



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

➤➤ Le projet chez les Scouts-Guides

DEFINITION

Chez les scouts-guides, l'**odyssée** est un projet utile qui se vit collectivement, en **communauté** ou en **équipage** et qui permet à chacun et chacune de progresser. Elle répond à trois critères : **Utilité, Découverte et Créativité**. Le projet est choisi par les jeunes dans une démarche définie et se termine par une **relecture/célébration**.

L'Odyssée est un moyen de mettre en œuvre la proposition pédagogique et non une fin en soi (**valorisation du chemin parcouru**).

La **communauté** vit au moins deux **odyssées**, une pendant l'année, et une pendant le camp. L'**odyssée** inclut toute la période du choix, de la préparation, de la réalisation et de la célébration. Pour choisir l'**odyssée**, il faut que l'année soit lancée et les équipages constitués.

OBJECTIFS EDUCATIFS

- Expérimenter le choix collectif via la méthode du jugement majoritaire
- Découvrir la vie d'un projet collectif
- Prendre des responsabilités dans le cadre d'un projet
- Acquérir des savoir-faire, des savoir-être et vivre des expériences

1

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



PRESENTATION

Le projet des scouts et guides, **l'odyssée** donne l'opportunité de grandir en s'engageant pleinement. Il est composé d'activités proposées, organisées et vécues par les scouts et guides avec l'aide de la maîtrise. L'odyssée naît des envies des jeunes et non de la tradition du groupe ou des souhaits des chefs et cheftaines. 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. C'est le meilleur moyen pour que les scouts et guides s'impliquent et grandissent grâce à l'odyssée.

L'odyssée est à la hauteur des ambitions des scouts et guides, tant pour les activités que pour la durée. Les chefs et cheftaines ne doivent pas les laisser se débrouiller parce qu'ils et elles ont choisi, mais les accompagner à cadrer et organiser leur projet pour que les scouts et guides s'y épanouissent à leur rythme et leur niveau. L'odyssée est vécue sur une période de 4 mois maximum qui incluent toute la période du choix, de la préparation, de la réalisation et de la célébration.

La chronologie suivante est recommandée pour aider à la mise en place du projet chez les scouts-guides :

- Janvier/Février : choix du projet d'année
- Février/Mars : préparation
- Mars/Avril : réalisation et célébration
- Mai : choix du projet de camp
- Juin/juillet : préparation du projet de camp
- Juillet/août : réalisation et célébration de du projet de camp

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.



DANS LE DETAIL

CHOISIR L'ODYSSEE

En amont du choix du projet, la maîtrise choisit si celui-ci sera vécu en équipe ou en unité en fonction de l'analyse de l'unité. Elle en informe les jeunes en leur expliquant le processus.

Réflexion individuelle (15 minutes)

Ce temps, vécu par chaque jeune de manière individuelle sans chef/cheftaine, doit permettre à chaque jeune d'imaginer ce qu'il a envie de vivre. Un outil de réflexion est proposé pour accompagner les jeunes (cf. fiche Choisir son odyssee).

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 de projet. Ce 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 de du projet et voter.

Réflexion en équipe (30 minutes)

Ce temps, vécu en équipe, doit permettre de décider d'une proposition commune. Un chef/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. 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. Une fois d'accord, l'équipe décide comment elle souhaite présenter sa proposition au reste de l'unité (sketch, chanson, tableau vivant, jeu...). Les chefs et cheftaines sont disponibles pour accompagner les scouts et guides dans la réalisation de cette présentation.



Réflexion en unité (1 heure)

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

- Présentation des projets selon la forme proposée (spectacle, casino, stand...);
- Rassemblement de l'unité, les chefs et cheftaines peuvent voir si des projets se ressemblent et peuvent être fusionnés ;
- Vote selon une méthode de jugement majoritaire (https://fr.wikipedia.org/wiki/Jugement_majoritaire).

PREPARER ET VIVRE L'ODYSSEE

Préparation de l'odyssée

La préparation peut prendre un à deux week-ends, en fonction de l'ampleur de l'odyssée. Il s'agit de cadrer suffisamment le projet pour que sa réalisation ne prenne pas complètement le pas sur la vie de l'unité. Au-delà de la vie quotidienne, des grands jeux, veillées ou encore temps nature doivent continuer à être vécus en parallèle du projet. La maîtrise sera vigilante à ce qu'une préparation trop ambitieuse ne décourage les jeunes. La maîtrise pourra s'appuyer sur le conseil des représentants qui rassemble un ou une représentante de chaque équipe et un chef ou cheftaine. Il permet d'échanger sur la vie quotidienne ainsi que la progression de l'odyssée. Les différents rôles choisis seront investis selon leurs spécificités en essayant de tenir compte de la constellation (axe de développement personnel) choisie par chaque jeune.

Imaginaire de l'odyssée

L'adolescence est un âge de passage, entre deux mondes, celui de l'enfance et de l'âge adulte. L'imaginaire déployé durant les odyssees pourra s'inspirer des mondes parallèles. Grâce à un portail, une porte, une brèche, les adolescents et adolescentes découvrent d'autres univers, s'y aventurent et s'y testent. Le projet s'appelle l'odyssée justement pour embarquer les scouts et guides dans des aventures oniriques, faisant appel à l'exploration et aux voyages. L'odyssée s'inscrit dans un imaginaire choisi par

4

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.



l'unité pour sa vie quotidienne et ses activités. Débutant en janvier, un nouvel imaginaire peut être trouvé lorsque l'odyssée a été définie, pour embarquer les scouts et guides dans un nouvel univers, imaginaire mais cohérent avec qu'ils et elles vivent.

Vivre l'odyssée

La maîtrise accompagne la communauté dans toute la réalisation de l'odyssée en cohérence avec la posture éducative proposée pour la branche (cf. fiche Relation éducative – moniteur d'escalade). Les chefs et cheftaines sont garants du cadre global de l'odyssée. Ils n'hésitent pas à se renseigner ou se former pour accompagner les jeunes dans le projet. Ils proposent des activités et une progression adaptée en fonction de l'analyse de leur unité. Ils ont un rôle de conseil tout au long de l'odyssée en prenant du recul par rapport à leurs convictions et envies. Ils accompagnent les jeunes en faisant avec et en les laissant faire pour qu'ils puissent expérimenter et apprendre à d'autres. Enfin ils laissent aux jeunes leur autonomie tout en vérifiant et en accompagnant leur progression, dans une dynamique de valorisation continue durant l'odyssée.

Le projet vécu durant l'odyssée doit avoir une fin définie, marquante, lors d'une journée ou d'un week-end. Il n'existe pas de possibilité d'échouer lors d'une odyssée, car sa finalité et sa réussite sont principalement orientées sur la façon de faire plutôt que sur le résultat. La maîtrise pourra en faire le rappel en cas de difficultés rencontrées lors de la préparation ou de la réalisation du projet.



CELEBRER L'ODYSSEE

La célébration de l'odyssée est un temps fort pour les scouts-guides. Elle permet de symboliser la fin, prendre du recul sur ce qui a été vécu et valoriser les savoir-être et faire des scouts-guides.

La célébration est composée de trois temps :

- Le résumé du projet qui a pour but de rappeler de la façon ce qui a été vécu tout au long de l'odyssée par la communauté. Ce résumé doit être réalisé de manière neutre et factuelle pour ne pas influencer les jeunes
- Un temps spirituel qui a pour but de permettre aux jeunes de faire le bilan de ce qu'ils ont vécu et de ce qu'ils ont appris lors de cette odyssée. Ce temps se compose des 4 temps proposés pour vivre un temps spirituel chez les scouts et guides.
- L'ajout d'une trace sur la frise de la communauté qui a pour but de reproduire un élément marquant de l'odyssée sur la fresque de la communauté.

La célébration se conclut par un moment festif autour d'un goûter, d'un repas, d'une veillée, etc.