



Fiche 3 : Méthodologie pour mettre en place un conseil dans sa classe.

Comment cela fonctionne ?

- Informer les élèves de la possibilité de se donner une structure du genre conseil et vérifier leur intérêt à le faire.
- Elèves à leur place, mais c'est bien mieux si on peut les mettre en cercle.
- Ordre du jour indiqué au tableau.
- Les élèves qui désirent intervenir doivent lever la main, le Président (éventuellement aidé de l'enseignant) inscrit les prénoms les uns à la suite des autres.
- Dans le cadre de communication directe à un autre élève, toujours commencer en nommant la personne concernée (prénom, je te félicite pour...)
- Dans tous les cas, l'enfant nommé a un droit de réplique immédiat.

Combien de temps ?

- Selon l'âge, l'ordre du jour, la période de l'année, l'habitude des enfants à cette pratique, de 15 à 45 minutes.

Combien de fois par semaine ?

- Habituellement une fois par semaine.
- Selon les besoins (liés au vécu) il peut être nécessaire de faire un conseil exceptionnel le jour même de 5 à 10 minutes.
- Il est important de toute façon de répondre aux besoins.

Matériel nécessaire

- Un journal mural ou des boîtes ou tout autre moyen permettant aux élèves de noter (en signant leurs propos) leurs besoins, préoccupations, intérêts. Cela sert au Président à cerner et préparer l'ordre du jour. Il peut y avoir plusieurs feuillets ou boîtes en fonction de rubriques définies ensemble (je félicite, je critique, je voudrais, etc...)
- Un journal ou registre du conseil, ou noter les décisions prises et les informations importantes. Il peut être fait à chaque fois un petit compte-rendu affiché ou distribué. Il est important à chaque conseil d'y revenir et de faire un petit bilan ou retour sur le conseil précédent.

Quels rôles ?

	Président	Secrétaire	Trésorier	Délégués
Cycle 1	Notion d'écoute et de tour de parole, décisions gardées par dessins sur affiches, sur étiquettes, gestion du petit matériel, distribution des feuilles, des goûters, se repérer sur l'affiche, retransmettre au groupe vie.			
Cycle 2	Respecter l'ordre du jour, donner la parole, aboutir à une décision.	Garder les décisions par écrit, pouvoir les relire.	Gérer l'argent, l'utiliser, rendre la monnaie, organiser des paiements	Transmettre une décision avec laquelle on n'est pas forcément d'accord, la défendre.
Cycle 3	Juger l'importance des points à discuter, synthétiser les discussions pour proposer le vote.	Etre garant de l'application des décisions prises à partir des traces écrites.	Prendre en compte la part financière dans un projet savoir tenir des comptes.	Etre capable de rapporter d'argumenter, de négocier de décider.

Quelques conseils

- Vivre une première rencontre et objectiver avec eux. Y aller progressivement quant au nombre de sujets abordés et la durée.
- Se charger de l'animation dans un premier temps (s'offrir en modèle), puis co-animer avec un élève volontaire, puis établir un calendrier d'animation (présidence, secrétariat, etc...) avec les élèves intéressés.
- Quelques idées de thèmes à aborder :
 - Construction des règles de vie
 - Définition d'un projet coopératif de classe
 - Attribution des responsabilités
 - Amélioration du cadre de vie
 - Gestion de problèmes, conflits, difficultés

Pour tout autre renseignement, information, formation ou aide
 Contactez nous au : 01.48.49.12.53 et ad93@occe.coop