



# Défi des innovateurs à impact

Innové dans le monde



En partenariat avec :



© Bureau Mondial du Scoutisme  
Janvier 2025

Bureau Mondial du Scoutisme  
Centre de Soutien Global  
Kuala Lumpur

Suite 3, Niveau 17  
Menara Sentral Vista  
150 Jalan Sultan Abdul Samad  
Brickfields  
50470 Kuala Lumpur, MALAISIE

Téléphone : +60 3-2276-9000

worldbureau@scout.org  
scout.org

La reproduction est autorisée aux  
Organisations et Associations Scoutes  
Nationales membres de l'Organisation  
Mondiale du Mouvement Scout.

La source devra être citée.

Accenture et le Scoutisme Mondial  
s'associent pour améliorer l'apprentissage  
numérique et les offres pédagogiques pour  
les Scouts du monde entier. La collaboration  
comprend le ScoutPass, l'initiative des  
Scouts pour les ODD, le défi des innovateurs  
à impact et le JOTA-JOTI.



# Défi des innovateurs à impact

## Innover dans le monde

**Les jeunes acquièrent des compétences nécessaires pour mettre sur pied des projets durables qui abordent les problèmes sociaux, culturels et économiques tout en élaborant des stratégies de remise en question, de résolution des problèmes et d'innovation au sein de leurs communautés.**

# Contenu

**Défi des innovateurs à impact**

**Introduction**

**Objectifs pédagogiques**

**Activités**

- 1. La phase de problème : détecter et définir un problème sur lequel se concentrer**
- 2. La phase des idées : aussi nombreuses et créatives que possible !**
- 3. La phase de solution : choisir et parfaire une solution**
- 4. La phase de planification : élaborer un plan d'action**
- 5. La phase d'action : mener un projet pilote dans la communauté**
- 6. Réflexion**
- 7. Identité visuelle du défi des innovateurs à impact**

3

6

9

17

19

24

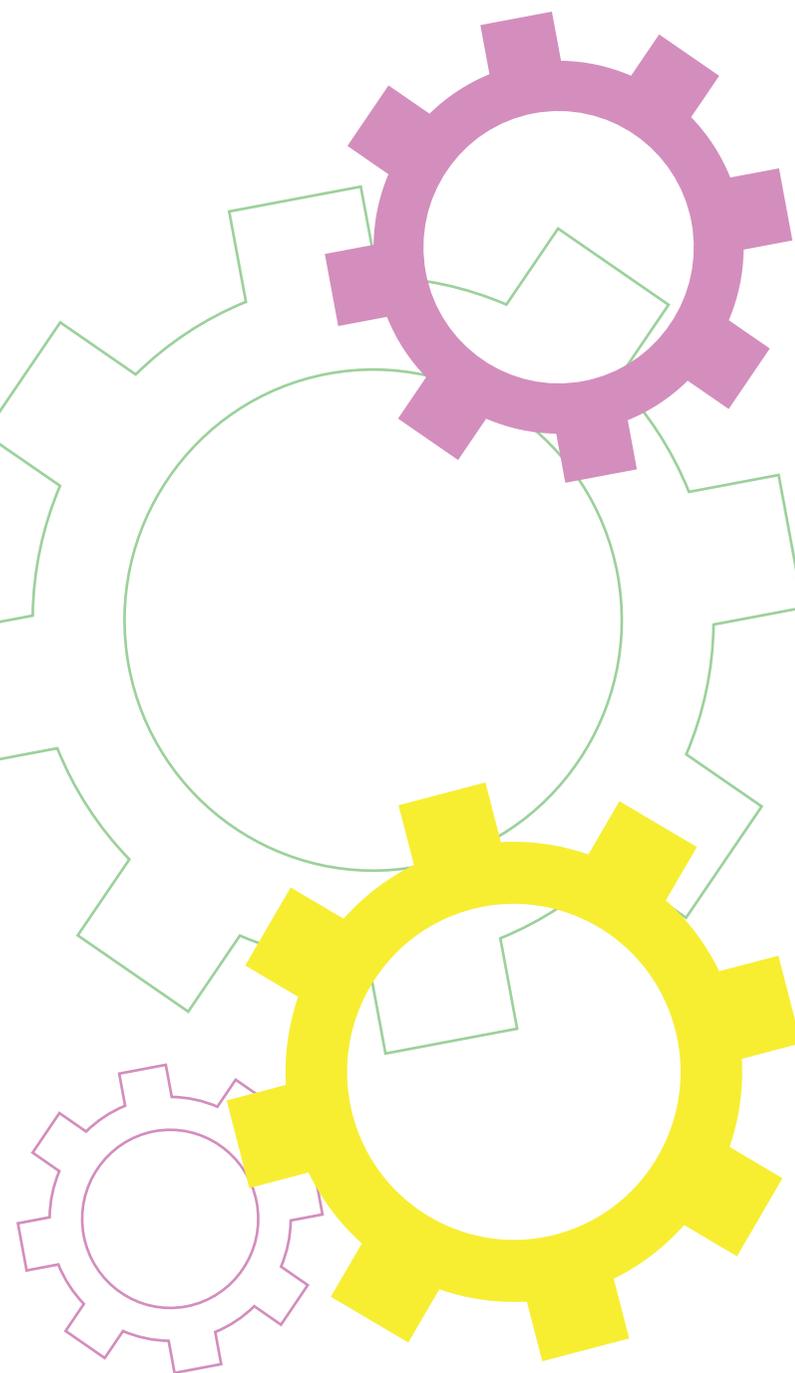
28

32

36

37

40





## Introduction

### Pourquoi le défi des innovateurs à impact ?

Ce défi vise à doter une génération de jeunes de compétences nécessaires pour innover et pour résoudre des problèmes de manière créative qui leur serviront toute leur vie. Cela leur donnera les moyens d'agir de manière significative pour résoudre les problèmes des individus et de la planète dans leurs communautés, en s'appuyant sur l'ambition et les valeurs des objectifs de développement durable.

Grâce à ce défi, nous voulons donner aux jeunes de les outils nécessaires pour devenir des citoyens actifs dans leur communauté, qui trouveront des solutions aux défis des communautés à l'aide des techniques de la conception créative (Design Thinking).

Les Scouts acquerront les compétences nécessaires pour s'épanouir dans la vie en tant qu'innovateurs et acteurs du changement dans un monde VUCA (volatile, incertain, complexe et ambigu). En développant leur créativité dans le domaine de la résolution de problèmes, les Scouts acquerront des compétences holistiques qui pourront être appliquées à des objectifs personnels, des objectifs professionnels, et des actions pour la durabilité.

Apprendre par l'innovation, c'est développer une série de compétences cognitives, comportementales et socio-émotionnelles. Les innovateurs ont une forte capacité de réflexion créative, de résolution de problèmes, de communication et d'esprit d'entreprise. Ils sont résilients, capables de s'adapter, coopératifs et empathiques, avec des valeurs morales fortes, et se soucient donc vraiment de leurs communautés. Ils savent réfléchir, s'adapter et faire preuve d'esprit critique.

**En bref, les innovateurs ont les compétences nécessaires pour apporter un changement transformateur et durable à leur propre avenir et à celui de leur communauté. Ils ont la vision pour rendre le monde meilleur et les outils pour y parvenir. Ils travaillent avec leurs communautés pour les rendre plus heureuses, plus vertes et plus prospères pour tous.**

L'insigne des innovateurs à impact donne aux Scouts un avant-goût de ce que cela fait d'utiliser l'innovation pour changer le monde qui les entoure, en étudiant des problèmes, en proposant des idées, en les testant sur, en les affinant et en les mettant en œuvre dans le cadre de projets communautaires !

## Qu'est-ce que le défi des innovateurs à impact ?

Le défi des innovateurs à impact a été mis sur pied dans le cadre d'un partenariat entre l'Organisation Mondiale du Mouvement Scout et World's Largest Lesson. Ce défi d'apprentissage est conçu pour les jeunes et vise à leur donner les moyens de résoudre les problèmes de leurs communautés, en particulier ceux se trouvant dans le giron des Objectifs de développement durable. Les Scouts identifieront les problèmes locaux et créeront des projets communautaires pour les résoudre, en utilisant des techniques de conception créative.

Les jeunes mettent sur pied des initiatives durables qui relèvent les défis sociaux, culturels et économiques tout en élaborant des stratégies de remise en question, de résolution des problèmes et d'innovation au sein de leurs communautés.



## À qui s'adresse ce défi ?

Ce défi est conçu pour tous les jeunes âgés de sept ans et plus qui souhaitent acquérir des compétences créatives en matière de résolution de problèmes afin de changer le monde. Le changement ou l'intervention peut être petit et local, mais les connaissances acquises et tout ce qui en découle peuvent se développer et influencer positivement de nombreuses vies.

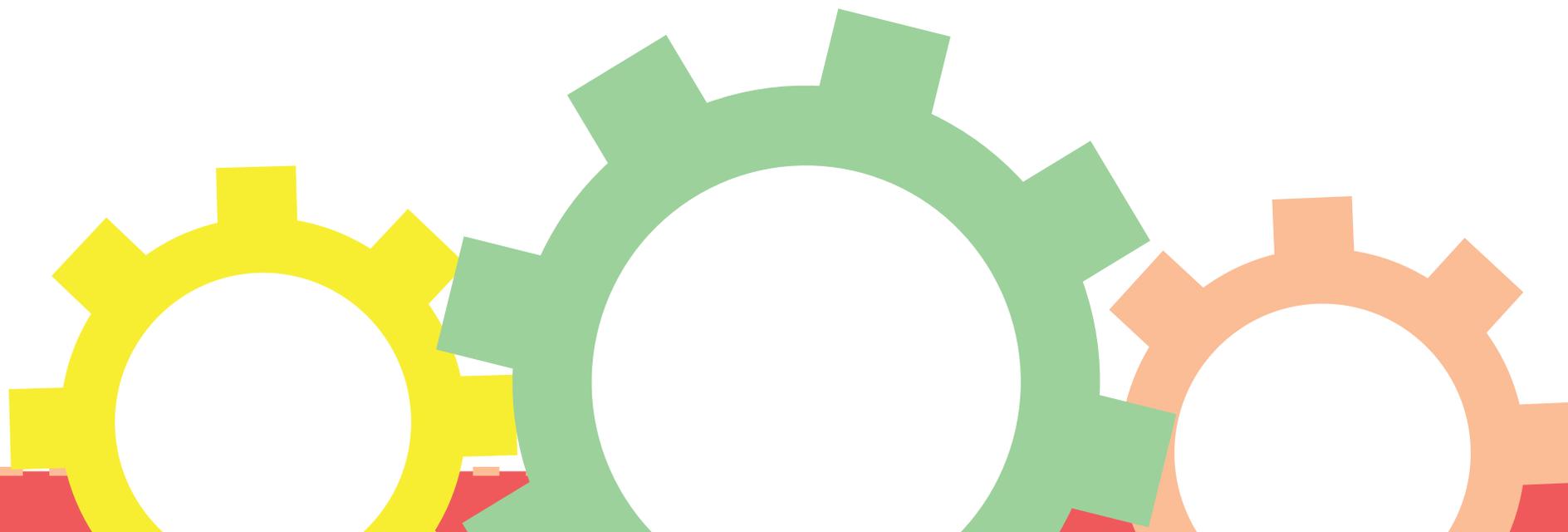
## Comment cela fonctionne-t-il ?

Le défi aide les Scouts à acquérir et développer les compétences nécessaires pour prospérer dans un monde complexe et en constante évolution en apprenant par la résolution de problèmes créative. Il suit la même théorie de base du changement que les autres défis liés aux compétences pour la vie :

**Définissez votre vision** – en étant conscient de vos propres capacités, connaissances, valeurs, intérêts, ainsi que des besoins de votre communauté.

**Donnez-vous les moyens** – en acquérant les compétences pour la vie nécessaires pour résoudre les problèmes et innover.

**Responsabiliser les autres** – en impliquant la communauté dans la conception de solutions pour les problèmes clés auxquels elle est confrontée.



# Le processus d'apprentissage du défi des innovateurs à impact

Nous avons divisé le processus de résolution créative de problèmes en six phases. Ces phases s'inspirent de la conception créative, une démarche bien établie de résolution de problèmes utilisée dans le monde entier par des « concepteurs » pour innover dans le domaine des affaires et de la politique. Pour ce défi, le langage et la démarche de la conception créative ont été adaptés à pour les rendre plus accessibles aux Scouts.

Chaque phase requiert des compétences et un état d'esprit différents. Par conséquent, à chaque phase, les Scouts doivent afficher une personnalité différente.

## 1 Détecter les problèmes

Quoi : utilisez l'empathie, la réflexion, la recherche et les questionnements pour détecter et comprendre les problèmes locaux de votre communauté. Ensuite, définissez un énoncé de problème clair.

Comment : soyez prévenants, sensibles, aimables et éthiques. Réfléchissez à ce que vous ressentez – ainsi que les autres – face à ces situations. Soyez curieux. Posez des questions et écoutez les autres, pour voir le monde de leur point de vue. Si vous êtes intéressés, plongez-vous dans les détails pour en apprendre davantage.

## 2 Générer des idées

Quoi : utilisez des capacités de réflexion vraiment créatives, sans aucune limite ! Proposez le plus grand nombre possible d'idées, grandes et audacieuses, pour résoudre le problème.

Comment : soyez créatifs et libres, amusez-vous, voyez les choses en grand – allez-y à fond ! N'ayez pas peur de dire quelque chose de bête ou irréaliste. C'est exactement cela qu'il faut ! Il s'agit vraiment d'utiliser toute son imagination pour nous aider à trouver de nouvelles façons de faire des choses qui pourraient faire une grande différence.

## 3 Tester les solutions possibles

Quoi : passez de la créativité libre à la pensée critique. Testez vos meilleures idées et peaufinez-les pour créer une solution viable. Essayez des choses et apprenez-en d'autres pour repérer les problèmes et continuer à vous améliorer.

Comment : soyez critiques et minutieux, comme un détective. Si vous rencontrez des problèmes, c'est bien ! Ils peuvent vous aider à vous améliorer. N'abandonnez pas, et si nécessaire, retournez à la phase 1 pour en apprendre davantage sur la question, ou à la phase 2 pour trouver d'autres idées.

## 4 Élaborer un plan

Quoi : planifiez votre projet communautaire dans son intégralité, pour qu'il devienne réalité. Examinez les risques et les opportunités.

Comment : soyez prêts ! Pensez à l'avenir et planifiez les étapes qui mèneront à votre réussite. Rassemblez votre matériel et choisissez vos rôles. Communiquez efficacement pour que tout le monde soit préparé.

## 5 Agir

Quoi : amenez votre projet dans la communauté et mettez-le à l'essai. Testez votre projet, ou une partie de celui-ci, dans le monde réel et apprenez-en le plus possible lors de cette phase de test.

Comment : formez une bonne équipe. Travaillez ensemble, soutenez-vous les uns les autres et ne vous inquiétez pas si certaines choses ne se passent pas bien. Il n'y a pas d'échec si l'on apprend de chaque expérience !

## 6 Réfléchir, apprendre et réagir

Quoi : prendre du recul. Réfléchissez à ce qui a bien fonctionné, à ce qui a été difficile et à ce que vous ressentez, afin de tirer des enseignements du processus.

Comment : soyez honnêtes ! Comment vous sentez-vous ? Souvenez-vous des bons et des mauvais moments. Qu'est-ce qui a bien fonctionné ? Qu'est-ce qui aurait pu être mieux ? Voulez-vous poursuivre le projet ? Qu'avez-vous appris ?

## Démarche plutôt que résultat

Il est important de se rappeler qu'il s'agit **d'une démarche non linéaire**. Au fur et à mesure que les Scouts élaborent leurs projets communautaires, ils peuvent découvrir de nouvelles questions ou de nouveaux problèmes. C'est une bonne chose ! C'est ainsi qu'ils pourront améliorer leur projet. Vous pouvez toujours revenir à une phase précédente pour approfondir et résoudre vos problèmes. C'est l'essence de la conception créative.

N'oubliez pas : le plus important est qu'ils apprennent tout au long du processus. Le projet peut ne pas aboutir, mais ce n'est pas grave ! Comme le dit le dicton : on apprend plus de l'échec que de la réussite.

Ce diagramme illustre le principe d'une démarche désordonnée et non linéaire :

Bruit de fond / Incertitude / Modèles / Perspectives

Clarté / Concentration



Recherche et synthèse

Concept / Prototype

Conception finale

*La démarche de conception Squiggle par Damien Newman, [thedesignsquiggle.com](http://thedesignsquiggle.com)*

*Problème*

*Idée*

*Solution*

*Plan*

*Action*

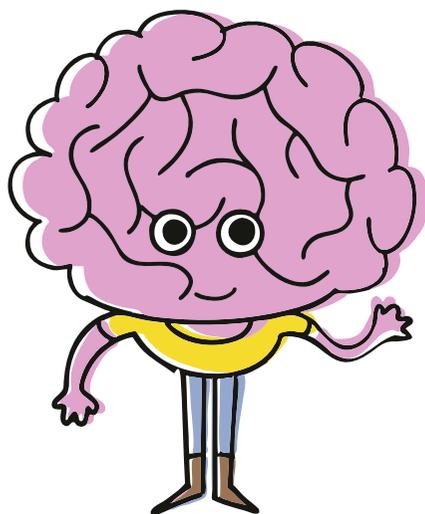


# Objectifs pédagogiques

## Développer des compétences grâce au défi

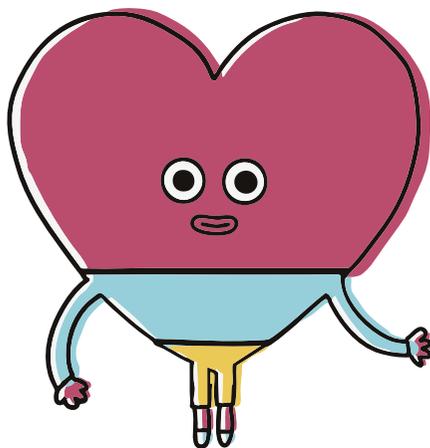
Le défi aidera les jeunes à développer un ensemble holistique de compétences, qui seront regroupées dans ce que l'OCDE appelle « l'agentivité des élèves » à l'horizon 2030.

L'agentivité de l'élève est définie comme la capacité à se fixer un objectif, à réfléchir et à agir de manière responsable afin d'influencer le changement. Elle est ancrée dans la conviction que les jeunes ont la capacité et la volonté d'influencer positivement leur propre vie et le monde qui les entoure.



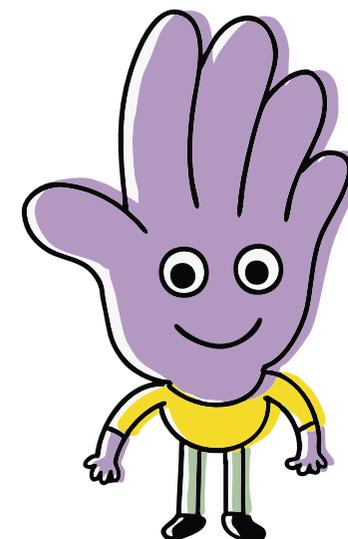
### Cognitif – tête :

Les connaissances pratiques pour innover et planifier un projet communautaire, et un sens du devoir pour faire la différence dans la communauté



### Socio-émotionnel – cœur :

Résilience et souci des autres et de la communauté



### Comportemental – main :

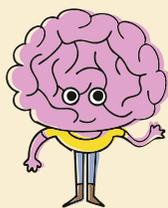
Renforcer le leadership, la capacité à coopérer et les habitudes durables

# Innovateurs à impact (Entrepreneuriat). Objectifs pédagogiques

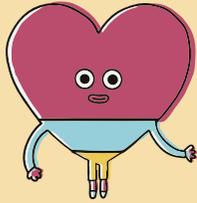
## Innovater dans le monde

Les jeunes acquièrent des compétences nécessaires pour mettre sur pied des initiatives durables qui relèvent les défis sociaux, culturels et économiques tout en élaborant des stratégies de remise en question, de résolution des problèmes et d'innovation au sein de leurs communautés.



	Âges		
	7 à 10 ans	11 à 14 ans	15 ans et plus
<b>Cognitif</b> <b>Tête</b> 	<p><b>CHANGEMENT</b></p> <p>Je comprends ce que signifie le changement.</p> <p>Je sais quand un changement est nécessaire</p> <p><b>SOLUTIONS</b></p> <p>Je vois différentes façons de trouver des solutions.</p> <p><b>PLANIFICATION</b></p> <p>Je comprends comment je peux établir un plan et le suivre.</p> <p><b>ARGENT/FINANCE</b></p> <p>Je sais comment gérer l'argent dont je dispose.</p>	<p><b>CHANGEMENT</b></p> <p>Je sais comment je peux créer un changement.</p> <p>Je sais ce qu'implique un changement.</p> <p>Je sais à quoi peuvent ressembler certains obstacles au changement.</p> <p><b>SOLUTIONS</b></p> <p>Je peux choisir entre différentes solutions.</p> <p>Je peux comprendre les conséquences des solutions que je propose.</p> <p><b>PLANIFICATION</b></p> <p>Je peux vérifier et évaluer un plan.</p> <p>Je comprends pourquoi la planification et l'évaluation sont importantes pour notre avenir durable.</p> <p><b>FINANCES</b></p> <p>Je comprends les normes économiques raisonnables et ce qui n'en fait pas partie.</p> <p>Je sais comment équilibrer les revenus et les dépenses financières.</p>	<p><b>CHANGEMENT</b></p> <p>Je peux aider les autres à entraîner un changement.</p> <p>Je peux gérer le processus de changement.</p> <p>Je sais comment la stratégie peut créer un changement.</p> <p>Je peux identifier et lever les obstacles au changement.</p> <p><b>SOLUTIONS</b></p> <p>Je peux trouver des solutions en tenant compte des besoins des autres.</p> <p>Je comprends les avantages des stratégies de gestion des conflits et comment se concentrer sur la recherche de solutions.</p> <p><b>PLANIFICATION</b></p> <p>Je connais les principes de la planification durable.</p> <p>Je sais comment développer un plan stratégique.</p> <p><b>FINANCES</b></p> <p>Je comprends le fonctionnement des entreprises à but lucratif et leurs responsabilités sociales et environnementales.</p> <p>Je sais que les décisions financières que je prends et que d'autres personnes prennent influencent ma vie et la société dans son ensemble.</p> <p>Je comprends les liens entre l'emploi et la croissance économique.</p>

## Socio-émotionnel Cœur



### CHOIX

J'ai les moyens de faire des choix.

### CHANGEMENT

J'ai les moyens de créer le changement.

### CHOIX

Je comprends les conséquences de mes choix.

Je fais des choix qui auront des conséquences positives sur les communautés environnantes.

### CHANGEMENT

Je comprends les effets du changement que je propose.

Je propose des changements qui auront un effet positif sur les communautés environnantes.

### CHOIX

Je me sens responsable de l'impact environnemental et social de mes choix.

J'ai une vision pour un avenir équitable et durable et j'encourage les communautés à prendre de meilleures décisions.

Je fais des analyses basées sur les compétences et les contextes et je sais contextualiser les besoins.

### CHANGEMENT

Je comprends les conséquences des changements que je propose pour l'environnement et la société.

Je peux amener les communautés à changer sur la base d'une vision d'un avenir équitable et durable.

## Comportemental Main



### PLANIFICATION

Je vois des problèmes et des idées que je peux résoudre.

### ACTION

J'ai les moyens de m'essayer au leadership.

### EXAMINER

Je peux réfléchir à ce qui a bien fonctionné et à ce qui n'a pas fonctionné.

### PLANIFICATION / ACTION

Je planifie mes actions et solutions durables pour l'avenir.

### ACTION

Je peux passer de l'idée à l'action avec d'autres personnes en utilisant nos forces.

Je peux inciter et mener les autres à agir.

### EXAMINER / ÉVALUER

J'évalue les résultats de mes actions.

Je peux évaluer les résultats de mon leadership.

### ACTION / PLANIFICATION

Je suis capable d'innover et de développer des projets durables pour répondre aux besoins de ma communauté (pensée systémique et conceptuelle).

### ACTION

Je participe à la création d'une communauté inclusive, sûre, résiliente et durable.

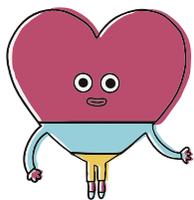
J'utilise des opportunités éducatives pour améliorer mes propres forces mais aussi mes faiblesses.

Je sais reconnaître quand je dois adapter mon leadership pour influencer ou soutenir les autres.

### ÉVALUER

Je crée, planifie, mets en œuvre et évalue les opportunités, les solutions et les projets en matière de durabilité et de réduction des risques.

Je peux évaluer les résultats de mon leadership, en prenant en compte des retours d'information que je reçois des autres.



### **Socio-émotionnel (ressenti, cœur)**

**Je me soucie des gens et de la planète, et je suis résilient.**

### **Créer de la nouvelle valeur**

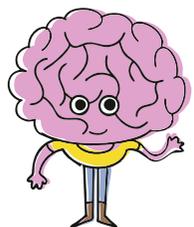
Faire le lien entre la compréhension des problèmes locaux et mondiaux et les sentiments personnels – « Ça me rend triste, je veux le changer » / « Ça me rend heureux, je veux le multiplier ».

### **Réconcilier des tensions**

Confiance/résilience face à des résultats incertains et à des obstacles inattendus.

### **Assumer des responsabilités**

L'état d'esprit de l'agentivité : le sentiment que je peux et dois identifier les problèmes sociaux/environnementaux et essayer de les résoudre.



### **Cognitif (penser, tête)**

**Je sais résoudre des problèmes sociaux et environnementaux de manière créative.**

Être capable d'en apprendre le plus possible sur un problème :

- recherche, entretiens, enquête

Savoir penser de manière créative :

- les conditions de la créativité et les techniques de brainstorming

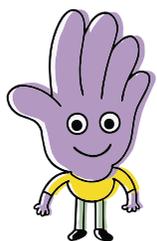
Savoir résoudre des problèmes inattendus.

Savoir résoudre les désaccords :

- compétences en matière de communication

- techniques, par exemple le vote pour avancer de façon démocratique

Esprit d'agentivité : savoir identifier et clarifier un problème, imaginer des solutions, parfaire et de planifier des mesures.



### **Comportemental (agir, main)**

**Je travaille à faire la différence dans ma communauté**

Repérer les problèmes à résoudre et les occasions de faire la différence.

Travailler en collaboration, résoudre les désaccords, faire preuve de leadership.

Faire preuve de leadership, aider/encourager les autres, continuer à chercher les problèmes pour essayer de les résoudre.

*Cadre d'évaluation de WLL*

## Indices

Dans ce dossier de défi, nous avons inclus quelques « indices » pour aider les animateurs à identifier un moment où un apprentissage a lieu. Un « indice » est une déclaration claire qui décrit un comportement, une stratégie, un résultat, un produit ou une démarche d'enseignement ou d'apprentissage observable. Les observateurs recherchent des « indices » lorsqu'ils visitent une salle de classe ou examinent le travail d'un élève. (ASCD, 2013).

## Comment obtenir l'insigne

Pour obtenir l'insigne, les Scouts doivent identifier un problème dans leur communauté, formuler différentes idées pour le résoudre, puis apporter l'une de ces solutions à la communauté.

Le processus d'apprentissage comprend six phases. Chaque phase du processus comprend :

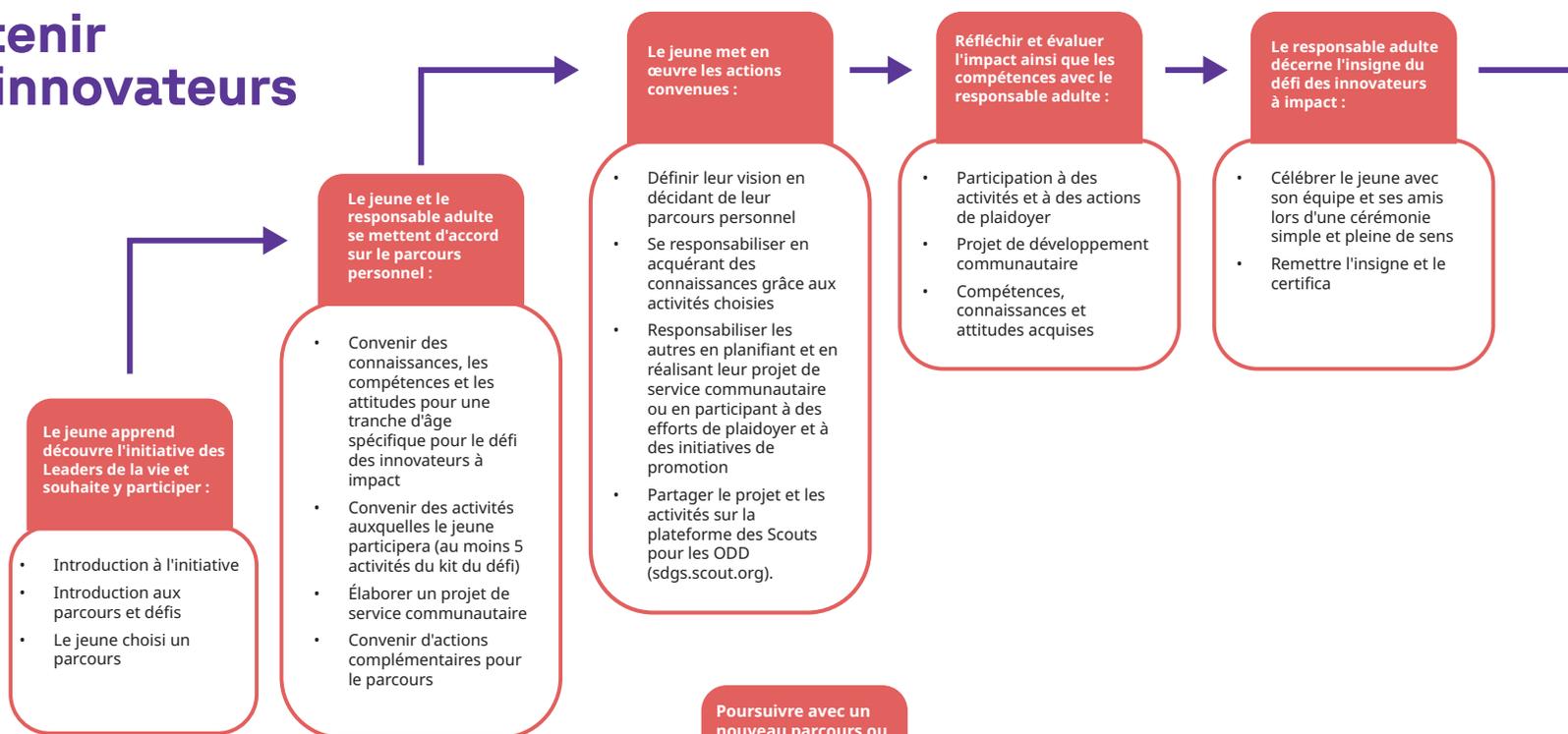
- Un résumé et des conseils pour les animateurs
- Une activité « passerelle » pour expliquer le processus
- Une série d'activités pour différents groupes d'âge pour élaborer leurs projets communautaires
- Un « point de contrôle » pour conclure l'apprentissage lors de cette phase

Les Scouts doivent participer à au moins une activité de chaque phase, puis valider le point de contrôle avant de continuer. Pour obtenir l'insigne, les six points de contrôle doivent être validés. Pour les Scouts qui ont besoin d'un peu plus d'aide, il y a aussi des conseils pour créer des activités différenciées et pour les guider tout au long du processus (voir ci-dessous).

N'oubliez pas de profiter du processus plutôt que de vous préoccuper uniquement du résultat final. Les Scouts acquièrent des compétences précieuses en matière d'innovation pendant tout le processus, des compétences qu'ils utiliseront toute leur vie. Un autre élément clé de la pensée conceptuelle est l'acceptation de l'échec, qui signifie que vous êtes en train d'apprendre ! Si c'était facile, n'importe qui pourrait le faire.

Phase	1. Problème	2. Idées	3. Solution	4. Plan	5. Action	6. Réflexion
<b>Résumé</b>	Utilisez l'empathie, la réflexion et les questionnements pour détecter et comprendre les problèmes locaux de votre communauté.	Utilisez des capacités de réflexion vraiment créatives, sans aucune limite ! Formulez de nombreuses idées pour résoudre un problème.	Développez et peaufinez une solution. Essayez des idées et apprenez des autres.	Créez un plan d'action pour piloter votre projet.	En équipe, mettez votre solution à l'épreuve – avec un projet pilote.	Prendre du recul. Réfléchissez à ce qui a bien fonctionné, à ce qui a été difficile et à ce que vous ressentez, afin de tirer des enseignements du processus.
<b>Point de contrôle de la progression</b>	Rédigez un énoncé de problème.	Créez une liste d'idées (la quantité prime sur la qualité !)	Rédigez un résumé de la solution.	Mettez sur pied un plan d'action pour piloter votre projet.	Mettez en place un projet pilote pour votre projet communautaire.	Rédigez une liste de réflexions personnelles et d'enseignements tirés de l'expérience.

# Comment obtenir l'insigne des innovateurs à impact

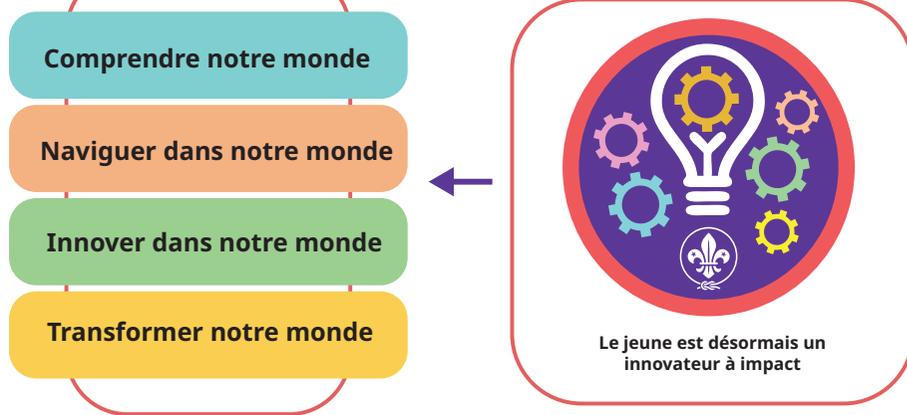


Poursuivre avec un nouveau parcours ou défi des Leaders de la vie qui n'a pas encore été exploré :

## Félicitations !

Le jeune est maintenant un innovateur à impact. Le jeune est désormais membre de la communauté mondiale des Leaders de la vie et peut poursuivre son parcours en relevant d'autres défis afin de contribuer encore davantage à la réalisation des ODD.

Les jeunes et les adultes peuvent décider ensemble d'autres combinaisons possibles et adaptées aux intérêts individuels de chacun, basées sur d'autres initiatives liées aux compétences pour la vie déjà mises en places dans l'OSN.



## Conseils pour les animateurs

### L'apprentissage par la « conception »

- Ce défi est basé sur les principes de la pensée conceptuelle, mais simplifié pour que tous les apprenants puissent y accéder. Parmi les termes similaires dont vous avez peut-être entendu parler, citons l'innovation, la conception centrée sur l'humain, l'entrepreneuriat social et la résolution créative de problèmes.
- Ces principes sont utilisés dans la vie professionnelle, et ils peuvent également être appliqués pour atteindre des objectifs personnels. Grâce à eux, les apprenants développent des compétences et pratiquent des techniques qui leur serviront toute leur vie.

### Laissez-les diriger !

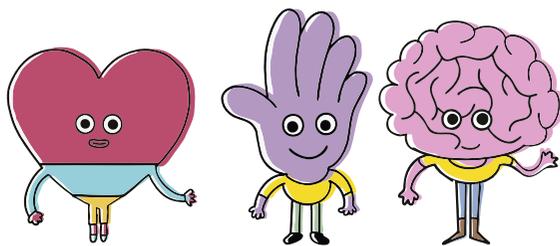
- L'idée principale est d'apprendre par un processus. Ainsi, plutôt que d'être un « professeur », vous êtes un facilitateur, qui encourage les élèves à prendre les devants et qui les guide durant le processus.
- La conception, c'est le désordre ! Vous vous trouverez constamment face à des défis et il est normal de retourner à la planche à dessin, pour recommencer le tout ou procéder à des ajustements. C'est la preuve que vous faites bien les choses !
- Apprendre de cette manière transforme les mentalités ! Si vous les laissez diriger, les Scouts changeront la façon dont ils se perçoivent – de spectateurs passifs qui acceptent le monde tel qu'il est, à des acteurs du changement qui peuvent faire toute la différence pour les gens et la planète.

### Pensée créative

- La pensée créative signifie que tout est permis ! Dans la phase d'idéation, ne limitez pas les idées – accueillez-les toutes. Laissez l'esprit des apprenants s'exprimer librement, même si les idées sont bizarres et irréalistes. C'est une façon d'échauffer vos muscles créatifs, pour parvenir à de véritables innovations.
- Il est essentiel de créer les conditions propices à la créativité. Une séance de réflexion créative peut être différente d'une séance normale. Profitez et encouragez l'énergie, les conversations, les discussions, les rires, la musique. Pensez à l'environnement. Pouvez-vous faire cela dehors ?

### Inclusion

- L'innovation doit toujours être inclusive. Cela signifie que si vous faites quelque chose pour les autres, ils doivent être impliqués dans la démarche. Idéalement, les Scouts auront une expérience personnelle du problème qu'ils cherchent à résoudre. Dans le cas contraire, ils veilleront à demander l'avis de ceux qui en ont une.
- L'inclusion signifie également veiller à ce que tous les Scouts participant soient en mesure de participer pleinement, au mieux de leurs capacités.
- Comme l'indique la note de synthèse de l'OMMS sur la diversité et l'inclusion, l'inclusion implique la valorisation de la diversité des individus, l'égalité d'accès et des chances pour tous et l'implication et la participation de chacun aux activités dans toute la mesure du possible. Le Mouvement Scout vise à être inclusif pour tous les jeunes et les adultes. Pour les jeunes, cela passe par le programme des jeunes, qui crée l'environnement d'apprentissage adéquat pour que chaque jeune puisse s'impliquer ainsi que participer activement et acquérir les compétences nécessaires pour jouer un rôle actif dans leurs communautés.



**Avant tout,  
amusez-vous !**

## Conseils pour travailler avec des « penseurs conceptuels » moins confiants

N'oubliez pas que les enfants se développent à des rythmes différents. Il est donc essentiel d'adapter le niveau de difficulté et le soutien en fonction de leurs besoins individuels. Observer leur progrès et leur donner un feedback ciblé vous aidera à affiner votre approche et à créer une expérience positive et inclusive de la pensée conceptuelle pour tous les Scouts.

### Commencez par des contextes familiers :

Vos thèmes et votre projet doivent être en rapport avec leurs expériences et leurs intérêts quotidiens. Cela les aidera à se sentir impliqués dans l'activité et à rester motivés.

### Faites en sorte que les activités soient pratiques et interactives :

Utilisez beaucoup de matériel et des éléments interactifs pour un apprentissage le plus actif possible. Concentrez-vous sur les choses qu'ils peuvent expérimenter directement plutôt que sur des concepts ou des théories.

### Apportez un maximum de structure :

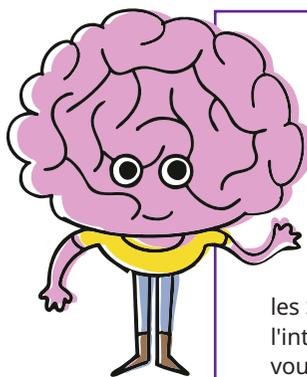
Décomposez le processus de conception en plusieurs petites étapes et donnez des instructions claires pour chaque étape. Encadrez leur apprentissage en montrant les techniques, en modélisant le processus et en les guidant si nécessaire. Les « activités passerelles » peuvent vous aider à modéliser le processus pour chaque phase.

### Incorporez de la narration :

Une bonne narration peut faciliter l'implication des enfants leur rendre les défis de la conception plus accessibles. Créez des récits ou des personnages qui stimulent leur imagination et apportent du contexte pour leurs conceptions. Encouragez-les aussi à créer des histoires autour de leurs conceptions pour améliorer l'expérience globale.

### Faites en sorte que ce soit amusant et captivant :

La pensée conceptuelle doit être une expérience agréable et ludique. Incorporez des éléments de ludification, tels que des défis chronométrés ou des récompenses, pour rendre les activités plus captivantes. Utilisez la narration, des visuels colorés et des éléments interactifs pour capter et maintenir leur attention,



Ce document du défi contient des activités **d'échauffement et des activités de projet**.

**Les activités d'échauffement** sont des activités faciles qui permettent d'expliquer le fonctionnement de chaque phase du processus. Elles aideront les Scouts de à se mettre dans le bon état d'esprit avant de penser à leur projet communautaire.

Ces activités peuvent fonctionner comme activités indépendantes et aideront les Scouts à développer différentes compétences. Ainsi, si vous n'avez pas l'intention de suivre l'ensemble du défi des innovateurs à impact étape par étape, vous pouvez choisir des activités individuelles.

# Activités

**Les activités de projet** sont proposées dans un ordre particulier. Elles suivent chaque phase de la démarche de résolution de problèmes, en commençant par l'exploration des problèmes et en terminant par la réflexion. Si vous réalisez au moins une activité de projet et le point de contrôle du projet à chaque phase, vous obtiendrez un projet communautaire utilisable. Voici comment obtenir l'insigne du défi des innovateurs à impact.

## Introduction à l'innovation

Avant de lancer votre projet communautaire, voici deux activités facultatives pour illustrer de façon amusante le processus de résolution créative de problèmes.

Elles peuvent aider les Scouts à comprendre les six phases qu'ils utiliseront pour aborder leur projet communautaire, et les compétences qu'ils y mettront en pratique. Cela peut aider à augmenter l'apprentissage des Scouts tout au long du défi, car ils sont capables de s'autoréguler plus efficacement.



## Défi de la tour de guimauve



10+ min



Spaghetti crus, ruban adhésif, ficelle, guimauves.

Dans ce défi de conception en équipe, vous travaillerez en groupe pour construire la plus haute tour possible en utilisant uniquement les matériaux fournis. Votre tour doit avoir un marshmallow au sommet et ne peut être construite qu'avec 20 bâtons de spaghetti crus, un mètre de ruban adhésif et un mètre de ficelle.

Si vous n'avez pas ces matériaux à disposition, vous pouvez utiliser des alternatives comme du papier et du carton.

**Expliquez chaque phase du processus et passez-les en revue une à une :**

1. Discuter et étudier le problème
2. Proposer des idées créatives pour résoudre le problème – plus l'idée est grande, mieux c'est !
3. Tester quelques options et choisir une solution
4. Planifiez la mise en œuvre Décider des rôles, du matériel, des échéances, etc.
5. Passer à l'action !
6. Réfléchir à ce qui a bien fonctionné et à ce qui aurait pu être amélioré.



45 min



Divers matériaux de bricolage tels que du carton, des bâtons, du ruban adhésif, du fil, des ciseaux, des stylos et du papier.

**Objectif:** présenter aux Scouts la notion et le principe de la pensée conceptuelle par le biais d'une activité amusante et créative de construction de pont.

### Introduction :

La pensée conceptuelle est un moyen de trouver de nouvelles façons de faire les choses – dans les affaires, en politique, dans nos communautés et dans nos propres vies. Lors de cette activité, nous découvrirons comment construire un pont pour répondre aux besoins d'une communauté voisine. Le défi est de créer un pont capable de supporter un poids de 1 kg sur un espace de 30 cm. Lançons-nous dans ce défi passionnant !

### Étudier les problèmes (15 minutes) :

Commencez par imaginer une communauté voisine qui a besoin d'un nouveau pont pour traverser quotidiennement une rivière. Les animateurs adultes peuvent planter le décor en racontant une histoire ou en faisant une présentation théâtrale. Discutez des exigences pour le pont, telles que sa capacité à supporter le poids et la nécessité d'un passage en toute sécurité pour les personnes et le transport des denrées alimentaires.

### Générer des idées (10 minutes) :

Individuellement ou par groupes de deux, les Scouts dessineront sur le papier leurs idées de conception de pont. Encouragez la créativité et la pensée conceptuelle. Ensuite, partagez les idées et votez collectivement sur la plus prometteuse pour aller de l'avant.

### Créer des prototypes et tester des solutions (20 minutes) :

À l'aide du matériel de bricolage fourni, les Scouts construisent leurs prototypes de pont en se basant sur les idées choisies. Ils disposent d'environ 15 minutes pour cette partie. Une fois que les prototypes sont prêts, chaque Scout aura l'occasion de tester la solidité de son pont. Créez un espace de 30 cm à l'aide de tables ou de chaises, et placez un poids sur le pont pour voir s'il tient le coup.

### Planification (5 minutes)

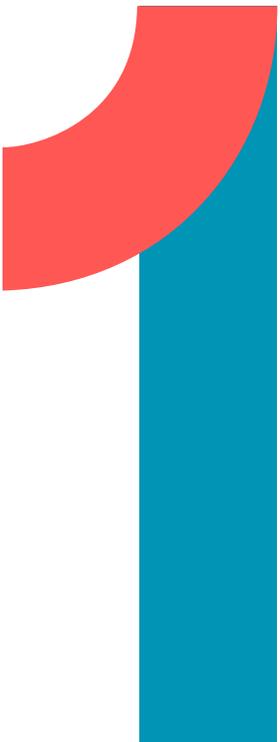
Après avoir testé les prototypes, les Scouts peuvent décider quel prototype fonctionne le mieux. Dans le cadre d'un projet réel, cette phase pourrait impliquer la participation de la communauté, au moins en leur demandant leur avis. Planifiez la façon dont vous allez transformer le prototype en réalité. Quelles étapes devez-vous vous fixer ? Quels matériaux ?

### Réflexion (5 minutes) :

Il est maintenant temps pour les Scouts de réfléchir à leur démarche de construction de ponts. Encouragez les discussions sur ce qui a bien fonctionné, sur ce qui aurait pu être fait différemment et sur la façon dont les ponts pourraient être améliorés pour des rivières plus larges, des charges plus lourdes ou avec des matériaux différents. Ils peuvent même revenir à la phase d'idéation pour tester de nouvelles idées.

### Conclusion :

Grâce à cette activité, les Scouts ont abordé la notion puis testé la pensée conceptuelle en créant, construisant et en testant leurs ponts. N'oubliez pas que la pensée conceptuelle peut être appliquée à diverses situations et problèmes, et qu'avec de la pratique, les Scouts peuvent améliorer leurs compétences en matière de résolution de problèmes et d'innovation. Excellent travail, les concepteurs !



## La phase de problème : détecter et définir un problème sur lequel se concentrer

Utilisez l'empathie, la réflexion et les questionnements pour détecter et comprendre les problèmes locaux de votre communauté. Ensuite, définissez un énoncé de problème clair.

### Résumé de cette phase :

1. Pensez à votre communauté, à ses habitants et à son environnement. Réfléchissez aux problèmes auxquels votre communauté est confrontée. Pourquoi sont-elles importantes ? Qu'est-ce qui vous tient vraiment à cœur ?
2. Faites le lien entre les problèmes de votre communauté et les Objectifs de développement durable (ODD) pour montrer à quel point tous ces problèmes sont interconnectés, à l'échelle mondiale.
3. Identifiez un problème qu'il vous tient à cœur de résoudre. Réfléchissez à ce que vous avez la capacité de changer. Comment pouvez-vous faire la plus grande différence positive ?
4. Rédigez un énoncé de problème qui définit clairement ce problème.

### Activité différenciée pour les Scouts moins confiants :

- Lorsque vous pensez à votre communauté, concentrez-vous sur un domaine qui vous est familier. Par exemple votre local de réunion scout, votre école ou un parc local.
- Guidez les Scouts vers des sujets et des problèmes qu'ils connaissent déjà très bien. Vous pouvez vous concentrer sur un sujet particulier qu'ils ont appris, comme la santé personnelle ou la protection de la nature.
- Rappelez-vous que l'objectif des jeunes Scouts pour cette phase est de prendre conscience des problèmes de leur communauté et de se soucier des autres et du monde naturel. Si vous devez leur apporter une aide supplémentaire pour passer le point de contrôle, ce n'est pas un problème.

**Note: il est important de créer un environnement sûr et encourageant pour que les enfants explorent les sujets sensibles. Soyez toujours conscients que certains peuvent être affectés par les problèmes discutés.**

- Établissez des règles de base claires pour une communication respectueuse et ouverte :
  - Écoutez-les attentivement et sans jugement.
  - Posez des questions de clarification pour montrer que vous comprenez.
  - Admettez et respectez toutes leurs perspectives, même si vous n'êtes pas d'accord avec elles.
  - Admettez quand vous ne savez pas quelque chose et soyez prêt à apprendre des Scouts.
  - Présentez vos excuses si vous faites une erreur.
- Adoptez le comportement que vous souhaitez qu'ils adoptent, vous êtes un modèle.
- Soyez prêts à aider les Scouts qui pourraient être choqués ou bouleversés par la discussion.

## Point de contrôle :

Pour réaliser le défi, les Scouts doivent passer par un point de contrôle à chacune des six phases.

**Point de contrôle de la phase de problème :** une fois que vous avez terminé les activités que vous avez choisies, les Scouts doivent rédiger un énoncé de problème clair.

Un énoncé de problème est une description concise et spécifique du problème à résoudre. Il doit clairement identifier le problème, les personnes touchées, les effets et les conséquences du problème et le changement souhaité ou la solution. Un énoncé de problème bien défini permet de concentrer les efforts et les ressources sur la résolution du problème, et permet aux parties prenantes de comprendre le problème et de travailler ensemble vers un objectif commun.

Un exemple d'énoncé clair d'un problème d'une communauté :

« Le parc local n'est pas sûr et les membres de la communauté ont peur de s'y rendre. Cela signifie qu'ils n'ont aucun endroit pour jouer, faire de l'exercice et profiter de l'extérieur, ce qui a des conséquences négatives sur leur santé et leur bien-être. »

Votre énoncé de problème doit répondre aux questions suivantes :

- Quel est le problème ?
- Où cela se passe-t-il ?
- Qui est touché ?
- Pourquoi est-ce un problème ?

## Activités :

Choisissez une ou plusieurs de ces activités.

Vous pouvez choisir les activités qui fonctionnent le mieux avec vos participants et

### DÉFINIR LE PROBLÈME

**QUEL** est le problème ?

**OÙ** le problème se pose-t-il ?

**QUI** est concerné ?

**POURQUOI** est-il important de résoudre ce problème ?

selon vos paramètres.

## Carte de la communauté



20 min



Journaux et magazines, colle, ciseaux, grande feuille de papier

Cette activité aide les apprenants à mieux comprendre leur communauté et à identifier les problèmes à résoudre.

À l'aide de vieux journaux et magazines, invitez les participants à créer un collage qui représente leur communauté. Demandez aux participants de découper des images de lieux, de personnes, d'objets ou de la nature. Avec ce qu'ils choisiront de découper, les participants produiront une carte à l'aide du matériel fourni. Il est également possible de dessiner une carte de la communauté au lieu de faire un collage.

Après avoir créé leurs cartes, les participants se retrouvent pour présenter au groupe leurs communautés à l'aide de l'œuvre d'art qu'elle a inspirée. Discutez de ce qu'ils aiment le plus et le moins dans leur communauté. Où les gens sont-ils le plus en bonne santé, le plus heureux, le plus en sécurité ? Et inversement ? Y a-t-il quelque chose qu'ils aimeraient changer de leur communauté ? Vous pouvez utiliser la grille des objectifs mondiaux pour faire le lien avec leurs cartes.

## Quel est votre objectif ?



10+ min



Cette activité est une discussion pour présenter les problèmes sociaux et environnementaux.

Affichez la grille des objectifs mondiaux. Demandez aux Scouts de choisir leur objectif préféré. Demandez-leur ensuite pourquoi ils ont choisi cet objectif.

Une fois qu'ils ont expliqué leur choix, demandez-leur de réfléchir aux liens entre les différents objectifs, par exemple, comment l'ODD 4 : une éducation de qualité est-il lié à l'ODD 2 : faim zéro ? Demandez-leur ensuite quels sont, selon eux, les objectifs les plus importants pour leur communauté locale. Sont-ils les mêmes ? Quels sont les objectifs atteints et ceux qui ne le sont pas dans votre communauté ? Concluez en expliquant que les objectifs mondiaux nous montrent les nombreux problèmes qui touchent les gens et la planète et qui nous affectent localement et globalement. En examinant les problèmes locaux, nous pouvons utiliser notre propre expérience pour concevoir des solutions efficaces.

## L'iceberg des systèmes

20 min



Cette activité est une discussion qui permettra aux Scouts d'examiner plus en profondeur un problème et de voir l'ensemble du système dans lequel le problème s'inscrit. Il les aidera également à formuler des questions et des réponses plus efficaces dans de nouvelles situations.

Demandez aux Scouts d'identifier un nouveau problème qui les concerne dans la communauté. Ensuite, demandez-leur de discuter en petits groupes du problème à partir des quatre niveaux de l'iceberg : événements, modèles, systèmes et structures, et modèles mentaux. Vous trouverez des questions sur le document à ce lien

Expliquez-leur qu'ils vont maintenant aborder leur problème comme un système – un ensemble de problèmes interconnectés qu'ils peuvent essayer de résoudre. La pensée systémique vous permet d'examiner l'ensemble de la situation et d'identifier la meilleure façon de la résoudre.

Décidez maintenant quel problème spécifique de votre iceberg vous essayerez de résoudre dans la section suivante. Lequel aurait le plus d'impact ? Quel problème seriez-vous le plus à même de changer ? Vous pouvez lier cette activité à l'activité « Zone d'influence ».

## Quelle est votre zone d'influence ?



10+ min



Instructions: demandez aux Scouts de s'asseoir en cercle. Expliquez que chacun a une zone d'influence, c'est-à-dire les choses qu'il peut contrôler ou changer. Il peut s'agir de leur propre comportement, de leurs relations avec les autres ou de leurs actions au sein de la communauté.

Demandez aux Scouts de réfléchir à leurs propres zones d'influence. Quelles sont les choses qu'ils peuvent contrôler ? Quelles sont les choses qu'ils peuvent changer ? Commencez modestement, puis élargissez le champ d'action. Pensez à votre propre comportement, votre groupe scout, votre famille, votre région locale et votre communauté.

Conclusion : expliquez que chacun a le pouvoir de faire la différence, aussi petite soit-elle. En comprenant nos zones d'influence et en les utilisant à bon escient, nous pouvons avoir un impact positif sur le monde qui nous entoure.

## Décrire et deviner

 30-45 min

11 



- Liste des problèmes sociaux (par exemple, environnement, race, pauvreté, etc.)
- Minuterie ou chronomètre
- Papier ou cartes avec des problèmes sociaux écrits dessus



Aidez les Scouts à développer leurs compétences en matière de communication et sensibilisez-les aux questions sociales. Formez des paires de Scouts, donnez à chaque paire une liste de problèmes sociaux ou des cartes décrivant des problèmes sociaux.

Un Scout de chaque paire raconte une histoire sur un problème social, sans l'énoncer explicitement. L'autre Scout écoute et doit deviner le problème social. Réglez une minuterie ou un chronomètre pour mesurer le temps de chaque tour. Faites tourner les paires à chaque tour et répétez l'activité avec des problèmes sociaux différents.

Après l'activité, animez une discussion pour réfléchir aux problèmes sociaux abordés et à leur importance. Pourquoi sont-ils importants ? Peuvent-ils penser à des exemples de ces problèmes dans leur communauté locale ? Voudriez-vous faire quelque chose pour changer cela ? Encouragez les Scouts à réfléchir aux questions dont ils ont l'expérience et qui les passionnent le plus.

**Santé** – les membres de votre communauté sont-ils en bonne santé ? Pensez à la santé mentale autant qu'à la santé physique.

**Pauvreté** – les membres de votre communauté ont-ils accès aux choses essentielles dont ils ont besoin, comme la nourriture, l'eau et le logement ?

**Nature** – la nature dispose-t-elle d'assez de place dans votre communauté ? Y a-t-il des espaces verts ? Est-ce qu'il y a de la biodiversité dans ces espaces ?

**Égalité** – tout le monde est-il traité de la même façon dans votre communauté ? Certaines personnes sont-elles confrontées à des problèmes que d'autres ne rencontrent pas ?

**Énergie** – votre communauté utilise-t-elle des combustibles fossiles ou de l'énergie verte ? Pourriez-vous produire de l'énergie verte ?

**Éducation** – l'éducation prépare-t-elle les enfants à l'avenir ? Qu'est-ce qu'il manque ?

## Mind mapping (cartographie mentale)

 45-60 min

7 



- Grande feuille de papier ou tableau blanc pour chaque Scout ou petit groupe
- Marqueurs ou crayons de couleur pour écrire et dessiner
- Mots liés à des problèmes sociaux locaux (par exemple, pauvreté, discrimination, sans-abrisme, etc.)

Encouragez les Scouts à faire un brainstorming et à explorer des problèmes sociaux à l'aide du mind mapping. Donnez à chaque Scout ou petit groupe une grande feuille de papier ou un tableau blanc et des marqueurs ou des crayons de couleur. Donnez à chaque Scout ou petit groupe un mot lié à un problème social. Demandez aux Scouts de créer une carte mentale en écrivant le mot au centre de la feuille ou du tableau blanc et en faisant un brainstorming de tout ce qui leur vient à l'esprit en rapport avec ce mot, comme les causes, les effets, les solutions et les exemples.

Encouragez les Scouts à faire preuve de créativité et d'esprit critique lorsqu'ils dressent leurs cartes mentales. Une fois que les Scouts ont terminé leur carte mentale, demandez-leur de partager leurs résultats avec le groupe et de discuter des différentes perspectives et idées présentées.

Note : le niveau de difficulté des problèmes sociaux abordés dans cette activité doit être adapté à la tranche d'âge du groupe. L'animateur doit s'assurer que les discussions sont menées de manière respectueuse et inclusive, et apporter des conseils et de l'aide si nécessaire.



## Promenade dans la communauté

70 min



- Smartphones ou appareils photo jetables (un par Scout ou par petit groupe)
- Carnets de croquis ou de notes
- Stylos, crayons ou marqueurs pour écrire et dessiner

Encouragez les Scouts à observer leur environnement et à identifier les problèmes sociaux dans leur quartier. Donnez à chaque Scout un smartphone ou un appareil photo jetable et un carnet de croquis ou un carnet de notes.

Demandez aux Scouts de se balader dans leur quartier et de prendre des photos d'objets ou de scènes qui, selon eux, reflètent un problème social. Encouragez les Scouts à prendre des notes ou à écrire leurs observations dans leur carnet de croquis ou leur carnet de notes.

Une fois que les Scouts ont pris leurs photos, rassemblez-les et discutez de leurs découvertes en groupe. Demandez aux Scouts de rassembler leurs photos et tout objets qu'ils ont collectés dans leur carnet de croquis afin de créer une représentation visuelle des problèmes sociaux qu'ils ont identifiés.

Lancez une discussion sur les problèmes sociaux observés, leurs causes, leurs effets et les solutions possibles.

## Carte d'empathie

45-60 min



- Carnets de croquis ou de notes
- Stylos, crayons ou marqueurs pour écrire et dessiner

Cette activité vous aide à voir le monde à travers les yeux d'autres personnes, en faisant preuve d'empathie.

Pensez à une personne qui est touchée par un problème dans votre communauté. Imaginez le monde du point de vue de cette personne. Discutez-en : comment le problème affecte-t-il cette personne ? Comment pensez-vous qu'ils se sentent ? Que pensez-vous qu'ils voient, entendent, touchent, sentent et goûtent ? Que pensez-vous qu'ils pensent ? Que pensent-ils, que font-ils ? Auraient-ils des espoirs et des inquiétudes ?

Dessinez la silhouette de cette personne sur une feuille de papier. Inscrivez sur votre dessin toutes ces pensées et toutes ces sensations, afin de créer une représentation complète de la personne. Il peut s'agir de mots, phrases ou de dessins. Vous pouvez garder ce dessin avec vous tout au long du processus, pour vous rappeler qui vous essayez d'aider avec votre solution.

## Réaction en chaîne – Dominos des ODD

70 min



Un jeu de dominos (ou des tuiles semblables à des dominos) – du matériel de référence ou des affiches sur les Objectifs de développement durable – des marqueurs et des crayons de couleur – de petites cartes ou des bouts de papier (pour le remue-méninges)

### Explication d'une réaction en chaîne de dominos :

Expliquez le concept d'une chaîne de dominos, où chaque domino représente une étape ou une action qui entraîne la chute du suivant. Soulignez que dans le contexte des ODD, les actions sont interconnectées et que l'une d'entre elles peut entraîner une réaction en chaîne d'effets.

### Brainstorming sur les actions liées aux ODD :

Donnez à chaque Scout une pile de petites cartes ou des bouts de papier et demandez-leur de faire un brainstorming sur les actions liées à un ODD spécifique. Par exemple, si vous choisissez l'objectif 3 (Bonne santé et bien-être), ils pourraient suggérer des actions telles que « vacciner les enfants », « promouvoir une alimentation saine » ou « fournir un accès à de l'eau propre ».

### Créez une chaîne domino des ODD :

Demandez aux Scouts d'écrire l'une des actions qu'ils ont suggérées sur chaque domino. Chaque domino représente une étape vers la réalisation de l'ODD sélectionné. Encouragez les enfants à décorer leurs dominos avec des symboles ou des images pertinents.

### Disposez la chaîne de dominos :

Une fois que les dominos sont prêts, demandez aux Scouts de les disposer en séquence sur une longue table ou sur le sol. Le premier domino doit représenter une action initiale, et la chaîne doit progresser vers la réalisation de l'ODD sélectionné.

### Observez la réaction en chaîne :

Demandez à un Scout de faire tomber doucement le premier domino pour déclencher la réaction en chaîne. Observez les dominos tomber un par un et discutez des liens entre chaque actions et de la manière dont chaque action mène à la suivante, et ainsi de suite jusqu'à la réalisation de l'ODD.



## Des idées : aussi nombreuses et créatives que possible !

### Résumé :

1. Lors de cette phase, vous allez faire preuve de créativité et voir grand ! Lors de la phase suivante, vous « peaufinez » vos idées pour les rendre plus réalistes et vous choisirez une idée à mettre en œuvre. Pour l'instant, ne vous préoccupez pas de ce qui est réaliste – donnez-vous à fond ! Vous pouvez montrer l'exemple en lançant des idées irréalistes vous-mêmes.
2. Pour l'instant, vous visez la quantité d'idées, sans vous soucier de leur qualité ! Les idées peuvent sembler étranges, ambitieuses ou même impossibles – c'est une bonne chose ! Cela signifie que les Scouts sortent des sentiers battus et proposent des idées vraiment originales.
3. Encouragez les Scouts à saisir les idées en les écrivant ou en les dessinant, pour pouvoir s'en souvenir plus tard.
4. Prenez le temps de partager et de discuter les idées de chacun et encouragez les Scouts à penser encore plus grand et plus audacieux. Vous pourriez tomber sur des moyens de développer l'idée de quelqu'un d'autre pour la rendre encore meilleure.

### Activité différenciée pour les Scouts moins confiants :

- Rappelez aux Scouts que toutes les idées sont bonnes. Encouragez-les constamment tout au long de la démarche. Il n'y a pas de mauvaises réponses et chaque personne a quelque chose à apporter.
- C'est là que les jeunes Scouts ont un avantage ! La recherche a montré que plus nous sommes jeunes, plus nous sommes créatifs. Encouragez-les à utiliser cette créativité avec audace.

### Point de contrôle :

Pour réaliser le défi, les Scouts doivent passer par un point de contrôle à chacune des six phases.

### Point de contrôle de La phase des idées :

Une fois les activités choisies terminées, vous devriez avoir une liste avec autant d'idées que possible !

Elles peuvent être inscrits sur un tableau ou sur un mur couvert de Post-it. N'oubliez pas les trois règles d'or :

1. La quantité plutôt que la qualité ! Autant d'idées que possible.
2. Plus c'est grand et fou, mieux c'est ! Pour l'instant, ne vous préoccupez pas du réalisme, donnez-vous à fond !
3. Si ce n'est pas écrit, cela n'existe pas ! Conservez une liste de toutes les idées pour la phase suivante.

## Activités d'échauffement :

Vous pouvez utiliser ces activités comme introduction, pour amener les Scouts à penser de manière créative.

### La brique !



10 min



Une brique, une tasse ou tout autre objet

Il s'agit d'un jeu d'échauffement amusant où les participants doivent imaginer des utilisations inhabituelles pour des objets de la vie quotidienne. Pensez à sa composition, à sa forme, à sa taille, à son poids. Qu'en est-il de son odeur ou même de son goût ? Remplacez la brique par tout autre objet pour varier à l'infini. Le but de ce jeu est de démontrer le concept de la pensée créative sans limites.

## Activités principales :

Choisissez une ou plusieurs de ces activités. Vous pouvez choisir les activités qui conviennent le mieux à vos participants et à votre contexte.

### Idées de combinaisons



30-45 min



Du papier, des stylos et une liste d'idées d'objets à combiner (facultatif)

Dans cette activité d'échauffement, les apprenants combinent deux objets, concepts ou idées sans rapport entre eux pour créer quelque chose de nouveau.

Les responsables peuvent fournir des indications ou laisser les Scouts choisir leurs propres objets à combiner. Par exemple, une pizza et une voiture pourraient être combinées pour créer une « Pizza Mobile » qui livre des pizzas plus rapidement que n'importe quel autre véhicule.



### Et si ?



30-45 min



Du papier, de quoi écrire et un énoncé de problème

Dans cette activité, les apprenants imagineront différents scénarios pour un problème et réfléchiront à des solutions pour chacun d'entre eux. Les responsables peuvent fournir un énoncé de problème, et les scouts chercheront des solutions en partant de scénarios hypothétiques commençant par « Et si ? ».

Par exemple, « Et si nous disposions de ressources illimitées pour résoudre ce problème ? » ou « Et si nous avions un jour pour résoudre ce problème ? »

### Improv-idée



30 min



Dans cette activité, les apprenants utiliseront des techniques d'improvisation pour générer des idées. Les animateurs proposent un scénario ou un problème et les jeunes mettent en scène différentes solutions.

Chaque apprenant jouera à tour de rôle l'acteur principal et les autres joueront les personnages secondaires. La scène peut être répétée avec des acteurs principaux ou des énoncés de problèmes différents.

### Comment pourrions-nous... ?



15 min



Une grande feuille de papier et de quoi écrire.

Dans cette activité, l'animateur pliera une grande feuille de papier en huit, et les Scouts auront 45 secondes par carré pour dessiner ou écrire une idée pour résoudre leur problème. Ils passent ensuite à la case suivante.

L'objectif est de générer autant d'idées que possible, même si elles semblent bizarres et compliquées. La quantité plutôt que la qualité ! À la fin, rassemblez toutes les idées et expliquez-les en groupes, en prenant des notes. Chaque personne dispose de 60 secondes pour partager ses idées.



## Dessinez un monde où le problème est résolu



10 min



Papier et de quoi écrire

Dans cette activité, les apprenants dessineront un monde où le problème est résolu, sans utiliser de mots. Ils ont une minute pour dessiner, puis passent leur dessin à leur droite, où la personne suivante le continuera.

Ils réfléchiront au monde, ce à quoi il ressemble, ce qu'on y éprouve, mais aussi aux outils et ressources qui y sont nécessaires. Continuez à passer les dessins jusqu'à ce qu'ils reviennent à la première personne. Prenez ensuite le temps de discuter de ce que représente chaque partie des dessins.

## Jeu de rôle



30-60 min



Papier et de quoi écrire Facultatif : costumes ou accessoires pour le jeu de rôle

Rassemblez un groupe de participants et expliquez les différents rôles qu'ils auront à jouer.

Attribuez un rôle à chaque participant (fabricant, naturaliste, militant, enseignant, homme politique, inventeur, entrepreneur).

Choisissez un problème à résoudre. Il peut s'agir d'un problème réel ou hypothétique. Donnez aux participants le temps de faire un brainstorming pour donner vie à leur rôle. Demandez à chaque participant de présenter sa solution au groupe. Encouragez la discussion et le débat sur les différentes solutions.

Facultatif : demandez aux participants de se déguiser ou d'utiliser des accessoires pour rendre le jeu de rôle plus vivant. Réfléchissez à l'activité en groupe et discutez de ce que vous avez appris.

## Jeu d'association de mots



45-60 min



Une liste de mots

Encouragez les Scouts à générer des idées basées sur des associations de mots et à stimuler la pensée créative. Formez un cercle avec les Scouts, donnez à chacun un mot de la liste de mots liés aux problèmes sociaux. Le premier Scout dit son mot à voix haute, et le Scout suivant doit rapidement trouver un mot ou une idée associé au mot précédent.

Continuez le jeu en cercle, chaque Scout citant un mot basé sur le mot ou l'idée précédente.

Réglez une minuterie ou un chronomètre pour mesurer le temps de chaque tour. Encouragez les Scouts à penser rapidement et de manière créative, et à chercher des associations uniques et inattendues. Après le jeu, animez une discussion sur les différentes associations et idées générées, et à la manière dont elles pourraient être appliquées pour traiter des problèmes sociaux.

## Dés de conception



45-60 min



- Dés de conception (soit des dés préfabriqués, soit des dés bricolés avec différents problèmes, budgets, résultats, etc.)
- Papiers ou carnets
- Stylos, crayons ou marqueurs pour écrire et dessiner

Donnez aux Scouts un moyen ludique et aléatoire de générer des idées en utilisant des dés de conception. Donnez à chaque Scout ou petit groupe des dés de conception. Ils lancent les dés et utilisent les combinaisons de problèmes, de budgets, de résultats, etc. qui apparaissent pour générer des idées de solution aux problèmes sociaux.

Les Scouts peuvent écrire ou dessiner leurs idées sur leur papier ou leur carnet. Encouragez les Scouts à sortir des sentiers battus et à explorer différentes possibilités avec les combinaisons aléatoires des dés de conception.

Après un temps déterminé, demandez aux Scouts de partager leurs idées avec le groupe et de discuter des forces et des failles potentielles de leurs idées. Lancez une discussion sur la démarche de génération d'idées à l'aide du dé de conception et sur la manière dont cela peut inspirer la résolution créative de problèmes.

## Que ferait \_\_\_\_\_ ?

45-60 min

11 ↑



- Liste de personnages, de figures de l'histoire, de membres de la famille ou d'amis
- Papier ou fiches pour écrire les noms
- Stylos, crayons ou marqueurs pour écrire

Favorisez l'empathie et la pensée critique en explorant différentes perspectives sur des questions sociales à travers les points de vue de personnages, figures historiques, de membres de la famille ou d'amis. Donnez à chaque Scout le nom d'un personnage, d'une figure de l'histoire, d'un membre de la famille ou d'un ami.

Demandez aux Scouts de s'imaginer dans la peau de la personne qui leur a été attribuée et de réfléchir à la manière dont cette personne aborderait et résoudrait un problème social. Les Scouts peuvent écrire leurs idées sur du papier ou des fiches. Encouragez les Scouts à penser de manière critique et à considérer différentes perspectives et approches.

Après un temps déterminé, demandez aux Scouts de partager leurs idées avec le groupe et de discuter des différents points de vue et stratégies présentés. Tenez une discussion sur l'empathie et comment comprendre les différentes perspectives lorsqu'on aborde des questions sociales.



## 1 dollar ou 1 million de dollars

30-45 min

11 ↑



Tableau, marqueurs, argent à jouer (facultatif)

Lors de cette activité, les Scouts reçoivent différents budgets, allant de 1\$ à 1 million de dollars, et sont chargés de résoudre un problème spécifique ou de relever un défi en utilisant le budget donné. Ils peuvent faire un brainstorming et trouver des solutions créatives basées sur les contraintes et les ressources de chaque budget.

## Conséquences



30-45 min

7 ↑



Feuilles de papier vierges, stylos ou crayons

Les Scouts sont divisés en équipes et reçoivent une feuille de papier vierge. La première personne écrit un problème ou un défi en haut de la feuille et la plie en ne laissant visible que le dernier mot ou la dernière phrase.

La personne suivante poursuit en écrivant une solution ou une idée basée sur le mot ou la phrase visible, et replie la feuille en ne laissant visible que le dernier mot ou la dernière phrase. On poursuit l'exercice jusqu'à ce que chaque personne ait écrit quelque chose, puis on déplie le papier les équipes lisent à haute voix les scénarios farfelus et créatifs qu'elles ont imaginés.



## La patate chaude



15-30 min

7 ↑



Ballon ou objet à passer

Le responsable scout ou l'enseignant commence par décider d'une question liée à un problème ou à un défi spécifique. Ils passent ensuite une balle ou un objet à un Scout, qui a 10 secondes pour trouver une idée de réponse à la question.

Le Scout passe la balle à un autre scout qui doit également trouver une réponse, et le processus continue, générant des idées rapides dans le temps imparti. Cette activité encourage la réflexion rapide et la spontanéité dans la production d'idées.



## Objectifs pour les objectifs



30-45 min

7 ↑



Ballon, buts ou paniers (pour les sports tels que le football ou le basket-ball), papier ou cartes pour écrire idées

Les Scouts jouent un match de football, de basket-ball ou tout autre sport d'équipe avec des objectifs. Chaque fois qu'une équipe marque un but, elle reçoit un « point » sous la forme d'une idée ou un mot lié au problème ou au défi qu'elle tente de résoudre.

Les équipes rassemblent ces « points » et s'en inspirent pour trouver d'autres idées pour leur projet. Les équipes peuvent s'affronter pour collecter le plus grand nombre de « points », d'idées, de budgets ou d'autres ressources pertinentes pour alimenter leur processus créatif de résolution de problèmes.



## La phase de solution : choisir et parfaire une solution

### Résumé

Pendant cette phase, les Scouts passeront d'un grand nombre d'idées à une solution réaliste.

1. Réfléchissez à vos idées préférées. Selon vous, laquelle aurait le plus d'impact ? Comment pouvez-vous concrétiser les solutions ?
2. Commencez à tester certaines des meilleures idées. Projetez-vous dans l'avenir et essayez de prévoir les problèmes potentiels et de les résoudre. Demandez aux gens ce qu'ils pensent. Comparez les idées pour voir lesquelles sont les meilleures. Faites des essais et acceptez si les choses sont désordonnées ! Si vous rencontrez un obstacle, c'est une bonne chose ! Vous devrez peut-être revenir à la phase 1 pour faire plus de recherches, ou à la phase 2 pour trouver des idées permettant de surmonter l'obstacle.
3. Pensez à l'impact le plus large possible de vos solutions. Utilisez les Objectifs de développement durable pour estimer leurs conséquences plus larges, au-delà de votre objectif premier. Quel sera l'impact sur l'environnement ? Comment cela affectera-t-il les individus ?
4. Enfin, décidez d'une solution à mettre en œuvre dans le cadre de votre projet communautaire. Il est important que tout le monde croie en cette idée. Prenez donc le temps de discuter et de d'écouter tout le monde. Vous pouvez voter pour choisir démocratiquement la solution à mettre en œuvre.

### Activité différenciée pour les Scouts moins confiants :

- Posez beaucoup de questions et permettez aux Scouts d'expérimenter et de se tromper plutôt que de leur donner la réponse immédiatement.
- Pendant que vous réfléchissez aux idées à tester, n'oubliez pas que la solution choisie sera celle que vous finirez par mettre en œuvre.
- Vous pouvez guider les Scouts en choisissant quelques-unes des idées les plus réalisables à considérer et à tester.

N.B. : les Scouts peuvent proposer une solution très ambitieuse. Si c'est le cas, tant mieux ! Il est important de ne pas les limiter en parlant déjà de ce qui est possible/réaliste. Lors des phases de planification et d'action, vous parlerez des façons de tester telle ou telle solution dans le monde réel, c'est là qu'interviendra le réalisme.

### Point de contrôle :

Pour réaliser le défi, les Scouts doivent passer par un point de contrôle à chacune des six phases.

### Point de contrôle de la phase de solution :

Une fois que vous avez terminé les activités choisies, les Scouts doivent rédiger un énoncé de solution.

Il s'agit d'un énoncé qui résume la solution, pour la rendre aussi claire que possible. Il se base sur l'énoncé de problème rédigé à la fin de la phase de problème.

- Quel est votre problème ? - Quelle est votre solution ? - Quel en sera l'effet ?

#### Exemple d'énoncé de solution :

Quel est votre problème ? (Vous pouvez utiliser ici votre énoncé de problème)

- Le parc local n'est pas sûr et les membres de la communauté ont peur de s'y rendre. Cela signifie qu'ils n'ont aucun endroit pour jouer, faire de l'exercice et profiter de l'extérieur, ce qui a des conséquences négatives sur leur santé et leur bien-être.

Quelle est votre solution ?

- Nous allons améliorer la sécurité et l'atmosphère accueillante du parc en installant un nouvel éclairage, en taillant la végétation et en organisant un festival du parc pour changer la perception du parc par la communauté et encourager cette dernière à prendre la sécurité du parc en main.

Quel en sera l'effet ?

- Le parc deviendra un lieu plus sûr et plus accueillant pour les personnes de tous âges, de sorte que les membres de la communauté passeront plus de temps à jouer, à faire de l'exercice et à se détendre dans le parc – et travailleront ensemble pour en assurer la sécurité.

## RÉSUMER LA SOLUTION

QUEL EST LE PROBLÈME QUE VOUS ALLEZ RÉSOUDRE ?

QUELLE EST VOTRE SOLUTION ?

QUEL SERA L'EFFET DE VOTRE SOLUTION ?

## Activités d'échauffement :

Utilisez ces activités comme introduction à la quatrième phase de la pensée conceptuelle : transformer les idées en actions !

### Des toutes les couleurs



30  
min

7 ▲



Aquarelles – Papier

Demandez à vos Scouts, combien de couleurs peuvent-ils créer en utilisant uniquement les couleurs rouge, bleu et jaune ? Invitez-les à créer autant de nouvelles couleurs en utilisant seulement trois couleurs primaires : le rouge, le bleu et le jaune. N'oubliez pas que vous ne pouvez suivre vos créations et progresser que si vous documentez chaque essai, chaque nouvelle couleur et ce que vous avez mélangé pour y parvenir.

Le but de cette activité est de montrer qu'il faut souvent essayer les choses de nombreuses façons différentes pour parvenir à un résultat. Il en va de même pour la résolution de problèmes !

## Activités principales :

Choisissez une ou plusieurs de ces activités. Vous pouvez choisir les activités qui conviennent le mieux à vos participants et à votre contexte.

### Vote par autocollant



10  
min

7 ▲



Points autocollants

Donnez à chaque Scout quelques points adhésifs (par exemple, trois par Scout). Demandez-leur de placer leurs points à côté des idées qu'ils préfèrent. Cela permettra d'identifier les idées les plus populaires.

Identifiez ensuite les idées les plus populaires et discutez des raisons pour lesquelles les gens les ont appréciées. Est-ce que le groupe voit des obstacles à ces idées ? Les gens ont-ils des idées pour surmonter ces obstacles ?

Vous pouvez terminer en votant pour la meilleure idée, ou en choisissant quelques-unes de vos idées préférées et en les explorant plus en détail dans une autre activité de la phase de solution.



30 min

11



- Tableau blanc ou grandes affiches – marqueurs et notes adhésives – petites cartes ou papiers (représentant des idées) – matériel de présentation (par exemple, matériel de bricolage, images ou dessins) – minuteur ou chronomètre

Répartissez les participants en groupes (si le groupe est nombreux). Dans leur groupe, demandez-leur de présenter leurs arguments convaincants en faveur de l'idée qu'ils ont choisie. Fixez une limite de temps pour chaque présentation (par exemple, 2 à 3 minutes). Encouragez-les à utiliser leur matériel de présentation, des aides visuelles et des techniques de persuasion.

Évaluation du groupe : après chaque présentation, demandez aux autres membres du groupe de donner leur avis et de critiquer, mais des critiques constructives.

Prise de décision : discutez en groupe de l'idée qui semble la plus persuasive et la plus convaincante. Encouragez-les à réfléchir à ce qui a rendu certaines présentations plus attrayantes.

## Analyse SWOT



30 min

11



Grande feuille de papier ou tableau blanc – marqueurs et Post-it - petites cartes ou papiers (représentant des idées) – ficelle ou fil – petites pinces à linge ou trombones – ciseaux – modèle d'analyse SWOT (préimprimé ou dessiné sur une feuille séparée)

Présentez le concept d'analyse SWOT en expliquant les quatre catégories : forces, faiblesses, opportunités et menaces. Donnez des exemples pour illustrer chaque catégorie. Répartissez les participants en groupes (si le groupe est nombreux). Attribuez à chaque groupe une série d'idées issues du brainstorming. En groupe, ils doivent effectuer une analyse SWOT pour chaque idée sur une feuille séparée en utilisant des Post-it. Encouragez-les à discuter et à remplir le tableau des forces, faiblesses, opportunités et menaces pour chaque idée.

### Présentation de l'analyse SWOT :

Demandez à chaque groupe de présenter les résultats de leur analyse SWOT à l'ensemble du groupe. Discutez des résultats et des idées qui se dégagent de l'analyse.

### Processus décisionnel :

Discutez avec l'ensemble du groupe des forces, des faiblesses, des opportunités et des menaces de chaque idée. En groupe, évaluez l'idée qui semble avoir le plus de potentiel sur la base de l'analyse SWOT.

Feuilles de papier vierges, stylos ou crayons, marqueurs ou crayons de couleur (facultatif)

Lors de cette activité, les Scouts utiliseront leur imagination et leurs talents de dessinateurs pour concevoir un monde futur où leur idée est une réalité. Ils peuvent créer des croquis ou des représentations visuelles de leurs idées, incorporant leurs visions pour un avenir meilleur. Utilisez ces dessins pour imaginer la différence qu'apporterait vos idées, et choisissez votre ou vos préférées.

## Aménagements intérieurs



45-60 min

7

Les Scouts travailleront ensemble en tant que « constructeurs » pour améliorer une « maison » dans leur communauté. Ils formeront des groupes de 3 à 5 personnes et utiliseront leur imagination et leurs idées comme « ressources » pour discuter et planifier comment améliorer la maison.

Ils évalueront l'utilité de leurs ressources et réfléchiront à des moyens d'améliorer les idées de chacun en échangeant leurs maisons et leurs ressources. Cette activité encourage le travail d'équipe, la créativité et la capacité à résoudre des problèmes tout en promouvant l'amélioration et la collaboration au sein de la communauté.

## Tests dans la communauté



Varie en fonction du projet/du lieu de mise en œuvre

7



Questionnaire, prototype, etc.

Si vos idées s'adressent à un groupe spécifique de personnes, allez dans la communauté et testez votre idée directement auprès d'eux. De cette manière, vous interagissez directement avec votre groupe cible, tout en recueillant un retour d'information authentique et en temps réel. Vous pouvez réfléchir à des questions à poser et les interviewer ou créer une enquête à laquelle ils devront répondre. Réfléchissez au nombre de personnes avec lesquelles vous aimeriez tester votre idée.

Vous pouvez par exemple partager vos trois idées préférées avec la communauté et lui demander de choisir leur préférée. Vous pouvez ensuite leur demander de réfléchir aux problèmes que vous pourriez rencontrer au moment de concrétiser la solution.

Matériel de base pour les prototypes (carton, mousse, argile, etc.) et formulaires de retour d'information

Cette activité fonctionne mieux pour les solutions qui sont des choses concrètes – comme des objets, des bâtiments ou des produits. Les élèves créeront un prototype de leur solution en utilisant des matériaux de base tels que du carton, de la mousse, de l'argile, etc.

Les responsables donneront leur avis sur le prototype, et les Scouts le réviseront et l'adapteront en conséquence. Après plusieurs itérations, ils testeront leurs prototypes dans des scénarios réels afin de déterminer la faisabilité de leurs solutions.

## Jeu de rôle

60 min

11



Marionnettes, jouets ou accessoires, scénario pour chaque groupe.

Répartissez les apprenants en groupes et demandez-leur de jouer le rôle- d'utilisateurs ou de clients potentiels pour la solution qu'ils ont choisie. Demandez-leur de jouer différents scénarios et de tester l'efficacité de leur solution. Cela peut se faire avec des marionnettes ou des jouets, et les apprenants peuvent changer de rôle pour obtenir des perspectives différentes.

## MAIS... DONC...

15 min

11

Cette activité consiste à tester votre idée de manière ludique, en :

Le groupe est divisé en deux. Le groupe 1 tentera de persuader le groupe 2 que l'idée est géniale ! Le groupe 2 essaiera d'y trouver des problèmes.

Le groupe 1 commence par présenter son idée. Le groupe 2 dispose ensuite d'un peu de temps pour trouver un problème. Le groupe 2 répond alors en posant un problème : « J'aime ton idée MAIS... as-tu pensé à... »

Le groupe 1 répond ensuite en proposant une solution à ce problème, en disant « Oui, merci, cela pourrait être un problème DONC... » et en suggérant une solution.

30 min

11



Copies des Objectifs de développement durable – marqueurs, stylos ou crayons de couleur – tableau blanc et marqueurs (ou papier pour affiches) – liste d'idées de solutions (en rapport avec les ODD spécifique)

### Explication de l'activité :

Expliquez que l'objectif de l'activité est d'analyser les impacts potentiels, positifs et négatifs, d'une solution sur un des ODD. Insistez sur le fait que l'objectif est d'éviter de causer un préjudice à la communauté par accident.

### Sélection de l'ODD et idée de solution :

Donnez aux participants une liste d'idées de solutions qui sont pertinentes pour un ODD spécifique. Par exemple, si vous choisissez l'objectif 11 (Villes et communautés durables), vous pouvez proposer des idées liées à la planification urbaine, aux transports ou à la gestion des déchets. Chaque participant ou groupe doit choisir une idée de la liste.

### Analyse d'impact :

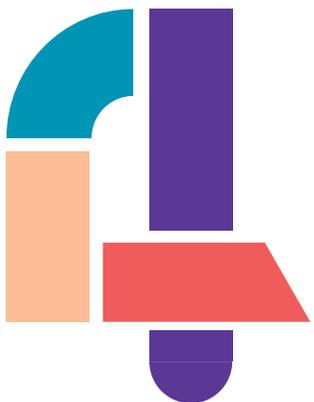
Demandez aux participants ou aux groupes d'effectuer une analyse d'impact de l'idée de solution choisie pour l'ODD sélectionné. Ils doivent tenir compte à la fois des effets positifs escomptés et des conséquences négatives potentielles. Utilisez des marqueurs, des stylos ou des crayons de couleur pour dresser une liste des « pour » et des « contre » sur un tableau blanc ou un poster.

### Discussion en groupe :

Après avoir effectué l'analyse de l'impact, les participants discutent de leurs résultats en petits groupes. Encouragez-les à partager leurs points de vue, leurs conflits potentiels et leurs idées pour atténuer les conséquences négatives.

### Présentation et réflexion :

Chaque groupe présente son analyse à l'ensemble du groupe. Animez une discussion sur l'importance de considérer les implications plus larges des solutions sur les ODD spécifiques. Encouragez les participants à réfléchir à la nécessité d'un développement responsable et durable.



# Phase de planification : élaborer un plan d'action

## Conseils pour les Scouts

De l'idée à la réalité... Planifiez un test, un projet pilote, de votre projet communautaire dans le monde réel.

- Planifier à l'avance, étape par étape
- Élaborez un budget
- Évaluez les risques
- Attribuez des rôles

N.B. : les Scouts ont peut-être proposé une solution très ambitieuse. Tant mieux ! Maintenant que vous en êtes à la phase de planification, n'oubliez pas que vous préparez une « pilote » : un essai expérimental de votre solution dans le monde réel. Pour faire plus simple, vous pouvez vous concentrer sur un seul élément de votre solution pour voir si cela fonctionnerait ou si elle soulèverait des problèmes imprévus. Il n'est pas nécessaire de préparer l'ensemble du projet s'il est trop conséquent !

## Activité différenciée pour les Scouts moins confiants :

- L'objectif de cette phase est de permettre aux jeunes Scouts d'élaborer ensemble un plan simple. Vous pouvez simplifier leurs rôles et les tâches afin de les rendre plus réalisables.
- Réfléchissez à l'endroit et à la manière dont vous allez faire de l'idée une réalité. Il peut être plus facile d'organiser cela dans de votre environnement scout habituel, ou dans un autre espace éducatif auquel vous avez accès.
- Il se peut que vous deviez intervenir davantage au cours de cette phase, pour guider la planification de vos Scouts.

## Point de contrôle :

Pour réaliser le défi, les Scouts doivent passer par un point de contrôle à chacune des six phases.

## Point de contrôle de la phase planification :

Une fois que vous avez terminé les activités choisies, vous devrez élaborer un plan d'action pour votre projet pilote.

Ce plan décrit la manière dont vous allez tester votre solution dans le monde réel, pour la première fois. N'oubliez pas qu'il n'est pas nécessaire de planifier l'ensemble du projet. La mise en œuvre de la solution choisie peut prendre beaucoup de temps. Il s'agit ici de faire un premier pas, pour avoir un aperçu de ce qui fonctionne et de ce qui doit changer. Votre plan d'action doit répondre aux questions suivantes. Soyez aussi précis que possible !

- Quel est l'objectif du projet pilote ? Que voulez-vous accomplir ?
- Quelles sont les étapes que vous devez définir et franchir pour atteindre votre objectif ?
- Quelles ressources sont nécessaires ? On peut parler ici notamment de bénévoles, de matériel et de financement. Avez-vous besoin d'un budget ?
- Quels rôles peuvent jouer chaque membre de votre équipe ?
- Quels sont les risques et les obstacles potentiels ? Comment pouvez-vous assurer la sécurité et le bonheur de tout le monde ?
- Quel est le calendrier du projet ? Quand voulez-vous commencer et terminer le projet ?
- Comment allez-vous mesurer votre réussite ? Comment saurez-vous si vous avez atteint votre objectif ?



## Exemple de plan d'action :

- Quel est l'objectif du projet pilote ? Que voulez-vous accomplir ?

Nous voulons tester ce qu'il est possible de réaliser dans le parc et savoir si les membres de la communauté locale apprécieraient les changements.

- Quelles sont les étapes que vous devez définir et franchir pour atteindre votre objectif ?

Visitez le parc pour récolter des informations !

1. Choisir un jour pour visiter le parc
2. Créer une liste de questions pour les membres de la communauté
3. Créer une liste de contrôle des éléments à tester dans le parc, par exemple
  - Où installer l'éclairage ?
  - Quelles sont les zones les plus/les moins sûres ?
  - Où devrions-nous réduire la végétation ?
  - D'autres aménagements sont-ils nécessaires dans le parc ?
4. Rassembler tout le matériel nécessaire
5. Effectuer un briefing avant la visite
6. Aller au parc pour récolter les informations

### • Quelles ressources sont nécessaires ?

- Du papier et de quoi écrire pour noter les informations
- Des plans du parc sur lesquels prendre des notes
- Une enquête pour les membres de la communauté
- Collations et eau pour la visite
- Formulaires d'autorisation

### • Quels rôles peuvent jouer chaque membre de votre équipe ?

- Discuter avec la communauté
- Faire des recherches
- Prendre des notes
- Gérer le temps
- Analyser l'aménagement du parc
- Se charger du bien-être

### • Quels sont les risques et les obstacles potentiels ? Comment pouvez-vous assurer la sécurité et le bonheur de tout le monde ?

- Possibilité de rencontrer une personne qui fait peur/dangereuse – toujours travailler en petits groupes, jamais seul
- Déshydratation – transporter de l'eau
- Météo – porter des vêtements appropriés
- Se blesser – avoir un secouriste dans le groupe

### • Quelles sont les différentes échéances du projet ? Quand voulez-vous commencer et terminer le projet ?

- Faire la visite dans deux semaines

### • Comment allez-vous mesurer votre réussite ? Comment saurez-vous si vous avez atteint votre objectif ?

- Si nous avons des réponses à toutes nos questions, nous aurons atteint notre objectif

## Activités d'échauffement :

Utilisez ces activités comme introduction à la quatrième phase de la pensée conceptuelle : transformer les idées en actions !



### Il est vivant !



60 min



Une boîte contenant des matériaux aléatoires tels que des magazines, de vieux jouets, des ustensiles de cuisine, etc.

Les Scouts créent leur propre créature de Frankenstein. Tout ce qu'il doit faire, c'est se lever et rester debout.

Demandez-leur d'utiliser les matériaux aléatoires que vous leur avez fournis pour créer une créature de Frankenstein qui puisse tenir debout. Il s'agit d'une activité d'équipe. Après avoir constitué les équipes, invitez les Scouts à définir les tâches à accomplir pour mener à bien cette mission, les compétences dont ils disposent au sein de leur équipe, le temps que cela prendra, et le matériel qu'ils utiliseront.

Assurez-vous d'avoir un « plan » détaillé de votre créature de Frankenstein pour expliquer comment vous l'avez créé.

### Le sol est en lave



30 min



Invitez vos Scouts à imaginer que le sol est de la lave. Vous devez aller du point A au point B sans vous brûler.

Conseillez-leur d'utiliser tout et n'importe quoi autour d'eux pour planifier leur déplacement. Ils peuvent utiliser des objets et demander l'aide de personnes autour d'eux.

Dessinez votre plan pour aller de A à B et assurez-vous qu'il soit compréhensible par toute autre personne susceptible d'être bloquée sur le même itinéraire.

## Activités principales

Choisissez une ou plusieurs de ces activités. Vous pouvez choisir les activités qui conviennent le mieux à vos participants et à votre contexte.

### Trouver la recette parfaite

60 min

11 ↑



- Matériel de base pour les prototypes (carton, mousse, argile, etc.).
- du papier ou des cartes pour noter les idées

Testez les solutions que vous avez choisies et décidez de la manière la plus efficace de résoudre le problème. Profitez de cette occasion pour examiner vos idées d'un œil nouveau et présentez vos idées précédentes sous la forme d'une recette que vous avez envie d'essayer.

Quelle est la liste des ingrédients ? De quoi aurez-vous besoin pour que votre idée fonctionne ?

Quel est le temps de cuisson ? Combien de temps vous faudra-t-il pour mettre en œuvre votre idée ?

Avez-vous déjà essayé cette recette ? Possédez-vous les compétences et les connaissances nécessaires à la mise en œuvre de votre idée ? Ou bien vous demandez le soutien de quelqu'un ?

Rédigez votre plan pour transformer votre idée en action et commencez à cuisiner !

Conseil du chef: un bon chef sait que la première crêpe est toujours mauvaise, il en va de même pour les grandes idées ! Ne vous inquiétez pas si la première fois que vous essayez votre idée, elle échoue. Il est toujours possible de s'adapter et de s'améliorer. C'est un élément important du processus.

### Parler comme un homme des cavernes

20 min

7 ↑

L'objectif de cette activité, est de simplifier et clarifier vos idées en utilisant uniquement des mots d'une syllabe. À tour de rôle, décrivez vos idées en utilisant un langage simple pour vous aider, vous et les membres de votre groupe, à mieux vous comprendre.

### Flash info

60 min

11 ↑



Du papier et de quoi écrire

Vos Scouts sont des journalistes. Les journalistes nous disent ce qui se passe dans le monde. Vous partagez la nouvelle ! Demandez aux Scouts d'imaginer qu'ils ont mis leur solution en œuvre dans la communauté pour la première fois. Ils vont rédiger un rapport pour le journal national, en une !

Demandez-leur de concevoir leur propre une. Assurez-vous d'avoir un titre, une image, un résumé et une description plus longue. La description doit donner des détails sur la façon dont cette solution a été mise en œuvre.

Une fois que vous avez imaginé la solution dans le monde réel, vous pouvez utiliser votre travail pour discuter de la manière de la mettre en œuvre dans la vie réelle.

### Quel est le moins que vous puissiez faire ?

30 min

11 ↑

Expliquez le plan en cinq étapes, en utilisant au maximum cinq mots et une image par étape.



## Planification de projets communautaires avec un plan SMART



30-45 min



Papier, stylos ou crayons

Lors de cette activité, les apprenants planifieront un projet communautaire en le décomposant en étapes plus petites, en attribuant des rôles et des responsabilités et en créant un calendrier. Ils utiliseront un plan SMART pour s'assurer que leur projet soit spécifique, mesurable, atteignable, réaliste et limité dans le temps.

Commencez par discuter avec les apprenants de ce qu'est un projet communautaire et pourquoi c'est important.

Expliquez le concept d'objectifs et plans SMART et donnez un exemple d'objectif bien formé.

Répartissez les apprenants en petits groupes et attribuez à chacun d'entre eux un problème ou un défi communautaire différent à traiter.

Dans leurs groupes, demandez aux apprenants de réfléchir à des idées et d'en choisir une qu'ils transformeront en projet.

Demandez aux apprenants de créer un plan SMART pour leur projet, comprenant des objectifs spécifiques et mesurables, des étapes atteignables, un objectif réaliste, et un calendrier. Une fois que les groupes ont terminé leurs plans SMART, demandez-leur de les partager avec l'ensemble du groupe et de discuter des défis ou des obstacles potentiels.

Encouragez les apprenants à réfléchir aux ressources et au matériel qui seront nécessaires à leur projet et à la manière dont ils les obtiendront.

En guise de conclusion, demandez à chaque groupe de présenter son projet et son plan SMART au reste du groupe, et de discuter de la manière dont ils prévoient de mettre en œuvre leur projet dans la communauté.

## Penser Sentir Faire



Du papier et de quoi écrire

Cette activité aide les Scouts à réfléchir aux effets de leurs actions dans le monde réel.

En groupe, consacrez une minute à réfléchir à ce que ressentirait une personne concernée par votre solution. Écrivez ces sentiments. Faites ensuite de même avec ce qu'ils penseraient et ce qu'ils feraient.

Est-ce que cela vous révèle des problèmes ou obstacles imprévus ? Notez tous les problèmes auxquels vous pouvez penser et que votre solution pourrait causer. Plus vous trouverez de problèmes, mieux ce sera – cela vous permettra de ne pas être surpris plus tard !

Sinon, réfléchissez à ce que vous penserez, ressentirez et ferez lors de la mise en œuvre de ce projet, afin de vous assurer que les besoins de chacun soient pris en compte.



## Résolution de problèmes avec de l'argent fictif



30-45 min

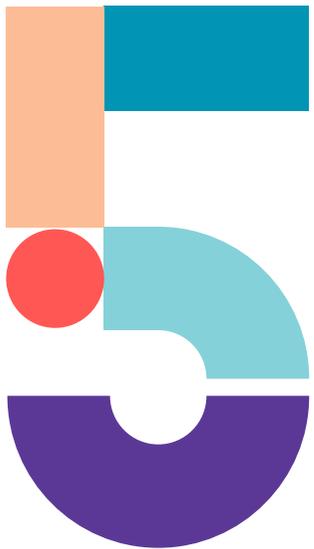


De l'argent fictif (par exemple, de l'argent de Monopoly, de fausses pièces et de faux billets), du papier ou des cartes pour noter les idées.



Lors de cette activité, les Scouts utiliseront de l'argent fictif pour résoudre des problèmes avec différents budgets. Ils se verront proposer différents scénarios ou défis et devront trouver des solutions créatives en respectant les contraintes budgétaires qui leur sont imposées.

Les Scouts apprendront la budgétisation, l'allocation des ressources et la pensée critique tout en s'engageant dans un exercice interactif et amusant de résolution de problèmes.



## La phase d'action : mener un projet pilote dans la communauté

### Conseils pour les Scouts

Maintenant, c'est à vous de jouer. Travaillez en équipe sur et suivez votre plan pour tester votre solution dans le monde réel, pour voir ce qui fonctionne et ce qu'il faut changer.

- Suivez votre plan
- Assurez-vous que chacun connaisse son rôle
- Travaillez en équipe, faites attention aux autres
- Ne vous inquiétez pas si vous éprouvez des difficultés. C'est là tout l'intérêt de faire un test - pour identifier des problèmes inattendus. Cela fait partie de la démarche d'apprentissage.

### Activité différenciée pour les jeunes Scouts :

- Simplifiez les rôles et n'hésitez pas à intervenir et d'aider. Peut-être que d'autres Scouts, plus expérimentés, pourraient vous rejoindre et vous aider ?
- Avant tout, donnez la priorité à la sécurité et au bien-être des Scouts qui participent au projet.

### Point de contrôle :

**Point de contrôle de la phase d'action :** une fois que vous avez réalisé votre projet pilote, vous avez terminé cette phase.

### Activités :

Il n'y a pas d'activités définies pour cette phase. Lancez votre projet pilote !





## Réflexion

### Conseils pour les Scouts

Respirez, prenez du recul et regardez la situation dans son ensemble. Réfléchissez à ce que vous avez fait, à l'impact de votre projet et à ce que vous pensez de ce que vous avez fait.

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné ? De quoi êtes-vous fier ?
- Qu'est-ce qui a été difficile ?
- Comment savoir si le projet fonctionne ? Y a-t-il quelqu'un à qui vous pouvez poser la question ?
- Qu'allez-vous faire ensuite ? Voulez-vous poursuivre votre projet ? Comment ?



### Activité différenciée pour les Scouts moins confiants :

- Commencez par demander aux Scouts les plus jeunes de vous parler de leurs moments préférés, afin de leur rafraîchir la mémoire. Vous pouvez utiliser des rappels visuels de chaque phase.
- L'important ici pour les Scouts les plus jeunes est de réaliser l'importance de réfléchir après avoir travaillé, plutôt que d'analyser où ils ont peut-être commis des erreurs ou ce qu'ils pourraient améliorer.
- Ne manquez pas de célébrer leur bon travail (et félicitez-vous également !)

### Point de contrôle :

**Point de contrôle de la phase de réflexion :** une fois que vous avez achevé les activités choisies, vous devriez disposer d'une liste des enseignements tirés. N'oubliez pas que l'important ici est la démarche, et non de résultat. Il n'y a pas d'« échecs », seulement de l'apprentissage !

### Vous devriez avoir discuté ensemble de questions suivantes :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné ? De quoi êtes-vous fiers ?
- Qui a bien travaillé. Célébrez-vous les uns les autres !
- Qu'est-ce qui a été difficile ? Pourquoi ? Comment pouvez-vous relever ces défis ?
- Qu'allez-vous faire ensuite ? Voulez-vous poursuivre votre projet ? Comment ?

Il se peut que vous souhaitiez poursuivre votre projet dans sa forme actuelle ou revenir à la phase de solution et y apporter quelques modifications. Tout cela fait partie du processus.

Si vous ne souhaitez pas poursuivre le projet, prenez le temps de féliciter les Scouts pour ce qu'ils ont accompli. En travaillant sur le processus de résolution créative de problèmes, ils acquièrent des compétences qui les aideront à atteindre leurs objectifs dans leur vie personnelle, leur carrière et au sein de leur communauté. La prochaine fois qu'ils penseront à quelque chose qu'ils veulent changer, ils se souviendront de cette expérience – et feront de leurs idées une réalité !

## Activités d'échauffement :

Facultatif, des activités d'échauffement simples pour expliquer le fonctionnement de cette phase de la démarche. Elles aideront les Scouts à se mettre dans le bon état d'esprit avant d'entamer leur réflexion sur leur travail.

### Critique d'art



10 min



Une œuvre d'art

Montrez n'importe quelle œuvre d'art et demandez aux Scouts d'être des critiques d'art ! Qu'est-ce qui leur plaît ? Qu'est-ce qui ne leur plaît pas ? Comment l'amélioreraient-ils ? Invitez les Scouts à partager leurs opinions de manière sensible.

## Activités principales :

Choisissez une ou plusieurs de ces activités. Vous pouvez choisir les activités qui conviennent le mieux à vos participants et à votre contexte.

### La boussole des systèmes



20 min



Feuilles de travail

Cette activité aide les Scouts à considérer toutes les implications de leur solution, à un niveau systémique.

Demandez aux Scouts d'étudier la boussole des systèmes et assurez-vous qu'ils comprennent les quatre domaines :

- Nature • Bien-être
- Société • Économie

Ils peuvent utiliser cette boussole pour réfléchir aux différentes façons dont leur solution affecte le monde en général.

Puis, à l'aide de la feuille de travail vierge, parcourez une à une les quatre sections de la boussole, en notant toutes les différentes façons dont leur solution affecte cette section. Encouragez-les à remarquer les effets positifs et les effets négatifs.

Discutez ensuite des résultats. Quelque chose vous surprend-il ? Après cette réflexion, y a-t-il des changements que vous souhaiteriez apporter ?

### Promenade dans la galerie



15 min



Innovations/conceptions

Créez un storyboard de chaque phase de la réalisation de votre projet. Demandez aux apprenants de marcher en silence dans une pièce ou une salle avec toutes les innovations, comme s'ils se trouvaient dans un musée ou une exposition d'art.

À chaque phase, demandez aux apprenants de réfléchir à chacune des innovations. Discutez-en : qu'ont-ils ressenti lors de chaque phase ? Qu'est-ce qui s'est bien déroulé ? Qu'est-ce qui aurait pu être amélioré et comment ? Les autres sont-ils d'accord ?



## Vlog de réflexion

5-10 min

11 ↑

💡 Téléphone portable ou ordinateur portable avec appareil photo

En groupe (ou seul), enregistrez une vidéo et présentez votre idée, telle que vous l'avez eue, comment vous l'avez développée et concrétisée. Faites part de ce que vous avez appris en cours de route et de la manière dont vous vous améliorerez et feriez les choses différemment. Bonus-- faites-en un exercice amusant et réalisez-le sous forme de croquis !

## Saynète de réflexion

20 minutes pour préparer la saynète  
5-10 minutes pour le présenter

7 ↑

💡 Matériel pour la saynète

En groupes (ou seul), créez une saynète dans où vous partagerez votre idée, comment vous l'avez trouvée, comment vous l'avez développée et l'avez concrétisée. Faites part de ce que vous avez appris en cours de route et de la manière dont vous vous améliorerez et feriez les choses différemment. Bonus : faites-en une saynète amusante en jouant le rôle de personnages uniques et drôles !

## Mur de post-it de réflexion (Anonyme !)

30 min

11 ↑

💡 Post-it, de quoi écrire

Partagez un mur ou un tableau en deux sections : l'une pour « aime/bien » et l'autre pour « n'aime pas/mauvais ». Demandez aux participants d'écrire leurs réflexions sur un post-it anonyme (ils peuvent en écrire plusieurs) et demandez-leur de coller le post-it sur le mur dans la section correspondante. De cette manière, vous pouvez voir collectivement comment les différents projets se sont déroulés. Prenez le temps de sélectionner les post-it similaires ou abordant les mêmes thèmes et discutez-en en groupe.



# Identité visuelle du défi des innovateurs à impact



Conception standard pour utilisation sur des supports de marketing

L'insigne du défi « Innovateurs à impact » a été créé dans le cadre d'un partenariat avec World's Largest Lesson et Accenture. Ce défi d'apprentissage est conçu pour les jeunes et vise à leur donner les moyens de résoudre les problèmes de leurs communautés, en particulier ceux se trouvant dans le giron des Objectifs de développement durable. Les Scouts identifieront les problèmes locaux et créeront des projets communautaires pour les résoudre, en utilisant des techniques de conception créative. Les jeunes mettent sur pied des initiatives durables qui relèvent les défis sociaux, culturels et économiques tout en élaborant des stratégies de remise en question, de résolution des problèmes et d'innovation au sein de leurs communautés.

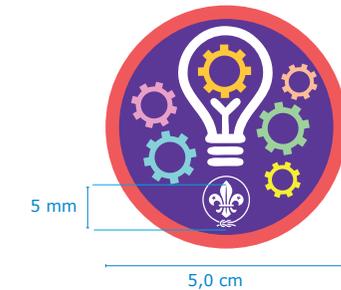
Ces lignes directrices sur l'image de marque du défi des innovateurs à impact apportent des informations et des ressources pour aider les Organisations Scoutes Nationales (OSN) à créer du matériel promotionnel pour le défi des innovateurs à impact. Toutes les Organisations Scoutes Nationales sont tenues de signer un accord de licence non-commerciale avec l'OMMS afin d'utiliser les conceptions graphiques de ce guide d'identité.

Visitez [scout.org](http://scout.org) pour plus d'informations Ce document ainsi que les informations sur le site internet ne donnent aucun droit d'utilisation de ces compositions graphiques à des fins commerciales, ni le droit de modifier le logo de base et l'écusson de quelque façon que ce soit.

## Spécifications chromatiques

CMYK	RGB	HEX	Pantone pour textile FHI Polyester TSX
 C79 M94 Y0 K0	R98 G37 B153	#622599	19-3829 TSX
 C45 M0 Y15 K0	R130 G230 B222	#82E6DE	15-4333 TSX
 C0 M30 Y40 K0	R255 G174 B128	#FFAE80	14-1229 TSX
 C40 M0 Y50 K0	R159 G237 B143	#9FED8F	13-6030 TSX
 C0 M80 Y60 K0	R255 G86 B285	#FF5655	17-1460 TSX
 C5 M45 Y0 K0	R255 G141 B255	#FF8DFF	13-2820 TSX
 C0 M22 Y87 K0	R255 G203 B40	#FFCB28	13-0749 TSX
 C4 M0 Y89 K0	R255 G236 B1	ffec01	12-0643 TSX
 C0 M0 Y0 K0	R255 G255 B255	#FFFFFF	11-4002 TSX

## Taille de l'insigne :



La largeur minimale de l'emblème de Scoutisme Mondial est de 5 mm

L'insigne ne peut pas être plus petit que 5,0 cm de diamètre, et si elle est si petite, la méthode de reproduction doit permettre une bonne résolution. L'objectif est d'assurer que la taille et la méthode de reproduction permettent une qualité d'image raisonnable pour l'emblème du Scoutisme Mondial.

### Bannière de partenariat

Sur tous les supports, cet insigne du défi des innovateurs à impact doit être accompagné de la bannière complète de partenariat.

La bannière de partenariat n'est pas modifiable et vous devez demander l'autorisation de l'utiliser et de la télécharger sur le [centre de ressources de l'image de marque du Scoutisme Mondial](#)

Lorsque l'insigne du défi des innovateurs à impact est produit et distribué, le matériel sous licence ou la bannière de partenariat doivent être indiqués de manière bien visible sur tout emballage ou sur une étiquette papier lorsque cela est possible.

### À propos des symboles ®

L'emblème du Scoutisme Mondial sont des marques déposées et leur utilisation n'est possible que sur autorisation.

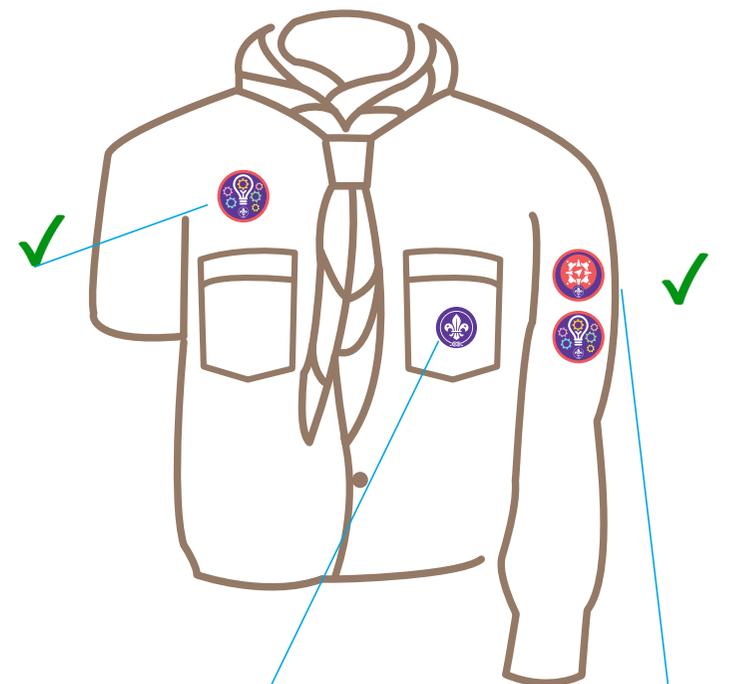
### Utilisation de l'insigne :

L'insigne du défi des innovateurs à impact ne peut être utilisé seul que sur des badges, sous forme de broderie textile.



Aucun élément écrit ou graphique ne doit apparaître dans la zone libre. X

Trois options de co-marquage sont autorisées, l'objectif du texte descriptif est de décrire clairement la relation entre l'OMMS et Accenture



Insigne de l'emblème du Scoutisme Mondial

Les insignes du défi des innovateurs à impact peuvent être utilisés seuls sur un uniforme scout. (suggestion seulement)



L'utilisation des logos ainsi que d'autres éléments graphiques associés à des projets ou programmes lancés par l'OMMS, est soumise aux conditions générales d'utilisation à des fins non commerciales.

L'Emblème du Scoutisme Mondial apparaît sur tous les logos officiels de l'OMMS, et les termes généraux de licence pour son utilisation doivent, de ce fait, être respectés, tels que décrits dans le centre de ressources de la marque du Scoutisme Mondial. Veuillez visiter [brand.scout.org](http://brand.scout.org) pour plus d'informations.



#### Utilisation non commerciale - durée de la licence générale

L'OMMS a convenu avec World's Largest Lesson et Accenture d'une licence non exclusive pour le matériel seul et dans le cadre de l'insigne du défi des innovateurs à impact. Toutefois, des conditions particulières s'appliquent à l'utilisation de l'insigne du défi des innovateurs à impact.

#### Utilisation d'une conception graphique de l'OMMS

Comprend les articles correspondant aux classifications de Nice des biens et services 8, 14, 25, 30. Reproduction de la marque de l'OMMS sur un article de ces classifications et qui n'est pas destiné à la vente.





**SCOUTISME<sup>®</sup>**  
**MONDIAL**

© Bureau Mondial du Scoutisme  
Janvier 2025

Bureau Mondial du Scoutisme  
Centre de Soutien Global  
Kuala Lumpur

[scout.org](http://scout.org)

