

Le conseil à la scout, encore plus et encore mieux !

Pars à la découverte de techniques pour améliorer et dynamiser le conseil.

Des conseils, mais pour quoi faire ?

De la ribambelle au poste, le conseil constitue une **étape incontournable** de toutes les actions collectives. Ensemble, les scouts y expérimentent l'art de la discussion et du compromis. Une fois la décision prise, tous les membres du conseil deviennent les garants de son respect et de son aboutissement. Le conseil permet donc d'**atteindre des objectifs à court terme**, mais ce n'est pas là son unique contribution à la mission du scoutisme !



Des enjeux à court terme

- Évaluer une situation.
- Faire part de son humeur.
- Gérer un problème.
- Récolter l'avis de chacun pour améliorer une situation.
- Se lancer de nouveaux défis.
- Créer des projets et parler du futur.



12 ans pour le faire

Des enjeux à long terme

- Apprendre à s'exprimer et à écouter les autres en respectant l'opinion de chacun.
- Apprendre à prendre, ensemble, les meilleures décisions possible.
- Faire prendre conscience aux enfants que leur avis compte.
- Développer l'autonomie et la confiance en soi.
- Faire vivre la démocratie au sein de la section.

Tu le vois : les enjeux sont immenses ! Heureusement, personne n'est sensé y arriver en un jour... Le tout est de se lancer.





Des conseils pour aider les scouts à grandir

En tant qu'animateur, tu as peut-être l'impression que tes conseils de staff (hé oui, finalement, c'est bien de ça qu'il s'agit aussi !) se déroulent "naturellement", que la parole s'y répartit équitablement, que chacun sait écouter, qu'on prend les décisions facilement. Il suffit cependant d'un désaccord ou d'un malentendu pour se rendre compte qu'il n'y a absolument **rien de naturel** là-dedans, qu'il s'agit de mettre en œuvre des compétences (écoute, respect, etc.) patiemment acquises depuis l'enfance, chez les scouts, en famille ou à l'école.

Dès lors, lorsque tu as l'impression de n'être "que" en train d'évaluer la réunion du jour, "que" en train de discuter du conflit qui pourrait l'ambiance ou des sketches que les scouts ont envie de préparer pour la fête d'unité, c'est en fait toutes ces **compétences** que tu contribues à développer chez les scouts.

Vivre des conseils, ça ne prend pas toujours du premier coup.

- Ça demande du **temps**, surtout quand ce sont les premiers. Mehdi n'a pas d'avis, Natacha n'écoute pas, Victor parle fort, Rose s'impose... Mais, de conseil en conseil, chacun s'habitue à ce qui lui est demandé. Après quelques tentatives, tu verras, les scouts vont t'épater !
- Ça demande de **lâcher du lest**. Quand on est animateur, pas toujours simple de partager la prise de décision : s'arranger entre adultes, c'est déjà bien assez compliqué comme ça ! Et si on y allait **petit à petit**, en commençant par des décisions sans grand impact sur l'animation ? Commencez par décider des menus du camp avant d'aborder la constitution des patrouilles... Histoire de se faire la main.
- Ça demande de **croire en les capacités de chacun**. Mais oui, le staff va garantir de bonnes conditions d'écoute ! Mais oui, les scouts vont amener des idées intéressantes, probablement bien meilleures que celles que le staff aurait eues sans eux ! 😊

Tenir conseil, à tout âge, ça s'apprend.

Des conseils, à toutes les sauces !

Chez les scouts, il y a **autant de conseils que de moments à vivre ensemble** : en section, sizaine, patrouille, cordée, staff... Des conseils pour booster la créativité ou pour organiser concrètement une activité... Tout est possible !

Et parce que **conseil** n'est pas forcément synonyme de **longues heures ennuyeuses assis en cercle**, voici quelques recettes pour s'y amuser.

Quelques recettes scouts à tester

Le cahier *Balises pour l'animation scout* consacre quatre pages aux essentiels du conseil : quel rôle pour l'animateur ? À quoi être attentif ? Etc.

- Pour évaluer, en staff, les conseils qu'on fait vivre aux scouts : le **thermomètre des conseils** : plus c'est chaud, plus c'est démocratique !
- Proposer aux scouts des techniques de **brainstorming** adaptées à leur âge.
- Varier la manière de **décider ensemble**.
- Pour **évaluer une situation** et chercher des pistes d'amélioration : on répond, dans l'ordre, à une série de questions permettant de faire le tour du sujet. Y a plus qu'à décider de ce qu'on fait ensuite !
- Pour s'exprimer librement, c'est un **jeu tout entier** qui est proposé ! Découvre-le page suivante.

Tu en veux encore plus ? Résonance, la plateforme de formation d'animateurs dont Les Scouts font partie, propose aussi le **Techni'Kit**, des fiches de techniques créatives téléchargeables sur resonanceasbl.be > Outils et ressources > Outils pédagogiques.



Faire du conseil un jeu, des baladins aux pionniers



Objectif

Permettre à chaque scout de faire part au groupe de ce qu'il ou elle a pensé des dernières réunions de la section. Comme il s'agit d'événements passés, ses émotions ne peuvent être critiquées ; il ou elle peut ainsi **s'exprimer plus librement** que si on parlait directement d'une activité future, par exemple.

Matériel

- le plateau de jeu de la branche
- les cartes **Appréciation** de la branche, à découper
- des photos ou dessins des dernières réunions qu'on a vécues ensemble

Temps à prévoir

Environ 20-30 minutes par réunion dont on va parler. Pour maintenir la concentration des scouts, **prévois des pauses** durant lesquelles leur permettre d'aller se défouler dehors et d'évacuer les tensions.

Déroulement

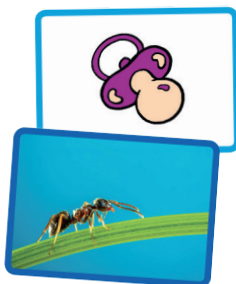
1 Les animateurs proposent aux scouts de **choisir quelques réunions** parmi les dernières que la section a vécues, pour en reparler ensemble. Sur les cases blanches du plateau de jeu, on dispose des photos, dessins ou mots-clés représentant chacune d'elles. Leur nombre varie en fonction de l'âge des scouts.

Par exemple : la réunion Arc-en-ciel, la journée de passage, le Stratego dans les bois, le scout main rendu à la commune, la visite de la maison de repos pour Noël...

2 Autour du plateau de jeu, on dispose les **cartes Appréciation**, en les expliquant une par une. Attention : toutes ont une valeur positive et une valeur négative, ce qui permet aux participants de nuancer leurs propos, puisqu'ils peuvent utiliser les cartes pour l'une ou l'autre valeur, au choix, voire les deux.

Par exemple :

- Chez les Baladins, la carte « tétine » signifie à la fois « c'est facile » et « ça ne permet pas de grandir ».
- Chez les Éclaireurs, la carte « fourmi » signifie à la fois « c'est difficile » et « les autres sont des ressources pour moi ».



3 Ensemble, on parcourt le plateau de jeu. Pour chaque réunion, les scouts **choisissent une carte Appréciation** et expliquent leur choix au groupe. Les cartes peuvent être utilisées plusieurs fois. Pour les aider à répondre, les animateurs peuvent poser une série de **questions** : « Qu'est-ce qui a été chouette/pas chouette dans cette réunion ? Qu'est-ce qui a été facile/difficile à vivre ? Qu'est-ce que tu en as retiré ? Du coup, qu'est-ce qui t'a fait choisir cette carte ? »

Par exemple : « J'ai choisi la carte "pont de singe" parce qu'à la fois c'était difficile d'organiser notre premier vide-grenier de poste, mais après coup, qu'est-ce que je suis fier de l'avoir fait ! »



4 Au fur et à mesure des prises de parole, un animateur **prend note** de ce qui se dit. Lorsque tout le monde a parlé, il fait la **synthèse** de ce qui a plu ou non (chez les Baladins et Louveteaux, on se cantonne aux faits), des besoins et attentes (chez les ados, on peut généraliser davantage voire s'exprimer par rapport aux valeurs). Ces responsabilités de prise de notes et de synthèse peuvent être confiées à un scout.



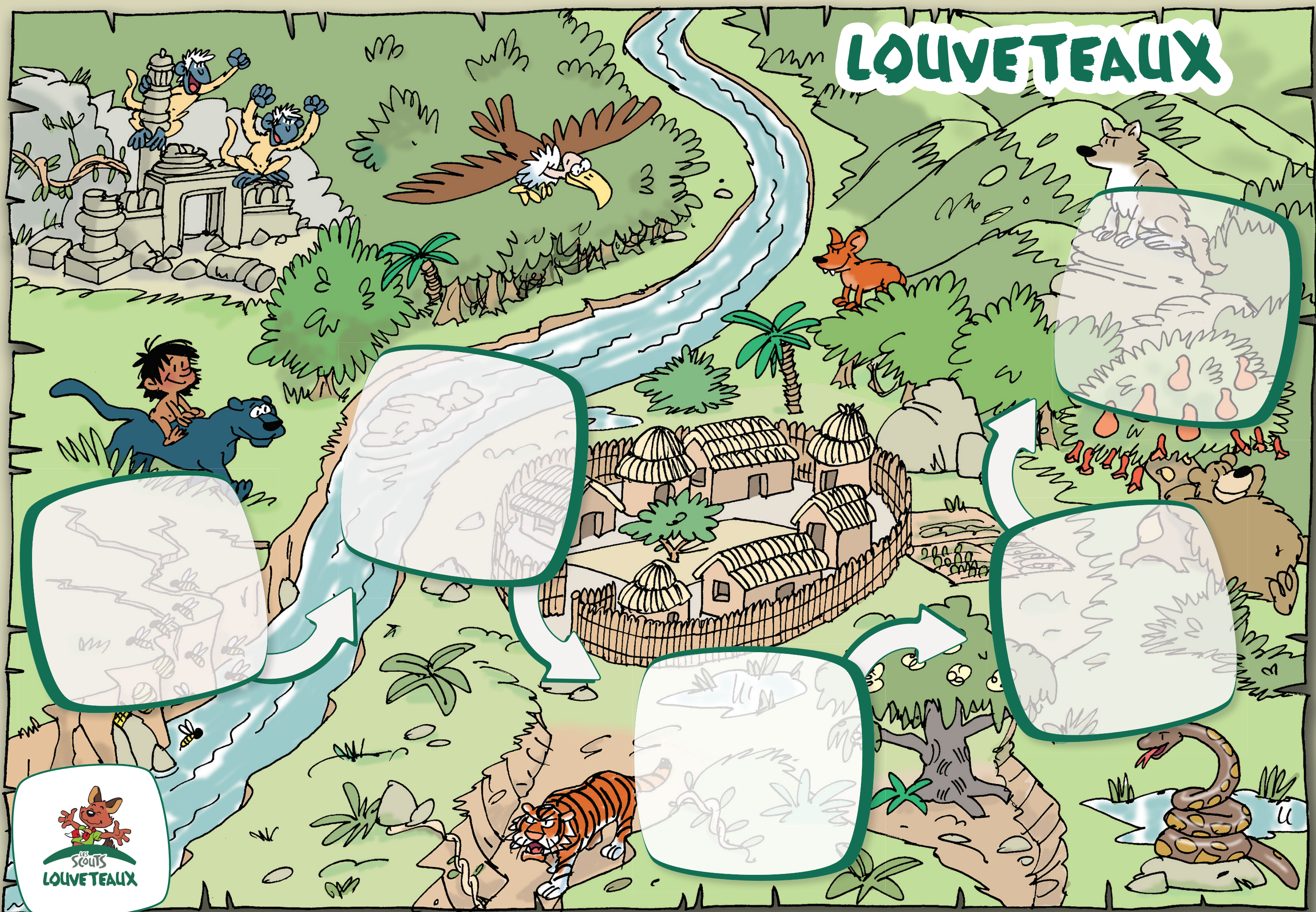
Et en bonus

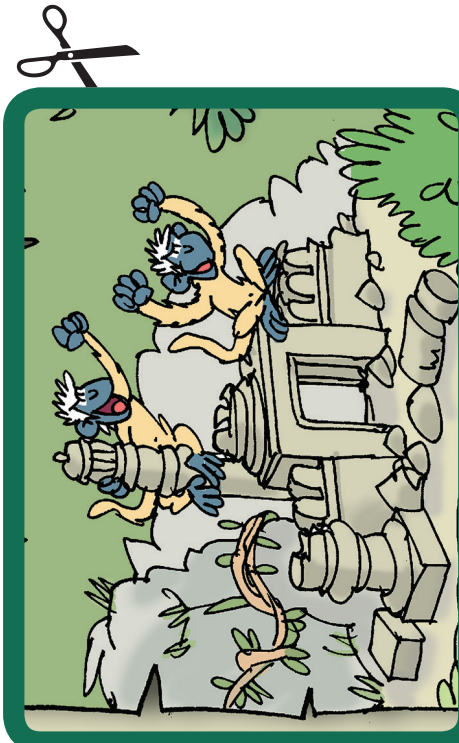
Ça y est : la **synthèse** de ce qui a plu ou non est prête à devenir la **liste des critères de réussite d'un futur projet**. Tu peux affiner. Exemple : tu consultes ta section pour organiser la prochaine action de service. Tu utilises le jeu pour évaluer ensemble les actions précédentes. Pour quelles valeurs nous sommes-nous engagés ? Pour quelle valeur voudrions-nous nous mobiliser la prochaine fois ?

Dis-le aux scouts : « **Tout ça, c'est ce qui est important pour vous, et c'est important pour nous de le savoir !** » Au staff ou à la section tout entière d'en tenir compte au moment de décider ce qu'on va vivre comme prochaine activité ensemble !

BONS CONSEILS !

LOUVETEAUX





+
*Cet endroit est inconnu,
j'y découvre de
nouvelles choses.*

-
*Au milieu de tout ça,
je me sens un peu
perdu.*



+
*Rester au chaud
dans sa tanière,
c'est confortable.*

-
*Ça n'aide pas à avancer,
à évoluer.*



+
*Ça fait du bien d'être
ensemble !*

-
*Comme quand
Mowgli apprend plein
de choses avec Baloo,
c'est difficile.*



+
*Au village, quelque
chose de bien va
pouvoir commencer.*

-
*Dans la jungle,
quelque chose de bien
a dû se terminer.*



+
*Comme la poursuite
de Shere-Khan par les
buffles, ça s'est passé
à toute vitesse !*

-
*Pas le temps
d'apprécier,
c'est déjà terminé...*



+
*Jouer à ses jeux
préférés, c'est facile.*

-
*On fait toujours
la même chose !*



+
*Faire de nouveaux
projets, quel beau
nouveau défi !*

-
*Ça me demande un
effort pour y arriver.*

LA CHASSE AUX MAÎTRES-MOTS

Pendant ce temps dans la jungle...

Chaque race d'animal a son propre **Maître-mot**, teinté d'au moins une valeur scout. Celui-ci l'aide à entretenir de bonnes relations avec les autres animaux de la jungle. Il existe de nombreux Maîtres-mots.

Pour introduire cette animation, tu peux lire l'extrait mis en évidence dans l'histoire *La chasse de Kaa* en page 21.

L'idée de cette animation est de mettre en avant un nouveau Maître-mot chaque année que les louveteaux concrétisent en réalisant l'une ou l'autre action (chasse) en lien avec celui-ci. Dans le cadre de cette animation, nous laisserons de côté ceux d'Akela et de Baloo.

Objectif

- Amener les louveteaux à **comprendre** certaines valeurs scout.
- **Vivre les valeurs scout** pendant l'année (puisque le *Message au Peuple Libre* répond à cet objectif pendant les camps).
- **Mettre en projet** chaque sizaine sur des valeurs scout.
- Lier les valeurs scout à certains **personnages** du *Livre de la jungle*.
- Développer le **sentiment d'appartenance** des louveteaux à leur sizaine.



Infos pratiques

Type d'animation

Réflexion, discussion en petit groupe et mise en projet.

Moment propice

Quand tu veux pendant l'année, mais prévois plusieurs épisodes de préparation.

Durée de l'animation

1h30 pour le lancement et autant que nécessaire pour la mise en projet.

Matériel

- Le cahier *Jungle à la meute* pour les passages des histoires de Kipling mettant en avant les Maîtres-mots.
- Ton matériel pour la partie mise en contexte de l'animation.
- Ton matériel pour décider en conseil du Maître-mot de l'année.
- Le *Traces de loup orange* (pour les louveteaux de 2^e année).

Déroulement de l'animation

1. MISE EN CONTEXTE : découvrir qui dit quel Maître-mot (30 min)

Au travers d'un petit jeu, les louveteaux **découvrent le Maître-mot de chaque personnage**. Pense à expliquer brièvement chaque Maître-mot pour que les louveteaux s'en fassent une idée plus précise avant l'étape du conseil de meute.

Quelques idées de petit jeu

- une chasse au trésor
- une chasse à l'homme
- des rébus
- le jeu de plateau *Au cœur de la jungle* avec Mowgli (téléchargeable sur www.lesscouts.be)

2. CONSEIL DE MEUTE : choisir le Maître-mot de l'année (15 min)

En conseil, la meute choisit un des quatre Maîtres-mots qui sera mis en avant durant toute l'année, au travers de petites actions réalisées par les sizaines. Pour prendre la décision, tu peux, par exemple, tracer une croix au sol. Les louveteaux se placent dans la case correspondant au Maître-mot qu'ils choisissent. Ensuite, tu sélectionnes les deux Maîtres-mots qui ont remporté le plus de voix et tu refais un vote.

Variante : tu peux proposer de vivre les quatre Maîtres-mots chaque année. Ce serait alors chaque sizaine qui décide lequel elle souhaite vivre plus particulièrement que les autres. **Attention à ce que chaque louveteau ait l'occasion de vivre les quatre Maîtres-mots durant ses années à la meute.**

3. CONSEIL DE SIZAINES : comprendre le Maître-mot et mise en projet (45 min)

- En fonction du Maître-mot choisi par la meute, **raconte / mime / joue l'histoire** correspondante du *Livre de la jungle*.
- Demande aux louveteaux d'**identifier les messages et valeurs** qui se cachent derrière ce Maître-mot.
- Organise un **brainstorming** avec la sizaine pour trouver des idées de projets ou d'actions à vivre en lien avec ce Maître-mot durant l'année, et de décider ce qu'ils feront.
- Aide la sizaine à **organiser** cette action ou ce projet, puis sois le témoin de ce qu'ils vivront comme chasse aux Maîtres-mots.
- Évalue la chasse en sizaine avant d'en faire un retour devant toute la meute.

Le **projet** est une activité, où ensemble, le petit groupe va tout construire de A à Z, du début à la fin, de la première idée au bilan final. Le projet, c'est la participation de tous à tout.

Le projet compte sept étapes :

- | | |
|-------------|------------|
| ■ Imaginer | ■ Réaliser |
| ■ Décider | ■ Évaluer |
| ■ Organiser | ■ Fêter |
| ■ Préparer | |

Tu trouveras de nombreuses pistes pour chacune de ces étapes dans le cahier *Des projets pour grandir*, téléchargeable sur www.lesscouts.be.

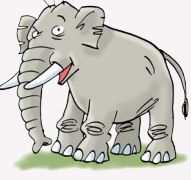


4. RETOUR EN MEUTE : présenter la chasse aux Maîtres-mots de chaque sizaine à toute la meute

Prévois un conseil pour que chaque sizaine explique sa chasse, ce qu'elle a vécu, ce qu'elle a découvert et ce qu'elle retient de ce Maître-mot vécu.

Ton rôle

- **Accompagne** toutes les sizaines dans la préparation de leur chasse au Maître-mot. Il s'agit bien de cadrer et reformuler leurs idées, de les encourager dans leurs démarches et non pas de tout faire à leur place.
- **Sois témoin** de ce qu'ils vivent en sizaine.
- Veille à ce que tous les louveteaux de la sizaine **participent activement** à toutes les étapes de la chasse aux Maîtres-mots.
- **Sois garant que leur chasse rentre bien dans le cadre d'une activité scout.**

PERSONNAGES	LE MAÎTRE-MOT ET SES VALEURS	HISTOIRE	IDÉES DE CHASSE
Akela 	« Bonne chasse à toi qui gardes la Loi. » → Respecter la Loi de la jungle, les règles de la meute. → Comprendre la Loi de la meute : « La force du loup c'est le clan, et la force du clan c'est le loup » (Message au Peuple Libre). → À utiliser pour souhaiter une bonne chasse aux louveteaux, c'est-à-dire, une bonne journée, ou de bonnes activités à vivre avec le Peuple Libre.		
Baloo 	« La jungle est grande et le louveteau petit. Il doit apprendre à se taire et méditer. » → Apprendre à se connaître : ses limites et ses forces en s'auto-évaluant. → Se poser des questions de sens, spirituelles, etc. → À utiliser lors du Temps de la mue, d'un bivouac, ou tout autre moment de réflexion individuel.		
Bagheera 	« Œil qui perce la nuit, sans laisser de trace fuit. » → Observer dans les moindres détails son environnement (tant dans la nature que dans les relations aux autres). → Apprendre à rendre service gratuitement. → Faire de son mieux et agir pour un monde plus juste (la Loi scoutie).	LES FRÈRES DE MOWGLI Shere-Khan tend un piège à Akela avec d'autres loups de la meute pour qu'il ne soit plus le chef de la meute. Grâce à Bagheera, Mowgli va le défendre lors du conseil.	■ Réaliser une exposition pour expliquer aux louveteaux les droits de l'Enfant. ■ Apprendre à la meute à bien observer la nature sans laisser de trace de son passage. ■ Rendre service à une communauté, une école, d'autres enfants, etc.
Chil 	« Nous sommes du même sang toi et moi. » → S'entraider entre louveteaux mais avec d'autres personnes également. → Respecter les autres, accueillir tout le monde peu importe les différences.	LA CHASSE DE KAA (1^{re} partie) Mowgli est enlevé par les Bandar-Log. Il demande à Chil de suivre sa trace pour être secouru.	■ Créer et envoyer des cartes postales à des enfants hospitalisés. ■ Participer à l'opération Arc-en-Ciel et expliquer aux autres louveteaux la raison de cette action.
Hathi 	« Chasse pour ta faim et non ton plaisir, car la rivière est là pour y boire et non pour la salir. » → Prendre conscience qu'on doit utiliser les ressources de la nature avec parcimonie. → Apprendre à ne rien gaspiller de la nature.	COMMENT VINT LA CRAINTE Au moment de la sécheresse, le niveau de la rivière est tellement bas qu'apparaît le Roc de la Paix. Plus aucun animal ne peut chasser : boire est plus important que manger pour survivre.	■ Planter des épices (comme de la ciboulette) et amener ces épices fraîchement coupées pour les week-ends et le camp. ■ Fabriquer de la colle naturelle pour réaliser des bricolages en meute. ■ Fabriquer du savon pour se laver au camp en respectant la nature. ■ Trouver des idées pour récupérer les restes de repas à servir lors du repas suivant.
Kaa 	« Cœur brave et langue courtoise te mèneront loin dans la jungle. » → Vivre avec courage. → Être poli avec tout le monde. → Rendre service gratuitement. → Partager ce qu'on détient, ce qu'on aime avec les autres.	LA CHASSE DE KAA (2^e partie) Kaa aide Baloo et Bagheera pour délivrer Mowgli des Bandar-Log. Mowgli remercie Kaa très poliment.	■ Organiser un goûter pour toute la meute. ■ Trouver un moyen pour prendre en chasse tous les gros mots.