

# RÉFORME DES RYTHMES SCOLAIRES

## KIT D'ACCOMPAGNEMENT

### pour préparer au mieux l'été 2023 (et les suivants)

Cette étape est à vivre en conseil d'unité

#### RAISON D'ÊTRE du kit

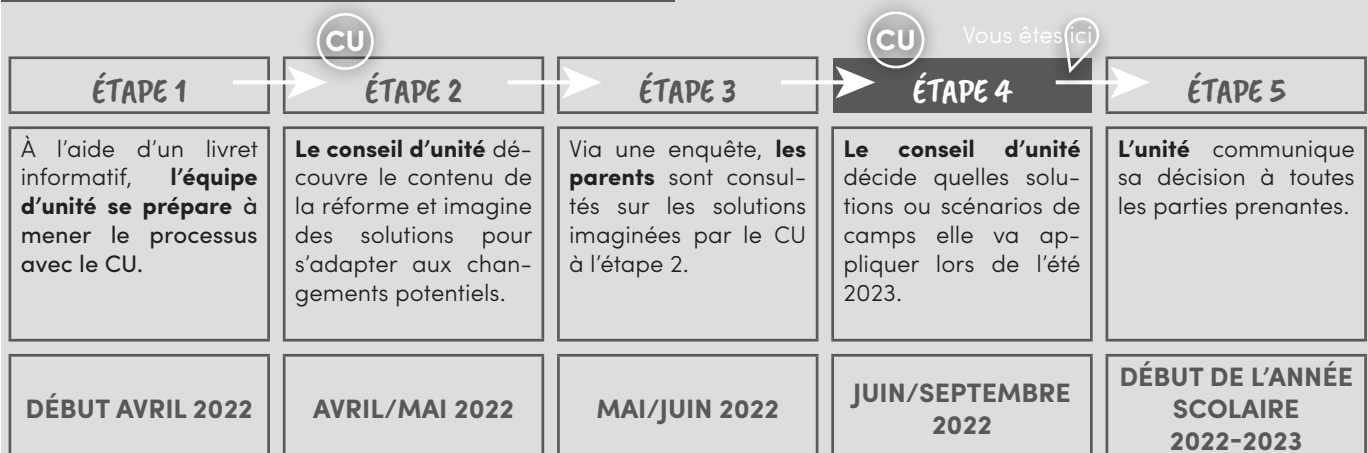
Aider chaque unité à prendre **connaissance** de la **réforme des rythmes scolaires** (d'application dès la rentrée 2022) et à **prendre conscience des impacts** qu'elle aura, directement ou indirectement, sur ses activités et celles des autres.

La **solidarité entre unités** sera la clé qui permettra à chaque scout de partir en camp en 2023.

#### OBJECTIF du kit

Accompagner le CU dans sa réflexion autour de l'organisation des prochains étés ET dans l'éventuelle conception de scénarios de camps, permettant ainsi de s'adapter aux impacts que la réforme aura dès 2023.

#### Ce kit est conçu en cinq ÉTAPES



Éditrice responsable : Christelle ALEXANDRE

Les Scouts ASBL

Tél : 02.508.12.00

Rue de Dublin 21 – 1050 Bruxelles

lesscouts@lesscouts.be



# ETAPE 4 : SE DÉCIDER EN CU

## Objectifs l'étape 4

- Découvrir les **résultats de l'enquête Parents**.
- **Décider du scénario** de camp de chaque section de l'unité pour l'été 2023.

## Résumé du dispositif de conseil d'unité

1h40 à 2h15



### Accroche 5 à 10 min

Mon top au camp.

### Éveil 15 min

Ensemble dans le même bateau.

### Apport 15 min

Les résultats de l'enquête Parents.

### Production 60 min à 1h30

1. Analyser l'impact des scénarios proposés.
2. Synthétiser en quoi chaque scénario influence notre « Pourquoi un camp ? ».
3. Choisir un scénario.
4. Établir un plan d'action.

### Retour sur soi 5 min

Nous nous rendons compte que le timing de ce CU est particulièrement long. Mais si tu as tout lu jusqu'ici, tu auras compris que c'est ici que tout va se décider. Alors vu l'enjeu de la décision, autant bien faire les choses, en prenant le temps !



# DISPOSITIF

## Accroche

5 à 10 min



### Mon top au camp

Les staffs se regroupent autour de leurs blasons, réalisés au CU précédent.

Chacun dit ce qui est le plus important pour lui sur ce blason et pourquoi.

### Matériel :

- Blasons réalisés au CU de l'étape 2.

## Éveil

15 min



**Jeu :** Ensemble dans le même bateau.

### Objectifs :

- prendre conscience **de l'importance de décider** ensemble en tenant compte de la réalité des autres staffs ;
- faire face au **changement**.

### Déroulé :

Dans un jeu dynamique, les staffs vont prendre la position de camps qui se déroulent dans une des périodes actuellement possibles.

Dans un second temps, l'animateur du jeu annoncera la fermeture de la première période. Les animateurs qui étaient dans ce groupe vont donc devoir trouver de la place dans les quatre autres groupes, sachant que ceux-ci disposent de diverses contraintes.

Il s'agit d'un petit jeu rapide, pour mesurer l'effet papillon et la difficulté de tout réorganiser, même quand on a l'impression que cela ne nous touche pas.

Le descriptif complet du jeu se trouve en annexe E.

### Matériel :

- **annexe E** : le descriptif du jeu ;
- des chaises (1 par participant).

## Apport

15 min



**Dans cette production, tu travailleras autour des P suivants :**

**P**ARENTS

### Les résultats de l'enquête Parents

L'équipe d'unité partage les résultats de l'enquête Parents en veillant à ne pas les commenter dans un premier temps.

*Attention : Veille à préparer des visuels au préalable.*

Les animateurs sont invités à réagir à tour de rôle (donner la parole à chacun-e) au vu des résultats et à poser des questions, si nécessaire.

Le groupe identifie les points bloquants qui pourraient mettre les camps en péril.

### Matériel :

- supports visuels pour présenter les résultats de l'enquête, à préparer par l'animateur du CU.





## Dans cette production, tu travailleras autour des P suivants :

**P**ORTEURS

**P**ARENTS

**P**ARTENAIRES

Ce morceau de CU sera évidemment le plus long. En même temps, il s'agira de prendre une décision (peut-être) fortement impactante. Pour t'aider, nous avons imaginé des variations possibles. A toi de composer pour t'y retrouver au mieux !

### Étape 1 : Analyser l'impact des scénarios proposés

Proposition d'animation A : Former des groupes de spécialistes (jeu de rôle) (30 min)

Former trois groupes de spécialistes (3 à 5 personnes max, si possible) qui vont analyser les scénarios proposés au CU précédent (et partagés dans l'enquête).

Chaque groupe se voit attribuer un rôle : le groupe des **parents**, le groupe des **animateurs et intendants**, et le groupe **staff d'unité**.

1. Les groupes, selon leur rôle, **trient les scénarios (en ce y compris le scénario «On garde les dates actuelles»)** en fonction d'un certain angle d'analyse :
  - **groupe Parents** : « au vu document Ressources (Annexe F) et des résultats de l'enquête, quel(s) scénario(s) pourrai(en)t être appliqué(s) et quel(s) est(sont) celui(ceux) à laisser de côté, si on veut qu'un maximum d'enfants puissent vivre un camp à l'été 2023 ? » ;
  - **groupe Animateurs et intendants** : « au vu du document Ressources (Annexe F) et de cette réalité qu'on connaît bien - celle d'être animateur -, quel(s) scénario(s) pourrai(en)t être appliqué(s) et quel(s) est(sont) celui(ceux) à laisser de côté, si on veut qu'un maximum de staffs complets puissent faire un camp à l'été 2023, accompagnés de l'intendance nécessaire ? » ;
  - **groupe Staff d'unité** : « au vu du document Ressources (Annexe F) et de notre volonté que toutes les sections puissent partir en camp à l'été 2023, quel(s) scénario(s) pourrai(en)t être appliqué(s) et quel(s) est(sont) celui(ceux) à laisser de côté ? ».

2. Le résultat du tri est partagé en grand groupe. Un tableau de synthèse est réalisé au fur et à mesure de la proposition : dans les colonnes, les trois intitulés des trois groupes. Une ligne par scénario analysé. Au fur et à mesure, on indique « Oui » ou « Non ». Au bout de toutes les présentations, une vue globale de tous les acteurs sera à disposition. On passe ensuite à l'étape 2.

Proposition d'animation B : Chaque staff analyse ses scénarios (40 min)

Les staffs se regroupent afin d'analyser chacun les scénarios proposés dans l'enquête au regard des ressources et de l'enquête Parents.

Le staff :

1. **parcourt les documents Ressources Annexe F** et les enrichit si nécessaire, ainsi que **l'enquête Parents** ;
2. **passé en revue les scénarios retenus au CU précédent (ainsi que le scénario « on garde les dates actuelles ») au regard des ressources** qui lui sont fournies et selon son expérience. Pour chaque scénario, le staff répond aux questions suivantes :
  - au vu de l'enquête Parents, ce scénario est-il tenable ? ;
  - si on veut qu'un maximum de staffs soient complets pendant le camp, ce scénario est-il tenable ? (Si seulement dans certaines sections, préciser lesquelles.) ;
  - ce scénario empêche-t-il un camp de l'unité de se dérouler ?
  - Compte tenu de ces trois analyses, ce scénario est-il tenable ? ;
3. les résultats sont indiqués dans un tableau récapitulatif : chaque staff indique le résultat de son analyse pour chaque ligne (chaque scénario), dans la colonne réservée à sa section.

On passe ensuite à l'étape 2.

### Matériel :

- **annexe F** : Ressources Parents, Animateurs et intendants, Propriétaires ou Prêteurs ;
- les résultats de l'enquête Parents.

### Étape 2 : Synthétiser en quoi chaque scénario influence notre « Pourquoi un camp ? » (10 min)

Cette étape se vit en staff. Chaque staff s'assure que les scénarios envisagés restent compatibles avec les blasons élaborés au CU précédent.

Si un des scénarios est incompatible avec son blason, on le note sur le tableau récapitulatif.

### Étape 3 : Choisir un scénario (20 min)

- Après analyse des scénarios et des impacts, le staff classe les scénarios du plus réalisable au moins réalisable. Chaque staff va maintenant valider un (et un seul) scénario qu'il propose comme étant sa future solution, suite à tout ce qu'il a entendu et analysé. Une fois qu'il a sa solution, le staff prend connaissance de l'annexe F (partie Ressources propriétaires) et prend connaissance des points d'attention qu'il devrait peut-être avoir dans la mise en place de sa solution de préférence. Puis, il communique à l'animateur du débat son scénario de préférence. L'animateur compile ainsi tous les scénarios des sections de l'unité.
- Le CU prend alors connaissance du scénario global (vue hélicoptère de tous les scénarios de l'unité) et répond à la question suivante : « Est-ce que c'est techniquement réalisable ou pas ? » (*Exemple : si jusque-là les deux troupes portaient à des moments différents pour se prêter les tentes, mais que maintenant elles partent en même temps, le CU doit prendre la décision de modifier le scénario global OU de faire avec la contrainte et de se mettre en chantier pour trouver de nouvelles tentes à prêter*).
- Reste à valider le scénario global. Pour cela, la technique de décision par consentement sera probablement précieuse : permettant l'assentiment collectif, elle invite également à adopter des mesures engageantes. Tu trouveras le descriptif en Annexe G.

#### Matériel :

- annexe F** : Ressources Parents, Animateurs et intendants, Propriétaires ou Prêteurs ;
- annexe G** : prendre une décision par consentement, tester les objections ;
- les blasons produits au CU précédent.

### Étape 4 : Établir un plan d'action (20 min)

« Il n'y a plus qu'à » définir qui, quand et comment vont être réalisées les différentes étapes de communication.

Si le CU en a encore l'énergie, vous pouvez le faire ensemble. Sinon, vous pouvez constituer un groupe de travail qui fera une proposition au reste du CU, et passer au retour sur soi.

Que ce soit en CU ou en groupe de travail, l'étape 5 est spécifiquement dédiée à la question de la communication.

#### Retour sur soi

5 min



#### La météo de fin de CU

- Le formateur invite les participants à repenser au CU qui vient de se dérouler : comment chacun l'a vécu, comment chacun se sent à l'instant, face aux scénarios envisagés. Pendant ce temps, il dispose les cartes Émotions (ou tout autre outil de ce type) au centre d'un cercle formé par les participants pour qu'elles soient visibles par tous.
- Le formateur demande à chacun de repérer, parmi les cartes, celle qui représente le mieux son humeur du moment et de se mettre en face de cette carte (si deux personnes choisissent la même carte, elles se mettent l'une à côté de l'autre).
- Le formateur mentionne ensuite les règles d'écoute et de respect (voir la carte Repères d'animation) et invite chacun à exprimer, s'il le souhaite, quelle est l'émotion qui l'habite en fin de CU. Cela permet aux participants non seulement de reconnaître et d'exprimer leur émotion, mais aussi de prendre en compte celle des autres.

#### Matériel :

- Cartes Émotions (ou outil similaire).

# DÉCISIONS FINALES

## DÉCISIONS DU CONSEIL D'UNITÉ

• ...

• ...

• ...

• ...

• ...

Chaque staff est responsable de garder une trace des décisions qui ne concernent que sa section.

### **Plan d'action :**

Le conseil d'unité établit son plan d'action pour mettre en œuvre les décisions prises et écrites dans la partie précédente. Il peut y préciser :

- la section ou les sections ;
- les objectifs à atteindre ;
- les ressources internes/externes ;
- la liste des actions à mener ;
- le responsable ;
- l'échéance ;
- la liste des actions réalisées.





# RESSOURCES POUR LE FORMATEUR

- **Livret de l'étape 1** : se préparer en équipe d'unité.
- **Liste générale du matériel pour ce dispositif** :
  - ordinateur portable avec connexion internet ;
  - des chaises si possible (une par participant) ;
  - matériel de projection ;
  - blasons remplis par les animateurs lors du CU précédent ;
  - supports visuels pour présenter les résultats de l'enquête parents ;
  - de quoi écrire ;
  - les cartes Émotions. —————→
- **Liste générale des annexes pour ce kit** :
  - annexe E : Le jeu « Tous dans le même bateau » ;
  - annexe F : Ressources parent, Animateurs et intendants, Propriétaires ou Prêteurs ;
  - annexe G : Prendre une décision par consentement, tester les objections.
  - résultats de l'enquête Parents.



