

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

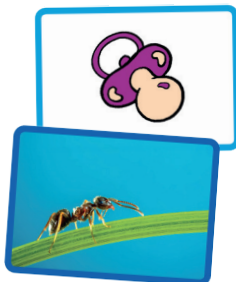
1 Les animateurs proposent aux scouts de **choisir quelques réunions** parmi les dernières que la section a vécues, pour en reparler ensemble. Sur les cases blanches du plateau de jeu, on dispose des photos, dessins ou mots-clés représentant chacune d'elles. Leur nombre varie en fonction de l'âge des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



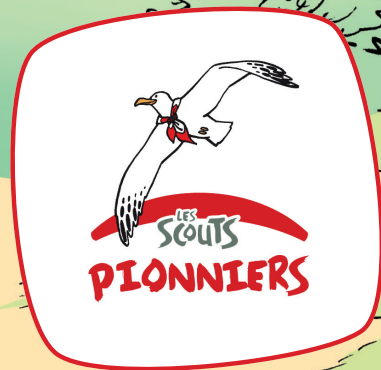
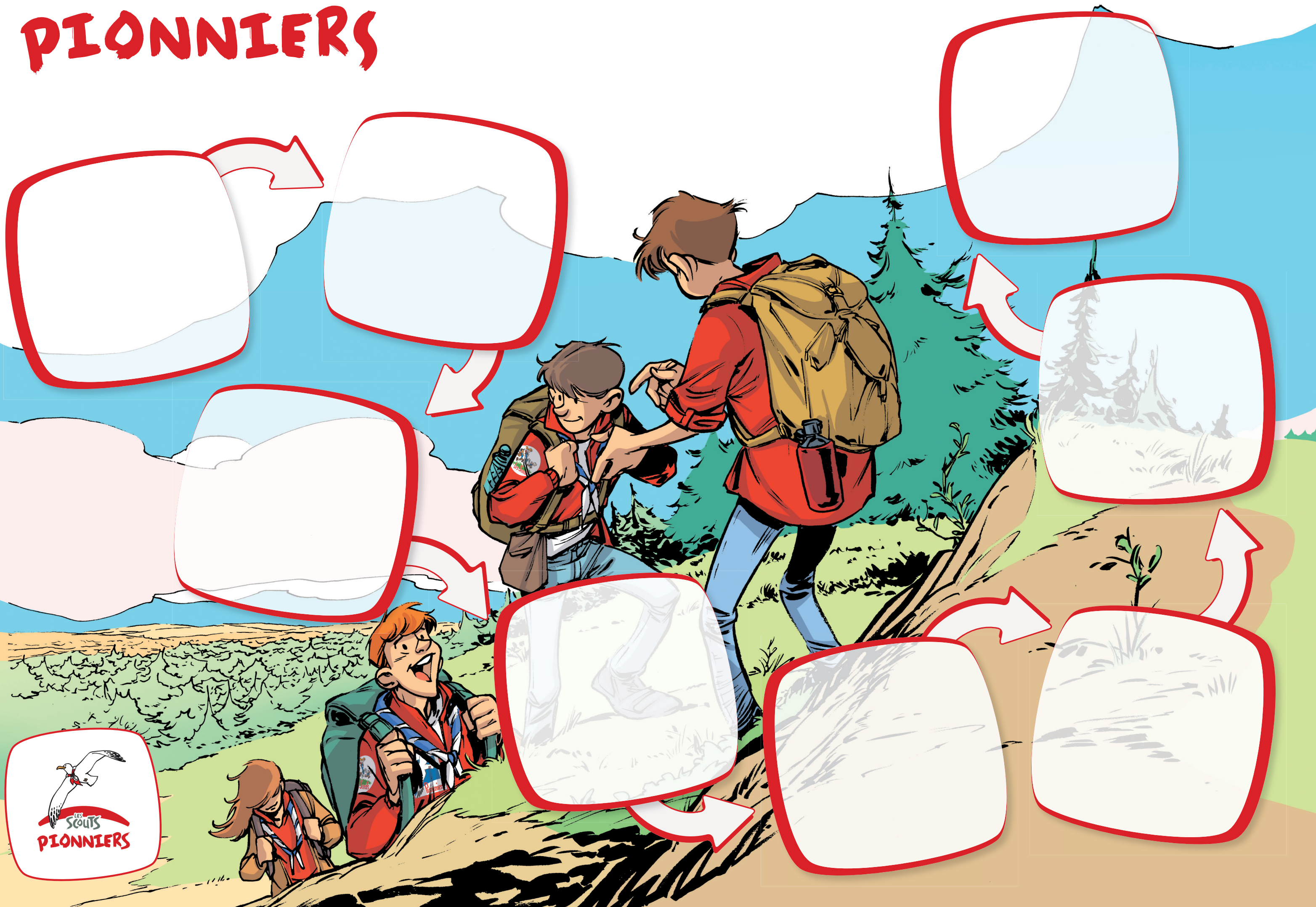
Et en bonus

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 !

PIONNIERS





+
Le rafting, ça décoiffe !

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



+
*Quelque chose de bien
peut commencer.*

-
*Quelque chose de bien
a dû se terminer.*



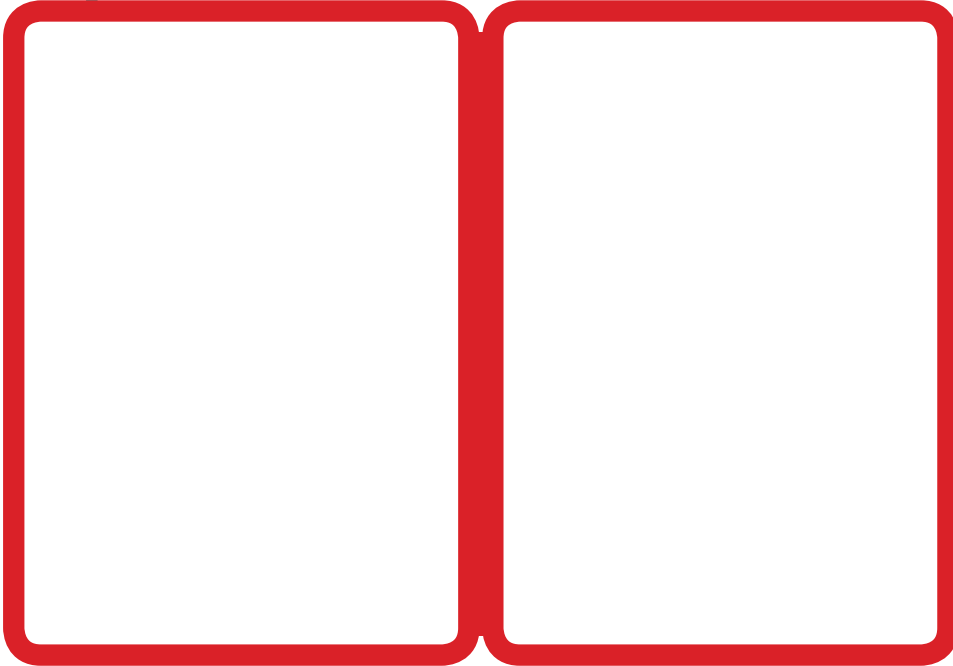
+
*Je découvre de
nouvelles choses.*

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



+
*Une bonne raclette :
pas besoin d'effort,
quel confort !*

-
*Tout ceci ne nous aide
pas à avancer,
à évoluer.*



*Heureusement,
j'ai découvert que
les autres sont une
ressource pour moi !*



*Je suis face à quelque
chose de difficile.*



*Une veillée « comme
d'hab' », ça fait toujours
plaisir !*



*Pas beaucoup
d'originalité... Quand
est-ce qu'on amène un
peu de nouveauté ?*



*Un pont de singe,
quel beau défi
tout neuf à relever !*



*Ça représente un effort
pour moi.*