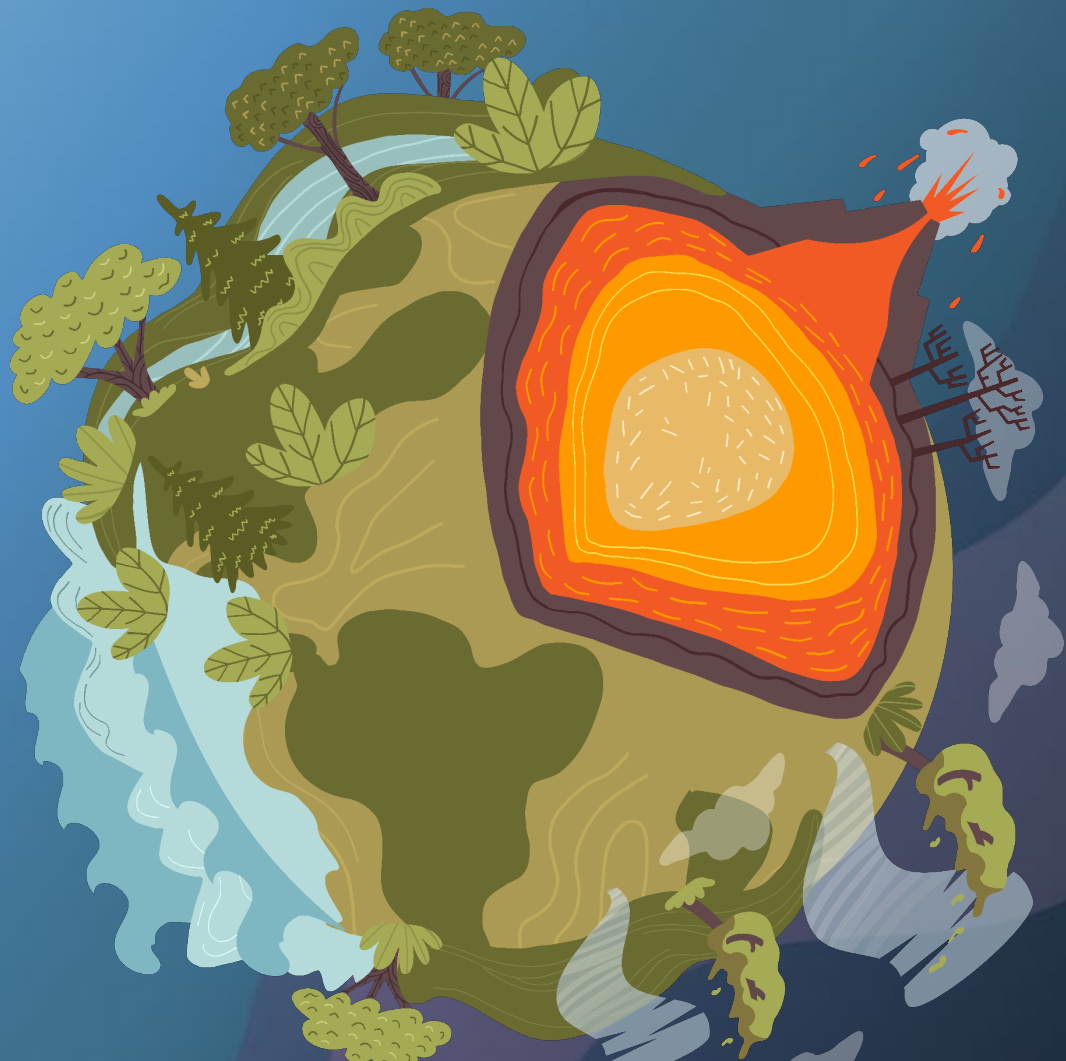




# Bienvenue !



# GESTION DE PROJET



*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 !*



1. Imaginer
2. Décider
3. Organiser
4. Préparer
5. Réaliser
6. Evaluer
7. Fêter



# *IMAGINER*

Imaginer, c'est se réunir à quelques-uns  
et faire le plein d'idées, exprimer ses  
envies, ses attentes, ses rêves.



# *DECIDER*

Décider, c'est se mettre d'accord tous ensemble sur ce qu'on va réaliser.



## Fiche projet

Nom du projet :

Date(s) :

Lieu(x) :

Section(s) concernée(s) / Participants :

Animateur(s) :

Coordinateur :

Objectif principal :

Loi(s) scout(e)s en lien :

## Fiche projet

Description :





# *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.



## / Outils / Organiplanno

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	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	Mètre ruban et carnet de notes				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, Belette, 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	Textes photoco- piés				Répétition à l'italienne 29/03	

Lister les tâches



Estimer leur durée



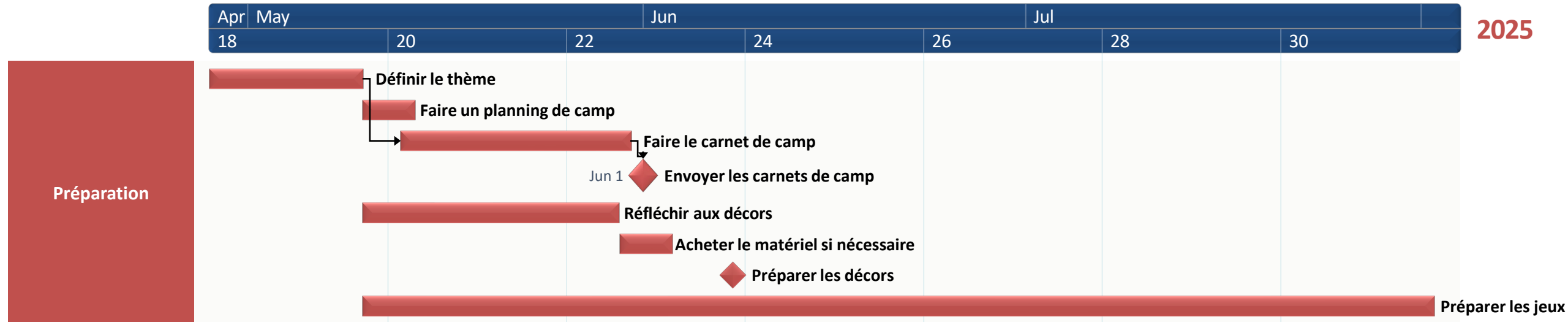
Ordonner les tâches



- Définir le travail à effectuer
- Partir des grandes étapes puis diviser en tâches et en sous-tâches
- Définir un responsable pour chaque sous-tâche
- Evaluer la durée de chaque sous-tâche
- Ranger les tâches par ordre chronologique
- Repérer les éventuelles dépendances entre les tâches  
(exemple : contacter les propriétaires doit se faire pour pouvoir visiter les endroits potentiels)

## / Outils / Rétro-planning - Construction

- 1 Définir la date de fin (ex: date de début du camp)
- 2 Placer la tâche précédente
- 3 Continuer avec toutes les tâches jusqu'à la première



# *PREPARER*

Préparer, c'est réunir tous les éléments, matériels ou non, nécessaires pour que le projet puisse se vivre sans problème.



# *REALISER*

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.



# *EVALUER*

Évaluer, c'est, après avoir vécu le projet,  
regarder un peu en arrière pour faire le  
point.



# *FETER*

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.







## UTILISER UNE FICHE TOOLKIT



### LE TRIBUNAL



Le dispositif est divisé en différentes sections : matériel, déroulement, remarque, exemple, etc.

#### MATERIEL

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.

Les onglets du dessus nous indiquent à quels objectifs de CU répond cette fiche :

**GP** : renforcer le groupe

**ID** : brainstorming

**DECID** : décider

**EVAL** : évaluer

**SOLU** : trouver des solutions

**STIMU** : stimuler

**PLAN** : planifier

**T&A** : trucs et astuces

Titre de la fiche.

Timing indicatif.

Timing  
120 min

PUBLIC  
B  
L  
E  
P  
G  
S

Cette section indique les publics cibles de cette fiche :

**B** : Baladins

**L** : Louveteaux

**E** : Eclaireurs

**P** : Pionniers

**A** : Animateurs

**U** : Unité (CU)

**C** : Cadres

Cette section indique la taille de groupe idéale :

**g** : Petit groupe (4-15)

**S** : Section (15-40)

**G** : Grand groupe (+ de 40)

**G+** : Recommandé pour les grands groupes





*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.*





Bonne fin de journée

