une feuille de papier le rapport précis des explications données par votre assistante au départ.

4. Morse:
Faites le croquis panoramique de l'endroit que vous trouverez le plus propice.

5- Avant le jeu cheftaine s'organise pour rencontrer des gens du voisinage pour qu'à l'arrivée des guides on puisse leuf confier une B.A. à accomplir dans une famille.

Exemple: Amuser les enfants,
Rentrer le lait est sur la cordo,
Cueillir des légumes au jardin,
Couper la pelouse,
Aider à peler des pommes de terres.

Les GUIDES DOIVENT être de retour au camp pour 5.30 heures. Au rassemblement pour le chapelet nous pourrions faire remarquer aux filles que nous aussi comme Kateri, nous avons dû lutter, surmonter des embûches afin d'atteindre notre but: rendre service à notre prochain: première obligation de la guide.

Kateri a dû lutter contre Grand-Loup, pour recevoir le baptême. Son but était de devenir chrétienne; elle a tout surmonté pour y arriver, même les pires affronts de la part des autres.

FEU DE CAMP:

Très beau feu de camp

Thème: Kateri.

Toutes les guides devront pour la circonstance, être costumée en Indionnes. Le chef d'équipe, sera chef de la tribu.

Auparavant chaque équipe aura préparé son numéro de feu de camp en rapport avec le thème.

Entrée solennelle:

La guide-maîtrise en dansant Bunda, fait le tour du camp, et chaque tribu se joint au groupe déjà constitué, lorsque celui-ci passe devant les coins.

Arrivé au feu:

Deux vestales se tiennent de chaque côté du feu.
Le silence règne sur le camp. L'aumônier trace une large croix sur le feu de camp composé de branches de sapin et d'épinette. Une vestale offre à la cheftaine, la torche. Dès que jaillit la flamme, elle dit:"Coeur de Jésus qui brûles d'amour pour Nous".
-toutes répondent:"Embrasez nos coeurs d'amour pour vous".

La gardienne des légendes donne l'explication d'un bivouac:
Au temps de Kateri, chaque soir, autour du feu, la tribu chantait et dansait à la gloire des divinités comme celles du feu et de la lumière.

Dansons: La légende du feu.
Chantons: L'hymne à la joie.

Tout au long du bivouac, les Indiens chantaient des chants gais ou tristes, des hymnes de reconnaissance aux dieux des éléments, afin qu'en tout temps, ils leur soient toujours propices.

"Quand le ciel est bleu"
" Clair matin"
Mime de la première équipe.
Ban de la seconde équipe.

Kateri était une Iroquoise, sa tribu était un peuple guerrier. Chaque bataille livrée devait être une victoire. Il valait mieux mourir que de perdre sa liberté.

"Librement" (Fleur de mous e)
"A itié, liberté".

C'est à l'entour du feu aussi que chacun racontait ses aventures, ses chasses, et aussi les choses qu'il avait vues au long des routes.

"Sur la rtoute y a des fleurs"
" Le bout du chemin" (Chemins de France)
Mime de la deuxième équipe.
Ban de la troisième équipe.

Ensuite les aînées, par un chant particulier disaient aux plus jeunes ce qu'était la joie de l'effort, le courage dans l'épreuve, de même que les moyens à prendre pour faire de sa vie une réussite.

"Gais nos amis" (A coeur joie)

"Alors, tous en choeur, on chantait l'idéal et les vertus qui devaient faire la grandeur et la force de la tribu.

"La joie scoute".
Mime de la troisième équipe.
Ban de la quatrième équipe.

Le foyer baissait et il se faisait déjà tard. C'était des chants doux et calmes qu'on entendait. Toutefois, une soirée ne pouvait se terminer sans chanter la beauté et leur princesse. On peut penser ici à Kateri quiy ayant perdu par la petite vérole la beauté sauvage de l'Iroquoise rayonnait cependant la joie de la Vérité qu'elle avait dans l'âme.

" La belle fille".

Les chants devenaient si doux et si calmes qu'on pouvait entendre du fond des bois, les cris de la chouette et du loup dans le vent qui chantait.

"Au fond des bois"
Mimes de la quatrième équipe
Ban de la première équipe.

Dire alors aux guides que Kateri est en prière dans le bois. Quelqu'un a aperçu une lueur à telle distance et qu'il faudrait aller voir si c'est elle et la ramener. Les guides partiront en équipe, la première équipe qui arrivera près de Kateri, gagnera.
(On vetira une ass. en indienne et elle tiendra un flambeau.
Le tout se terminera à la grotte par un chant du soir et la prière à Kateri.
Si l'on veut, on rappellera les guides près du feu et l'aumônier méditera la prière guide qui s'adapte très bien au thème du camp.

"Priere des complies"

Bonsoir!

Pauline

5 à journée

" Patte agile "

Fuite de Kateri : Kateri ayant beaucoup de difficulté pour sa vie chrétienne parmi les siens, nourrit le désir de aller rejoindre la Mission de La Prairie.

Le passage d'un Iroquois chrétien, "Cendre-Chaude" (tempérament vif et ardent) et de deux autres chrétiens occasionna le départ de Kateri.

Ayant reçu une lettre du Père, pour le missionnaire de La Prairie, Kateri part dans la brousse rejoindre l'embarcation des deux chrétiens qui l'ont guidée vers la Mission Saint-François-Xavier de La Prairie.

Après un long voyage, Kateri arriva enfin à la Mission et tomba dans les bras "d'Etoile-du-Matin", l'épouse de Cendre-Chaude, qui la considéra comme sa propre soeur.

On a fêté son arrivée et elle a aussi fait la connaissance d'une vieille indienne qui avait connu sa mère: Fleur-de-la-Prairie; elle n'en croyait pas ses yeux.

LOI: "La guide.....sourit et chante dans les difficultés."

EXCURSION de Cie.

N.B . Quand on parlera de Kateri, on veut dire toute la Cie., car chaque guide représente Kateri; la Guide-Maîtrise, les chrétiens amis qui vont aider Kateri dans sa fuite.

Dans un message, au départ, Kateri est avertie de se diriger vers tel direction (Ex: vers le côté du soleil levant.....) Arrivée près de l'endroit, elle entend le signal convenu des 2 amis et y répond (Morse au sifflet ou une imitation du hululement du hibou)

Elle part avec les 2 chrétiens.

Tout à coup, les 2 Indiens entendent un bruit et font cacher Kateri. C'est Grand-Loup qui arrive avec des guerriers.

(Ceci est donné aux guides dans un message caché avec ordre de ce qui suit).

Jeu d'approche: Une fille de chaque équipe (peut-être les S.E.) représente l'oncle avec ses guerriers. On donne quelques minutes à Kateri (Cie) pour se cacher de son mieux. Au signal les guerriers cherchent Kateri. Ils notent les noms de celles qu'ils voient avec l'endroit de leur cachette (en silence). Le temps alloué étant expiré, les guerriers font rapport de leurs découvertes- l'équipe qui a le moins de membres vus est gagnante. (Prévoir d'avance un endroit boisé- sur le chemin de l'excursion- qui servira à ce jeu)

Les 3 chrétiens et Kateri montent un petit feu, jasent et s'unissent dans une prière de remerciement, (A ce moment, chaque équipe doit se monter un feu pour le dîner.
Un feu bien fait d'après les techniques apprises. Points alloués pour les feux. Comme Kateri, les guides n'oublient pas leur Bénédicité et les Grâces).

Après une nuit réconfortante (sieste pour les guides) le voyage reprend. (Signes de pistes faits par 2 chefs partis pendant la sieste- et conduisant au camp par un autre chemin)

Kateri observait la nature sur son passage. (Dans un message, donner une limite de temps pour se rendre à un endroit déterminé. Sur ce bout de chemin Kateri (ici, c'est chaque équipe qui représente Kateri) doit ramasser, le plus de choses possible commençant par une lettre donnée)

Le voyage achève. Kateri aperçoit le village, la mission St-François-Xavier de la Prairie. Un appel spécialement modulé attire bien vite un groupe qui arrive en courant(On est arrivé tout près du camp. Un groupe représente les habitants de la mission et l'autre, les nouveaux arrivants. Ils se transmettent des messages en morse ou en sémaghore reproduisant la conversation joyeuse entre les deux groupes.

Kateri sent qu'elle a retrouvé enfin sa vraie famille. Elle ne sait même plus si elle est fatiguée, tant la joie la soulève, et c'est d'un pied étonnamment léger qu'elle vole sur le sentier... Pour tomber dans les bras d'une jeune Indienne qui sa prie aussitôt de se considérer comme sa propre soeur. Cette jeune femme," Etoile-du - Matin", est l'épouse de Cendre-Chaude.

(Pour les guides, Etoile-du-Matin sera la Vierge à qui elles adresseront, à la fin de cette excursion, uneprière ou un cantique de reconnaissance et d'amour. Se rendre à une grotte érigée dans une équipe.)

VEILLEE (très petit feu)

Auprès de Kateri, des chrétiens et chrétiennes lui font fête et chacun, pour lui faire plaisir, cherche des possibilités de parenté avec les siens.

(Préparer un questionnaire portant uniquement sur des noms de personnes qui ont marqué l'histoire. En 2 équipes; la question est posée aux 2 premières, la première de ces 2 qui répond va au bout de

son équipe qui avance. L'équipe dont les membres ont tous répondu est gagnante)

Il y a là une très vieille Indienne nommée " Celle-qui-penche-vers la terre", tant elle était courbée, mais qui a reçu au baptême le nom d'Anastasie.

Danse: C'était une vieille sauvage
Tout' noire tout' barbouillée
Wichka!.....

Or, Anastasie a connu la mère de Kateri, "Fleur-de-la-Prairie; elle en parle longuement à la jeune fille éperdue de bonheur. (Quelqu'un de la Guide-Maîtrise, déguisé en vieille sauvage, arrive à la fin de la danse et raconte une histoire de ce temps des Indiens. Elle peut continuer l'histoire de Kateri. Par exemple, le bout de l'histoire qui nous sépare de demain.)

Finir la veillée par une suite de chants calmes et reposants:

- Kateri telle la flamme
- Au fond des bois
- Entendez-vous dans le feu
- Avant d'aller dormir
- Sur toute l'équipe
- Notre-Dame de la paix (au vent du soir...)
- HYmne à la joie
- O Notre-Dame
- Au soleil couchant
- Le soir étend .....
- Seigneur, rassemblées.....

B O N N E N U I T !

6e journée

"Oeil vif."

Les activités de Kateri:

Depuis l'arrivée de Kateri à la mission, la pratique de sa religion passe en premier lieu. Les compagnons de voyage de Kateri se sont empressés de mettre le missionnaire au courant des épreuves endurées et de sa réputation de vertu dans son propre village. La Robe Noire lui promet de la préparer rapidement à sa première communion.

Ne voulant pas être une charge pour ses hôtes, Kateri n'a pas tardé à s'occuper des travaux de la cabane: puiser l'eau, chercher le bois et préparer les repas. Très habile dans la manière de réaliser des splendides broderies aux dessins compliqués, elle ne tarde pas à apprendre la façon de teindre les peaux d'anguilles et les racines.

Elle visitait souvent la Maison du Grand-Esprit et préparait son coeur à la venue de Iesos (Jésus.)

"Noel, Noel"! Et oui, c'est déjà Noel et c'est à minuit que Kateri a reçu Iesos pour la première fois.

Et la vie continue toujours de plus en plus belle pour Kateri.

LOI: La guide obéit sans réplique et ne fait rien à moitié.

"Journée d'équipe."

1ère suggestion: Enquête familiale

9.30 hres. Préparation de l'enquête.
Comme Kateri se tenait au courant des traditions ménagères ancestrales, les guides se tiennent au courant des métiers qui se transmettent de père en fils et qui sont utiles aux familles de façon générale. Ex: boucher, boulanger, cordonnier, laitier, plombier, etc. Les guides préparent cette enquête par des questions d'abord suggérées par la Cheftaine aux C.E., elles peuvent aussi préparer un carnet décoré au goût de l'équipe, soit par de photographies, croquis, dessins; naturellement, du papier et des crayons.

2.00 hres. Enquête dans les villages.

8.00 hres. BIVOUAC Mettre en commun toutes les trouvailles de la journée, tirer une conclusion comme quoi les hommes ont tous une place dans la vie et un rôle à y jouer.

2e suggestion: Herbier.

9,30 hres. Préparation de l'herbier.

Les guides devront se documenter dans livres que la Cheftaine mettra à leur disposition. Elles feront une liste des plantes de la région et prépareront leurs appareils de photos.

6e Journée (suite) Oeil vif.

2.00 Hres. Les guides font leur recherche sur place. Comme Kateri aimait beaucoup les malades et cherchait à les soulager, elle trouvait dans la nature les plantes qui guérissaient. On ne demandera pas aux guides de rechercher les plantes médicinales au risque de s'empoisonner mais de constituer un herbier assez complet des plantes les plus connues. Elles devront aussi soigner la présentation; le plus joli des albums sera conservé par la Cie.

8.00 hres. : BIVOUAC Les guides compléteront leur travail et inviteront la Guide-Maîtrise à aller l'admirer et à juger du meilleur.

7e journée

"Toujours Prêtes!"

Les derniers moments de Kateri:

Le 25 mars 1679, Kateri faisait le voeu de virginité; c'était la première indienne qui se donnait à Dieu.

En plus de posséder une santé délicate, Kateri s'imposait des mortifications telles: épines sous sa natte (où elle dormait) et cendres dans sa nourriture.

Il ne fut pas étonnant que la maladie s'empara d'elle. Aussi fut-elle obligée de rester dans la cabane et couchée sur sa natte.

Pendant la semaine sainte, le mardi saint, la Robe Noire a fait communier Kateri dans sa cabane (c'était la première fois que Jésus-Hostie entrait dans une cabane).

Le lendemain, entourée du Père et de toutes les femmes du village et après avoir prononcé les noms de Jésus et de Marie, Kateri partit rejoindre le Seigneur. C'était le 17 avril 1680.

Au moment de rendre l'âme, Kateri fut transfigurée: son visage marqué par la petite vérole est devenu lisse et d'une beauté étonnante.

LOI: La guide est fière de sa foi, elle lui soumet toute sa vie

TECHNIQUE (AM):

Secourisme: 2e classe **JEU**

Matériel requis: 1 foulard par équipe.

Les équipes se placent en files. Au signal, les premiers de file font aux deuxièmes le bandage de la main droite et le défont; les deuxièmes aux troisièmes: le bonnet de la tête etc..... La dernière fait le bandage à l'avant-dernière.

Bandages à faire: la main droite - bonnet de la tête - de l'épaule - du coude - du genoux - du pied - de la poitrine - grande écharpe. La cheftaine ou une assistante est désignée pour indiquer à la joueuse le bandage à faire et le vérifier.

N.B. On peut vérifier ces bandage dans le livre des Ambulanciers de St-Jean. Noter dans le livre d'épreuves, si l'épreuve est passée ou non.

GRAND JEU) PM)

Secourisme:

Matériel requis:Bâtons, cordes, corps gras, gaz à pansements. Laisser le matériel requis près des quatre guides qui seront nommées pour jouer le rôle du malade; ces malades seront à quatre points différents. Une guide cachée s'appellera "KATERI", une autre "KAHENTA", l'autre "THERESE",,et la dernière "MARIE".

La cheftaine donne à chaque équipe le nom de la patiente à trouver. Au signal donné, chaque équipe part pour le grand jeu à la recherche de leur patiente au nom indiqué, la cheftaine ayant eu soin d'épingler à chaque malade une fiche comprenant son nom et sa fiche de maladie:

1) NOM : MARIE
Fiche de maladie: Calvicule cassée saignement de nez

2) NOM: KATERI
Fiche de maladie: poignet cassé Brûlure au 2e degré aux jambes.

3) Nom: KAHENTA (Au bord de l'eau)
Fiche de maladie: respiration artificielle - coupure au poignet gauche près d'une artère.

4) Nom: THERESE
Fiche de maladie: Jambe gauche cassée. Coupure profonde au front.

L'équipe ayant trouvé sa patiente s'empresse de lui donner les soins requis.

N.B. La guide-maîtrise vérifiera la qualité du travail de chaque équipe et remettra à l'équipe gagnante un trophée ou une récompense au choix.

FEU DE CAMP:

Ouverture: Les guides, à l'attention, autour du feu, allumé par "ROBE NOIRE", chante avec dignité le chant "KATERI telle est la flamme" et les C.E. s'avancent une à une pour déposer dans le feu les B.A. DE CHAQUE EQUIPE PREPARETS DANS UN CONTENU TYPIQUEMENT GUIDE.

MEMEUSE DU FEU: la danse du guerrier avec chant "GAOU- OU- A "

Mime de la 1ère équipe.

Ban: f-o-r-m-a-i-a-i-d-a-b-l-e

CHANT: Loin dans l'infinie. - Anni - couni

MIME de la 2e équipe.

BAN: "Et la foule en délire s'écria:"Hourra".

CHANT: Au fond des bois - Punda-Punda.

MIME de la 3e équipe.

BAN: Bravo.

CHANT: Au bord de l a rivière - Zim boom ba - La main dans la main.

MIME de la 4e éq uipe.

BAN: le melon d'eau.

CHANT: Les clartés de la nuit - Sur les monts.

PRIÈRES DES COMPLIES - Bénédiction de la Robe Noire.

N.B.: Les guides retournent à leur cabane, en équipe, tout en chantant "Berceuse du Camp qui chante".

8e journée.

"Dieu...premier servi!"

Le Lis des Mohawks:

Depuis sa tendre enfance jusqu'à sa mort, Kateri a vécu dans une grande pureté d'âme et de corps;elle fut un exemple continuel chez les "Peaux-Rouges".

Mgr de St-Vallier la nomma "La Geneviève de la Nouvelle-France".

Son tombeau est maintenant fixé à Caughnawaga au bord du St-Laurent.

C'est un beau monument de granit surmonté d'une grande croix, sur lequel on y a gravé son nom, la date de sa mort et cette inscription en Iroquois : "La plus belle fleur épanouie au bord du St-Laurent".

Loi: La guide est pure dans ses pensées, ses paroles, ses actes.

Technique (A.M.):

Session sur la religion avec l'aumônier.

Badge de sacristine et religion de 1ère Classe.

L'aumônier expliquera les couleurs liturgiques et leur emploi. Savoir préparer ce qu'il faut et pouvoir répondre aux prières récitées pour la distribution de la sainte Communion en dehors de la messe. Expliquer le sens de la messe, ses différentes parties.

L'aumônier célébrera la messe en plein air ou dans un coin d'équipe comme récompense à l'équipe méritante du camp.

Dans leur ordre respectif, chaque guide apportera ce qu'il faut pour garnir l'autel avant la messe et dans cet ordre, l'aumônier nommera chaque objet en expliquant leur sens et leur utilité. En revêtant les ornements sacerdotaux, le prêtre pourra aussi les décrire en indiquant leur origine et leur symbole.

N.B.: Par rapport au thème de la journée, la messe sera célébrée vers 10 ¼ heures de l'avant-midi afin de permettre aux C.E. de partir pour leur excursion vers 11 heures. Soyez assurées que toutes les guides auront fini de déjeuner à 7½ heures pour pouvoir communier vers 10½ hres.

Grand Jeu (P.M.):

Rassemblement - Kateri partit à travers bois et rivières en route vers sa mission. A l'exemple de Kateri des Guides, on ira dans le bois à la recherche d'une mission.

A l'aide de signes de piste, deux équipes partiront d'un côté et deux d'un autre, de façon à se rencontrer à une certaine distance.

En cours de route, elles trouveront une lettre cachée sur laquelle il y aura un message qu'elles dicteront en sémaphore d'après le principe du poste émetteur.

1er message: (Ecris en morse) "Donnez en sémaphore le message suivant et accomplissez celui donné par l'équipe adverse".

(En français) "Kateri eut la petite vérole et faillit mourir. Dire ce que vous feriez pour administrer l'Extrême-Onction à domicile".

2e message: (Ecris en morse) "Donnez en sémaphore le message suivant et accomplissez celui donné par l'équipe adverse".

(En français) "Kateri pensait au Baptême qui l'avait faite enfant de Dieu. Administrez le Baptême car il n'y a pas de prêtre".

Les deux équipes discutent de leur tâche puis se rejoignent et mettent à profit pour toutes la Compagnie, la cérémonie du Baptême et de l'Extrême-Onction à domicile sous forme de Mimes.

Feu de Camp:

Avant le souper, les guides fabriquent un bonhomme de paille ou en papier et une croix de bois.

Le montage du feu se fait par les chefs et non à l'endroit habituel. Dans le feu, sera placée Jeanne d'Arc, représentée par le bonhomme de paille ayant en main, une croix de bois. La veillée débute dans le coin opposé du feu.

Après le chapelet, la meneuse de la veillée passera chercher les guides à tour de rôle et les entraînera avec une joyeuse farandole sur les pas d'une danse: "La Troïka" ou "Mon ami me délaisse" ou encore "La belle fille".

Rapport de l'excursion par un C.E.

Chant thème: "Jeanne de Domrémy, la guerrière".

La meneuse demande aux guides ce qu'elles auraient fait à la place de Jeanne d'Arc, à l'annonce d'être brûlée vive ? ...Petit examen intérieur...

Chant : Sois Prête!

La meneuse demande si elles ont vu mourir Jeanne d'Arc ? A ce moment, la cheftaine qui n'avait pas encore été aperçue, s'arène en criant: "Au feu! Au feu! Une femme va brûler". Tout le monde s'avance vers le feu et la meneuse lit:

"C'est le 30 mai 1432 que Jeanne mourut. Elle se confessa et communia. Vers 9 heures, elle fut conduite dans une charr et-e à la Place du Vieux Marché près de l'église St-Sauveur de Rouen. Avant de monter sur le bûcher, Jeanne pria la Ste-Vierge et les saintes.

Chant : Souvenez-vous , Vierge fidèle.

Elle demanda une croix. Un anglais en fabriqua une, mais Jeanne voulait l'image de Jésus crucifié. Un dominicain alla lui chercher une croix dans l'église voisine. Elle demanda qu'on la tienne devant ses yeux jusqu'à à sa mort. Quand la flamme l'atteint, on l'entendit invoquer le nom de Jésus. Dans un cri poussé d'une voix forte, elle dit une dernière fois le nom de Jésus et rendit son âme à Dieu.

Chant ; Une petite fille de France.

Au dessus de la tête de Jeanne, il y aura une inscription écrite en lettres inversées: "Jeanne nommée la Pucelle".

Chroniques de la journée.

Petite méditation sur la 10e loi.

Chant : Notre-Dame de la Paix.

Bonsoir...et Bonne nuit...

EXCURSION DES C.E.

THEME: En avant avec Jeanne d'Arc.

Cette héroïque vierge naquit le 6 janvier 1412 à Domrémy, petit village situé aux confins de la Lorraine et de la Champagne p près de Vaucouleurs. Jeanne fut élevée simplement, avec elle grandirent dans son coeur la franchise, la bonté et la douceur A l'exemple de Jeanne, le C.E. doit baser sa vie sur l'amour de Dieu.

CHANT THEME: Jeanne de Domrémy, la guerrière.

11.00 hrs.

Départ des C.E. (20 minutes de marche)

Toute jeune, Jeanne avait pour devise: "Vive Labeur" Or, Jeanne qui gardait les moutons devait faire de longues marches tous les nours. Donc, à l'exemple de Jeanne, marchons dans la voie qui nous a été tracée par Dieu, pour mieux remplir notre mission.

(Une grande enveloppe est remise au 1er C.E. qui doit décacheter seulement après les gingts minutes de marche. Cette enveloppe contient la suite du thème qui doit continuer à se dérouler et la suite des directives pour l'excursion. Une assistante accompagne les C.E. à l'excursion mais elle n'y est pour rien si non pour la responsabilité.)

Contenu du 1er me sage: (suite du thème)

Un jour au son du carillon, vers midi, Jeanne entendit la voie de l'Archange Michel, de Sainte Marguerite et de Sainte Catherine".

C.E. sommes-nous as ez familiarisées avec Dieu pour pouvoir comprendre ces messages?..... Et avec le morse?.....

Découvrez le message suivant écrit en morse .

" Tu délivreras Orléans, tu feras sacrer le dauphin à Reims, l'étanger sera chassé du royaume" "Va, fille de Dieu, il le faut, Dieu te sera en aide".

Jeanne avait alors 17 ans, et elle devait franchir 150 lieues pour obéir aux voix et sur ce parcours, elle a rencontré des dangers et des difficultés.

Suivez donc la route jusqu'au signe (Vous êtes sur la piste) et continuez.

Les guides suivent la piste jusqu'au signe (message caché). Ce message est accompagné de 4 petites enveloppes que chacune choisira au hasard.

Message ; Code: A = 1, B = 2

Quand Jeanne est introduite, le roi s'est habillé plus simplement que ses seigneurs, mais Jeanne le reconnait et lui dit:"Gentil dauphin, j'ai nom Jeanne La Pucelle et au nom du roi des cieux, par moi, vous serez sacré et couronné à Reims.

Les voix vinrent au secours de Jeanne pour lui faire reconnaître avec certitude le roi Charles. Sans cela, il lui aurait fallu se fier à sa simple observation, L'auriez-vous distinguée par cet unique moyen dans les mêmes circonstances?

OBSERVATION: Chaque C.E. choisira une enveloppe dans laquelle elle trouveraune mission à accomplir. Ex: Faire une visite au curé de la Paroisse et faire un rapport écrit à la Guide-maîtrise à son retour du camp.

La mission accomplie, on se trouve un coin favorable à la préparation du dîner.

SUITE DU THEME: (message cacheté que possède le 1er C.E. depuis le départ à la remise de la grande enveloppe.

MESSAGE:"Après la décision du roi, Jeanne reçut une armure blanche et une épée qu'elle trouva dans l'église de Ste-Catherine".

(Allez à la recherche de cette épée à l'endroit désigné).

Jeanne devenait donc un chef de guerre. C'était la veille de la bataille, il lui fallait préparer les plans d'attaque: plan du pays, situation, de la région d'attaque - routespour s'y rendre.

Dressez le plan du parcours de l'excursion, situation de l'endroit ou vous vous trouvez par rapport au camp (Orientation)

3.30 ou 4.00 - (Dépendant de la distance à parcourir, de façon à ce que les C.E. soient revenues pour le souper). En route pour le camp.

A quelque 10 minutes du camp, l'assistante semble de fouler une cheville et les C.E. Doivent trouver un moyen pour la transporter au camp.

Au camp Le thème continue.

Le 29 avril 1429, elle attaqua la bastille anglaise de St-Loup des Augustins et des Tourelles. Le 7 mai, elle fut frappée & blessées. Après d'être défendue vaillamment, elle fut prise et amenée prisonnière au château de Beaulieu d'où elle essaya de s'évader au bout du drap attaché à une corde. (Mais elle essaya de s'évader! Mais elle fut prise, on l'enferma dans une tour à Beaurevoir. Elle se précipita en bas du donjon pour s'enfuir. Enfermée de nouveau, on commença le 14 juillet à lui faire subir des interrogatoires, qui devaient se succéder sans arrêt jusqu'au 30 mai, de l'année suivante, jour ou on lui annonça qu'elle serait brûlée vive. Ceci força Jeanne à méditer. Et vous C.E. comment auriez-vous réagi....

Sur ce sujet, nous laissons les guides à méditer.

La suite du thème se poursuivra au feu de camp.

9ième journée

" EN AVANT"

Kateri des Guides:

En 1954 ou 1955, n'ayant plus la permission d'avoir la messe au camp, les Guides de la Fédération se sont mises en prière pour demander à Kateri de nous venir en aide.

Elle qui aimait tant la messe n'a pas tardé à nous faire signe par la volonté de Dieu et depuis ce temps, cette "petite campeuse indienne" est devenue une grande amie des Guides.

Nous prierons pour elles, afin qu'elle soit canonisée le plus tôt possible selon la volonté du "Grand-Esprit".

Ayons aussi une pensée pour le défunt Père Oscar Bélanger, S.J. qu'on appelait "La Robe Noire" qui nous a appris à aimer "sa petite Kateri".

LOI: La guide met son honneur à mériter confiance:

Technique: (A.M.) Liaison & Civisme:

1- Savoir téléphoner rédiger un télégramme enregistrer ses bagages p. 124 1e classe.

2 - Savoir consulter une carte routière et un horaire de chemin de fer pour établir son itinéraire. p. 132 1er Classe.

1- Connaître l'organisation politique fédérale et porvinciale. p. 172 1er Classe.

2- Avoir donné des preuves d'esprit civique dans sa vie quotidienne p. 177 1er C.

GRAND Jeu: (P.M.)

On bande les yeux des guides, on les amènent dans le bois. Au bout d'un certain temps, on leur enlève le bandeau. Les guides se divisent en équipe et au moyen d'une boussole doivent revenir au camp.
Tous les autres moyens sont bons. (soleil, etc)

(N.B.) Ne pas oublier de s'orienter avec une boussole avant de partir du camp)

Le qualificatif est généralement une qualité à acquérir.
Une guide qui ne finit jamais ce qu'elle commence ..... persévérante
Un type qui traîne un peu partout ..... Dynamique
Une qui a le sourire difficile ..... Joyeuse

Programme et cérémonie:

Vers les deux-tiers d'un feu de camp ordinaire, les candidates sont appelées. Les totémisées de la Compagnie étant seules présentes, leur bandent les yeux et leur donnent un câble qu'elles tiennent par la main. La cheftaine et l'Aumônier se rendent à la clairière et allument le feu qui doit être petit et fournir un bon éclairage. Les candidates guidées par le câble arrivent à l'endroit précipité et sont disposées en hémicycle autour du feu. Après leur avoir retiré leurs bandeaux, de quelques mots, la cheftaine explique que ce bandeau enlevé les fait entrer dans une nouvelle étape de leur vie guide. Elle rappelle la signification de la totémisation et l'usage qu'elles devront faire de leur totem.

La cheftaine a en main un texte écrit pour chaque candidate (voir plus bas) ainsi que deux morceaux d'écorce de bouleau. Sur l'une le nom de la candidate est inscrit, sur l'autre son totem.

La cheftaine appelle la récipiendaire, lui remet l'écorce portant son nom, et lui demande de bien vouloir la jeter au feu en lui expliquant que désormais elle portera plus son nom à la cie. mais celui qu'elle s'est méritée comme totem.

Puis la cheftaine explique son totem et ce qu'elle devra faire pour acquérir le qualificatif.
Voici un exemple du texte:
"...(nom).... il paraît que tu as la mauvaise habitude de mettre ton nez où tu n'as pas à faire. Là où il se passe du "curieux" on te rencontre toujours. La fouine est un animal qui te caractérise très bien, c'est pourquoi tu en porteras le nom. Afin de te prouver qu'il te va bien, nous allons te bander les yeux et te demander d'identifier par l'odeur les objets que nous te présenterons" (Exécution: patate, carotte, oignon...)
"Nous espérons que tu sauras désormais mettre ton nez où tu as a faire. De plus, nous remarquons que souvent tu traîne ici et là et ainsi que tu nous fais attendre. Tu auras donc comme qualité à acquérir d'être DYNAMIQUE. Pour t'y initier, nous te demandons de mimer une fanfare durant une parade militaire. Si tu réussis à nous émouvoir, tu sera digne de porter ton totem.
Va et sois toujours fier de signer.

FOUINE DYNAMIQUE

Puis la cheftaine lui remet l'écorce avec le totem.

Lorsque la cérémonie est terminée, la cheftaine et l'aumônier peuvent adresser quelques mots de circonstance.

On se retire ensuite en silence, le foyer préalablement étant.