



SCOUTS
GUIDES
DE FRANCE

Scouts
et Guides

CHOISIR L'ODYSSÉE - JUGEMENT MAJORITAIRE

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 ou du camp, leur donner un pouvoir de décision et les responsabilités qui vont avec. C'est l'occasion d'initier les jeunes à la citoyenneté active.

Afin que les jeunes choisissent une odysée qui leur correspond et leur ressemble il y a plusieurs étapes à vivre en communauté ou en équipe. En amont de cette réflexion, la maîtrise choisit si l'odyssée se vit en équipe ou en unité et le précise aux jeunes.

Nous allons voir ici une façon de choisir l'odyssée.



Auparavant les guides et les scouts auront déjà fait émerger quelques idées individuellement et débattu en équipe afin d'enrichir les idées et d'être en capacité de proposer une idée d'odyssée par équipe à l'ensemble de la communauté.

A la fin de l'activité, la communauté aura choisi son odysée d'année ou de camp.



INFORMATIONS PRATIQUES

Avec qui ?	Toute la communauté ou en équipe
Quand ?	2 fois : en janvier pour l'odyssée d'année et en amont du camp
Où ?	Où vous voulez mais pourquoi pas dehors ?
Durée	Environ 45 min
Matériel nécessaire ?	<ul style="list-style-type: none">• 4 bocaux ou urnes ou autres contenants• 1 objet ou papier par votant et par proposition d'odyssée Donc, par exemple, si vous avez 20 jeunes et 4 équipes donc 4 propositions d'odyssée, vous aurez besoin de 20 graines ou 20 papiers x 4 couleurs différentes• Un panneau pour dépouiller et inscrire les résultats.

DEROULEMENT

EXPLORER LE JUGEMENT MAJORITAIRE

Le jugement majoritaire est une méthode de vote par valeurs. Les jeunes attribuent une mention à chaque proposition d'odyssée et peuvent attribuer la même mention à plusieurs options.

On détermine pour chaque thématique sa « mention majoritaire », c'est-à-dire la mention plébiscitée en fonction de la médiane des votes plutôt que de la moyenne. La thématique choisie est celle qui obtient la meilleure mention majoritaire.

PREPARER LE VOTE

Avant de voter il faut d'abord savoir pour quoi voter.

Après y avoir réfléchi en individuel puis en équipe, chaque équipe a déterminé et construit une idée d'odyssée qu'elle souhaite vivre en communauté. Chaque équipe construit une pancarte expliquant le projet à défendre avec, par exemple, le nom du projet, le slogan, un



dessin, l'objectif, etc. Une présentation peut également avoir lieu de chaque proposition d'odyssée sous forme de discours, sketch, slam...

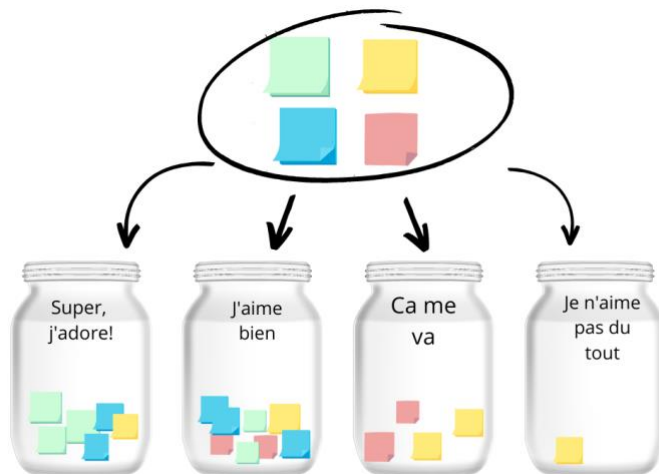
L'ETAPE DU VOTE

Maintenant que chacun et chacune connaît les différentes idées d'odyssée, rassemblez-vous en communauté (ou en équipe s'il est décidé de vivre l'odyssée en équipe) afin de procéder au vote.

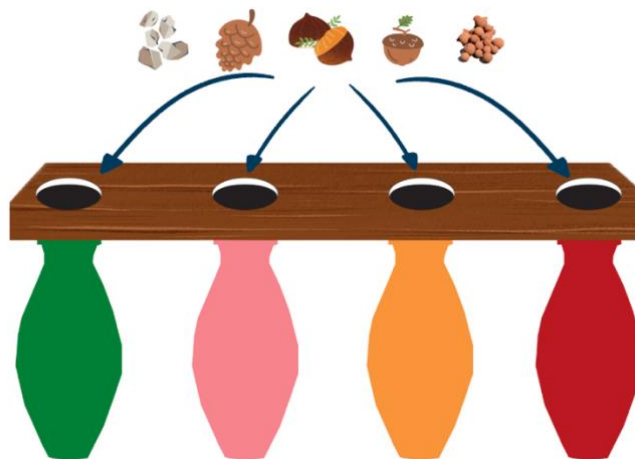
Plusieurs méthodes de vote existent mais le principe est le même, pour chaque option d'odyssée, les jeunes choisissent parmi les mentions suivantes : "super, j'adore !", "j'aime bien", "ça me va", "je n'aime pas du tout".

Quelques techniques pour voter :

Tu peux organiser le vote tout simplement avec des pots de confiture et des feuilles de papier qui représentent chaque proposition d'odyssée.



Ou pourquoi pas avec des objets ou éléments issus de la nature comme certains chefs et cheftaines ont pu le vivre à Scintille :



Ou encore, tout simplement, à main levée en regroupant les votes de chaque jeune que tu recenseras dans l'application ci-dessous afin d'obtenir les résultats directement : <https://choixodysee.sgdf.fr/>



DEPOUILLEMENT

Analyse des mentions : le nombre de mentions attribuées à chaque option doit être additionné. Par exemple, si une option a obtenu trois mentions "Super", deux mentions "J'aime bien" et une mention "ça me va", son total de mentions est de 6.

Option gagnante : Ensuite, on détermine la mention majoritaire de chaque proposition

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.



d'odyssée (c'est-à-dire celle qu'une majorité de votants est d'accord pour lui accorder). Pour trouver la mention majoritaire, rien de plus simple, il suffit de classer les mentions reçues par chaque proposition de la moins bonne à la meilleure, et de prendre la mention située pile au milieu. S'il y a un nombre de pair de mentions (donc pas de mentions), il faudra regarder quelle est la tendance générale des votes (plus de "super j'adore"/ "j'aime bien" ou de "ça me va"/ "je n'aime pas du tout").

On classe ensuite les propositions des équipes de la meilleure mention majoritaire à la moins bonne. La mieux classée, donc celle qui a la meilleure mention majoritaire, remporte le vote. Cette option est tout simplement la proposition la mieux évaluée par une majorité des jeunes. Cette méthode peut prendre un peu de temps si tu la fais à la main, tu peux annoncer les résultats plus tard dans la journée ou du week-end pour prendre le temps du dépouillement ou sinon utiliser l'appli pour saisir les données et avoir un résultat plus rapidement.

EN ROUTE POUR L'ODYSSEE !

Une fois le projet majoritaire identifié, prends le temps de discuter de ce choix avec la communauté.

De ces discussions pourront émerger des éventuelles adaptations et les jeunes vont également pouvoir commencer à réfléchir à la mise en œuvre pratique du projet. Comment on s'organise ? Qui fait quoi ? Est-ce que l'on répartit les missions par équipe ? Par rôle ? Quand souhaitons-nous mettre en œuvre l'odyssée ? Etc.

Allez, on te laisse avec tes jeunes pour toutes ces réflexions et surtout... on souhaite à toute ta commu une belle odyssée !

POUR ALLER PLUS LOIN CONCERNANT LE JUGEMENT MAJORITAIRE :

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