



# DÉFINIR LES RÈGLES AVEC LE GROUPE

## Présentation :

Cette animation a pour objectif de définir les règles liées au tabac avec le groupe. Dans un premier temps, les participants sont invités à mener un débat. Dans un deuxième temps, ils établissent une liste de règles qui conviendra à chacun et à l'ensemble du groupe.

## Organisation :

Les deux étapes peuvent se vivre lors d'un même moment ou lors de deux temps distincts, pour autant qu'ils ne soient pas trop éloignés l'un de l'autre.

## Timing :

Temps 1 : 1h30

Temps 2 : 1h30

Total : 3h00

## TEMPS 1 : DÉBAT

Bien que cette étape ne soit pas directement utile à la construction des règles, elle est **indispensable** pour faire avancer la réflexion, permettre à chacun de partager ses opinions avec les autres membres du groupe et poser le cadre.

### Étape 1 :

Pour s'approprier le cadre légal et la position du mouvement, le groupe commence par **mener un débat**. Pour cela, sélectionner les **cartes Débat** qui concernent le **tabac**. Le principe de l'activité est présenté avec les cartes.

### Étape 2 :

Ensuite, proposer à chaque participant d'évaluer son **niveau de bien-être** par rapport **aux habitudes de la section, en termes de tabac** : *Qui a le droit de fumer ? À quel moment ? À quel endroit ? Est-ce confortable pour tous ?* Chacun donne une valeur entre 1 et 10, en sachant que le 10 représente le niveau de bien-être maximal.

Selon le nombre de participants et le contexte dans lequel se passe l'animation, proposer :

- à chaque scout de garder sa valeur pour lui, il n'est pas nécessaire de la communiquer au reste du groupe pour vivre cette animation ;
- de **communiquer la valeur choisie** à l'ensemble du groupe en respectant l'anonymat. Cela se faire, par exemple, via un outil de sondage en ligne. L'avantage de procéder ainsi est de conscientiser le groupe à un éventuel inconfort ressenti par certains.

### Étape 3 :

Conclure ce temps en expliquant que le but des règles est d'**augmenter le niveau de bien-être** de chaque membre du groupe, c'est pourquoi elles sont construites collectivement.

# TEMPS 2 : CONSTRUCTION DE CHARTE

1. Proposer aux jeunes de **réfléchir individuellement à 2 ou 3 règles** concernant la consommation de tabac et de les écrire sur des post-it.
2. Former des binômes. Par deux, ils découvrent les règles imaginées par chacun et **choisissent celles qui sont à garder pour la suite** de l'activité. Des règles peuvent être conservées telles quelles, modifiées ou laissées de côté. L'idée est que les participants ne gardent que les règles qui leur semblent importantes.
3. Rassembler les binômes par deux, ils sont à présent quatre dans le groupe. À nouveau ils sélectionnent les règles qui leur semblent importantes.
4. Répéter ce procédé **jusqu'à obtenir deux ou trois équipes** pour l'ensemble du groupe. Ces deux ou trois équipes ont chacune les règles sélectionnées lors des étapes précédentes.
5. Réunir les deux ou trois équipes dans un même lieu. Chaque équipe, à son tour, **propose une règle** qu'elle a retenue.
6. L'équipe ou les équipes adverses partagent leur opinion. Les membres des équipes sont-ils **favorables** à la règle ? S'ils ne le sont pas, ils expliquent pourquoi.

Si les règles de **deux équipes s'opposent**, l'animateur fait **une proposition** en tenant compte des idées des différents groupes.

Si elle est **approuvée**, la règle est **notée sur un flipchart**. C'est au tour de l'autre équipe d'énoncer une **nouvelle règle**. Et ainsi de suite jusqu'à avoir épuisé tout le stock de règles qui avait été imaginé par les différentes équipes.

Note : dans tous les cas, l'animateur du moment élimine toute règle qui ne respecterait pas le cadre légal ou la position du mouvement. Construire les règles en cogestion ne veut pas dire que les animateurs ne restent pas garants du cadre.

7. Le groupe prévoit de profiter de ce moment pour imaginer **les règles de vie** du groupe ? D'autres thèmes peuvent être intégrés à la réflexion et suivre la même démarche : hygiène, sommeil, respect de l'autre, respect du matériel et des locaux, GSM, drogue, alcool, repas, horaire, mixité, sexualité, etc.
8. Une fois les règles établies, chaque participant, scout, animateur ou membre d'équipe d'unité, **s'engage à respecter** les règles **en signant** la charte.