

LES CONSEILS

Les sizaines évoluent, les rôles au sein des sizaines aussi. Permettre à chaque enfant d'occuper un rôle pendant les conseils, c'est s'assurer de la participation active de chacun. Faire tourner les rôles jour après jour, permet que certains ne monopolisent pas la parole, et que chacun se trouve valorisé.

Au cours du conseil de cabane, qui aura lieu tous les jours et sera accompagné d'un document préparé par la maîtrise (activités à évaluer, vie quotidienne à relire), on veillera à :

- Répartir les rôles
 - le président : il distribue la parole et veille à ce que chacun s'exprime. Au début du camp c'est un chef, puis c'est un veilleur qui prend ce rôle. Son rôle est régulateur. Il ne juge pas les propos des uns et des autres. Il s'assure que la conversation ne dévie pas. Il demande des approfondissements. Pour chaque question du cahier, il donne la parole à tour de rôle à chacun, qui s'exprimera par une phrase commençant par : « Je pense que... » ou « J'ai trouvé que... ». Les enfants sont aussi invités à formuler des propositions : « Je propose que... », qui devraient permettre d'améliorer la vie de l'unité.
Il peut être utile que les chefs réunissent les veilleurs en début de camp, pour leur expliquer leur rôle pendant les conseils.
Ce rôle est amené à tourner au cours de la semaine, mais sera toutefois réservé aux veilleurs. S'il n'y a qu'un seul veilleur dans la sizaine, le rôle ne tournera pas.
 - Le scribe : Il change à chaque fois. c'est celui qui remplit le cahier de la sizaine, qui garde la trace des différents conseils. Attention ! Entre 8 et 11 ans, on ne sait pas prendre de notes ! Il faut donc laisser du temps à l'enfant qui a ce rôle de remplir la page en une phrase par question.
 - Le porte-parole : Il change à chaque fois. Son rôle est de représenter sa cabane et l'avis de ses copains ou copines au conseil de peuplade (2 chefs + les porte-parole). Ainsi, chacun peut endosser ce rôle valorisant pour des enfants parfois plus timides.
 - Monsieur ou madame montre : Il change à chaque fois. C'est le garant du temps. Il s'assure qu'on reste dans le temps impartit...et que la conversation ne dévie pas sur autre chose !
- Mettre en place un rituel de conseil semble également une bonne idée : pour lancer les conseils, on trouvera un petit chant, un ban, un appel... Tout ce que l'on pourra imaginer qui permette aux enfants d'entrer dans « l'imaginaire » du conseil. Cela permet d'institutionnaliser ce rendez-vous et de le faire entrer dans les « rites » de la peuplade.
- A la fin de l'escapade, un conseil exceptionnel aura lieu pour décider de la suite des événements : les louveteaux et jeannettes pourront ainsi influencer directement sur le choix du prochain l'imaginaire, qui est leur projet. On réunira les porte-paroles des différentes cabanes au centre (qui auront à l'avance préparé ce temps avec leurs copains ou copines), avec 2 chefs (un pour animer, un pour noter). Tout autour, toute l'unité est assise, par cabane.
Durant le débat, les enfants peuvent faire passer des messages à leur porte-parole par le biais de petits papiers.