4. Point d'attention pour les chefs /cheftaines

Faire choisir les jeunes ne signifie pas :



- tout accepter
- perdre le cadre
- renoncer à la sécurité
- abandonner la cohérence pédagogique

Le rôle de la maîtrise :

- poser le cadre
- filtrer la faisabilité
- traduire les idées en projets possibles
- garantir sécurité et sens
- accompagner la décision

On ne laisse pas les jeunes seuls décider.
On décide avec eux dans un cadre éducatif.



SCOUTS GUIDES DE FRANCE | Territoire Val d'Yvelines

Faire participer les jeunes aux choix du camp



Pourquoi c'est essentiel ?

Comment faire ?

Sur quoi les faire décider ?

Votre rôle ?

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.

Scouts et Guides de France
Immeuble le Baudran - Bâtiment D
21-37 rue de Stalingrad 94110 Arcueil
Tel : 01 44 52 37 37

sgdf.fr

1. Pourquoi demander l'avis des jeunes ?

Dans la **méthode scoute,** le camp n'est pas un programme "fait pour" les jeunes — c'est un **projet construit avec eux.** Leur permettre de donner leur **avis** et de faire des choix n'est pas un bonus pédagogique : **c'est un pilier éducatif.**

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**.

Il n'y a que des avantages à demander l'avis des jeunes

Développer l'implication

Un jeune qui a participé aux choix : se sent **concerné** par le camp, comprend mieux les décisions, **s'engage plus** facilement dans la réalisation, accepte mieux les contraintes, va au bout des projets ...

On passe de :
"le camp qu'on me fait vivre"
"le camp que je veux vivre"!
Un jeune qui a choisi est beaucoup plus motivé !



Apprendre à décider ensemble

Faire choisir les jeunes leur permet d'**expérimenter** : le débat, l'écoute des autres, la confrontation d'idées, le compromis, le vote, l'acceptation d'une décision collective...

C'est l'apprentissage par l'action issu de la méthode scoute !

Quand les jeunes participent aux choix :
- **ils comprennent le sens des activités**
- **ils voient le lien entre idée → préparation → réalisation**
- **ils prennent des responsabilités adaptées à leur âge**



3. Sur quoi les jeunes peuvent-ils choisir ?

liste non exhaustive !

- **Organisation du camp :** thème de camp, nom du camp, nom de l'unité, décorations, types d'installation, organisation de leur coin d'équipe, musique du camp...
- **Animation :** imaginaire (+++), grands jeux, types d'activités, défis techniques, explo, activités nature, types de veillées, type d'activités manuelles...
- **Progression :** projets d'équipe, répartition des rôle dans l'équipe / l'unité, progression personnelle, compétences à développer, avec qui ils font leur entretien de camp, un défi personnel pour le camp...
- **Vie quotidienne :** menus (dans le cadre possible), organisation des services, contenu des services...
- **Projet (escapade, odyssée, cap) :** TOUT !

Dernière phase
Vote et priorisation

Après l'émergence, **aider le groupe à choisir.**

Méthodes :

- vote à gommettes,
- chacun à 3 points à répartir,
- classement par ordre de préférence,
- vote argumenté,
- sélection par équipes puis mise en commun,
- débat mouvant

("ça me motive / ça ne me motive pas")

⚠ Point d'attention : l'influence du groupe, il est bien que chaque jeune vote selon ses envies et ne se fasse pas influencer par le groupe



Respecter les jeunes comme acteurs

Consulter les jeunes c'est **reconnaître** leur capacité de réflexion, **valoriser** leur parole, **respecter** leur expérience, **développer** leur confiance...

Même si toutes les idées ne sont pas réalisables, le fait d'être écouté est structurant.



2. Comment faire émerger les idées ?

Pour faire émerger des idées, il est important de **proposer** aux jeunes des **outils variés** qui leur permettent d'exprimer leurs envies, leurs rêves et leurs motivations, **individuellement** puis **en groupe**. Certaines méthodes facilitent la prise de parole et aident chacun à formuler ce qu'il souhaite vivre au camp, même quand les idées ne viennent pas tout de suite.

Les jeunes ont plein d'idées, plein de rêves ! Il faut juste les aider à les exprimer !

Voici quelques **idées / outils :**

Temps de réflexion individuelle

Permettre à chaque jeune de réfléchir seul avant le travail collectif évite l'effet "suivre les autres" et favorise des **idées personnelles.**

Exemples d'outils :
- fiche questions guidées,
- radar d'intérêts,
- liste d'envies,
- liste de rêves,
- dessin de son camp idéal,
- post-its d'idées,
- phrases à compléter : "J'aimerais apprendre..." / "J'aimerais essayer..."

Questions possibles :
Qu'ai-je envie de vivre ? Qu'ai-je envie de découvrir ? Qu'est-ce que j'aimerais apprendre ? De quoi je serais fier à la fin du camp ?

Photolangage

Support visuel qui aide les jeunes à projeter des envies quand les idées ne viennent pas spontanément.

Principe :
disposer des images variées (photos, dessins, cartes Dixit...), chacun en choisit une, chacun explique ce qu'elle lui évoque, on fait le lien avec le camp ou le projet

Questions d'animation :
Que vois-tu ? Qu'est-ce que cette image te donne envie de vivre ? À quel type d'aventure cela te fait penser ? Quel défi cela pourrait représenter ?

Tour de parole structuré

Assure que chacun **s'exprime** et soit **écouté**.

Outils :
- bâton de parole,
- temps limité par personne,
- phrase de départ imposée,
- droit de passer son tour

Exemples de consignes : "Une chose que j'aimerais vivre...", "Une activité que je voudrais essayer...", "Un projet qui me motiverait..."

Brainstorming encadré

Faire produire beaucoup d'idées **sans filtre** dans un premier temps.

Règles :
1. Toutes les idées sont notées
   Pas de critique immédiate
2. On regroupe ensuite
3. On discute faisabilité et envie
4. On priorise ou on vote

Outils pratiques :
paperboard, mur d'idées, post-its par thème

Témoignages et projets déjà vécus
(sites de branche)

S'appuyer sur des **exemples** réels aide beaucoup les jeunes à se projeter. Voir ce que d'autres unités ont réalisé permet de rendre **les projets concrets**, de déclencher **des envies**, de montrer que c'est réalisable, de donner des points de départ adaptables...

Sources possibles :
- sites de la branche,
- témoignages,
- revues de branche,
- témoignages de d'autres unités,
- photos de camp...

Point d'attention : ces exemples doivent être inspirants, pas prescriptifs — l'objectif est de nourrir l'imagination, pas d'imposer un modèle.

Méthodes d'animation :
lecture courte d'un témoignage puis réaction, présentation de 2–3 projets vécus qui nous motive (1 ou 2 par équipe...), discussion : qu'est-ce qui vous donne envie ? comparer plusieurs projets et en extraire des éléments inspirants

Pour les SGM et les PCM, proposer un temps de week-end en autonomie, avec un outil pour faire émerger les idées, est particulièrement pertinent. Cela leur permet de réfléchir, construire et structurer leurs propositions en équipe, à leur rythme. Ils pourront ensuite présenter leurs meilleures idées lors de la prochaine sortie d'unité, avec un vrai travail préparé et sans avoir été influencés par les autres équipes.