Le témoin de la meute

Guide pédagogique

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

Partage des décisions et des responsabilités

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

- Donner leurs idées et s'exprimer
- Décider du nom et de la signification
- Décider des critères de sélection qu'ils ou elles jugent importants
- Expliquer le sens du témoin aux nouveaux participants ou nouvelles participantes
- Contribuer à faire respecter les règles convenues

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

- Les étapes à vivre pour prendre la décision
- Les moyens pour récolter les idées et pour faire le vote
- La gestion du temps
- Établir les règles du dialogue*

*Cette activité peut être l'initiation à la prise de décision et se faire avant d'avoir établi des règles de dialogue avec les jeunes, donc il est justifié que l'équipe d'animation établisse les balises. Sinon, elle peut se faire après une première activité durant laquelle les règles ont été choisies, auquel cas l'équipe d'animation est responsable d'assurer le respect des règles de dialogue.

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

Ce que les jeunes savent déjà

- Exprimer leurs goûts et leurs idées
- Faire des choix
- Participer à une discussion
- Écouter les autres
- Travailler avec leurs pairs

Ce que les jeunes devront développer

Ont une expérience, mais le développement se poursuit :

- Collaborer avec les autres
- Respecter les tours de parole
- Participer à des décisions en équipe
- Accepter différents points de vue
- Assumer des responsabilités simples
- Gérer leur temps en travail d'équipe

Nouvelle ressources interne à développer:

- Comprendre le processus de décision collective
- Rechercher une entente commune
- Se rallier à une décision du groupe
- Utiliser le vote secret « à la patte »
- Distinguer les idées des personnes
- Argumenter son point de vue avec respect
- Contribuer à une dynamique d'équipe positive
- Réfléchir à la façon dont les décisions sont prises en groupe

Ressources externes

Qui ou quoi consulter

- Les autres jeunes de la meute
- Les petites équipes
- L'équipe d'animation
- Les discussions de groupe et d'équipe
- Les règles de vie et valeurs du scoutisme
- Les expériences vécues par le groupe

Spécifiques à la situation

- Fiche « Je veux, j'aimerais »
- Le système de vote secret « à la patte ».
- Le témoin de la meute

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 :

- 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.

Ce que les jeunes font

- Écoutent l'histoire et les consignes.
- Réfléchissent à ce que signifie faire un choix en groupe.
- Répondent aux questions du Vieux-Loup.
- Se regroupent en sizaine pour discuter.

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

1. L'équipe d'animation présente la situation et le témoin de la meute
2. Questionne les jeunes pour préparer à vivre l'activité :
    - Est-ce que tout le monde aime toujours exactement la même chose?
    - Que fait-on quand plusieurs personnes ont des idées différentes?
    - Est-ce qu'il est possible d'être en désaccord tout en restant une bonne équipe?
    - Selon vous, qu'est-ce qu'un bon choix pour toute la meute?

Déroulement

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.

Ce que les jeunes font

- Répartissent des responsabilités en désignant une personne pour présenter leurs choix et une personne pour prendre des notes.
- Prennent connaissance des critères.
- Sélectionnent les critères les plus importants pour leur équipe.
- Proposent des idées de noms.
- Écoutent les suggestions des autres membres.
- Discutent de leurs préférences.
- Retiennent ensemble deux propositions à présenter à la meute.

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

- Accompagne les équipes sans prendre les décisions à leur place.
- Observe l'émergence du leadership dans les équipes.
- Soutient les jeunes qui ont plus de difficulté à participer.
- Circule entre les équipes ou accompagne une équipe en particulier.
- Encourage l'écoute et le respect des idées de chacun.
- Aide les jeunes à trouver eux-mêmes des solutions lorsqu'ils ou elles sont en désaccord.
- Rappelle le temps restant et les consignes au besoin.

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.

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.



Éviter de commenter ou d'évaluer les idées présentées.

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

Ce que les jeunes font

- Écoutent les propositions des autres équipes.
- Présentent les deux noms proposés par leur équipe.
- Respectent les tours de parole.
- Prennent connaissance de l'ensemble des options proposées par la meute.
- Considèrent les critères de sélection établis.

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

- Donne la parole aux porte-paroles.
- Note les propositions à la vue de tout le monde.
- S'assure que chaque équipe est représentée.
- Encourage l'écoute et le respect pendant les présentations.
- Clarifie les propositions au besoin.

Déroulement

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.

Ce que les jeunes font

- Écoutent les consignes du vote.
- Participent au vote secret.
- Respectent le choix des autres.
- Acceptent les résultats du vote.
- Se préparent à soutenir la décision de la meute.

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

- Explique les règles du vote « à la patte ».
- Rappelle que chacun et chacune vote selon son opinion.
- Compte les votes.
- Inscrit les résultats de façon visible.
- Retire les propositions qui ne passent pas au tour suivant.
- Annonce les résultats.
- Encourage le respect et le ralliement à la décision du groupe.

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.

Ce que les jeunes font

- Partagent ce qu'ils et elles ont aimé ou trouvé difficile.
- Expliquent comment leur sizaine a travaillé ensemble.
- Nomment des comportements qui ont aidé le groupe.
- Réfléchissent à ce qu'ils et elles pourraient faire différemment la prochaine fois.

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

- Anime un court tour de parole.
- Encourage la participation de plusieurs jeunes.
- Met en valeur les bons coups observés.
- Aide les jeunes à tirer des apprentissages de leur expérience.
- Souligne les comportements favorisant l'écoute, le respect et la participation.

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

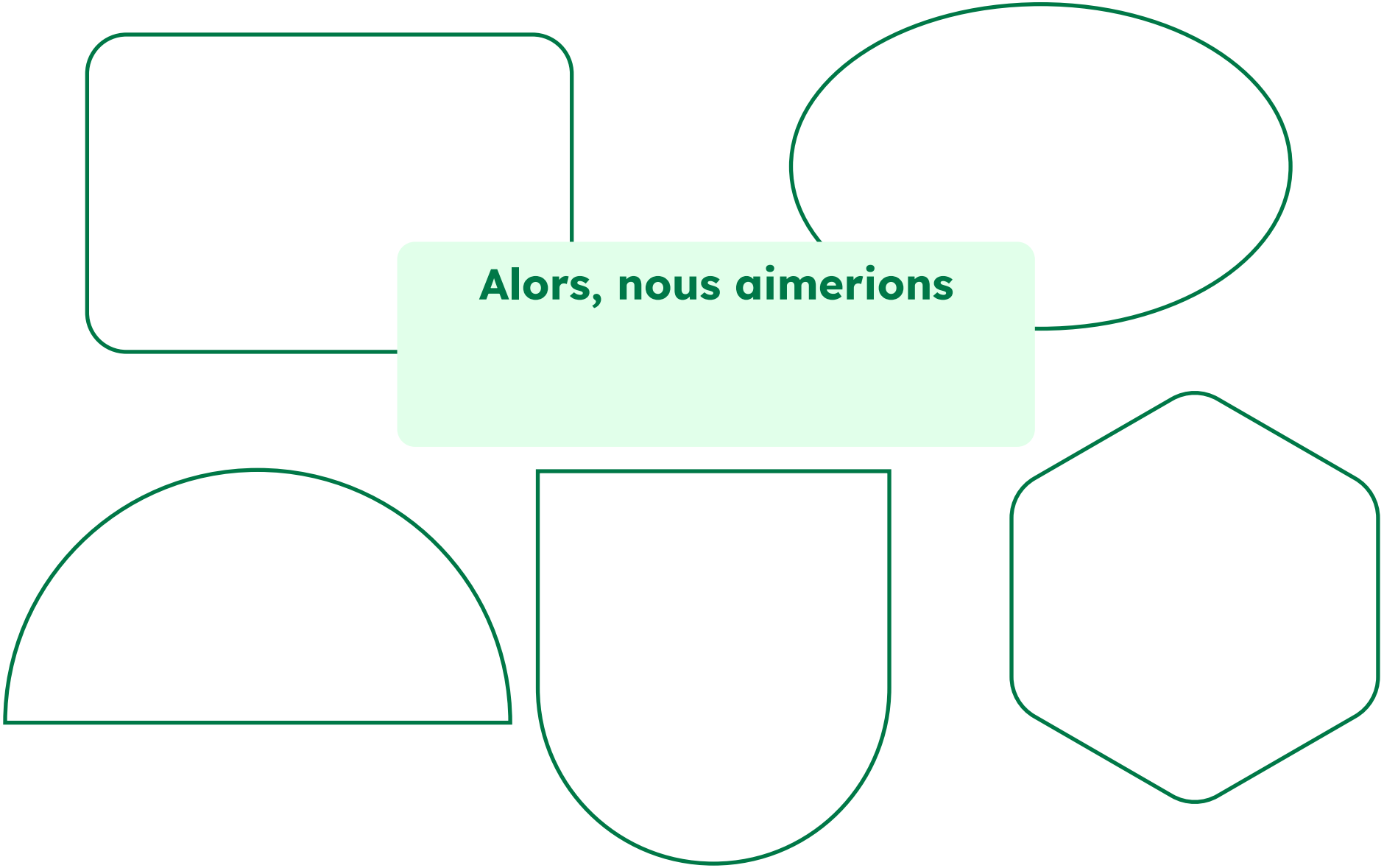
Facile à dire

À l'image de la meute

Original

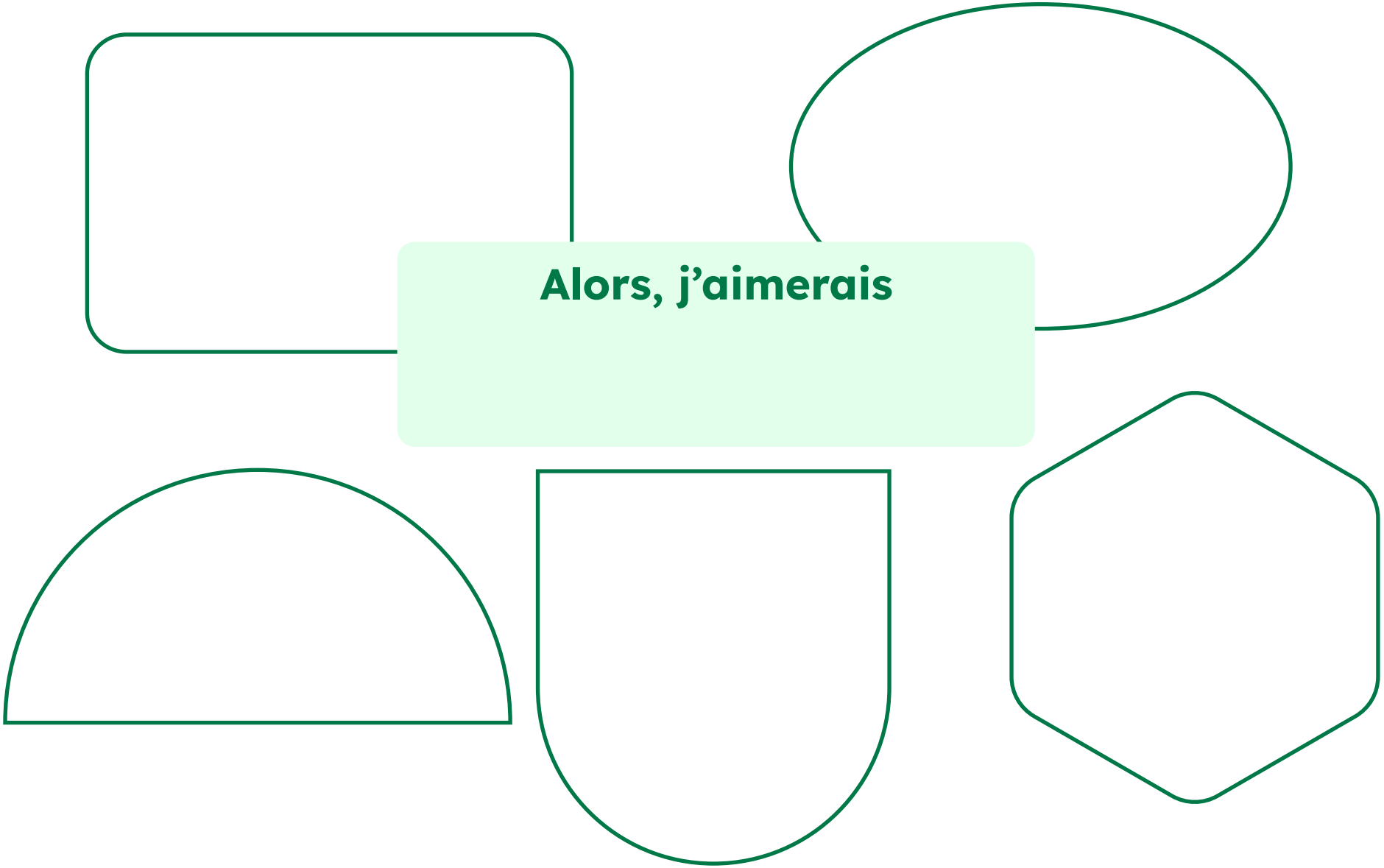
Fiche 2 : « Je veux, j'aimerais » (En équipe, modèle modifiable selon les activités)

Nous voulons ...



Fiche 3 : « Je veux, j'aimerais » (Individuel, modèle modifiable selon les activités)

Je veux ...



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	Thématique	Défi	Projet
M'amuser	Courir	De la magie	Gagner une compétence	Aider ma communauté
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 indépendant
Coopérer	Utiliser du matériel	Découvrir des choses	Combattre mes peurs	Lire
Compétitionner	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.