Le témoin de la meute

Fiche d'animation

Détails de l'activité

Âge : 9-11 ans

Durée : 40 minutes

Modalité : en équipe et en unité

Lieu : au choix

Intensité : faible

Cadres (surligner tous les éléments pertinents) :

P I C **A** S **So**

V **C** P R E F

Objectif

Ce qu'on veut que les jeunes aient fait à la fin de l'activité.

À la fin de l'activité, en suivant les étapes du choix collectif, les jeunes auront choisi un nom pour le témoin de la meute.

Intention pédagogique

Pourquoi et quoi apprendre.

Expérimenter un processus de choix collectif à travers différents mécanismes.

Se familiariser avec les grandes étapes d'un choix collectif:

- Idéation
- Tri et élimination
- Processus de choix

Validation du choix

Description

Dans les moments de délibération et d'échange, il peut être bon d'avoir un objet pour canaliser le dialogue, indiquer le tour de parole ou encore permettre aux jeunes qui parlent de se concentrer sur autre chose que les autres jeunes qui les regardent et les écoutent. Que ce soit une peluche de loup, une plante, un gros caillou avec des yeux ou un ballon ayant un visage peint, donner un nom à cet objet permet une personnalisation qui peut être bénéfique. Cet objet devient alors le témoin de la meute, qui voit et entend tout ce qui se dit dans l'unité.

Donner un nom à ce témoin en début d'année permet aux jeunes de s'approprier la notion du dialogue et de vivre une première expérience de délibération et de choix collectif, à propos d'un sujet qui les intéresse tout en étant moins déterminant qu'un choix de camp.

Matériel

Liste :

- Un objet qui servira de témoin de la meute (peluche, plante, bâton, caillou, ballon, etc.) pour l'année
- Surface d'affichage et le nécessaire pour y écrire
- Minuterie
- Fiches « Je veux, j'aimerais »

À préparer :

1. Reproduire la fiche « Je veux, j'aimerais » avec les critères de sélection
2. Critères de sélections du nom

Le guide pédagogique complet est disponible ici :

Déroulement

Amorce (5 minutes)

But :
Amener les jeunes à comprendre que chacun et chacune peut exprimer son opinion, mais que le groupe doit ensuite se rallier à une décision commune.

Attention: ces trois mots peuvent porter à confusion.

Unanimité : C'est le choix préféré de tout le monde.

Consensus : Ce n'est pas le choix préféré de tout le monde, mais tout le monde l'accepte et le soutient.

Consentement : Je n'ai pas d'objection importante, alors je laisse le groupe avancer.

Animation :

1. La meute répond à l'appel du Vieux-Loup et forme un rassemblement.
2. Le Vieux-Loup présente le défi du jour : trouver ensemble un nom pour le témoin de la meute. *(Voir texte suggéré en annexe)*
3. Présenter les critères et la fiche « Je veux, j'aimerais » qui sera utilisée en petite équipe.

Consignes pour le travail en équipe :

- Nommez un ou une porte-parole et une personne pour écrire sur la fiche.
- En petites équipes, choisissez les trois critères les plus importants et barrez les deux autres.
- Trouvez ensuite le plus d'idées de noms possible.
- Regardez vos critères et choisissez les deux noms qui y répondent le mieux.
- Ce sont ces deux noms que vous présenterez à la meute.

Remue-méninge et délibération en petites équipes (10 minutes)

But :
Favoriser l'expression des jeunes en leur permettant de proposer et justifier leurs idées en petit groupe.

Dès le départ, s'assurer que chaque équipe a un porte-parole.

En début d'année, accompagnez activement le travail en petites équipes.

Animation :

1. Les équipes se réunissent dans leur coin de rencontre.
2. L'équipe d'animation affiche une minuterie ou un sablier de 5 minutes.
3. Les jeunes choisissent un ou une porte-parole et une personne pour prendre des notes sur la fiche.
4. Les jeunes réalisent un remue-méninge avec l'outil des 5 bulles.
5. Ensemble, ils choisissent deux propositions.

Consignes à donner aux jeunes pour le choix des deux propositions :

- Chercher une réponse que tout le monde accepte.
- Si ça ne fonctionne pas, faire un vote rapide dans l'équipe.
- S'il y a égalité parfaite, tirer au sort ou faire roche, papier, ciseau entre les options à égalité.

Déroulement

Retour en meute (5 minutes)

But :
Permettre à chaque équipe de partager ses idées à la meute et s'assurer que toutes les propositions sont entendues.



Éviter de commenter ou d'évaluer les idées présentées.

Animation :

1. Rappeler les critères de sélection.
2. Inviter les porte-paroles à présenter, à tour de dôle, les deux propositions retenues.
3. Noter les idées à un endroit visible pour tout le monde.

Inscrivez un crochet pour chaque critère retenu afin de voir les préférences de l'unité (facultatif).

Le vote « à la patte ». (5 minutes)

But :
Permettre à la meute de faire un choix collectif en utilisant le vote secret « à la patte ».



Assurez-vous que le vote reste secret.

Profitez de l'annonce du résultat pour rappeler la notion de ralliement : la décision appartient maintenant à toute la meute.

Animation :

1. Expliquer ou rappeler les règles du vote « à la patte ».
   - Les jeunes forment un cercle et se couchent sur le ventre, la tête vers l'extérieur du cercle.
   - Lors du vote, ils et elles indiquent leur choix en levant discrètement une patte au niveau du genou.
   - Rappeler de ne pas oublier de baisser leur patte entre chaque tour de vote.
2. Selon le nombre de propositions, la meute procède à un ou deux tours de vote.
   - 1er tour : 2 votes par jeune, garder 2-3 propositions majoritaires
   - 2e tour : 1 vote par jeune
3. Présenter le nom gagnant aux jeunes.
4. Demander aux jeunes si le nom gagnant respecte les critères que la meute trouvait importants.

Déroulement

Retour sur l'expérience (10 minutes)

But :
Amener les jeunes à réfléchir à leur expérience, reconnaître leurs apprentissages et identifier des pistes pour améliorer leurs prochaines décisions collectives.

Animation :

1. Rassembler la meute en cercle avec le témoin.
2. Inviter les jeunes à partager leur expérience de l'activité.
   - Qu'est-ce qui était plus facile ou difficile?
   - Qu'est-ce qui a aidé votre équipe à faire un choix?
   - Comment avons-nous réussi à avancer quand il y avait plusieurs opinions?
   - Est-ce qu'il y a des situations où ça pourrait être plus difficile (ex: pour une décision plus importante)?
3. L'équipe d'animation laisse d'abord les jeunes s'exprimer librement avant de compléter ou de relancer la discussion au besoin.

Annexe

Fiche 1 : « Je veux, j'aimerais » pour choisir le nom du témoin de la meute

Nous voulons un nom qui est …

Court (moins de 4 syllabes)

Drôle

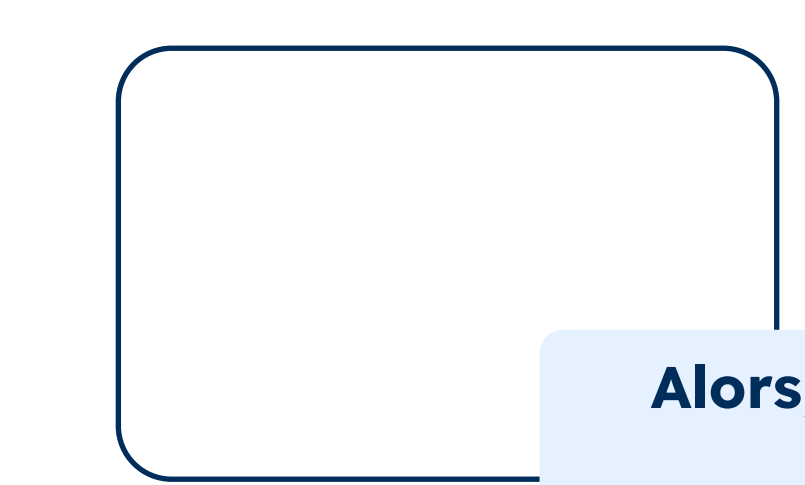
Alors, nous aimerions

Facile à dire

À l'image de la meute

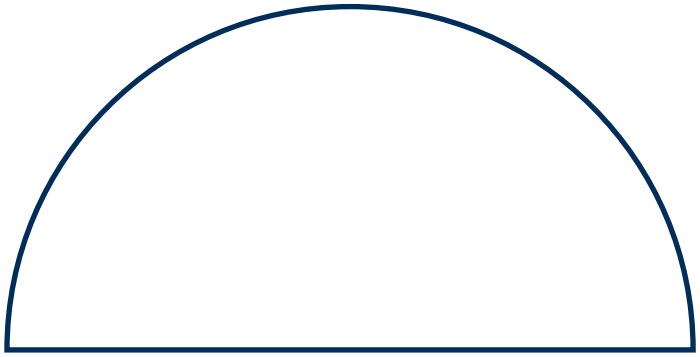
Original

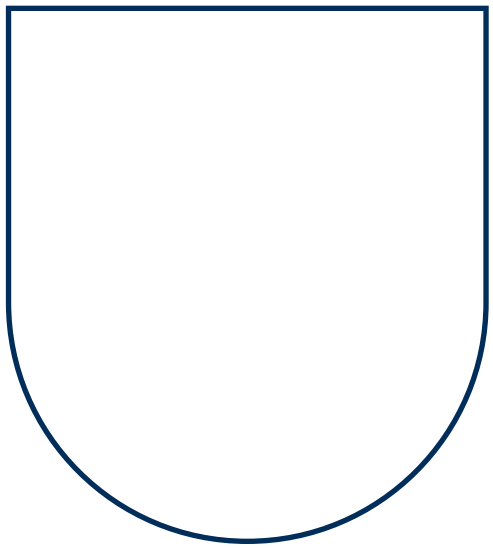
Nous voulons ...

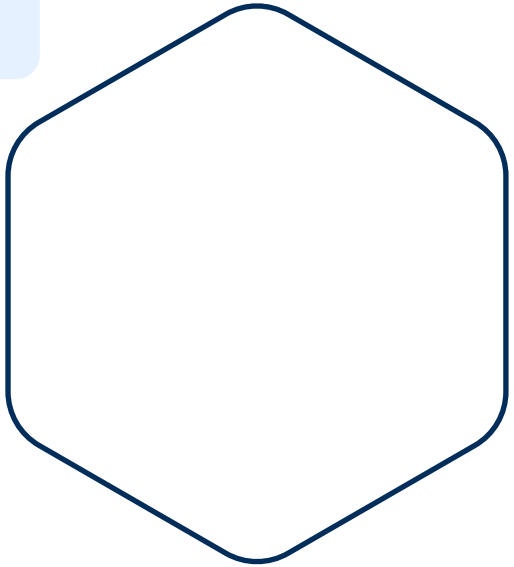




Alors, nous aimerions







Je veux …

Alors, j’aimerais

Variantes possibles

Utilisation individuelle

Le ou la jeune complète les bulles selon ses intérêts, ses envies ou ses objectifs. Il ou elle transforme ensuite ses réponses en une ou plusieurs idées concrètes.

Exemple : choisir un défi personnel, une activité de progression ou un projet à réaliser.

Point pédagogique : Cette formule favorise l'autonomie, la connaissance de soi et la capacité à faire des choix réfléchis.

Utilisation en petite équipe

Les jeunes complètent l'outil ensemble. Ils et elles discutent de leurs idées, identifient ce qui est important pour leur équipe et s'entendent sur une ou plusieurs propositions.

Exemple : choisir un jeu, un nom, un défi ou une activité à présenter à l'unité.

Point pédagogique : Cette formule développe la communication, l'écoute, la coopération et la recherche de consensus.

Utilisation avec l'ensemble de l'unité

L'équipe d'animation recueille les idées de chaque jeune et complète l'outil avec le groupe. Les jeunes identifient ensemble ce qui est important avant de choisir une ou plusieurs propositions.

Exemple : choisir une thématique d'année, une activité spéciale ou un projet collectif.

Point pédagogique : Cette formule permet aux jeunes de vivre un processus de participation, de prise de décision collective et, au besoin, de vote.

Rappel

L'outil sert d'abord à identifier ce qui est important pour les jeunes avant de trouver des idées concrètes. Peu importe la variante utilisée, encouragez les jeunes à discuter des idées plutôt que des personnes qui les proposent. Une idée peut être acceptée, modifiée ou rejetée sans remettre en question la personne qui l'a exprimée

Activité	Jeu	Théma-tique	Défi	Projet
M'amuser	Courir	De la magie	Gagner une com-pétence	Aider ma commu-nauté
Apprendre	Réfléchir	Mener une enquête	Savoir être	Bouger
Bouger	Être en équipe	De la science	Savoir faire	M'exprimer
Créer	Un jeu individuel		Collaborer avec les autres	Être indépen-dant
Coopérer	Utiliser du matériel	Découvrir des choses	Combattre mes peurs	Lire
Compéti-tionner	Être en compétition	Avoir la frousse		Être manuel
		Combattre		

Autres: lire, imaginer, ...

Amorce:

Après avoir appelé un rassemblement, un Vieux-Loup prend la parole :

« Regardez bien, ô loups ! Regardez bien !
Souvent, lorsqu'une meute hurle avant la chasse, chaque loup choisit une note différente. On raconte que c'est pour donner l'impression du nombre. Il n'en est rien !

Nous sommes le peuple libre. Si chacun et chacune choisit sa note, c'est parce que chaque louveteau et louvette de la meute a le droit de faire entendre sa voix.

Vous aurez donc tous et toutes la chance de vous exprimer lors de l'activité, car la parole de chacun et chacune est importante.

Pourtant, lorsqu'elle part en chasse, toute la meute y va ensemble et unie. C'est ça qui donne la force à la meute : la capacité de se rallier à un choix de groupe. Autrement, nous ne serions guère différent·es de ces bandar-logs ou de ces loups solitaires, qui errent sans clan et sans loi. »

Le Vieux-Loup pose le témoin de la meute devant lui et nomme les premières consignes.

« Voici notre nouveau témoin de la meute. Nous avons 15 minutes pour lui trouver un nom qui plaira à plusieurs loups et que chacun et chacune sera prêt et prête à respecter, même si ce n'était pas son premier choix. »

Cette trousse a été développée avec le soutien de l'intelligence artificielle dans le cadre de la rédaction, de l'analyse et de la bonification du contenu. Les suggestions générées ont été examinées à la lumière de l'approche par compétence, des principes de participation des jeunes et du cadre pédagogique des Scouts du Canada. La responsabilité du contenu final demeure entièrement celle de l'équipe de conception.