



**SCOUTS
GUIDES**
DE FRANCE ⚔



Kit Conseil des Jeunes

Septembre 2019



PRÉSENTATION

Un Conseil des Jeunes est un espace dans lequel les jeunes s'expriment librement et où leur parole n'est pas influencée par les adultes. Ils échangent, débattent, délibèrent et le résultat de leurs discussions est porté aux différentes instances de l'association : groupes et territoires.

En pratique, comment ça se passe ?

Un conseil doit être un temps relativement formel pour montrer l'importance accordée à la participation des jeunes mais laissant place à la créativité et à la diversité des techniques d'animation. Voici les grandes étapes qui permettent de structurer le conseil :

- *Un temps d'ouverture* : pour présenter le déroulement du conseil, élire les président(e)s et secrétaires de séance, présenter la ou les questions soumise(s) au conseil par le groupe ou le territoire ou pour choisir la thématique à discuter. Si un autre conseil a été vécu auparavant, un point peut être fait sur ce qui y a été dit et fait depuis (faire le point sur l'évolution des propositions faites en amont, faire un résumé des conseils locaux au début d'un conseil territorial de jeunes...);
- *Un temps de discussions* : qui peut être fait sous différentes formes, en différents temps. On privilégiera tous les outils qui favorisent la participation des jeunes de manière variée, ludique et qui leur permettent de découvrir différents fonctionnements démocratiques (techniques d'animations de débats, techniques de votes, ...). Cf "Boîte à outils pour animer le conseil" ;
- *Un temps de délibération* : les participants mettent en commun leurs discussions et formulent un engagement, une proposition ou le résultat d'un vote (consultatif ou non) qui sera présenté au groupe ou au territoire ;
- *Un temps de clôture* : pour présenter les décisions à l'instance de l'échelon correspondant, pour prendre des engagements pour la réalisation des propositions faites, pour fixer les prochaines échéances, ...

La parole DOIT avoir un impact. Il est donc nécessaire de créer un lien entre les conseils et les instances déjà existantes. Pour cela, on pourra imaginer un conseil partiellement ou totalement intégré au conseil de groupe, au conseil territorial ou à l'assemblée territoriale. Il est aussi possible que le conseil nomme des ambassadeurs et ambassadrices qui seront chargés de porter les propositions du conseil aux autres instances citées.

Il est aussi nécessaire de mener un suivi, de réaliser une évaluation de la mise en place de la décision du conseil et de faire un bilan avec le conseil.

De quoi les jeunes parlent-ils lors d'un conseil ?

Le groupe ou le territoire peut identifier un sujet sur lequel il souhaite consulter les jeunes, un projet pour lequel il veut recueillir leurs idées, une décision dans laquelle il veut impliquer les jeunes... Dans ce cas, ce sujet pourra être proposé aux jeunes.

Avantage : les décisions du conseil peuvent avoir un véritable effet sur les projets du groupe ou du territoire.

La thématique de discussion peut être choisie par les jeunes en amont ou au début du conseil.

Avantage : les jeunes sont impliqués dans toutes les étapes du conseil.

Quelle est la finalité d'un Conseil des Jeunes ?

Un Conseil des Jeunes peut avoir plusieurs finalités :

- Une consultation : le conseil est l'occasion de recueillir l'avis des jeunes sur une thématique précise, de les consulter sur une question qui les concerne ;
- Une proposition : ils peuvent échanger sur une thématique et soumettre le résultat de leurs échanges au groupe ou au territoire. Cette proposition peut demander explicitement une réponse ou une réaction du groupe ou du territoire ;
- Une question : ils peuvent interpeller leur groupe ou leur territoire ;
- Un engagement : les jeunes peuvent échanger sur une thématique et aboutir sur un projet qu'ils porteront eux-mêmes jusqu'à sa réalisation ;
- Une décision commune : le CdJ peut être impliqué dans une prise de décision avec les adultes.

Qui participe ? Qui anime ?

Les jeunes !

Les participants sont des jeunes, des farfadets aux compagnons, qui échangent ensemble sur une même thématique. Des temps en branche peuvent être prévus pour adapter les animations et approfondir certaines réflexions mais il faut aussi encourager les échanges interbranches.

Dans la mesure du possible, notamment à l'échelle locale, tous les jeunes doivent être impliqués. Si le groupe et surtout le territoire n'est pas en mesure de rassembler tous les jeunes, des représentant(e)s pourront être choisis par leurs pairs pour porter leur parole.

Les jeunes doivent aussi être impliqués dans l'animation du conseil, notamment à travers les rôles de président(e) et de secrétaire. Ils peuvent aussi être impliqués en amont, dans la préparation. Les compagnons peuvent être porteurs de la démarche, en équipe dans le cadre d'un expériment court ou individuellement dans le cadre du 3e temps.

Les adultes ne doivent pas participer aux échanges, les conseils sont un espace d'expression des jeunes uniquement et ils ne doivent pas se sentir influencés par les adultes. Les chefs, cheftaines et responsables peuvent animer le conseil et s'assurer de son bon déroulement mais ils doivent rester en retrait des échanges et s'assurer que leur attitude n'influence pas les jeunes.

Ceux qui préparent le conseil, jeunes ou adultes, peuvent trouver du soutien auprès du chargé de mission Conseil des Jeunes de leur territoire ou de l'équipe territoriale.

En complément de cette fiche de démarrage, vous trouverez :

- La boîte à outils "pour animer le conseil"
- La fiche pratique "Adulte"
- La fiche pratique "Président-Présidente"
- La fiche pratique "Secrétaire"
- Le dossier "Retour sur l'expérimentation en territoires"

Boîte à outils

Pour animer le conseil

Voici quelques idées d'activités, elles sont brièvement présentées, mais vous pourrez facilement trouver ces activités de manière plus détaillées sur internet ou dans des ouvrages sur le sujet. N'hésitez pas à contacter votre territoire sur les Conseils des Jeunes pour plus d'informations. Les formateurs et formatrices de l'association peuvent également être de précieuses ressources pour trouver des animations de débat et de prise de décisions. Il faut être attentif à adapter l'activité à la tranche d'âge.

ANIMER LA PAROLE

Bâton de Parole

Celui qui détient le bâton de parole peut exposer son opinion tant qu'il possède le bâton, et tant qu'il pense ne pas avoir été compris, il ne sera pas interrompu. Cela oblige ses interlocuteurs à une plus grande écoute, car ils ne peuvent répondre, tant qu'ils n'ont pas obtenu le bâton de parole à leur tour.

- + : Facile à mettre en place et permet d'identifier rapidement la personne qui a la parole.
- : Difficile en grand groupe donc rapide perte de valeur, difficile dans le cadre d'un dialogue, risque de jet du bâton au prochain interlocuteur.

Gestes d'avis

Proposer des gestes pour faire part de son opinion durant la discussion.
Citons deux exemples : l'applaudissement en langue des signes (pour signifier son accord sans bruit) ou l'usage de cartons de couleurs (pour signifier accord, désaccord ou questionnement), tendus durant le débat. Il faut être créatif ! Pour en savoir plus, il est également possible de se renseigner sur la langue des signes. Quelques exemples à l'adresse : <https://www.seedsforchange.org.uk/handsig.pdf>
Ou encore lever la main pour montrer son accord... Laissez libre cours à votre imagination !

- + : En grand groupe, adapté à tous les âges, permet aux jeunes les plus timides de s'exprimer.

- : Dualiste (pour ou contre), doit être complété par une autre méthode qui laisse plus de place à l'expression.

La liste des interventions

Le/la président(e) note qui lève la main à quel moment et qui s'exprime pour s'assurer de la bonne répartition de la parole. On peut ajouter des règles : si quelqu'un de la liste coupe la parole, il descend dans la liste des futures interventions.

+ : Permet de donner la parole dans l'ordre où les participants l'ont demandé et de savoir qui a parlé afin de laisser la parole aux participants s'étant peu exprimés.

- : Apporte une charge de travail supplémentaire au/à la président(e) qui aura alors peut-être plus de mal à être acteur du débat.

Le tour de parole

Les participants prennent la parole chacun leur tour.

+ : Tous les participants participeront aux échanges et pourront s'exprimer.

- : Limite les échanges et le partage d'avis. Suscite assez peu le débat de par l'ordre de passage prédéfini.

Les cailloux de la parole

Chaque participant possède X cailloux et dès qu'il souhaite prendre la parole, il doit enlever un de ses cailloux. Lorsqu'un participant n'a plus de cailloux il ne peut plus parler. Il est possible de récupérer des cailloux après un délai. Chaque jeune doit avoir utilisé au minimum un caillou.

+ : Cela permet aux plus bavards de laisser la parole aux autres.

- : Il faut quelqu'un d'attentif à ce que tout le monde joue le jeu.

DÉBATTRE

1+1=3

Les participants se mettent en binôme pour proposer 3 idées afin de répondre à la problématique posée. Puis vous changez les binômes qui recommencent avec 3 nouvelles propositions.

Bac à sable

Les participants représentent par petit groupe le problème à l'aide de matériel créatif. Ils peuvent ensuite trouver une ou des solution(s) en interagissant directement avec la construction pour valider leur réalisation.

Exemple de matériel créatif : pions / personnages / billes plates / carton / pâte à modeler / feutres / Lego / Playmobil

Boule de neige

La problématique est présentée à tous.

Les participants font chacun une proposition sur un post-it afin de répondre à la problématique. Les Post-It sont présentés à tous les participants. Ensuite, les participants devront faire de nouvelles propositions pour venir enrichir ou rebondir sur les post-it déjà présents ainsi que sur les Post-It que les participants affichent au fur et à mesure de leur réflexion.

Jeu des 2 Rives ou Jeu des Affirmations

Ce jeu permet d'aborder des questions d'une façon stimulante. Il encourage les participants à faire preuve d'esprit critique, à écouter les arguments des autres et à former leur propre opinion.

Divisez la salle en deux parties à l'aide d'une corde : un côté pour les « oui » ou « d'accord », l'autre pour les « non » ou « pas d'accord ». Lisez une affirmation. Donnez aux enfants une minute pour réfléchir, puis demandez-leur de prendre position. Précisez qu'il est interdit de rester au centre : il faut choisir un camp. Ensuite, la discussion peut commencer. Les participants doivent tenter de convaincre l'autre camp que leur position est la bonne. Si quelqu'un souhaite changer de bord, il/elle le fait et explique pourquoi. On arrête lorsque la situation se fige.

Lancement conté

Il est possible de faire une histoire dont il faudra trouver la fin qui sera le débat. Ecrivez quelques lignes sur le sujet qui sera abordé par le conseil et laissez les jeunes imaginer la suite à travers leurs débats.

Retour vers le futur

Vous transportez la question posée dans 100 ans et permettez ainsi au groupe d'imaginer des solutions qui n'existent pas encore. Cela peut se faire avec un imaginaire et rentrer dans le cadre d'un questionnaire "prospectif".

Théâtre forum

Mettre en scène la problématique.
Celui qui souhaite enrichir l'histoire peut interrompre la scène et mettre son grain de sel.
Prendre le temps de discuter de la saynète et de noter les solutions possibles.

World café

Il faut au moins 3 tables. Autour de chacune d'elles, 4 participants se réunissent.
Phase 1 : Chaque équipe répond à une question commune et inscrit ses réponses sur la feuille de la table.
Phase 2 et 3 : Chaque groupe désigne un ambassadeur qui reste à sa table pour expliquer la réflexion de l'équipe. Tous les autres participants se répartissent sur les tables afin d'écouter les réflexions d'un autre groupe. Après explication, les différentes équipes nouvellement constituées répondent à la question suivante.
Phase 4 : Restitution en commun de ce qui a été dit sur chaque table.

Etc.

Toutes les méthodes d'animation utilisées en formation ou réunions d'adultes peuvent être adaptées avec les jeunes : photolangage, utilisation des post-it, brainstorming, présence d'un intervenant extérieur, lancement de la thématique par une vidéo, un texte, nappes tournantes, cartes heuristiques, ...

CONCLURE

La rime dans la peau

Chaque groupe constitue une strophe de poésie avec des rimes pour conclure sa réflexion.
On possède ainsi une poésie de conclusions.

Message court

La contrainte de 140 caractères que chacun connaît sur Twitter ou avec les sms, devient ici le cadre imposé pour la restitution.

Message d'équipe

Chaque participant propose une phrase afin de constituer une conclusion d'équipe.

Slogan

Chaque proposition est écrite sous forme de slogan.

DÉCIDER

Vote à main levée

- + : Cela permet de se faire une idée rapidement.
- : Chacun sait ce que l'autre vote, peut induire l'alignement des uns sur les autres mais ne garantit pas l'expression secrète du libre arbitre.

Vote par boule blanche ou noire

Chaque participant possède une boule blanche (oui) et noire (non) et doit en placer une des deux dans de grands bocaux (un pour chaque couleur), le bocal le plus rempli permet de rendre compte visuellement du choix.

- + : Le vote est peu soumis à l'orientation du choix par les autres surtout si les bocaux ne sont pas transparents évitant de voir la décision en tête.
- : Le vote n'est pas anonyme.

Vote "Républicain"

Le vote est organisé avec des isoaloirs et dans des bureaux de vote sous surveillance, où l'on s'assure que l'électeur ou l'électrice entre seul(e) dans l'isoloir avec l'ensemble du matériel de vote nécessaire pour s'exprimer. Il y a là un certain "rituel" qui permet à l'électeur ou à l'électrice d'exprimer son vote selon son libre arbitre. On reste ici dans la symbolique républicaine du vote : cela renvoie bien évidemment à une forme de pratique civique proche de l'acte de vote. C'est intéressant s'il s'agit de faire un lien avec ce qui se vit dans notre champ politique national.

- + : Vote anonyme laissant chacun exprimer son choix librement.

Il existe de nombreux types de votes, nous vous en proposons quelques-uns ici. Certaines des propositions suivantes ne sont pas recommandées dans le cadre d'un vote juste et représentatif mais permettent de tester différentes techniques de vote et de développer l'esprit critique des participants :

- **Tirage au sort**
- **HIPPO** : C'est le chef (la personne la plus importante, la mieux payée, la plus forte...) qui décide pour tout le monde. Variantes : Oligarchie (les plus âgés décident). Vote féminin/masculin (seul(e)s les filles/garçons décident).

- **Consensus** : Toutes les personnes qui participent à la décision doivent être d'accord.
- **Vote Majoritaire** :
 - Majorité simple ou relative : la proposition qui recueille le plus de voix est choisie.
 - Majorité absolue : la proposition ou la personne doit réunir au moins la moitié des voix exprimées.
 - Majorité des $\frac{2}{3}$: la proposition ou la personne doit réunir au moins deux tiers des voix exprimées, à deux tours...
- **Vote de consentement** : Les participants peuvent répondre par 3 choix : “ Je suis d'accord” (pouce levé), “Je consens” (main horizontale ou à plat). En consentant, j'exprime une opinion et je consens que la personne ayant proposé aille plus loin. “Je mets mon veto” (pouce en bas). Si je mets un veto, je dois expliquer les raisons de mon veto et proposer une porte de sortie. “Je serais d'accord si...” -> Pour que la décision soit prise, il ne faut aucun veto et une majorité de “Pour”.
- **Réticence** : Les personnes lèvent une main quand elles sont réticentes sur une proposition et deux mains quand elles sont très réticentes. Le choix qui a le moins de réticences est sélectionné.
- **Conseil** : Une personne veut prendre une décision. Elle se doit d'aller prendre l'avis de toutes les personnes impactées par sa décision ainsi que de prendre conseil auprès des personnes compétentes sur le sujet de la décision. Ensuite, la personne prend sa décision.
- **Choix commun** : Chaque votant donne à chacune des propositions une mention compréhensible par tous : Excellent / Très bien / Bien / Assez bien / Passable / Insuffisant / À rejeter. En prenant en compte l'ensemble des votes, cela donne à chaque proposition, un profil. La proposition, qui a le meilleur profil est choisi : c'est celui qui aura les mentions les plus favorables. Et si aucune proposition, n'a de profil très favorable, on peut revenir sur les propositions.
- **Vote Préférentiel** : Il permet à l'électeur de faire plusieurs choix en indiquant un ordre de préférence. On accorde un nombre de points en fonction de la préférence puis on compte les points.
- **Vote Proportionnel** : Généralement, un vote proportionnel se déroule en un seul tour. L'attribution se fait proportionnellement au nombre de voix recueillies par chaque proposition.

A noter que s'il n'y a que deux propositions, vote préférentiel et vote proportionnel perdent leur intérêt. Avant le choix de type de scrutin, il faut d'abord savoir ce qui est mis au vote.

Fiche Adulte

Rôle :

- Facilitateur de conseil, tu t'assures du bon déroulement du conseil sans intervenir dans le débat, en recadrant les discussions si nécessaire mais sans donner ton avis. Il est cependant possible d'intervenir pour lancer le conseil, pour recadrer le débat s'il s'éloigne trop du sujet ou pour relancer la discussion. Toute autre intervention est à éviter ;
- Accompagnateur des jeunes pour qu'ils soient acteurs du conseil. Pour cela, tu peux t'appuyer sur les outils "Fiche secrétaire", "Fiche Président-Présidente" et la boîte à outils.

Défi :

Essaye de ne pas penser à un foulard.

...

...

Si tu as réussi à ne pas y penser, félicitations ! Si tu n'as pas réussi c'est normal.

Influencer quelqu'un est facile, même si cela n'est pas voulu. C'est pour cette raison qu'il est nécessaire d'intervenir le moins possible et de laisser les jeunes gérer au maximum leur conseil. Tes paroles doivent rester neutres, fais confiance aux jeunes !

Paroles à éviter :

- Proposer des exemples, donner des idées, des conseils ;
- Partager son avis ;
- Les expressions comme "tu ne crois pas que ?", "tu ne penses pas que ?"

Bonnes habitudes à adopter :

- Prévoir un temps brise-glace dans l'ordre du jour si les jeunes ne se connaissent pas ;
- Faire confiance aux jeunes pour animer les débats et les accompagner sur les méthodes d'animation plutôt que sur le contenu ;
- Laisser l'opportunité aux jeunes de faire des erreurs ou au processus de ne pas se dérouler de façon optimale. Il ne faut pas intervenir pour corriger / améliorer un débat ou une activité, il faut se concentrer sur l'encadrement (gestion du temps, suivi de l'ordre du jour, etc.) ;
- Prendre des notes, compléter la synthèse du conseil si besoin et demander validation de cette synthèse auprès des jeunes en essayant de reformuler le moins possible les propos utilisés ;
- Rester dans son positionnement d'encadrant des jeunes ;
- Si tu es interrogé(e) par les jeunes sur un sujet de discussion, commence bien par dire que ton propos est personnel et ne doit pas être vu comme supérieur à un autre.

Fiches pratiques

Les deux fiches pratiques ci-après sont des mémos à destination des présidents et présidentes ainsi que des secrétaires afin de les aider dans leur rôle.

Fiche Président - Présidente

Le président ou la présidente est un jeune (de n'importe quelle tranche d'âge !) qui a la responsabilité de s'assurer du bon déroulé du conseil. Il doit veiller à ce que chaque participant se sente à l'aise lors du conseil et puisse s'exprimer. Il est aussi garant du respect de l'ordre du jour.

Il/Elle peut être choisi(e) en amont pour participer à l'élaboration de l'ordre du jour ou être choisi le jour même. Il peut y avoir plusieurs présidents ou présidentes, ou des vice-présidents et vice-présidentes, on veillera alors à bien répartir les rôles entre les jeunes.

Fiche Secrétaire

Le ou la secrétaire est un(e) jeune qui doit suivre les échanges, en prendre note et pouvoir les restituer si nécessaire. Sa mission est très importante car ses notes pourront être reprises au moment des votes et pour assurer le suivi des décisions.

Pour s'assurer de rassembler le plus d'échanges possible sans stresser les jeunes, on pourra choisir plusieurs secrétaires dont les notes pourront être rassemblées.

Cette mission n'est pas réservée aux plus âgés, les fiches pratiques dans la suite du document sont à destination des jeunes et présentent des méthodes de prise de notes adaptées à chaque tranche d'âge.

Fiche Président - Présidente

Le rôle du président ou de la présidente

- Animer les échanges
- Distribuer la parole et favoriser la bienveillance et l'écoute dans les échanges
- Porter l'avis des membres du conseil
- Présenter les règles en début de conseil
- Veiller au respect de l'ordre du jour et gérer le temps

Attitudes du président ou de la présidente

- Attentif : je m'assure que chacun se sente à l'aise pour prendre la parole.
- Juste : je répartis équitablement la parole entre les personnes présentes.
- Médiateur : je propose de trouver un compromis en cas de désaccord.
- Dynamique : je fais en sorte que les échanges soient riches.
- Discret : j'interviens au même titre que les autres sans monopoliser la parole.
- Organisateur : je sais clore le débat, remercier les participants et proposer la bonne méthode pour le vote.
- Soucieux : Je m'assure que le/la secrétaire arrive à suivre les échanges et lui demande de relire ses notes prises en fin de séance.

Déroulé du conseil

Minutage	Activité
2'	Accueil et présentation des rôles
2'	Présentation des règles et de l'ordre du jour
5'	Clôture et envoi

Fiche Secrétaire

COMPAGNONS

Dans la démarche du Conseil des Jeunes, tu es considéré comme jeune et non comme encadrant. Ton rôle n'est donc pas de surveiller les plus petits mais de participer au même titre que n'importe quel autre jeune.

Mon rôle :

- Écouter attentivement les échanges ;
- Noter les idées débattues, les réactions et les différents arguments proposés ;
- Compter les votes et noter le résultat ;
- Mettre en commun tes notes avec celles des autres secrétaires ;
- Restituer les échanges.

Exemple d'organisation de prise de notes :

- Idées proposées :

- Type de vote choisi :

- Résultat du vote :

- Résumé des discussions et décisions :