# JEU – LES JEUNES AU CŒUR DU PROJET

Objectifs du jeu : Réfléchir à la place des jeunes dans la création du camp ou d'un projet.

Durée : 15 min

Mise en équipe : Retrouvez ceux et celles qui ont la même couleur de pictogramme que vous !

Matériel : par équipe : 1 lot de 30 cartes avec les affirmations à classer et les 3 affiches des 3 catégories

Principe :

Vous avez devant vous des cartes qui décrivent des situations de préparation ou de vie de camp. En équipe, vous devez classer chaque carte dans une des trois catégories :

- ce qui part directement des jeunes
- ce qui se construit avec les jeunes
- ce qui relève de la responsabilité de la maîtrise

Discutez entre vous — il peut (et va !) y avoir débat. Vous devez être capables de justifier votre choix. Certaines cartes sont volontairement ambiguës — il n'y a pas toujours une seule bonne réponse immédiate. Le but est de discuter de la place réelle des jeunes dans la construction du camp.

Liste des cartes :

1. Trois thèmes d'imaginaire sont proposés puis un vote tranche
2. Une liste d'envies pour le camp est recueillie en début de trimestre
3. Le lieu est retenu après vérification des critères réglementaires
4. Un temps est pris pour dire ce qui a plu ou non cette année
5. Les objectifs éducatifs sont rédigés à partir des constats d'année
6. Plusieurs idées d'activités sont débattues avant choix
7. Une activité est retirée car jugée dangereuse
8. Le nom du camp est choisi après proposition libre
9. Le planning est modifié après retours du groupe
10. Trois menus sont proposés puis sélection finale
11. Une grille d'analyse de risques est remplie
12. Des idées de veillée sont récoltées puis combinées
13. Une contrainte sécurité fait abandonner une idée populaire
14. Des règles de vie sont écrites collectivement
15. Un sondage est fait avant de construire le projet péda
16. Une activité "traditionnelle" est reconduite sans consultation
17. Une surprise est préparée sans être annoncée
18. Plusieurs formats d'explo sont présentés puis discutés
19. Le rythme de journée est ajusté après fatigue observée
20. Une animation est refusée malgré l'enthousiasme du groupe
21. Une activité phare est choisie par vote
22. Le projet pédagogique est finalisé puis expliqué
23. Une boîte à idées est ouverte pendant un mois
24. Une décision est prise pour respecter le taux d'encadrement
25. Un grand jeu est co-préparé par une équipe volontaire
26. Une proposition est retravaillée pour la rendre faisable
27. Un temps d'expression libre est organisé
28. Les envies exprimées sont transformées en objectifs pédagogiques
29. L'imaginaire est choisi, mais les activités restent surprises
30. Une idée est refusée puis une alternative est construite avec l'unité

Proposition de classement :

- ce qui part directement des jeunes : 2 4 8 20 22 25
- ce qui se construit avec les jeunes : 1 6 9 10 12 14 15 17 18 23 24 26 28
- ce qui relève de la responsabilité de la maîtrise : 3 5 7 11 13 16 19 21 27 29 30



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 94 110 Arcueil
Tèl : 01 44 52 37 37

sgdf.fr

L'idée à la fin n'est pas de faire la correction mais de se rendre compte que les jeunes peuvent choisir beaucoup de choses et que c'est eux le cœur de l'associaton ! Sans eux les SGDF n'existent pas.

**Récap :**

**Part des jeunes — décision ou expression directe des jeunes** > vient d'eux / choix / expression / évaluation

**Co-construction — travail jeunes + maîtrise** > la maîtrise cadre mais les jeunes contribuent réellement

**Responsabilité de la maîtrise — décision adulte nécessaire** > cadre, sécurité, réglementaire, intention éducative (mais doit être nourri par la connaissance des jeunes)

Dans la campagne 2026 (comme dans les précédentes), l'analyse d'unité et le projet péda doivent partir des jeunes. Pas après. Pas en habillage. Au départ.

Si on ne voit pas la parole des jeunes dans le dossier ⟶ il manque le cœur du projet.

Responsabilité de la maîtrise" veut dire "sans les jeunes" ?

*Oui c'est bien qu'il y ait des surprises aussi pour les jeunes mais faisons leur choisir le maximum en particulier escapade/odyssée/cap, imaginaire, quelques activités…*

Bien de sonder les jeunes avant de commencer à créer le camp. Les jeunes ont toujours plein d'idées mais ils ont souvent du mal à les exprimer. On a rassemblé dans une fiche plein d'idées et d'outils pour aider les maîtrises à faire émerger les idées chez leurs jeunes !



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 94 110 Arcueil
Tèl : 01 44 52 37 37

sgdf.fr

| | | | |
|---|---|---|---|
| **1**<br>Trois thèmes d'imaginaire sont proposés puis un vote tranche | **2**<br>Une liste d'envies pour le camp est recueillie en début de trimestre | **3**<br>Le lieu est retenu après vérification des critères réglementaires | **4**<br>Un temps est pris pour dire ce qui a plu ou non cette année |
| **5**<br>Les objectifs éducatifs sont rédigés à partir des constats d'année | **6**<br>Plusieurs idées d'activités sont débattues avant choix | **7**<br>Une activité est retirée car jugée dangereuse | **8**<br>Le nom du camp est choisi après proposition libre |
| **9**<br>Le planning est modifié après retours du groupe | **10**<br>Trois menus sont proposés puis sélection finale | **11**<br>Une grille d'analyse de risques est remplie | **12**<br>Des idées de veillée sont récoltées puis combinées |
| **13**<br>Une contrainte sécurité fait abandonner une idée populaire | **14**<br>Des règles de vie sont écrites collectivement | **15**<br>Un sondage est fait avant de construire le projet péda | **16**<br>Une activité "classique" est reconduite sans consultation |
| **17**<br>Une surprise est préparée sans être annoncée | **18**<br>Plusieurs formats d'explo sont présentés puis discutés | **19**<br>Le rythme de journée est ajusté après fatigue observée | **20**<br>Une animation est refusée malgré l'enthousiasme du groupe |

**21**

Une activité phare est choisie par vote

**22**

Le projet pédagogique est finalisé puis expliqué

**23**

Une boîte à idées est ouverte pendant un mois

**24**

Une décision est prise pour respecter le taux d'encadrement

**25**

Un grand jeu est co-préparé par une équipe volontaire

**26**

Une proposition est retravaillée pour la rendre faisable

**27**

Un temps d'expression libre est organisé

**28**

Les envies exprimées sont transformées en objectifs pédagogiques

**29**

L'imaginaire est choisi, mais les activités restent surprises

**30**

Une idée est refusée puis une alternative est construite avec l'unité

# Ce qui part directement des jeunes

# Ce qui se construit avec les jeunes

# Ce qui relève de la responsabilité de la maîtrise