



© Olivier Ouadah - SGDF

# Vivre l'aventure, c'est expérimenter la démocratie

Avoir un avis, l'exprimer devant les autres, s'écouter les uns les autres, tout ceci n'est pas forcément évident entre 11 et 14 ans. Les différents conseils offrent aux scouts et guides un espace structuré d'expérimentation de la démocratie.

## OBJECTIF ÉDUCATIF

Tenir compte du point de vue des autres pour faire avancer l'équipe.

Nous sommes samedi. Maxime prend le bus pour retrouver son équipage chez Alexandre, le pilote. Sur la route, les idées fusent. Cet après-midi, ils ont un conseil d'équipage durant lequel ils doivent choisir une aventure à proposer à la tribu ! Ils savent déjà qu'ils souhaitent explorer la terre d'aventure « Expression artistique », il reste maintenant à trouver deux activités phares. Enregistrer le chant de la tribu ? Participer à la création d'une fresque murale ? Le conseil d'équipage est là pour leur permettre de vivre un temps en autonomie, un temps d'écoute et il invite chacun à avoir l'audace de s'exprimer. Samedi prochain, la tribu se réunira en grand conseil pour voter une aventure parmi celles présentées par les trois équipages. Maxime espère que l'aventure « Hymne de tribu » qu'il va soumettre avec son équipage sera retenue ! Lors du grand conseil, toute la tribu est réunie. Ce temps permet de choisir l'aventure, de la relire et de la célébrer une fois terminée.

Ça y est, l'aventure « Hymne de tribu » proposée par l'équipage de Maxime a été retenue ! Il faut donc maintenant choisir et répartir les missions d'équipage. Les pilotes et la maîtrise se réunissent alors en conseil d'aventure. Celui-ci permet d'organiser les activités phares de l'aventure en déterminant puis en accompa-

gnant les missions d'équipage. C'est décidé, l'équipage de Maxime s'occupera de la création des instruments de musique qui accompagneront l'hymne de la tribu !

Ce jeu d'alternance entre les trois conseils permet de faire vivre une aventure. Les jeunes ont besoin de repères pour avancer. Le cadre ainsi donné leur permet d'organiser, de vivre et de fêter les aventures vécues. Lors du temps des conseils, les scouts et guides apprennent

Apprendre à s'écouter les uns les autres, apprendre à s'exprimer

à laisser la place à la parole de chacun en s'écoutant les uns les autres. Mais ils apprennent aussi à oser s'exprimer, à donner leur avis. Ils expérimentent ainsi l'exercice de la démocratie à différentes échelles (en équipage ou avec toute la tribu). C'est en vivant ces temps, accompagnés par la maîtrise, que les jeunes apprennent à devenir les citoyens de demain.

Amélie Guyomard,  
équipière nationale  
Scouts-Guides

**“Les conseils, ça les ennue parfois. Comment les rendre plus attrayants ?”**

Ils peuvent être agréables et ludiques, à condition de ne pas durer des heures et de soigner le cadre et l'ambiance. Pour améliorer la communication, mieux vaut privilégier un endroit calme et où chacun peut se voir. Pour rendre le conseil plus attrayant, on peut utiliser des techniques d'animation différentes en fonction de l'objectif du conseil : pour choisir l'aventure, des techniques de créativité pour débrider l'imagination ; pour évaluer une activité, des méthodes variées (la toile d'araignée, un questionnaire, un support imagé, etc.).

Dans tous les cas, on les inscrira dans l'imaginaire grâce à quelques déguisements et décors. Et on peut utiliser différents supports pour varier les plaisirs : vidéo, photos ou images, interview mystère, etc. Enfin, pour être sûrs que tous les jeunes participent, leur faire remplir des post-its, créer une boîte à idées, donner à chacun un rôle particulier.

\* Les différentes méthodes d'évaluations citées sont détaillées dans le GPS 2.0 pages 68 et 69.