

LE BLASON



Support visuel et ludique permettant de faire des choix ensemble et de se mettre d'accord sur les objectifs que le groupe se donne, les ressources qui sont les siennes pour y parvenir, les faiblesses à tenir à l'œil ou auxquelles il faut remédier. Crée un grand sentiment d'appartenance entre les membres du groupe. Il est souvent utilisé pour créer une dynamique de groupe. Mais il est utile aussi pour rassembler une équipe, quelle que soit sa taille, autour de l'élaboration d'un projet, même très concret.

DÉROULEMENT

1. Division en sous-groupes.
2. Chaque sous-groupe remplit les cases du blason : « devise » (= la définition du projet), « 3 objectifs », « 3 forces », « 3 faiblesses », « 3 points d'attention » et « Animal, personnage, mots-clés » (= synthèse métaphorique du blason). (Le sous-groupe réfléchit en fonction du grand groupe. Ainsi, ce sont les forces et les faiblesses de l'équipe au complet qu'il note dans son blason.)
3. On accroche les blasons au mur et le grand groupe s'arrête devant chacun, comme lors d'une visite de musée. Si le groupe est trop grand, les blasons sont pris en photo et projetés sur écran. Un rapporteur par sous-groupe présente le blason produit par son sous-groupe. Les autres participants écoutent en silence, puis posent des questions de clarification. Aucun jugement n'est porté sur la présentation des autres groupes.

En grand groupe, l'animateur dessine un grand blason vierge. Ensemble, les participants identifient les éléments communs des différents blasons, les reportent sur le blason vierge et continuent les cases manquantes de leur blason commun.

TIMING
120 min

PUBLIC
B
L
E
P
A
U
C

TAILLE
9
6
6
6



LE TRIBUNAL



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.

TIMING
120 min

PUBLIC
B
C
E
P
A
U
C

TAILLE
9
6
6
9



LES ENVELOPPES



MATÉRIEL

Enveloppes, de quoi écrire.

DÉROULEMENT

Cette technique consiste à noter sur des enveloppes un thème, la cause d'un problème, etc. Les enveloppes tournent et chacun est amené à y glisser une petite fiche avec ses pistes de réflexion, ses solutions... Il est également possible de définir auparavant, pour chaque enveloppe, les critères qui feront que les propositions seront retenues ou pas, afin de pouvoir plus facilement, au moment du dépouillement, sélectionner les idées pertinentes.

TIMING
120 min

PUBLIC
B
C
E
P
A
U
C

TAILLE
9
6
6
9



DIAGRAMMES



MATÉRIEL

Panneau, de quoi écrire, fiches, punaises, papier collant.

DÉROULEMENT

- Chaque proposition est inscrite sur une fiche.
- Le groupe définit les critères d'analyse qui doivent guider le travail. Exemples : temps nécessaire, matériel nécessaire, utilité pour le succès de l'activité, participation de chacun que la proposition permet et/ou exige...
- Ces critères sont disposés dans l'espace : ils détermineront les axes du diagramme.
- Il reste à négocier la place des fiches sur le diagramme en se mettant d'accord sur la mesure dans laquelle les critères sont satisfaits. Cela risque de discuter ferme : il faudra justifier les choix en présence, éventuellement définir d'autres critères, tracer d'autres diagrammes...
- À l'issue du débat, apparaîtront clairement quelles propositions présentent le plus d'intérêt selon les différents critères retenus.

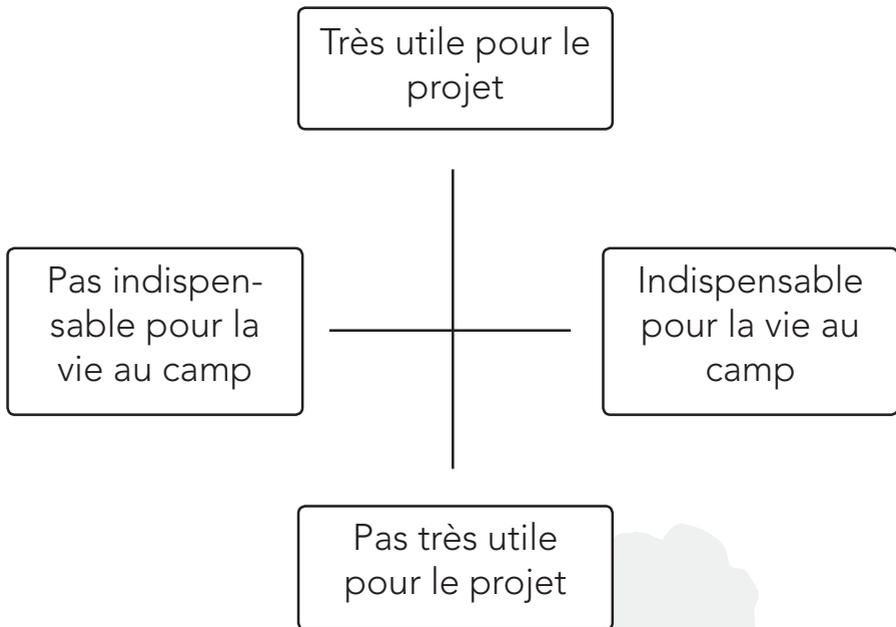
EXEMPLE

Il s'agit de prendre une décision quant à des propositions d'activités suggérées pour la constitution du programme du camp. Le projet de camp est déjà décidé ce sera une « descente de la Semois en radeau ». Mais il faut aussi manger, dormir, s'installer le plus confortablement possible, c'est qu'on a appelé la « vie au camp ».

TIMING
120 min

PUBLIC
B
L
E
P
A
C

TAILLE
9
5
6
6



MALLE À IMPRO



Aussi bien préparé(e) que tu sois, tu ne pourras pas tout prévoir... D'où l'idée de la malle à impro : une malle de matériel pour retomber sur tes pattes en toutes circonstances, qui permet de s'adapter aux imprévus. Glisse dedans : des post-it, gommettes, feuilles de couleur, bics, marqueurs, etc., et tout ce qui peut t'être utile à rattraper la sauce, en cas de besoin.

TIMING
120 min

PUBLIC
B
C
E
P
A
C
C

TAILLE
9
6
6
6
6



CONSTRUCTION



C'est une technique un peu différente qui permet de ne pas se trouver confronté au dur choix entre différentes propositions.

Elle s'adresse aux ados dans le cadre de grands projets.

MATÉRIEL

Papier, bics, panneau.

DÉROULEMENT

- Chaque scout écrit trois éléments qui feront du projet une réussite pour lui (exemples : rencontrer d'autres scouts, itinérant, pas trop marcher, s'impliquer dans la rénovation d'un vieux bâtiment...).
- Mise en commun et listing sur un grand panneau.
- Chaque scout choisit trois critères parmi ceux inscrits sur le tableau et les classe par ordre de préférence.
- Mise en commun avec pondération des choix (le premier cité vaut trois points, le deuxième deux et le dernier un).
- Après expression de chacun, classification de tous les objectifs cités au moins une fois. Il se dégage une série d'éléments plus nécessaires que les autres.
- Sur cette base, imaginer un projet qui permette à chacun de s'y retrouver.

TIMING
120 min

PUBLIC
B
C
E
P
A
U
C

TAILLE
9
6
6
9



LA CHARRETTE



PARTICULARITÉ DU DISPOSITIF

Permet de tenir compte de l'avis de tous les participants du grand groupe, mais aussi des bénéficiaires (les parents ou des scouts par exemple) de la décision qui sera prise. Toutes les phases ne doivent pas se faire nécessairement le même jour.

PHASE PRÉPARATOIRE

1. Nommer un comité (entre 9 et 15 personnes) au sein duquel est représentée la diversité des opinions et des intérêts de la « communauté ».
2. Le comité identifie une première série de questions définissant le sujet à traiter et, le cas échéant, rassemble la documentation utile (exemples, témoignages, réglementations, rapports, historique d'actions précédentes sur le même sujet, etc.)

TRAVAIL PROPREMENT DIT

1. Le comité résume les objectifs et affiche les questions au mur.
2. Prise de connaissance par le grand groupe des infos rassemblées par le comité.
3. Diviser le grand groupe en sous-groupes et identifier dans chacun d'entre eux un animateur de débat.
4. Rencontre des bénéficiaires du problème/sujet/décision à prendre. Les bénéficiaires exposent leurs points de vue. Les sous-groupes leur posent des questions.
5. Après avoir entendu les bénéficiaires, chaque participant à un sous-groupe appose une ou des pastilles de couleur à côté des questions affichées au mur qui lui semblent prioritaires (chaque participant reçoit un nombre fixé de pastilles qu'il répartit comme il veut ; il peut les distribuer

TIMING
120 min

PUBLIC
B
C
E
P
A
U
C

TAILLE
9
6
6
6

entre diverses questions prioritaires ou les concentrer sur une ou deux questions seulement).

6. Sélectionner les questions prioritaires en fonction des votes par pastilles. Diviser le grand groupe en autant de sous-groupes que de questions prioritaires. Identifier dans chacun d'entre eux un animateur de débat et un rapporteur.
7. Les sous-groupes se réunissent pour générer des propositions et des solutions à leur question spécifique.
8. Chaque rapporteur expose en grand groupe le résultat du travail de son sous-groupe. Débat en grand groupe.

(Variante : le rapporteur expose le résultat du travail de son sous-groupe aux bénéficiaires, qui suggèrent des améliorations ou font part de leurs objections. Puis, débat en grand groupe.)

Retour en sous-groupe pour finaliser les propositions en fonction des suggestions, objections, améliorations émises en grand groupe.



JUGEMENT MAJORITAIRE



Le jugement majoritaire est un vote par valeurs exprimées sous forme d'appréciations verbales plutôt que numériques. Le gagnant est déterminé par la médiane, et non par la moyenne.

APPRÉCIATIONS VERBALES

Avant le vote, on détermine les appréciations verbales selon lesquelles les participants vont juger les différents éléments soumis au vote.

Par exemple : Très bien, Bien, Assez bien, Passable, Insuffisant, À rejeter.

VOTE

Chaque participant attribue une appréciation aux éléments soumis au vote.

Un participant peut attribuer plusieurs fois la même appréciation.

Généralement, on considère qu'un élément qui n'a pas reçu d'appréciation par un participant est considéré comme «À rejeter».

RÉSULTAT

On détermine la mention médiane, ou mention majoritaire, pour chaque élément. Une fois les votes classés du plus favorable au plus défavorable, cela correspond au vote émis par celui du milieu.

Pour cela, on reporte les différents votes dans un tableau. On totalise ensuite les votes en commençant par la meilleure appréciation, jusqu'à obtenir une majorité.

Pour 11 votants, si 6 ont voté «Très bien», c'est la mention majoritaire.

Pour 11 votants, si 4 ont voté «Très bien», on ajoute les 3 qui ont voté «Bien». Cette dernière est la mention majoritaire. En effet, 7 personnes ont considéré que cet élément était au moins «Bien».

TIMING
120 min

PUBLIC
B
C
E
P
A
U
C

TAILLE
9
6
6
6
6

DÉPARTAGER UNE ÉGALITÉ

Si deux éléments obtiennent la même appréciation finale, le gagnant est celui qui obtient la plus grande adhésion à cette appréciation. On tient donc bien compte également des mentions supérieures.

EXEMPLE

	A	B	C	D	E	F	G	H
Très bien	5	4	2	7	9	2	6	4
Bien	5	6	10	9	4	8	0	6
Assez bien	3	8	10	4	4	7	9	5
Passable	6	8	1	5	5	3	9	8
Insuffisant	6	4	8	3	2	7	4	1
À rejeter	6	1	0	2	7	4	3	7
TOTAL	Passable 19	Assez bien 18	Assez bien 22	Bien 16	Assez bien 17	Assez bien 17	Passable 24	Passable 23
Ordre	8	3	2	1	4	5	6	7

- Le gagnant est donc bien celui qui a l'appréciation la plus forte, par la médiane des votants. Pour 30 votants, si on classe les votes, le 16e a voté «Bien».
- On remarque que dans un vote «classique», le E l'aurait peut-être emporté, car il totalise le plus grand nombre de «Très bien». Cependant, par ce scrutin plus nuancé, il n'arrive que 4e dans les choix.
- En cas d'égalité d'appréciation, on compare le score global dans celle-ci. 22 personnes considèrent que C est «au moins Assez bien», alors que seulement 18 personnes sont au moins de cet avis dans le cas de B.

Pour plus d'informations, notamment : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jugement_majoritaire.