Comment faire un BON PROJET de séance

DEFINITION DU PROJET

Nous pouvons schématiquement décrire le projet avec un certain nombre de mots-clefs. Le projet permet donc :

- une réflexion prévisionnelle et approfondie sur la séance à venir (cet exercice se déroule naturellement, puisque le fait d'écrire, de poser sur papier, aide à clarifier les idées existantes et à en trouver de nouvelles)
- un gain de temps significatif, étant donné que tout ce qui sera prévu avant le début de la séance ne sera pas à penser durant celle-ci
- d'avoir un outil de travail en séance de cadres, outil sur lequel se basera la communication cp-ct et le contrôle du ct sur le cp
- un contrat de confiance entre le cadre et son ct, le premier s'engageant à respecter son projet et le deuxième à lui apporter son aide
- d'inscrire les activités dans une perspective scoute cohérente : thème, fil rouge, but de trimestre, tradition de patrouille, etc…
- une mise en application du principe "JARE", qui n'exclut pas l'innovation, et l'ambition la plus folle (pour autant qu'elle ne soit pas dangereuse) ; notons que le principe "JARE" s'applique plutôt au trimestre qu'à la séance
- de marquer symboliquement une trace dans l'existence d'une unité et une réutilisation du même projet par un chef futur (d'où la nécessité de conserver précieusement tous les projets dans les archives)

<u>Attention</u> : un bon projet, s'il n'est pas suffisant à la réussite d'une séance, est néanmoins indispensable à cette réussite ! Les patrouilles nombreuses, unies et compétentes le doivent en général aux qualités organisationnelles (et relationnelles) de leurs chefs.

AU NIVEAU PRATIQUE

- le projet doit être rendu lors d'une séance de cadres, au minimum une semaine avant l'activité (si possible deux semaines)
- le projet doit circuler entre le cp et le scp, entre le cp et le ct
- il doit être conservé dans les archives de patrouille
- il doit également être le fruit d'une collaboration cp-scp
- chaque projet doit faire l'objet d'un rapport de séance ultérieur ; ce rapport se posera les questions suivantes : objectif atteint ? JARE pratiqué ? satisfaction des gars ? projet respecté ? sécurité ?
- la séance de rechange est un complément indispensable au projet

AU NIVEAU DU CONTENANT

- le document doit être clair, daté, lisible, sans fautes d'orthographe et, si possible, agréable à l'oeil (le tout sur une page A4 dactylographiée)

- le projet sera subdivisé en diverses rubriques (voir plus bas) explicitement délimitées les unes des autres de manières schématique (utiliser de préférence des repaires de tabulation, tirets,…) ; attention : ces étapes correspondent aux phases du développement intellectuel de l'auteur !

Attention : il est important de mettre en évidence (en gras par exemple), les éléments clefs du projet, les choses inhabituelles…

AU NIVEAU DU CONTENU

♦ Le contenu du projet peut être subdivisé en diverses étapes :

1) Généralités
Le projet doit comprendre à son haut : le logo de l'unité et les coordonnées du chef (date et signature au bas de la feuille).

2) Titre
Le titre est important, dans la mesure où il permet, en résumant l'activité en un minimum de mots, d'en donner à autrui une idées à la fois claire et synthétique. Le titre devra être un minimum "vendeur", afin de donner envie au lecteur de s'enthousiasmer pour l'activité.
➔ Le titre, tenant compte des objectifs, est en fait détaillé dans la rubrique "objectifs" (voir point 3).

3) Objectif(s)
Chaque activité doit avoir un objectif clair et mesurable, ambitieux et novateur (sans être irréaliste), afin de motiver les gars, d'inscrire l'activité dans un cadre plus vaste (thème, but trimestriel par exemple) et de pouvoir en faire par la suite le bilan.
Notons que chaque séance se doit d'avoir un objectif prioritaire pouvant être accompagné d'objectifs secondaires. EX : objectif prioritaire = former à l'aspirant, objectifs secondaires = avoir du plaisir à jouer à ce jeu formatif et découvrir un nouveau lieu de jeu.
Remarquons enfin que l'objectif de la séance peut être ou très concret (ex : réaliser un pont) ou plus abstrait (ex : apprendre l'aspirant).
➔ L'objectif de la séance posera la question des moyens d'accomplissement de l'objectif (voir point 4), il sera également le fil rouge du planning final.

4) Description
Décrire l'activité, c'est déterminer les moyens d'atteindre l'objectif fixé pour la séance (point 3). Attention : il s'agit là de décrire objectivement la séance, de manière complète sans tomber dans la propagande le lyrisme excessif. En outre, les moyens décrits ont tout à gagner d'une coloration thématique !
➔ La description doit permettre une visualisation imagée de l'activité, elle sera donc traduite dans trois sous-rubriques :

- 4.1 - Schéma(s)
  Un schéma est indispensable dans le cas d'une construction. Il doit permettre de visualiser concrètement ladite construction, de renseigner sur ses proportions, ses points d'articulation (tout cela dessiné à l'échelle, en perspective, avec légendes).
- 4.2 - Carte(s)
  Une carte 1:25000 est indispensable dans le cas d'une activité en extérieur. Elle permet d'élaborer un "plan de marche" (horaire) qui comprendra à la fois le kilométrage et le temps de marche ; elle renseignera également sur la nature du parcours, sa longueur, ses difficultés, etc… Il est donc utile d'apporter des précisions sur la carte : de colorier l'itinéraire, de marquer les lieux de pause, d'entourer les dangers en rouge, de signaler les coordonnées du sommet…

- 4.3 - Croquis

Un croquis est indispensable dans le cas d'un jeu de patrouille, car il permet de visualiser concrètement la structure du jeu, les déplacements des équipes et le déploiement des postes dans l'espace (le croquis aidera à l'élaboration du planning, voir point 8).

5) Matériel

Répertorier le matériel nécessaire permet surtout de se demander où trouver le matériel manquant, où l'emprunter, où l'acheter et à quel prix.

➔ Cette liste permet à la fois d'évaluer le budget et de peaufiner le planning final (voir point 8).

6) Budget

Elaborer le budget revient à se demander où trouver l'argent nécessaire à la séance : est-elle financée par une vente spéciale, par la troupe ou même par les parents (cette solution étant la moins bonne) ?

➔ Le budget contribue à l'élaboration du planning final (voir point 8), les contraintes économiques freinent en général les projets trop optimistes.

7) Dangers éventuels

Il importe, dans tous les cas, de se poser la question de la sécurité d'une activité ! Car, sans tomber dans la paranoïa, même une séance banale peut se révéler, après réflexion, d'une grande dangerosité. La première précaution est de "savoir au devant de quoi on va", d'identifier le danger : connaître le niveau de ses gars, faire une reconnaissance du lieu de l'activité, tester le matériel de grimpe, s'assurer un soutien de personnes compétentes, réviser ses notions de secourisme, etc…

La plupart des dangers sont en effet maîtrisables lorsqu'on possède un matériel optimal : une pharmacie de patrouille complète et en bon état (indispensable dès qu'on sort du local), un natel, du bon matériel de marche, de grimpe (…), donc qui mérite d'être testé à l'avance.

Dans le cas où le danger demeurerait très marqué, il sera nécessaire de recourir à un "formulaire danger" (feuille rose).

➔ La liste des dangers permet d'avoir une idée du matériel et du planning final de la séance (voir point 8).

8) Planning final

Le planning d'un projet est bien plus qu'un simple "horaire" dans le temps. Il s'apparente plus à un "plan d'action global", qui résume et condense les rubriques précédentes et permettra au cp de diriger efficacement sa patrouille sur le terrain ! Ce plan doit décomposer l'activité à venir en tenant compte de l'objectif de la séance (voir point 3) et de plusieurs paramètres à articuler : 1) l'heure 2) le lieu 3) les gars 4) l'activité 5) le matériel.

EX : le plan de la séance indiquera, "13h - local - David et Benoît - sciage de deux planches - scie et établi".

Attention : ce planning devra être méticuleusement étudié, pour ne pas tomber dans l'optimisme exagéré ! Les compétences propres de chaque gars, la spécificité du lieu où se déroule l'activité, l'état du matériel, tout cela a son importance. En outre, un planning n'étant jamais exhaustif, il faudra prévoir d'autres occupations (ex : new-games).

9) Problèmes à résoudre

Cette rubrique permet de mettre en évidence des problèmes qui resteraient encore en suspens, à l'issue de toutes les étapes d'élaboration du projet, et dont il faudrait parler à son supérieur.

Attention : rien ne sert de lister des problèmes sans proposer une voie de résolution desdits problèmes !

EX : un gars à problème, manque d'argent, problème logistique…

10) Date & signature

- Maintenant, quelques pièges à éviter :

  - le "projet prétexte" qui permet aux cadres de mener une autre activité à couvert, en trompant la vigilance du chef… Dans ce cas, de graves problèmes de sécurité se posent très vite !
  - le "projet inadapté" au niveau des gars, aux conditions météo, au terrain, à l'état du matériel. Un projet qui ne fait, par ex, plaisir qu'aux cadres, qu'aux nouveaux, etc…
  - le "projet hédoniste" ne mettant l'accent que sur la dimension plaisir consommateur, exemple type de la séance piscine
  - ne pas sacrifier l'ambiance naturelle de la patrouille au souci d'une productivité exagérée

- Enfin, quelques conseils pour passer du "bon" à "l'excellent" projet :

  - éléments hors du commun : mystères irrésolus, horaires spéciaux, lieux nouveaux, intervenants externes
  - intégrer une dimension "relation publique", en prévoyant un jeu en ville ou en mettant sur pied un stand de recrutement
  - mener une campagne de pub incisive
  - prévoir une séance marquante visuellement, par une réalisation monumentale, emblématique, dont les gars puissent se souvenir
  - réaliser les attentes des gars, organiser une activité dont ces gars (ou les cadres) rêvaient depuis longtemps
  - organiser des séances suivies se concluant par un événement marquant

SYNTHESE DE LA THEORIE

En résumé, le projet doit être :
- visuel et schématique
- documenté et argumenté
- rassembleur et visionnaire

Il ne doit pas être :
- gardé au fond d'un tiroir
- fait pour faire plaisir au ct
- inflexible et limitatif