

THE CHOICE
scouts pluralistes

Règles et déroulement du jeu

THE CHOICE ...

Poser des choix pour mettre en action, au sein de chaque Unité, le projet des scouts pluralistes et poursuivre tous ensemble le développement d'un Scoutisme de qualité toujours ouvert à davantage de jeunes ... tel est l'objet de **THE CHOICE** ...

Un jeu pour décider, agir et réussir ensemble !

THE CHOICE
scouts pluralistes

Scouts et Guides Pluralistes de Belgique asbl
Av. de la Porte de Hal, 39 - 1060 Bruxelles
Tél : 02/539 23 19 fax : 02/539 26 05
www.scoutspluralistes.be - info@sgp.be



Scouts et Guides Pluralistes de Belgique asbl
Av. de la Porte de Hal, 39 - 1060 Bruxelles
Tél : 02/539 23 19 fax : 02/539 26 05
www.scoutspluralistes.be - info@sgp.be



Introduction :

THE CHOICE ...

Tout au long du parcours scout, les scouts pluralistes visent à ce que chaque jeune développe davantage son autonomie, ses capacités à exprimer des choix et d'essayer de les vivre en lien avec les valeurs du Scoutisme ...

Vivre en Unité c'est, en priorité, mettre tout en place pour que le projet éducatif des scouts pluralistes soit adapté à chacun de ses membres et que la vie de groupe soit la plus riche possible pour tous. Vivre en Unité c'est, avec les animateurs et les adultes de l'Unité, relever chaque semaine et chaque été ce magnifique défi.

Poser des choix pour mettre en action, au sein de chaque Unité, le projet des scouts pluralistes et poursuivre tous ensemble le développement d'un Scoutisme de qualité toujours ouvert à davantage de jeunes ... tel est l'objet de **THE CHOICE** !

Un jeu pour décider, agir et réussir ensemble !

Bon jeu !

Réalisation et conception :

Scouts et Guides Pluralistes de Belgique asbl

Jo Obbiet (concept et design) - Alain Bairamjan
Jérôme Ramacker - Pierre Seraille

Copyright © Les scouts pluralistes 2013

Contenu de la boîte de jeu :

- 1 plateau de jeu en toile plastifiée
- 5 pions de couleur
- 1 dé
- 1 sablier
- 150 cubes en bois de couleur (symbolisant des membres, ...)
- 24 cartes Défi Fun
- 24 cartes X
- 10 cartes «Animation de qualité» (jaune)
- 10 cartes «Une Unité bien encadrée» (vert)
- 10 cartes «Image et communication» (bleu)
- 10 cartes «Patrimoine matériel et immatériel» (violet)
- 10 cartes «Nos membres et Vivre les différences» (rouge)
- 3 posters couleur «Plan d'action»
- des posters brouillons «Plan d'action» en noir et blanc
- 1 livret «Règles et déroulement du jeu»
- 1 livret «Pistes d'action pour l'Unité»

Prévoyez pour certaines parties du jeu :

- Quelques feuilles de papier brouillon,
- 5 crayons ou bics,

Si certains éléments du jeu ont été abîmés ou perdus, adressez-vous au Siège fédéral des scouts pluralistes pour en obtenir de nouveaux. Tél : 02/539.23.19 ou par e-mail à info@sgp.be

But du jeu :

Le but du jeu est, tout en s'amusant, de choisir pour l'Unité un plan d'action pour l'année scout en prenant en compte les cinq axes de développement suivants :

1. L'animation de qualité dans l'Unité
2. Une Unité bien encadrée
3. Image et communication de l'Unité
4. Le patrimoine matériel et immatériel de l'Unité
5. Nos membres et «Vivre les différences»

En cours de partie des défis sont lancés (voir page 8). L'enjeu de ces défis est de gagner des membres (symbolisés par des cubes) et de construire la plus belle Unité possible.

En fin de partie, l'Unité dispose d'un support (poster) pour y écrire ses décisions, pistes d'actions et rendre opérationnels les résultats de **THE CHOICE**.

Durée moyenne d'une partie :

90 minutes environ.

Nombre de joueurs :

Le jeu se joue par équipe de couleur qui correspond à un des thèmes cités ci-dessus (5 équipes de 2 à XX joueurs).

Pour les Unités où il y aurait plus de 30 joueurs, ... n'hésitez pas à demander un deuxième exemplaire du jeu et faire des sous-groupes.

On peut également jouer avec une seule personne par couleur (minimum 5 joueurs donc).

Les thèmes du jeu :

Qu'est-ce qui se cache derrière les différents thèmes de **THE CHOICE** ?



1. Animation de qualité :

les activités des Sections, les réunions, le plein-air, AgiTaTerre, les camps, ...



2. Une Unité bien encadrée :

les animateurs, le Staff d'Unité, la formation, le fonctionnement en Unité, ...



3. Image et communication

la visibilité, l'image de l'Unité, les moyens de communication de l'Unité, ...



4. Patrimoine matériel et immatériel

le patrimoine, les finances, les locaux, le matériel, les fêtes, les traditions, les amis et anciens, ...



5. Nos membres et «Vivre les différences»

les membres et leur parcours scout, la croissance des effectifs, la régularité, l'accueil, la diversité, les échanges, ...

Déroulement général du jeu :

Le jeu se déroule en deux grandes phases :

1) PHASE 1 : ENJEUX - PRIORITÉS - CHOIX (60 à 75 minutes)

Jeu de plateau où chaque équipe avance dans sa couleur pour amener l'Unité au fur et à mesure du jeu à définir, avec l'aide de toutes les autres équipes (en coopérant donc) :

- des choix d'enjeux pour l'Unité dans les cinq thèmes de développement du jeu
- des priorités parmi les enjeux
- pour chaque thème le choix d'un enjeu à relever en Unité pour l'année scoute.

Au cours du jeu, il y a des défis Fun et des cartes X (embuscades)

Chaque équipe a pour buts (en compétition donc !) :

- de remporter un maximum de défis
- de récolter un maximum de membres (les cubes)
- de construire la plus belle Unité possible (en accumulant et en superposant les membres/cubes).

2) PHASE 2 : PISTES D'ACTION - PLAN D'UNITÉ (15 à 30 minutes)

Sur le poster «Plan d'action», en Unité, écrire des pistes d'actions concrètes pour les enjeux choisis et rendre opérationnels les choix de l'Unité définis lors de la phase 1 du jeu.

Déroulement du jeu PHASE 1

Disposez sur le plateau de jeu :

- les pions sur les cases START
- les cartes thématiques, les cartes DÉFI FUN, et les cartes X aux différents emplacements prévus.

Gardez à proximité :

- le dé
- le sablier
- les cubes/membres
- de quoi noter, dessiner (feuilles de papier, un crayon ou bic par équipe).

Qui commence ?

Tour à tour, chaque équipe lance le dé. le plus grand chiffre commence (en cas d'égalité, procédez à des barrages).

Déplacements :

- les déplacements sur le plateau se font vers le centre du plateau (case **THE CHOICE**)
- tour à tour chaque équipe lance le dé et avance son pion vers la case désignée par le chiffre obtenu avec le dé
- chaque équipe suit le chemin défini par sa couleur.

Cependant, lorsqu'une équipe passe sur une des cases ENJEUX ou PRIORITÉS, il est est OBLIGATOIRE de s'y arrêter avant de continuer.

Il faut alors accomplir les actions prévues sur ces cases avant de poursuivre vers la case désignée lors du lancer de dé.

LES CASES « DÉFI FUN » :

Quand une équipe tombe sur une case DÉFI FUN (ou se voit obligée de tirer une carte DÉFI FUN),

- l'équipe lance le défi aux autres équipes
- l'équipe joue le rôle d'animateur et d'arbitre du défi.

Les instructions de chaque DÉFI FUN se trouvent sur chaque carte. Les consignes d'arbitrage et de distribution des cubes/membres sont également mentionnées sur chaque carte.

En fin de DÉFI FUN, l'équipe qui arbitre remet aux équipes concernées les cubes/membres gagnés.

La carte est replacée en-dessous du paquet sur le plateau de jeu.

LES CASES « X » (EMBUSCADES) :

Quand une équipe tombe sur une case X (EMBUSCADE):

- l'équipe tire une carte X
- l'équipe suit scrupuleusement les instructions de la carte.

La carte est replacée en-dessous du paquet sur le plateau de jeu.

LES CASES « ENJEUX » :

**L'ARRÊT SUR CES CASES EST OBLIGATOIRE !
CETTE ÉTAPE DU JEU EST COOPÉRATIVE**

Lorsqu'une équipe passe sur une de ces cases, elle s'arrête ! Elle continuera son parcours vers la case désignée par le dé après les instructions liées à cette case enjeux.

L'équipe devient meneuse/arbitre de jeu pour cette case :

- a) prendre le paquet de cartes du thème (10 cartes)
- b) poser les 10 questions/affirmations reprises sur les cartes aux autres joueurs de la partie (tout le monde)
- c) à chaque fois, pour la question ou l'affirmation posée, que la réponse de l'ensemble des joueurs semble plutôt être NON (ou pas vraiment, pas assez, ...) la carte est déposée sur la case ENJEUX (elle devient donc un possible enjeu pour l'Unité)
- d) si les réponses du groupe ne semblent pas être suffisamment claires : c'est l'équipe qui arbitre la décision finale et place(ou non) la carte sur la case ENJEUX
- e) si toutes les réponses sont plutôt positives ... (super ! L'Unité fait plutôt bien les choses), revoir s'il n'y a pas lieu qu'un des thèmes posés semble tout de même intéressant à améliorer ou développer.

Après cette étape, l'équipe continue son parcours vers la case désignée lors du lancer de dé précédent.

LES CASES « PRIORITÉS » :

L'ARRÊT SUR CES CASES EST OBLIGATOIRE ! CETTE ÉTAPE DU JEU EST COOPÉRATIVE

Lorsqu'une équipe passe sur une de ces cases, elle s'arrête ! Elle continuera son parcours vers la case désignée par le dé après les instructions liées à cette case priorités.

L'équipe devient meneuse/arbitre de jeu pour cette case :

- L'équipe reprend les cartes qui se trouvent sur la case ENJEUX (voir point LES CASES ENJEUX page 9)
- Avec l'aide des autres équipes (tous les joueurs donc), elle définit l'ordre de priorité parmi les enjeux, elle classe les cartes dans cet ordre (de 1 à maximum 10 ...)
- L'équipe ne garde que les TROIS PREMIERES PRIORITÉS et les place sur la case PRIORITÉS.

Les autres cartes sont remises à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu (comme en début de partie).

S'il y a moins de trois cartes (c'est possible si on a moins de trois enjeux, voir point LES CASES ENJEUX page 8), ce sont les cartes qui restent qu'il faut placer sur la case PRIORITÉS

Après cette étape, l'équipe continue son parcours vers la case désignée lors du lancer de dé précédent.

CASE « THE CHOICE » :

CETTE ÉTAPE DU JEU EST COOPÉRATIVE

Pour accéder à cette case, il faut que le dé désigne le bon chiffre.

Si le chiffre qui sort est plus grand, l'équipe déplace son pion en avançant puis en reculant (aller-retour) la case centrale étant celle sur laquelle le demi-tour s'effectue.

Lorsque l'équipe tombe enfin sur la case **THE CHOICE** :

- Reprendre les trois cartes (ou moins) de la case PRIORITÉS.
- Après discussion avec les autres équipes, n'en choisir qu'**UNE SEULE** ! Celle qui semblera la plus convaincante - au besoin, procédez à un vote.
- Placer la carte au milieu du plateau dans la case **THE CHOICE**.

À L'ISSUE DE CETTE ÉTAPE PASSEZ À LA PHASE 2 DU JEU



Déroulement du jeu PHASE 2 :

Le but de la PHASE 2 est d'exploiter et de rendre opérationnels les choix effectués lors de la PHASE 1 de **THE CHOICE**.

Il s'agit de choisir les pistes d'action possibles et de répondre très concrètement pour chaque action de chaque thème aux questions : quoi ? qui ? quand ? comment ?

Pour cette phase l'Unité dispose :

- d'un poster «Plan d'action» en couleur»
- d'un poster brouillon «Plan d'action» en noir et blanc - en A3
- d'un livret **PISTES D'ACTION POUR L'UNITÉ** (livret rouge)

- Veillez à vous munir d'un ou plusieurs feutres/marqueurs, de quoi noter (papier, crayon/gomme, bics, ...), de papier collant (ou piques d'affichage, punaises, ...)

(Il y a trois exemplaires couleur dans le tube, pour pouvoir refaire le jeu trois fois - pour trois années scout, ... si vous en désirez davantage, n'hésitez-pas à en redemander auprès du Siège fédéral 02/539.23.19 ou par mail via l'adresse info@sgp.be).

Petit conseil pour le Responsable d'Unité et son Staff :

À l'occasion de cette phase du jeu, il est important que le Staff d'Unité (RU/RUa) porte une attention particulière à ce que les propositions apportées par l'ensemble des Animateurs aient un caractère relativement réaliste tout en restant suffisamment ambitieux pour améliorer tous les thèmes du jeu au sein de l'Unité. N'hésitez-pas, ton équipe et toi, à les soutenir dans ce sens.

Déroulement étape par étape :

- 1) Affichez le poster «Plan d'action» couleur de façon visible pour tous.
- 2) Munissez-vous d'un poster brouillon noir et blanc format A3 (pour noter, avant de retranscrire au net sur le poster couleur, vous pouvez en utiliser plusieurs).
- 3) Reprenez les cinq cartes qui se trouvent dans la case **THE CHOICE** du plateau de jeu (une de chaque couleur en principe).
- 4) Recopiez le numéro et le texte des cinq cartes dans les cases prévues à cet effet (celles de gauche). Au besoin, résumez ou reformulez l'enjeu en fonction de votre réalité d'Unité.
- 5) **LES CASES PISTES D'ACTION :**
Une mission pour chaque équipe : en regard de chaque thème, développez une à trois pistes d'action concrètes à mettre en oeuvre pour relever chaque enjeu.

Des idées ou exemples de pistes d'action possibles sont développées pour chaque enjeu dans le livret **PISTES D'ACTION POUR L'UNITÉ** (le livret rouge).

Chaque piste d'action porte un numéro qui fait référence aux enjeux qui se trouvent dans **THE CHOICE** (pour certains enjeux il y a davantage de pistes d'actions suggérées que pour d'autres, certaines actions sont très simples d'autres plus ambitieuses).

Vous pouvez bien évidemment reformuler, mixer ces pistes d'actions ou développer les vôtres en lien avec les moyens et la réalité de votre Unité.

Quelques conseils pour définir des pistes d'actions :

Il vaut mieux formuler les pistes d'action avec des verbes qui invitent clairement à l'action.

À ÉVITER : réfléchir, prendre conscience, parler de ..., penser à, etc.

PRIVILÉGIEZ LES VERBES D'ACTION ET LES EXPRESSIONS DYNAMIQUES :

animer un jeu	exposer	favoriser
aller à la rencontre	réaliser	prévoir
tenir un stand	organiser	décider
être présent	produire	créer
mettre en place	construire	évaluer
lancer une action	présenter	donner
afficher	utiliser	mobiliser
instaurer	participer	inviter

6) PARTIE FINALE : LE PLAN D'ACTION DE L'UNITÉ

(partie droite du panneau)

- a) Dans la case DÉCISION DE L'UNITÉ, reprendre parmi les trois propositions de pistes d'action définies à l'étape 5 (ou les fusionner) celle que l'Unité souhaite mener au cours de l'année scout (ne voyez ni trop petit ni trop grand !)

Il est indispensable que ce choix soit celui de tous !

- b) Dans la case TÂCHES À RÉALISER/PAR QUI/COMMENT ? notez les grands points auxquels il faut penser pour mener à bien l'action choisie.
- c) Dans la case QUAND ? DÉBUT/FIN ... notez les grandes échéances, dates, périodes pour mener l'action.

7) FIN DU JEU :

- mettez tout ça au net sur votre poster couleur,
- affichez-le fièrement dans votre local,
- emportez-le à chaque CAL,
- faites le point sur le suivi de ces actions tout au long et en fin d'année,...

Il ne vous reste plus qu'à agir tous ensemble !

BRAVO ! ET SURTOUT, N'HÉSITEZ PAS À REJOUER L'AN PROCHAIN !

DERNIERS CONSEILS POUR LE RESPONSABLE D'UNITÉ ET SON STAFF :

Besoin d'un coup de main pour préparer l'animation de **THE CHOICE** dans votre Unité ?

Besoin d'une présence pour coanimer ce jeu ? ... Les Cadres du Mouvement sont à ta disposition pour te soutenir dans ce moment comme dans des tas d'autres ...

N'hésite pas à t'adresser à l'Animateur fédéral en charge de ta Région ou auprès de l'Équipe de Support aux Unités et aux Régions au Siège fédéral (02/539.23.19 ou unites@sgp.be)