

Le mot **AGORA** vient du grec où il désignait la place publique où les débats du parlement du peuple avaient lieu. En camp, l'agora est un moment (traditionnellement placé en fin d'après-midi... mais tout peut changer) où **le groupe parle au groupe** avec l'aide d'un moniteur. Ce modèle possède une grande richesse mais porte en lui-même des risques de dérive ou de blocage. Les éléments qui suivent se veulent à la fois un soutien à la réflexion autour de ce moment du camp et une aide à la prévention de certains problèmes.

Plusieurs éléments sont à prendre en compte pour ces moments d'agora.

Les objectifs

- **faire participer les enfants** à l'organisation et la régulation de la vie collective du camp, par l'expression des réussites comme des échecs et la résolution de certains problèmes
- **favoriser l'expression** en (grand) groupe
- **éduquer à l'écoute et au respect** des opinions de tous
- permettre à chacun de se positionner dans le groupe en s'appropriant **sa part dans les réussites et les échecs**

Les règles d'or de l'agora

- **parler en « Je »** : parler de son ressenti personnel, de la façon dont on se sent face à des situations
- **parler des dernières 24h** (ou du temps écoulé depuis l'agora précédente) pas d'avant, ni de l'avenir
- **parler de la vie collective** (avec des enfants, on peut avoir la souplesse de les laisser parler des activités vécues ou proposer un temps similaire pour en parler)

Quelques précautions

- **Le cadre doit être extrêmement bien posé et répété** au long de la semaine. Une définition claire de ce qui peut être discuté (tout ne peut pas être discuté et il est honnête de le dire), de ce qui doit être discuté et comment.
- **Les moniteurs sont des membres du groupe** qui respectent les mêmes règles et s'abstiennent donc de faire usage de directivité
- Faire un ordre du jour peut aider à respecter le cadre de temps.
- **Attention à la disposition de l'environnement** et particulièrement à la place des moniteurs dans le cercle (c.à.d. la psychogéographie).



L'animateur de séance

- **Le rôle de l'animateur de séance est fondamental** en ce sens qu'il doit favoriser l'émergence des compétences du groupe à s'exprimer et à s'organiser.
- Il **pose le cadre** et est en charge de son respect (rappel des règles si nécessaire),
- Il veille à la **distribution de la parole** (soit les demandes d'interventions passent par lui, soit il laisse le groupe se débrouiller et n'intervient qu'au moment où cela devient nécessaire),
- Il **organise les débats** et reformule ce qui vient d'être dit en laissant le temps à l'expression des problèmes puis le temps aux solutions d'émerger.
- En revanche, il ne pousse pas le groupe vers une solution plutôt qu'une autre, ni ne fait du forcing pour obtenir quelque chose du groupe (l'expression de conflits latents, p.ex.). Il faut savoir que les participants voient les moniteurs comme différents, voire adversaires, et dans ce sens observeront certainement une grande solidarité interne.
- L'animateur peut, le cas échéant, mettre en lumière ce qui se passe dans le groupe (en étant très prudent sur la manière de l'exprimer qui devra être absolument sans jugement de valeur) – et **mettre en avant les ressources et les compétences du groupe** et pas seulement les difficultés rencontrées.
- Lors de difficultés d'animation (par ex. un ou un groupe de stagiaires qui pose problème), l'animateur peut **compter sur la régulation interne au groupe** (et il faut lui laisser le temps de se manifester) et sur l'appui des autres moniteurs.

Quels sont les moyens qui peuvent être utilisés pour animer ces moments d'agora ?

Pour varier les approches et dynamiser l'outil, comme en cas de gros problèmes, il peut choisir d'autres solutions d'animation (p.ex. de séparer le groupe en petits groupes ou d'utiliser des voies plus créatives comme le brainstorming, ou encore l'expression graphique).

Cette liste de possibilités n'est pas exhaustive et certaines sont cumulables :

- Avec un ordre du jour : l'animateur de la séance demande en début d'agora quels sujets vont être abordés.
- Sans ordre du jour : chacun peut s'exprimer sur le sujet de son choix, sans ordre préétabli.
- Avec l'utilisation d'un « bâton de parole ». C'est la personne qui tient le « bâton » qui à la parole et le repose au centre du cercle quand il a fini de s'exprimer ou le transmet au suivant selon l'usage.
- Par écrit : chacun est invité à écrire ce qu'il souhaite sur des feuilles de papier de différentes couleurs : rouge, j'ai pas aimé / rose, je remercie ou j'ai aimé / bleu, proposition pour faire / ...
Ces papiers sont lus par l'animateur qui les a recueilli au centre du cercle.
- ...

