

PÉDAGOGIE > PPDB > VAI > ACTIVITÉS > RÔLES

RÔLE GUIDE 1/2

Branche :	Durée :	Nombre d'enfants :	Nombre d'adulte :
VAI	1h30	à partir de 3	1

Objectifs :	Matos :
- Comprendre son rôle de guide dans la cordée - Trouver des solutions aux difficultés rencontrées	- Post-it, feuilles et stylos - Les situations en annexe 1 découpées - Annexes actis team-building

Qu'y a t'il derrière le rôle guide ?

Il assure le rôle de coordinateur de la cordée. Choisi parmi les plus âgés et parmi les plus expérimentés, le guide a une bonne connaissance de la vie scout. Le guide anime le cercle de cordée et participe au cercle des guides. Il stimule la vie de la cordée, donne des conseils aux plus jeunes, entraîne les différentes actions de la cordée. Il est aussi médiateur et veilleur des conflits. Selon les cas, il peut prendre un deuxième rôle dans la cordée.

1. Qu'est-ce que c'est qu'être guide ? (30 min)

Donner une feuille et un stylo à chacun.e. De manière individuelle et pendant 10 min, chacun.e réfléchit ce que signifie le rôle de guide pour elle/lui. Il peut tout marquer sur sa feuille : quand il a vu quelqu'un avoir ce rôle dans sa cordée, s'il l'a déjà été, quelles compétences sont nécessaires, quelles sont les missions, les choses faciles / difficiles, etc.

Puis créer des binômes. Chacun.e raconte alors à l'autre ce à quoi il a pensé. Laisser 5 minutes d'échange. Sur des post-it ils écrivent des mots / phrases qui leur paraissent importantes. (Si assez de jeunes) Rassembler deux binômes ensemble. À 4, ils prennent encore 5 min pour échanger et continuer à remplir des post-it.

Reprendre l'ensemble du groupe et faire un retour sur ce qui a été dit. On peut sur une grande feuille poser les post-it et les regrouper selon différents critères.

2. Découvrir une façon de rapprocher une équipe (30 min)

Un des critères pour qu'une équipe fonctionne peut être de vivre des temps de "team-building". Chaque guide peut proposer un temps de ce genre quand il sent qu'il y a besoin de souder son équipe.

Proposer diverses activités et d'en vivre une ou deux tous ensemble. Ils peuvent repartir avec la liste des propositions s'ils le souhaitent. (voir annexe). Discuter aussi de celles qu'ils se sentent de proposer à leur cordée.

3. Saynètes : rôles et attitudes du guide (30 min max)

Les jeunes se divisent en plusieurs équipes d'environ 3 personnes. Distribuer à chaque équipe une situation. Chaque équipe discute de sa situation et se mettent d'accord sur la solution à mettre en place. Après 10 min, à tour de rôle, chaque équipe propose une saynète. Après chaque saynète, les autres équipes peuvent proposer une autre solution. N'hésitez pas à faire un lien avec l'expérience pratique des jeunes : « Ça vous rappelle quelque chose ? Est-ce que quelqu'un veut nous raconter une histoire similaire ? ».

S'il y a peu d'équipe : donner moins de temps de prépa pour avoir la possibilité de voir plus de situations.

Conclusion :

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réaction. Chacun a son style, son vécu, ses forces et ses faiblesses. Il y a cependant certains bons réflexes à prendre ou à développer. Il ne faut pas hésiter à aller demander de l'aide et des conseils auprès des chefs et des cheftaines. **Il n'y a pas besoin de prendre trop de temps sur les situations et sur le debrief. Le lendemain elles seront reprises sous le prisme de la CNV. L'idée sera de voir l'évolution.**

SITUATIONS
Il y a un nouveau dans ta cordée. Lors du temps des services, il est complètement perdu et ne comprend pas ce qu'il doit faire. Il ne comprend jamais rien à ce que vous lui demandez. Il ne comprend même pas ce qu'est une popote. Il se sent à part.
Depuis quelque temps, tu remarques que Louise ne fait pas ses services, ou quand elle les fait ce n'est pas correctement fait...
Avec ta cordée, vous êtes en explo. C'est le troisième jour et vous vous êtes couchés tard la veille. La fatigue se ressent et le reste de la cordée ne veut pas se lever alors que vous avez pas mal de marche à faire dans la journée...
Dans ta cordée, deux personnes sortent ensemble. Tu remarques que le reste de la cordée se moque d'eux, les insultent...
Jean ne va pas très bien et tu l'as remarqué depuis plusieurs sorties. Lors d'un temps libre, il vient se confier à toi et t'explique qu'il vit des violences chez lui...

Durant l'année, vous devez créer un projet sur un week-end. Ta cordée a deux idées mais personne n'arrive à se mettre d'accord...

Lors d'une expo, Gilbert n'a plus envie d'avancer, il reste là, assis... Il ne bougera plus d'un pouce... ça commence à énerver tout le reste de la cordée...

L'une des personnes de ta cordée fait partie de ta classe au collège. Mais tu ne t'entends vraiment pas avec lui, en plus il est toujours présent chez les scouts... Des disputes éclatent à chaque fois entre vous...

Idées de jeux pour souder une équipe, faire du "team-building"

Le noeud humain

Les joueurs forment un cercle assez serré, épaule contre épaule, ferment les yeux, tendent les bras vers l'intérieur du cercle et chaque joueur saisit deux mains différentes libres. Les joueurs ouvrent ensuite les yeux et cherchent à défaire lentement le nœud ainsi formé sans se lâcher les mains ni se faire mal. Le jeu prend fin quand tous les joueurs se retrouvent en un ou plusieurs cercles.

Dessins exquis

Une feuille est donnée à chacun.e. Elle est pliée dans la hauteur (en accordéon) en 5. La première personne écrit une situation puis donne la feuille à la personne à sa gauche. Celle-ci dessine la situation donnée puis plie la feuille de manière à ce que la 3e ne voit que le dessin. La 3e doit décrire ce qu'elle comprend de la situation en une phrase puis passe la feuille. La prochaine personne devra à nouveau dessiner, etc.

Assis comme dans un fauteuil

Les participants se mettent en cercle, bien serrés les uns contre les autres. Tout le monde doit s'asseoir sur les genoux de la personne d'à côté sans que le cercle ne s'effondre !

Les dominos

Les participants sont tous assis en cercle. L'animateur explique qu'ils ne sont pas placés par hasard, mais comme des dominos. Ils ont donc un point commun avec leurs voisins. Dans un premier temps, cela peut être un élément visible (par exemple : des vêtements de la même couleur...), dans un second temps, un élément invisible (par exemple : un goût, un loisir commun...). L'animateur laisse quelques minutes pour que chacun trouve un point commun avec son voisin de gauche et un autre avec son voisin de droite. Quand tout le monde a fini, un volontaire commence le tour de cercle en disant : « Avec (le prénom de son voisin de gauche), nous avons comme point commun... ». Ensuite, tous les participants changent de place et recommencent l'exercice.

La bâche musicale (possible aussi avec une corde) :

Au milieu du terrain de jeu une bâche pliée mais assez grande pour que tout le monde tienne confortablement debout dessus. Le jeu fonctionne comme les chaises musicales. Quand de la musique

est jouée (avec une guitare, une enceinte ou juste une chanson chantée) tous les Vaillants courent autour de la bâche. Quand elle s'arrête, ils doivent toutes et tous rentrer dessus. À chaque fois on plie un plus la bâche pour réduire l'espace. Tout le monde doit s'assurer d'aider les autres à rentrer dans l'espace.

Dessine moi un ami

Le groupe pose une question à un.e Vaillant.e de la cordée (ex : quel est ton animal préféré ? quel est ton moment préféré du camp ? ...). Ce.tte Vaillant.e dessine sa réponse, les autres doivent alors la deviner.

Qui-suis-je ?

Sur un papier, chacun.e marque le nom d'une personne connue de tous, célèbre ou non puis donne ce papier à une personne. Cette dernière met alors ce papier sur son front pour que tout le monde puisse le lire sauf elle. Tour à tour, chacun.e pose des questions pour deviner qui elle est, les autres ne peuvent répondre que par oui ou non.

L'imprimante

Les joueurs sont en file indienne et ne se regardent pas. Le premier de la file est l'« imprimante » et le dernier de la file est l'« expéditeur ». L'animateur donne au dernier de la file un mot court, par exemple: « Jeu ». Celui-ci doit alors l'écrire lettre par lettre avec le doigt sur le dos de celui qui le précède, qui transmettra de même et ainsi de suite jusqu'au premier de la file qui écrira le mot qu'il a reçu lettre par lettre. En fin de jeu, le groupe compare le message de départ avec celui de l'imprimante.