



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

➤ Choisir son odysée

INTRODUCTION

Le choix de l'odyssée est un moment important pour les scouts-guides car ils expérimentent le débat, la prise de décision et l'engagement à respecter un choix qui a été fait collectivement.

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.

INFORMATIONS PRATIQUES

Avec qui ?	Toute la communauté
Quand ?	2 fois : en janvier et en amont du camp
Où ?	Où vous voulez mais pourquoi pas dehors ?
Durée ?	1h30 - 2h00. Cela peut être fractionné en fonction de la communauté
Matériel nécessaire ?	<ul style="list-style-type: none">• De quoi écrire• De quoi créer des supports de présentation des odysées

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



DEROULEMENT

En amont du choix de l'odyssée, la maîtrise choisit si celle-ci sera vécue en équipe ou en communauté en fonction de son analyse. Elle en informe les jeunes en leur expliquant le processus.

REFLEXION INDIVIDUELLE (15 MINUTES)

Ce temps est vécu par chaque jeune de manière individuelle sans chef ou cheftaine. Il doit permettre à chaque jeune d'imaginer ce qu'il a envie de vivre. Un outil de réflexion est proposé pour accompagner les jeunes (Annexe 1).

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 d'odyssée.

Il 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 du projet et voter.

REFLEXION EN EQUIPE (30 MINUTES)

Ce temps, vécu en équipe, doit permettre de décider d'une proposition commune. Un chef ou une 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.

A l'issue du consensus, il faut maintenant que l'équipe **prépare une présentation** de son idée pour le temps suivant afin de pouvoir promouvoir sa proposition aux autres (avec ou sans support, à travers un sketch, un tableau vivant, etc.).



REFLEXION EN COMMUNAUTE (1 HEURE)

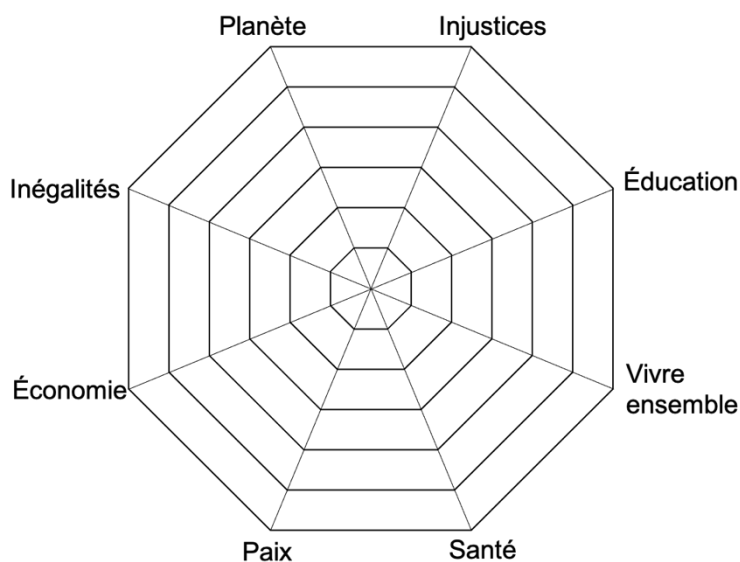
Ce temps, vécu en communauté, doit permettre aux équipes d'échanger sur leurs idées pour ensuite pouvoir choisir l'odyssée. Il se découpe en 3 phases :

1. Présentation des propositions d'odyssée selon la forme proposée (spectacle, casino, stand...);
2. Rassemblement de la communauté, les chefs et cheftaines peuvent voir si des propositions d'odyssée se ressemblent et peuvent être fusionnées ;
3. Vote selon une méthode de jugement majoritaire (CF annexe 3).



ANNEXE 1 - OUTIL REFLEXION INDIVIDUELLE

1. Qu'est-ce que tu aimes faire quand tu as du temps pour toi ?
2. Quelles sont tes activités préférées (sport, loisirs, etc.) ?
3. Qu'as-tu envie d'explorer et de découvrir (apprendre à faire quelque chose de nouveau, organiser un événement sur un thème qui te plaît, réaliser une œuvre d'art, faire des vidéos, écrire un livre, etc.) ?
4. Quelle cause te tient à cœur ? Avec ce radar, tu peux te positionner sur ce qui ne te touche pas du tout un peu beaucoup...





5. Si tu avais une baguette magique, qu'est-ce que tu changerais dans le monde ?

6. Est-ce que tu as une idée de projet en lien avec tes rêves et tes activités préférées ?

7. En quoi ce projet serait-il utile pour les membres de ta communauté, la société ou le monde ?



ANNEXE 2 - OUTIL D'INSPIRATION POUR LE TEMPS EN EQUIPE

Objectifs :

- Faire un consensus avec les idées de chacun
- Aider les jeunes à imaginer clairement ce qui peut constituer un projet.

Déroulement :

1. Les membres de l'équipe donnent chacun leurs réponses à tour de rôle aux questions d'inspiration. Personne n'est obligé de tout dire.
2. L'équipe peut donner des idées d'actions concrètes qui peuvent être faites en lien avec les inspirations de chacun et chacune.
3. L'équipe choisit vers qui elle souhaite tourner son projet :
 - a. Vers les membres de la communauté
 - b. Vers la société proche
 - c. Vers le monde

Un projet peut être la somme de plusieurs actions et axes (Par exemple : Un week-end à vélo pour aller rencontrer un autre mode de vie, des olympiades organisées avec 0 déchet)

Enfin le projet doit répondre aux 3 critères

- Utilité pour les membres de la communauté ou le monde
- Découverte
- Créativité



ANNEXE 3 - OUTILS DE DECISION COMMUNE

UTILISER LE JUGEMENT MAJORITAIRE POUR PRENDRE LES DECISIONS

<https://www.lechoixcommun.fr/>

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.