

ACCOMPAGNER LA CONSTRUCTION DE L'ÉQUIPE

Vivre un temps pour définir l'équipe

Compas

ACCOMPAGNATEURS
COMPAGNONS

AP

OBJECTIFS

Cette fiche technique a pour objet d'aider les AC lors de la constitution des équipes, à :

- Définir les motivations individuelles
- Donner des repères pour définir l'équipe
- Définir les motivations d'équipes

Durée : 1h

Matériel :

- Photolangage
- Post-it
- Stylos

Trois problématiques peuvent être traitées :

- 15 personnes → se séparer
- 5-6 personnes → se connaître
- 2 personnes → recruter

PRÉSENTATION DE L'ATELIER – NOTIONS CLEFS

- ☑ Les compagnons sont invités à vivre des expériences durant leurs années compagnons dont un projet à dimension internationale
- ☑ Les compagnons ont entre 17 et 21 ans, ils sont (donc reconnus comme) des adultes et sont invités à prendre cette place dans le groupe.
- ☑ Les compagnons vont devenir autonomes et vont faire l'expérience d'une liberté nouvelle dans le cadre de la méthode scout et du projet du mouvement
- ☑ La question à leur poser est donc : qu'avez-vous individuellement envie de faire de cette liberté ?
- ☑ Expériment (action ou projet réalisé par l'équipe compagnon basé sur les 4 axes (la vie en équipe, le partenaire, l'acquisition de compétence et la rencontre).

1^{ER} TEMPS : PHOTOLANGAGE ÊTRE COMPAGNON POUR QUOI FAIRE 25 '

- ☑ 4 séries de photos sont mises à disposition des compagnons, à plat sur une table.
- ☑ Chaque compagnon est invité à choisir une photo parmi les 4 séries, qui lui évoque les compagnons ou tout simplement qui lui plaît
- ☑ Chaque compagnon est invité à inscrire sur des post it différents les réponses à chacune des questions
 - Qu'est-ce que cette photo évoque en moi à titre personnel ? (en positif et en négatif)
 - Pourquoi cette photo évoque en moi les compagnons ?
- ☑ Chaque compagnon est invité à s'exprimer sur son choix de photo et sur ses post it
- ☑ L'animateur récupère les post it

4 séries de photos :

- ☑ Série 1 : les fondamentaux du scoutisme
 - Réseau des compagnons
 - Vie démocratique
 - Vie de groupe local
 - Relation à Dieu, aux autres ...
 - Campisme
 - jeu

Série 2 : vie d'équipe

- Nouvelles technologies de l'information et de la communication
- Promesse
- Conseil
- jeux

Série 3 : expériences

- Courts
- Longs

Série 4 : mystère → laisser imaginer

- Lune
- Tableau figuratif
- Dispute
- Feux de camp

2^E TEMPS : PRÉSENTATION DES PISTES D' ACTIONS 15'

Le porteur du projet :

- L'animateur reprend les post it des compagnons et les relie au huit pistes d'actions et à la vie d'équipe
- Les pistes sont présentées dans le GPS page XXXX

3^E TEMPS : GÉNÉRALISATION – RÉFLEXIONS

Ce temps est à adapter aux compagnons

- Reprendre les envies individuelles
- Identifier et peut être définir des envies communes
- Enrichir la vie de la future équipe (constitution, place de l'AC, charte...)
- Présenter les 4 axes de l'expérience
- Ouvrir sur le weekend Katabole
- Répartir les envies tout le long de l'année pour proposer un programme d'année.
- Si plus de 7 compagnons : les différences et points communs de motivations peuvent aider à constituer les équipes