



## »» Le choix de l'odyssée

L'odyssée est un projet qui est vécu par la communauté. L'odyssée permet aux jeunes d'apprendre à travailler collectivement mais aussi à s'engager au profit de causes qui leurs sont chères. Ce projet doit répondre à trois critères : l'utilité, la découverte et la créativité.

Ce projet, c'est celui des jeunes. Les scouts et les guides doivent être acteurs et actrices dans son choix, sa préparation ainsi que sa réalisation. Engager les jeunes, c'est les impliquer dans la construction de l'année, leur donner un pouvoir de décision et leur accorder 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. Ton rôle en tant que chef et cheftaine des scouts et des guides, c'est de les accompagner à travers ces différentes étapes pour les faire grandir et développer de nouvelles compétences tout en s'amusant !

Tu as envie d'aller plus loin sur l'odyssée, rendez-vous à partir de la page 28 de ta balise !

L'objet que l'on propose aux scouts et aux guides de construire, c'est Polaris. Polaris est un outil pour accompagner la première étape du choix de l'odyssée : Le temps de réflexion individuel. À travers les différentes étapes de l'activité, chaque scout et chaque guide va pouvoir réfléchir à ses envies dans le but de construire une première idée de projet qu'il ou qu'elle va vouloir vivre pour ensuite pouvoir la partager avec son équipe.

On te donne quelques pistes et conseils pour organiser cette activité, que tu adaptes, bien sûr, en fonction de ton unité, des équipes !

Bonne odyssée !  
L'équipe nationale Scouts-Guides

## »» Accompagner le choix de l'odyssée

Dans un premier temps, tu peux organiser un conseil avec toute la communauté pour expliquer ce qu'est l'odyssée : un projet choisi, préparé et réalisé par les scouts et les guides.

Prendre ce temps est important pour mettre tous les scouts et les guides au même niveau et pouvoir répondre à leurs questions.

Ensuite, tu peux expliquer comment va être choisie l'odyssée en présentant les trois étapes :

- Un temps de réflexion individuelle pour que chaque jeune réfléchisse à ce qu'il a envie de vivre ;
- Un temps de réflexion en équipe pour que chaque jeune présente ses idées et que l'équipe travaille collectivement à proposer un projet à l'ensemble de la communauté ;
- Un temps de réflexion en unité pour que chaque équipe présente son projet et que l'on choisisse le projet via le jugement majoritaire.

Ton rôle en tant que chef et cheftaine dans ces différentes étapes est d'accompagner les scouts et les guides dans leur réflexion en garantissant un cadre bienveillant pour que chacun et chacune se sente en sécurité pour prendre la parole dans son équipe mais aussi dans la communauté. Tu peux aussi les aider en les encourageant pour trouver un consensus entre les différentes idées qui sont proposées.

Pour favoriser l'expression de chacun et chacune, tu peux demander à chaque scouts et guides et à chaque équipe de présenter sa proposition selon une forme (sketch, tableau vivant, affiche, etc.).

Pour t'accompagner, dans la mise en place du jugement majoritaire, nous te proposons quelques outils :

- Fiches activités pour faire vivre le jugement majoritaire aux jeunes : <https://scoutsguides.sgdf.fr/comment-faire-vivre-le-jugement-majoritaire-dans-mon-unite/>
- Application pour consolider les résultats : <https://choixodyssee.sgdf.fr>

## » Faire vivre le temps de réflexion individuel avec Polaris

Polaris est un outil pour accompagner chaque jeune dans la réflexion de ses envies d'odyssée.

Chaque jeune a reçu les éléments suivants pour l'activité

- Les éléments pour construire son Polaris
- Une fiche : Comment construire ton Polaris et l'utiliser Polaris dans le choix de l'odyssée

### Faire vivre un temps avec Polaris se découpe en trois étapes individuelles :

#### 1. Construire Polaris

La construction de Polaris se fait en suivant la fiche « Construire ton Polaris ». Elle nécessite l'utilisation de ciseaux. En complément, chaque jeune aura besoin d'une attache parisienne et d'un petit bout de ficelle pour attacher les différentes parties qui constituent Polaris.

#### 2. Qui suis-je ?

Le but de cette étape est d'inviter chaque jeune à se questionner sur ses goûts et ses aspirations.

Pour cela, il est invité à prendre le temps de réfléchir aux propositions suivantes :

- Qui je suis
- Ce que je veux changer
- Ce que j'aime
- Ce que je n'aime pas
- Ce que je veux découvrir

Un espace libre existe pour permettre aux jeunes de dessiner ou bien écrire selon leurs envies.

Chaque jeune est libre de garder cette partie visible ou secrète. Pour garder cette partie secrète, un morceau de scotch peut être utilisé.

#### 3. De quoi j'ai envie ?

L'objectif de cette étape est de réfléchir à des idées de projets que le scout ou la guide a envie de vivre.

Chaque jeune est invité à laisser tourner les roues pour réfléchir à ses envies. Chaque roue permet de préciser ses envies en répondant à une question :

- La roue intérieure : « Avec qui ? » ;
- La roue du milieu : « Quoi faire ? » ;
- La roue extérieure : « Sur quel sujet ? » ;

Une fois une idée trouvée, l'idée peut être inscrite dans Polaris.

À la fin du temps, chaque jeune rejoint son équipe avec son Polaris pour partager ses réflexions.



