En scène : un projet et des rôles!

Guide pédagogique

Détails de l'activité

Âge : 12-14 ans

Durée : 30 à 60 minutes selon le projet

Modalité : Individuel, équipe, unité,

Lieu : Au choix (voir variante pour l'extérieur)

Intensité : Faible à modérée

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, les jeunes auront pris une décision de groupe en considérant différentes contraintes.

Intention pédagogique

Pourquoi et quoi apprendre.

Développer la capacité des jeunes à participer activement à une prise de décision collective en tenant compte des intérêts, des contraintes et des contributions possibles de chacun et chacune.

Description

Les jeunes proposent des idées de projets, découvrent les intérêts et les contraintes du groupe, puis choisissent les projets qu'ils et elles préfèrent. En patrouille, les jeunes préparent une courte présentation et découvrent les propositions des autres. Ils et elles discutent ensuite des différentes options avant de prendre ensemble une décision pour choisir un projet à réaliser.

Matériel

Liste :

- Feuilles de papier
- Grand tableau
- Plusieurs post-it
- Crayons et marqueurs
- Listes des contraintes
- Matériel créatif
- Outil d'analyse et de participation (Grand Projet)

À préparer :

Déterminer la méthode de prise de décision appropriée selon l'objet de décision et le temps disponible

Partage des décisions et des responsabilités

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

- Proposer leurs idées et leurs intérêts.
- Participer au choix d'un projet.
- Participer au remue-méninge avec leur patrouille.
- Écouter et analyser les propositions des autres patrouilles.
- Préparer une présentation en patrouille (peut être sous forme de sketch).
- Rechercher des compromis.
- Déterminer une méthode de décision.

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

- Assurer un climat respectueux et sécuritaire.
- Soutenir la participation de chaque jeune.
- Présenter les contraintes réelles à considérer.
- Accompagner l'évaluation des projets.
- Faciliter la prise de décision du groupe.
- Favoriser, si possible, le consensus et le consentement.

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

Que les jeunes savent déjà

- Participer à un remue-méninge.
- Proposer des idées.
- Travailler en patrouille.
- Faire des compromis.
- Exprimer leurs préférences.
- Participer à des décisions de groupe.

Que les jeunes devront développer

- Tenir compte des besoins d'un groupe.
- Créativité et imagination.
- Écoute active et ouverture aux autres.
- Capacité d'analyse et esprit critique.
- Argumentation et communication.
- Recherche de consensus et prise de décision collective.
- Autonomie et leadership partagé.

Ressources externes

Qui ou quoi consulter

- Liste de matériel disponible.
- Information sur les lieux possibles.
- Ressources et programmes scouts.
- Personnes ressources selon les projets.
- Outil d'analyse et de participation (Grand Projet).

Spécifiques à la situation

- Recherches sur internet concernant les projets proposés.
- Vérification des coûts et du budget disponible.
- Règles de sécurité et autorisations nécessaires.
- Disponibilités des lieux, du matériel et des intervenants ou intervenantes.

Déroulement

Amorce (5 minutes)

But :

Mettre les jeunes en contexte pour qu'ils et elles comprennent le défi proposé et les encourager à partager librement leurs idées d'activités.

Animation :

1. Nous allons imaginer ensemble des activités ou des projets que nous aimerions réaliser cette année.
2. Toutes les idées sont les bienvenues.
3. Pour le moment, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.
4. L'objectif est simplement de trouver le plus d'idées possible.



Accueillir toutes les idées sans juger si elles sont réalisables ou non. L'objectif est de favoriser la participation et la créativité.

Si vous pouviez organiser une activité de votre choix, ce serait quoi?

Ce que les jeunes font

- Écoutent la présentation du défi.
- Réfléchissent à leurs intérêts.
- Partagent des idées d'activités ou de projets.
- Écoutent les idées proposées par les autres.

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

- Présente le défi et son objectif.
- Explique que toutes les idées sont acceptées à cette étape.
- Pose la question de départ au groupe.
- Encourage la participation de chaque jeune.
- Valorise les idées proposées sans les évaluer.
- Reformule les idées au besoin pour s'assurer qu'elles sont comprises par tout le monde.

Déroulement

Remue-méninge individuel (10 minutes)

But :

Permettre à chaque jeune de réfléchir individuellement à des projets qui l'intéressent avant la mise en commun avec le groupe.



Les papiers restent anonymes pour faciliter l'expression des jeunes plus réservé·es.

Animation :

1. Distribuer à chaque jeune quelques papiers post-it et un crayon.
2. Expliquer que chacun et chacune prend un moment pour réfléchir seul·e.
3. Inviter les jeunes à écrire une ou plusieurs idées de projets ou d'activités qu'ils et elles aimeraient réaliser.
4. Leur demander également de noter leurs intérêts, leurs envies ou leurs contraintes importantes à considérer.

Ce que les jeunes font

- Réfléchissent individuellement à des projets ou activités.
- Écrivent une ou plusieurs idées sur les papiers fournis.
- Notent leurs intérêts ou les contraintes qu'ils et elles jugent importantes.
- Se préparent à partager leurs idées avec le groupe.

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

- Distribue le matériel nécessaire
- Explique clairement les consignes.
- Laisse un temps de réflexion suffisant.
- Circule dans le groupe pour répondre aux questions.

Déroulement

Sélection des idées

But :

Permettre aux jeunes de découvrir les idées du groupe et d'identifier celles qui suscitent le plus d'intérêt.



Inviter les jeunes à se lever, placer les post-it et même les regrouper en thèmes semblables et complémentaires au fur et à mesure permet de soutenir leur engagement dans l'activité.

Faire circuler la parole en plusieurs rondes. Lors de chaque ronde, les jeunes présentent une seule idée avant de redonner la parole aux autres.

Animation :

1. Sur un mur ou un tableau, faire 3 sections : « *Intérêts* », « *Contraintes* » et « *Idées de projets ou d'activités* ».
2. Inviter les jeunes à placer leur post-it Intérêts et Contraintes dans les bonnes sections. Ils gardent les post-it Idées en main.
3. Inviter les jeunes à présenter leurs idées une à une, à les ajouter dans la section Idées.
4. Lorsque toutes les idées sont affichées, demander aux jeunes de regrouper celles qui se ressemblent.
5. Demander aux jeunes de placer un crochet sur chaque post-it d'activité qui les intéressent.

1. Pourquoi ces idées sont semblables ou complémentaires selon toi?
2. Quelles possibilités vois-tu?

Variante en plein air :

1. S'installer en cercle.
2. Faire les 3 sections au centre du cercle.
3. Utiliser des carrés de papier avec des piquets ou des roches pour éviter qu'ils s'envolent au vent.
4. Utiliser des brindilles ou des bâtonnets de bois pour l'appui de leurs idées préférées.

Ce que les jeunes font

- Placent leurs post-it dans les sections **Intérêts, Contraintes** et **Idées de projets ou d'activités.**
- Présentent leurs idées au groupe, une à la fois.
- Regroupent les idées qui se ressemblent ou qui sont complémentaires.
- Indiquent leurs intérêts en ajoutant un crochet aux activités qui les intéressent.

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

- Prépare les trois sections et explique les consignes.
- Anime les tours de partage en veillant à ce que chacun et chacune puisse s'exprimer.
- Facilite le regroupement des idées sans imposer de catégories.
- Encourage la participation de tout le monde et pose les questions clés pour soutenir la réflexion du groupe.

Déroulement

Préparation de la présentation (15 minutes)

But :

Amener les jeunes à analyser les idées retenues à la lumière des intérêts et des contraintes du groupe afin de choisir un projet et de préparer une présentation convaincante de celui qui intéresse le plus leur équipe.

Rappeler aux équipes de consulter les intérêts et les contraintes du groupe pour proposer un projet qui répond réellement aux besoins du groupe.

Animation :

1. Donner les consignes : en patrouille, ils et elles devront choisir une des activités ayant le plus d'intérêt et qu'ils et elles aimeraient réaliser.
   a. Observer l'ensemble des intérêts et des contraintes qui ont été exprimés par le groupe.
   b. Choisir une idée parmi celles qui ont reçu le plus de crochets et qui correspond aux intérêts et aux contraintes.
   c. Préparer une présentation originale pour faire découvrir leur idée au reste du groupe (15 minutes).
2. La présentation peut prendre la forme d'un sketch, d'une histoire, d'un chant, d'une publicité, d'un dessin vivant ou de toute autre formule créative.
3. Demander aux patrouilles de préparer également un support visuel, par exemple une affiche.

1. Pourquoi cette idée intéresse-t-elle votre patrouille?
2. Quels sont les arguments pour, les arguments contre, et les solutions que vous proposez pour que tout le monde en profite?

Ce que les jeunes font

- Consultent les intérêts et les contraintes exprimés par le groupe.
- Choisissent en patrouille une idée parmi les plus populaires.
- Réfléchissent aux besoins du groupe et aux options possibles
- Préparent une présentation originale de leur idée.
- Créent un support visuel pour accompagner leur présentation.

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

- Explique la tâche.
- Encourage les jeunes à tenir compte des intérêts et des contraintes du groupe.
- Accompagne les patrouilles au besoin sans faire les choix à leur place.
- Soutient la participation de chaque membre de la patrouille.

Déroulement

Présentation des projets

But :

Permettre aux patrouilles de faire connaître leur projet, de répondre aux questions du groupe et de réfléchir ensemble aux forces des différentes propositions.



Mettre l'accent sur la compréhension des projets plutôt que sur la comparaison entre les patrouilles. Les questions doivent aider le groupe à mieux comprendre les idées présentées.

Animation :

1. Inviter chaque patrouille à présenter son projet au reste de la troupe à l'aide de son sketch et de son support visuel.
2. Après chaque présentation, accorder un moment au groupe pour poser des questions ou demander des précisions.
3. Encourager les jeunes à écouter les présentations des autres patrouilles avec respect et ouverture.

1. **Quels sont les avantages de ce projet ?**
2. **Qu'est-ce qui vous plaît dans cette idée ?**

Ce que les jeunes font

- Présentent leur projet à l'aide de leur sketch et de leur support visuel.
- Écoutent les présentations des autres patrouilles.
- Posent des questions pour mieux comprendre les projets.
- Identifient les éléments qu'ils et elles apprécient dans les différentes propositions.

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

- Anime les présentations et gère les tours de parole.
- Invite les jeunes à poser des questions ouvertes et constructives.
- S'assure que chaque patrouille dispose d'un temps de présentation équitable.
- Favorise un climat d'écoute et de respect pendant les échanges.

Déroulement

Trouver sa place (10 minutes)

But :

Permettre à chaque jeune de prendre le temps de réfléchir individuellement aux projets proposés, d'identifier ceux qui l'intéressent le plus, de reconnaître comment il ou elle pourrait y contribuer et d'échanger avec sa patrouille pour approfondir la réflexion sur les différentes options.



Accorder un véritable temps de réflexion individuelle avant les échanges en patrouille afin que chaque jeune puisse se forger sa propre opinion.

Animation :

1. Distribuer la fiche Grand Projet à chaque jeune.
2. Expliquer les différentes sections de l'outil.
3. Inviter les jeunes à remplir individuellement leur fiche en se basant sur les présentations qu'ils et elles viennent d'observer.
4. Ils et elles peuvent consulter les supports visuels créés par les patrouilles pour se remémorer les points importants.
5. Une fois la réflexion individuelle terminée, inviter les jeunes à se réunir en patrouille pour comparer leurs réponses.
6. Demander aux patrouilles d'identifier les points communs, les différences et les éléments importants à considérer pour chacun des projets.

1. **Qu'est-ce qui t'intéresse dans ce projet ?**
2. **Comment pourrais-tu contribuer à sa réalisation ?**
3. **Quels éléments ou contraintes devraient être pris en compte ?**

Ce que les jeunes font

- Remplissent individuellement leur fiche Grand Projet.
- Réfléchissent à leur intérêt pour les différents projets et à leur contribution possible.
- Échangent leurs réponses en patrouille.
- Identifient les points communs, les différences et les éléments importants à considérer.

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

- Distribue et explique l'outil Grand Projet.
- Accompagne les jeunes dans leur réflexion sans influencer leur choix.
- Encourage la participation de chaque jeune pendant les échanges en patrouille.
- Pose des questions qui approfondissent la réflexion des jeunes.

Déroulement

Mise en commun (10 minutes)

But :

Permettre aux patrouilles de partager leurs constats afin d'identifier les projets qui répondent le mieux aux intérêts du groupe et aux réalités à prendre en compte.



Chercher à faire ressortir les constats du groupe plutôt qu'à convaincre les autres de choisir un projet particulier.

Animation :

1. Inviter chaque patrouille à présenter un résumé de ses échanges.
2. Demander aux patrouilles de mettre en évidence les projets qui semblent les plus appréciés, les possibilités de contribution des jeunes et les contraintes relevées.
3. Noter les principaux constats de façon visible pour tout le groupe.
4. Regrouper les idées semblables qui émergent des différentes patrouilles.
5. Amener les jeunes à dégager les projets qui répondent le mieux aux intérêts exprimés tout en tenant compte des contraintes identifiées.

Ce que les jeunes font

- Présentent les constats de leur patrouille.
- Écoutent les présentations des autres patrouilles.
- Repèrent les points communs entre les différents échanges.
- Identifient les projets qui semblent répondre le mieux aux intérêts et aux contraintes du groupe.

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

- Anime les échanges et gère les tours de parole.
- Note et regroupe les principaux constats.
- Aide les jeunes à faire des liens entre les différentes présentations.
- Soutient le groupe dans l'identification des projets les plus réalisables.

Déroulement

Prise de décision variante (1/3)

Note : Trois variantes de conclusion sont possibles selon les objectifs de l'équipe d'animation.

But :

Permettre à la troupe de choisir collectivement un projet en s'appuyant sur les intérêts, les contributions possibles et les contraintes identifiées tout au long de l'activité.



Le groupe peut modifier, combiner ou bonifier les idées jusqu'à trouver une solution qui convient à tout le monde.

Le consensus (Tout le monde s'entend) : 15 minutes ou plus

Animation :

1. Présenter les projets qui sont encore envisagés par le groupe.
2. Inviter les jeunes à exprimer ce qu'ils et elles apprécient et ce qui les préoccupe dans chaque proposition.
3. Encourager les jeunes à modifier, combiner ou bonifier les idées afin de trouver une solution qui convient à tout le monde.
4. Valider régulièrement si une proposition fait l'accord de l'ensemble du groupe.

1. **Que pourrions-nous modifier pour que cette idée convienne à tout le monde ?**
2. **Quels éléments sont les plus importants pour le groupe ?**
3. **Pouvons-nous combiner certaines idées ?**

Ce que les jeunes font

- Partagent leur opinion sur les différents projets.
- Écoutent les points de vue des autres.
- Mobilisent et combinent des idées de façon originale.
- Proposent des ajustements ou des compromis.
- S'entendent sur un projet accepté par tout le monde.

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

- Explique la méthode du consensus.
- S'assure que chaque jeune a l'occasion de s'exprimer.
- Encourage la recherche de compromis.
- Soutient les échanges sans prendre parti.

Déroulement

Prise de décision variante (2/3)

Note : Trois variantes de conclusion sont possibles selon les objectifs de l'équipe d'animation.

But :

Permettre à la troupe de choisir collectivement un projet en s'appuyant sur les intérêts, les contributions possibles et les contraintes identifiées tout au long de l'activité.



L'objectif n'est pas de trouver le projet préféré de chacun et chacune, mais un projet auquel personne ne s'oppose pour une raison importante.

Le consentement (Personne n'a d'objection majeure) : 15 minutes

Animation :

1. Présenter le ou les projets qui semblent répondre aux intérêts du groupe.
2. Inviter les jeunes à exprimer les raisons qui pourraient les empêcher d'appuyer une proposition.
3. Vérifier si les objections soulevées sont importantes et justifiées.
4. Confirmer qu'aucun ni aucune jeune n'a d'objection majeure avant de retenir la proposition.

1. **Est-ce que quelqu'un a une objection importante à ce projet ?**
2. **Y a-t-il un élément qui rendrait ce projet difficile ou impossible pour toi ?**
3. **Comment pourrions-nous répondre à cette préoccupation ?**

Ce que les jeunes font

- Expriment leurs préférences et leurs préoccupations.
- Indiquent s'ils ou elles ont une objection majeure à une proposition.
- Écoutent les préoccupations des autres.
- Acceptent une proposition lorsqu'aucune objection majeure n'est soulevée.

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

- Explique la différence entre une préférence et une objection majeure.
- Veille à ce que chacun et chacune puisse exprimer ses préoccupations.
- Aide le groupe à clarifier les objections soulevées.
- Confirme qu'aucune objection majeure ne demeure avant la décision.

Déroulement

Prise de décision variante (3/3)

Note : Trois variantes de conclusion sont possibles selon les objectifs de l'équipe d'animation.

But :

Permettre à la troupe de choisir collectivement un projet en s'appuyant sur les intérêts, les contributions possibles et les contraintes identifiées tout au long de l'activité.

Le groupe accepte à l'avance que la proposition ayant obtenu le plus d'appuis sera retenue, même si ce n'est pas le premier choix de tout le monde.

Le vote (La majorité décide) : 10 minutes

Animation :

1. Présenter les projets qui seront soumis au vote.
2. Expliquer clairement les règles avant le vote.
3. Inviter les jeunes à voter selon la méthode retenue.
4. Compiler les résultats et annoncer la proposition retenue.

1. **Les règles du vote sont-elles claires pour tout le monde ?**
2. **Quel projet souhaites-tu voir se réaliser ?**
3. **Comment pouvons-nous soutenir le projet choisi par le groupe ?**

Ce que les jeunes font

- Prennent connaissance des projets soumis au vote.
- Choisissent la proposition qu'ils et elles souhaitent appuyer.
- Participent au vote.
- Acceptent le résultat et soutiennent le projet retenu.

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

- Explique les règles du vote.
- Veille au respect de la procédure choisie.
- Compile et annonce les résultats.
- Encourage le respect de la décision collective.

Annexe

Aide à la décision pour l'équipe d'animation : quelle méthode devons-nous choisir?

Conclusion (Prise de décision) : La troupe utilise les résultats des fiches (Grand Projet) et les analyses des patrouilles pour choisir collectivement un projet, selon la méthode décisionnelle retenue.

1. **Le consensus (Tout le monde s'entend) :** Le groupe discute jusqu'à trouver une solution qui convient à l'ensemble des participants et participantes.

Objectif pédagogique : Développer l'écoute, la négociation, la collaboration et la recherche de compromis.

Exemple : Les jeunes hésitent entre organiser un camp de survie ou une grande randonnée pédestre. Après discussion, le groupe propose une randonnée avec une nuit en camping. Tout le monde accepte cette nouvelle proposition.

2. **Le consentement (Personne n'a d'objection majeure) :** Le groupe choisit une proposition à laquelle personne ne s'oppose pour une raison importante et justifiée. Il n'est pas nécessaire que ce soit le premier choix de tout le monde.

Objectif pédagogique : Développer l'ouverture d'esprit, la confiance, la responsabilité collective et la capacité à accepter une décision qui n'est pas nécessairement son premier choix.

Exemple : La troupe propose une sortie en canot. Des jeunes préféreraient faire de l'escalade, mais personne n'a d'objection majeure à la sortie en canot. Le projet est donc accepté.

3. **Le vote (La majorité décide) :** Les jeunes choisissent parmi plusieurs propositions en votant. La proposition qui obtient le plus de votes est retenue, selon les règles établies.

Objectif pédagogique : Développer la participation démocratique, le respect des résultats et la capacité à accepter une décision majoritaire.

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.

Titre du projet :

Mon niveau d'appréciation par rapport à ce projet :
(Inscrire le nombre de jeunes)

1. *Non pas du tout :* _____
2. *Ça me va* : _____
3. *OUI, je le veux !* : _____

Quelle serait ma participation dans ce projet ?
(Inscrire le ou les noms des participants)

je peux aider à organiser : _____
je peux fournir du matériel : _____
je peux m'occuper du budget : _____
je peux faire des réservations : _____
je peux faire de la publicité : _____
Autre(s) : _____ nom(s) : _____

À quoi me fait penser ce projet?

Titre du projet :

Mon niveau d'appréciation par rapport à ce projet :
(Inscrire le nombre de jeunes)

1. *Non pas du tout :* _____
2. *Ça me va* : _____
3. *OUI, je le veux !* : _____

Quelle serait ma participation dans ce projet ?
(Inscrire le ou les noms des participants)

je peux aider à organiser : _____
je peux fournir du matériel : _____
je peux m'occuper du budget : _____
je peux faire des réservations : _____
je peux faire de la publicité : _____
Autre(s) : _____ nom(s) : _____

À quoi me fait penser ce projet?