



SCOUTS  
GUIDES  
DE FRANCE

Scouts  
et Guides

## ➤ La participation des jeunes chez les scouts-guides

### DEFINITION

Apprendre par l'action est au cœur de la méthode éducative des Scouts et Guides de France, la participation active est un élément incontournable : aux décisions, aux activités, à la vie de l'unité ou encore au projet. Il est central dans la proposition pédagogique scouts-guides pour faire grandir les jeunes et développer leur leadership.

Faire participer les jeunes ne veut pas dire les laisser se débrouiller et tout faire tout seul. La participation s'apprend et est progressive. Aux chefs et cheftaines d'accompagner les jeunes à prendre leurs propres décisions et s'impliquer à différents échelons.

### OBJECTIFS EDUCATIFS

- Apprendre à faire des choix et les assumer
- Être acteur ou actrice dans les activités et la vie de l'unité
- Permettre aux jeunes de développer leur leadership



## PRESENTATION

La participation des jeunes, à la vie de l'unité, aux activités, aux décisions à tous les échelons, est une force pour la branche scouts-guides comme pour le mouvement. Ils et elles sont les acteurs et actrices d'aujourd'hui et demain. Le rôle de la branche scouts-guides est de faire grandir les 11-14 ans comme citoyens et les intégrer aux décisions.

Les jeunes participent aux décisions qui le concernent à tous les niveaux, l'équipe est le lieu privilégié pour les 11-14 ans pour apprendre à faire des choix et les assumer.

Rendre les jeunes acteurs peut prendre différentes formes :

- exprimer leurs besoins et leurs envies,
- faire des choix d'activités, de projet, concernant la vie quotidienne,
- créer, réaliser et évaluer des projets,
- donner leur avis sur un sujet qui les concerne



## DANS LE DETAIL

La nouvelle proposition pédagogique est pensée pour faire participer les jeunes. Plusieurs lieux et activités sont particulièrement propices et incontournables à la participation des jeunes.

### L'équipe

L'équipe est le premier lieu de participation des jeunes et d'apprentissage de l'autonomie.

- **La mise en équipe**, le choix des pairs avec qui ils et elles vont partager leur vie quotidienne, est la première décision à prendre.
- **Le projet d'équipe** est ensuite choisi, défini et réalisé par les jeunes eux-mêmes dans la foulée de la mise en équipe.
- **Les rôles** sont également choisis par les jeunes, en fonction de leurs envies, besoins personnels et de l'équipe.

### Le jeu des conseils

Le conseil d'équipe, d'unité et des représentants sont des lieux d'expression et de débat à l'échelle de l'équipe et/ou de la communauté. Ils permettent de prendre des décisions pour le projet et la vie quotidienne.

Le conseil d'équipe rassemble les membres de l'équipe. Il est le premier lieu d'échange et de concertation entre les différents membres de l'équipe. Le conseil de communauté rassemble l'ensemble de l'unité. Il est le lieu privilégié pour prendre des décisions au niveau de la communauté via des votes. Il permet aussi de faire redescendre de l'information. Le conseil des représentants 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'aventure.



## Le projet d'unité

L'odyssée est un projet composé d'activités proposées, organisées et vécues par les scouts et guides avec l'aide de la maîtrise. Elle naît des envies des jeunes et non de la tradition du groupe ou des souhaits de la maîtrise. 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. Il se choisit et décide grâce à trois temps, individuel, en équipe et en unité pour décider d'un projet d'unité.

## Les activités en autonomie

Les 11-14 ans sont sur le chemin de l'autonomie : ils apprennent au fur et à mesure des activités à faire eux-mêmes. L'autonomie s'acquiert par la pratique, pas à pas. Cette découverte est vécue chez les scouts-guides en équipe. Ces temps doivent être préparés par les jeunes de l'équipe avec un accompagnement des chefs et cheftaines.

## La journée Choisis ton camp

L'enjeu de cette activité est d'être insérée dans le processus de montage du dossier de camp, elle doit venir aider la maîtrise à préparer leur dossier et non venir s'ajouter comme une tâche supplémentaire. "Choisir son camp", le planifier prend du temps. Il en est de même en cas de co-construction. C'est pourquoi nous recommandons d'intégrer cette démarche en deux temps :

- Un premier temps en mars avril pour fixer les indispensables (**le projet, le lieu**)
- Un deuxième temps pour co-construire certaines des activités nécessaires au dossier de camp.

De nombreux choix doivent être faits par les jeunes pour le camp : l'imaginaire, la grille d'activités, la journée type, les menus, l'installation dans la nature, le service à la communauté, la démarche spirituelle ou encore l'invitation.

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.