



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE

**Scouts
et Guides**

L'année du rêve : le projet personnel

INTRODUCTION

Depuis le début de l'année, les 3^e années sont facilitateurs pour la communauté, ils ont fait au mieux pour expérimenter leurs missions de facilitateur. Le deuxième qui leur est proposé est le projet personnel. Il est vécu individuellement mais soutenu par le groupe des 3^e année et par les chefs/cheftaines.

INFORMATIONS PRATIQUES

Avec qui ?	Les 3 ^e me année scouts-guides
Quand ?	De mars à juin après le projet de la communauté.
Où ?	Dans la nature
Durée ?	1h pour la préparation Au cas par cas pour le projet de chaque jeune
Matériel nécessaire ?	Le livret des jeunes



DEROULEMENT

1^{ER} TEMPS : IMAGINATION DU PROJET PERSONNEL

Lors d'un grand jeu type jeu à stand ou chasse aux trésors avec étapes permettre à chaque jeune de vivre tous ou certains des moments suivants :

- **La galaxie qui m'entoure** : chaque jeune crée sa galaxie avec lui ou elle au centre, et tout autour ses centres d'intérêt, ses personnes ressources, ses rencontres importantes, ses passions... Plus c'est prêt du cœur de la galaxie, plus c'est important, plus c'est loin, mais c'est important.
- **Ma journée** : dessiner mimer chanter pour raconter sa journée idéale
- **La tour aux allumettes**
 - Chaque 3^{ème} année donne une de ses qualités en posant une allumette ou un caillou pour former un petit cairn s'il tombe on recommence en disant encore une qualité, le jeu s'arrête lorsque chacun a poser au moins une qualité
- **Si j'avais une baguette magique** qu'est-ce que je changerais dans le monde tout de suite et maintenant ?
- **Le pouvoir des petites choses** : résoudre tout simplement plein de petits "problèmes" :
 - Dans ma classe tout le monde est sur son téléphone pendant la récré
 - Il y a beaucoup de pubs dans ma boîte aux lettres et celle des voisins
 - J'ai plein de jeu de société/ un ballon de foot mais je n'ai pas de frères et sœurs pour jouer avec moi
 - Je remarque quelqu'un qui rentre tout seul chez lui
 - Dans ma rue il y a beaucoup de goudron
- **Toute autre idée qui permettrait au jeune de prendre conscience de ce qu'il est**, de son quotidien et de tout ce qui pourrait faire pour changer le monde petit pas par petit pas :
 - [Métaphore du colibri](#)
 - [Métaphore de l'étoile de mer](#)

TEMPS 2 : ÉLABORATION DU PROJET PERSONNEL

A partir des éléments recueillis lors du temps 1, chaque 3^e année prend individuellement le temps de réfléchir à ce qu'il pourrait en fait.



- 1) A partir de sa galaxie, chaque jeune liste 4 ou 5 choses qui sont (très) importantes pour lui et comment il pourrait s'en servir pour aider les autres ou lui-même (exemple : la musique est très importante, j'en joue tous les jours, je pourrais l'apprendre à d'autre ou proposer un orchestre à la communauté...)

- 2) Dans cette liste, le jeune choisit une chose vraiment importante et réfléchir à comment l'approfondir :
 - Qui cela peut toucher (la communauté, le groupe, des jeunes non scouts...)?
 - Où et quand cela va se passer (fête de groupe, camp, veillée de la commu)?
 - Quelles répercussions ce projet peut avoir ? (Exemple : Si je fais un jardin avec les copains du quartier => il va y avoir des fleurs => les copains voudront faire un autre jardin => les parents aussi => les voisins aussi => dans le quartier d'à côté il va y avoir un jardin => il y en aura dans toute la ville...)

- 3) Une fois le projet imaginé, c'est le moment de réfléchir plus concrètement à sa réalisation et sa mise en œuvre. Tu peux aider les jeunes à lister les différentes étapes, les personnes à qui demander de l'aide, la liste du matériel, le moment pour réaliser le projet... Tu peux préparer une petite fiche par jeune et les garder d'une rencontre sur l'autre pour faire le point avec eux et elles pour voir comment cela avance, et pourquoi pas, mutualiser le matériel ou la date si des projets ont des choses en commun.

Les projets ne se réaliseront pas tous au même moment, mais il est important pour les chefs et cheftaines d'imaginer des temps propices pour les mettre en œuvre et en faire profiter le reste de la communauté si elle est concernée. Les chef.taine.s accompagnent le jeune pour qu'il ne soit pas en échec dans le projet. Ils peuvent à tout moment l'aider à ajuster son projet pour lui permettre d'en être fier.