

n°25A

# KITS CU

## Construire le contrat d'animation d'unité



[www.lescouts.be](http://www.lescouts.be)



# RÉCAPITULATIF DU KIT CU

## Enjeux de la thématique pour le conseil d'unité

- Faire émerger quatre piliers du plan USO qui seront les grands axes du contrat d'animation d'unité.
- Construire collectivement un contrat d'animation d'unité et le plan d'action qui permettra de le réaliser.

### CE N'EST PLUS L'HEURE DE FAIRE LES COMPTES

Pour concevoir un contrat constructif, il est important que le mandat écoulé ait été évalué en amont par les animateurs et par l'équipe d'unité lors d'un temps spécifiquement consacré à cela.

### ALLO ?

Ce dispositif est prévu pour être animé par l'équipe d'unité. Cependant, il ne faut pas hésiter à faire appel à ton équipe fédérale. Tu trouveras leurs coordonnées sur le site [www.lesscouts.be](http://www.lesscouts.be).

## Objectifs

Ce dispositif de conseil d'unité aidera l'animateur à s'améliorer dans les différents savoirs qui suivent.

### SAVOIR :

- Prendre connaissance des piliers du plan USO et de leurs enjeux pour le conseil d'unité.

### SAVOIR-ÊTRE :

- Se montrer créatif quant aux actions à mettre en place dans l'unité.
- Être à l'écoute des propositions de chacun.
- Prendre sa part de responsabilité dans le contrat.

### SAVOIR-FAIRE :

- Identifier les enjeux prioritaires au sein de son unité.
- Imaginer des propositions concrètes pour aborder les piliers choisis.

## Attentes du conseil d'unité



L'équipe d'unité retranscrit ci-après les demandes et attentes des animateurs par rapport à ce point. Ces attentes seront évaluées en fin de dispositif par le conseil d'unité.

## Résumé du dispositif de conseil d'unité

2h

### PRÉAMBULE

durée variable

Aménagement du lieu de rencontre et d'échange.

### ACCROCHE

20 min

Présentation de l'objectif du jour et réalisation du paysage de l'unité.

### APPORT

15 min

Découverte des différents piliers avec la possibilité d'y indiquer des réflexions.

### ÉVEIL

15 min

Priorisation des piliers à l'aide de gommettes.

### PRODUCTION

2x30 min

Conception du plan d'action.

### RETOUR SUR SOI

5 min

Chacun réfléchit à sa part de responsabilité.

### CLÔTURE

5 min

Choix des prochaines échéances.

# ÉTAPE 1

## NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

### Préambule

durée variable

#### L'IMPORTANT, C'EST LA RENCONTRE.

Le conseil d'unité qui va être vécu aujourd'hui n'est pas un conseil comme les autres. Il rassemble l'équipe d'unité sortante et l'équipe d'unité candidate.

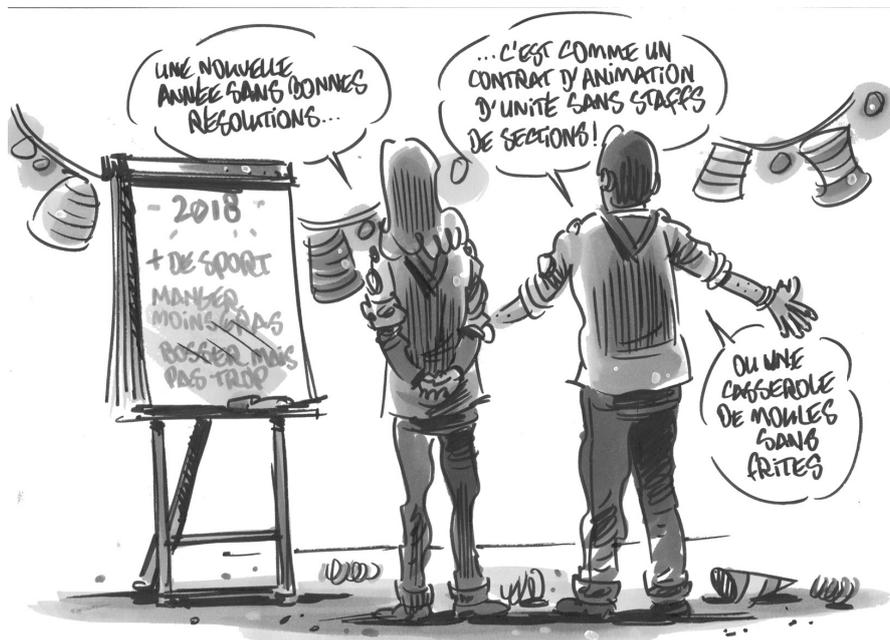
#### MATÉRIEL

- Nappes en papier blanc.
- Bics.
- Marqueurs de couleurs.
- Bougies.
- Musique.
- Boissons.
- Grignotages.

L'idée est de proposer aux animateurs un moment d'échange d'idées dans un endroit convivial. L'équipe d'unité les accueille dans un lieu aménagé en un véritable café (ou presque). Si les animateurs se sentent à l'aise et qu'ils peuvent être naturels, ils seront d'autant plus créatifs dans leurs pensées, leur parole et leur écoute.

Concrètement, cela signifie que le formateur ou l'animateur choisit, idéalement, un local différent du local habituel, dans lequel il crée une ambiance accueillante :

- quatre groupes de tables disposés de manière irrégulière et arbitraire ;
- des nappes en papier blanc (de manière à pouvoir écrire dessus) ou des panneaux ;
- un pot avec des bics et des marqueurs de couleur ;
- éventuellement des bougies et une musique de fond ;
- et pour achever le concept du café : des boissons et des grignotages.



## Accroche

20 min

L'équipe d'unité accueille les animateurs et les invite à s'installer aux différentes tables de discussion en veillant à mélanger les staffs de sections. L'équipe d'unité s'installe également dans les différents groupes.

- Présentation de l'objectif du jour : une nouvelle équipe d'unité va bientôt être mise en place. Pendant ces deux années, il ne s'agira pas uniquement de gérer le quotidien, mais également de faire avancer l'unité. Pour cela, le conseil d'unité va réfléchir aux priorités qui seront les siennes pendant les deux années à venir.
- Les participants disposent de 10 minutes pour représenter individuellement leur unité telle qu'ils la perçoivent actuellement sous forme de paysage sur une feuille blanche.

*Si notre unité était un paysage, elle serait...*

Quand l'animateur ou le membre d'équipe d'unité a terminé, il dépose sa feuille à la vue de tous. Il n'y a pas de réaction prévue, c'est juste pour découvrir la vision des autres membres du conseil d'unité.



### UNE P'TITE ASTUCE

Pour s'assurer de la mixité des groupes, on peut attribuer une chaise à chaque section. On collera, alors, des feuilles de couleur sur les dossiers : une bleu marine, une verte, une bleu roi, une rouge, une bleu ciel.

### MATÉRIEL

- Des feuilles blanches.
- Des marqueurs.

## Apport

15 min

Chaque pilier et ses enjeux sont présentés sur une feuille (*Plan USO*). Ils sont disposés un peu partout dans le local.

Les animateurs, l'équipe d'unité sortante et l'équipe candidate, sont invités à les parcourir et à y indiquer leurs réflexions.

S'il se sentent particulièrement concernés par un pilier, ils peuvent le faire savoir en inscrivant leur prénom sur la feuille.

Remarque : si le conseil d'unité compte plus d'une vingtaine de membres, il faut prévoir deux jeux de feuilles. Pour faciliter le déroulement de l'activité, ils sont placés dans deux endroits bien distincts.

### Pour varier les plaisirs

Tu trouveras en fin de conduite, une alternative aux phases d'apport, d'éveil et de production.

### MATÉRIEL

- Les pages 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50, 52, 54 du *plan USO* à disposer dans le local.

Chaque membre du conseil d'unité reçoit deux gommettes de deux couleurs différentes, quatre gommettes en tout. Éviter le vert et le rouge qui sont des couleurs auxquelles on associe rapidement une connotation positive et négative, ce qui n'est pas l'objectif ici.

- Le participant colle les gommettes de la couleur 1 sur les deux piliers qu'il estime **les plus importants** pour que son unité fonctionne bien. Cela peut être un point que l'unité fait déjà très bien et auquel il faut continuer à être attentif ou au contraire un point que l'unité ne fait pas encore.
- Les gommettes de la couleur 2 servent à identifier les deux piliers qui lui semblent **les plus urgents**. Dans ce cas, il s'agit de choisir deux points sur lesquels l'unité devrait améliorer ses pratiques.

Un animateur peut identifier un même pilier comme étant à la fois, important et urgent.

Les quatre piliers ayant obtenu le plus grand nombre de gommettes, les deux couleurs confondues, sont identifiés comme étant les principaux axes du futur contrat d'animation d'unité.

### MATÉRIEL

- Des gommettes de deux couleurs différentes.



### POUR ALLER PLUS LOIN

Eisenhower a développé une stratégie pour agir et organiser ses tâches simplement. Son modèle pourrait vous être utile pour vous aider à prioriser les piliers. Par exemple, si deux piliers remportent un nombre identique de gommettes.

#### Quelle est la différence entre l'important et l'urgent ?

**Les activités importantes** nous permettent de progresser dans nos objectifs.

**Les activités urgentes** requièrent une attention immédiate.

Identifier ce qui est important et urgent permet de dégager du temps et de l'énergie pour faire ce qui est essentiel pour l'unité.



Les participants s'installent aux quatre tables de discussion en mélangeant autant que possible les staffs. Les participants seront attentifs à changer de groupe par rapport à la phase d'éveil. Si le CU compte beaucoup de membres, on peut créer davantage de groupes en privilégiant un nombre pair de tables.

Chaque petit groupe travaille sur **un des piliers** qui a été retenu.

Sur chaque table :

- La feuille relative au pilier de la phase d'éveil, afin de prendre connaissance des différentes remarques émises.
- Une feuille reprenant des pistes concrètes pour répondre aux enjeux ainsi qu'un encadré pour écrire les idées (*Plan USO*).
- Un tas de feuilles blanches.

Pour décider d'un plan d'action, l'animateur ou le formateur précise **les différentes étapes** qu'il explique au fur et à mesure :

1. Les participants **prennent connaissance** des enjeux du pilier et des commentaires écrits lors de la phase d'éveil. (5 min)
2. Sur une feuille blanche, écrire en bleu **où en est l'unité**. Les mots-clés et schémas sont les bienvenus. (5 min)
3. Sur cette même feuille blanche, écrire en vert **où l'unité devrait arriver dans deux ans**. (5 min)
4. Sur la feuille reprenant les pistes concrètes, écrire en orange **quelles actions concrètes pourraient être mises en œuvre pour atteindre ces objectifs**. (15 min)

Lorsqu'un groupe a terminé, il peut **réfléchir à un deuxième pilier**, sans prendre connaissance de ce qui a déjà été fait. (30 min)

L'idéal est que chaque participant ait pu réfléchir à deux piliers sur les quatre et que chaque pilier ait été envisagé par deux groupes différents.

Lorsque chaque groupe a travaillé sur deux piliers, l'équipe candidate rassemble les productions. Elle pourra alors en faire la synthèse pour élaborer le contrat d'animation d'unité. Il est enrichissant de ne pas se limiter aux piliers retenus mais également de parcourir les autres. Ce n'est pas parce que des piliers n'ont pas été identifiés comme importants ou urgents, qu'aucune action ne doit y être menée et que les remarques formulées doivent être ignorées.



### CONSEILS POUR IMAGINER LES ACTIONS :

- À cette étape, ne pas filtrer les propositions. Se permettre d'écrire sur les nappes. Réfléchir seul, à deux... Ensuite, structurer ensemble les idées sur une feuille.
- Si possible, rendre les actions proposées plus fun en leur trouvant un nom qui en jette, un slogan, un logo...
- Le petit groupe peut s'aider des pistes reprises au verso de la feuille reprenant les enjeux du pilier. Il est préférable de ne pas y recourir trop vite afin de pouvoir rêver à des pistes qui ne seraient pas dans la liste des pistes proposées.
- Les actions ne doivent pas systématiquement être de nouvelles idées. Si cela concerne quelque chose que l'unité fait déjà mais qui marche très bien et que l'on souhaite poursuivre, il est important de le noter.

### MATÉRIEL

- Les pages 35, 37, 39, 41, 43, 45, 47, 49, 51, 53, 55 du *plan USO*.

## Alternatives pour les phases d'éveil, d'apport et de production

### Éveil [10 minutes]

Individuellement, les membres de l'équipe d'unité prennent connaissance des 11 piliers du plan USO affichés au mur du local (annexe 1).

### Apport [20 minutes]

Pour que les membres de l'équipe d'unité s'approprient le contenu des différents piliers, le formateur ou l'animateur leur propose de vivre un quiz sur le thème.

Les piliers sont partagés de manière équitable dans chaque groupe.

Les participants disposent de 10 minutes pour rédiger trois questions sur leurs piliers.

Par exemple : quel pilier vais-je choisir si je souhaite organiser régulièrement des rencontres entre les scouts des différentes sections ?

Ensuite, l'animateur passe dans chaque groupe pour récupérer les questions et leur transmettre le nom des 11 piliers.

Le quiz peut commencer. Il est évident que le groupe qui a formulé la question ne peut y répondre.

### Production [40 minutes]

Chaque groupe reçoit une fiche de réflexion en quatre exemplaires (annexe 2) et une cible (an-

nexe 3). Il s'installe devant un pilier de son choix affiché dans le local et au départ d'une discussion, le groupe dresse un bilan du pilier en question :

Deux nouvelles idées à mettre en place.

Un élément qui marche déjà bien et que l'on souhaite préserver.

Éventuellement, une question sur laquelle on n'est pas tombé d'accord.

Enfin, les participants attribuent une note entre 1 et 7 qu'ils indiquent sur la cible.

Les groupes approfondissent chacun quatre piliers.

### Temps de partage [15 minutes]

Le CU se rassemble et parcourt dans les grandes lignes les idées, les réflexions et les désaccords éventuels.

« *Oui, mais moi...* » L'animateur du CU propose un moment pour exprimer ce qui n'a pas encore été dit et les éventuelles frustrations.

C'est un moment d'expression sans aucune réaction. C'est entendu, point.

### Construction du CAU

En fin d'activité, les membres de l'équipe d'unité candidate rassemblent les cibles et les fiches de réflexion. Elles leur serviront de base pour construire le contrat d'animation d'unité.

### MATÉRIEL POUR LES ALTERNATIVES

- Annexe 1 : *Noms des piliers* (1 exemplaire par groupe).
- Annexe 2 : *Fiche de réflexion* (4 exemplaires par groupe).
- Annexe 3 : *Cible* (1 exemplaire par groupe).



### CONSEILS POUR ÉLABORER UN CONTRAT D'ANIMATION D'UNITÉ D'ENFER

- À force de vouloir tout faire, on ne fait rien. Mieux vaut cibler peu d'objectifs et les atteindre.
- Le contrat détaille les valeurs à mettre en place dans l'unité. Préciser comment les vivre concrètement. Que faire ? Comment le faire ?
- Un document de 20 pages est moins parlant qu'un mindmap bien construit.
- Intégrer des logos, pictos, slogans... permet de s'approprier son CAU.

## Retour sur soi

5 min

Chaque participant fait le point sur sa part de responsabilité dans la réalisation du contrat d'animation d'unité. Il réfléchit à ce qu'il peut mettre en place personnellement pour faire avancer l'unité.

## Clôture

5 min

Le conseil d'unité fixe le calendrier pour la suite de la procédure.

- L'équipe candidate rédige sa proposition de contrat d'animation.
- L'animateur fédéral valide la proposition et elle est ensuite envoyée aux animateurs.
- Le temps est venu pour le conseil d'unité d'élection. Il est généralement prévu trois semaines après ce CU.



## ÉTAPE 2 : QUELLE MISE EN PRATIQUE POUR NOTRE CONSEIL D'UNITÉ ?

### Décisions prises en conseil d'unité

Pour aider les staffs dans cette thématique, noter ici les décisions prises en staff :

SECTIONS	DÉCISIONS
BALADINS	
LOUVETEAUX	
ÉCLAIREURS	
PIONNIERS	

Pour aider le conseil d'unité dans cette thématique, noter ici les décisions prises en conseil d'unité :

**DÉCISIONS DU CONSEIL D'UNITÉ**

# Plan d'action

	BALADINS	LOUVETEAUX	ÉCLAIREURS	PIONNIERS
LISTE DES ACTIONS RÉALISÉES				
ÉCHÉANCE				
RESPONSABLE				
LISTE DES ACTIONS À MENER				
RESSOURCES INTERNES / EXTERNES				
OBJECTIFS À ATTEINDRE				



## RESSOURCES POUR LE FORMATEUR

- *Plan USO.*
- Les 12 articles du *Sachem* sur le plan USO.
- Il existe différents outils en ligne pour dynamiser la conduite. Par exemple, *Mentimeter* permet de questionner les participants et d'afficher les résultats en direct. Succès garanti !
- Pense à faire appel aux cadres fédéraux ou au service pédagogique du 21.
- Liste générale du matériel pour ce dispositif :
  - Nappes en papier blanc.
  - Bics.
  - Marqueurs de couleurs.
  - Bougies.
  - Musique.
  - Boissons.
  - Grignotages.
  - Feuilles de couleur (bleu marine, vertes, bleu roi, rouges, bleu ciel).
  - Des feuilles blanches.
  - Des marqueurs.
  - Des gommettes de deux couleurs différentes.
- Liste générale des annexes pour ce kit
  - Annexe 1 : *Noms des piliers* (1 exemplaire par groupe).
  - Annexe 2 : *Fiche de réflexion* (4 exemplaires par groupe).
  - Annexe 3 : *Cible* (1 exemplaire par groupe).

Éditrice responsable : **Christelle Alexandre**  
Édition : **janvier 2019**

n°25B

**KITS  
CU**

**Faire vivre le  
contrat d'animation  
d'unité**



[www.lescouts.be](http://www.lescouts.be)



---

# RÉCAPITULATIF DU KIT CU

---

## Enjeux de la thématique pour le conseil d'unité

- Conscientiser les animateurs sur leur part de responsabilité dans la réalisation de ce contrat.
- Vivre et faire vivre le contrat d'animation d'unité.

## Objectifs

Ce dispositif de conseil d'unité aidera l'animateur à s'améliorer dans ces différents savoirs :

### SAVOIR :

- S'approprier le CAU de son unité.

### SAVOIR-ÊTRE :

- Se montrer créatif quant aux actions à mettre en place dans l'unité.
- Être à l'écoute des propositions de chacun.

### SAVOIR-FAIRE :

- Prendre sa part de responsabilité et s'engager concrètement dans la réalisation des actions choisies lors de ce CU.
- Faire avancer une ambition ensemble.

## Attentes du conseil d'unité



L'équipe d'unité retranscrit ci-après les demandes et attentes des animateurs par rapport à ce point. Ces attentes seront évaluées en fin de dispositif par le conseil d'unité.

---

---

---

---

---

## Résumé du dispositif de conseil d'unité

140 min

### PRÉAMBULE

durée variable

Aménagement du lieu de rencontre et d'échange.

### ACCROCHE

15 min

Présentation de l'objectif du jour.

Défi : écrire, en six minutes top chrono, les objectifs du CAU.

### ÉVEIL

20 min

Identifier les objectifs prioritaires à l'aide de gommettes.

### PRODUCTION – TEMPS 1

70 min

World café - moment d'échanges en trois temps :

- Pourquoi avoir choisi ce pilier ? Qu'avons-nous mis en place ?
- Comment améliorer les différentes actions ?
- Identifier des propositions concrètes pour les piliers choisis.

### PRODUCTION – TEMPS 2

30 min

Décider des actions à mettre en place au moyen d'un vote.

### RETOUR SUR SOI

5 min

Chacun se fixe un objectif concret qu'il écrit et qu'il dépose dans un bocal.

### PROLONGEMENTS

durée variable

Construire des modules de TU.

Vivre le CU « Spécial feedback ».

Si construire un contrat d'animation d'unité qui a du sens est essentiel, faire le point à mi-mandat l'est tout autant. Prendre le temps de s'arrêter, sortir le nez du guidon et poser des actions pour la suite de l'aventure, une étape à ne pas négliger.

# ÉTAPE 1

## NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

### Préambule

durée variable

#### L'IMPORTANT, C'EST LA RENCONTRE.

L'idée est de proposer aux animateurs un moment d'échange d'idées dans un endroit convivial. L'équipe d'unité les accueille dans un lieu aménagé en un véritable café (ou presque). Si les animateurs se sentent à l'aise et qu'ils peuvent être naturels, ils seront d'autant plus créatifs dans leurs pensées, leur parole et leur écoute.

Concrètement, cela signifie que le formateur ou l'animateur choisit, idéalement, un local différent du local habituel, dans lequel il crée une ambiance accueillante :

- quatre groupes de tables disposés de manière irrégulière et arbitraire ;
- des nappes en papier blanc (de manière à pouvoir écrire dessus) ou des panneaux;
- un pot avec des bics et des marqueurs de couleur ;
- éventuellement des bougies et une musique de fond ;
- et pour achever le concept du café : des boissons et des grignotages.

#### MATÉRIEL

- Nappes en papier blanc.
- Bics.
- Marqueurs de couleurs.
- Bougies.
- Musique.
- Boissons.
- Grignotages.



## Accroche

20 min

L'équipe d'unité accueille les animateurs et les invite à s'installer aux différentes tables en mélangeant les staffs de sections.

### ● **Présentation de l'objectif du jour :**

Faire le point sur le contrat d'animation d'unité et se mettre en action pour continuer à le faire vivre.

### ● **Défi :**

Écrire sur une feuille blanche, en six minutes top chrono, les objectifs du CAU.

Après l'activité, les groupes comparent leurs réponses avec le CAU que l'équipe d'unité affiche dans le local.



### UNE P'TITE ASTUCE

Pour s'assurer de la mixité des groupes, on peut attribuer une chaise à chaque section. On collera, alors, des feuilles de couleur sur les dossiers : une bleu marine, une verte, une bleu roi, une rouge, une bleu ciel.

### MATÉRIEL

- Des feuilles blanches.
- Des marqueurs.
- Les objectifs de ton contrat d'animation d'unité (un objectif par feuille).

## Éveil

20 min

Le conseil d'unité évalue chaque point du CAU.

Pour exprimer son avis, chaque participant va poser une gommette de couleur sur les objectifs qui sont affichés dans le local.

● **Vert** : *Objectif atteint.*

● **Jaune** : *On y travaille.*

● **Bleu** : *Va falloir s'y mettre.*

Sur base des gommettes, l'équipe d'unité identifie quatre objectifs prioritaires.

Si vous êtes en début de mandat, c'est l'occasion de décider d'un plan d'attaque étalé sur le long terme.

Par contre, si vous êtes en deuxième année de mandat, veillez à porter votre choix sur de nouvelles thématiques. Se focaliser indéfiniment sur les mêmes objectifs est généralement inefficace.

À noter, qu'il faut garder les feuilles avec les objectifs et les gommettes pour le feedback.

### MATÉRIEL

- Des gommettes de trois couleurs différentes (vertes, jaunes, bleues).



## LE WORLD CAFÉ

Vivre un moment d'échanges pour stimuler le dialogue commun, l'engagement actif et faire émerger des possibilités d'actions constructives.

### Le principe :

- Les animateurs s'installent autour des tables de discussion.
- Sur chaque table, est posé un objectif du CAU identifié comme prioritaire.
- Prévoir trois temps d'échanges progressifs d'une vingtaine de minutes.
- Pour partager ses idées avec le plus de personnes possibles, les groupes de travail changent à chaque temps d'échange.

### MATÉRIEL

- Annexe 4 : Les questions du world café à afficher dans le local.



### Temps 1 :

- Poser les questions suivantes et les écrire à la vue de tous :
  - « Pourquoi avoir choisi cet objectif lors de la construction de notre CAU ? »
  - « Qu'avons-nous mis en place pour l'atteindre ? »
- Encourager les participants à noter, griffonner et tracer les idées-clés sur les nappes ou les affiches. Tout le monde ne doit pas être d'accord avec ce qui s'écrit.

### Temps 2 :

- Demander à une personne de rester à sa place en tant qu'« hôte de table » pendant que les autres prennent le rôle de « voyageurs » et s'installent de manière aléatoire dans un nouveau groupe.
- Demander à l'hôte de table d'accueillir les nouveaux invités et de résumer les échanges de la première conversation. Cela permettra aux participants suivants de rebondir, de créer des associations d'idées et de les développer.
- Poser les questions suivantes et les écrire à la vue de tous :
  - « Comment améliorer ces différentes actions ? »
  - « Concrètement, que pourrions-nous faire d'autre pour atteindre nos objectifs ? »
- L'essentiel est de lancer des pistes, ce n'est pas grave si toutes les idées ne sont pas abouties ou réalistes.

### Temps 3 :

- Identifier un nouvel « hôte de table ».
- Lors du troisième tour d'échanges, les « voyageurs » sont libres de retourner à leur table d'origine ou de poursuivre leur visite à de nouvelles tables.
- Proposer à l'hôte de table de présenter les principales idées qui ont émergé au fil des discussions.
- Demander aux animateurs d'identifier des propositions concrètes et de les écrire sur feuilles. Une feuille par proposition facilitera le tri. C'est encore le moment d'apporter des bonifications ou de nouvelles idées.

L'équipe d'unité vit ce world café au même titre que les animateurs et veille à stimuler la contribution de chacun.

## Production - temps 2

30 min

Chaque groupe de travail présente les pistes imaginées.

Pour chaque action, le conseil d'unité procède à un simple vote.

Un secrétaire se charge de noter les décisions et le plan d'action (cfr. Étape 2).

L'équipe d'unité fixe une date pour un CU spécial « feedback ».

### MATÉRIEL

- L'étape 2 de ce kit CU en version imprimée.

## Retour sur soi

5 min

Chaque participant fait le point sur sa part de responsabilité dans la réalisation du contrat d'animation. Il réfléchit à ce qu'il peut mettre en place personnellement pour faire avancer l'unité.

Il écrit un objectif concret sur un bout de papier et pense à inscrire son prénom avant de le déposer dans le bocal appelé « Ensemble pour le CAU ».

### MATÉRIEL

- Des morceaux de papier.
- Un bocal.

## Prolongements

5 min

### CONSTRUIRE DES MODULES DE TU

Au cours de ce conseil, l'équipe d'unité a pu identifier les besoins des staffs. C'est donc un beau point de départ pour construire les modules du TU. Faire appel à des ressources extérieures permet d'enrichir la réflexion.

### MATÉRIEL

- Des post-it de trois couleurs différentes (vertes, jaunes, bleues).

### VIVRE LE CU « FEEDBACK »

À la date prévue, organiser le CU « feedback ».

- Proposer à chacun de redécouvrir l'objectif qu'il s'était fixé et permettre un tour de réactions.
- Afficher les objectifs du CAU qui avaient été évalués à l'aide de gommettes lors du conseil d'unité précédent.

À présent, proposer aux participants d'exprimer leur opinion sur l'état d'avancement de chaque point. Cette fois-ci on propose de poser des post-it de couleur :

- **Vert** : Objectif atteint.
- **Jaune** : On y travaille.
- **Bleu** : Va falloir s'y mettre.

L'avantage du post-it est qu'il offre une occasion d'écrire un commentaire, une remarque ou une demande. Il permettra également de rapidement identifier l'évolution de l'unité en distinguant les gommettes des post-it.



## RESSOURCES POUR LE FORMATEUR

- Liste générale du matériel pour ce dispositif :
  - Nappes en papier blanc.
  - Bics.
  - Marqueurs de couleurs.
  - Bougies.
  - Musique.
  - Boissons.
  - Grignotages.
  - Feuilles de couleur (bleu marine, vertes, bleu roi, rouges, bleu ciel).
  - Feuilles blanches.
  - Les objectifs du contrat d'animation d'unité (un objectif par feuille).
  - Des gommettes de trois couleurs différentes.
  - Ce kit CU.
  - Des morceaux de papier.
  - Un bocal.
- Liste générale des annexes pour ce kit :
  - Annexe 4 : *Les questions du world café.*

---

## NOM DES PILIERS

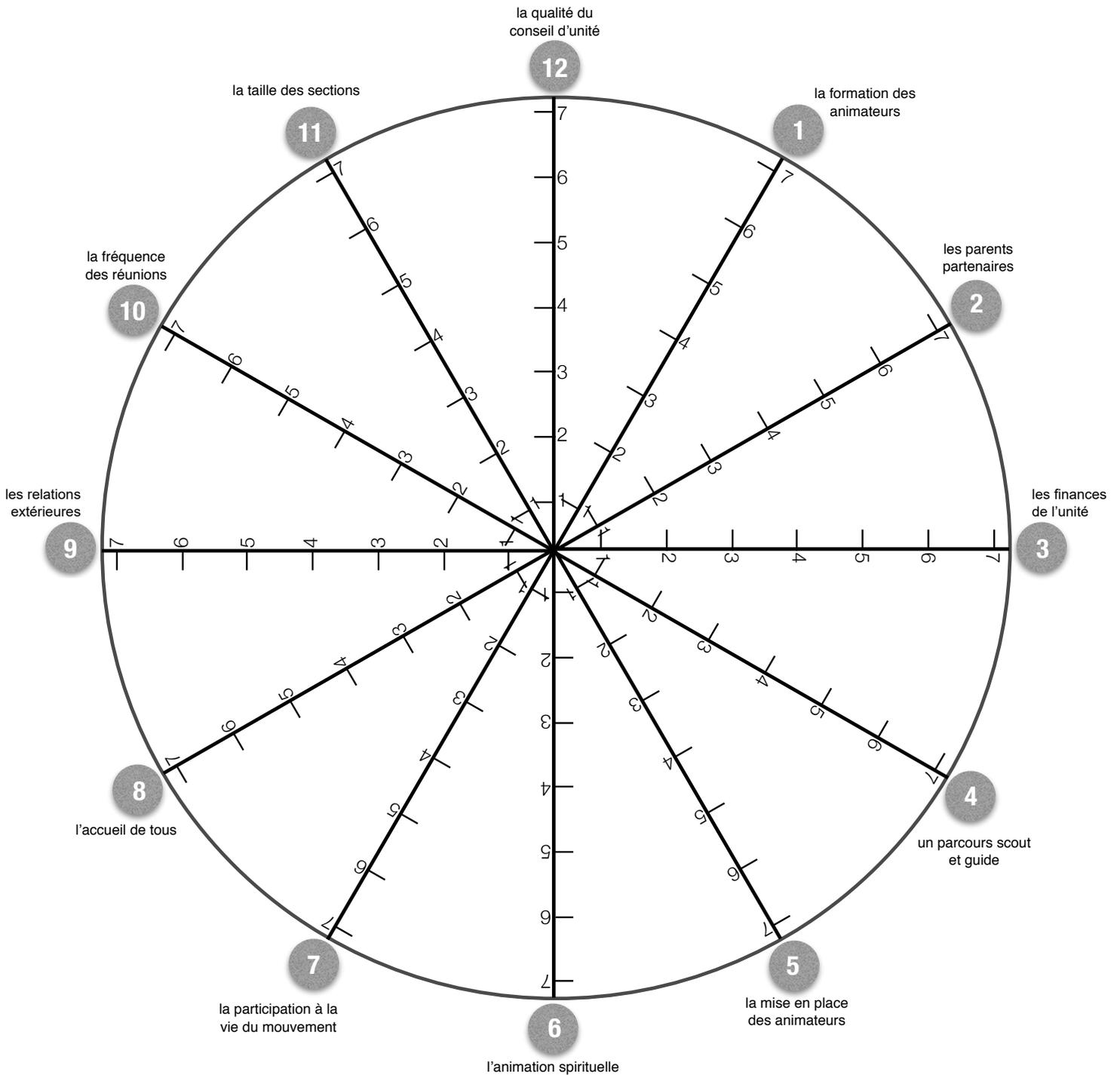
---

1. UN PARCOURS SCOUT COMPLET, COHÉRENT ET OUVERT À TOUS
2. L'UNITÉ DE L'UNITÉ SCOUTE
3. LA MISE EN PLACE DES ANIMATEURS ET DE L'ÉQUIPE D'UNITÉ
4. UN CONSEIL D'UNITÉ DE QUALITÉ
5. LA FORMATION DES MEMBRES DU CONSEIL D'UNITÉ
6. LES PARTENAIRES ÉDUCATIFS DE L'UNITÉ
7. LES PARTENAIRES DE L'UNITÉ
8. LA COMMUNICATION
9. L'UNITÉ REND SERVICE
10. LA PARTICIPATION DE L'UNITÉ À LA VIE DU MOUVEMENT SCOUT
11. UNE GESTION TRANSPARENTE DES FINANCES



# CIBLE

unité : \_\_\_\_\_ date : \_\_\_\_\_



**Pourquoi avoir choisi cet  
objectif lors de la construction  
de notre CAU ?**

**Qu'avons-nous mis en place  
pour l'atteindre ?**

**Comment améliorer nos  
différentes actions ?**

**Concrètement, que pourrions-  
nous faire d'autre pour  
atteindre nos objectifs ?**

**À l'aide des réflexions des  
deux premiers temps et à la  
lumière de vos nouvelles idées,  
identifiez les actions concrètes  
à mettre en place.**

**(1 action/page)**