Des possibles, tout azimuts!

Guide pédagogique

Détails de l'activité

Âge : 15-17 ans

Durée : 30 à 40 minutes

Modalité : En unité

Lieu : Intérieur (grand gymnase) ou extérieur (cours d'école)

Intensité : Modéré

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.

Les jeunes auront examiné différentes possibilités d'activités et sélectionné une ou quelques activités qu'ils et elles souhaitent réaliser pendant l'année.

Intention pédagogique

Pourquoi et quoi apprendre.

Amener les jeunes à proposer différentes idées d'activités.
Amener les jeunes à réfléchir à ce qu'implique la réalisation de ces activités et à identifier comment le groupe pourrait contribuer à leur réalisation.

Description

À l'aide d'un jeu actif de classement d'idées, les jeunes explorent différentes possibilités, expriment leurs intérêts et réfléchissent ensemble aux défis pour choisir le projet qui convient le mieux aux souhaits de chacun et chacune. Ce jeu les amène à découvrir, proposer et choisir les projets qu'ils et elles veulent réaliser dans l'année.

Matériel

Liste :

- Cerceaux (2)
- Petits papiers pour écrire les idées
- Crayon
- Paniers avec des affiches de catégories
- Liste d'activités proposées
- Cônes (6)
- Panier à idées

À préparer :

1. Mise en place du jeu (voir le plan)
2. Identifier les limites du terrain
3. Diviser le groupe en deux équipes
4. Imprimer deux fois la liste des activités et les découper
5. Imprimer les six catégories et les découper

Partage des décisions et des responsabilités

Qu'est-ce que les jeunes peuvent faire par eux-mêmes

- Ajouter des possibilités d'activités
- Faire part de leur choix selon leurs intérêts
- Choisir une activité ou un défi dans une banque d'idées

Qu'est-ce qui doit être soutenu ou pris en charge par les adultes?

- Explication du jeu (soutien)
- Réflexion par rapport aux défis que les projets des jeunes pourraient avoir
- Aider les jeunes à considérer différents niveaux d'engagement possibles pour chaque activité

Ressources internes (savoir, savoir-faire, savoir-être)

Que les jeunes savent déjà

- Créativité dans leurs idées
- Leurs intérêts personnels
- Écoute de différentes opinions
- Autonomie dans l'activité
- Notion de respect

Que les jeunes devront développer

- Évaluer les avantages et les défis de différentes activités
- Considérer des activités variées, y compris celles moins connues du groupe
- Estimer l'effort et l'engagement nécessaires à la réalisation d'une activité

Ressources externes

Qui ou quoi consulter

- Banque d'activités à faire
- Animateurs et animatrices
- Autres jeunes

Spécifiques à la situation

- Banque d'idées d'activités
- Affiches des catégories
- Cartes d'activités

Déroulement

Amorce (5 minutes)

But : Mettre les jeunes en contexte pour qu'ils et elles sachent ce qui est attendu et à quoi ce jeu servira ensuite

Animation :

1. On doit choisir des activités qu'on voudrait faire cette année.
2. Pour nous aider à avoir plus d'idées, on va faire un jeu.
3. Ce jeu va vous permettre de voir différentes idées auxquelles vous n'auriez peut-être pas pensé.

Ce que les jeunes font

- Prennent connaissance du but du jeu.
- Posent des questions si certains éléments ne sont pas clairs.
- Se préparent à participer aux discussions qui suivront.

Ce que l'équipe d'animation fait/questions à poser

- Présente le contexte et le but de l'activité.
- Explique en quoi le jeu aidera le groupe à faire émerger davantage d'idées.
- Vérifie que les jeunes comprennent ce qui sera fait par la suite.
- Répond aux questions au besoin.

Jeu (30 minutes)

But : Permettre aux jeunes de générer et de classer des idées de projets pour l'année.

Animation :

1. Donner les consignes du jeu (voir annexe)
2. Valider la compréhension des consignes
3. Former deux équipes
4. Débuter le jeu
5. Le jeu se termine quand tout le monde a eu l'occasion de faire les deux rôles.

Ce que les jeunes font

- Explorent différentes possibilités d'activités.
- Génèrent de nouvelles idées.
- Associent les activités à une catégorie.
- Découvrent différentes possibilités de projets.

Ce que l'équipe d'animation fait/questions à poser

- Accueille toutes les idées proposées.
- Encourage les jeunes à proposer des idées variées.
- Soutient les jeunes lorsqu'ils ou elles hésitent entre plusieurs catégories.

Déroulement

Les catégories vedettes (5 minutes)

But : Sélectionner les trois catégories qui suscitent le plus d'intérêt dans le groupe.

Animation :

1. À la fin du jeu, chaque jeune se place devant la catégorie dans laquelle il ou elle aimerait le plus réaliser une activité.
2. On compte le nombre de jeunes dans chaque catégorie.
3. Les **trois catégories les plus populaires** sont conservées. Les idées des autres catégories sont conservées pour des projets futurs.



S'il y a lieu, porter une attention particulière aux jeunes dont la catégorie n'a pas été retenue et les aider à voir comment leurs intérêts pourraient être pris en compte dans les projets retenus.

Qu'est-ce qui attire autant de jeunes vers cette catégorie?

Ce que les jeunes font

- Expriment leurs intérêts personnels.
- Découvrent les intérêts des autres jeunes.
- Participent à un processus de décision collective.

Ce que l'équipe d'animation fait/questions à poser

- Favorise une participation respectueuse de chaque jeune.
- S'assurer que chaque jeune a la possibilité d'exprimer son choix.

Déroulement

Choix d'activité (10 minutes)

But : Sélectionner 3 activités que le groupe pourra faire pendant l'année.



Faire voter les jeunes en trois tours successifs (un vote à la fois) afin de limiter l'influence de l'ordre de passage sur le résultat final.

Animation :

1. Afficher les suggestions d'activités de chacune des trois catégories vedettes.
2. Chaque jeune aura trois votes à placer, sur trois activités différentes, mais dans les catégories de son choix.
3. Les trois activités ayant reçu le plus de votes deviennent les trois propositions finales.

Ce que les jeunes font

- Considèrent leurs intérêts et leurs préférences.
- Choisissent les activités qu'ils et elles souhaitent réaliser durant l'année.
- Participent à la décision concernant les activités du groupe.

Ce que l'équipe d'animation fait/questions à poser

- S'assure que chaque jeune comprend les activités proposées avant de voter.
- Encourage les jeunes à voter selon leurs intérêts et ce qu'ils et elles ont envie d'essayer ou d'apprendre.
- Rappelle qu'il n'y a pas de bon ou mauvais choix.

Déroulement

Un projet commun (20 minutes)

But : Analyser les projets proposés afin de choisir ceux qui correspondent aux intérêts du groupe et aux contributions possibles de chaque jeune.



Les jeunes peuvent contribuer de différentes façons à un même projet. Aidez-les à trouver un rôle qui correspond à leurs forces et à leurs intérêts.

Ces critères peuvent aider le groupe à choisir un projet : l'intérêt du groupe, les ressources disponibles, le temps nécessaire, ce qu'il faudra apprendre ou améliorer, et les possibilités de participation pour chaque jeune.

Animation :

L'équipe d'animation guide les échanges en restant neutre afin que chaque jeune ait l'occasion de partager son point de vue.

Questions obligatoires :

1. De quoi aurons-nous besoin pour réussir?
2. Quels obstacles pourrions-nous rencontrer et comment pourrions-nous les surmonter?

Questions de relance (facultatives) :

1. Qu'est-ce qui pourrait être difficile dans la réalisation de notre projet?
2. Qu'aurons-nous besoin d'apprendre ou d'améliorer pour réaliser ce projet? Individuellement ou pour tout le groupe?
3. Qu'est-ce que ce projet nous permettra d'apprendre ou de découvrir?
4. Devra-t-on travailler en équipe? Comment?
5. Comment chacun et chacune pourrait contribuer à la réalisation du projet selon ses forces et ses intérêts?

Ce que les jeunes font

- Participent à la prise de décision du groupe.
- Négocient les priorités du groupe.
- Identifient les efforts nécessaires à la réalisation des projets.
- Évaluent la faisabilité des projets proposés.

Ce que l'équipe d'animation fait/questions à poser

- Valoriser les idées simples comme les idées ambitieuses.
- Aider les jeunes à identifier différentes façons de contribuer au projet, tant dans les tâches que dans l'intensité de l'engagement.
- Favorisent l'équité dans la participation en ajustant les rôles au besoin et/ou en soutenant les jeunes plus discrets ou discrètes.
- Amener les jeunes à réfléchir à la faisabilité des idées sans les décourager.

Annexe

Consignes du jeu « Des possibles, tous azimuts! »

1. **Former deux équipes :**
   - Les Projets
   - Les Gardiens et Gardiennes

2. **À la ligne Projet, les jeunes ont accès :**
   - à un panier contenant des idées d'activités;
   - à une zone de créativité (cerceau avec papiers et crayons) pour inventer de nouvelles activités.

3. **Un ou une jeune de l'équipe Projet :**
   - prend une idée dans le panier ou crée une nouvelle idée;
   - traverse le terrain;
   - dépose l'idée dans le panier correspondant à la bonne catégorie parmi :

     I. Créer et s'exprimer
     Ex: Créer un court-métrage scout, créer une veillée entièrement imaginée et animée par les jeunes, etc.

     II. Explorer et préserver la nature
     Ex: Créer et entretenir un jardin potager scout, créer une station météo scout et tenir un carnet d'observations, etc.

     III. Bouger et se dépasser
     Ex: Activité de via ferrata, organiser une randonnée de 5 à 10 km, etc.

     IV. Aider et protéger
     Ex: Suivre les formations de secourisme, organiser une activité de service dans la communauté, etc.

     V. Construire et inventer
     Ex: Activité de géocaching, créer un système de transmission sans fil, etc.

     VI. Trouver sa place dans le monde
     Ex: Organiser un voyage international, faire un projet sur le commerce équitable, etc.

4. **Pendant la traversée, les Gardiens et Gardiennes tentent de toucher les joueurs Projet.**

5. **Si un joueur ou une joueuse Projet est touché·e :**
   - il ou elle va dans le cerceau de créativité;
   - il ou elle écrit une nouvelle idée d'activité;
   - il ou elle peut ensuite aller déposer cette idée avec une immunité (main levée avec le papier);
   - après cela, il ou elle devient Gardien ou Gardienne.

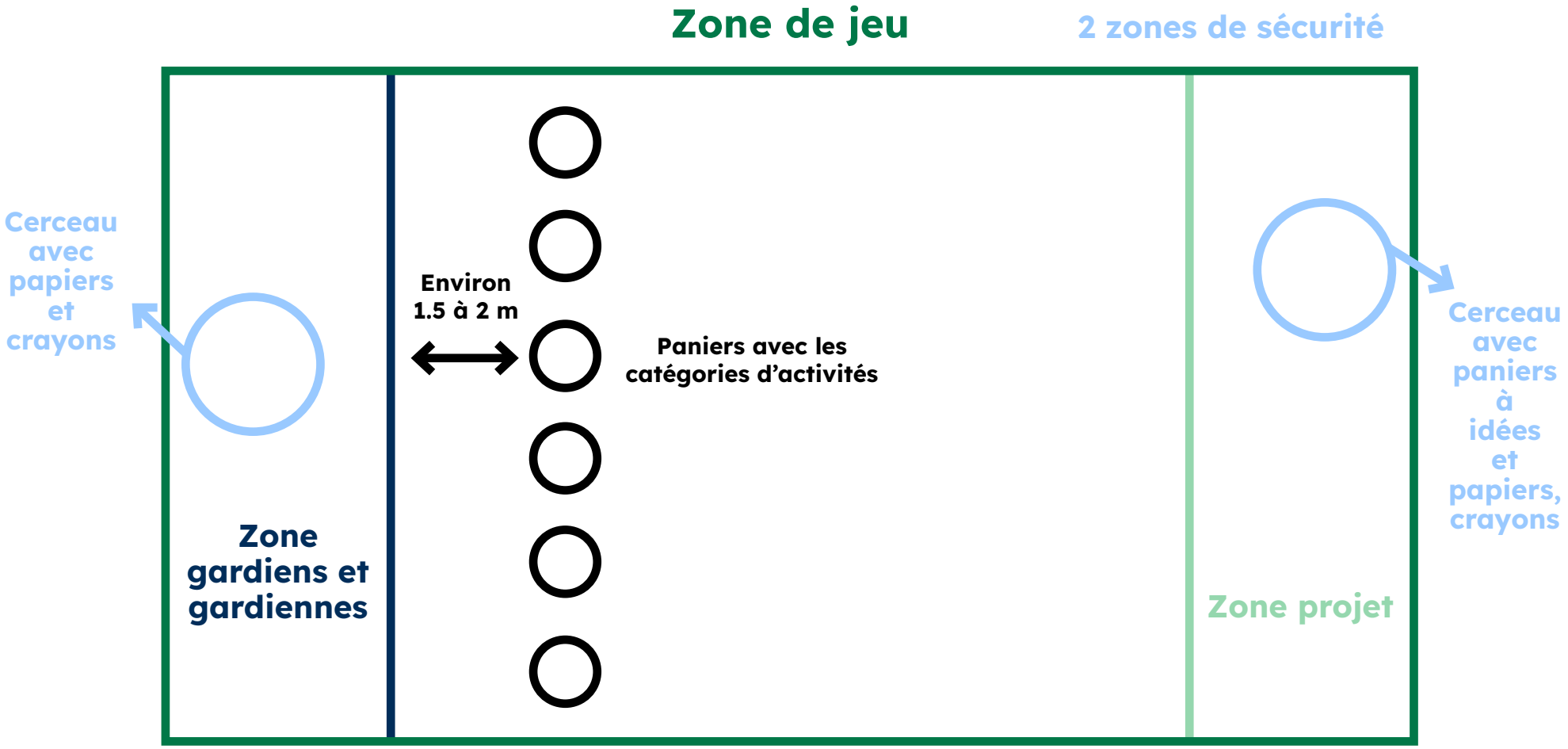
6. **Le Gardien ou la Gardienne qui a touché le joueur ou la joueuse :**
   - prend le papier du joueur touché;
   - retourne à la ligne Projet;
   - remet ce papier dans le panier à idées;
   - devient à son tour joueur ou joueuse Projet et choisit une nouvelle idée.

7. **Si un Gardien ou une Gardienne quitte sa ligne et ne parvient à toucher aucune personne de l'équipe des Projets, il ou elle devient lui ou elle aussi membre de l'équipe des Projets.**

8. **Le jeu se termine quand tout le monde a eu la chance de faire les deux rôles (Gardien ou gardienne et Projet).**

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.

Schéma du terrain



Bouger et se dépasser



Camp ou journée de ski fond	Camp ou journée de canot
Activité d'hébertisme	Activité de via ferrata
Créer un parcours d'hébertisme scout	Découvrir et faire découvrir plusieurs sports
Organiser une randonnée à vélo	Organiser une randonnée de 5 à 10 km
Créer des Olympiques scouts	Organiser une grande journée sportive

Créer une routine d'échauffement pour la troupe

Créer un menu sportif pour un camp

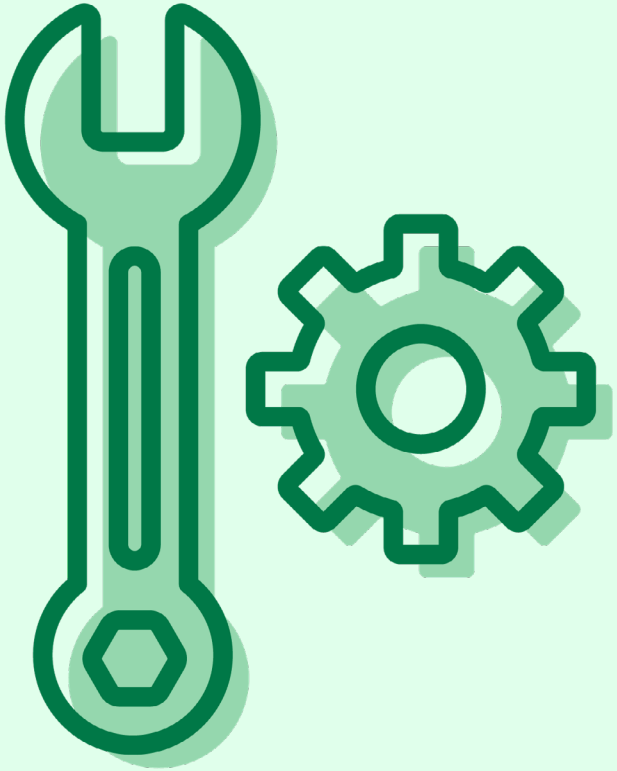
Créer un défi d'activité physique sur plusieurs semaines

Organiser une activité de natation avec apprentissages de sécurité aquatique

Créer un projet de transport actif pour se rendre à une activité

Créer une campagne sur les saines habitudes de vie

Construire et inventer



Créer un parcours d'orientation	Préparer et réaliser un camp en voilier
Créer un système électronique utile au camp	Créer un système de communication entre équipes
Construire un robot qui réalise une mission	Participer ou organiser une activité de géocaching
Organiser une course d'orientation	Construire un pont en bois ou en cordage
Construire un campement en brêlage ou froissartage	Apprendre et utiliser le matelotage dans un projet concret

Construire du mobilier pour le local scout

Créer un site ou un outil numérique pour l'unité

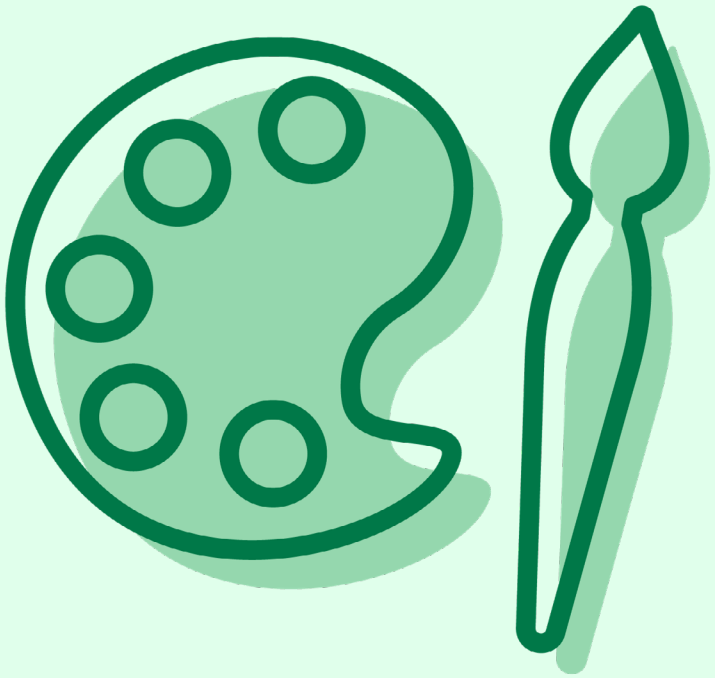
Réparer et remettre à niveau du matériel scout

Construire une lunette astronomique ou des instruments d'observation de la nature ou du ciel

Créer un système de transmission sans fil

Créer un site web pour l'unité

Créer et s’exprimer



Visiter un musée	Créer un court-métrage scout
Créer une exposition photo	Monter une pièce de théâtre
Organiser un grand match d'improvisation inter-groupe	Composer la chanson thème de la troupe ou du camp
Créer un spectacle musical avec les talents des jeunes	Créer une grande fresque collective pour le local scout
Fabriquer une œuvre collective en bois pour le local ou le camp	Créer un livre

Créer des costumes, masques et décors pour un grand spectacle

Créer une veillée entièrement imaginée et animée par les jeunes

Réaliser un reportage sur le scoutisme et le présenter à des personnes extérieures

Explorer et préserver la nature



Créer un sentier nature avec panneaux explicatifs

Créer et entretenir un jardin potager scout

Créer un projet d'observation des oiseaux sur plusieurs semaines

Créer un espace pour favoriser la biodiversité

Organiser une activité de reboisement ou de protection de la forêt

Organiser un mini-camp autonome planifié par les jeunes

Créer une campagne de sensibilisation aux changements climatiques

Organiser une soirée d'observation des étoiles et apprendre à reconnaître les constellations

Organiser un défi de cuisine en plein air

Planifier une expédition/exploration

Créer une station météo scout et tenir un carnet d’observations

Faire une exploration géologique et créer une collection documentée

Créer un herbier photographique de la région

Organiser un camp « zéro trace » appli-quant les principes Sans trace

Aider et protéger



Suivre les formations de secourisme

Créer une activité sur la sécurité nautique

Créer une activité sur les risques et la prévention au camp

Organiser une journée de survie en forêt

Créer une activité de sensibilisation à la sécurité routière

Organiser un grand jeu de recherche et sauvetage

Créer une campagne sur la sécurité numérique et la vie privée

Faire une inspection de sécurité du local et proposer des améliorations

Créer un guide de sécurité pour les camps de la troupe

Organiser une activité de service dans la communauté

Monter un projet de service auprès d'un organisme communautaire

Organiser une action charitable choisie par les jeunes

Trouver sa place dans le monde



Organiser un voyage international avec un objectif de découverte

Organiser un voyage international avec un objectif d’engagement

Organiser une rencontre avec des personnes de différentes cultures

Découvrir différentes cultures à travers leur cuisine

Organiser une soirée « Tour du monde »

Créer une campagne sur les droits humains

Faire un projet sur le commerce équitable

Créer une exposition sur différentes cultures et modes de vie

Créer une activité de réflexion ou de méditation

Découvrir différentes façons de croire, de réfléchir et de donner du sens à sa vie

Organiser un cercle de discussion sur une question qui touche les jeunes

Créer un projet pour favoriser l'inclusion dans l'unité