

CONSEIL, ENCADREMENT ET DIRECTION

Conseiller et encadrer : tâche quotidienne des chefs et cheftaines

La plus grande partie du travail d'encadrement se fait de manière inconsciente, ce qui est bizarre si l'on pense qu'il s'agit d'un des piliers principaux du travail du chef scout. L'encadrement a toujours 2 faces : dans chaque fonction scout, tu devrais être conseillé par une personne plus expérimentée, tout en conseillant des gens moins bien expérimentés que toi.

L'encadrement implique la confiance, celle-ci est indispensable. Tu ne suivras jamais les conseils d'une personne dont tu n'as pas confiance.

Que recouvre l'encadrement ?

Il est vrai qu'il faut s'intéresser à ce qui se passe, aux demandes de l'autre ; mais il est important de ne pas s'imposer. Il faut tout simplement être présent, être disponible en cas de besoin.

Il ne faut pas toujours être derrière les gars, il faut bien sûr s'assurer qu'ils ne risquent rien, mais chacun a le droit de faire lui-même des fautes et d'en tirer ses propres leçons. Les problèmes que l'on rencontre en tant que responsable sont plus d'ordre humain que technique, il est donc important d'avoir atteint un certain degré de confiance qui permette de discuter les questions personnelles. Une relation personnelle devrait se développer.

En tant que CP, tu as aussi un **rôle de motivateur** ; Où il y a de la motivation, il y a de l'enthousiasme, du plaisir. Mais la motivation ne vient pas d'elle-même, et c'est une tâche importante d'aider les autres, de les tirer, de les enthousiasmer.

Le scoutisme, ce n'est pas un programme fixe qu'il s'agit de suivre absolument. Il faut que chacun parvienne à faire quelque chose et qu'il continue ensuite seul. En tant que CP, il est donc important d'encourager la progression personnelle de chacun de tes gars en leur donnant des tâches adaptées à leur niveau, ainsi que des responsabilités, de manière progressive.

Voyons **un exemple d'encadrement** : le nouveau dans la patrouille se sentira souvent un peu seul au début ; il a besoin de toute ton attention et d'un encadrement spécifique. Cela, qu'il vienne des louveteaux, ou qu'il n'ait jamais fait de scoutisme.

Le louveteau entre dans une patrouille où il est le plus petit, venant d'une meute où il était le plus grand, le plus fort, peut-être était-il même sizenier.

Si les éclais ont parfois des séances communes avec les louveteaux, le passage se fera d'autant plus facilement.

Quand le jour de la cérémonie de passage arrive, il est important que le louveteau soit accueilli à bras ouvert et qu'il se sente tout de suite intégré dans la patrouille et dans la troupe. Chaque CP devrait réfléchir à l'avance à la manière dont il va intégrer un nouveau dans sa patrouille.

La situation sera souvent encore plus difficile avec les nouveaux n'ayant jamais fait de scoutisme avant , qui doit en plus s'habituer à notre façon de faire et à la vie en collectivité.

DIRECTION

Le CP est à la tête de la patrouille. Dans ce rôle, il est sans cesse observé par la patrouille, critiqué, suivi en exemple. 2 aspects sont importants : les connaissances et la personnalité :

connaissances techniques :

Le CP doit montrer à sa patrouille comment une tâche doit être accomplie, qu'il soit question de cuire du riz ou de monter une tente ou un abri. La patrouille doit pouvoir profiter des connaissances de chacun.

connaissances /expériences :

L'expérience du CP doit être utilisée pour accomplir des tâches, mais d'un autre côté, les membres de la patrouille doivent en apprendre quelque chose. Par ce transfert de connaissances et aussi par le transfert d'erreurs commises, tu apprends et accumules ainsi des expériences supplémentaires.

Personnalité :

En tant que CP, tu dois te préoccuper des membres de la patrouille. Il faut qu'une confiance réciproque s'installe. Tes gars devraient avoir une telle confiance en toi qu'ils n'hésitent pas à te parler de leurs problèmes scouts, voire même plus, pour demander ton aide.

Tu dois être conscient que tu es un exemple pour tes gars. Tu devrais toujours contrôler le déroulement d'une séance. Tu peux tout-à-fait participer à une farce ou à une bataille de coussins, mais tu devrais pouvoir la stopper à temps, avant que la situation ne se dégrade.

Le CP doit être motivant pour faire bien marcher sa patrouille. **Motiver signifie :**

- **Reconnaissance** : si quelqu'un commet une erreur, il est souvent critiqué par toute la patrouille, le CP y compris. Lorsqu'il réalise quelque chose de bien, il ne sera souvent félicité que dans des cas exceptionnels.

En tant que CP, tu dois bien prendre garde à ce qui se passe et féliciter également lors des petites réussites personnelles de chacun (p. ex. quelqu'un a surmonté sa peur pour traverser le pont de corde).

- **Corriger amicalement les erreurs** : en tant que CP, il faut corriger les erreurs, mais le faire en expliquant, ainsi, le gars apprend quelque chose de son comportement fautif et sera motivé à faire mieux une prochaine fois.

Ton gars, surtout s'il est nouveau, ne se laissera dire qu'une fois qu'il est un imbécile, la prochaine fois, la patrouille comptera un membre de moins.

- **Surmonter les difficultés et favoriser l'esprit d'équipe** : lorsque la patrouille parvient à surmonter une situation difficile (p. ex. un raid), il se crée un esprit d'équipe et cela amène une ambiance positive.

Susciter de telles situations et les surmonter sans que cela soit hors de portée de la patrouille est une des tâches importantes du CP.

tiré du Trèfle Kim mars 1995 et résumé.