À l'étang des Castors

Guide pédagogique

Détails de l'activité

Âge : 7-8 ans

Durée : 20 minutes

Modalité : 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.

- Les jeunes auront choisi collectivement les caractéristiques de leur mascotte.
- Chaque jeune aura fabriqué une représentation de la mascotte en respectant les choix effectués par le groupe.

Intention pédagogique

Pourquoi et quoi apprendre.

- Faire découvrir aux jeunes et à l'équipe d'animation l'univers des Castors.
- Exprimer ses idées pour contribuer à l'identité de son groupe.
- Collaborer avec les autres pour créer une représentation commune de la colonie.
- Participer à une décision collective en choisissant une mascotte.
- Présenter et expliquer ses choix devant les autres.

Description

Les jeunes découvrent ce qui rend un personnage ou une mascotte reconnaissable, puis choisissent ensemble les caractéristiques de la future mascotte de la colonie. À travers une discussion, un vote et une activité de bricolage, les jeunes vivent une expérience de prise de décision collective et réalisent leur propre représentation de la mascotte* choisie par le groupe.

**Pourquoi une mascotte? Voir annexe*

Matériel

Liste :

- Canevas de castor (8 ½ par 11)
- Patrons d'accessoires
- Crayons à colorier
- Ciseaux (incluant une paire de ciseaux gaucher au besoin)
- Tableau et crayon effaçable/craie

À préparer :

1. Imprimer un canevas de castor par personne
2. Imprimer sur du carton et découper les patrons d'accessoires *(annexe)*
3. S'informer des personnages ou mascottes connues des enfants pour pouvoir donner des exemples de personnages que les enfants connaissent pendant l'amorce.

Partage des décisions et des responsabilités

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

- Comprendre que certains éléments permettent de reconnaître un personnage ou une mascotte

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

- L'expression des intérêts des jeunes en minimisant l'influence des pairs
- Processus de prise de décision (vote)
- Animation et préparation du matériel

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

Que les jeunes savent déjà

- Ont déjà une expérience à faire des choix et travailler en équipe
- Connaissent des personnages, mascottes, superhéros, etc. qui peuvent servir de référence pour l'amorce.

Que les jeunes devront développer

- Apprendre à se connaître
- Développer l'esprit d'équipe
- Prendre des décisions
- Écouter et considérer leurs pairs
- Prendre sa place

Ressources externes

Qui ou quoi consulter

- Support visuel
- Canevas à compléter
- Matériel de bricolage

Spécifiques à la situation

- Exemples de mascottes ou personnages
- Modèle d'accessoires/caractéristiques

Déroulement

Amorce

But :
Faire découvrir que certains éléments se répètent chez un personnage et le rendent facile à reconnaître

Animation :

1. Faire deviner quelques personnages à partir d'indices.
2. Demander aux jeunes comment ils et elles ont reconnu les personnages.
3. Faire ressortir les caractéristiques qui permettent de reconnaître un personnage (couleurs, vêtements, accessoires, objets, animaux, etc.).
4. Faire le lien avec la création de la mascotte de la colonie.

1. **Ex : Elle porte souvent un chandail rose, un short orange, un sac à dos mauve et elle est accompagnée d'un singe. (Dora)**
2. **Il est habillé en bleu, porte une cape rouge et un grand « S » sur son costume. (Superman)**
3. **C'est une grosse créature orange et poilue qui porte un chandail rouge avec les lettres « CH ». (Youppi!)**

Ce que les jeunes font

- Observer des indices pour identifier un personnage.
- Faire appel à ses connaissances et à ses expériences.
- Formuler des hypothèses et les valider avec le groupe.
- Expliquer son raisonnement.
- Repérer les caractéristiques qui permettent de reconnaître un personnage.

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

- Choisir des exemples adaptés aux intérêts du groupe.
- Encourager les jeunes à expliquer leur raisonnement.
- Mettre en valeur les caractéristiques distinctives relevées par les jeunes.
- Valoriser les différentes hypothèses et les échanges.
- Amener les jeunes à réfléchir aux caractéristiques de leur future mascotte.

Déroulement

Discussion et remue-méninges

But :
Choisir des caractéristiques de la mascotte de la colonie.

Animation :

1. Présenter les différentes options de caractéristiques pour la mascotte.
2. Inviter les jeunes à discuter des éléments qui représenteraient le mieux leur colonie.
3. Permettre aux jeunes de proposer de nouvelles caractéristiques ou d'en créer eux-mêmes (couleurs, dessin, etc.).
4. Faire émerger des idées de noms pour la mascotte.

Ce que les jeunes font

- Proposer et comparer différentes idées.
- Exprimer ses préférences et écouter celles des autres.
- Faire des choix en groupe.
- Construire une vision commune de la mascotte.

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

- Encourage le partage d'idées et la participation de chaque jeune.
- Soutient la réflexion du groupe.
- Favorise l'écoute et le respect des opinions.
- Facilite la prise de décision collective.

Déroulement

Vote

But :
Vivre une expérience de décision démocratique.



Privilégier un vote secret pour permettre à chaque jeune d'exprimer son choix, particulièrement en début d'année, lorsque les jeunes ne se connaissent pas encore bien.

Animation :

1. Présenter les caractéristiques et les noms retenus à l'étape précédente.
2. Expliquer le fonctionnement du vote.
3. Inviter chaque jeune à faire son choix.
4. Compter les votes et annoncer les résultats.
5. Souligner que la mascotte est le résultat d'une décision du groupe

Ce que les jeunes font

- Exercent leur droit de vote.
- Expriment leurs préférences.
- Acceptent une décision prise par le groupe.

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

- Explique le déroulement du vote.
- S'assure que chaque jeune peut participer.
- Garantit un processus équitable.
- Valorise le respect des résultats et des choix du groupe.
- Accompagne les jeunes dans l'acceptation d'un résultat qui peut différer de leur préférence.

Déroulement

Représentation visuelle

But :
Créer une représentation visuelle de la mascotte à partir des choix faits par la colonie.

Les jeunes doivent respecter les choix faits par le groupe, mais ont le droit d'ajouter des éléments ou des accessoires.

Animation :

1. Distribuer un canevas de castor à chaque jeune.
2. Mettre à leur disposition les patrons qui correspondent aux caractéristiques choisies par le groupe.
3. Inviter les jeunes à représenter la mascotte en respectant les choix collectifs.
4. Rappeler que les patrons sont facultatifs et servent uniquement d'aide au dessin.

Ce que les jeunes font

- Représentent visuellement la mascotte de la colonie.
- Réinvestissent les choix faits par le groupe.
- Personnalisent leur création tout en respectant les caractéristiques choisies collectivement.

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

- Fournit le matériel nécessaire.
- Explique les consignes de réalisation.
- Soutient les jeunes au besoin.
- Veille au respect des caractéristiques choisies par la colonie.
- Valorise les différentes réalisations.

Suite

Faire un jeu actif pour permettre aux jeunes de dépenser leur énergie avant de faire l'activité Histoire de Castors.

Histoire de Castors

Guide pédagogique

Détails de l'activité

Âge : 7-8 ans

Durée : 20 minutes

Modalité : 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.

- Les jeunes auront découvert les différents personnages de l'univers des Castors.
- Les jeunes seront en mesure de nommer le personnage avec lequel ils et elles aimeraient le plus vivre un défi ou une activité et dire pourquoi.

Intention pédagogique

Pourquoi et quoi apprendre.

- Reconnaître ses intérêts parmi différentes activités proposées.
- Faire des liens entre ses goûts personnels et ceux des personnages rencontrés.
- Exprimer ses préférences en s'appuyant sur des expériences vécues.
- Écouter et comparer les intérêts exprimés par les autres jeunes.

Description

Les jeunes découvrent les personnages de l'univers des Castors en écoutant une histoire mettant en scène la mascotte créée par la colonie. À travers les aventures de la mascotte, ils et elles apprennent à connaitre les différentes caractéristiques des personnages du programme et réfléchissent à ceux avec lesquels ils et elles aimeraient relever des défis.

Matériel

Liste :

- Mascottes créées par les jeunes
- Visuel pour l'histoire
- 1 pomme par personne (facultatif)

À préparer :

1. Imprimer le visuel pour l'histoire en couleur (format 11 par 17)

Partage des décisions et des responsabilités

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

- Reconnaître les personnages avec lesquels ils et elles ont plus d'affinité.
- Écouter l'histoire.
- Exprimer leurs préférences et leurs intérêts.

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

- Maintenir l'engagement des jeunes tout au long de l'histoire.
- Animer les échanges.
- Noter les préférences exprimées par les jeunes.

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

Que les jeunes savent déjà

- Connaissent leurs goûts, leurs intérêts et les activités qu'ils et elles aiment faire.
- Ont déjà vécu des situations où ils et elles devaient choisir entre différentes options.
- Peuvent reconnaître des personnages qu'ils et elles apprécient et expliquer leurs préférences.
- Ont une première connaissance de la mascotte créée par la colonie.

Que les jeunes devront développer

- Faire des liens entre les caractéristiques des personnages et leurs propres intérêts.
- Reconnaître ce qui les attire chez un personnage ou un défi.
- Exprimer et justifier leurs préférences.
- Écouter les préférences exprimées par les autres.

Ressources externes

Qui ou quoi consulter

- Autres jeunes
- Équipe d'animation

Spécifiques à la situation

- L'histoire
- Les illustrations ou visuels des personnages
- La mascotte de la colonie

Déroulement

Amorce

But :
Stimuler la curiosité des jeunes pour les aventures de leur mascotte et les personnes qu'elle rencontrera.



S'assurer que les jeunes ont fait une activité active et ont fait une pause toilette pour favoriser une bonne condition d'écoute.

Si désiré, prévoir des pommes à distribuer lorsque la mascotte rencontre Papille.

Animation :

1. Au besoin, rappeler aux jeunes la mascotte créée dans une rencontre précédente.
2. Expliquer que la mascotte partira à la rencontre de différents personnages.
3. Nommer clairement l'intention d'écoute : prêter attention aux personnages pour identifier ceux avec lesquels ils et elles ont le plus d'affinités.
4. Prévoir un·e ou des animateur(s) ou animatrice(s) pour changer les scènes affichées et faire interagir les mascottes créées par les enfants dans les différentes scènes.

Ce que les jeunes font

- Observent le visuel.
- Devinent ce qui pourrait arriver dans l'histoire.
- Font des liens avec ce qu'ils et elles connaissent déjà.
- Partagent leurs idées avec le groupe.
- Écoutent les idées des autres.

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

- Éveille la curiosité des jeunes.
- Invite les jeunes à parler de ce qu'ils connaissent déjà.
- Fait des liens avec l'activité précédente.
- Encourage les jeunes à partager leurs idées.
- Valorise la participation de chaque jeune.

Déroulement

Retour sur l'histoire

But :
Partager les préférences et justifier pourquoi, donner des exemples.

Animation :

1. Demander aux jeunes avec quel personnage ils et elles voudraient vivre une aventure.
2. Demander de donner un exemple d'activité qu'ils et elles aimeraient faire ou expliquer pourquoi, qu'est-ce qui les attire?
3. Noter les réponses subtilement pour usage futur.

1. **Qu'est-ce qui te plait chez ce personnage?**
2. **Est-ce qu'il y a quelque chose que ce personnage fait et que tu aimerais essayer toi aussi?**

Ce que les jeunes font

- Réfléchissent au personnage qui les intéresse le plus.
- Expriment leurs préférences.
- Expliquent les raisons de leur choix.
- Donnent des exemples d'activités ou de défis qu'ils et elles aimeraient vivre.
- Écoutent les idées des autres.
- Découvrent les intérêts du groupe.

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

- Invite chaque jeune à exprimer son opinion.
- Encourage les jeunes à expliquer leurs choix.
- Accueille toutes les réponses sans jugement.
- Fait des liens entre les personnages et les intérêts exprimés par les jeunes.
- Note discrètement les réponses pour aider à choisir de futures activités.
- Valorise les différentes préférences du groupe.

Suite

Cette activité peut être suivie du rallye afin de donner une meilleure vision des personnages.

Rallye au pays des Castors

Guide pédagogique

Détails de l'activité

Âge : 7-8 ans

Durée : 40 minutes

Modalité : En hutte

Lieu : Voir les différentes stations

Intensité : Moyen

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.

- Seront capables de nommer un ou plusieurs types d'activités qu'ils et elles aimeraient vivre pendant l'année.
- Auront partagé leurs intérêts avec le reste du groupe.

Intention pédagogique

Pourquoi et quoi apprendre.

- Faire découvrir les six familles de personnages de l'univers Castors.
- Participer avec son équipe à des défis variés.
- Reconnaître et exprimer ses intérêts à partir des activités vécues.
- Contribuer à l'identification des intérêts du groupe pour les prochaines activités de la colonie.

Description

Les jeunes parcourent six stations qui représentent les familles de personnages de l'univers Castors. À travers de courts défis, ils et elles expérimentent différentes activités en plus de se familiariser un peu plus avec les personnages, leurs forces et ce qu'ils peuvent leur apprendre. À la fin du rallye, les jeunes identifient les activités qui les intéressent le plus pour l'année à venir.

Matériel

Liste :

- Voir annexe

À préparer :

1. Distribuer les rôles dans l'équipe d'animation, installer chaque station et déterminer où chaque équipe est dirigée au signal convenu.
2. Installer le matériel de chaque station.
3. Trucs : ce type d'activité est plus facile à animer quand il y a un animateur ou animatrice par station. Au besoin, proposez à des jeunes des unités adolescentes de faire un service dans votre réunion.

Partage des décisions et des responsabilités

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

- Prendre le leadership pour résoudre les défis.

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

- Gestion de l'activité

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

Que les jeunes savent déjà

- Participer à des jeux et à des défis.
- Reconnaître les activités qu'ils et elles aiment.
- Exprimer leurs goûts et leurs préférences.
- Vivre une expérience de travail en équipe.

Que les jeunes devront développer

- Faire des liens entre les défis vécus et leurs intérêts.
- Identifier les activités qui les attirent le plus.
- Expliquer leurs préférences.
- Découvrir la diversité des intérêts présents dans le groupe.
- Travail d'équipe.

Ressources externes

Qui ou quoi consulter

- Autres jeunes
- Équipe d'animation

Spécifiques à la situation

- Les défis
- Les illustrations ou visuels des personnages

Déroulement

Amorce (10 minutes)

But :
Préparer les jeunes à découvrir différents personnages et différentes façons de s'amuser chez les Castors.

Animation :

1. Départ à la Source : Bivouac et la mascotte lancent le voyage.
2. Expliquer que chaque station présente une famille de personnages.
3. Mentionner qu'à la fin, les jeunes pourront dire quelles activités ils et elles aimeraient faire cette année.
4. Séparer les jeunes en équipe de 3 ou 4 de façon visiblement aléatoire.
5. Distribuer une carte par équipe et un passeport par jeune.
6. Diriger chaque équipe vers une station de départ différente.

Ce que les jeunes font

- Écoutent les consignes.
- Se préparent à participer aux défis.
- Font des liens avec de nouveaux coéquipiers et nouvelles coéquipières.

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

- Explique le déroulement.
- Vérifie la compréhension des consignes.
- Encourage les jeunes à essayer chaque défi.

Déroulement

Déroulement du rallye (40 minutes)

But :
Expérimenter différents types d'activités.

Animation :

1. Chaque membre de l'équipe d'animation anime le jeu de sa fiche d'animation (voir l'annexe).
2. Rappeler que le but est de travailler en équipe pour relever les défis et mieux connaître les personnages.
3. Donner les étoiles à mettre sur la carte ou les vignettes.
4. Si l'équipe a terminé plus tôt, inviter les jeunes à remplir leur passeport.
5. Au signal donné par l'animateur ou l'animatrice désigné·e, les équipes changent de station.

Ce que les jeunes font

- Participent aux défis.
- Collaborent avec leur équipe.
- Utilisent différentes forces et habiletés.
- Répondent aux questions des personnages.
- Réfléchissent à ce qu'ils et elles aiment dans chaque activité.

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

- Explique le défi.
- Encourage la participation de chaque jeune.
- Valorise les efforts.
- Aide les jeunes à faire des liens entre le défi et les personnages.
- Relève les réussites des jeunes, même dans les difficultés ou les échecs.

Déroulement

Conclusion (10 minutes)

But :
Identifier les intérêts des jeunes et faire ressortir les activités qu'ils et elles aimeraient vivre pendant l'année.

Animation :

1. Rassembler les jeunes de toutes les équipes.
2. Inviter les jeunes à partager les défis qu'ils et elles ont préférés et à les associer aux familles de personnages qui y correspondent.
3. Encourager les jeunes à expliquer ce qu'ils et elles ont aimé dans ces défis.
4. Inviter les jeunes à nommer des activités qu'ils et elles aimeraient vivre aux Castors à partir de ce qui a été découvert pendant l'histoire et le rallye.
5. Noter les intérêts exprimés par les jeunes pour les utiliser dans la planification des activités futures.
6. Souligner la diversité des intérêts et des découvertes vécues pendant le rallye.
7. Inviter les jeunes à finir de remplir leur passeport.
8. Ramasser les passeports des jeunes.

Ce que les jeunes font

- Partagent le défi qu'ils et elles ont préféré.
- Expliquent ce qu'ils et elles ont aimé dans ce défi.
- Nomment une activité qu'ils et elles aimeraient faire ou refaire cette année.
- Écoutent les idées et les préférences des autres.

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

- Invite chaque jeune qui le souhaite à s'exprimer.
- Accueille toutes les idées avec intérêt.
- Encourage les jeunes à expliquer leurs choix avec leurs mots.
- Prend en note les intérêts et les idées exprimés.
- Souligne que les idées des jeunes serviront à préparer les prochaines activités.

Suite

Lors d'une prochaine rencontre, les idées données par les jeunes pourront être réinvesties dans la planification des activités en permettant aux jeunes de participer aux choix des prochaines activités.

Annexe

La mascotte, un autre personnage chez les Castors?

Le concept au cœur du programme castor demeure le même : offrir aux jeunes plusieurs modèles auxquels ils et elles peuvent s'identifier selon leurs qualités et leurs façons d'agir. La mascotte de groupe vient simplement enrichir cette idée avec un objectif éducatif complémentaire. Choisie et construite avec les jeunes, elle leur donne une place active dans l'univers du programme, renforce leur sentiment d'appartenance et les aide à se reconnaître dans l'histoire. Il ne s'agit donc pas d'ajouter un nouveau personnage, mais de créer un repère commun pour toute l'unité.

Liste de matériel nécessaire pour le rallye

Pour chaque jeune

- Une feuille de route par équipe (si vous utilisez les étoiles)
- Un passeport par jeune

Station 1 – Les Pelagerugueux

Équipe d'animation :

- Sifflet
- Chapeau de cuisinier

Activité:

- 1 ballon mou
- 2 cônes
- 3 cordes ou 3 lignes tracées au sol
- Cartes personnages ou étoiles autocollantes

Station 2 – Les Inracinés

Équipe d'animation :

- Lunette ou loupe
- Chapeau à plume

Activité:

- 1 coffre ou une enveloppe pouvant être cadenassée
- 1 cadenas à trois chiffres réglé à la combinaison 596
- Feuilles des trois énigmes imprimées
- Crayons
- Chronomètre
- Cartes personnages ou étoiles autocollantes

Station 3 – Les Croctroncs

Équipe d'animation :

- Chapeau de pêcheur
- Crayon derrière l'oreille

Activité:

- Environ 20 bâtons droits de type mikado géant
- Cartes personnages ou étoiles autocollantes

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.

Station 4 – Les Arbrivores

Équipe d'animation :

- Guirlande de bonhommes
- Masque de théâtre

Activité:

- Cartes à mimer imprimées et découpées
- Masque de Pépin imprimé avec ficelle
- Cartes personnages ou étoiles autocollantes

Station 5 – Les Sciessapins

Équipe d'animation :

- Lunettes d'aviateur ou cerf-volant
- Bocal de lucioles (ex : avec des lumières dedans ou des collants apposés)

Activité:

- Trousseau de clés
- Gobelet d'eau
- Bol
- Feuille de papier
- Clochette
- Sac à fermeture éclair
- Cartes personnages ou étoiles autocollantes

Station 6 – Les Soupofeuilles

Équipe d'animation :

- Micro
- Pancarte

Activité:

- 1 anneau
- 6 ficelles
- 1 balle de tennis
- 1 seau
- Chronomètre
- Cartes personnages ou étoiles autocollantes

Liste de vérification de la préparation

- [ ] Imprimer les passeports
- [ ] Imprimer les cartes
- [ ] Préparer le matériel des stations
- [ ] Attribuer les rôles
- [ ] Installer les stations
- [ ] Prévoir le signal de rotation

Feuille de route



Passeport pour les jeunes

Encerclez vos réponses



J'ai aimé le défi avec
Rafale et Papille :

✓ Oui ✗ Non

Le défi avec ces castors était :

facile | juste correct | difficile



J'ai aimé le défi avec
Cortex et Presto :

✓ Oui ✗ Non

Le défi avec ces castors était :

facile | juste correct | difficile



J'ai aimé le défi avec
Hardy et Racine :

✓ Oui ✗ Non

Le défi avec ces castors était :

facile | juste correct | difficile



J'ai aimé le défi avec
Flocon et Pépin :

✓ Oui ✗ Non

Le défi avec ces castors était :

facile | juste correct | difficile



J'ai aimé le défi avec
Atlas et Comète :

✓ Oui ✗ Non

Le défi avec ces castors était :

facile | juste correct | difficile



J'ai aimé le défi avec
Caucus et Écho :

✓ Oui ✗ Non

Le défi avec ces castors était :

facile | juste correct | difficile