



Le conseil de patrouille

Pourquoi ? Quoi ? comment ?



Vivre en Patrouille

Chez les scouts, avant d'agir, on réfléchit et on se parle. Dans un moment bien organisé, où chacun se sent à l'aise pour s'exprimer. Tout ce qui concerne la vie de la patrouille est discuté et décidé en conseil de patrouille. Par exemple : le local de patrouille, le raid de patrouille, les woodcrafts...

A quoi peut servir le conseil ?

Informier

- Veiller à une bonne circulation de l'information est très important.
- Prendre du temps pour vérifier que chacun est bien au courant de tout.
- Chaque CP doit bien relayer toutes les informations après le conseil CP.

Faire le point

- Vérifier que chacun se sent à l'aise dans la patrouille, qu'il y a sa place.
- Donner l'occasion à chacun de dire comment il a ressenti telle ou telle activité.
- Gérer un problème, une tension entre plusieurs éclaireurs.

Organiser

- Se répartir les tâches pour un projet, équitablement.
- Coordonner l'action de chacun : éviter que deux personnes fassent la même chose sans le savoir.

Décider

- Choisir parmi plusieurs options possibles, pour une activité proposée par le staff, pour le thème de camp...
- Définir les fonctions de patrouilles : préciser les tâches d'une fonction et décider qui va l'exercer.

Soutenir les découvertes de chacun

- Aider chaque éclaireur à faire le point sur ses découvertes.
- Conseiller dans la préparation d'un badge.

Comme la patrouille participe aussi à la vie de la troupe, le conseil de patrouille prépare aussi le conseil de troupe. C'est-à-dire :

- Mettre au point les questions à poser, les propositions à faire au conseil de troupe.
- Choisir les aventures à présenter au conseil de troupe.
- Préparer les évaluations en troupe.

Imaginer

- Avoir des idées géniales pour des aventures extraordinaires !
- Oser sortir des sentiers battus, faire autrement que ce qu'on a toujours fait...

L'ordre du jour

Un conseil de patrouille peut donc servir à beaucoup de choses différentes. C'est pourquoi il est très important que chaque éclaireur connaisse l'objectif du conseil auquel il participe : on est là pour faire quoi aujourd'hui ?

Le CP coordonne l'établissement de l'ordre du jour : il dresse la **liste des sujets** à aborder et réfléchit à leur **ordre**.



L'animation du conseil

Pour que le conseil se déroule bien, il faut que quelqu'un se charge de le conduire et veille à ce que le travail se fasse dans « les règles du jeu ». Le plus souvent, c'est le CP qui anime le conseil. Mais rien ne l'empêche de confier cette mission à un autre membre de la patrouille. L'animateur du conseil de patrouille doit particulièrement veiller aux relations dans le groupe et à son efficacité.

Les deux objectifs de l'animateur :

1. Permettre que chaque éclairé trouve sa place, c'est-à-dire se sente bien : il peut s'exprimer librement sans crainte des moqueries par exemple. En cas de dérapage, le CP intervient de suite.

Il rappelle les règles élémentaires :

- On ne coupe pas la parole pendant le conseil.
- On ne rigole pas des propositions qui sont faites.
- Les critiques sont faites dans un but constructif, c'est-à-dire pour faire avancer les choses et pas pour démolir.
- A tout moment, chaque personne parle en son nom propre et ne se fait pas porte-parole d'autres.

2. Atteindre les objectifs fixés dans l'ordre du jour : nous sommes réunis pour faire quoi aujourd'hui ? Le conseil débouche sur des décisions, sur une organisation, sur une amélioration : qui fait quoi, où, quand, avec qui...

Règles d'or et attitudes pour le conseil

1. Préparer le conseil à l'avance

Ainsi tout le monde sait de quoi on va parler et pourra y penser à l'avance. Par exemple : envoyer une convocation avec l'ordre du jour, heure et lieu du conseil (un sms, un mail, c'est vite fait). En tout cas, bien rappeler en début de conseil l'objectif de la réunion.

2. Créer une ambiance agréable

Détendre l'atmosphère s'il le faut. Laisser un peu de temps à chacun pour discuter et blaguer. La patrouille sera plus appliquée ensuite.

3. Placer la patrouille en cercle

Pour que tout le monde puisse se voir. Il est aussi plus facile de parler si tout le monde est à la même hauteur. La disposition spatiale des participants doit être conçue de façon à favoriser la communication entre eux-ci.

4. Donner la parole à tout le monde

Il est nécessaire que chacun puisse donner son avis, les jeunes comme les anciens. Par exemple : utiliser un objet symbole, comme un micro ou un bâton de parole. Seul peut parler celui qui a l'objet en main.

5. Prendre et noter les idées de chacun

Cela aidera à voir plus clair dans le débat et à ne rien oublier. Un grand tableau peut être utile pour que tout le monde puisse se souvenir de ce qui a été dit.

6. Créer de nouveaux moyens d'expression

Photos, mimes, dessins... Différentes techniques pour imaginer sont présentées un peu plus loin. Elles aideront la patrouille en cas de manque d'inspiration.

7. Court mais bon

Le conseil ne doit pas durer trop longtemps : une demi-heure de conseil suffit largement ! Sinon, la patrouille va commencer à s'énerver. Il devient alors difficile de prendre une décision juste. Il vaut donc mieux tenir régulièrement des « petits » conseils rapides et efficaces plutôt qu'un « gros » de trois heures !

8. Laisser le temps au temps

Si la patrouille ne parvient pas à tomber d'accord, il ne sert à rien de forcer une décision. Autant laisser reposer le débat et y penser chacun chez soi, à l'aise. Au prochain conseil, de nouvelles idées apparaîtront.

9. Vérifier la décision

Avant de terminer, il est nécessaire de vérifier que tout le monde ait pu s'exprimer et partager ses idées. Indispensable aussi de bien redire clairement ce qui vient d'être décidé.

10. Garder des traces

Garder des traces écrites des décisions prises. C'est le rôle du secrétaire de noter les décisions dans le Tally de patrouille (blog ou papier).

