



# LOVE & TEAM C'EST PORTI

## »» Fiche Animation - Bâtir un projet de groupe

Cette fiche est destinée aux personnes qui animeront la création du projet de groupe : responsable de groupe, représentant associatif du groupe, équipier de groupe, chef ou cheftaine expérimentée... Elle apporte des détails sur l'animation, avec des idées, des suggestions d'adaptation et des techniques variées, pour composer une animation à l'image du groupe. La méthode proposée pour réaliser le projet de groupe est modulable pour que tu puisses l'adapter au mieux à ton groupe. Elle s'appuie sur le jeu C'est PORTi.

Le projet de groupe consiste à fixer des rêves, en lien avec le [Plan d'Orientation](#), en conseil de groupe et établir un plan d'action pour y parvenir.

### Quel est l'intérêt d'un projet de groupe ?

- »» Fédérer les membres du groupe autour de rêves communs
- »» Mettre en œuvre le [Plan d'Orientation](#) (PO) de l'association adopté en Assemblée Générale
- »» Respecter l'obligation légale de rédaction d'un projet pédagogique d'année pour les accueils collectifs de mineurs
- »» Rendre les actions du groupe efficaces en visant à atteindre un ou plusieurs horizons
- »» Donner une cohérence aux actions éducatives des unités

Tu connais la volonté des Scouts et Guides de France de ralentir le rythme ? Faisons moins, faisons mieux ! Dans cette dynamique il est proposé d'écrire votre projet de groupe pour deux ans. En le rendant biennuel, le groupe aura le temps de créer et d'accomplir pleinement son projet. Soyez originaux, ambitieux et appropriez-vous pleinement votre projet de groupe !

### LE CONSEIL DE GROUPE

**À quelle occasion le faire ?** Le conseil de groupe est le moment parfait pour construire le projet de groupe. Le conseil de groupe est un espace important de décisions et de démocratie. Il fait des choix sur les orientations du groupe qui seront portées par l'ensemble des adultes.

#### De qui est composé le conseil de groupe ?

- »» Les responsables ayant une mission sur l'ensemble de groupe (RG, trésorier, secrétaire, aumônier, chargé de mission...)
- »» Les chefs et cheftaines, les responsables Farfadets, les accompagnateurs Compagnons
- »» Deux représentants des Compagnons
- »» Deux représentants des parents
- »» Un représentant des membres associés
- »» Deux jeunes d'au moins 16 ans
- »» Un jeune représentant de chaque unité, il portera la parole de son unité grâce à un conseil d'unité fait en amont.

Article 40 du [Règlement Intérieur](#)

## La participation des jeunes, c'est essentiel !

Dans notre mouvement, ce sont les jeunes qui choisissent leurs projets. Il n'y aurait pas de sens à faire participer les jeunes dans les unités, mais pas aux décisions qui peuvent les concerner dans le groupe. Bâtir un projet de groupe est une belle opportunité de faire participer les jeunes et de leur donner la parole.

Cela peut prendre plusieurs formes : un temps lors d'une réunion d'unité, un Conseil des Jeunes, ou l'invitation d'un représentant élu de chaque unité lors du conseil de groupe qui créera le projet.

L'objectif est de faire réfléchir les scouts et guides de moins de 16 ans (des Farfadets aux Pionniers-Caravelles) sur les sujets du projet de groupe.

Il y a plusieurs finalités possibles pour cela (recueillir leur avis : faire une proposition au conseil de groupe, interpellier les groupes et l'équipe territoriale, poser un engagement...).

Tu verras, les jeunes sont pleins de ressources et d'idées quand on leur laisse la possibilité de s'exprimer !

### Comment impliquer les jeunes ?

Tu trouveras de l'aide dans le [guide des Conseils des Jeunes](#).

## Quelles étapes pour rédiger le projet de groupe ?

1. Choisir en groupe un ou plusieurs horizons du [Plan d'Orientation](#) que vous souhaitez viser.
2. Jouer au jeu C'est PORTi et rêver !
3. Analyser l'histoire du jeu
4. Établir les constats du groupe
5. Structurer et rédiger le projet de groupe à l'aide de la trame de [MonProjet](#)

Et tout au long de ces étapes, on associe les enfants et les jeunes !

## Comment animer ?

### Rôles

L'animateur ou l'animatrice a plusieurs rôles :

- » Permettre à chacune et chacun de s'exprimer
- » Aider l'équipe à respecter le timing
- » Guider l'équipe dans les phases actives (choix, votes...).

Un ou une secrétaire de séance peut être choisi pour prendre en note toutes les réflexions exprimées. L'observateur, membre de l'équipe territoriale peut soutenir le groupe lors de l'étape de l'analyse.

### Matériel nécessaire

- » Le jeu de carte C'est PORTi (1 ou plusieurs exemplaires selon la formule retenue)
- » Des jetons (un caillou, une pomme de pin, une pièce de jeu...)
- » Les horizons du [Plan d'Orientation](#) (vous pouvez les imprimer en format A3 pour vous y référer tout au long du temps)
- » Un ordinateur ou un exemplaire papier de la fiche présente sur [MonProjet](#)
- » Des feutres
- » Un vidéoprojecteur éventuellement.

Pense à la bonne santé des joueurs et joueuses en prévoyant un ravitaillement en accord avec la conversion écologique du mouvement (pour en savoir plus : [kit conversion écologique](#))

## Déroulement du temps (environ 2h30)



Plusieurs possibilités s'offrent à vous : choisissez une ou plusieurs cartes rêves. Gardez, modifiez, assemblez-les, créez votre propre rêve sur une carte vierge, et C'est PORTi pour la suite. N'oubliez pas de vous baser sur les horizons du Plan d'Orientation pour écrire votre rêve car ils correspondent à ce que nous Scouts et Guides de France souhaitons atteindre en 2028.



Prends le temps de bien lire les règles du jeu avant d'animer ce temps. Mais n'oublie pas, ces règles sont écrites pour ne pas toujours être suivies. Pour prendre en compte la participation et les idées des jeunes : vous pouvez à cette étape intégrer des cartes actions créées par les jeunes.

Aidé par l'observateur, tu peux en tant qu'animateur accompagner les joueurs à identifier les points saillants, les objectifs, les éléments à clarifier... qui sont apparus lors du jeu.



Voici des questions pour vous accompagner dans l'écriture de votre projet. Tu les retrouveras sur [MonProjet](#) dans « Projet d'année ». Pourquoi ne pas le projeter ? Tu peux remplir en direct l'onglet associé au projet de groupe, ou le faire plus tard.

1. Quel(s) Rêve(s) avez-vous choisi ?
2. À quels engagements du PO contribuent le(s) rêve(s) choisi(s) ?  
*Identifiez les horizons qui te semblent liés à ton rêve.*
3. Décrivez les constats :  
*Qu'avez-vous déjà en acquis ou en votre possession ?*  
*Que vous manque-t-il ?*

### PASSER DES CONSTATS AUX ACTIONS

C'est un moment sensible du processus. En fonction de votre nombre, tu peux l'animer de différentes façons :

- » Tour de table
- » Brainstorming
- » Travail en petit groupes
- » Technique de la boule de neige : chacun écrit deux priorités. Puis par deux, on les partage et on n'en garde que deux. Ensuite à quatre, on recommence. On continue ainsi jusqu'à obtenir un ou deux rêves du groupe.

4. Décrivez les actions à réaliser  
*Avec quels partenaires ?*  
*En quels lieux ?*  
*Avec quels freins (ou péripéties) ?*  
*Pour quand ?*

Conseil : chaque joueur peut se munir d'un jeton, et pour les questions identifiées d'un jeton, donner son avis en posant ses jetons sur les cartes à identifier.

5. Quel est le degré de participation des jeunes à l'élaboration de votre projet de groupe ?
  - » *La parole des jeunes n'a pas été prise en compte*
  - » *Des actions créées par les jeunes ont été intégrées au jeu de cartes*
  - » *Au moins un jeune était présent lors de la création du projet de groupe*
  - » *Tous les jeunes du groupe ont participé à la création du projet de groupe en jouant au jeu de cartes C'est PORTi*

L'équipe de groupe et les chefs et cheftaines ont accès à [MonProjet](#), ainsi que vos soutiens territoriaux.

## Quand proposer ce temps de création du projet ?

Le temps de création du projet de groupe est vécu lors des premiers mois de l'année. Il sert en effet à donner le cap pour les deux ans à venir et guidera ensuite les actions de l'année. Le plus tôt le mieux donc ! Mais ensuite, c'est à chacun de trouver son rythme et sa formule.



### FORMULE TOUT EN UN

Toutes les étapes peuvent être vécues pendant un conseil de groupe spécifique. Les jeunes peuvent vivre une réunion en amont avec un conseil de jeunes au cours duquel ils auront élu un représentant pour participer au jeu C'est PORTi.



### FORMULE TOUTES LES BRANCHES

Le choix de l'horizon est organisé en distanciel avec la participation de tous les membres du groupe, jeunes et adultes. Un conseil des jeunes est organisé ensuite pour leur permettre de choisir une action par branche qui sera intégrée à l'histoire et au projet. Vous pouvez organiser un conseil de groupe à la suite de cette réunion pour vivre les étapes suivantes.



### FORMULE TOUS ENSEMBLE

Le choix de l'horizon est organisé en distanciel avec la participation de tous les membres du groupe, jeunes et adultes. Pendant un week-end de groupe par exemple, les jeunes jouent à C'est PORTi en même temps que les équipiers de groupe. Les étapes suivantes s'appuieront sur toutes les histoires créées par les jeunes et les adultes.

## Quelle place pour l'équipe territoriale ?

Les équipiers et équipières territoriales sont là pour soutenir le groupe dans l'écriture et la réalisation de son projet. N'hésite pas à les solliciter pour y participer : l'écriture de ce projet de groupe est un bon moment pour être présent.

En tant qu'observateur l'équipier territorial porte la manière dont l'équipe territoriale peut soutenir les groupes afin de réaliser leurs rêves. Le projet territorial sera ainsi basé sur les besoins des groupes pour les aider à réaliser leurs projets.

## Propositions d'adaptations

Ton équipe de groupe est composée de plus de 10 personnes ?

Différentes solutions s'offrent à vous :

- » Jouer à deux par poignées de mains
- » Emprunter un jeu de cartes au groupe scout voisin ou à votre territoire.
- » Le jeu C'est Porti est aussi disponible dans les Ressources de l'Espace Chefs et Cadres du site Internet SGDF si tu souhaites avoir un exemplaire supplémentaire.
- » Composer jusqu'à trois équipes avec autant de rêves à construire.

Que ton conseil de groupe se déroule en ligne ou à Miami, à toi aussi d'adapter la création du projet de groupe à ton groupe ! Tu peux même imaginer utiliser le jeu C'est Porti pour faire germer les projets des unités...



Après avoir joué : une idée, une remarque, une suggestion ? Tu peux écrire à [cestporti@sgdf.fr](mailto:cestporti@sgdf.fr).

## » Annexe 1 : Les règles du jeu C'est POrti

### But du jeu

Il était une fois, dans quelques mois ou années, ton groupe a atteint les objectifs définis dans son projet de groupe, mettant ainsi en œuvre le plan d'orientation des Scouts et Guides de France. Raconte cette histoire.

Ce jeu s'adresse à toutes et tous, petits et grands, à partir de 6 ans.

### Composition du jeu

Le jeu est composé de cartes de 6 couleurs différentes. Une partie des cartes sont pré-écrites, d'autres sont vierges.

Cinq cartes **Action** spécifiques sont prévues pour que les jeunes des différentes branches puissent proposer des idées.



### Déroulement

Réunir 3 à 8 joueurs et joueuses de tous âges. Ensemble, choisir un horizon et la carte **Rêve** correspondante.

En s'inspirant de la fin d'histoire, chaque participant crée des cartes **Constat**, **Lieu**, **Action**,



*Variante : écrire sa propre carte Rêve, en lien avec les horizons du plan d'orientation.*

**Péripétie**, **Partenaire** personnalisées et adaptées à la réalité du groupe.

Une fois que les cartes personnalisées ont été créées, les ajouter aux cartes pré-écrites et aux cartes restées vierges, et mélanger le jeu. Distribuer 6 cartes par personnes. Le reste des cartes constitue la pioche.

Disposer la carte **Rêve** à droite de l'espace de



*Astuce : utiliser un crayon à papier pour pouvoir réutiliser les cartes !*

jeu : c'est la destination à atteindre.

La plus jeune joueuse ou le plus jeune joueur commence à raconter l'histoire : « Au début... » en posant une carte de son jeu. La carte est placée le plus à gauche possible sur l'espace de jeu.

Faute de trouver dans son jeu une carte pour faire avancer l'histoire, il ou elle pioche (voir plus loin). La main passe à la joueuse ou au joueur situé à sa gauche.

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur et joueuse complète l'histoire en posant une carte à droite de la carte précédente. Si aucune carte de son jeu ne lui convient, il ou elle pioche.

*Chacun veille à la fois à la cohérence de l'histoire, à sa progression (ne pas tourner en rond), et à y apporter sa touche personnelle.*

Au fil du temps, les cartes constituant l'histoire vont permettre de se rapprocher de la carte **Rêve**.

Le jeu se termine quand l'histoire est terminée, ou quand tous les joueurs et joueuses ont posé toutes leurs cartes. Un ou une volontaire raconte alors l'histoire du début à la fin.

### Pioche

Pour piocher, la joueuse ou le joueur commence par défausser une carte. Puis, il ou elle prend la carte du haut de la pioche. Cette carte peut être utilisée immédiatement. S'il s'agit d'une carte vierge, elle peut être complétée à ce moment.

Quand la pioche est vide, la reconstituer avec les cartes défaussées.

### Dérègle les règles !

Ces règles du jeu sont indicatives. Elles peuvent être adaptées pour correspondre au mieux au groupe qui joue.

## » Annexe 2 : Différents modes de scrutin

### **Le scrutin à la majorité (majorité absolue)**

Chaque participant ou participante dispose d'une voix. Le scrutin à la majorité est le processus où le rêve qui recueille plus de la moitié des votes remporte l'élection.

### **Le scrutin à la pluralité (majorité relative)**

Chaque participant ou participante dispose d'une voix. Le rêve qui recueille le plus de votes remporte l'élection.

### **Le vote par assentiment**

Ce type de vote consiste à voter pour autant de rêves de son choix. Celui qui recueille le plus de votes remporte l'élection.

### **Le vote préférentiel**

Le vote préférentiel procède par élimination.

On procède d'abord au scrutin à la majorité absolue : si un rêve remporte plus de la moitié des votes, il gagne l'élection.

S'il n'y a pas de majorité absolue :

- On élimine le rêve qui recueille le moins de votes,
- On attribue ses votes au rêve en 2<sup>e</sup> position,
- On recompte les votes pour déterminer un gagnant.

S'il n'y a toujours pas de majorité absolue, on répète les 3 étapes.

### **Le vote par répartition**

Chacun dispose d'un nombre défini de voix à distribuer sur les rêves comme il ou elle le souhaite. Le rêve qui obtient le plus de voix remporte le scrutin.

### **Le vote par consentement**

Le vote par consentement consiste à conserver les rêves qui ne soulèvent aucune objection. Pour départager les rêves restants, on peut utiliser un autre mode de vote.