

# Fiche-guide pour les stages ICEM :

## "LE CONSEIL"

### I) Ouverture

#### 1) Définition des rôles

- Le conseil est ouvert. J'en serai l'animateur/trice.

- J'aurai besoin d'un secrétaire : ..... et d'un gardien du Temps : ..... Gardien du Temps, je te demande de me prévenir par un signal visuel 10 minutes avant la fin et 5 minutes avant la fin.

#### 2) A quoi sert le Conseil ?

Le Conseil va nous permettre d'organiser le déroulement de la journée.

Voici les règles du Conseil :

1) On est bienveillant.

2) On écoute celui qui parle.

3) La parole sera donnée en priorité à ceux qui se sont le moins exprimé.

#### 3) Qu'est-ce qu'un atelier ?

- 1 atelier est un temps de réflexion sur un sujet.

- Il est animé par un animateur : son rôle est de décider la manière de distribuer la parole (cf "fiche-guide animer un atelier") et de recentrer les débats s'il y a digression.

- Il peut y avoir une personne-ressource ou pas, selon que les participants en expriment le besoin au Conseil.

- L'atelier se base sur la co-formation. Chacun est acteur, responsable du contenu des échanges, des billes qu'il y trouvera et/ou apportera.

### II) Organisation des ateliers

#### 1) Présentation des ateliers proposés

Je vous relis tous les intitulés des ateliers proposés : .....

Est-ce que quelqu'un a besoin d'explications sur cet atelier ?

--> si oui : **qui a proposé et peut expliquer en un mot ?**

--> si non : on passe

Y'a-t-il de nouvelles propositions ? (à demander selon le nombre de propositions déjà faites).

#### 2) Organisation dans le temps

Nous devons placer les ateliers dans notre grille horaire. On commencera par les plus gros.

##### 2a) Vote à choix multiples (si pas déjà fait avant le Conseil)

On peut voter autant de fois qu'on veut, pour les ateliers qui nous intéressent.

Atelier ..... : qui est intéressé ? Je compte : ..... Le Secrétaire note. etc...

##### 2b) Choix des animateurs, atelier par atelier

- Qui veut être animateur ? Un atelier sans animateur ne peut pas avoir lieu.

- Y'a-t-il besoin d'une personne ressource ? --> si oui : **qui se propose ?**

##### 2c) On place les ateliers qui réunissent le plus de personnes en premier sur notre grille.

Qui ne trouve pas son compte dans cette proposition ?

Qu'est-ce que tu proposes ? On essaye. Qui ne trouve pas son compte ? etc...

Objectif : tout le monde trouve son compte

#### 3) Organisation dans l'espace

Tout le monde trouve son compte. Maintenant, il nous faut répartir dans les salles.

Vote à choix unique. Atelier 1, je compte : ..... etc...

Qui ne trouve pas son compte ? --> si quelqu'un le dit : **Que proposes-tu ?**

Objectif : tout le monde trouve son compte

Est-ce qu'on est sûr que les salles sont ouvertes, qui ne sait pas où il va ?

### III) Clôture du Conseil

Qui veut animer le prochain Conseil ?

Si on a le temps : bilan du Conseil.

Le Conseil est terminé.