

n°14

KITS CU

Accueil et passage



www.lesscouts.be



RÉCAPITULATIF DU KIT CU

Enjeux de la thématique pour le conseil d'unité

- Conscientiser les animateurs à l'importance des moments de passage et de l'accueil des nouveaux scouts dans leur section.
- Coordonner, en conseil d'unité, le ou les moments de passage.

Objectifs

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

SAVOIR

- Connaître les trois temps de l'intégration d'un nouveau scout.

SAVOIR-ÊTRE

- Être à l'écoute des scouts.
- Tenir compte de la réalité des scouts, pour les intégrer au mieux.

SAVOIR-FAIRE

- Collaborer avec les animateurs des autres staffs pour faciliter les moments de transition entre les différentes sections.



Attentes du conseil d'unité



L'équipe d'unité retranscrit ci-dessous 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 (1h40)

ACCROCHE

10 min

Choisir un ou plusieurs jeux qui permettent d'aller plus loin dans la découverte de l'autre.

ÉVEIL

20 min

Partir du vécu de chacun pour pouvoir identifier les aides et les freins à l'intégration d'une personne dans un groupe. Sur base de ces constatations, le conseil d'unité choisit cinq balises qui permettront de construire les animations d'accueil et de passage.

APPORT

25 min

Construire ensemble un moment de passage qui tienne compte des trois temps de l'intégration :

- avant de passer ;
- le moment de passage proprement dit ;
- après le passage, parce que l'accueil, c'est toute l'année.

PRODUCTION

30 min

En petits groupes (staffs mélangés), chacun s'intéresse à un ou plusieurs éléments du dispositif (à partir de ce qui est habituellement vécu dans l'unité). Chaque groupe présente sa réflexion et son élément à imbriquer aux présentations précédentes pour former un tout cohérent.

CONCLUSION

15 min

Chaque groupe vote pour les meilleurs éléments suite aux différentes présentations. Le conseil d'unité dégage ensuite cinq pistes d'action qui seront mises en pratique directement ou lors de l'année scoute suivante.

ÉTAPE 1

NOUS FORMER EN CONSEIL D'UNITÉ

Accroche

10 min

Faire des petits jeux avec les animateurs pendant le moment d'accueil au conseil d'unité pour mieux se découvrir (annexe 1 : *Petits jeux d'accueil*).

Chaque animateur exprime son ressenti sur ce qu'il a vécu, ainsi que les avantages et les inconvénients de ce genre de jeux pour apprendre à mieux se connaître.

MATÉRIEL

- Annexe 1 : *Petits jeux d'accueil*

Éveil

20 min

- Chacun choisit un moment où il est arrivé dans un nouveau groupe (il n'est pas nécessaire de faire référence au cadre scout) et il trouve :
 - trois éléments qui ont aidé à son intégration dans le groupe ;
 - trois freins à son intégration dans le groupe.
- Le formateur écrit les idées sur une affiche. Ensuite, avec les animateurs, le formateur les regroupe et les structure pour que cela soit cohérent. Le panneau reste affiché pendant tout le temps du module.
- Le groupe, avec l'aide de la personne qui le dirige, choisit sur l'affiche cinq points importants pour l'intégration de nouvelles personnes (à l'unanimité). Ces démarches doivent être valables pour toute nouvelle personne qui rejoint le groupe : scouts, animateurs, parents, etc.

MATÉRIEL

- Feuilles de flipchart

Des exemples de points d'attention

- respect des différences
- respect de l'autre
- accueil de tous (globalement) mais aussi de chacun (individuellement)
- possibilité de vivre des choses ensemble (action)
- absence d'étiquettes ou de préjugés
- le fait d'avoir un rôle à jouer

DES EXEMPLES D'AIDES ET DE FREINS

LES AIDES → POINTS D'ATTENTION	LES FREINS → POINTS D'ATTENTION
La présentation des nouvelles personnes au groupe.	Ne connaître personne.
Le parrainage.	Pas d'explication sur le fonctionnement du groupe et ses coutumes.
Une activité où on est obligé d'avoir des contacts avec d'autres personnes (jeu, repas...).	Ne pas avoir le même vécu, ne pas connaître les délires du groupe.
L'humour.	La différence d'âge.
Connaître les noms avant d'arriver ou les avoir sous les yeux (badges).	La différence d'affinités ou de points de vue.
Vivre directement une activité (sans temps mort).	Les préjugés.
Être impliqué dans les décisions, avoir son mot à dire.	Les grandes gueules qui se moquent des nouveaux.
Connaître d'autres personnes dans le groupe.	Les anciens qui sont encore trop présents.
Arriver à plusieurs nouveaux qui se connaissent.	Les gens trop conservateurs qui sont réticents aux nouvelles idées
Être invité directement par les autres.	Un groupe trop nombreux.
Avoir une place spéciale, une fonction spéciale.	Il n'y a pas de présentation des personnes.
Problèmes communs à résoudre ensemble.	La différence de langue.
	Avoir du mal à se remémorer des prénoms.
	La culture.

LES TROIS TEMPS DE L'INTÉGRATION

L'intégration d'un nouveau membre dans un groupe ne se passe pas seulement lors de la cérémonie des passages. Les trois grands temps de l'intégration sont :

- **avant** : se préparer (qui comporte aussi l'au revoir à l'ancien groupe) ;
- **pendant** : le moment des passages ;
- **après** : le suivi pendant l'année.

Mettre trois panneaux avec ces titres et les accrocher.

Inviter les animateurs à se mettre en petits groupes et à mimer une action qui favorise l'établissement de bonnes relations entre eux et les scouts. Chaque petit groupe présente son mime et les autres animateurs essaient de découvrir l'action jouée devant eux.

ÉLÉMENTS ESSENTIELS POUR L'INTÉGRATION

Des marqueurs sont disposés devant chaque affiche. Les animateurs sont répartis en trois groupes et notent sur chaque affiche les éléments qui leur semblent essentiels pour chaque temps de l'intégration. Les groupes tournent et complètent ce que les précédents ont noté (chaque groupe a trois minutes devant chaque affiche, pas plus).

Les affiches sont lues par le formateur et complétées au besoin par le conseil d'unité.

PROPOSITIONS D'ACTIONS

Les groupes retournent devant les affiches (au besoin, une deuxième est ajoutée) et ont trois minutes pour citer le plus de propositions concrètes pour chaque temps d'intégration.

De nouveau, les autres groupes peuvent compléter.

MATÉRIEL

- Feuilles de flipchart (au minimum six feuilles)

Glossaire

- Le passage, c'est un moment de l'accueil.
- L'intégration, c'est un processus qui se passe tout au long de l'année.



NOTES POUR AIDER LE FORMATEUR

1 Avant

- Contact avec les parents.
- Répondre aux questions des scouts sur la section suivante : quelles activités, qu'est-ce que je dois connaître, qui m'aidera ? Et leur laisser l'occasion de les poser...
- Qui sont les gens avec qui je vais être ?
- Le staff Éclaireurs prévoit un moment de rencontre avec les louveteaux de dernière année.
- Organiser une activité avec l'autre section durant laquelle les plus jeunes seront valorisés.
- Utiliser les outils de *Balises pour l'animation scout*, comme la course du printemps (Louveteaux) et le salut des artistes (Baladins).

3 Après

- Prendre contact avec les parents, ça aide !
- Possibilité d'organiser un parrainage des nouveaux par des anciens. À instaurer pendant le passage et veiller au suivi après. (voir dans le cahier *Balises pour l'animation scout*, chez les Louveteaux, le rôle du cornac).
- Transmission du savoir et des techniques du groupe par les aînés : chants du rassemblement, badge alpha pour les éclaireurs (apprentissage des techniques scout par les éclaireurs plus expérimentés).
- Bien connaître les prénoms.
- La communication avec ceux qui décrochent.
- ...

2 Pour les passages

- Mettre de la symbolique lors du moment de passage : une barque sur une rivière, une jolie brouette, un vrai tapis rouge déroulé...
- Qui passe ? Tout le monde, il n'y a pas de doubleurs chez les scouts, c'est merveilleux.
- Un grand jeu tous ensemble, mais des moments privilégiés en section.
- Apprendre un chant que l'on chantera tous ensemble.
- Ni barbant, ni barbare.
- Ceux qui restent préparent l'accueil des nouveaux.
- Trois mots d'ordre : ambiance, décorum et rythme.
- Les petits jeux en section : l'idéal pour apprendre à se connaître.
- « *Le scout accueille et respecte les autres.* »

CONSTITUER LES GROUPES

Faire un petit jeu pour constituer des équipes interstaffs (3 ou 4 personnes), une manière ludique de les mettre concrètement dans la thématique de l'accueil.

Les consignes

Donner les consignes une fois les groupes constitués.

- Chaque groupe choisit deux propositions concrètes et les construit plus en détails.
- L'objectif : créer un accueil/passage où les éléments viendront s'imbriquer les uns dans les autres de manière cohérente.
- Chaque proposition concrète sera présentée et expliquée brièvement (une minute, pas plus).

TRAVAIL EN PETIT GROUPE

Les petits groupes interstaffs disposent de 15 minutes pour élaborer deux propositions et voir comment elles vont être présentées.

Présentation

Chaque petit groupe présente ses deux propositions d'animation pour l'intégration, et comment, pour les trois temps d'intégration, les différents éléments s'enchaînent de manière cohérente pour former la machine à passer.

Choix des pistes à mettre en œuvre

Les affiches sur lesquelles ont été écrites toutes les propositions d'animation sont étalées au sol. Chaque groupe dispose de cinq jolies pierres de couleurs, jetons ou étoiles. Il choisit les meilleures propositions des autres groupes en répartissant ses pierres de la manière qu'il le souhaite (cinq à une proposition, un pour cinq propositions, deux à l'un et trois à l'autre, etc.). Il explique aussi ce qu'il a aimé dans ces propositions.

En reprenant les trois panneaux avant, pendant et après, le formateur propose de dégager des pistes d'action (une pour chaque moment, par exemple ou au choix, si l'on veut privilégier un temps particulier que l'on n'a pas exploité jusqu'à maintenant) pour l'unité et propose de créer des groupes de réflexion hors du conseil d'unité pour les mettre en œuvre.

MATÉRIEL

- Le cahier *Cérémonies et célébrations scout*es pour déterminer les objectifs et organiser une activité scout qui a du sens pour tous.
- Cela dépend du support choisi (papier, carton, pâte à modeler, malle à déguisement, carnet de chants...).

EN STAFF

Préparer la trame générale de l'accueil dans la section pour y veiller toute l'année.

EN GROUPE DU CONSEIL D'UNITÉ

Le groupe est constitué au minimum d'une personne par staff et d'un membre de l'équipe d'unité. Ce groupe prépare le passage symbolique de toute l'unité pour :

- les nouveaux animateurs ;
- les nouveaux scouts ;
- les anciens animateurs ;
- les anciens scouts.

RÉFLEXION EN STAFF

- À quelles attitudes dois-je être particulièrement attentif pour aider à l'intégration de chaque scout ?
- Comment veiller à intégrer un scout dès le départ ?
- Comment développer une relation bienveillante entre moi et chacun de mes scouts ? Comment établir les bases de cette relation dès le départ ?



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

Décisions prises en conseil d'unité

Pour construire un accueil et des passages qui prennent en compte l'ensemble des acteurs, voici les décisions prises en staff.

SECTIONS	DÉCISIONS
BALADINS	
LOUVETEAUX	
ÉCLAIREURS	
PIONNIERS	

Pour construire un accueil et des passages qui prennent en compte l'ensemble des acteurs, voici les décisions :

DÉCISIONS DU CONSEIL D'UNITÉ

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for recording the decisions of the Unit Council. The box is currently blank.

Plan d'action

Chaque staff établit son plan d'action pour mettre en œuvre les décisions prises et écrites dans la partie précédente.

	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

- Cahiers *Accueil et Passage*
 - Cahier *Cérémonies et célébrations scouts*
 - Liste générale du matériel pour ce dispositif :
 - feuilles de flipchart
 - pierres de couleurs
 - Annexe 1 : *Petits jeux d'accueil*
-

Éditrice responsable : Christelle Alexandre
Édition : novembre 2016

PETITS JEUX D'ACCUEIL

LE PORTRAIT CHINOIS

Grand classique mais toujours gai. Chacun complète une liste du type : « *Si j'étais un animal, je serais...* » ; « *Si j'étais un vêtement, je serais...* » (un sport, un objet qui me ressemble, un film, une couleur, une recette, une attraction de foire, un déchet, un jour de la semaine...).

LE PARACHUTE

Si on possède un parachute dans la section ou l'unité, il existe plein de petits jeux très dynamiques pour créer une ambiance dans le groupe et apprendre les prénoms des autres, surtout avec les plus jeunes.

LES DOMINOS

Chacun reçoit une feuille A4 qu'il plie dans le sens de la largeur. Sur chaque moitié, il dessine quelque chose qu'il aime, qui le caractérise, un hobby, une particularité. Un premier scout dépose son domino en expliquant de quoi il s'agit. Si un autre scout pense qu'il peut rattacher une de ses "moitiés" à une des "moitiés" du précédent, il accole son domino au bon endroit, en expliquant pourquoi, et ainsi de suite.

LA PYRAMIDE

Vous êtes assis en cercle. Un premier scout cite quelque chose qu'il aime ou qu'il n'aime pas (par exemple : « *J'aime danser.* »). Tous les scouts qui sont du même avis s'asseyent sur les genoux du scout assis à leur droite, les autres (qui n'ont pas le même avis) restent à leur place. Et ainsi de suite...

LA FILE EN HAUTEUR

Une fois que chacun a pu dire son prénom, sans préciser la suite des événements, tu fais mettre des chaises en ligne (une par personne) ou tu alignes quelques bancs. Quand tout le monde est debout dessus, tu annonces qu'il faut se remettre par ordre alphabétique, sans remettre un pied à terre. Bonne chance !

LA LANGUE DES SIGNES

On peut inventer un geste, un signe, en partant d'un hobby ou d'une particularité physique (je me gratte le nez si j'ai un long nez, je mime un dribble si je joue au basket...) que l'on fait chaque fois que l'on prononce son nom. À partir de là, on peut imaginer des petits jeux où les noms et les signes interviennent.

LES PRÉNOMS EN MOUVEMENT

Le groupe se met en cercle. Chacun à son tour vient se présenter au centre au moyen d'un mouvement chorégraphique (par exemple : trois pas de gorille). Arrivé au centre, il ajoute son prénom ou son totem et retourne à sa place. Tous les participants imitent ses gestes et sa voix et répètent son prénom.

LES PARTENAIRES

Au signal de l'animateur, il faut trouver des partenaires nés à la même saison que soi. Ensuite, trouver des partenaires qui ont le même vêtement, le même nombre de frères et sœurs, la même couleur d'yeux, de cheveux... On peut aussi se séparer en trois groupes : ceux qui ont des petites, moyennes et grandes oreilles, mains, etc.

LA FRESQUE COLLECTIVE

Chacun à son tour va dessiner sur un grand papier pendant 30 secondes. Puis, c'est au tour du suivant, jusqu'à ce que la fresque soit remplie. Tout le jeu se déroule en silence ; on échange ensuite les impressions.

DEVINER LA POSITION

Deux personnes sortent et les autres décident de la position que toutes les deux vont devoir adopter (par exemple : s'asseoir l'un en face de l'autre, jambes croisées). Les deux personnes doivent trouver la position choisie par le groupe : plus elle est correcte, plus le public claque dans les mains ou dit « ça chauffe » jusqu'à ce que « ça brûle ». On peut recommencer le jeu plusieurs fois.

LES INITIALES

Chacun choisit une activité qu'il pratique, une chose qu'il aime, etc. dont la première lettre est la même que l'initiale de son prénom et on se présente en donnant les deux. Par exemple : « Je m'appelle Marine et j'aime les myrtilles. » ; « Je m'appelle Yannick et je fais du yoga. ». On peut se présenter l'un après l'autre, en étant obligé de répéter chaque fois ce que les autres ont déjà dit (un peu comme le jeu « Je vais au marché... »). Ça aide à retenir le prénom et une passion de chacun.

LES ALIGNEMENTS

Au signal de l'animateur, les scouts doivent s'aligner du plus petit au plus grand, mais sans se parler ! On chronomètre le temps mis pour y arriver correctement. Ensuite, on recommence l'alignement sur le critère de l'âge (du plus jeune au plus âgé), toujours sans parler, et on compare le temps nécessaire avec celui de l'alignement précédent. On peut continuer ainsi avec d'autres types d'alignement comme la longueur des cheveux, le numéro de porte de maison, etc.

MÉLI-MÉLO

Tous les participants doivent s'aligner, mais pas n'importe comment ! Il faut avoir une ressemblance, quelque chose en commun (qui se voit ou non : un vêtement, un goût commun, un sport commun...) avec celui situé devant soi. Ensuite, on vérifie si l'alignement est correct : chacun explique pourquoi il s'est mis derrière tel ou tel scout. On peut réaliser plusieurs alignements différents.

CRÉATION AVEUGLE

Se mettre par deux, assis dos à dos. Un des deux tient en mains un dessin qu'il ne peut montrer à l'autre. Il doit arriver à le lui faire dessiner, juste en lui expliquant les différents éléments : l'emplacement, la taille, l'orientation...

LA PELOTE ARAIGNÉE

Un scout tient une pelote de laine en main. Il conserve le bout et lance la pelote à un autre scout en lui posant une question (son prénom, son âge, son plat préféré...). Le scout interrogé répond puis lance la pelote à un autre scout en lui posant une nouvelle question. Ainsi de suite jusqu'à ce que tout le groupe soit relié par une toile d'araignée.

L'ÉTIQUETTE

On forme deux groupes. Chacun choisit un nom ou un surnom par lequel il aimerait être appelé. Il inscrit ce nom sur un papier et le dépose dans le chapeau de son groupe. Ensuite, un groupe prend tous les papiers de l'autre et essaie d'attribuer les noms inscrits. Lorsque chaque nom a été attribué, ceux qui n'ont pas reçu le bon nom le remettent dans le chapeau et on recommence la distribution jusqu'à ce que chacun ait reçu la bonne "étiquette". C'est alors au deuxième groupe d'attribuer les étiquettes aux membres du premier.