



Par Adrien,
animateur fédéral



« Nous voulons un homme conscient et critique » : nos conseils pour vos conseils

Le conseil, tu connais ? Ce moment où on s'assied tous en cercle, généralement en fin de réunion, souvent pour débriefer... Ben tu sais quoi ? On peut aussi y faire un tas d'autres trucs ! Allez viens, on t'explique !

Un conseil, mais pour quoi faire ?

L'air de rien, il est bien utile, ce moment de fin de journée où les scouts se retrouvent pour faire le point sur les moments vécus ensemble !

Et encore, là, on ne parle que des conseils qui servent à **évaluer** ! Ce sont les plus courants, sans doute parce que c'est la meilleure manière de débriefer un projet collectif (de l'après-midi ateliers au hike en passant par l'organisation du souper photos).

Évaluer, imaginer, décider...

Mais le conseil peut aussi intervenir à d'autres moments de la vie de ta section. Notamment dans les moments d'**imagination** collective et de **prise de décision** commune. Pourquoi demander aux scouts d'imaginer et de décider alors que le staff pourrait le faire lui-même, et plus rapidement ?

Eh bien... parce qu'on fait du scoutisme ! C'est à travers la **cogestion**, la construction collective de la vie et des projets du groupe, que tes scouts apprendront petit à petit à devenir **conscients** de leurs capacités et à faire preuve d'**esprit critique** lorsqu'ils devront faire des choix.



Décider d'une activité spéciale à vivre en section, imaginer puis choisir le thème du camp, rédiger une charte de vie pour la section, organiser une action de service... Le conseil peut booster n'importe quel projet de section ou de petit groupe.

Sept ingrédients pour un conseil réussi

1 Un sujet qui vend du rêve

Un conseil pour imaginer, décider ou évaluer quoi exactement ? Veille à bien définir l'objet de la discussion. Et à réserver pour les conseils les sujets qui intéressent et concernent tes scouts...

2 Un cadre enchanteur

Ou en tout cas, un lieu où tout le monde se sentira bien installé, et sera dans les meilleures conditions pour voir, écouter et se faire entendre de tous.

3 Des règles claires

- Un bâton (ou autre objet) identifie la personne qui a la parole.
- Chacun parle en son nom.
- Si on évoque une situation problématique, on parle des faits et on évite de cibler des personnes.
- Un temps de parole identique laissé à chacun.



4 Des rôles à distribuer

- Un **maître du temps** : il gère le temps de parole de chacun et le timing du conseil.
- Un **secrétaire** : il prend note des discussions, des décisions prises, des points d'attention qui ressortent de l'évaluation...
- Un **distributeur de la parole** : il donne la parole, dans l'ordre, à ceux qui la demandent et veille à ce que la règle de l'objet de parole soit respectée.
- Un **animateur/modérateur** : il expose, au début, le sujet du conseil et son objectif, et les rappelle lorsque c'est nécessaire. « On tient conseil pour évaluer quoi, déjà ? Et pour décider quoi ? » Il conclut également le conseil en faisant le point, avec l'aide du secrétaire, sur les résultats des discussions et les prochaines étapes, et en expliquant à quoi servira ce conseil.

L'idéal étant que ce soient les scouts, et non pas forcément les animateurs, qui endossent ces rôles !

5 Des techniques d'animation variées

Tenir conseil, ce n'est pas forcément s'asseoir tous en rond pour discuter... Selon l'objectif du conseil, il existe des tas de techniques pour motiver les scouts et favoriser la participation de tous. Le cahier *Des projets pour grandir* est une mine d'idées...



Petite sélection

POUR IMAGINER

Le jeu du dictionnaire

Déroulement

Créer des petits groupes. Chaque groupe pioche 10 noms communs dans le dictionnaire et devra les utiliser pour imaginer le programme d'une journée (un weekend, par exemple). Ensuite, chaque groupe présente aux autres le programme de la journée. Une fois que tout le monde est passé, on a une base solide pour imaginer les activités du weekend ou du camp.

POUR ÉVALUER

Les jauges

Matériel

- grands panneaux
- de quoi écrire
- des gommettes

Déroulement

Dessine(s) d'une ou plusieurs jauges suivant le nombre de points à évaluer. Chacun marque d'un point, en face d'une température, son impression par rapport à ce que l'on évalue. Consigne : plus c'est chaud, mieux c'est ! Cet outil est parfait pour dégager des tendances.

POUR DÉCIDER

Le jeu des trois colonnes

Déroulement

Chaque scout remplit, pour chaque idée issue de la phase précédente (Imaginer), une petite feuille comptant trois colonnes :

- dans la première, il inscrit ce qu'il aime bien dans cette idée ;
- dans la deuxième, il note ce qu'il n'aime pas ;
- dans la troisième, il ajoute ce qu'il a envie de dire en plus.

Tous les papiers sont rassemblés, puis on lit l'ensemble. Chacun s'enrichit ainsi de choses auxquelles il n'avait pas pensé, et le positif de chaque proposition est mis en avant. Comme c'est anonyme, les plus timides ont vraiment voix au chapitre.

Tous ensemble, on voit alors si quelqu'un a envie d'ajouter quelque chose, on regarde les propositions proches que l'on peut rassembler, on améliore éventuellement l'une ou l'autre proposition et on vote, par exemple en posant une chaussure sur une proposition qu'on veut soutenir (soit deux votes par personne).

6 Des critères d'évaluation

On sait, on sait : « les chefs étaient sympas, la bouffe était bonne », mais encore ? Quand on se sert du conseil pour évaluer (que ce soit une activité, une journée, un camp, la vie de la section...), il est intéressant de définir à l'avance, en staff, quels sont les **critères** selon lesquels on va le faire.

Par exemple :

- L'activité était-elle appropriée pour tous ?
- Les objectifs définis ensemble au conseil précédent ont-ils été atteints ?
- Chacun dans ma patrouille s'est-il senti bien à tout moment ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?
- Etc.

Il est également important de préciser qu'évaluer ne signifie pas juger, mais bien trouver ensemble, en coopérant, des pistes d'amélioration.

7 Pas toujours tous ensemble...

Il est parfois difficile pour certains de prendre la parole en grand groupe. Pour donner à chacun l'occasion de s'exprimer sans pression, un premier tour de discussions peut avoir lieu en plus petits groupes, avant de revenir en grand groupe pour la mise en commun si le sujet concerne toute la section.

Encore des outils !

Télécharge le thermomètre des conseils et plein d'outils créés pour Scoutopia 2015 sur lesscouts.be > Télécharger > Méthode scout.

