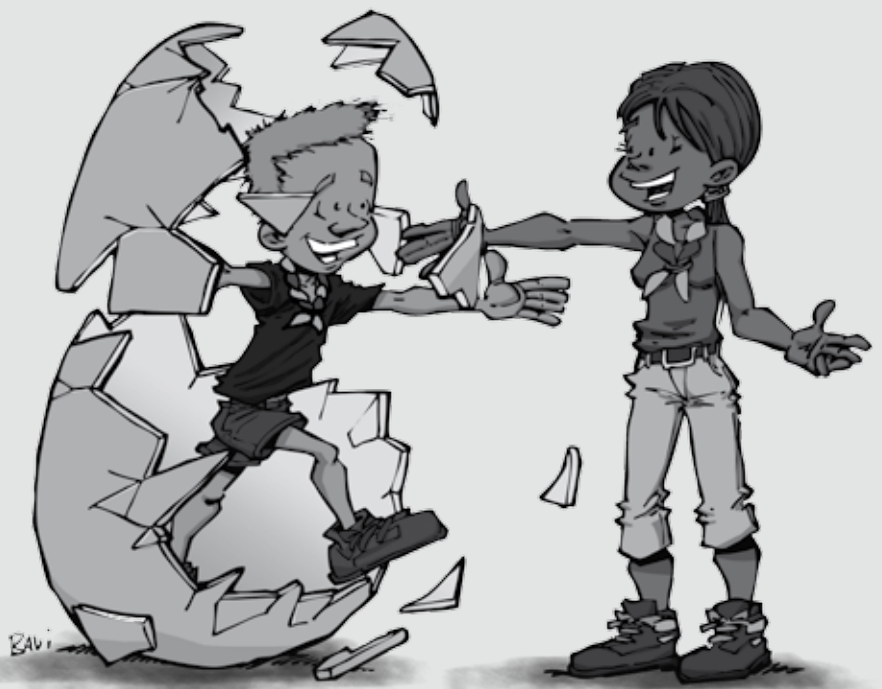


DES PROJETS POUR GRANDIR



Des Baladins aux Pionniers



Le projet, c'est un tas de découvertes à la clé pour tes scouts ! Et l'âge n'est pas un frein : des Baladins aux Pionniers, tout le monde peut goûter au plaisir de donner forme à ses envies !

Mais mettre ses scouts en projet n'est pas toujours facile surtout quand on n'est pas familier avec cette démarche. Dans ce cahier, tu trouveras donc des tas d'idées, d'exemples concrets et de techniques pour t'aider à mettre en place un projet dans ta section. N'hésite pas à les parcourir car il y en a pour tous les goûts ! Tu y trouveras aussi une série de conseils qui te permettront, du moins je l'espère, de trouver ta juste place dans le processus du projet.

Merci à Charlotte et Marie pour leur relecture critique et attentive. Merci également à Julie, Raymonde et Sylvie pour ce beau travail de mise en page. Grâce à vous, ce cahier sera d'autant plus agréable à lire !

Ingrid



© Les Scouts ASBL
Editeur responsable : Jérôme Walmag
Rue de Dublin 21 - 1050 Bruxelles - Belgique
02.508.12.00 - lesscouts@lesscouts.be
2^e édition : janvier 2011
Dépôt légal : D/2010/1239/SC02

www.lesscouts.be





Ask the boy

Qui n'a jamais entendu cette phrase mythique de Baden-Powell ? **Demande aux scouts ce qu'ils veulent faire.** Ces trois mots résument parfaitement une des idées fondatrices du mouvement scout. Ils expriment la volonté d'établir une animation à l'écoute du scout, qui correspond à ses envies, de le considérer comme un partenaire. Cette idée est certainement, encore maintenant, une des clefs de la réussite du scoutisme dans le monde.

Le projet, c'est pousser cette logique jusqu'au bout. Non seulement, **on demande aux scouts ce qu'ils ont envie de faire mais en plus ils ont à choisir, à préparer et à réaliser ce projet tous ensemble de bout en bout.** Fameux programme en perspective. Quelle expérience géniale pour chacun d'entre eux dans une société où l'on a tendance à consommer du tout cuit !

« Oui, mais moi, en tant qu'animateur, je n'ai plus rien à faire alors ? ». Pas du tout. Ton rôle change puisque, au lieu de faire, tu soutiendras chacun de tes scouts au cours des différentes étapes du projet. Tout cela te sera expliqué en détail dans ce cahier.

Et des occasions pour lancer des projets, il y en a des tas. Chez les baladins, ce peut être au cours d'un jeu. Un défi peut devenir un projet : *« Eh les baladins, qu'est-ce qu'on pourrait construire comme piège pour attraper le fantôme ? ».* A la meute, ce sera, par exemple,

la préparation d'un souper pour la fête des parents à la fin du camp. Les week-ends de patrouille sont, par essence, des projets. Et la saga ou l'accueil au poste seront des occasions en or. Des exemples de projets, tu en trouveras beaucoup d'autres dans ce cahier. **Presque tout peut être l'occasion de créer un projet mais cela ne veut pas dire que tout doit être construit sous forme de projets.** C'est une question d'équilibre entre les différents types d'action.



Le projet, ce n'est pas très compliqué une fois qu'on a compris comment ça marche et les pièges dans lesquels on ne doit pas tomber. Dans un premier temps, en tout cas, **ça change des habitudes.** Nous te conseillons donc de commencer par un petit projet et avec l'expérience, tu verras, les choses prendront de l'ampleur naturellement.

Le projet, c'est aussi un pari de confiance. Cette confiance, tu la leur montreras en les laissant aller chercher seuls les billets à la gare pour leur week-end de patrouille, ou lorsque les baladins commenceront à peindre les décors pour le spectacle qu'ils ont imaginé.



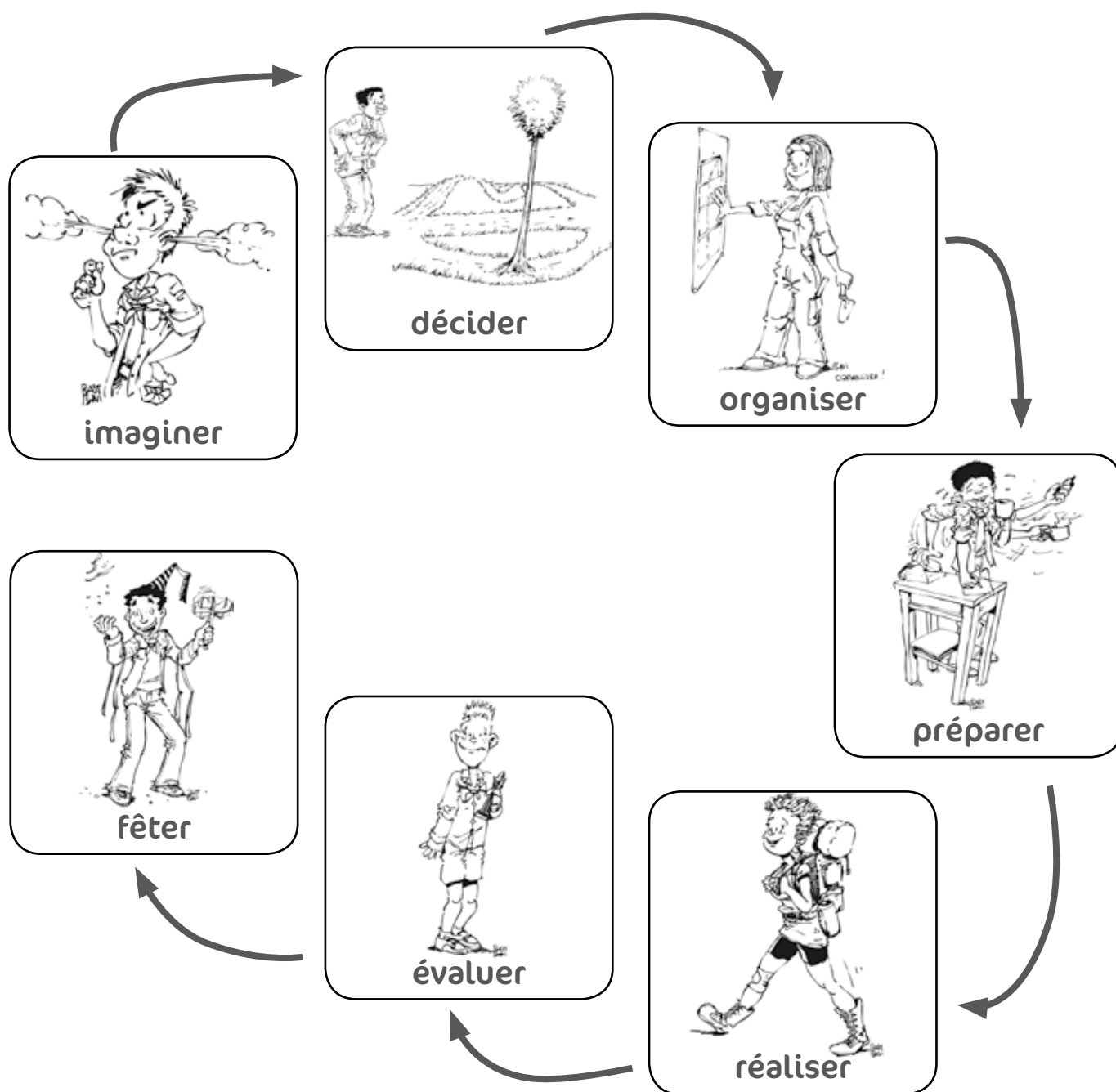
SOMMAIRE

1. Les étapes du projet	5
Imaginer	7
Décider	12
Organiser	17
Préparer	21
Réaliser	23
Evaluer	25
Fêter	31
2. D'une branche à l'autre	35
Baladins	36
Louveteaux	37
Eclaireurs	38
Pionniers	39
Question d'équilibre	40
3. Deux exemples heure par heure	41
La fête au village	41
Un après-midi gastronomique	42

1 Les étapes du projet

Le projet compte sept étapes : imaginer, décider, organiser, préparer, réaliser, évaluer et fêter. Les pages qui suivent te présentent ces différentes étapes ainsi que ton job d'animateur dans chacune d'entre elles sans oublier les difficultés que tu pourrais rencontrer.

Le projet est une activité où, ensemble, le groupe ou 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 !





IMAGINER

IMAGINER, C'EST SE RÉUNIR À QUELQUES-UNS ET FAIRE LE PLEIN D'IDÉES, EXPRIMER SES ENVIES, SES ATTENTES, SES RÊVES.

Un petit exemple

Les baladins sont inquiets : Poly, désespéré de ne pas pouvoir rouler sur un vélo à deux roues, a laissé un mot sur la roulotte disant qu'il partait à tout jamais. Il faut absolument le retrouver et lui apprendre à rouler à vélo. Comment faire ?

La question est posée : aux baladins d'apporter des réponses. **Pour être sûr d'obtenir la meilleure solution, autant avoir le choix entre plusieurs possibilités.** Les baladins s'efforcent donc de donner plein d'idées (ce qui, d'ailleurs, pour eux, n'est pas réellement un effort) : on peut faire de grandes pancartes pour dire à Poly de revenir, on peut faire un orchestre parce qu'il aime bien la musique et que ça le fera revenir, on peut se déguiser en grandes personnes et circuler dans les rues, comme ça il ne nous reconnaîtra pas, etc.

Le job de l'animateur

Le job de l'animateur, c'est bien sûr de **déterminer le contexte du projet**, de poser la bonne question de départ à laquelle le groupe doit apporter une réponse, de faire jaillir les idées. Définir ce contexte permet d'éviter la "page blanche", qui risque de bloquer l'imagination.

C'est aussi de **proposer quelques techniques** (voir pages 7 à 10) qui permettent à cette étape de se développer pleinement, en ouvrant l'imagination aussi largement que possible. Là aussi, cela permet d'écarter le problème de la "page blanche".

Ton job consiste également à **aider les scouts à préciser, regrouper, restructurer les idées** qui ont jailli dans la première phase de l'étape. A nouveau, des techniques existent. Par exemple, on peut recréer des petits groupes qui discutent des idées et sont chargés d'en retenir une ou deux en les précisant, en les rendant plus concrètes. D'autres idées sont disponibles aux pages 13 à 16.

L'animateur stimule l'imagination de ses scouts pour ouvrir de nouvelles perspectives.

C'est bien beau tout ça, mais si...

- **Un scout donne une idée, mais celle-ci est instantanément critiquée par un ou plusieurs autre(s).** Résultat : le premier, vexé, se jure que c'était la dernière fois qu'il desserrerait les dents. L'ambiance est à l'orage et on ne risque pas de ratisser très large question idées originales.

→ C'est important que chacun se sente à l'aise dans le groupe. De plus, une idée farfelue peut en appeler une autre qui l'est moins ; elle n'est donc pas nécessairement inutile. L'animateur du groupe fixe dès lors une règle que tout le monde respecte scrupuleusement : pendant cette première étape, on donne des idées mais **on ne commente jamais celles qui sont émises.**

- Certains scouts, surtout parmi les plus jeunes, préfèrent peut-être **donner leurs idées autrement qu'en les disant.**

→ On peut, en fonction du groupe, imaginer d'autres techniques d'expression telles que le dessin, par exemple.

- **Les mêmes questions entraînent toujours les mêmes réponses** : on a alors l'impression diffuse qu'aucune autre réponse n'est valable. Ainsi, par exemple, chaque patrouille est confrontée annuellement à la question : « *Quelle construction collective ferez-vous, au camp, avec des perches ?* ». Cette question est posée dans la majorité des troupes depuis de très nombreuses années. Combien de scouts envisagent-ils encore la possibilité de faire autre chose qu'une table, des pilotis sous la tente, un feu sur table ou des lits ? La force de l'habitude a creusé sur la route des sillons qu'il semble impossible de quitter. Comment faire exploser ces œillères et contribuer ainsi à l'épanouissement d'être vraiment libres, et non prisonniers d'une tradition figée ?

→ L'animateur doit rassurer, **ouvrir des perspectives** si la situation est trop entartée. Provoquer, parfois, comme ces animateurs d'un poste qui ont simplement jeté le *Livre des records* sur la table et demandé « *Lequel battons-nous ?* », ouvrant ainsi des perspectives infinies à l'imagination.

Des techniques concrètes

Voici quelques pistes pour **susciter l'imagination et faciliter l'expression des idées**. Elles peuvent être employées comme décrites, améliorées, voire associées à d'autres.

Ces techniques ne mèneront pas toujours à des propositions de projets réalisables. Certaines favorisent davantage la création d'histoires... Mais en faisant surgir un grand nombre d'idées originales, elles permettront d'aboutir à des activités en dehors des sentiers battus.

Echauffement préalable

Avant toute chose, il est indispensable de s'échauffer pour se mettre dans une ambiance de créativité.

Exemples : jeux de société style *Tabou* (faire deviner un mot mais sans utiliser ceux écrits sur la carte), *Shabadabada* (tirer un mot, chaque équipe entonne à son tour une chanson contenant ce mot, l'équipe qui ne trouve plus de chanson a perdu). *Dessinez c'est gagné* (faire deviner un mot ou une phrase en dessinant), *Il était une fois* (créer des histoires à plusieurs à partir de cartes avec des dessins).



DÉCONOGRAPHIE

Matériel

- grands papiers (rouleaux de papier peint...)
- feutres
- peinture

Déroulement

Les murs du local sont recouverts de papiers. Dans une ambiance de "déroulement collectif", chacun écrit, dessine... sur les murs (ou plutôt les papiers !).

Remarques

- Un fond musical peut être utile : soit déterminé, soit au choix des scouts (MP3 à disposition).
- Une lumière tamisée ou des spots de couleurs sont les bienvenus.
- Chacun peut s'être déguisé au préalable.

Ces moyens contribuent à créer une ambiance qui facilite l'expression de chacun.

IMAGINATION EN CHAÎNE

Matériel

- grands papiers (rouleaux de papier peint...)
- feutres
- peinture

Déroulement

- Chaque patrouille/sizaine reçoit une liste de 15 ou 20 mots.
- Les scouts choisissent cinq mots et composent une phrase sur cette base.
- A partir de cette phrase, ils constituent une idée de projet.
- Chaque patrouille/sizaine mime son histoire devant la section.
- Les spectateurs doivent noter sur des fiches ce qu'ils comprennent.
- Les fiches sont récoltées et retransmises à la patrouille/sizaine, qui dispose désormais d'une liste plus importante qu'au départ...



JEU DE L'ÎLE

Matériel

- fiches
- bics

Déroulement

Au cours d'un jeu à postes, d'un jeu de piste ou d'un jeu d'approche, un animateur demande à chaque scout de répondre à cette question : « Si j'étais sur une île déserte avec quelques copains, qu'est-ce que je ferais ? Pourquoi ? ». Il écrit sa réponse sur une fiche. Après le jeu, on rassemble les fiches par thème, sur un grand panneau.

Variantes

- Sur l'île, l'individu peut disposer d'un certain matériel : hache, tente, hameçon, ficelle...
- Modification ou adaptation possible de la question posée, notamment en fonction du contexte.

DÉRIVE DES CONTINENTS

Matériel

- un planisphère, découpé en autant de morceaux qu'il y a de scouts (ou tout autre puzzle)
- des bics

Déroulement

- Distribuer à chaque participant, au hasard, une pièce du puzzle.
- Chacun écrit une proposition, une idée sur son morceau.
- On reconstitue le puzzle.
- Chacun associe librement les différentes idées juxtaposées.
- Un "secrétaire" note tout ce qui se dit.

LA COURSE RELAIS

Matériel

- papier
- bics

Déroulement

On fait une course relais (différents types de course possibles). Arrivé à mi-course, le scout reçoit un mot de l'animateur (jeu, camp, service, etc.) et doit immédiatement dire à quoi ça le fait penser. L'animateur note les idées et à la fin, on lit le tout et on voit ce que ça donne.

LE TOUR D'HORIZON

Matériel

- panneaux
- bics

Déroulement

Choisir quelques domaines (la nature par exemple) et faire un relevé de tout ce qui peut se faire en la matière. Qu'est-ce que je trouve comme info à la télé, en bibliothèque, sur internet, autour de chez moi... ? On inscrit chaque domaine sur un panneau et chaque scout va y écrire ou dessiner un maximum d'idées.

NAPPAGE

Matériel

- nappes en papier
- feutres

Déroulement

- Cette technique est à utiliser à l'issue d'un repas, sans que cela ait nécessairement été annoncé auparavant (la fin de repas favorise l'émergence d'idées et de tas de délires).
- Les animateurs débarrassent rapidement (et discrètement) la table, sans arrêter de lancer des idées et d'inciter les scouts à aller dans cette voie.
- Un animateur distribue des feutres.
- Sur la nappe, chacun inscrit ses idées, les exprime sous forme de dessin...



LE CADAVRE EXQUIS

Matériel

- papier
- bics

Déroulement

Chaque scout complète à son tour une case sans voir ce que les autres ont écrit : lieu précis, personnage, passion, verbe d'action, chose, couleur, matière, etc. A la fin du tour, on lit et on voit ce que ça donne.

BALADE

Matériel

- des petits récipients

Déroulement

- Lors d'une promenade (retour d'une activité...), chacun récolte des objets divers, insolites ou non.
- A la fin de la balade, tous les objets sont mis en commun. Chacun dit ce à quoi ils lui font penser, raconte une histoire où interviennent ces objets...
- Un "secrétaire" note au vol.

OVERDOSE

Matériel

- grand panneau
- magazines
- feutres
- colle
- ciseaux

Déroulement

- Avant la réunion, les animateurs (ou les scouts) ont préparé un immense panneau sur lequel ils ont rassemblé des tas de photos évocatrices, des titres d'articles de magazines, des suggestions d'activités...
- Les scouts admirent le panneau. Ils peuvent bien sûr "piquer" une idée sur le panneau. Mais il y a gros à parier qu'il leur en viendra d'autres, par association !
- Un "secrétaire" note au vol.

LES ENVELOPPES

Matériel

- enveloppes
- de quoi écrire

Déroulement

Cette technique consiste à noter sur des enveloppes un thème, la cause d'un problème, etc. Les enveloppes tournent et chacun est amené à y glisser une petite fiche avec ses pistes de réflexion, ses idées, ses solutions... Il est également possible de définir auparavant, pour chaque enveloppe, les critères qui feront que les propositions seront retenues ou pas, afin de pouvoir plus facilement, au moment du dépouillement, sélectionner les idées pertinentes.

PANNEAU COCKTAIL

Matériel

- magazines illustrés
- ciseaux
- colle
- feutres
- grands papiers

Déroulement

On compose une affiche à partir d'images, de titres... découpés dans les magazines. Cette affiche exprimera ce qu'on a envie de réaliser.

Remarque

Cette activité peut être réalisée individuellement. Cependant, lorsqu'elle est vécue en petit groupe, elle permet une production plus riche (il y a plus dans trois têtes que dans une...). Elle oblige à "négocier" au sein de ce petit groupe, à se mettre d'accord sur une proposition d'activité, avant de se retrouver en grand groupe.



LE JEU DU PETIT BAC

Matériel

- toutes les lettres de l'alphabet
- papier
- bics

Déroulement

On tire au sort une lettre de l'alphabet et on trouve le plus vite possible pour chaque catégorie ci-dessous un nom commençant par cette lettre. Pays/Ville/Garçon/fille/Animal/Légume/Fruit/Artiste/Fleur/... On note les idées au fur et à mesure puis on voit ce que ça donne.

LE BALLONSTORMING

Matériel

- un ballon
- un panneau
- un feutre

Déroulement

On se lance un ballon. Chaque personne qui le reçoit doit exprimer une idée avant de lancer le ballon à quelqu'un d'autre. Quelqu'un note les idées et les affiche à la vue de tous.

LE COFFRE AUX TRÉSORS

Matériel

- divers objets (magazines, déguisements, outils, ustensiles, etc.)
- un coffre
- papier
- bics

Déroulement

On rassemble dans un coffre divers objets (magazines, déguisements, outils, ustensiles, etc.). Chacun choisit un objet dans le coffre. Chacun à son tour, on explique ce à quoi il nous fait penser, pourquoi on l'a choisi, ce qu'il évoque. Les autres notent les idées qui leur viennent en tête. On met ensuite toutes les idées en commun.

LE JEU DU DICTIONNAIRE

Matériel

- un dictionnaire (noms communs)
- bics
- papier

Déroulement

L'animateur crée des petits groupes ou garde les sizaines/patrouilles. Chaque petit groupe pioche 10 mots dans le dictionnaire (noms communs). Il devra utiliser ces 10 mots pour imaginer le programme d'une journée (d'un week-end par exemple). Ensuite, chaque groupe présente aux autres le programme de leur journée. Une fois que tout le monde est passé, on a une base solide pour imaginer les activités du week-end ou du camp.

Remarque

Si le groupe pioche un mot qu'il ne connaît pas, il ne regarde pas sa signification mais il intègre le terme dans son programme de journée en imaginant ce qu'il signifie.

ENTRE IMAGINATION ET DÉCISION, LA CONSTRUCTION

C'est une technique un peu différente qui permet de ne pas se trouver confronté au dur choix entre plusieurs propositions. Elle s'adresse aux ados dans le cadre de grands projets.

Matériel

- papier
- bics
- panneau

Déroulement

- Chaque scout écrit trois éléments qui feront du projet une réussite pour lui (ex.: rencontrer d'autres scouts, itinérant, pas trop marcher, s'impliquer dans la rénovation d'un vieux bâtiment...).
- Mise en commun et listing sur un grand panneau.
- Chaque scout choisit trois critères parmi ceux inscrits sur le tableau et les classe par ordre de préférence.
- Mise en commun avec pondération des choix (le premier cité vaut trois points, le deuxième deux et le dernier un).
- Après expression de chacun, classification de tous les objectifs cités au moins une fois. Il se dégage une série d'éléments plus nécessaires que les autres.
- Sur cette base, imaginer un projet qui permette à chacun de s'y retrouver.

DÉCIDER

DÉCIDER, C'EST SE METTRE D'ACCORD TOUS ENSEMBLE SUR CE QU'ON VA RÉALISER.

Un petit exemple

A la meute, la sizaine organise une veillée. Les louveteaux se sont creusé les méninges pour mettre plein d'idées sur papier. Ils ont 84 idées, de quoi tenir jusqu'à l'aube, au moins. Il faut donc choisir les meilleures.

Le job de l'animateur

Cela peut paraître quelque chose d'extrêmement naturel de prendre une décision ensemble ; les animateurs le font constamment en staff, quand ils préparent les réunions ou le camp. Ce n'est néanmoins pas inné, c'est quelque chose de nouveau pour des enfants ou adolescents.

Six garçons et filles qui se mettent d'accord sur une idée, ce sont six garçons et filles qui deviennent plus sociables, mais également plus confiants dans la capacité d'un groupe à faire des choses ensemble. Plus partenaires et solidaires aussi, parfois, quand la prise de décision a intégré ces valeurs. Le job de l'animateur, c'est d'aider à trier les idées suivant les critères qu'on s'est fixés :

- Le contexte défini est-il respecté ? Apporte-t-on une réponse à la question, au défi posé ?
- Tout le monde pourra-t-il avoir une place intéressante dans ce projet et participer à son entièreté ? Chacun pourra-t-il faire des découvertes ?
- Cela tient-il compte des enseignements et évaluations des projets précédents ?
- Ce que nous nous proposons de vivre est-il cohérent avec les valeurs de la Loi scout ?
- Le projet est-il réalisable financièrement ?
- Le projet est-il réalisable dans les délais impartis ?

D'autres critères, propres à la section, peuvent enrichir ce premier tri.

Il faut aussi mettre en place des moyens pour que :

- chacun puisse s'exprimer, donner son avis sur les idées qui ont été apportées ;
- le choix rallie un maximum de scouts.

Cette phase peut prendre un certain temps, et c'est normal.

Pour bien fonctionner, un projet doit concerner tout le monde. Chacun des acteurs du projet doit être motivé et intéressé par au moins une partie du projet. Chacun doit pouvoir y trouver un bénéfice personnel. Sans intérêt, pas de projet.

C'est bien beau tout ça mais si...

- Un scout, dont on n'a pas retenu l'idée préférée à laquelle il tenait manifestement beaucoup, est frustré.

→ Prendre une décision, ce n'est pas nécessairement choisir une des idées proposées et jeter les autres. Le choix peut aussi se faire sur base d'un **compromis en adaptant des idées**, à la lumière de ce qui plaît dans les autres ou encore, d'en mixer plusieurs entre elles. Il n'en demeure pas moins vrai que tout n'est pas toujours conciliable et que des frustrations peuvent exister. Il est alors parfois utile de les compenser par une implication particulièrement épanouissante du scout frustré dans la suite du projet.

→ En tout cas, on peut éviter qu'une grande partie du groupe ne soit déçue, par exemple en organisant un **vote à majorité simple** (50-50). Mais on doit aussi se donner du temps pour se faire à l'idée, pour encore l'enrichir.

- On est trop nombreux.

→ Vingt personnes qui doivent se mettre d'accord sur l'une ou l'autre idée, cela ne laisse pas beaucoup de place à la nuance. Même si des techniques existent, il est important de **laisser à chacun la possibilité** de s'exprimer. Ici encore, un temps en petits groupes, avant un retour en grand groupe, développe tout son attrait : l'un de ses intérêts, c'est précisément d'offrir un cadre dans lequel chacun peut clairement donner son avis, et dans lequel cet avis donné a de l'importance.

Des techniques concrètes

Sélectionner l'un ou l'autre projet dans une masse d'idées jetées pêle-mêle... En choisir un parmi les diverses propositions présentées... Voilà une étape qui n'est pas des plus simples. En préciser les modalités concrètes permet de le faire avec les scouts.

Voici quelques pistes pour **analyser les propositions et prendre une décision en connaissance de cause**. Elles peuvent être employées comme décrites, ou améliorées, voire associées à d'autres.

La recherche du consensus reste le meilleur moyen de rallier une majorité de scouts et de garantir ainsi la motivation de tous. On peut, par exemple, mettre plusieurs idées ensemble au sein d'un même projet. On peut aussi opter pour tel projet et garder les autres idées pour une prochaine fois...

VOTE

Il existe plusieurs types de vote :

- chacun dispose d'une voix et vote pour n'importe quelle proposition ;
- chacun dispose d'une voix et vote pour une autre proposition que celle de son groupe ;
- chacun dispose de plusieurs voix et peut les répartir sur plusieurs propositions...

De toute façon, il est **préférable** :

- d'organiser plusieurs "tours" de scrutin ;
- de laisser chacun expliquer les raisons de son choix.

Avant d'introduire le moment du vote, il est intéressant de **laisser présenter chaque proposition par le groupe qui la porte**.

Diverses formes peuvent s'envisager :

- **L'interview** : un journaliste interroge chaque groupe afin de lui permettre de défendre sa proposition devant les spectateurs. Ces derniers peuvent réagir, poser des questions.
- **La saynète** : elle permet une mise en mouvement de l'idée première.
- **La publicité** : un panneau présente les attraits et avantages de la proposition mais aussi deux à trois inconvénients.

SÉLECTION

Matériel

- un grand tableau
- de quoi écrire (au moins deux couleurs)

Déroulement

- Les idées des membres du groupe ont été inscrites au tableau.
- Dans le plus grand silence, pendant environ cinq minutes, ceux qui le souhaitent vont supprimer les idées avec lesquelles ils ne sont pas d'accord (mettre une barre d'une couleur conventionnelle ou un "0" à côté du mot).
- Dans le plus grand silence, pendant environ cinq minutes, ceux qui le souhaitent vont pointer les idées avec lesquelles ils sont d'accord (mettre une barre d'une couleur conventionnelle ou un trait vertical à côté du mot).

Remarques

- Chacun pointe ou supprime une idée à la fois, puis retourne à sa place. Il est éventuellement possible de revenir par après.
- Une idée peut être pointée ou supprimée plusieurs fois.

LE TRIBUNAL

Matériel

- tables et chaises
- des éléments de décors pour insuffler le cadre (facultatif)
- quelques déguisements de magistrats (facultatif)

Déroulement

- Chaque proposition présentée par un groupe est défendue par un avocat et attaquée par un procureur.
- Le jury, c'est-à-dire la section, délibère et vote tour à tour pour chaque projet.
- Un second tour est éventuellement organisé pour départager les propositions qui recueillent plus de la moitié des voix.

Remarque

L'animateur du conseil peut jouer son vrai rôle dans la peau du président.



DÉLÉGATION

Matériel

- papier
- bics

Déroulement

- Chaque petit groupe qui fait une proposition délègue un de ses membres.
- Les délégués confrontent leurs avis sur les différentes propositions en présence. Ils discutent entre eux, observés et écoutés par leurs équipiers, disposés en cercle autour d'eux.
- Les équipiers ont la possibilité de communiquer avec leur délégué, mais uniquement par messages écrits.

Remarque

La discussion entre délégués doit être relativement brève. La durée exacte dépend du nombre de participants, de l'intérêt des "spectateurs" pour la discussion... À l'animateur de "sentir" quand il faut arrêter !

HALTE-RESPIRATION

Matériel

- de quoi écrire

Déroulement

- Au cours d'une discussion, l'animateur invite le groupe à interrompre le débat et invite chacun à écrire sur un bout de papier, pendant 5 à 10 minutes, ce qu'il pense, ses réactions, sa proposition...
- Chacun peut ensuite lire ce qu'il écrit à l'ensemble du groupe (tour de cercle).

Remarque

Cette technique permet à chacun, en cas de discussion acharnée, de réfléchir quelques instants dans le calme.

DIAGRAMMES

Matériel

- panneau
- de quoi écrire
- fiches
- punaises
- papier collant

Déroulement

- Chaque proposition est inscrite sur une fiche.
- Le groupe définit les critères d'analyse qui doivent guider le travail. Exemples : temps nécessaire, matériel nécessaire, utilité pour le succès de l'activité, participation de chacun que la proposition permet et/ou exige...
- Ces critères sont disposés dans l'espace : ils détermineront les axes du diagramme.
- Il reste à négocier la place des fiches sur le diagramme en se mettant d'accord sur la mesure selon laquelle les critères sont satisfaits. Cela risque de discuter ferme : il faudra justifier les choix en présence, éventuellement définir d'autres critères, tracer d'autres diagrammes...
- A l'issue du débat apparaîtront clairement quelles propositions présentent le plus d'intérêt selon les différents critères retenus.

Exemple

Il s'agit de prendre une décision quant à des propositions d'activités suggérées pour la constitution du programme du camp. Le projet de camp est déjà décidé : ce sera une descente de la Semois en radeau. Mais il faut aussi manger, dormir, s'installer le plus confortablement possible. C'est ce qu'on a appelé la "vie au camp".

Très utile
pour le projet

Pas indispensable
pour la vie
au camp

Indispensable
pour la vie
au camp

Pas très utile
pour le projet



LES FEUX

Matériel

- des grands panneaux reprenant le tableau (en fonction du nombre de propositions)
- gros marqueurs (vert, rouge, noir)

Déroulement

- Passer en revue les différents projets en regard des critères du tableau.
- Comparer les résultats.
- Décider en groupe sur base de cette analyse.

Les feux	Vert	Rouge
Tout le monde a un rôle à chaque étape et, qui plus est, il est intéressant.		
Chacun a l'occasion de découvrir, d'apprendre quelque chose.		
Le groupe aura l'occasion de s'ouvrir, de s'intégrer harmonieusement.		
Le groupe aura l'occasion de rencontrer d'autres personnes.		
Tous les parents et l'animateur d'unité donneront leur aval.		
Aucun scout n'aura de frein pour y participer.		
Le lieu choisi (plus qu'un autre) donne du sens au projet.		
...		

Bonus	Oui	Non
Permet de tenir compte d'une constatation d'une évaluation précédente.		
Permet la rencontre avec d'autres scouts.		
Permet la découverte d'une autre culture.		
Comporte une dimension de service.		
Développe la dimension de citoyenneté.		
Aura des conséquences durables.		
Permet de créer, de construire au maximum pour éviter de "consommer".		
Fait du bien à la santé.		
Respecte la nature.		
Ne coûte pas cher et limite ainsi l'investissement en extra-job.		
Demande un support logistique limité (raisonnable).		
Propose un défi.		
Fait connaître le groupe en dehors de l'unité.		
Fait connaître notre pays en dehors de nos frontières.		
Est "fun".		
...		
Total		



LE JEU DES TROIS COLONNES

Matériel

- papier
- bics

Déroulement

Chaque scout remplit, pour chaque idée, une petite feuille comptant trois colonnes. Dans la première, il inscrit ce qu'il aime bien dans cette idée ; dans une autre, il note ce qu'il n'aime pas ; et dans la troisième, il ajoute d'autres choses qu'il a envie de dire en plus.

Tous les papiers sont mis dans un grand chapeau, puis on lit l'ensemble. Chacun s'enrichit ainsi de choses auxquelles il n'avait pas pensé, mais que les autres ont notées, et tous les projets se trouvent quand même avec quelques points positifs.

En outre, comme c'est anonyme, les plus timides ont vraiment eu voix au chapitre. On voit si quelqu'un a envie d'ajouter quelque chose, on regarde si on ne peut pas faire une seule idée à partir de deux, améliorer l'une ou l'autre proposition et puis on peut voter, par exemple, en posant une chaussure sur les propositions qu'on veut soutenir (ce qui fait, habituellement, deux votes par personne).



FUSION

Matériel

- des post-it
- bics

Déroulement

Toutes les idées sont mises sur des post-it ; on cherche tous ensemble comment les combiner, les fusionner ou améliorer l'une ou l'autre proposition. L'important, c'est de découvrir ce qu'il y a derrière la proposition. Quel est le véritable désir du scout ? Qu'est-ce qui est important pour lui dans sa proposition ?

Par exemple, Damien propose de faire une animation pour le home de personnes âgées du quartier. Quand il s'explique, on peut découvrir que ce qui est important pour lui, c'est que le projet touche des personnes... Son idée n'est donc pas si incompatible avec celle de Jean qui voudrait réaliser une plaine de jeux pour les enfants du quartier.

ORGANISER

ORGANISER, C'EST FAIRE LA LISTE DE TOUT CE QU'IL Y A À FAIRE POUR MENER À BIEN LA CONCRÉTISATION DE L'IDÉE RETENUE, ÉTABLIR UN CALENDRIER ET UN PARTAGE DES TÂCHES.

Un petit exemple

Les éclaireurs ont décidé que ce qui serait sympa, pour leur week-end de patrouille, c'est d'essayer de voir des animaux sauvages dans leur milieu naturel. Comment allons-nous nous organiser pour que cela se passe bien sans que ce soit une seule personne qui doive tout organiser ?

D'abord, on dresse la liste de tout ce qu'il faut prévoir : savoir où aller, comment y arriver, prévoir de quoi manger, où dormir, prendre une pharmacie, un appareil photo, se renseigner sur comment on distingue un chevreuil d'un brocard, demander l'autorisation, etc. Et puis, il faut qu'on sache qui va s'occuper de quoi, se répartir les tâches. Lynx se renseignera auprès d'un garde forestier tandis que Welsh et Bernadette assureront côté intendance. Husky s'occupe de trouver trois tentes igloo plus pratiques à transporter pour un week-end que la canadienne de la patrouille. Alezan bûchera son livre sur les cervidés.

Le job de l'animateur

Trois phases sont nécessaires :

- **Relever les tâches**, c'est-à-dire prévoir les choses à faire et en établir la liste. Ici, la précision s'impose.
- **Fixer un timing**, c'est-à-dire anticiper sur le déroulement de la suite du projet. Un petit truc : travailler à rebours en commençant par la fin, la date à laquelle le projet doit être réalisé.
- **Distribuer les tâches**, c'est-à-dire déterminer qui fait quoi, pour aboutir à un tableau visible par tous tout au long du projet.

Le job de l'animateur, à ce moment-là, c'est d'être attentif à ce que chacun ait un rôle à jouer dans le projet. Raison de plus pour ne pas faire des projets à cinquante, histoire de s'épargner l'invention des fonctions d'aide assistant adjoint au responsable du rayon des désinfectants, département pharmacie. L'important est que tout le monde découvre quelque chose. Ce n'est pas toujours Paul qui fait la cuisine parce qu'il est doué pour cela, lui aussi aimerait apprendre à souder.

Il s'agit aussi de donner un coup de main pour lister les tâches, en définir les échéances et les consignes précises. Pas de le faire pour eux, mais de donner des outils qui leur permettent de bien le faire eux-mêmes.

Dans le cas d'une patrouille, il n'est pas indispensable qu'un animateur accompagne chacune des étapes du projet. Dans ce cas, le job de l'animateur est de bien "brief" le CP pour qu'il anime bien le projet, qu'il aide chacun à s'exprimer et à trouver sa place. A cet égard, le Patrouille pass peut aussi soutenir concrètement le CP dans son rôle. Cela vaut la peine d'y jeter un œil. Le cahier RN10 sur le CP (téléchargeable sur www.lesscouts.be) peut également être mis entre les mains des CP.



C'est bien beau tout ça, mais si...

- Tout le monde veut faire la même chose, alors que d'autres tâches n'attirent personne.

Ça, c'est l'apprentissage de la vie qui rentre : on ne fait pas toujours des choses agréables ! Désolé, pas de baguette magique pour ça... A part se dire qu'au prochain projet, on tourne, histoire que ce ne soient pas toujours les mêmes qui aient en charge les aspects les moins agréables. Oui, bien sûr, cela implique qu'on ne fasse pas qu'un seul malheureux projet sur l'année...

- Les tâches sont inéquitement réparties.

Il faut s'assurer qu'il n'en soit rien, en veillant à ce que ce qui doit être égal pour tous, c'est l'effort à faire, pas la charge "objective". Il est normal qu'un aîné en fasse plus qu'un scout qui vient de monter. Si Capucin met vingt secondes pour faire un brelage, et que Saïmiri a besoin de trois minutes, charger chacun de faire 40 brelages n'est pas équitable.

L'animateur est attentif à ce que chacun ait un rôle à jouer dans le projet.



- On oublie ce qui a été dit et décidé.

→ C'est pourquoi il est utile, dans les projets de plus ou moins longue haleine, de conserver une trace de ce qui est décidé lors de telle étape, sous forme de panneau, par exemple. Dans certains cas, une des missions incombant à un scout (et, sinon, à un animateur) est précisément d'être garant du bon déroulement des étapes suivantes, en rappelant régulièrement les échéances aux uns et aux autres.

- Un scout n'était pas là quand on a tout organisé, si bien qu'il risque de se trouver sans rien à préparer parce qu'on n'a pas osé lui mettre des trucs sur le dos en son absence, ou qu'il se retrouve au contraire avec des tâches qui ne l'inspirent pas le moins du monde.

→ C'est embêtant. Bon, on contacte le scout pour lui demander rapidement son avis. Et puis, on peut toujours penser à lui passer un coup de fil dès que possible pour essayer d'arranger un peu les bidons et qu'il se retrouve quand même avec des choses intéressantes à faire.

LES TROIS CHOIX

Matériel

- de quoi écrire
- un tableau

Déroulement

- La liste des tâches à réaliser est établie. Elle reprend le rôle des futurs responsables sur un papier ou sur un tableau.
- Chacun note ensuite sur un bout de papier les trois rôles qui l'intéressent le plus. La première fonction inscrite sera bien sûr celle qui l'intéresse le plus, la troisième celle qui l'intéresse le moins.
- Le conseil prend alors connaissance de toutes les fiches. Chacun peut expliquer son choix s'il le désire. S'ensuit une négociation pour une répartition optimale.

Des techniques concrètes

S'organiser, c'est bien sûr avoir une vue claire de ce qu'il faut entreprendre mais c'est surtout se répartir le travail. Opération délicate !

Si chaque scout a pu prendre une part de responsabilités, à sa mesure et selon ses intérêts, il sera motivé pour aller jusqu'au bout. Le temps passé à négocier ne sera pas perdu !

Voici quelques pistes pour s'organiser et se répartir les responsabilités. Elles peuvent être employées comme décrites, améliorées, voire associées à d'autres.

LES MINISTÈRES

Matériel

- autant de grandes feuilles qu'il y aura de ministères
- marqueurs
- papier collant

Déroulement

- Faire une liste des différents ministres indispensables et préciser leurs fonctions. Exemple :
 - ministère de la Culture : bibliothèque, documentation sur le thème, mise à jour du chansonnier ;
 - ministère de l'Intérieur : ordre, aménagement et décoration ;
 - ministère de la Santé : pharmacie, secourisme, menus, sports ;
 - ministère des Transports : choix du moyen de locomotion, recherche de prix, réservation ;
 - ...
- Afficher une feuille par ministère, avec les missions qui lui incombent.
- Chaque scout est appelé à s'impliquer dans un ministère. Il notera son nom sur la feuille à côté des missions qu'il voudrait prendre en charge.
- Dans chaque ministère, un ministre est désigné. Cette personne devra s'assurer de l'avancement des différentes tâches au sein de son équipe.

Remarques

- Cette technique permet à chacun, y compris à ceux qui ne parlent pas facilement, de faire part de leur souhait.
- Veiller à ce que chacun ait une fonction et que toutes les missions soient distribuées.



LE MULTIPLICATIONMÈTRE

C'est un procédé pour définir l'ordre des priorités.

1. Dresser la liste des tâches à effectuer dans n'importe quel ordre.
2. Déterminer le degré d'urgence (temps) en attribuant une valeur de 1 (rien ne presse) à 9 (urgentissime).
3. Déterminer le degré d'importance (conséquences si on ne le fait pas) en attribuant une valeur de 1 (sans grande importance) à 9 (ma vie en dépend).

Pour chaque action, multiplier l'urgence et l'importance. La multiplication des deux facteurs permet de se représenter les tâches à faire prioritairement et d'organiser les étapes du travail.

Actions	Urgence	Importance	Multiplication
Créer les affiches publicitaires	3	7	21
Préparer le spectacle	9	9	81
Louer le matériel	5	6	30



L'ORGANIPLANO

C'est un tableau récapitulatif des tâches, des personnes, des actions et des échéances. Il est utile de classer le tableau chronologiquement : cela permet de voir si toutes les tâches s'emboîtent bien, si une tâche ne manque pas pour permettre la réalisation d'une autre.

Exemple : si on n'a pas la permission du directeur du home pour le spectacle, inutile d'aller déjà acheter du tissu pour faire les costumes.

Attention ! Plusieurs tâches peuvent se faire en même temps. La colonne "Résultats", complétée au fur et à mesure, donne une idée de l'état d'avancement de chaque tâche. Ce tableau est fictivement complété en partie pour vous donner quelques idées pour le remplir.

A la page ci-après, tu peux voir à quoi ressemble un organiplano !



L'ORGANISER

Un exemple

Pour quand ? échéances	Quoi ? à faire (détails précis des tâches)	Qui ? pris en charge par	Où ?	Avec qui / comment ? personnes ressources autorisations réservations	Avec quoi ? matériel	Combien ? budget	Pour quoi ? résultat à obtenir	Résultat ? résultat obtenu
24/02	Contact avec directeur du home	Lynx	Home St-Henri	Téléphone	On a	Il faut	Permission pour spectacle et rdv visite salle des fêtes	OK visite 28/02
28/02	Visite home 16h, mesure scène, précision matériel sono, public et goûter	Lynx et Isa	Home St-Henri	Maman d'Isa y travaille comme infirmière	On a	Il faut	1. mesures scènes 2. infos sur goûter : qui ? quoi ? 3. infos sur nombre, âge et goût public	1. scène 8m sur 15 2. pris en charge par home mais on peut faire truffes et sablés 3. 63 personnes majorité de 75 ans actifs aimant théâtre classique
4/03	Trouver extraits de pièces de théâtre. Trouver chansons et musiques.	Alezan et Husky Fouine	Bibliothèque communale	Chansonnier + groupe de Lulu			4 extraits de pièce de 5' chacune 7 chansons : 4 anciennes + 3 modernes	« Le malade imaginaire » pg 25 à 36 « Tartuffe » ...
30/3	Connaître son texte parfaitement	Metteur en scène : Alezan Acteurs : Husky, Fouine, Bellette, Castor	Local scout Répétitions le 1/03, 7/03, 15/03 de 18 à 21h30	Kathlyn, femme de l'AnU qui travaille dans école de théâtre vient aider			Répétition à l'italienne 29/03	

PRÉPARER

PRÉPARER, C'EST RÉUNIR TOUS LES ÉLÉMENTS, MATÉRIELS OU NON, NÉCESSAIRES POUR QUE LE PROJET PUISSE SE VIVRE SANS PROBLÈME.

Un petit exemple

Un poste a décidé de construire un cuistax à 10 places pour son camp itinérant. **Les pionniers se sont réparti le boulot.** A chacun le soin de mener à bien son "dossier" pour que rien ne manque le moment venu. Furet et Hermine sont partis à la côte faire le tour des loueurs de cuistax. Michel et André apprennent la soudure chez leur tonton. Fuli et Olivier rassemblent le matériel.

Le job de l'animateur

En faisant sa part du travail, le scout découvre plein de choses, sur lui-même, d'abord, parce qu'il s'aperçoit qu'il est capable de faire des choses qu'il n'aurait jamais imaginé pouvoir faire, et sur le monde, ensuite, qu'il comprend un peu mieux. Il découvre aussi cette étrange expérience de s'en remettre complètement aux autres pour certains aspects de la préparation.

L'animateur soutient chacun, est disponible pour un conseil, motive les troupes, s'assure que le planning soit respecté (quoique ce rôle puisse parfois aussi être assuré par un scout). C'est une **personne ressource** qui a ses propres compétences, auxquelles les scouts savent qu'ils peuvent faire appel. Elle a aussi son propre réseau de connaissances parmi lesquelles des compétences peuvent s'avérer utiles (il peut refiler l'adresse d'un copain soudeur).

Les scouts connaissent également du monde pour les conseiller : leurs parents, les voisins, etc., qui ne sont pas là pour tout faire à leur place, mais pour donner un peu d'aide si nécessaire. Ils ne sont pas seuls au monde et les autres sont parfois de meilleurs moyens que le « je fais tout tout seul sans l'aide de personne » pour découvrir de nouvelles choses.



C'est bien beau tout ça, mais si...

- Les préparatifs battent de l'aile, s'éternisent.

→ L'animateur doit relancer la motivation. Par exemple en revenant au rêve de départ, en réexprimant ce que cela va leur apporter.

- On succombe à la tentation de passer du rôle du gars qui donne un petit conseil à celui du gars qui, parce qu'il fait objectivement mieux les choses, les réalise à la place des scouts.

→ C'est sûr et c'est évident que si les animateurs font les plans des woodcrafts, ceux-ci seront objectivement plus beaux et plus solides que ceux des éclaireurs. Avec leur expérience, vous pensez ! Même qu'il y en a un qui suit des études d'ingénieur, c'est dire ! Mais si on fait les plans à leur place, ils apprennent mille fois moins que quand ils les construisent eux-mêmes, ensemble.

→ C'est pareil pour le week-end de patrouille : si maman fait le plat de lasagnes qu'il suffira de passer au micro-ondes, le plat sera sûrement meilleur que si les éclaireurs s'essayent pour la première fois à la mousseline (avec de l'eau parce qu'on n'avait pas lu le mode d'emploi et qu'on ne savait pas qu'il fallait du lait). Le résultat est meilleur pour les critiques du guide Michelin, mais pour nos critères à nous, qui cherchons à ce que les scouts s'en sortent plus libres et autonomes, on fait chou blanc.

Soutenir chacun, être disponible, mettre la main à la pâte si nécessaire...

Voilà le rôle de l'animateur. Sans succomber à la tentation de tout faire à la place des scouts !



Une technique concrète

Voici une petite piste pour rendre efficace le moment de préparation.

Le fait d'avoir optimisé l'organisation permet d'aborder la préparation en toute sérénité. Néanmoins, des ajustements sont parfois nécessaires.

Tout le groupe ne doit pas être impliqué dans tous les aspects de la préparation du projet ! D'où l'intérêt, principalement sur les gros projets, de travailler en petit groupe.

LES RÉUNIONS DE COORDINATION

Matériel

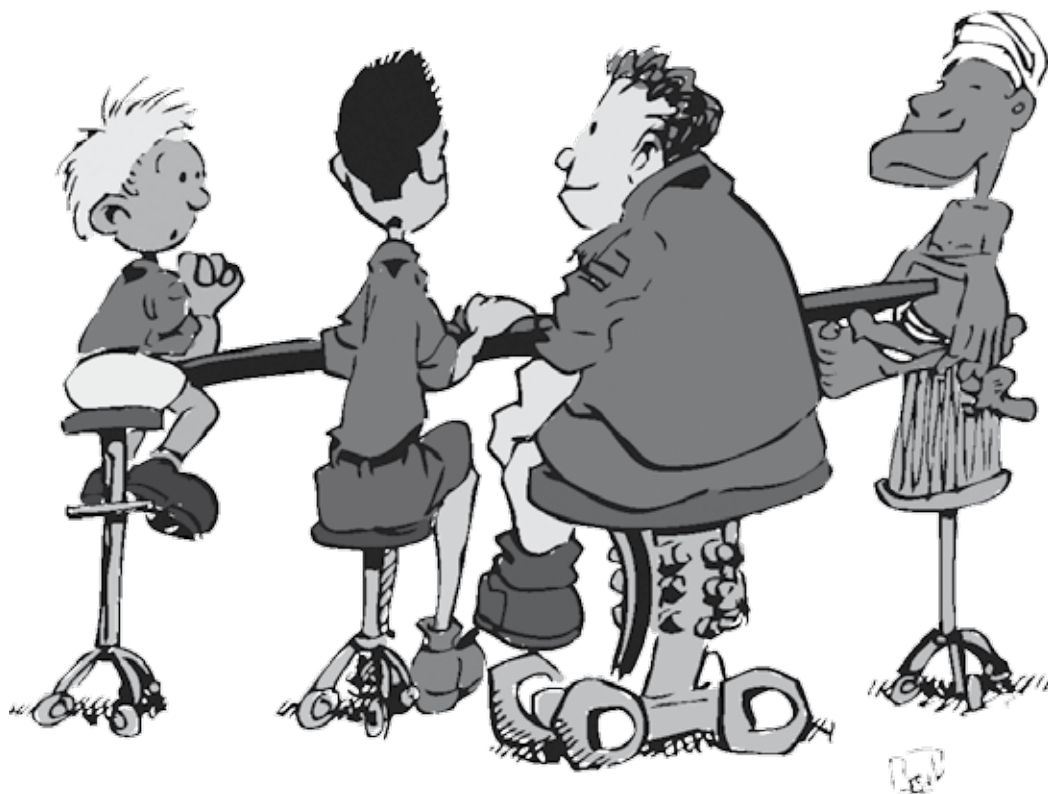
- un lieu de réunion adapté
- de quoi écrire
- différents tableaux

Déroulement

- La durée et l'ordre du jour doivent être définis au préalable et chaque participant doit en être informé.
- Une personne (l'animateur ou un scout) gère la réunion : prise de parole, recadrage sur le sujet...
- Un secrétaire garde trace des décisions, de l'avancement du projet.

Déroulement

- Informer de l'avancement du travail de chaque petit groupe en regard avec l'échéancier.
- Délier les nœuds rencontrés par l'un ou l'autre groupe.
- Organiser le soutien demandé par un petit groupe.
- Prendre les décisions nécessaires.
- Vérifier la concordance avec les objectifs et décisions de départ.
- Ajuster le projet, si nécessaire, en fonction de nouvelles contraintes rencontrées.



RÉALISER

RÉALISER, C'EST VIVRE LE CORPS DU PROJET, CE QU'ON AVAIT DÉCIDÉ DE FAIRE. C'EST PRENDRE SON PIED AVEC TOUT CE QU'ON A PRÉPARÉ.

Un petit exemple

Vous souvenez-vous de l'exemple des baladins qui devaient trouver une idée pour rappeler Poly ? Finalement, ils ont décidé que la meilleure idée, c'était de préparer des gâteaux au chocolat et que la bonne odeur le ferait sûrement revenir. Bon. On a trouvé à gauche et à droite tous les ingrédients qu'il fallait. Reste à faire les gâteaux. Ce qui est fantastique, c'est que les baladins cuisinent eux-mêmes. On n'a pas appelé les intendants pour leur remettre les ingrédients. Ils sont allés se laver les mains, des animateurs leur ont montré comment s'y prendre et **ils ont mis eux-mêmes la main à la pâte** : ils ont cassé les œufs, pesé la farine, mélangé les ingrédients, beurré les moules, allumé le four et même léché les cuillères !

Le job de l'animateur

L'animateur garde tout cela en tête et il est présent lors de la réalisation pour soutenir, remonter le moral des défaillants, en participant aussi, parfois, mais sans tout faire à la place des scouts. **Il est avec eux, disponible, toujours prêt à tendre une main, à lâcher un bon mot, à écouter beaucoup, à mettre en lumière des solutions** que, peut-être, les scouts n'avaient pas vues. Il faudrait peut-être parfois aiguiller, remettre un peu d'ordre et restructurer quand, dans le feu de l'action, tout est devenu un peu brouillon et qu'on ne s'y retrouve plus très bien... Et puis, l'animateur c'est aussi une roue de secours. Quand un scout manque à l'appel, il peut éventuellement le remplacer dans ce qu'il avait à faire.

C'est bien beau tout ça, mais si...

- En cours de projet, on se rend compte que cela n'avance pas, qu'on n'est pas dans les temps.

↳ Le plus simple est évidemment d'anticiper ce problème en évaluant régulièrement le déroulement du projet. Si malgré cela, on se rend compte que ça n'ira pas, **tenons conseil**. Se retrouver, tous ensemble, pour **faire le point, se recentrer sur l'objectif essentiel, faire le bilan des acquis** (les choses déjà réalisées), **des ressources disponibles, du temps restant**, etc. Et aussi pour prendre de la distance !

- La réalisation foire.

↳ Elle foire parce qu'on ne la réalise jamais (« *Désolé, les loups, mais comme vous nous semblez très fatigués, on ne fera pas de veillée ce soir* ») ou parce que, quand on la réalise, il y a manifestement eu une erreur quelque part (« *Damned, on a oublié de prévoir quelqu'un qui s'occupe de la bouffe pour ce week-end !* »).

La réussite, dans le scoutisme, ce ne sont ni des constructions impeccables ni des repas délicieux, mais des enfants et des adolescents qui grandissent. Et puis, pour éviter qu'on ne rate un autre projet pour les mêmes raisons, l'évaluation est un outil essentiel mais ça, c'est l'affaire de l'étape suivante...

Le danger de se planter !

Objectivement, il est réel. Et pourtant, cela ne nous freinera pas dans le fait d'inviter encore et encore les animateurs à offrir ce cadre exceptionnel à leurs scouts. **L'enjeu réside dans la possibilité de rendre nos scouts réellement acteurs.** Il y a finalement si peu de structures, d'endroits qui le permettent ; nous ne pouvons pas en faire l'économie. Les bénéfiques sont énormes, nous en avons déjà parlé.

L'animateur peut réduire les risques :

- par son implication dans le soutien ;
- par sa finesse d'emmenant progressivement vers des projets de plus en plus grands ;
- par sa modestie de faire le deuil de ses projets personnels ;
- ...

Ne nous focalisons pas pour autant sur la peur de l'échec. Il existe. Plus encore, il est inhérent à la démarche ; c'est presque un droit ! L'animateur peut tout mettre en œuvre pour que le groupe l'évite. Néanmoins, il laissera le groupe l'affronter si c'est sa route. Il est plus important de décoder une erreur, un dysfonctionnement avec les scouts que de les protéger à leur insu de l'échec. D'où l'intérêt de commencer doucement, pour se rôder au système.

La réussite, dans le scoutisme, ce ne sont ni des constructions impeccables ni des repas délicieux, mais des enfants et des adolescents qui grandissent.

Il vaut mieux un projet un peu foireux ou qui se plante un peu mais dont on peut tirer des leçons tous ensemble qu'un projet bien léchée, lisse, transparent mais dont les scouts n'apprennent rien. Parce que, quand il s'agira de le refaire, la différence sera flagrante si on l'a déjà fait soi-même ou si on a regardé quelqu'un d'autre le faire à sa place.

« *Learning by doing* », apprendre en faisant, disait Baden-Powell.

Que faire des contraintes ?

Avant de se demander qu'en faire, il faut d'abord être conscient qu'elles existent. **Dès le début (à la décision), il est important de les lister.** Les contraintes peuvent évidemment peser sur la décision du groupe. Régulièrement, au cours de la mise en œuvre du projet, il est intéressant de faire le point avec cette idée en tête. L'émergence de certaines contraintes amènera peut-être à réorienter le projet de départ. Tout en essayant de poursuivre les mêmes objectifs, le groupe ajustera le tir au mieux.

Face à une contrainte, quelques questions s'imposent. Les réponses influenceront la réaction.

- A-t-on du pouvoir sur la contrainte ?
- Peut-on l'annuler, la supprimer ?
- Peut-on la contourner ?
- Peut-on en diminuer les désagréments ?
- Doit-on s'y soumettre et réorienter, voire annuler le projet ?

S'arrêter régulièrement sur les contraintes, surtout lors de longs projets, c'est à la fois se prémunir des mauvaises surprises et s'éviter de prendre le mur de face !

Et si quelque chose ne convient pas ?

Si tu remarques qu'il y a un problème, si tu es mal à l'aise par rapport à quoi que ce soit, il est indispensable de le **dire** tout de suite, de manière simple et respectueuse.

« *Ok Caribou, tu as eu un problème avec le matériel. Bon, qu'est-ce qu'on va faire pour en avoir à temps quand même ?* » ; « *Okapi, tu t'étais engagé à nous fournir 20m de tissu gratuit. Pourquoi ne l'a-t-on pas encore ?* ».

Ne rien dire et espérer que ça passe tout seul, c'est compter sur la capacité d'encaissement de tout le groupe. C'est peut-être obliger d'autres scouts ou un animateur à réagir en urgence pour corriger ou réparer le problème. C'est aussi prendre le risque que ce qui au départ n'était qu'un grain de sable vienne gripper toute la belle mécanique du projet, parce que certains sont frustrés, parce que cela entre en conflit avec une étape ultérieure de la réalisation, etc.

Si quelque chose va bien, c'est aussi important d'encourager, de le dire. « *Bravo les loups, super la décoration du local pour l'accueil des nouveaux !* ».



ÉVALUER

ÉVALUER, C'EST, APRÈS AVOIR VÉCU LE PROJET, REGARDER UN PEU EN ARRIÈRE POUR FAIRE LE POINT.

Un petit exemple

Une patrouille se retrouve le dernier soir des constructions et regarde son œuvre. **On sort le tally de patrouille de la malle et on y consigne ce qu'on a vécu.** Campagnol prend même une photo pour la coller dedans après le camp. On se souvient de toute la préparation, depuis le début, quand on avait fait le poirier pour trouver de chouettes idées, quand on avait finalement choisi tous ensemble de faire un grand moulin à vent au lieu des tables à feu et des pilotis, et qu'on avait tous dit « Chiche ! ».

On se souvient ensuite de la répartition des tâches où certains s'occupaient de réviser le matos quand d'autres faisaient des propositions de plans et que Campagnol cherchait du tissu pour faire les ailes du moulin. Enfin on se rappelle de la résine sur les mains, du coup de scie qui a manqué d'atteindre Campagnol et du mal fou qu'on a eu à creuser des fondations dans le sol schisteux.

Et puis, on se demande ce qu'on changerait si c'était à refaire. Et le petit Kevin suggère que s'il avait su, il aurait pris les tas de tissus qui encombrent le garage de ses parents, que cela aurait sans doute mieux tenu que le papier crépon que Campagnol a déniché et qui n'a pas résisté à la première rosée.

Le job de l'animateur

L'animateur (ou le scout, quand cela se fait en l'absence de l'animateur) **rappelle brièvement les étapes, depuis le début, pour qu'on porte le regard sur tout le processus.** Il s'assure que tout le monde s'exprime à l'aise et que le groupe garde une trace de l'évaluation (au moyen du tally, par exemple).

Il ne s'agit pas, pour les scouts, de voir s'ils sont tous potes ou s'ils ont des reproches à se faire, ni de faire le point sur ses découvertes personnelles ou sur les nouvelles envies qui sont nées mais de voir :

- si on a répondu au rêve du départ ;
- quels enseignements on doit en retenir ;
- les points à améliorer pour l'avenir.

C'est important que tout le monde puisse s'exprimer. Pour cela, quelques conseils :

- Créer un climat propice, se mettre à l'aise, être confortablement assis.
- Expliquer ce que l'on va faire, à quoi cela va servir.
- Refaire le film du projet, en rappelant le projet de départ et les différentes étapes.
- Structurer la discussion en fonction des questions posées ci-dessus, cela permettra de garder des traces plus facilement.

A nouveau, **le petit groupe est magique** pour cela si on s'y sent bien, en confiance.

C'est bien beau tout ça, mais si...

- **Le projet n'a pas fonctionné comme prévu...**

→ C'est le moment idéal pour identifier précisément ce qui n'a pas fonctionné ; comme cela, on ne fera plus deux fois la même erreur. A-t-on choisi une mauvaise idée ? L'a-t-on mal choisie parce qu'on n'avait pas mieux, la pêche aux idées ayant été peu productive ? Ou bien l'a-t-on mal choisie parce qu'on n'a pas tenu compte de tous les paramètres du projet ? A-t-on oublié quelque chose dans l'organisation ? A-t-on trop donné à l'un des scouts qui n'a pas pu assumer la charge ? A-t-on simplement oublié une tâche à accomplir, genre s'arranger pour qu'on mange quelque chose ce week-end ? A-t-on mal préparé le projet et loupé des occasions que ce soit bien mieux fait ? A-t-on foiré dans la réalisation, parce qu'on ne s'y est pas mis à fond ?

Ce n'est que par l'évaluation qu'on tire profit des succès et des lacunes d'un projet.



Des techniques concrètes

Évaluer, c'est :

- Déterminer les aspects à évaluer.
- Se rappeler la ligne du temps du projet.
- Enregistrer les avis de chacun sur la façon dont le projet a été mis en œuvre.
- Tirer des leçons pour l'avenir.

Cela implique que **chacun puisse s'exprimer...** Tout le monde n'aime pas parler ! Heureusement, il n'y a pas que les mots qui parlent...

L'animateur restera vigilant à cet écueil possible et peu constructif : "la tendance à la conformité". En effet, **diversité et divergence d'opinions ont tout à fait leur place** dans une évaluation.

Voici quelques pistes pour évaluer le projet. Elles peuvent être employées comme décrites, améliorées, voire associées à d'autres.

PAYSAGE

Matériel

- un panneau sur lequel est dessiné un paysage avec une route, le ciel (soleil) et les bas-côtés de la route
- des oiseaux, fleurs, cailloux découpés dans du papier de couleur
- de quoi fixer ces motifs sur le panneau

Déroulement

- Chacun reçoit à volonté oiseaux, fleurs, cailloux. Chacun écrit les aspects positifs qu'il retient de l'activité sur les fleurs ; les points négatifs sur les cailloux ; les espoirs, les attentes, les suggestions et les propositions d'amélioration pour l'avenir sur les oiseaux.
- Ensuite, chacun colle ses fleurs sur les bas-côtés de la route, ses cailloux sur le chemin, ses oiseaux dans le ciel.
- Une fois le panneau décoré : lecture, éclaircissement des points obscurs... ou illisibles !

Variante

Le paysage peut se transformer pour s'adapter à un thème, au contexte du projet ou suivant les goûts. Autre exemple selon le même principe : dessiner la mer avec des bateaux (positif), des récifs (négatif), des oiseaux (attentes).

SCOUTNIK

Matériel

- grand dessin de l'espace, avec au minimum : la terre, la lune et la trajectoire que doit suivre une fusée entre les deux
- fusées découpées dans du carton
- papier collant
- de quoi écrire

Déroulement

- L'animateur communique au groupe les critères d'évaluation définis au préalable ou les détermine avec le groupe.
- Chaque participant inscrit sur une fusée un élément de son évaluation, une réponse à une question posée.
- Il colle sa fusée à l'endroit de son choix, en fonction de l'ampleur de sa satisfaction :
 - fusée encore sur la terre : satisfaction faible
 - fusée entre la terre et la lune : en bonne voie, mais pas parfait
 - fusée sur la lune : succès total
- Chaque participant peut coller autant de fusées qu'il a d'éléments d'évaluation à communiquer aux autres.

THERMOMÈTRES

Matériel

- grands panneaux
- de quoi écrire
- des gommettes

Déroulement

- Dessin(s) d'un ou plusieurs "thermomètres" suivant le nombre de points à évaluer.
- Chacun vient marquer d'un point, indiqué en regard d'une température, son impression par rapport à ce que l'on évalue.
- Consigne : plus c'est chaud, mieux c'est !
- En conclusion, des tendances peuvent être dégagées.

Variante

Une cible peut remplacer le thermomètre. Chaque participant peut placer une étiquette autocollante de couleur plus ou moins près du centre.

DESSINE-MOI UN MOUTON

Matériel

- papier
- crayons de couleur
- gouache et pinceaux

Déroulement

- Après avoir rappelé les objectifs fixés, le vécu est retracé.
- L'animateur invite chacun à dessiner ce qu'il a découvert, ce qui lui paraît important...
- Ensuite, chacun explique son dessin aux autres.

Variante

Le dessin peut être réalisé en petit groupe et devenir une œuvre collective.

MOTS-CLÉS

(grand groupe)

Matériel

- papiers (format A4) sur lesquels sont écrits en grand des mots-clés en rapport avec l'évaluation proposée au groupe

Remarque : ces papiers doivent proposer une diversité importante, un large éventail de réponses possibles. Le choix de ces mots-clés nécessite donc un travail préparatoire important !

Déroulement

- L'animateur affiche les papiers à différents endroits de la pièce (ou sur différents arbres du bois...).
- Il annonce un aspect de l'évaluation.
- Les participants se placent près du mot-clé qui exprime le mieux leur pensée par rapport au thème annoncé.
- S'ils sont plusieurs à avoir choisi le même mot-clé, ils expliquent mutuellement le pourquoi de leur choix. Un "rapporteur" de chaque sous-groupe expose une synthèse des avis exprimés à l'ensemble des participants.
- S'ils sont seuls, ils expliquent eux-mêmes la raison de leur choix au grand groupe.

Variante

Avec les plus jeunes, les mots-clés peuvent être remplacés par des dessins ou des symboles.

QUESTIONNAIRE INDIVIDUEL

Matériel

- des fiches sur lesquelles sont reprises les questions posées à chaque participant (une fiche par participant)

Exemple :

Ma grande découverte...

Je regrette...

Je souhaite pour une autre fois (ajouter, retirer, changer, etc.)...

J'ai reçu, j'ai appris...

Je pense avoir apporté...

Je voudrais encore dire...

Déroulement

- Chaque participant reçoit une fiche.
- Pendant un temps déterminé (+/- 10 minutes pour le questionnaire proposé ci-dessus), chacun répond individuellement par écrit.
- Mise en commun, chacun s'exprime à son tour. Pendant qu'il parle, les autres se taisent. Quand il a fini, il passe à son voisin l'objet "micro" qui symbolise la parole.

Remarque

On peut introduire de petits "rites" qui poussent à écouter. Par exemple : quand celui qui parle a fini, il s'écrie « j'ai dit »; les autres répondent « aah ». Ce rite fait cesser les éventuels apartés, dynamise le tour de cercle qui pourrait devenir monotone...



ABC

Matériel

- de quoi écrire

Déroulement

- L'animateur pose le cadre de l'évaluation (sur quoi porte-t-elle ?).
- Les participants se répartissent en groupes de trois.
- Pendant trois minutes (variable en fonction de ce sur quoi porte l'évaluation), le participant A (interviewer) interroge le participant B (interviewé), sous le regard du troisième, C (observateur et maître du temps). A aide B à s'exprimer, reformule pour être sûr d'avoir bien compris...
- A la fin des trois minutes, l'interviewé B résume son avis en trois mots-clés que C note.
- On échange les rôles (B devient A, A devient C, C devient B, puis, A devient B, B devient C et C devient A).
- En grand groupe, les mots-clés sont notés sur un panneau. Pas de commentaire avant que chacun ait pris connaissance de l'ensemble des mots.

Remarque

La consigne qui oblige à se résumer en trois mots est contraignante et parfois mal ressentie.



EVALUCOLORIMÈTRE

Matériel

- marqueurs de trois couleurs (vert, orange, rouge)
- tableau (ex : ci-après)

Déroulement













Chaque participant reçoit des marqueurs de trois couleurs. Vert pour le positif, orange pour les remarques "bof, bof" et rouge pour le négatif. Pour les domaines où le scout a quelque chose à dire, il écrit avec la couleur de son choix dans la colonne 1 en expliquant le **pourquoi**.

L'animateur lit ensuite les phrases à haute voix et en fait la synthèse collective dans les colonnes 2 et 3 ("pour l'avenir").

Variante

Pour rendre l'évaluation encore plus sympa, on peut aussi mettre chaque rubrique sur un panneau et l'afficher sur un arbre. L'évaluation se déroule sous forme de balade. On peut aussi rajouter des photos des différentes étapes du projet.

L'ÉVALUOCOLORIMÈTRE

	Nos avis en couleurs	Pour l'avenir : à garder	Pour l'avenir : à changer
 <p>Le projet était-il bien choisi en fonction de l'objectif ?</p>			
 <p>Tout le monde s'y est-il senti impliqué, a-t-il eu voix au chapitre ?</p>			
 <p>Savait-on exactement où on allait, ce qu'il y avait à faire ?</p>			
 <p>A-t-on oublié des choses dans l'organisation ?</p>			
 <p>Le budget a-t-il été respecté ?</p>			
 <p>Le matériel était-il suffisant et adéquat ?</p>			
 <p>Tout le monde a-t-il participé, s'est-il impliqué ?</p>			
 <p>Le projet a-t-il généré des rencontres/expériences intéressantes ?</p>			
 <p>Le résultat obtenu a-t-il été proches de nos attentes ?</p>			
 <p>Des remarques : je me suis senti..., j'ai apprécié..., je n'ai pas aimé..., j'ai appris...</p>			
 <p>Qu'est-ce qui a été très bien dans le projet ?</p>			
 <p>Que devrait-on changer pour une prochaine fois ?</p>			



LES GOMMETTES

Matériel

- étiquettes autocollantes, éventuellement de plusieurs couleurs, d'un format adapté à la taille du groupe et à celle du panneau
- un panneau

Déroulement

- Sur le panneau apparaissent les différents critères d'évaluation retenus.
- L'animateur explique (par exemple une couleur de gommette pour l'accord, une pour le désaccord).
- Chaque participant colle une étiquette selon son opinion (une gommette par critère d'évaluation).
- Ensuite, chacun peut s'exprimer brièvement s'il le souhaite.

Remarque

Pour chaque critère, un dessin (même schématique) symbolise les opinions possibles.



Exemple, sur le thème du chemin de fer

Domaine d'évaluation	Représentation
Savait-on où on allait ?	Un seul (petit) tableau indicateur - un grand tableau indicateur affiche jaune - indicateur en poche
Objectifs atteints ?	Train à l'heure - en retard - en avance
La réalisation	Locomotive à vapeur - locomotive diesel - locomotive électrique - locomotive sur coussin d'air
Ma participation	J'ai dormi - regardé le paysage - lu - parlé avec d'autres voyageurs
La participation du groupe	Banquette en bois - 2 ^e classe - 1 ^{re} classe - TGV
Les animateurs	Contrôleur qui parle un peu avec chaque voyageur - contrôleur aimable, sans plus - contrôleur a demandé nos cartes de réduction - contrôleur parlait une autre langue
« Je voudrais encore dire »	Réclamations - service

FÊTER

FÊTER, C'EST SE RÉJOUIR DE CE QU'ON A FAIT ENSEMBLE ET REMERCIER CHACUN, À L'INTÉRIEUR OU À L'EXTÉRIEUR DE LA SECTION.

Un petit exemple

Les louveteaux ont complètement décoré leur local. Ils l'ont repeint, en ajoutant des fresques terribles et des petits coins de sizaine géniaux. À la fin de la réunion, les autres scouts de l'unité et les parents sont invités à l'inauguration. Les animateurs, qui ont prévu des bouteilles de Kidibul, font sauter les bouchons.

Le job de l'animateur

L'animateur prépare la fête. Peut-être que le groupe préférera s'en occuper lui-même, ce qui est très bien aussi, évidemment. Il **prépare éventuellement des surprises**, par exemple un montage photos de l'ensemble du projet, un petit souvenir pour chacun...

C'est bien beau tout ça, mais si...

- Faut-il faire une grosse fête après chaque projet ?

→ Non, bien sûr. S'il est quasi naturel qu'un poste Pionniers qui a passé quinze jours ensemble en Ecosse organise un souper retrouvailles et photos dès que possible, il ne faut pas saluer de telle façon tous les projets aboutis. Cela peut être court, comme un ban, par exemple, ou un grand cri de sizaine, un gros applaudissement ou une chanson de merci...

On fête la démarche du projet, que les objectifs fixés soient atteints ou pas !
Conscients, au sortir de l'évaluation, des raisons de la réussite ou pas, il est important de célébrer, de toute façon, le travail accompli par chacun, les choses qu'on a apprises, les bons moments passés ensemble. On se remémore les souvenirs, on se félicite, on se complimente à qui mieux mieux, bref, on a bon !

Des techniques concrètes

La fête... Point final de tout projet ! **Bien sûr, pour fêter ce qu'on a vécu ensemble, il faut surtout en avoir envie.** Une ambiance de fête ne s'impose pas ? Pourtant, il existe pour l'animateur des moyens de susciter un esprit de fête...

Voici quelques pistes pour **fêter et célébrer le projet vécu ensemble**. Elles peuvent être employées comme décrites, améliorées, voire associées à d'autres.

Les techniques présentées ici sont avant tout des techniques d'évaluation, mais elles sont regroupées dans une rubrique particulière, car quiconque les aura essayées le dira : avec elles, la fête n'est pas loin !

Nous comptons évidemment sur toi pour trouver des techniques qui ne visent que la fête. En fonction du projet, ce sera du plus simple au plus compliqué.

PARLER DANS LE DOS

Matériel

- papier (format A4 ou A5) et épingles de sûreté, ou cartons de tarte perforés et ficelle
- marqueurs

Déroulement

- Chacun s'attache un papier dans le dos.
- Pendant une dizaine de minutes, chacun peut aller écrire dans le dos de l'autre : des "trucs sympas" vécus avec lui, des découvertes et attitudes appréciées...
- A l'issue des dix minutes, chacun découvre les messages qui lui sont destinés.



LE CAKE

Matériel

- un gâteau à garnir
- une douille
- de la crème fraîche (ou crème au beurre...)
- des cure-dents
- des étiquettes autocollantes

Déroulement

- Le gâteau sert de support pour écrire le slogan qui résumait l'objectif poursuivi par le projet.
- Le gâteau est découpé en autant de portions qu'il y a de scouts.
- Chaque scout fabrique un petit "drapeau" (cure-dent + étiquette) sur lequel il écrit comment il estime que cet objectif a été réalisé.
- Les morceaux de gâteau sont distribués à chacun, sans se préoccuper de qui a planté le drapeau.
- Avant de déguster, chacun lit à haute voix ce qui est écrit sur le drapeau, ce qui donne lieu à d'éventuelles explications ou réflexions.

LA VIE EN COULEURS

Matériel

- illustrés en grande quantité
- une longue corde
- des pinces à linge

Déroulement

- Pendant environ ½ heure, chacun feuillette des illustrés et découpe l'image qui lui rappelle le meilleur moment, la valeur la plus importante vécue au cours du projet, etc.
- Dès qu'un scout a trouvé son image, il vient l'accrocher au fil avec une pince à linge.
- Ensuite, le groupe se réunit pour contempler les images. Certaines sont suggestives, d'autres plus mystérieuses. C'est pourquoi chaque scout, s'il le souhaite, demande la signification de l'une ou l'autre image.





L'AIR NE FAIT PAS LA CHANSON

Matériel

- de quoi écrire
- éventuellement, instrument(s) de musique

Déroulement

- En patrouille/sizaine, mettre des paroles sur un air connu. Ces paroles exprimeront par exemple ce que la patrouille/sizaine a vécu pendant l'activité.
- La patrouille/sizaine chante son texte en conseil de section ou à la veillée.

Variante

Choisir des chansons (préexistantes) qui racontent ce que le petit groupe souhaite exprimer.

CAFÉTHÉÂTRE

Matériel

- déterminé par les groupes

Déroulement

- Des petits groupes sont constitués. Il est parfois important de tenir compte du projet pour faire cette répartition. Si le projet a été vécu en petit groupe, gardons-les pour ce moment.
- Chaque petit groupe invente un sketch, une saynète pour exprimer ce qu'il a vécu, raconter un événement marquant...
- Les petits groupes présentent leur œuvre au grand groupe dans le cadre d'une veillée ou ...

COMMENÇONS PETIT !

Non, le projet ce n'est pas inné, ni génétique, mais on peut s'outiller pour qu'il fonctionne plus facilement ! La patrouille qui réussit le tout premier projet de la troupe, un hike de trois jours en patrouille, c'est un mythe.

Le projet se vit, il s'apprend petit à petit.

- Pourquoi ne pas laisser aux baladins le soin de composer eux-mêmes la potion magique qui leur permettra de transformer la sorcière en princesse ? C'est peut-être plus intéressant pour eux que de recevoir tous les ingrédients et d'avoir en plus la recette.

- Si on commençait par demander aux patrouilles de réaliser un souper au local pour leur staff, avant de leur demander de penser à tous les tenants et aboutissants des trois jours de leurs hikes de patrouille ?
- Pourquoi ne pas laisser l'occasion aux pionniers de se faire la main sur telle ou telle réunion avant de leur demander d'être capables de gérer un projet à plus long terme ?

Non, dans le scoutisme, le projet ne fait pas exception ! Il faut y aller mollo, commencer petit pour arriver, après quelque temps, à faire plus grand.

MAIS POURQUOI FAIRE DES PROJETS ALORS QU'ON N'EN A JAMAIS FAITS ?

Donner à chaque scout la possibilité d'imaginer un projet, c'est lui permettre de se sentir plus libre et autonome.

Discuter des possibilités de choix, c'est lui permettre d'être **plus sociable**. Préparer un projet qui n'était pas nécessairement le sien au départ, c'est le rendre **plus solidaire**. Lui confier des tâches et le soutenir dans la préparation et la réalisation, c'est l'aider à **prendre confiance**.

Le projet permet à chacun de faire des découvertes, il développe sa créativité, la prise de décision par le groupe, la participation active de tous, la prise en charge de rôles et de tâches à la portée de chacun.

N'est-ce pas, en plus, un formidable exercice de **participation intelligente** que de choisir un projet et de le réaliser ensemble alors que celui qu'on a proposé n'a justement pas été choisi, de se rendre compte que si le projet a abouti, c'est bien parce que chacun avait une tâche qu'il a menée jusqu'au bout ?

Rédiger le projet de A à Z, c'est risqué mais c'est tellement riche et gai !

Allez, vas-y, lance-toi, parles-en avec les autres animateurs de ton staff, tu verras, tu ne le regretteras pas !



2 D'une branche à l'autre

Construire ensemble une activité dans laquelle tout le monde participe à tout est une idée ambitieuse et parfois... laborieuse.

Pas de panique ! Avec les autres animateurs de ton unité, tu as douze ans pour permettre au scout de découvrir les joies du projet. Dans chaque branche, tu vas pouvoir vivre le projet en entier, en mettant l'accent sur certaines étapes de cette merveilleuse mécanique, en fonction de l'âge des participants.

En définitive, c'est la taille du projet qui doit varier en fonction de la tranche d'âge. Le choix du contexte, la durée de la préparation et la durée du projet en lui-même influencent cette taille.



BALADINS

CHEZ LES BALADINS, ON PEUT AMENER CHACUN À FAIRE DES PETITS CHOIX. L'ESSENTIEL À LA RIBAMBELLE EST DE PERMETTRE À CHAQUE ENFANT DE SENTIR QU'IL EST CAPABLE DE RÉALISER DES CHOSES, DE TROUVER DES SOLUTIONS, NOTAMMENT AVEC LES AUTRES. C'EST UN EXCELLENT MOYEN DE PRENDRE CONFIANCE.



- Au départ d'un contexte prédéfini, concret et précis, les enfants sont amenés à imaginer mille et un projets. L'âge des baladins facilite grandement cette phase d'imagination : ils vivent d'une certaine façon dans un monde où l'imaginaire occupe une place très importante.
- Mais cette caractéristique empêche également les baladins de se concentrer longuement sur une tâche précise. **Ils ont besoin de bouger et de varier les activités.** Les objectifs du projet doivent donc être clairement définis et le temps consacré à la préparation et à la réalisation doit être relativement bref : une, voire deux réunions.
- Pour permettre aux baladins d'être partie prenante dans les différentes étapes du projet, **les animateurs doivent soutenir les enfants.** La construction du projet ne s'improvise pas : les techniques et le matériel qui permettront de rendre chaque étape plus vivante doivent être soigneusement préparés.

Exemple

Les baladins sont en pleine activité : une princesse est enfermée dans une tour dont la porte est gardée par un dragon. Pierre demande aux baladins s'ils veulent bien aller la sauver.

Ensuite, il les questionne sur la manière dont ils pourraient la délivrer : on pourrait concocter une potion magique pour endormir le dragon, fabriquer des épées pour le combattre, escalader la tour, etc.

Finalement, la ribambelle a décidé de repérer les alentours de la tour, de mettre des habits de camouflage, de se maquiller pour passer inaperçu dans la végétation pour se rapprocher le plus près possible du dragon. Ensuite, les baladins lui lanceront un liquide qui l'endormira pendant quelques minutes.

Après s'être organisé, tout le monde a remonté ses manches et une demi-heure plus tard, la princesse était délivrée.

D'autres idées concrètes pour commencer :

- « *Nous allons recevoir la visite de nos parents en fin de camp. Quel cadeau collectif pourrions-nous leur offrir qui soit bien représentatif de notre ribambelle ? Comment pourrions-nous raconter les grands moments du camp ?* »
- « *Vous êtes des grands couturiers et vous devez organiser un défilé de mode. Voici un tas d'anciens vêtements et plein de matériel divers. Comment allons-nous nous y prendre ?* »



LOUVETEAUX

CHEZ LES LOUVETEAUX, CE QUI ÉVOLUE, C'EST LA QUALITÉ DE LA PRISE DE DÉCISION COLLECTIVE.

APPRENDRE À S'EXPRIMER, ÉCOUTER CHACUN, ESSAYER DE TROUVER DES COMPROMIS, RESPECTER LES CHOIX ; TOUT CELA AIDE L'ENFANT À VIVRE PLEINEMENT AVEC LES AUTRES.



- Un bon point de départ pour commencer le travail avec les loups est de **fixer un contexte général que la meute précisera et organisera**. Pour préparer ce contexte, l'animateur doit établir des critères précis qui permettent d'écarter certains choix irréalisables sans "frustrer" l'enfant.
- Dans la phase de préparation, la meute réalise les tâches du projet, pendant les réunions. Les initiatives individuelles peuvent être encouragées, dans la limite des possibilités de chaque enfant. Pour rendre la préparation moins stressante, **les animateurs peuvent impliquer davantage les sizaines**, accompagnées si nécessaire d'un animateur.
- Lors de la préparation, il faut veiller à **ne pas saturer les enfants**. Il faut absolument alterner la préparation avec d'autres types d'action. Il peut être très gratifiant pour certains de passer quatre heures à préparer des déguisements pour la fête d'unité, mais pourquoi ne pas étaler cette tâche sur plusieurs réunions, pour éviter la lassitude... La préparation du projet doit être un moment attrayant, pas ennuyant.

D'autres idées concrètes pour commencer :

- La meute veut faire une sortie. Elle décide de faire une randonnée de 10 km à vélo. La meute s'organise : un groupe se renseigne sur le code de la route et organise un jeu pour l'apprendre aux autres, un autre groupe apprend à réparer les vélos, le troisième groupe apprend à lire une carte et à tracer l'itinéraire.
- « *C'est notre meute qui doit faire le programme à distribuer lors de la fête d'unité.* »
- Chaque sizaine invente et réalise une activité qui pourra durer une demi-heure et après laquelle il faut impérativement que tous les louveteaux de la sizaine connaissent tous les prénoms des autres de la sizaine.
- Chaque sizaine doit organiser un jeu lors de la veillée de ce soir.



ÉCLAIREURS

L'ÉCLAIREUR PASSE PLUS DE TEMPS À ORGANISER LUI-MÊME LES CHOSES : DANS SES PROJETS DE PATROUILLE, IL DÉVELOPPE SON INITIATIVE ET SA DÉBROUILLARDISE. IL PREND LE TEMPS POUR ACQUÉRIR LES OUTILS ET LES COMPÉTENCES NÉCESSAIRES À LA RÉALISATION DU PROJET.



- Les projets à la troupe se développent naturellement dans le petit groupe qu'est la patrouille. Dans ce microcosme, le scout vit une solidarité particulière qui l'encourage à construire des activités avec les autres éclaireurs. Grâce aux conseils, il décide et construit ses projets avec les autres.
- L'éclaireur peut déjà prévoir **des projets à plus long terme**. Par exemple, pendant le congé de carnaval, il peut envisager le projet de woodcraft du camp. Le contexte doit encore être clairement posé, taillé, mais l'animateur doit encourager les éclaireurs à quitter les sentiers battus.
- La mise en projet n'est donc pas un problème pour les éclaireurs. **C'est la gestion des projets qui devient plus délicate**. L'éclaireur s'engage régulièrement dans des projets de longue haleine. Pris dans le feu des activités, il a parfois du mal à assumer sa part de responsabilités, notamment dans la phase de préparation. **Le CP, soutenu et informé par les animateurs, va jouer un rôle de moteur**, rappelant à la patrouille les termes du projet, les échéances et la place de chacun dans celui-ci.
- A la troupe, où l'accent est davantage mis sur l'autonomie, la préparation du projet peut quitter le cadre des réunions.

Exemple

Chaque trimestre, la troupe organise une activité de service. Pour trouver des idées, le staff a préparé un jeu de piste à travers la ville. Au retour, plusieurs idées émergent. Finalement, la troupe a décidé de nettoyer un bois où elle se rend souvent pour faire des jeux. La fin de la réunion a suffi pour coordonner la préparation. Le samedi suivant, chacun a ramené son matériel et savait ce qu'il devait faire. En quelques heures, le bois avait retrouvé sa première jeunesse. Au cours de l'évaluation, certains se sont demandé si ce n'était pas aux ouvriers de la ville de faire ça, mais d'autres trouvaient que si tout le monde y mettait du sien, la ville serait bien plus agréable.

D'autres idées concrètes pour commencer :

- En novembre, Gorfou dit aux scouts : « Cette année, nous fêtons Noël en deux temps. D'abord l'après-midi, chaque patrouille mènera une activité de service qu'elle aura décidée. Elle la garde soigneusement secrète parce qu'après, vers 18 heures, nous nous retrouverons tous en troupe pour un souper et une veillée. Ce sera alors l'occasion de dévoiler aux autres ce qu'on a fait l'après-midi. Il n'y a qu'un animateur par patrouille qui sera au courant de ce que vous faites. »
- La troupe décide de lancer un projet pour mieux se faire connaître dans la ville, les écoles, la paroisse.
- « Nous allons ouvrir nos agendas pour trouver une date qui convienne au staff et aux patrouilles. Un vendredi soir par patrouille. L'idée est simple : la patrouille invite le staff et une autre patrouille à passer la soirée ensemble. Budget maximal : 25 €. »
- « Au prochain camp, vous disposerez de perches en bois de résineux. Avec ces perches et d'autres éléments de matériel (scies, haches, bêches, corde, clous, etc.), vous réaliserez les constructions de votre choix. Elles peuvent améliorer le confort de votre vie au camp, mais ce n'est pas indispensable. »
- « Au prochain camp, vous disposerez de trois jours en patrouille pour partir à la découverte des environs. Nous vous le disons suffisamment à l'avance pour que vous puissiez organiser votre périple. Nous vous apporterons quotidiennement de quoi manger ; nous vous demandons donc de loger, les deux nuits, dans un rayon de 20 km autour du camp. Pour le reste, et pour des raisons de sécurité, nous vous demandons aussi de ne pas vous éloigner de plus de 50 km de l'endroit de camp. Sinon, vous avez carte blanche dans les limites du raisonnable et de la sécurité. Ainsi, par exemple, vous utiliserez sans problème tous les transports en commun que vous aurez repérés et qui vous intéressent. Dans un mois, vous présenterez au staff votre projet pour ces trois jours. »

PIONNIERS

LE PIONNIER DISPOSE AU POSTE D'UN ESPACE SUFFISANT DANS LEQUEL IL PEUT VIVRE INTENSÉMENT LE PROCESSUS DU PROJET D'UN BOUT À L'AUTRE EN ALLANT JUSQU'AU BOUT DE SES RÊVES.



- Le poste permet l'ouverture du contexte, les idées de projet pouvant venir parfois de ce que l'on vit ou dit en dehors du contexte scout. Les moments informels sont propices aux délires. Une alternative est de lancer le contexte et de laisser 15 jours aux pionniers pour y réfléchir, se documenter, l'aménager, etc.
- L'animateur prend également sa part du boulot. Il fait partie intégrante du poste et s'implique dans le projet au même titre que les pionniers.
- L'animateur doit permettre aux pionniers d'oser un peu de folie en gardant les pieds sur terre : **tous les projets ne sont pas envisageables**. Il faut tenir compte des contingences matérielles (temps, argent, compétences) et les négocier au mieux.
- Consacrer toute l'année à un seul projet (récolter de l'argent, s'outiller, etc.), c'est négliger les autres activités et projets qui peuvent être vécus au niveau du poste. Trois projets sur l'année respectent cet équilibre.
- Le camp ne doit pas forcément être un projet. Au poste de voir ce dont il a envie en se basant notamment sur les activités déjà vécues pendant l'année. Par exemple, si le poste a mené quelques projets pendant l'année, rien n'empêche les animateurs de construire le programme de camp eux-mêmes, en partant des contraintes fixées par le poste telle que rencontrer d'autres scouts, vivre une murder party, organiser un grand jeu nous-mêmes, etc.



D'autres idées concrètes pour commencer :

- « Bon. Tous les garçons du poste, vous formez un groupe. Les filles, vous en formez un autre. Les garçons, vous organisez une journée, genre 8 heures à 22 heures qui soit une surprise totale pour les filles, et aussi un cadeau que vous leur faites. Vous trouvez donc des activités qui leur feront plaisir. Et les filles, vous faites pareil pour les garçons. Budget maximum : 13 euros par personne pour la journée. »
- « Tout le monde se répartit par groupes de trois. Nous nous retrouverons tous à un rendez-vous fixé dans quinze jours, vendredi soir, à 21 heures à la Grand Place / place Saint-Lambert / autre chose encore. La consigne est très simple : étonnez-nous. »
- « Quel vélo folklorique allons-nous construire pour les prochaines 24 heures vélo ? »



QUESTION D'ÉQUILIBRE

LE PROJET EST UN MERVEILLEUX OUTIL QUI PERMET AU SCOUT DE CONSTRUIRE AVEC LES AUTRES UNE ACTION PASSIONNANTE. MAIS LA DÉMARCHE ET LES ÉTAPES DE CETTE ACTION SONT UN GUIDE À L'USAGE UNIQUE DE L'ANIMATEUR.



Pour les baladins et les louveteaux, **l'important est de vivre toutes les étapes** pour s'habituer à cette action si riche. On sera également attentif au timing en limitant le projet à quelques réunions ou à un camp.

A la troupe et au poste, **l'accent est davantage mis sur l'autonomie**. A ce stade, les scouts peuvent s'aider de cette recette pour élaborer et structurer leurs projets.

La vie d'une section n'est pas faite que de projets. Cette activité se marie parfaitement avec les autres formes de l'action. Le projet est souvent associé aux ateliers. Par exemple, aux éclaireurs, pour préparer la journée carto, un scout va découvrir la cartographie pour guider sa patrouille. Pour construire le projet woodcraft de la patrouille, le scout doit apprendre les nœuds.

Dans bon nombre de jeux, **les scouts se mettent "naturellement" en projet**, en échafaudant par exemple pour un jeu d'approche les stratégies qui vont permettre d'entrer dans le camp sans être reconnu. Le projet porte parfois sur le choix et la préparation d'un jeu par la section.

Le projet peut porter sur des **activités de service** : des pionniers pourraient être impliqués dans les travaux de restauration d'un bâtiment destiné à accueillir des enfants handicapés, des louveteaux décident de donner un coup de main à la ferme (et la découvrent par la même occasion).

Le projet se nourrit enfin de **la vie quotidienne** : c'est là que le scout puise ses idées et qu'il se réalise.

3 Deux exemples heure par heure

Voici deux idées concrètes développées jour après jour, heure par heure. Deux exemples parmi tant d'autres pour visualiser un peu mieux un déroulement-type de projet.

La fête au village

Dans quelques semaines, c'est la fête au village. Le staff de la meute veut lancer un projet pour cette occasion.

Imaginer

Réunion du 7 mars. Au cours du conseil qui clôture cette réunion, le staff lance l'idée de préparer des activités pour la fête du village qui a lieu dans quelques semaines. Les loups ont l'air enthousiaste, quelques idées surgissent déjà : Pierre propose de préparer des gâteaux, Sophie un kim au goût, Paul un jeu de fléchettes. Akéla propose à chacun de réfléchir à une idée de stand pour la semaine prochaine.

Réunion du 15 mars. 14h30. Après quelques petits jeux pour se défouler, Baloo propose à chacun d'écrire ou de dessiner son idée sur une affiche.

Décider

15h15. Ça y est : toutes les affiches sont là ; chacun peut y déposer l'une de ses trois gommettes. Résultat des courses, en regroupant les idées identiques, trois activités sont retenues : jeu de massacre, kim au goût, magie.

Organiser

16h. Chacun choisit une activité et avec l'aide d'un animateur, les petits groupes écrivent sur un grand papier la liste des choses à préparer et le nombre maximum de loups pour chaque tâche. Il n'y a plus qu'à répartir les tâches en précisant qu'elles doivent toutes être remplies mais qu'on peut en faire plusieurs. Sur trois grands panneaux, on a indiqué qui ferait quoi et quel matériel il devait préparer pour la prochaine réunion.

17h. La réunion se termine par un jeu de stratégo.

18h30. Le staff se retrouve. Baloo propose de retéléphoner à Rémi et Charlotte qui étaient absents aujourd'hui pour leur expliquer ce que l'on a fait et voir ce qu'ils aimeraient faire dans la suite du projet.



Préparer

Réunion du 22 mars. Toute la meute est au travail, on peint du côté du jeu de massacre, on fabrique des chapeaux de magiciens, on teste le kim au goût... Les animateurs se coupent aussi en quatre pour donner des conseils et des petits coups de main.

Réaliser

C'est le grand jour. La meute se retrouve au local pour vérifier que tout est prêt avant d'aller installer les stands. Il n'y a plus qu'à définir un tour de rôle pour tenir les différents stands.

C'est super, les habitants s'amuse comme des fous aux stands de la meute.

Evaluer

Réunion du 15 avril. Hathi dessine deux grandes cibles sur des panneaux en indiquant les deux questions suivantes :

- Est-ce que je me suis bien amusé ?
- Ai-je fait ce à quoi je m'étais engagé ?

Akéla invite chaque loup à indiquer sur la cible la réponse aux deux questions, de plus en plus proche du centre si la réponse est positive. Ceux qui voulaient ont pu ajouter un commentaire juste après.

On a terminé en se demandant ce qu'on pourrait encore améliorer à l'avenir. Bagherra a indiqué tout ce qu'on a dit sur une grande feuille qu'on ressortira au début de notre prochain projet. Mais c'est déjà entendu : l'année prochaine, on refait des stands lors de la fête du village.

Fêter

Réunion du 15 avril. A la fin de la réunion, le comité des fêtes du village est venu au local pour remercier la meute. Ils ont même ramené un gâteau.

Un après-midi gastronomique

Prenons une troupe de 20 éclaireurs, ou plus, durant un après-midi.

Imaginer

7^e jour de camp, 12h45. Le repas est fini, les animateurs ont expliqué qu'ils n'ont volontairement pas fait de courses pour le souper, la balle est dans le camp des éclaireurs, à eux de penser à tout, ou presque.

Chaque patrouille a le temps de réfléchir. Seule contrainte : une première navette vers le magasin est organisée à 14h30, une autre à 16h30.

Une dizaine de livres de cuisine sont à l'intendance, ainsi qu'une liste des aliments ou condiments disponibles. Chaque patrouille reçoit une enveloppe avec le même montant.

13h15. Un animateur se dirige vers chaque tente de patrouille pour aller voir ce qu'il en est.

Décider

13h35. Chaque patrouille se décide pour un menu : certains votent, d'autres ont fait des menus un peu originaux, relevant des désirs de chacun.

Organiser

À l'aide des livres de recettes mis à la disposition par l'intendance, ils énumèrent les différentes tâches à réaliser, évaluent le temps qu'elles prendront, se les répartissent en fonction des envies et compétences de chacun. Une liste de courses est dressée ainsi qu'une liste des autres tâches à faire : couper du bois, allumer le feu, préparer la table, etc.

Préparer

Dans la patrouille des Aigles, Chaton part faire les courses avec la navette de 14h30. En même temps, Lion est allé couper du bois et les autres aménagent un lieu où l'on pourra faire des préparations à l'aise. Ailleurs, on a décidé de partir à la cueillette, histoire de voir si la célèbre soupe aux orties, c'est vraiment le top.

Une heure plus tard, Chaton est de retour. On commence à mettre la main à la pâte pendant que Lion allume le feu.

16h. Renard, un animateur, vient voir si tout se passe bien et rappelle le départ de 16h30 pour les courses.

16h25. Belette est prête à embarquer dans le second lift pour le magasin, histoire d'acheter ce à quoi on n'avait pas pensé.

18h10. On dispose l'entrée dans les assiettes, on dresse la table, il est H moins 20, les invités vont arriver !

Réaliser

18h30. L'animateur d'unité qui est là aujourd'hui, une animatrice et un intendant se présentent au portillon. On les invite à prendre place et à goûter les toasts qu'on a confectionnés.

18h50. On passe à l'entrée, et...

20h. L'animateur d'unité est à la plonge, les autres invités essuient.

Evaluer

20h15. Chaque patrouille raconte son après-midi à l'animateur qui a soupé chez elle. A la suite de cela, il pose quelques questions :

- Tout le monde a-t-il participé ?
- Qui n'est pas satisfait de ce qu'il a fait ?
- Tout était-il mangeable ?
- Comment pourrait-on faire mieux, si on recommençait demain ?
- La liste des choses à faire et sa répartition ont-elles été respectées ?

Chaque patrouille y répond à son aise, on en discute, on essaye d'identifier la cause de tel ou tel problème.

Fêter

21h. Les éclaireurs se retrouvent tous autour du feu, préparé par les animateurs durant l'après-midi. Chacun reçoit des marshmallows, et tout en chantant, les fait griller sur le feu.



