

DÉCIDER ENSEMBLE

Un enjeu du conseil

Décider ensemble

Le conseil, c'est avant tout s'entendre sur ce qu'on veut réaliser ensemble et définir comment on va le réaliser. Le conseil débouche alors sur un compromis, une orientation, un projet, un changement pour soi ou pour tout le groupe. Une fois la décision prise, chacun s'y tient et vérifie que l'idée aboutisse concrètement. Il ne reste alors qu'à planifier et organiser la mise en œuvre de l'action décidée.

Techniques pour prendre des décisions

LE VOTE

Le vote **individuel** est le mode de prise de décision le plus courant, mais avez-vous déjà pensé...

- ... à **répartir un nombre limité de voix** au sein de la section ? Par exemple : une par petit groupe et une pour le staff, une pour les scouts de première année, une pour ceux de deuxième... L'occasion de s'entraîner au compromis avant d'arriver à la réponse finale.
- ... à faire **plusieurs tours de scrutin**, pour reformuler les possibilités à chaque étape du processus ?

LA DÉLÉGATION

La délégation est une technique qui consiste à **désigner des représentants** de petits groupes afin qu'ils expriment l'avis de ces derniers lors d'un conseil restreint. Elle permet :

- de gérer le débat dans des groupes nombreux ;
- de développer l'autonomie des petits groupes ;
- de confier un rôle important à un scout choisi par ses pairs.

LE TRIBUNAL

Dans cette technique, qui peut prendre la forme d'un **grand jeu de rôle**, les propositions sont défendues par un avocat scout et attaquées par un procureur, scout lui aussi. Les autres jouent le rôle de témoins et de membres du jury, tandis qu'un animateur peut jouer le rôle du juge et un autre celui de greffier, pour prendre des notes.

Le tribunal permet :

- de mettre du fun dans le conseil et de ne pas se prendre au sérieux ;
- de proposer à certains scouts de défendre un projet qui ne les convainquait pas au départ et à d'autres de se faire l'avocat du diable de leur propre idée ;
- d'alterner les rôles et de faire plusieurs tours.

Plus d'informations et de techniques sont proposées (pour toutes les branches) dans le cahier *Des projets pour grandir*.



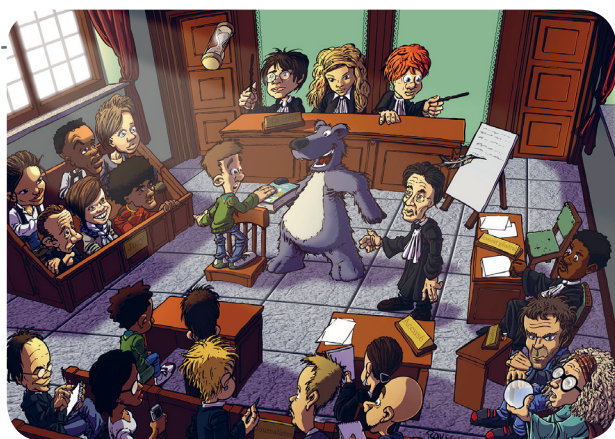
Ton rôle

- **Élaborer la technique** de prise de décision, en staff ou avec les scouts :
 - « Qu'a-t-on déjà décidé ensemble ? »
 - « Comment avait-on fait ? Qu'est-ce qui avait marché ou non ? »
 - « Comment avait-on prévu d'améliorer ce qui n'avait pas marché ? »
- Être le **garant du cadre**, c'est-à-dire :
 - Avant de prendre la décision, définir, en staff ou avec les scouts, quels seront les critères à remplir pour que le groupe en soit content ;
 - Après avoir pris la décision, s'assurer qu'elle reflète bien l'avis du groupe et remporte l'adhésion de chacun.

LES GRAPHIQUES ET AUTRES SCHEMAS

Plus rationnelle et mathématique, mais aussi visuelle, cette technique se base sur une série de critères retenus par la section et utilisés pour orienter le choix (coût, utilité, plaisir, etc.).

Des diagrammes, tableaux, ou camemberts sont proposés pour être complétés. Bien sûr, pour ceux à qui ce genre de représentations fait froid dans le dos, on peut se contenter de classer les idées, et d'identifier, parmi elles, le maître-achat (meilleur rapport intérêt/difficulté de réalisation/utilité, etc.).



Halte respiration

En cas de débat houleux, un moment de pause peut être proposé. Afin de s'apaiser, chacun prend le temps d'écrire (ou de dessiner) ce qu'il ressent à ce moment de la discussion. S'il le souhaite, il le partage au groupe avant de reprendre.



DÉCIDER ENSEMBLE

« Je choisis ma place »

Les propositions, limitées au nombre de quatre après le brainstorming, sont symbolisées par des dessins ou des personnes qui se placent aux **quatre coins de la pièce**.

Par exemple, « *Quel sera le thème du camp ? : le Moyen Âge ? Le voyage sur la lune ? Le cirque ? Le voyage sur une île déserte ?* »

Les baladins **se positionnent** près de ce qu'ils aiment. Ceux qui le désirent s'expriment sur la position choisie : « *Je suis ici parce que...* ». Dans un deuxième temps, les baladins convaincus par les arguments de leurs pairs peuvent **changer de place** en conséquence.



Bon à savoir

- À l'âge des baladins, il n'est pas facile de choisir et se décider quand il y a plusieurs possibilités : mieux vaut **réduire l'offre** pour leur permettre de se faire un avis précis.
- Pour éviter que les baladins s'expriment d'une seule voix, comme leur voisin et sans réfléchir, il est intéressant de laisser les jeunes enfants bouger et **de positionner** par rapport à un espace et non par rapport à des mots, qui ne sont pas toujours faciles à manipuler.

« Je négocie, tu négocies, on construit »

Pour les éclaireurs, il sera important de passer par un moment de **réflexion individuelle** et de prise de notes, pour ensuite leur permettre de confronter cet avis à celui des autres et se mettre d'accord. Une technique par **regroupements successifs**, avec un timing limité, stimule la prise de décision :

- 2 minutes pour trouver des idées tout seul ;
- 3 minutes pour arriver à un accord entre 2 scouts ;
- 4 minutes pour trouver un consensus entre 4 scouts ;
- 5 minutes par groupe de 8, pour trouver un nouveau consensus et choisir le délégué de ces 8 personnes ;
- 10 minutes de débat entre délégués (en présence des autres participants) pour arriver à une proposition commune ;
- La troupe réunie au grand complet valide la décision prise.

Par exemple, une patrouille de la troupe a eu l'idée de broder les totems de tous ses membres dans le dos de leur chemise. « *Que propose-t-on aux autres patrouilles ? La même chose, ou chacune choisit-elle l'option qui lui plaît ?* ».

Bon à savoir

Au début de l'adolescence, les éclaireurs construisent leur personnalité et peuvent être particulièrement influençables. Ils ont parfois tendance à se **conformer** au groupe, même s'ils n'en partagent pas l'avis. Discuter en **binômes** pour commencer leur permet de construire le leur !



« Quand c'est vert, j'avance ! »

Les feux de signalisation permettent aux louveteaux de **nuancer leur avis** en tenant compte de leurs besoins et attentes par rapport à des propositions construites ensemble. La meute arrive ainsi à un consensus. Le nombre de propositions reste dès lors limité.

- Feu vert : « *Je suis d'accord !* ».
- Feu rouge : « *Je ne suis pas du tout d'accord.* »
- Feu orange : « *Je suis d'accord, à condition que...* »

Par exemple, « *Offre-t-on un t-shirt dédicacé aux louveteaux qui quittent la meute lors de la course du printemps ?* » : « *Je suis d'accord* » ; « *je suis d'accord, à condition qu'on personnalise chaque cadeau* » ; « *Je ne suis pas d'accord, je préférerais un autre cadeau.* »



Bon à savoir

Les louveteaux se rendent compte que les autres ne sont pas du même avis et apprennent à **argumenter**. Pour un enfant de cet âge, le plus important n'est pas d'avoir raison, mais que la décision soit prise de manière **juste et équitable**.

« Je construis un podium à idées »

Quand le poste a bien brainstormé, il faut pouvoir sélectionner les idées qui seront retenues. Pourquoi ne pas établir un **classement** ? Chacun possède dix points qu'il répartit comme il le souhaite, et crée ainsi son palmarès personnel, en fonction des critères qui lui tiennent à cœur. Un petit comité d'animateurs et de pionniers **dépouille** ensuite les résultats. Peut-être que la proposition qui l'emportera ne sera pas le premier choix d'une minorité, mais le second choix d'une bonne partie du poste ? Si nécessaire, le comité de dépouillement propose un **deuxième tour** de validation des résultats obtenus, avec une seule voix, pour s'assurer de l'adhésion de tous. Une fois qu'on a voté, rien n'oblige à ne retenir qu'une seule idée : « **et si on mixait celles qui plaisent le plus pour obtenir, par exemple, un rallye-cuistax déguisés en clowns ?** »



Bon à savoir

La capacité d'**argumenter** et de défendre ses idées est un acquis de la fin de l'adolescence. C'est aussi un âge où on aime **se démarquer** et montrer son originalité.