



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

➤ Choisir son odysée

INTRODUCTION

Le choix de l'odyssée est un moment important pour les scouts-guides car ils expérimentent le débat, la prise de décision et l'engagement à respecter un choix qui a été fait collectivement.

Laisser choisir les jeunes, c'est les impliquer dans la construction de l'année, leur donner un pouvoir de décision et les responsabilités qui vont avec. C'est l'occasion de renforcer encore davantage l'apprentissage du savoir-être et d'initier les jeunes à la citoyenneté active.

INFORMATIONS PRATIQUES

Avec qui ?	Toute la communauté
Quand ?	2 fois : en janvier et en amont du camp
Où ?	Où vous voulez mais pourquoi pas dehors ?
Durée ?	1h30 - 2h00. Cela peut être fractionné en fonction de la communauté
Matériel nécessaire ?	<ul style="list-style-type: none">• De quoi écrire• De quoi créer des supports de présentation des odysées

Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance.

Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs



DEROULEMENT

En amont du choix de l'odyssée, la maîtrise choisit si celle-ci sera vécue en équipe ou en communauté en fonction de son analyse. Elle en informe les jeunes en leur expliquant le processus.

REFLEXION INDIVIDUELLE (15 MINUTES)



Ce temps est vécu par chaque jeune de manière individuelle sans chef ou cheftaine. Il doit permettre à chaque jeune d'imaginer ce qu'il a envie de vivre.

L'objectif de ce temps est que chaque jeune réfléchisse à ce qu'il a envie de faire, ce qui l'intéresse, ce qui lui tient à cœur et pourquoi pas à une idée d'odyssée.

Il n'est pas grave de ne pas avoir d'idées à proposer à l'issue de ce temps.

Il est important que chacun et chacune prenne conscience de ses envies pour pouvoir ensuite participer à l'élaboration du projet et voter.

Plusieurs outils de réflexion sont proposés pour accompagner les jeunes dans cette première étape.

- [Fiche technique photolangage](#)
- [Fiche technique Polaris](#)
- [Fiche technique outil de réflexion individuelle](#)



REFLEXION EN EQUIPE (30 MINUTES)



Ce temps, vécu en équipe, doit permettre de décider d'une proposition commune. Un chef ou une cheftaine intervient ponctuellement pour s'assurer du bon déroulement des échanges dans l'équipe et de la faisabilité des projets.

L'objectif est de rechercher un consensus, une fusion de plusieurs idées plutôt qu'une confrontation des idées. Pour cela, il est important que chaque jeune puisse commencer par partager sur ce qui a été vécu lors de la première étape (proposition de déroulement en annexe).

Le rôle des chefs et cheftaines est de s'assurer que les jeunes sont dans une démarche de débat constructif et trouvent un moyen de créer un consensus.

A l'issue du consensus, il faut maintenant que l'équipe **prépare une présentation** de son idée pour le temps suivant afin de pouvoir promouvoir sa proposition aux autres (avec ou sans support, à travers un sketch, un tableau vivant, etc.).

Retrouve ici une idée pour aider les jeunes à partager leurs envies sous forme de jeu de cartes :

- [Fiche technique jeu de carte](#)



REFLEXION EN COMMUNAUTE (1 HEURE)



Ce temps, vécu en communauté, doit permettre aux équipes d'échanger sur leurs idées pour ensuite pouvoir choisir l'odyssée. Il se découpe en 3 phases :

1. Présentation des propositions d'odyssée selon la forme proposée (spectacle, casino, stand...);
2. Rassemblement de la communauté, les chefs et cheftaines peuvent voir si des propositions d'odyssée se ressemblent et peuvent être fusionnées ;
3. Vote.

Plusieurs méthodes de votes sont possibles :

- [Le vote par la méthode du jugement majoritaire](#)
- [Voter avec seulement des perles et du fil](#)

ANNEXE - DEROULEMENT DU TEMPS EN EQUIPE

Objectifs :

- Faire un consensus avec les idées de chacun
- Aider les jeunes à imaginer clairement ce qui peut constituer un projet.

Déroulement :

1. Les membres de l'équipe donnent chacun leurs idées et envies à tour de rôle aux questions d'inspiration. Personne n'est obligé de tout dire.
2. L'équipe peut donner des idées d'actions concrètes qui peuvent être faites en lien avec les inspirations de chacun et chacune.

Mouvement de jeunesse et d'éducation populaire catholique ouvert à tous, sans distinction de nationalité, de culture, d'origine sociale ou de croyance.

Association de loi 1901 reconnue d'utilité publique, habilitée à recevoir dons et legs.



3. L'équipe choisit vers qui elle souhaite tourner son projet :

- a. Vers les membres de la communauté
- b. Vers la société proche
- c. Vers le monde

Un projet peut être la somme de plusieurs actions et axes (Par exemple : Un week-end à vélo pour aller rencontrer un autre mode de vie, des olympiades organisées avec 0 déchet)

Enfin, le projet doit répondre aux 3 critères :

- Utilité pour les membres de la communauté ou le monde
- Découverte
- Créativité