



# Thermomètre de la cogestion

## Qui décide ? Qui agit ?

## Exemples

### Participation

Les scouts et les animateurs prennent les décisions et réalisent le projet ensemble, du début à la fin.

Les scouts initient le projet et en sont responsables.

Les animateurs prennent l'initiative mais décident avec les scouts.

Les animateurs demandent l'avis des scouts et leur confient des tâches pour la réalisation.

Les scouts connaissent l'objectif et les animateurs leur confient des tâches pour la réalisation.

### Non-participation

Les scouts participent de manière symbolique.

Les scouts sont utilisés pour bien paraître.

Les scouts sont manipulés.

8

Cette année, chaque section choisit son propre thème pour la fête d'unité. Les animateurs et les scouts décident ensemble de celui qu'ils ont envie d'exploiter et de comment y arriver.

7

Les scouts décident de réaliser un reportage télévisé du camp pour la fête d'unité. Ils choisissent les photos, écrivent les textes et présentent eux-mêmes.

6

Le staff décide que les scouts réalisent des vidéos, à eux de choisir lesquelles.

5

Le staff demande aux scouts ce qu'ils ont envie de faire pour la fête d'unité. Ils posent le choix final en staff avant de distribuer les tâches aux scouts.

4

Le staff propose à un petit groupe de scouts d'animer le jeu pour les parents, en leur expliquant les objectifs. Les scouts se sentent responsables du bon déroulement de ce moment.

3

Les animateurs choisissent les scouts de la section qui s'expriment le mieux pour lire, devant les parents, le texte de présentation des photos du camp.

2

Les animateurs montrent un clip Youtube à leurs scouts et leur apprennent à mimer les paroles en anglais, alors que les scouts ne les comprennent pas.

1

Les animateurs font porter aux scouts des pancartes « Solidarité avec les sans-papiers » à la fête d'unité, sans discuter avec eux de ce qu'elles veulent dire.

Il est impossible de se trouver au 8<sup>e</sup> degré tout le temps. D'ailleurs, d'autres modes de participation se prêtent mieux à certaines circonstances. Tu as maintenant toutes les cartes en mains pour te lancer !