



KIT FORUM DES JEUNES

KIT
ANIMATION

Ouvert à tous les Compagnons et aux Pionniers-Caravelles de 16 ans et plus, le forum des jeunes est une rencontre qui a lieu lors de l'assemblée territoriale.

POURQUOI UN FORUM ?

Pour réunir les jeunes qui peuvent être représentés à l'assemblée générale des Scouts et Guides de France afin de se retrouver et de partager sur leurs projets, leurs rêves et leurs envies pour le mouvement. Depuis l'assemblée générale de 2016, le règlement intérieur de l'association invite 3 représentants des jeunes de 16 ans et plus par territoire à être représentants associatifs. Afin d'y parvenir au mieux et d'être préparé pour représenter l'ensemble des jeunes de 16 ans et plus, le forum est une proposition souple et adaptable qui donne des éléments clés pour y arriver.

COMMENT RELIER LE FORUM AVEC L'ASSEMBLEE TERRITORIALE ?

Trois trames sont possibles pour l'assemblée territoriale qui est à adapter en fonction des réalités du territoire. La durée peut varier entre 2 heures et 4 heures de rencontres.

Le forum des jeunes peut se dérouler en 3 temps :

- Un temps avant l'assemblée territoriale
- L'assemblée territoriale
- Un temps après l'assemblée territoriale

Le kit animation détaille deux propositions : le temps d'avant assemblée, et le temps d'après assemblée. Le dernier temps est optionnel.

ASSEMBLEE TERRITORIALE

Rencontre territoriale annuelle de tous les adultes en situation de responsabilité sur le territoire et des jeunes de plus de 16 ans (pionniers-caravelles 3^e année de 16 ans et plus et compagnons). Cette rencontre vise à préparer l'assemblée générale annuelle du mouvement et notamment à débattre et partager sur les résolutions, voire à proposer des résolutions.

QUI PREPARE QUOI ?

Assemblée territoriale : il est conseillé qu'elle soit préparée avec le concours de représentants des jeunes ou avec ceux qui connaissent bien ce public : chefs-cheftaines Pionniers-Caravelles, accompagnateurs Compagnons, accompagnateurs pédagogiques 14-17 ou 17-21 ans. C'est lors de l'assemblée territoriale qu'est expliqué le fonctionnement de la démocratie chez les Scouts et Guides de France, le rôle de l'assemblée générale et de l'assemblée territoriale. La place des premiers concernés dans la préparation sera gage de contenu et de formes d'animations adaptés au public !

Forum des jeunes : sous la responsabilité des accompagnateurs pédagogiques ou du responsable du pôle pédagogique le cas échéant. Il est conseillé que la préparation ait lieu avec des représentants des jeunes (représentants des compagnons à l'Agora ou chefs d'équipe Pionniers-Caravelles de 16 ans et plus).





OBJECTIFS DES MODULES PROPOSÉS

Nom du module	Objectifs visés pour les jeunes
MODULE 1 SE METTRE EN MARCHÉ Durée : 2 heures	Vivre un temps de mise en route
	Connaître les compagnons et les pionniers-caravelles de plus de 16 ans de son territoire
	Identifier 3 clés à partager en assemblée territoriale
ASSEMBLÉE TERRITORIALE Durée : 2 à 4 heures	Comprendre le fonctionnement associatif de l'association
	Débattre des résolutions à voter en AG
MODULE 2 VOTER (Selon réalité du territoire)	Elire les 3 représentants associatifs de 16 ans et plus
	Vivre un temps festif et de célébration
MODULE 3 PRENDRE LA ROUTE (Optionnel)	Pionniers-Caravelles : WeeCAP ou équivalent
	Compagnons : Enrichir ses expériences en lien avec la thématique de l'Agora

EN PRATIQUE

- Inclure des jeunes dans la préparation et l'organisation du forum est synonyme de bonne participation et de dynamique adaptée à leurs envies et à leurs besoins ;
- Le forum est prévu pour être vécu de manière optimale à partir de 30 participants et jusqu'à une centaine. Il est souple et toutes les adaptations sont possibles ;
- Si les conditions le permettent, il peut s'agir d'un week-end relié avec un temps de chaque branche pour éviter la surcharge des calendriers territoriaux ;
- Les règles de vie sont à fixer par les représentants des jeunes en amont du forum et seront présentées de manière conviviale et bienveillante au lancement.

EXPERIMENTATION 2017

Le forum territorial est inclus dans le parcours Compagnons depuis 2009. Le kit « Forum des jeunes » est une extension adaptée au nouveau règlement intérieur des Scouts et Guides de France. Il vise à intégrer les pionniers-caravelles de 16 ans et plus à cette démarche démocratique. L'année 2017 est donc davantage tournée vers l'expérimentation d'un forum plus adapté à ce que peuvent vivre aujourd'hui une grande partie des territoires.





MODULE 1 : SE METTRE EN MARCHÉ

Objectifs du module :

- Vivre un temps de mise en route ;
- Connaître les compagnons et les pionniers-caravelles de 16 ans et plus de son territoire ;
- Identifier 3 clés à partager en assemblée territoriale.

Moyens :

Partir du vécu des jeunes pendant l'année pour les amener à partager et à échanger sur les opportunités d'engagement et ce qu'ils en retirent pour eux-mêmes et pour le mouvement.

Déroulé

Agora Compagnons, CAP d'année, Expériences courts... Chacun peut préparer, en équipe ou en caravane, une présentation adaptée au nombre de participants au Forum. Exposition photos, panneau de présentation, récit avec une photo d'illustration... L'important est d'inviter les jeunes à venir raconter ce qu'ils ont vécu, comment ils s'y sont pris. Puis à échanger entre eux sur les opportunités d'engagements qu'ils verraient, les perspectives qui leur semblent réalistes pour bouger eux-mêmes et pour faire bouger le mouvement.

Séquence 1 : Accueil (durée : 30 min)

Préparé par les représentants des jeunes et les adultes, le temps d'accueil est convivial et permet de se retrouver. La charte du Forum et les grands enjeux sont présentés sur des panneaux et seront rappelés lors du temps de présentation des objectifs.

Séquence 2 : Brise-Glace (durée : 15 min)

Jeu sympa adapté pour faire connaissance entre tous les participants.

Séquence 3 : Présentation des objectifs (durée : 5 min)

Les représentants des jeunes présentent les objectifs et le déroulé du forum.

Séquence 4 : Souk des projets (durée : 40 min)

Témoignage du vécu : exposition, récits... Les pionniers-caravelles présentent les CAP d'année qu'ils ont réalisés, les compagnons leurs expériences courts déjà réalisés et les 2 représentants Compagnons présents à l'Agora présentent le retour de l'Agora.

Séquence 5 : Nos rêves (durée : 30 min)

Ce que les jeunes veulent partager en assemblée territoriale. Faire des petits groupes de 4 personnes issues de différents groupes et les inviter à choisir :

- Un projet qui les a marquées et qu'elles ont envie de partager en ouverture de l'assemblée territoriale ;
- Une thématique d'actualité dans laquelle le scoutisme devrait s'engager ;
- Une proposition pour améliorer l'organisation du mouvement.

A la fin de ce temps toutes les idées sont listées autour des 3 thèmes et on essaye de faire une synthèse ou un vote pour limiter à 2 ou 3 propositions maximum par thème.





MODULE 2 : VOTER

Objectifs du module :

- Elire les 3 représentants associatifs de 16 ans et plus ;
- Vivre un temps festif et de célébration.

Moyens :

Donner aux jeunes l'occasion de choisir leur mode d'élection.

Déroulé

Séquence 1 : introduction (15')

Après avoir expérimenté le processus démocratique du mouvement, les compagnons, pionniers et caravelles vont pouvoir élire leurs représentants associatifs. A eux de choisir leur système électoral, pendant ce module si ça n'a pas été préparé avant avec les jeunes préparant le weekend.

On peut passer des vidéos expliquant les différents modes d'élection possible :

- <https://www.youtube.com/watch?v=vfTJ4vmlsO4> (6 minutes)
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZoGH7d51bvc> (20 minutes)

Séquence 2 : l'élection (1h30 maximum)

Voici deux propositions de méthode :

Méthode classique

Parmi les jeunes présents, ceux qui veulent se présenter le font. Chacun peut expliquer pourquoi il se présente. Tous les jeunes présents votent alors pour trois représentants, sans distinctions de tranche d'âge.

- Avantage: les jeunes sont les représentants de tous les jeunes, et non seulement de leur tranche d'âge ;
- Inconvénient: il faut les amener à voter pour ceux qui sont les plus motivés et les plus intéressés, et non pour leurs copains...

Méthode participative

Les jeunes décident par eux-mêmes de leur mode de sélection. Les organisateurs (jeunes et adultes) présentent plusieurs solutions adaptées avant qu'ils n'en débattent en petit groupe, pour voter ensuite de la solution qui convient à la majorité :

- Les jeunes pionniers/caravelles élisent un représentant, les compagnons élisent un représentant, et tous élisent le dernier représentant ;
- Tout le monde vote pour trois représentants (volontaires ou non) ;
- Tirage au sort parmi les volontaires de 16 ans et plus ;
- Utiliser les outils démocratiques des propositions pédagogiques (exemple : fiche choisir les chefs d'équipe au conseil des sages : <http://caravane.sgdf.fr/fichier-choisir-les-chefs-d-equip-le-conseil-des-sages>).

Séquence 3 : fête et célébration

Après ces élections, il est important de marquer le moment. Ce temps est convivial, festif, autour d'un goûter, d'un diner ou d'une veillée. Il est aussi marqué d'un moment spirituel, concrétisé en célébration ou en temps de prière.



MODULE 3 : PRENDRE LA ROUTE

Objectifs du module :

- Vivre un temps spécifique à sa branche
 - Pionniers-Caravelles : WeeCap ou formation des chefs d'équipe ;
 - Compagnons : enrichir ses expériments...

Moyens :

- Kit animation WeeCap (à retrouver sur la [plateforme collaborative](#) des territoires)
- Kit animation de la formation des chefs d'équipe ;
- compagnons.sgdfr.fr ou visapourlevoyage.org

