

Remerciements



Le Programme national sur l'alphabétisation et la santé de l'Association canadienne de santé publique (ACSP) tient à remercier le Secrétariat national à l'alphabétisation d'avoir financé le développement du projet Puissance en pensée avant tout (P.E.P. Jeunesse).

Nous voulons également remercier les organismes et les groupes ci-dessous d'avoir aidé à organiser les groupes de discussion des jeunes : Collège Frontière, la Commission des étudiants, Central Eastern Literacy Outreach Office, Gander (Terre-Neuve), Newtown Learning Centre, Surrey (Colombie-Britannique), YMCA, Moncton (Nouveau-Brunswick), Regional Library of Halifax (Nouvelle-Écosse) et le White Buffalo Youth Lodge Saskatoon (Saskatchewan).

L'ACSP exprime sa gratitude envers les partenaires du Programme national sur l'alphabétisation et la santé, les prestataires de soins et les intervenants en alphabétisation pour avoir accepté de réviser ce document de base et formulé des propositions utiles.

Enfin, nous ne saurions oublier les jeunes qui par centaines ont exprimé leurs opinions, partagé leurs expériences, inspiré des solutions originales et assuré des retours d'informations précieuses. Vous êtes des héros de nature peu commune et incarnez l'espoir et la compassion pour tous.

Association canadienne de santé publique

L'Association canadienne de santé publique est une association bénévole nationale, indépendante et sans but lucratif, représentant la santé publique au Canada et entretenant des liens étroits avec la communauté de santé publique internationale. La mission de l'ACSP est de constituer au Canada une ressource nationale spéciale veillant à l'amélioration et au maintien de la santé personnelle et communautaire en conformité avec les principes qui sous-tendent la santé publique, à savoir la prévention des maladies, la promotion et la protection de la santé et des politiques publiques judicieuses.

Programme national sur l'alphabétisation et la santé

Le Programme national sur l'alphabétisation et la santé (PNAS) est un partenariat forgé par 27 associations nationales de santé qui s'emploient à sensibiliser les professionnels canadiens de la santé aux liens entre le niveau d'alphabétisation et la santé. Le PNAS fournit à ces professionnels des ressources leur permettant d'aider à mieux servir les personnes faiblement alphabétisées. Engagé à faciliter la communication sur la santé, le PNAS s'est doté d'un Service de révision en style clair et simple, chargé d'offrir en la matière des révisions, des évaluations du niveau de langue et des ateliers aux organisations issues des secteurs public, privé et bénévole.

© Juillet 2002, Association canadienne de santé publique

Permission accordée pour reproduction non commerciale seulement, à condition que la source soit clairement citée.

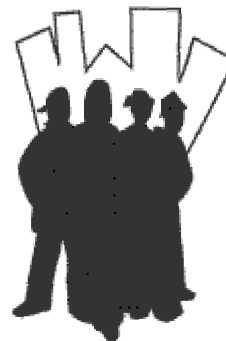
Comité consultatif

Viviane Antunes
Eric Costen, Sarah Dagg
Robert Davis
Marilena Schieda

Secrétariat national à l'alphabétisation
Commission des étudiants
Frontier College
Centre national de prévention du crime

Le matériel d'apprentissage est disponible intégralement sur le site Internet de l'ACSP à l'adresse : <http://www.cpha.ca>

Ce projet a été commandité par le Secrétariat national à l'alphabétisation.



PEP JEUNES

PUISSANCE EN PENSÉE AVANT TOUT



ASSOCIATION
CANADIENNE
DE SANTÉ
PUBLIQUE



CANADIAN
PUBLIC
HEALTH
ASSOCIATION

TABLE DES MATIÈRES

Contexte.....	5
Objectifs.....	6
P.E.P. JEUNESSE	7
Modes d'apprentissage et techniques d'enseignement : vue d'ensemble	9
Se renseigner d'avance sur les participants éventuels	12
Garder les participants et bâtir votre programme	12
Remerciements à nos jeunes collaborateurs	12

ATELIERS :



Module I – Modes de pensée et d'apprentissage

Jour 1 – Modes d'apprentissage.....	13
Programme	13
1. Éveiller	14
2. Modes d'apprentissage	14
3. Cercles de la violence et raisonnement critique	15
4. Impact de la violence	17
5. Transférer	18
Jour 2 – Pensée créatrice	19
Programme	19
1. Éveiller	20
2. Pensée créatrice	20
3. Techniques d'entrevue.....	22
4. Slogan pour une action sociale.....	23
5. Transférer	24

Module II – Techniques de communication, Droits et responsabilités

Jour 3 – Techniques de communication et d'écoute	25
Programme	25
1. Éveiller	26
2. Techniques de communication.....	26
3. Techniques d'écoute.....	28
4. Jeux interactifs.....	28
5. Transférer	30
Jour 4 – Droits et responsabilités.....	31
Programme	31
1. Éveiller	32
2. Droits.....	32
3. Responsabilités	33
4. Responsabilité sociale	34
5. Transférer	36

Module III – Médiation par les pairs

Jour 5 – Médiation par les pairs.....	37
Programme	37
1. Éveiller	38
2. Médiation par les pairs	38
3. Médiation simulée par les pairs	39
4. Plan de travail pour l'action sociale.....	40
5. Transférer	42
Jour 6 - Contrôle du stress et gestion des conflits	43
Programme	43
1. Éveiller	44
2. Contrôle du stress.....	44
3. Gestion des conflits	46
4. Tableaux	47
5. Transférer	48

Module IV – Résister à la pression des pairs

Jour 7 – Assertivité : s'entraîner à s'affirmer.....	49
Programme	49
1. Éveiller	50
2. Comportement assertif	51
3. Création de masques	52
4. Capteurs de rêves	53
5. Transférer	54
Jour 8 – Résister à la pression des pairs.....	55
Programme	55
1. Éveiller	56
2. Résister à la pression des pairs	56
3. Enregistrement de musique et production vidéo.....	57
4. Compétences médiatiques (savoir analyser les médias)	59
5. Transférer	60

Module V – Action sociale

Jour 9 – Compétences sociales	61
Programme.....	61
1. Éveiller.....	62
2. Planifier l'action sociale.....	62
3. Plan de travail pour l'action sociale	64
4. Transférer.....	66
Jour 10 – Action sociale	67
Programme.....	67
1. Derniers préparatifs.....	68
2. Éveiller.....	68
3. L'action sociale : médiation par un pair.....	69
4. Évaluation	70
5. Transférer.....	71

ANNEXES

1. <i>Intell-options</i>	73
2. Modèle du Formulaire de consentement éclairé (ateliers P.E.P. Jeunesse).....	74
3. Formes de violence que connaissent les jeunes	75
4. Cercle sacré/Cercle de vie	76
5. Cercles de violence	77
6. Scénarios.....	78
7. Responsabilité sociale	80
8. Exemples de jeux coopératifs.....	84
Références.....	86

CONTEXTE



En mai 2000, l'Association canadienne de la Santé publique (ACSP) a organisé, à Ottawa, dans le cadre de son Programme national sur l'alphabétisation et la santé, sa première conférence sur l'alphabétisation et la santé, sous le thème Cap sur l'alphabétisation et la santé pendant le nouveau millénaire. Financée par le Secrétariat national à l'alphabétisation, Santé Canada et bien d'autres commanditaires, cette conférence a attiré plus de trois cents participants dont des professionnels de la santé, des intervenants en alphabétisation, des universitaires, des avocats, des travailleurs auprès des jeunes, des aînés, des représentants du gouvernement, des fabricants de produits pharmaceutiques et des apprenants.

Les participants ont identifié la violence chez les jeunes faiblement alphabétisés comme étant un problème de santé critique. Pris au sens large, le terme « violence » englobe des coups et blessures corporels, la négligence de soi, l'agression sexuelle, les attaques verbales, les insultes et autres formes de sévices émotionnels ainsi que les menaces et le harcèlement. Les travaux de recherche entrepris au Canada ont montré en détail les liens entre la violence chez les jeunes, le niveau d'alphabétisation et la santé. Tous les participants à la conférence se sont accordés à dire qu'il faut se pencher sur la violence chez les jeunes.

La violence chez les jeunes a été également reconnue comme un problème sérieux à l'issue d'un projet entrepris dans le cadre du Programme national sur l'alphabétisation et la santé de l'ACSP. En 1999, l'ACSP a élaboré un programme d'alphabétisation dans lequel les problèmes de santé chez les jeunes à risque ont été abordés. Baptisé What the Health!, ce projet ne visait pas explicitement la violence chez les jeunes. Cependant, les jeunes qui y ont participé ont fait savoir que la violence était pour eux une préoccupation importante. L'ACSP, les professionnels de la santé et les praticiens des services d'aide à la jeunesse se sont accordés pour dire qu'il faut plus d'informations sur la violence chez les jeunes et que ce problème devrait figurer aux programmes d'alphabétisation qui leur sont destinés.

Pour répondre à ce besoin, le Secrétariat national à l'alphabétisation a octroyé à l'ACSP des fonds pour créer au profit des jeunes non scolarisés un programme d'alphabétisation et d'éducation sanitaire axé sur la prévention de la violence. Le présent document de base – **Puissance en pensée a vant tout (P.E.P. Jeunesse)** – en est le résultat. Les jeunes ont joué un rôle moteur dans l'élaboration de ce programme et de son contenu.



Puissance en pensée avant tout (P.E.P. Jeunesse)

En juin 2001, la Commission des étudiants¹ s'est jointe à l'ACSP pour organiser dans tout le Canada des ateliers sur la violence et ses effets chez les jeunes. Organisés à Gander, Halifax, Moncton, Ottawa, Toronto, Saskatoon et Surrey, ces ateliers ont fait une large place aux jeunes issus des communautés représentatives (anglo-saxonne, francophone, afro-canadienne, indo-canadienne, autochtone, rurale et urbaine) et ont permis de connaître l'effet des problèmes de violence sur leur vie, leur foyer, leur communauté et le monde.

En plus d'aborder les problèmes de violence, les jeunes ont également montré comment les problèmes de santé mentale tels que le trouble déficitaire de l'attention, la dépression et la schizophrénie influaient sur leurs capacités d'apprendre. Ils ont partagé leurs expériences personnelles de mauvais traitements, d'intimidation, de racisme, d'homophobie et de gangs violents, autant de facteurs qui les ont souvent poussés à décrocher.

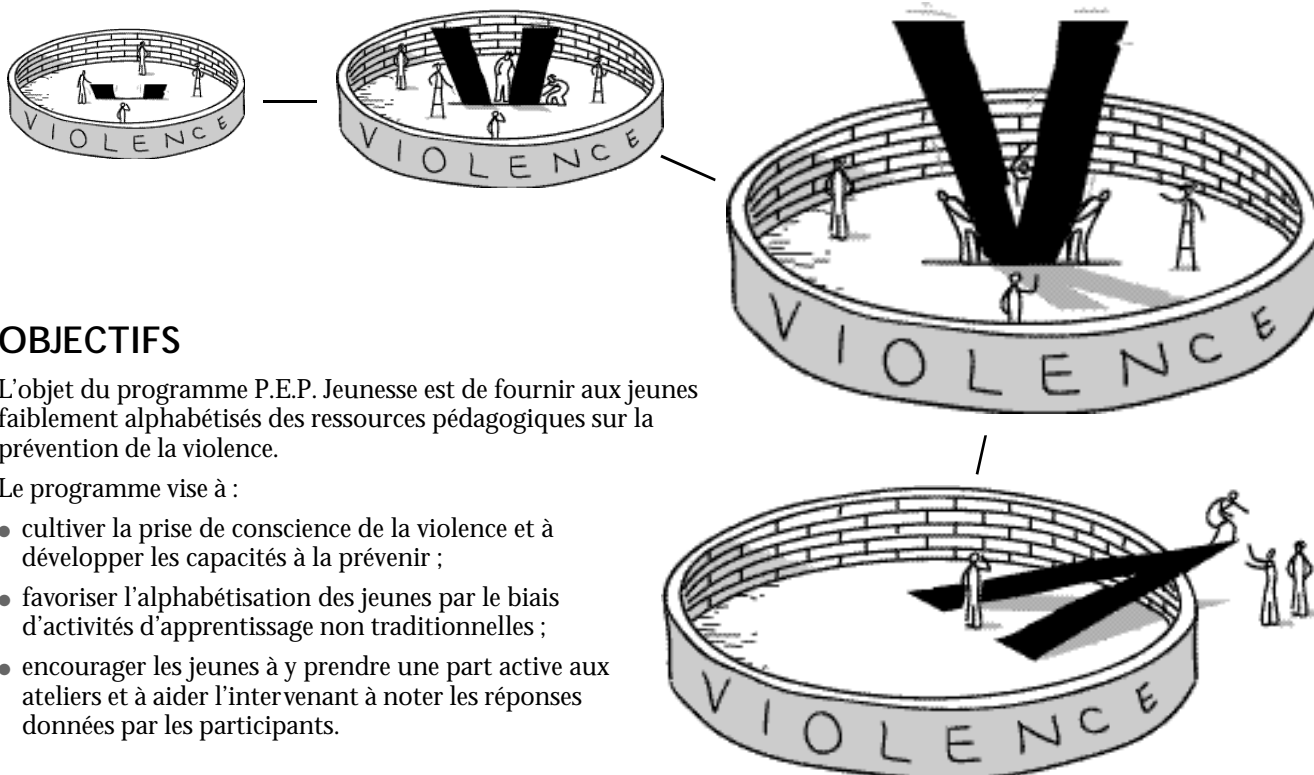


¹ La Commission des étudiants (CE) est un organisme sans but lucratif reconnu comme le Centre d'excellence pour l'engagement des jeunes.

Les ateliers ont permis de mieux cerner les besoins des jeunes :

- De nombreux jeunes ont mentionné qu'il faut des techniques d'enseignement adaptées à leur niveau scolaire et de leur mode de vie. Ils ont une préférence marquée pour des approches non traditionnelles qui sont interactives, stimulantes et basées sur des activités pratiques, des discussions et le soutien par les pairs.
- Les représentants de programmes d'alphabétisation et d'organismes d'aide à la jeunesse ont aussi souligné le besoin d'avoir des activités souples et adaptées aux jeunes qui soient disponibles, abordables et viables.

L'ACSP a tenu compte de ces points de vue en mettant sur pied le présent atelier de dix jours, qui met l'accent sur les connaissances de base nécessaires à la prévention de la violence. Les jeunes à risque mènent souvent une vie difficile et aléatoire. Ils peuvent avoir de la difficulté à assister aux ateliers jusqu'à la fin. Conscients de ces aléas, l'ACSP a conçu les activités de façon à leur permettre de participer au programme quand ils sont disponibles. Dans l'ensemble, ils offrent un programme global sur la prévention de la violence.



OBJECTIFS

L'objet du programme P.E.P. Jeunesse est de fournir aux jeunes faiblement alphabétisés des ressources pédagogiques sur la prévention de la violence.

Le programme vise à :

- cultiver la prise de conscience de la violence et à développer les capacités à la prévenir ;
- favoriser l'alphabétisation des jeunes par le biais d'activités d'apprentissage non traditionnelles ;
- encourager les jeunes à y prendre une part active aux ateliers et à aider l'intervenant à noter les réponses données par les participants.

Les activités non traditionnelles incitent les jeunes à découvrir leur points forts et à les développer. Le soutien des pairs est un élément important alors que les participants explorent leurs expériences de la violence. Noter les réponses et tenir un journal intime aident les participants à développer leurs capacités à lire et à écrire. Les intervenants sont invités à demander aux jeunes de participer aux discussions et de venir écrire autant que possible les réponses au tableau.

P.E.P. Jeunesse se veut à la fois un outil pratique et un modèle d'action sociale. Il commence avec une discussion entre jeunes concernant leurs expériences personnelles de la violence. Ensuite, les jeunes participants s'attaquent à cinq modules dont les activités respectives sont réparties sur deux jours. Le dernier module traite de l'action sociale impliquant les membres de la communauté pour aider les jeunes à trouver des solutions aux problèmes de la violence.

Les modules visent à développer les aptitudes à résoudre des problèmes. Fondés sur une approche par étapes, ils aident les jeunes à apprendre comment aborder les problèmes interpersonnels. De même, axés sur l'acquisition de nouvelles compétences grâce à ses tâches structurées, les activités prévues aident les jeunes à faire preuve d'un comportement socialement acceptable. Autrement dit, les compétences que les modules font acquérir aident à promouvoir une action positive contre la violence et, de plus, amènent les jeunes à s'en protéger.

P.E.P. Jeunesse est organisé en cinq modules :

1. MODES D'APPRENTISSAGE ET DE PENSÉE

2. COMMUNICATION ET DROITS ET RESPONSABILITÉS

3. MÉDIATION PAR LES PAIRS

4. RÉSISTER À LA PRESSION DES PAIRS

5. L'ACTION SOCIALE



Module 1 : Modes d'apprentissage et de pensée

Aux Jours 1 et 2, les jeunes apprennent à découvrir leurs forces individuelles et à développer les techniques de raisonnement critique et de pensée créatrice. Ces habiletés les aident à prendre des décisions et à planifier des actions visant à prévenir ou à faire face à la violence.

Module 2: Communication et Droits et responsabilités

Aux Jours 3 et 4, les jeunes se renseignent sur la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant. S'appuyant sur ce document de référence, les jeunes s'informent de leurs droits et de leurs responsabilités à l'égard de la protection des droits d'autrui. Enfin, participant à des jeux interactifs, ils apprennent à maîtriser les techniques de communication et d'écoute qui permettent de cultiver des relations sans violence et de vivre en société.



Module 3: Médiation par les pairs

Jusqu'à ce stade, les jeunes ont travaillé et interagi en groupe. Au Jour 5, ils sont invités à entrer en contact avec des membres de la communauté pour considérer des moyens de renforcer la sécurité dans la communauté. Au Jour 6, tout en célébrant la culture juvénile, ils sont exposés à diverses techniques permettant de contrôler le stress et de gérer des conflits.

Module 4: Résister à la pression des pairs

Les jeunes filles aussi bien que les jeunes hommes se sentent souvent poussés à faire des choses qu'ils ne feraient pas tout seuls. Aux Jours 7 et 8, les participants s'entraînent à s'affirmer, c'est-à-dire à se montrer

assertifs, pour résister à la pression des pairs et se concentrer sur la réalisation de leurs rêves.

Recourant à diverses activités (théâtre d'improvisation, art, musique, productions vidéo), les jeunes examinent des problèmes liés à la violence et exploitent les techniques nouvellement acquises.

Module 5: L'action sociale

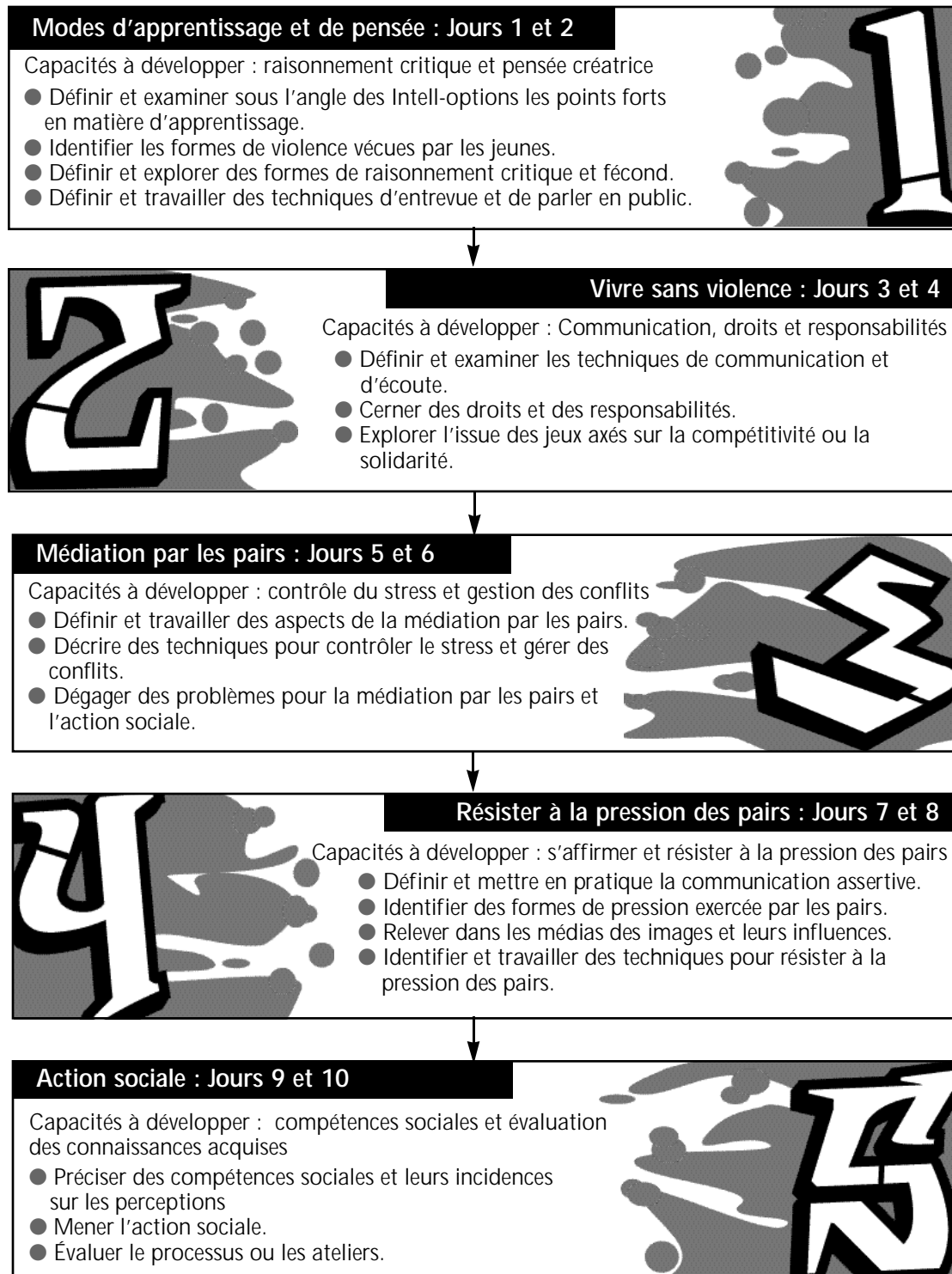
Aux Jours 9 et 10, les jeunes se préparent à organiser une action sociale et à évaluer les ateliers. Ils ont beaucoup travaillé et se sont, souhaitons-le, amusés. Ils ont maintenant la possibilité de nous faire savoir ce qu'ils pensent du programme.

La Figure I ci-dessous donne un aperçu des cinq modules constitutifs de ce programme de dix jours.



Figure I Puissance en pensée avant tout (P.E.P. Jeunesse) : modules d'apprentissage

(Toutes les activités de groupe sont coanimées par des jeunes formés et du personnel qualifié.)



Modes d'apprentissage et techniques d'enseignement : vue d'ensemble

Soucieux de répondre aux besoins des jeunes et des intervenants en alphabétisation, nous avons élaboré le programme P.E.P. Jeunesse en nous fondant sur deux théories : les « Intell-options »² pour les modes d'apprentissage, et les « techniques d'enseignement » de Lazear pour ce qui est de la prestation du programme³.

Lorsque ces deux théories ou approches ont été combinées, les jeunes se sont montrés interactifs, ouverts et prêts à discuter des problèmes de violence. Ils ont participé avec enthousiasme aux activités prévues et fait remarquer combien cette expérience les a amenés à découvrir leurs propres forces et à se prendre en main. Ils se sont dits valorisés et aptes à trouver les moyens d'améliorer eux-mêmes leur sort. À l'issue de chaque atelier, les participants ont fait savoir que la rencontre leur a permis de mieux comprendre le point de vue des autres. Ils avaient l'impression d'avoir acquis, en une journée, plus de compétences qu'ils n'ont pu acquérir depuis longtemps.



INTELL-SOCIALE
intelligence
interpersonnelle

Intell-options :

Le terme « Intell-options », de Baran & Baran, dérive de la théorie dites « intelligences multiples » élaborée par Howard Gardner. Selon cette théorie, les êtres humains possèdent de nombreuses forces cognitives et des styles cognitifs contrastants appelés « intelligences ». En appliquant cette théorie, Baran & Baran substituent aux « intelligences » le terme d'« Intell-options » et montrent comment les gens peuvent développer celles-ci grâce à la pratique. La terminologie propre aux deux approches est mise en parallèle ci-dessous. (Voir définitions à l'Annexe 1).

Terminologie de Gardner

- intelligence corporelle-kinesthésique
- intelligence interpersonnelle
- intelligence intrapersonnelle
- intelligence linguistique/verbale
- intelligence logique/mathématique
- intelligence musicale
- intelligence naturaliste
- intelligence visuelle/spatiale

Terminologie de Baran & Baran

- *intell-corporelle*
- *intell-sociale*
- *intell-autoefficace*
- *intell-langagière*
- *intell-logique*
- *intell-musicale*
- *intell-naturaliste*
- *intell-imagière*

INTELL-AUTOEFFICACE

intelligence
intrapersonnelle



² BARAN, D., CRANSTON-BARAN, P., *Smart Options: Intelligent Career Exploration*. Memramcook : National Life/Work Centre, 2000.

³ LAZEAR, D., *Seven Ways of Teaching: The Artistry of Teaching with Multiple Intelligences. 2nd edition*. Palantine : IRI/Skylight Training and Publishing Inc., 1991.

Grâce à ce programme, les jeunes, rassurés, reprennent confiance en eux-mêmes en se disant qu'ils sont doués d'intelligences que le système scolaire traditionnel n'a pas pu développer. Avant d'amorcer le programme, les participants, aidés par l'animateur ou l'intervenant, déterminent les intell-options qu'ils possèdent. Au cours du programme, ils travaillent les différentes intell-options à mesure qu'ils acquièrent des techniques leur permettant de prévenir la violence. Les intell-options sont intégrées à chaque plan de leçon. Elles figurent au programme et sous-tendent les activités prévues.



INTELL-LANGAGIÈRE

intelligence
linguistique/verbale



INTELL-LOGIQUE

intelligence
logique/mathématique



INTELL-MUSICALE

intelligence musicale



INTELL-IMAGIÈRE

intelligence
visuelle/spatiale

INTELL-NATURALISTE

intelligence
naturaliste



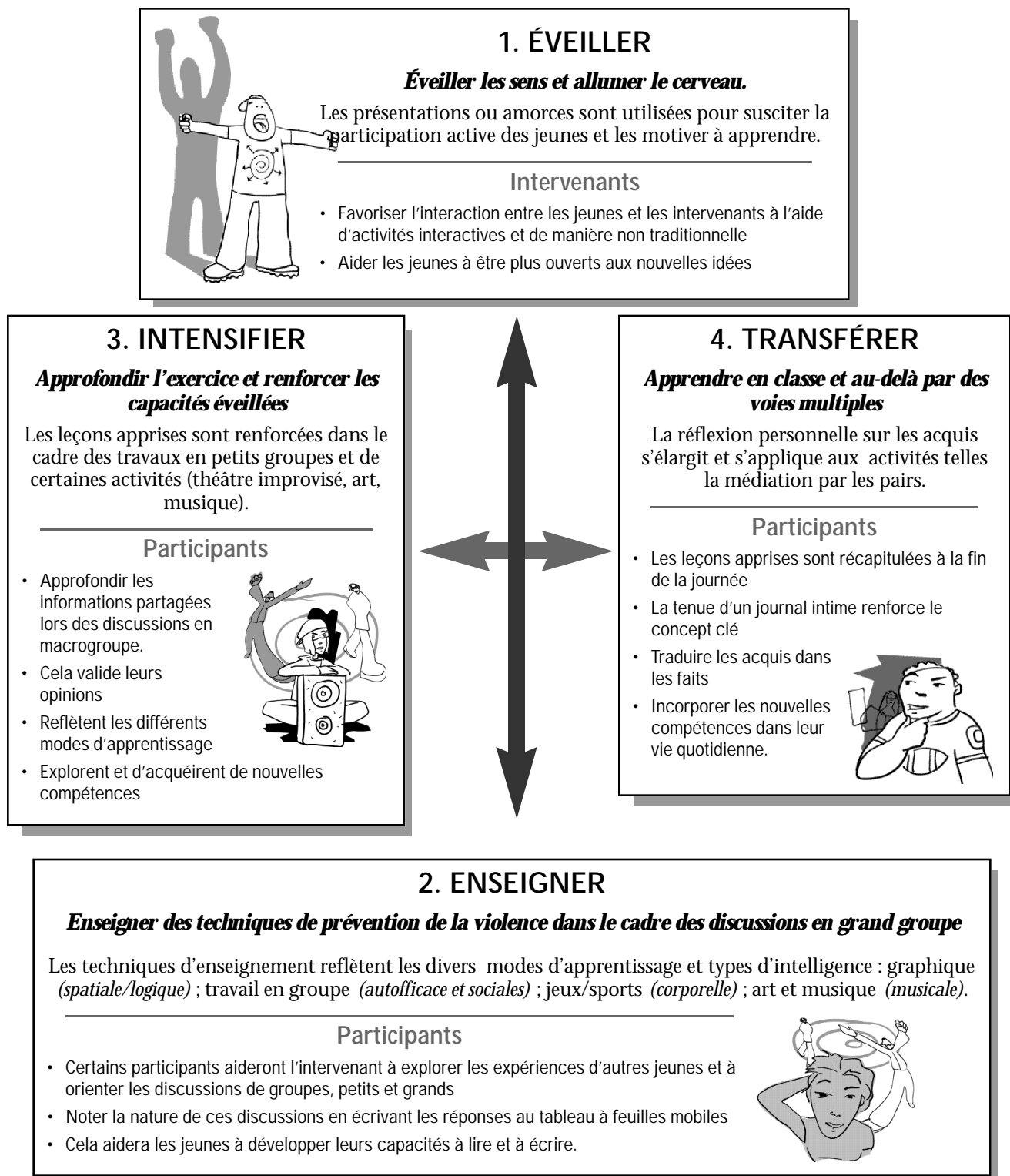
Techniques d'enseignement

Les jeunes se sont montrés particulièrement réceptifs aux techniques d'enseignement axées sur l'interactivité et la participation. Pour conforter cette disposition, nous avons élaboré le programme **P.E.P. Jeunesse** en nous appuyant sur le modèle ou processus en quatre étapes proposé par David Lazear :

- Éveiller les sens et allumer le cerveau
- Donner des leçons structurées autour des *Intell-options*
- Intensifier l'exercice (ou approfondir la leçon) et renforcer les capacités éveillées
- Transférer les acquis au-delà de la salle de classe

La Figure II présente les quatre étapes dans l'enseignement de Lazear et leur application aux modules.

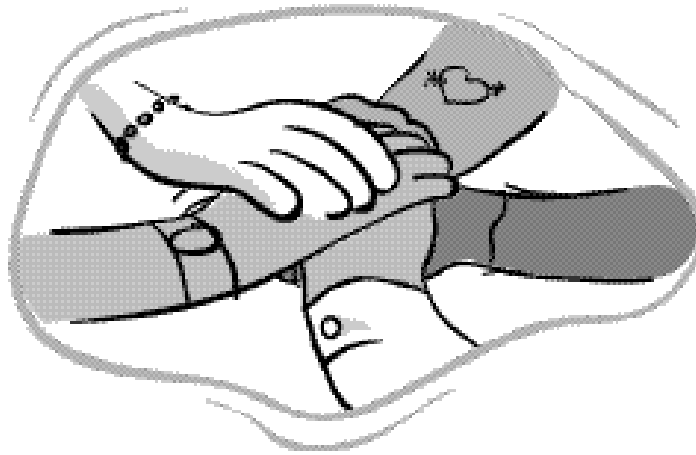
Puisque les jeunes se montrent particulièrement réceptifs aux techniques d'enseignement, P.E.P. Jeunesse utilise le modèle en quatre étapes proposé par David Lazear: Éveiller, Enseigner, Intensifier, et Transférer.



⁴ Tableau adapté, avec permission, de Skylight Professional Development, www.skylightedu.com

Se renseigner d'avance sur les participants éventuels

Nous recommandons aux intervenants d'interviewer les candidats avant de les faire commencer ce programme de dix jours. À en croire les éducateurs consultés à l'échelle du pays, il est important d'évaluer les participants afin de connaître leurs expériences relatives à la violence intériorisée et extériorisée. Pour ce qui est du vécu scolaire et post-scolaire des candidats, tout comme de leurs expériences de la violence, vous en aurez une meilleure idée vers la fin de leur premier ou deuxième journée au programme. En attendant, les entrevues vous aideront à vous préparer et à saisir le profil de chaque participant.⁵



Nous recommandons également aux intervenants de faire clairement comprendre aux candidats qu'ils participeront aux discussions sur la violence chez les jeunes. Dans cette perspective, il convient de revoir avec chaque candidat le Formulaire de consentement éclairé pour les ateliers de P.É.P. Jeunesse (voir Annexe 2). L'explication de ce formulaire est un moyen utile d'informer les jeunes à haut risque des limites à la confidentialité et d'obtenir leur consentement éclairé. En d'autres termes, tous les candidats doivent avoir lu et signé ce formulaire avant de commencer le programme.

Garder les participants et bâtir votre programme

Pour garder les jeunes et bâtir votre programme, nous vous offrons les conseils suivants :

- Les modules doivent être considérés comme étant autosuffisants, côté contenu, mais cumulatifs, côté développement des capacités. Cette approche tient compte de la situation des jeunes qui pourraient ne pas venir tous les jours.
- Les jeunes doivent obtenir un crédit après avoir terminé chaque module. Pour chaque journée de participation entière, ils se verront remettre des bons/coupons fournis par les établissements locaux (salles de cinéma, cafés, clubs de location vidéo, pizzerias). Cela suscite l'engagement communautaire et aide à promouvoir des services sensibles aux besoins des jeunes.
- S'assurer que les jeunes qui auront assisté au programme durant les deux semaines soient admissibles à un autre programme ou qu'ils recevront une lettre de recommandation à un programme de développement en leadership.

Remerciements à nos jeunes collaborateurs

Nous devons la réussite de nos ateliers aux jeunes qui ont bien voulu parler en toute franchise de leurs expériences, de l'espoir et de l'optimisme qui les animent et de leur courage face aux défis considérables que leur lance la vie. Ils restent pour nous une source d'inspiration.

Nous espérons avoir fidèlement reproduit, dans ces modules, ce que nous avons appris des participants. Nous sommes persuadés que les intervenants et les jeunes ont encore beaucoup de choses à contribuer à la lutte contre la violence. Qu'il vous arrive de donner un de ces ateliers ou dix, nous vous souhaitons bien du succès.

⁵ Nous conseillons aux organismes qui offrent des programmes d'alphabétisation aux jeunes de récolter, au sujet de leurs clients, les données démographiques de base, des renseignements sur le vécu scolaire et l'expérience en milieu d'apprentissage, pour mieux comprendre leur situation et suivre leur progrès.

Module



Jour 1 – Modes d'apprentissage

Programme

Heure	Activité	Durée	Intell-options	Techniques
09 h	1. Éveiller a) Rompre la glace	15	<i>sociale</i>	<i>Éveiller</i>
09 h 15	2. Modes d'apprentissage a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes	60 30	<i>Évaluation</i>	<i>Enseigner</i> <i>Intensifier</i>
10 h 45	Pause	15		
11 h	c) Réactions du groupe	60		<i>Enseigner</i>
Midi	Déjeuner	30		
12 h 30	3. Cercles de la violence et raisonnement critique a) Discussion en macrogroupe b) Travail en microgroupes c) Discussion en macrogroupe	45 15 30	<i>langagière et sociale</i>	<i>Enseigner</i> <i>Intensifier</i>
14 h	Pause	15		
14 h 15	4. Impact de la violence a) Travail en petits groupes b) Discussion en macrogroupe	45 15	<i>autoefficace</i>	<i>Enseigner</i> <i>Intensifier</i>
15 h 15	5. Transférer a) Tenue de journal intime b) Clôture	10 10	<i>langagière</i> <i>autoefficace</i>	<i>Transférer</i>

Capacités à développer : modes d'apprentissage et raisonnement critique



Objectifs :

- Définir et examiner sous l'angle des *Intell-options* les points forts en matière d'apprentissage.
- Identifier les formes de violence vécues par les jeunes.
- Décrire des éléments du raisonnement critique.
- Utiliser le journal intime comme un outil d'alphabétisation et d'expression individuelle (pensées et projets).

Ressources nécessaires :

Tableau à feuilles mobiles, marqueurs, bande adhésive, rouleau de papier hygiénique, liste de contrôle d'*Intell-options* de Baran & Baran (une par personne), guide de l'animateur, diagramme des Cercles de la violence, caméra et cassettes vidéo (facultatives), magnétophone et cassettes audio.

1. ÉVEILLER

Durée : 15 min

a) Rompre la glace

Jeu au papier hygiénique :

L'intervenant fait asseoir tout le monde en cercle et dit ceci : « Je vais faire passer ce rouleau de papier hygiénique. Prenez-en autant que vous voulez. Rappelez-vous seulement que la journée pourrait être longue. » Après que chaque participant en a pris, l'intervenant poursuit : « Maintenant, séparez doucement les feuilles suivant les perforations. » À la fin, il ajoute : « Je vais commencer. Pour chaque morceau que vous avez, dites-nous une chose à votre sujet. »

Ressources :

- rouleau de papier hygiénique

2. MODES D'APPRENTISSAGE

Durée : 1 h

a) Discussion en macrogroupe

L'objet de cette activité est d'aider les jeunes à reconnaître leurs forces par rapport aux différents modes d'apprentissage.

Instructions à l'intervenant :

- Revoyez les *Intell-options* dans le guide de l'animateur avant le premier jour.
- Inscrivez les 8 *Intell-options* avec des exemples sur des feuilles séparées.
- Expliquez aux participants le concept d'« intelligences multiples » à la lumière du guide de l'animateur.
- Montrez comment utiliser la liste de contrôle des *Intell-options* et l'échelle d'évaluation (à l'occasion, beaucoup, jamais).
- Remplissez la liste de contrôle des *Intell-options*.

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive
- stylos
- *Intell-options*

b) Travail en petits groupes

- Demandez aux participants de se mettre deux par deux, le partenaire étant une personne inconnue.
- Chacun devra interroger son partenaire (voir questions ci-dessous). Celui qui pose les questions doit prendre note des réponses données. Chaque participant rapportera les réponses au macrogroupe, c'est-à-dire au groupe réuni au complet.
- « Qu'est-ce que vous aimiez de l'école quand vous y alliez ? Qu'est-ce que vous n'aimiez pas ? »
- « Pourquoi avez-vous décroché ? »
- « À quoi ressemble votre vie depuis que vous avez quitté l'école ? »

Pause

c) Mise au point et rétroaction

Instructions à l'intervenant :

- Écrivez les questions (titres) sur des feuilles séparées du tableau.
- Notez les réponses données par les participants à chaque question.
- Demandez aux participants s'ils voient des modes d'apprentissage communs.
- Faites savoir aux participants que les modes d'apprentissage seront souvent repris au cours du programme (p. ex. spectacle de variétés ou action sociale).
- Abordez les *Intell-options* et montrez comment les aptitudes correspondantes peuvent être développées et rattachées à l'emploi.
- Expliquez comment s'y prendre pour développer les différentes *intell-options*.
- Faites savoir aux jeunes qu'ils auront, au cours des dix prochains jours, l'occasion de mettre en pratique différentes *intell-options* en apprenant à prévenir la violence.

Déjeuner

3. CERCLES DE LA VIOLENCE

Les éléments de raisonnement critique servent à animer les discussions sur les Cercles de la violence.

a) Discussion en macrogroupe

Identifier le problème de violence.

Instructions à l'intervenant :

- Assurez-vous que tous les jeunes ont la possibilité de participer.
- Invitez ceux qui ne prennent pas la parole à venir écrire au tableau.
- Écrivez au tableau « Cercles de la violence » et dessinez trois cercles représentant le monde (cercle extérieur), la communauté (cercle médian) et le foyer ou la famille (cercle intérieur).
- Indiquez que la violence prend des formes différentes (gestes, armes, paroles) dans les trois cercles. Par exemple : violence verbale, physique, sexuelle ou économique.

Durée : 15 min

Ressources :

- papier
- stylos

Pause : 15 min

Durée : 1 heure

Ressources :

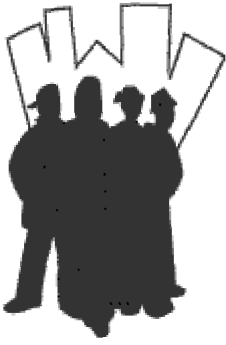
- Tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

Durée : 30 min.

Durée : 45 min

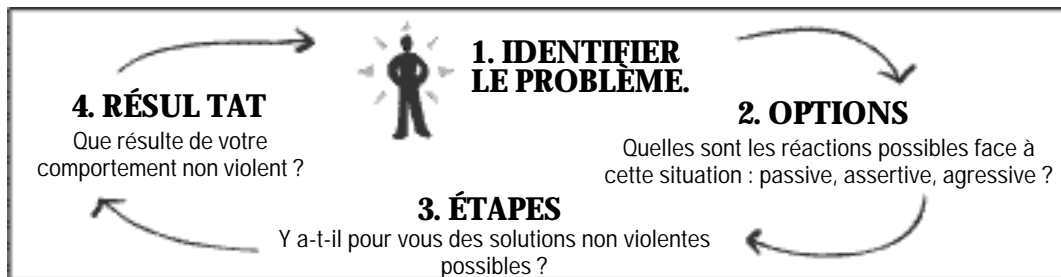
Ressources :

- graphique des Cercles de la violence
- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive



- Demandez aux participants de cerner les problèmes de violence dans le monde et au Canada et d'en fournir des exemples (p. ex. la guerre).
- Écrivez les réponses dans le cercle extérieur au tableau.
- Demandez aux participants de cerner les problèmes de violence au sein de leur communauté et d'en donner des exemples (p. ex. les gangs).
- Écrivez les réponses dans le cercle médian au tableau.
- Soulevez des questions d'homophobie, de racisme et de sexisme.
- Expliquez le racisme, le sexisme et l'homophobie, à savoir des attitudes, réactions ou comportements négatifs à l'endroit d'autrui en raison de sa race, son sexe ou son orientation sexuelle.
- Demandez aux participants si les hommes et les femmes vivent la violence différemment.
- Demandez aux participants de cerner les problèmes de violence au foyer ou en famille et d'en citer des exemples (p. ex. mauvais traitements infligés à l'enfant).
- Écrivez les réponses dans le cercle intérieur au tableau.
- Indiquez les liens entre les formes de violence dans le monde, au sein de la communauté et en famille.
- À propos du raisonnement critique, demandez aux jeunes de se concentrer sur le cercle représentant la communauté.
- Écrivez ces mots (rubriques) au tableau : Homophobie, Racisme, Sexisme
- Présentez les éléments de raisonnement critique et dressez-en la liste sous chacune de ces rubriques : Homophobie, Racisme, Sexisme.

ÉLÉMENTS DE RAISONNEMENT CRITIQUE



Durée : 15 min

b) Travail en petits groupes

Formez trois groupes suivant les rubriques indiquées : racisme, sexisme et homophobie.

- Donnez une situation, un scénario pour chaque rubrique.
- Invitez les jeunes à se poser des questions pendant quinze minutes en s'appuyant sur les éléments de raisonnement critique.
 - Un groupe de trois jeunes traverse un parc à pied. Ils rencontrent une femme d'un certain âge qui promenait son chien. En les voyant venir, elle change de direction.
 - Deux jeunes entrent dans un dépanneur. L'un se dirige vers l'arrière du magasin tandis que l'autre se rend au comptoir pour acheter des cigarettes. Le caissier est indo-canadien.
 - Un jeune organise une fête chez lui en compagnie de quelques amis. Après 21 heures, les voisins se plaignent du bruit et font venir la police.

c) Mise au point et rétroaction

Durée : 30 min

Instructions à l'intervenant :

- Veillez à ce que les filles disposent, par rapport aux garçons qui ont tendance à dominer les discussions, d'un temps de parole égal et ininterrompu.
- Demandez à chaque groupe de donner, relativement à son scénario, des exemples de comportement non violent.
- Demandez : « Y a-t-il des différences entre les filles et les garçons quant à leurs expériences de la violence ? »

Pause

Pause : 15 min

4. IMPACT DE LA VIOLENCE

Cette activité vise à favoriser la conscience de soi et à développer l'*intell-autoefficace*



a) Travail en petits groupes

Formez des groupes par sexe (garçons et filles) pour cette activité baptisée Cadran solaire et Cercle d'influences.

Durée : 45 min

D'importants travaux de recherche et d'études en clinique démontrent que les garçons et les filles n'ont pas la même expérience de la violence et que cette violence, tout comme ses formes et les circonstances, varient également. Les filles et les garçons se sentent mieux à l'aise et parlent librement de leurs expériences violentes au sein de groupes exclusifs. En particulier, les filles disent se sentir beaucoup plus en sécurité pour aborder ces sujets en présence d'autres filles.

Ressources :

- graphique des Cercles de violence
- Cadran solaire/Cercle d'influences
- marqueurs
- bande adhésive

Instructions à l'intervenant :

- Divisez les participants en deux groupes (filles et garçons) pour examiner leurs expériences en matière de violence, de santé et de sécurité.
- Demandez aux participants de se référer au cercle représentant le foyer (voir Cercles de la violence au tableau).
- Donnez à chaque groupe un scénario d'homophobie, de mauvais traitements et d'abus.
- Tracez un cercle avec des lignes en extension.

ou

- Dessinez un cercle avec quatre quarts et écrivez dans chacun les termes suivants : santé physique, santé émotionnelle, santé spirituelle et santé intellectuelle.
- Posez les questions qui suivent et notez les réponses au tableau.
 - « De quelle manière la violence a-t-elle touché votre santé physique, émotionnelle, spirituelle et intellectuelle ? »
 - « Que veut dire pour vous "se sentir en sécurité" ? »
 - « Que veut dire pour vous "être en santé" ? Croyez-vous que vous êtes en bonne santé ? »
 - « Qu'est ce qui vous aiderait à assurer un avenir sans violence ? »

Durée : 15 min

b) Discussion en macrogroupe

Instructions à l'intervenant :

- Comme les garçons ont tendance à dominer les discussions, veillez à ce que les filles jouissent d'un temps de parole égal et ininterrompu.
- Demandez : « Y a-t-il des différences entre les garçons et les filles quant à leur vécu de la violence ? »
- « Que peut-on faire pour se sentir plus en sécurité au foyer ? »

5. TRANSFÉRER

Durée : 10 min

Ressources :

- journal/page
- stylos
- Intell-options en vedette
- faits

a) Tenue de journal intime

Cet exercice vise à offrir aux participants une occasion de renforcer leur capacité à lire, à écrire et à réfléchir aux événements de la journée.

Instructions à l'intervenant :

- Donnez un journal ou une page à chaque participant.
- Revoyez les intell-options mises en vedette.
- Reprenez les éléments du raisonnement critique.
- Demandez aux jeunes de dessiner trois diagrammes sous la date d'aujourd'hui : Tête/Cœur/Pieds.
- Expliquez ce que veut dire chacun :

TÊTE signifie, « Qu'avez-vous appris ? » **CŒUR** signifie, « Comment vous sentiez-vous ? » **PIEDS** signifie, « Quelles démarches comptez-vous entreprendre ? »



Demandez aux participants d'écrire sous chaque terme ou rubrique deux phrases liées à la séance d'aujourd'hui. Par exemple :

Tête – « J'ai appris qu'en me livrant aux jeux vidéo violents, je me comporte parfois de manière agressive. Je n'ai jamais pensé qu'il y avait un lien entre les jeux que je pratique et ma conduite. »

Cœur – « Je plains les homosexuels agressés. J'espère que cela ne m'arrivera jamais. »

Pieds – « Je vais parler à mon professeur qui me rabaisse. Je ne mérite pas d'être traité ainsi. »

Durée : 10 min

b) Clôture

Instructions à l'intervenant :

- Demandez : « Que pensez-vous de la séance d'aujourd'hui ? »
- Demandez : « Qu'est-ce que vous avez aimé ? Que n'avez-vous pas aimé ? »
- Remerciez les jeunes de leur participation active et présentez la pensée du jour.
- Distribuez les bons/coupons.

Pensée du jour :

J'entends et j'oublie.

Je vois et je me rappelle.

J'agis et je comprends.



Proverbe chinois

Module



Jour 2 – Pensée créatrice

Programme

Heure	Activité	Durée	Intell-options	Techniques
09 h	1. Éveiller a) Rompre la glacer	15	<i>sociale</i>	<i>Éveiller</i>
09 h 15	2. Pensée créatrice a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	30 30 30	<i>langagière</i>	<i>Enseigner</i>
10 h 45	Pause	15		
11 h	3. Techniques d'entrevue a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes Micro libre	40 20	<i>langagière, sociale</i>	<i>Enseigner</i> <i>Intensifier</i>
Midi	Déjeuner	30		
12 h 30	c) Mise au point et rétroaction	30		
13 h	4. Slogan pour l'action sociale a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Présentation au macrogroupe	15 45 30	<i>imagière, sociale, autoefficace</i>	<i>Intensifier</i> <i>Enseigner</i> <i>Intensifier</i>
14 h 30	5. Transférer a) Tenue de journal intime b) Clôture	10 10	<i>langagière, autoefficace</i>	<i>Transférer</i>

Capacité à développer : pensée créatrice



Objectifs :

- Définir et travailler les techniques d'entrée en scène et de parler en public.
- Examiner les problèmes de violence à l'échelle mondiale, communautaire et familiale suivant le format d'une émission-débat.
- Décrire des éléments de la pensée créatrice.
- Identifier et travailler les *intell-options sociale, imagière et langagière*.

Ressources nécessaires :

Tableau à feuilles mobiles, marqueurs, bande adhésive, pelote de laine, magnétophone et microphone (deux de chacun si possible), cassettes audio, caméra et cassette vidéo (facultatives), carte bristol, peintures, marqueurs, magazines, ciseaux, bande adhésive, colle.

1. ÉVEILLER

a) Rompre la glace

Jeu de toile :

L'intervenant demande à tous de former un cercle et de tendre les bras jusqu'à ce que les bouts des doigts touchent la personne de gauche et celle de droite. Les participants baissent les bras.

Ensuite, l'intervenant lance la pelote de laine à un jeune de l'autre côté du cercle, tout en gardant un bout.

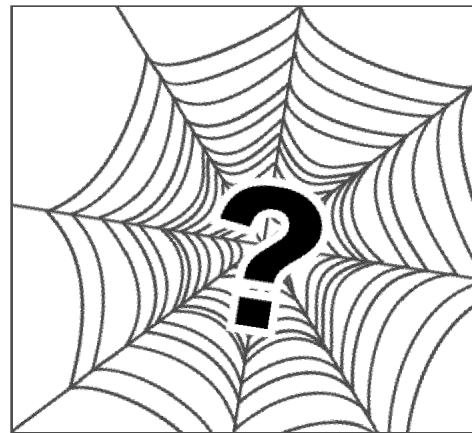
Il dit un geste qu'il peut poser pour stopper la violence dans la communauté (p. ex. en s'opposant aux actes d'intimidation à l'encontre d'autrui).

Les participants font de même à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils tiennent un morceau de la laine.

À ce stade, l'intervenant demande à un jeune de s'approcher, puis de reculer, et de s'emmêler dans la laine.

Puis, il demande à tous : « Que signifie cette toile ? »

L'objet ici est de faire voir aux jeunes la nature interdépendante de leur vie et du rôle que doit jouer tout le monde pour arrêter la violence.



2. PENSÉE CRÉATRICE - Comment pouvons-nous améliorer les choses ?

Les activités et les discussions d'aujourd'hui annoncent les activités d'action sociale prévues aux Jours 5 et 10. Les résultats imaginaires et le remue-méninges, deux exercices qui font appel à la pensée créatrice, s'inspirent du graphique des Cercles de la violence.

Durée : 15 min

Ressources :

- pelote de laine

a) Discussion en macrogroupe

Résultats imaginaires et remue-méninges

Après avoir expliqué les résultats imaginaires et les **éléments du remue-méninges**, l'intervenant proposera un modèle permettant :

le partage des idées

la valorisation des solutions proposées

le développement des idées avancées

la création de nouvelles catégories de solutions similaires

- Revoyez le graphique des Cercles de la violence.
- Demandez aux participants de choisir un sujet lié au racisme, au sexisme ou à l'homophobie, puis d'expliquer ce qui se passerait si les gens vivaient en harmonie.

b) Travail en petits groupes

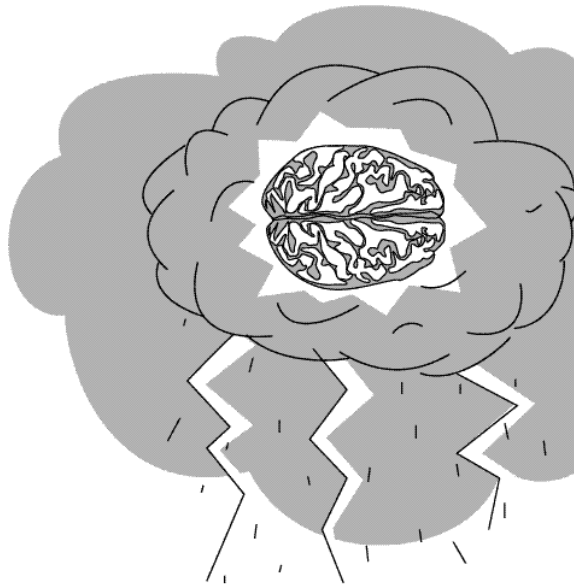
Instructions à l'intervenant :

- Écrivez sur les feuilles séparées les mots : sexisme, racisme, homophobie.
- Donnez des exemples tels que :
 - Racisme : Le caissier ne remet pas au jeune de race noire la monnaie correcte.
 - Homophobie : Le chauffeur d'autobus refuse d'accepter la correspondance du secteur du village gai.
 - Sexisme : Une jeune femme est malmenée dans un parc.
- Demandez aux petits groupes de proposer des solutions pouvant améliorer la vie au sein de leur communauté et/ou au foyer.
- Notez toutes les propositions au tableau.
- Les participants doivent éviter de critiquer ou d'éliminer des suggestions.
- Ils se doivent de développer les idées avancées par les autres.
- Demandez aux participants de regrouper les idées similaires et de former des catégories.

c) Mise au point et rétroaction

- Demandez aux petits groupes de présenter leur scénario.
- Invitez les autres participants à proposer des façons d'améliorer les choses.
- Incorporez les commentaires complémentaires d'autres groupes.

Pause



Durée : 30 min

Ressources :

- Cercles de violence

Durée : 30 min

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

Durée : 30 min

Pause : 15 min

3. TECHNIQUES D'ENTREVUE

Durée : 40 min

a) Discussion en macrogroupe

Activité dite de micro libre

Ressources :

- magnétophone
- cassettes vierges
- microphone
- caméra vidéo
- film

Le format d'une émission-débat prépare les participants à l'action. Le jeu de rôles les amène à faire preuve d'empathie. Cet exercice constitue aussi une occasion pour eux de s'entraîner à parler en public, de travailler les techniques d'interrogatoire et de clarifier les règles permettant de faire valoir leur point de vue ou leur intérêt.

Instructions à l'intervenant :

EXPLIQUEZ L'ACTIVITÉ : « NOUS ALLONS CRÉER UN DOCUMENTAIRE OU UNE ÉMISSION-DÉBAT SUR LES EFFETS DE LA VIOLENCE. »

Décrivez les éléments ou techniques de base dont :

- les sujets de violence à aborder
- les rôles respectifs des invités ou intervenants (p. ex. pair, membre du personnel, réchappé(e), victime, parent).
- Choisissez les participants pour jouer ces rôles.

Posez les questions suivantes :

Qui est l'agresseur ? Pourquoi ?

Qui est la victime ? Pourquoi ?

Qui sont vos alliés ? Pourquoi ?

Évitez des questions fermées
qui invitent des réponses monosyllabiques : oui/non.

Posez les cinq questions classiques :
Qui ? Quoi ? Quand ? Où ? Pourquoi ?

En quoi consiste votre expérience de la violence ?

Quand avez-vous fait cette expérience ?

Expliquez les rapports de pouvoir :
quelqu'un d'opiniâtre et peu amène à changer d'avis face à quelqu'un d'autre qui se reconnaît un intérêt et qui est prêt à changer.

Posez des questions ouvertes
afin d'aider les jeunes à déterminer lequel des individus est plus susceptible de changer de position.

Avez-vous connu la violence ?


Oui

Posez des questions à finalité explicative

Voulez-vous me donner un exemple de ce dont vous parlez ?

Sachez comment mettre fin à une entrevue

- Remerciez les invités d'avoir bien voulu partager leurs expériences.



b) Travail en petits groupes

- L'intervenant, jouant le rôle d'animateur, montre comment poser des questions ouvertes, à commencer par les cinq questions classiques.
- Donnez des scénarios simples, pertinents et propices à une émission-débat (p. ex. des jeunes qui flânent et urinent devant un commerce).
- Choisissez les membres du panel de l'émission-débat : jeunes, travailleur auprès des jeunes, entrepreneurs, conseiller municipal, parent.
- Préparez des rôles pour les participants.
- Présentez tous les intervenants et invitez-les à exprimer leur opinion ou à faire connaître leur enjeu dans le conflit.
- Simulez l'émission-débat pendant 20 minutes en posant des questions ouvertes classiques.
- Au terme du jeu de rôles, rappelez aux participants que leur rôle, tout comme le scénario, est terminé.

Déjeuner

c) Mise au point et rétroaction

Instructions à l'intervenant :

- Demandez aux petits groupes de présenter leur scénario :
- Demandez : « Quel en était le résultat ? »
- Demandez : « Qui était l'allié ? »
- Demandez : « Qui était fortement opposé ? »
- Demandez : « Quelqu'un a-t-il changé d'opinions ? »
- Demandez : « Comment peut-on amener les autres à changer d'opinions ? »
- Demandez s'il y a-t-il d'autres commentaires



4. SLOGAN POUR L'ACTION SOCIALE

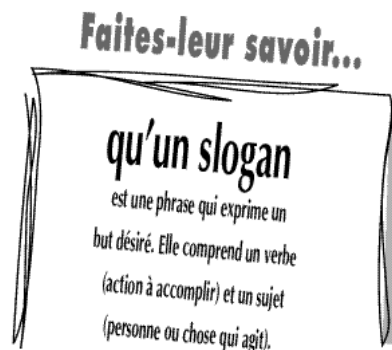
L'objet du poster est d'inciter les jeunes, lors de sa création, à :

- utiliser leurs *intelligences imagière et langagière* ;
- se montrer aptes à résoudre des problèmes par la pensée créatrice.

a) Discussion en macrogroupe

Instructions à l'intervenant :

- Posez aux participants les questions suivantes :
 - « S'il se produisait un miracle pendant la nuit, comment imagineriez-vous le jour ? »
 - « Serait-il sans violence et comment ? »
 - « Comment vous sentiriez-vous ? »
 - « Que feriez-vous pour améliorer les choses ? »
- Demandez aux participants d'utiliser la carte bristol ou le tableau à feuilles mobiles pour créer un slogan ou un symbole lié à la prévention de la violence.



Durée : 20 min

Ressources :

- scénario

Déjeuner : 30 min

Durée : 30 min

Durée : 15 min

Ressources :

- carte bristol
- peintures
- marqueurs
- magazines
- ciseaux
- bande adhésive
- colle

Durée : 45 min

b) Travail en petits groupes

- Divisez les participants en trois groupes de deux personnes chacun.
- Demandez à chaque groupe de créer un poster ou un slogan visant à prévenir la violence issue du racisme, du sexisme et de l'homophobie.

Durée : 30 min

c) Mise au point et rétroaction

Instructions à l'intervenant :

- Invitez chaque groupe à expliquer son slogan ou symbole à propos du racisme, du sexisme et de l'homophobie.
- Demandez comment les membres du groupe se sont servis de la pensée créatrice pour créer leur poster.

5. TRANSFÉRER

Durée : 10 min

a) Tenue de journal intime

Instructions à l'intervenant :

- Reprenez des éléments de la pensée créatrice : exercices imaginaires et remue-méninges.
- Utilisez le journal intime comme un moyen pour aider les jeunes à renforcer leur capacité à lire, à écrire et à réfléchir aux événements de la journée.
- Donnez à chaque participant un journal ou une page.
- Demandez aux participants de dessiner sous la date d'aujourd'hui trois images : Tête/Cœur/Pieds.
- Expliquez ce que veut chacune.

Ressources :

- journal/page
- stylos

TÊTE signifie,
« Qu'avez-vous appris ? »



CŒUR signifie,
« Comment vous sentiez-vous ? »



PIEDS signifie,
« Quelles démarches comptez-vous entreprendre ? »



Demandez à chaque participant d'écrire sous chaque image ou rubrique deux phrases en prise directe sur la séance d'aujourd'hui. Par exemple :

Tête – « Je me suis découvert une intelligence imagière et je crois que je trouverai un emploi dans le domaine de la publicité. »

Cœur – « Je me suis senti fier de moi-même lorsque j'ai découvert que je suis intelligent. On m'a toujours dit le contraire. »

Pieds – « Je vais poser mon slogan ou poster au mur chez moi. J'ai le sentiment qu'il m'ouvre des perspectives. »

Durée : 10 min

b) Clôture

Instructions à l'intervenant :

- Demandez aux participants : « Que pensez-vous de la séance d'aujourd'hui ? »
- Demandez aux participants : « Qu'est-ce que vous avez aimé ? Qu'est-ce que vous n'avez pas aimé ? »
- Remerciez les jeunes de leur participation.
- Lisez la pensée du jour.
- Distribuez les bons/coupons.

Pensée du jour :



Module

Jour 3 – Techniques de communication et d'écoute

Programme

Heure	Activité	Durée	Intell-options	Techniques
9 h	1. Éveiller a) Rompre la glace	15	<i>sociale</i>	<i>Éveiller</i>
9 h 15	2. Techniques de communication a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	30 30 30	<i>corporelle, autoefficace, sociale</i>	<i>Enseigner Intensifier</i>
10 h 45	Pause	15		
11 h	3. Techniques d'écoute a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	20 20 20	<i>corporelle, autoefficace, sociale</i>	<i>Enseigner Intensifier</i>
Midi	Déjeuner – Visite à la salle de billard/promenade au parc	30		<i>Intensifier</i>
12 h 30	4. Jeux interactifs a) Discussion en macrogroupe b) Activité collective c) Mise au point et rétroaction d) Activité collective	15 15 15 15	<i>corporelle</i>	
13 h 30	5. Transférer a) Tenue de journal b) Clôture	10 10	<i>langagière, autoefficace</i>	<i>Transférer</i>

Capacités à développer : communication et écoute



Objectifs :

- Définir et examiner des modes de communication et d'écoute.
- Travailler et développer des techniques de communication dans le cadre de jeux interactifs
- Décrire des éléments de droit et de respect.
- Développer *l'intell-option corporelle*.

Ressources nécessaires :

Tableau à feuilles mobiles, marqueurs, bande adhésive, gymnase, terrain ou grande salle, articles de sports (basket-ball, volley-ball, disque volant, etc.) caméra vidéo et magnétophone (facultatifs).

1. ÉVEILLER

a) Rompre la glace

Jeu « dos-à-dos » :

- L'intervenant demande aux participants de se mettre par deux, dos à dos, le partenaire étant quelqu'un d'étranger,
- Il y a rotation de partenaires à chaque scénario.
- Les scénarios ne doivent durer plus d'une minute.
- Les pairs se font face lorsqu'ils interprètent une des scènes

Exemples de scénarios :

- Vous rencontrez votre meilleur ami que vous n'avez pas vu depuis dix ans.
- Vous tombez sur le membre d'un gang opposé dans votre chasse gardée.
- Vous accueillez votre mère à la célébration de son anniversaire.
- Votre enseignant préféré à l'école primaire vient assister à la cérémonie de votre promotion au secondaire.

2. TECHNIQUES DE COMMUNICATION

a) Discussion en macrogroupe

L'objet de cet exercice est de définir les éléments de base de la communication et de les relier à l'intell-corporelle. Les scénarios d'amorce (voir Rompre la glace) peuvent être repris ici.

Instructions à l'intervenant :

- Écrivez au tableau les réponses données par les participants.
- Collez les feuilles aux murs de la salle.

Durée : 15 min

Durée : 30 min

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- stylos
- bande adhésive
- ciseaux

Énumérez les scénarios d'amorce sur des feuilles séparées du tableau :

- Demandez aux participants de caractériser leur façon de parler ainsi que le degré de contact visuel atteint lors des scénarios d'amorce.

TECHNIQUES DE COMMUNICATION EFFICACE ET SES ÉLÉMENTS

COMMUNICATION VERBALE (Verbale)

	PASSIF	ASSURÉ	AGRESSIF
Ton ou registre de la voix :	• ton passif (doux)	• ton assuré (bon timbre)	• ton agressif (fort)
Réponse:	• réponse passive (absence de réponse)	• pleine d'assurance (langage clair et approprié)	• réponse agressive (langage grossier)
LANGAGE CORPOREL (Non Verbale)			
Contact visuel :	→	→	→
Maintien calme :	→	→	→
Espace personnel:	→	→	→

• Décrivez les éléments d'un message efficace à la première personne (« Je »), lequel comprend :

Je déteste — vos coups parce — qu'ils me font mal.

une description de vos sentiments — une manifestation d'inquiétude. — les effets du comportement et du langage corporel

- Demandez aux participants d'identifier les signes d'écoute verbaux et non verbaux dans des cultures et des groupes différents.
- Invitez les participants à :
 - choisir un comportement évoqué dans les scénarios ;
 - partager leurs sentiments à propos de ce comportement ;
 - motiver leurs sentiments ou réactions.

Par exemple : Dans notre scénario, nous avons rencontré dans notre quartier le membre d'un gang rival. Cela nous a fait perdre la tête, et nous avons réagi en le bousculant et le conspuant. Nous estimons que ce coin de rue nous appartient et qu'il n'avait pas le droit de s'y trouver.

b) Travail en petits groupes

- Demandez aux jeunes de s'exercer à formuler à tour de rôle des messages à la première personne (« je ») et à adopter le langage corporel correspondant.
- Proposez un scénario à chaque groupe.
- Invitez les groupes qui se portent volontaires à venir répéter leur scénario devant le groupe réuni au complet. Ils doivent formuler des messages à la première personne et adopter un langage corporel assertif.



Durée : 30 min

Ressources :
- scénarios

Durée : 30 min

c) Mise au point et rétroaction

- Demandez à chaque groupe de présenter leur scénario.
- Cherchez à voir si les commentaires reflètent des messages à la première personne et du langage corporel assertif.
- Reformulez les propos au besoin.
- Soulignez les efforts satisfaisants.



Pause : 15 min

Pause

3. TECHNIQUES D'ÉCOUTE

Durée : 20 min

a) Discussion en macrogroupe

- Décrivez les éléments d'écoute efficace : saisir, paraphraser, poser des questions (y compris les cinq questions classiques : Qui ? Quoi ? Quand ? Où ? et Pourquoi ?) permettant d'obtenir des éclaircissements.
- Décrivez les obstacles à l'écoute efficace :
 - Types de langage (p. ex. langage offensant)
 - Stéréotypes (p. ex. « Ils sont tous pareils. »)
 - Langage corporel : ton, posture, espace personnel, contact visuel
 - Mauvaise foi, manque d'égards, réticence
- Demandez à un volontaire de venir jouer le scénario avec vous afin de montrer ce qu'est une communication passive ou agressive.
- Jouez le scénario.
- Demandez au groupe de faire des suggestions visant à remplacer le langage corporel passif ou agressif d'avant par un autre, plein d'assurance.

Durée : 20 min

b) Travail en petits groupes

- Divisez les participants en trois groupes.
- Proposez à chacun un scénario portant sur le racisme, l'homophobie et le sexisme.
- Demandez aux jeunes de travailler à tour de rôle les techniques de communication et d'écoute efficaces.

Durée : 20 min

c) Mise au point et rétroaction

- Demandez aux participants d'expliquer ce qui a marché et de dégager les obstacles.

Déjeuner : 30 min

Déjeuner – Visite de la salle de billard ou promenade au parc

4. JEUX INTERACTIFS

Cette activité fait appel aux *intell-options corporelle, sociale, autoefficace et langagière*.

L'objet des jeux interactifs est d'encourager les jeunes à travailler ensemble pour relever des défis en utilisant la communication verbale et non verbale. Les jeunes sont guidés et encouragés par leurs efforts sans cesse renouvelés pour jouer et travailler ensemble, définir et modifier les règles nécessaires à la réalisation d'un but commun. Chemin faisant, ils apprennent à se montrer plus aimables les uns envers les autres, plus conscients de ce que ressentent les autres et volontiers prêts à agir au mieux des intérêts collectifs.



a) Discussion en macrogroupe

- Expliquez l'activité en disant ceci : « Nous allons transformer un jeu compétitif en jeu interactif. »
- Lisez à haute voix les principes du jeu interactif :
 - Il n'y a pas d'arbitres. Le contrôle de soi et l'influence des pairs suffisent à le régler.
 - Les règles sont en nombre restreint, et celles-ci sont souples, acceptées dès le départ et modifiables en cours de route.
 - Il n'y a pas de récompenses (trophées, médailles, etc.).
 - Tenir le score est facultatif.
 - Les équipes peuvent compter autant de joueurs que possible aussi longtemps qu'ils sont en nombre égal.
 - N'importe qui peut participer ; chaque coéquipier s'y met, joue à temps égal en occupant chacun des rôles.
 - Tous les joueurs se font choisir et compter en séquence numérique. L'Équipe 1 réunit les joueurs de numéro pair tandis que l'Équipe 2 rassemble les joueurs de numéro impair.
- Demandez aux jeunes de proposer des jeux à jouer.
- Revoyez les règles en vue de les adapter aux besoins d'un jeu interactif.
- Posez des questions pour clarifier les raisons du changement des règles.
- Invitez les participants à reformuler les règles à leur façon.
- Montrez comment jouer.

b) Activité en macrogroupe

Instructions à l'intervenant :

- Dirigez la formation des équipes.
- Collez les règles du jeu (élaborées au point 4a) au mur.
- Donnez le coup d'envoi et observez le jeu ou jouez dans une équipe.
- Arrêtez le jeu à des intervalles régulières pour revoir ce qui se passe.
- Demandez aux participants s'ils suivent les règles, s'ils veulent modifier une règle quelconque ou si quelqu'un se sent exclu.

c) Mise au point et rétroaction

Instructions à l'intervenant :

- Posez aux groupes en présence les questions suivantes :
 - « Comment avez-vous décidé des règles du jeu ? Par consensus ou vote majoritaire ? »
 - « Quel était le ton de la communication verbale ? Passif, assertif ou agressif. »
 - « Le langage corporel était-il passif, assertif ou agressif ? »
 - « Quel mode d'expression était plus fort, le verbal ou le corporel ? »
 - « Quel effet le mode de communication a-t-il eu sur le jeu ? »
 - « Quelles leçons avez-vous apprises en matière de communication ? »
- Assurez-vous que chaque groupe dispose d'un temps de parole égal.

Durée : 15 min

Ressources :

- -exemples de jeux coopératifs

Durée : 15 min

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- articles de sport pertinents

Durée : 15 min

Durée : 15 min

Activité en macrogroupe

Reprenez le point 4b.

5. TRANSFÉRER

Durée : 10 min

Ressources :

- journal/page
- stylo

a) Tenue de journal intime

Instructions à l'intervenant :

- Reprenez les éléments de messages efficaces à la première personne.
- Revoyez les techniques d'écoute efficace et les éléments sous-jacents.
- Utilisez cet exercice comme un moyen de renforcer, chez les jeunes, la capacité à lire, à écrire et à réfléchir aux événements de la journée.
- Donnez un journal ou une page à chaque participant.
- Demandez aux jeunes de dessiner sous la date d'aujourd'hui trois diagrammes : Tête/Cœur/Pieds.
- Expliquez ce que veut dire chacun :

TÊTE signifie,
« Qu'avez-vous appris ? »



CŒUR signifie,
« Comment vous sentiez-vous ? »



PIEDS signifie,
« Quelles démarches comptez-vous entreprendre ? »



Demandez aux participants d'écrire sous chaque terme ou rubrique deux phrases liées à la séance d'aujourd'hui. Par exemple :

Tête – « J'ai appris qu'en jouant au basket-ball dans le but de gagner, j'oublie mes coéquipiers qui ne sont pas d'excellents joueurs. Je penserai à leur passer davantage le ballon. »

Cœur – « Je me sentais triste de ne pouvoir marquer. Je me rends compte maintenant que ce n'est pas tellement important de gagner. »

Pieds – « Je vais parler aux filles concernant les fausses rumeurs qu'elles font courir. Ces rumeurs nuisent à certaines de mes amies. »

Durée : 10 min

b) Clôture

Instructions à l'intervenant :

- Demandez aux participants : « Que pensez-vous de la séance d'aujourd'hui ? »
- Demandez aux participants : « Qu'est-ce que vous avez aimé ? Que n'avez-vous pas aimé ? »
- Remerciez tous les jeunes de leur participation.
- Distribuez les bons/coupons.

Pensée du
jour :

Le moyen de communication
(« medium »), est le message.

- Marshall McLuhan



Module



Jour 4 – Droits et responsabilités

Programme

Heure	Activité	Durée	Intell-options	Techniques
9 h	1. Éveiller a) Rompre la glace	10	<i>logique</i>	<i>Éveiller</i>
9 h 30	2. Droits a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	30 30 20	<i>autoefficace, langagière</i>	<i>Enseigner Intensifier</i>
10 h 30	Pause	15		
10 h 45	3. Responsabilités : code de l'honneur a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	30 30 15	<i>autoefficace, langagière, imagière</i>	<i>Enseigne Intensifier</i>
Midi	Déjeuner	30		
12 h 30	4. Responsabilité sociale a) Discussion en macrogroupe b) Activité en grands groupes c) Discussion en grands groupes d) Droits et responsabilité	15 30 15 30	<i>sociale, langagière</i>	<i>Intensifier</i>
14 h	5. Transférer a) Journal intime b) Clôture	15 15	<i>autoefficace, langagière</i>	<i>Transférer</i>

Capacités à développer : droits et responsabilités



Objectifs :

- **Cerner les droits et les responsabilités au foyer, au sein de la communauté et dans le monde.**
- **Explorer, dans le contexte du jeu dit « responsabilité sociale », l'issue des jeux axés sur la compétitivité et la solidarité.**
- **Expliquer comment la perte des droits peut entraîner la violence.**
- **Identifier et travailler les *intell-options autoefficace et langagière*.**

Ressources nécessaires :

Tableau à feuilles mobiles, marqueurs, bande adhésive, instructions relatives au jeu baptisé « Responsabilité sociale », tableau à feutre ou à craie pour tenir la feuille de pointage du jeu, caméra vidéo et magnétophone (facultatifs).

1. ÉVEILLER

a) Rompre la glace

Jeu d'anniversaire silencieux :

L'intervenant explique aux participants en quoi consiste ce jeu à savoir arriver à se mettre en queue, à commencer par le plus jeune, suivant la date (jour/mois/année).

Il est interdit de parler, les participants doivent se trouver d'autres moyens pour communiquer.

Une fois la queue formée, l'intervenant demande à chacun de déclarer sa date de naissance.

Ensuite, l'intervenant divise les participants en trois ou quatre groupes (d'après leur taille). Ainsi formés, ces groupes se livreront au jeu appelé Responsabilité sociale.

2. DROITS

a) Discussion en macrogroupe

L'intervenant parle de la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant.

- Référez-vous au texte « Say It Right » (Nos droits à notre portée) à l'adresse www.rightsofchildren.ca/sir/part.htm.
- Avant de commencer, écrivez sur des feuilles séparées quatre rubriques et sous-rubriques tirées du document « Say it Right » (Nos droits à notre portée) :
 - Participer - nos droits de participer
 - Atteindre notre potentiel - nos droits de nous accomplir
 - Bien vivre - nos droits de se développer et de survivre
 - Être à l'abri du mal - nos droits à la protection.

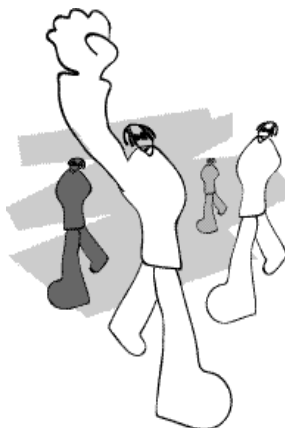
Durée : 10 min

Durée : 30 min

Ressources :

- « Say It Right »
- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

- Inscrivez sous chaque rubrique des articles correspondants de la Convention
- À communiquer au groupe : la Convention relative aux droits de l'enfant fut adoptée à l'Assemblée générale des Nations Unies en 1989.
- Un enfant est défini comme une personne âgée de 18 ans ou moins.
- Les droits servent à orienter l'action et à fonder la loi.
- La défense des droits devient la responsabilité de l'individu dès l'âge de 18 ans.



b) Travail en petits groupes

- Divisez les participants en trois groupes de façon à ce que chacun se penche sur une des questions suivantes : le racisme, le sexisme, l'homophobie.
- Demandez aux groupes de trouver, soit au foyer, soit dans la collectivité, des exemples de violations de droits ou de barrières à l'exercice des droits et de s'en servir comme rubriques.
- Notez ces exemples dans trois cercles au tableau appelés respectivement : « Monde » (cercle extérieur) ; « Communauté » (cercle médian) et « Foyer » (cercle intérieur).

c) Mise au point et rétroaction

- Demandez à chaque groupe de présenter sa liste de barrières.
- Demandez aux groupes s'il en existe d'autres.

Pause

3. RESPONSABILITÉ – CODE DE L'HONNEUR

a) Discussion en macrogroupe – assumer des responsabilités

L'objet des activités a et b est de faire comprendre aux jeunes ce qu'est la responsabilité en faisant appel aux intell-options autoefficace et langagière. Comme les droits et les responsabilités sont indissociables, le respect des droits d'autrui suppose qu'on est à même d'assumer ses responsabilités en toute autonomie ou avec une supervision minimale.

- L'intervenant explique comment la défense des droits relève de la responsabilité de tous.
- L'intervenant explique les responsabilités au niveau familial, communautaire et mondial.
- « Il faut tout un village pour élever un enfant » ; « Tous pour un, un pour tous » ; ce sont là autant d'expressions qui soulignent notre responsabilité sociale caractérisée entre autres par : l'honnêteté, la compassion, l'autodiscipline, la loyauté, le courage, la tolérance, la fiabilité, le sérieux, l'éthique de travail positive.
- Invitez les participants à définir les traits caractéristiques de la responsabilité.
- Écrivez au tableau les définitions de chacun.

b) Travail en petits groupes

Instructions à l'intervenant :

- Divisez les participants en trois groupes pour parler du racisme, du sexisme et de l'homophobie.
- Demandez aux groupes de spécifier un droit qu'ils veulent examiner.

Durée : 30 min

Durée : 20 min

Pause : 15 min

Durée : 30 min

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

Durée : 30 min

- Demandez-leur de nommer un trait qui confirme le respect et la protection du droit individuel.
- Demandez aux participants d'élaborer un Code de l'honneur à partir des traits caractéristiques de la responsabilité, c'est-à-dire des mots d'action qui garantissent des droits particuliers.

Durée : 15 min

c) Mise au point et rétroaction

- Invitez chaque petit groupe à venir présenter devant le macrogroupe son code de l'honneur.
- Questions à poser :
 - « Quel trait de responsabilité est évoqué ? »
 - « Quel est le droit qui sera protégé ? »

Déjeuner : 30 min

Déjeuner



4. RESPONSABILITÉ SOCIALE

Durée : 15 min

a) Discussion en macrogroupe :

L'objet de cet exercice est de s'exercer à prendre des responsabilités relativement à l'octroi ou au maintien des droits dans la société en faisant appel aux intell-options logique, sociale et langagière.

Instructions à l'intervenant :

L'intervenant se doit de revoir cette activité avant le Jour 4. Il faudrait prévoir jusqu'à 30 minutes.

- Préparez d'avance une feuille de pointage.
- Utilisez un tableau à feutre, à craie ou à feuilles mobiles pour le pointage.
- Expliquez l'activité au groupe réuni au complet.
- Décrivez les différentes issues possibles : victoire/victoire, victoire/défaite, tous pour un, un pour tous.
- Que veut dire la responsabilité collective ? Expliquez à base d'exemples : « Que se passerait-il si l'on ne débarrassait pas les locaux à la fin de la journée ? », « Qu'arriverait-il si l'on refusait d'aider les amis dans le besoin ? »
- Question à poser au groupe : « Quels sont les droits violés lorsque les responsabilités ne sont pas assumées ? »

Durée : 30 min

b) Activité en grands groupes

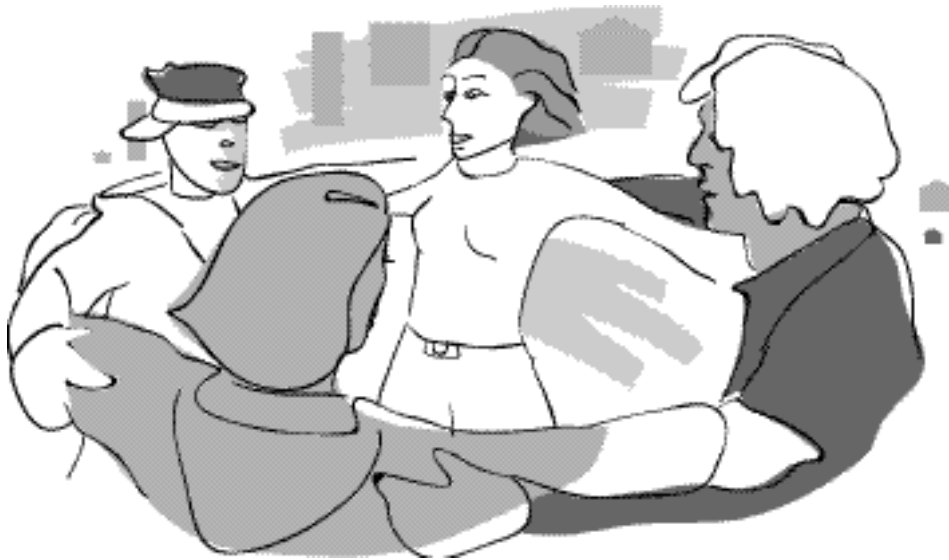
- Divisez les participants en équipes de deux jeunes ou plus. Il faut qu'il y ait au moins quatre équipes.
- Donnez à chaque équipe des feuilles de papier portant la lettre « X » ou « Y ».
- Orientez le jeu et tenez le score. Rappelez aux chefs d'équipe qu'ils peuvent au besoin réunir leurs coéquipiers pour parler de stratégie.
- Donnez aux groupes vos impressions sur leur progrès.
- Le jeu est prévu pour 15 minutes environ.

Ressources :

- tableau à feutre, à craie ou à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

Ressources :

- papier
- marqueurs



c) Discussion en grands groupes

Élaborez de nouvelles stratégies en matière de responsabilité sociale.
Divisez les participants en différentes équipes.

Instructions à l'intervenant :

- Reprenez les définitions de responsabilité avec le groupe.
- Questions à poser aux participants :
 - « Quels sont les droits que vous attendez voir affirmer dans ce jeu ? »
 - « Quelle est, à ce propos, la responsabilité de votre équipe ? »
 - « Que ferez-vous lors de la prochaine partie pour protéger ces droits ? »
- Proposez aux équipes d'élaborer de nouvelles stratégies concernant la Responsabilité sociale.
- Demandez au groupe si le jeu peut se faire autrement.
- Formez de nouvelles équipes.
- Jouez à nouveau.

d) Reprise et réexamen des droits et des responsabilités

Instructions à l'intervenant :

- Utilisez deux feuilles mobiles, l'une destinée aux droits et l'autre aux responsabilités.
- Sous chaque rubrique, dessinez deux ensembles de trois cercles.
- Nommez les cercles comme suit : « Monde » (cercle extérieur) ; « Communauté » (cercle médian) et « Foyer » (cercle intérieur).
- Question à poser :
 - « Quels droits et responsabilités existent-ils parmi les amis, en famille, au sein de la communauté et au foyer ? »
- Écrivez les réponses sous la rubrique appropriée.

Durée : 15 min

Durée : 30 min

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs

5. TRANSFÉRER

Durée : 15 min

Ressources :

- journal/page
- stylos

a) Tenue de journal intime

Instructions à l'intervenant :

- Revoyez les acquis d'aujourd'hui relatifs aux droits et aux responsabilités.
- Utilisez cet exercice comme un moyen de renforcer, chez les jeunes, la capacité à lire, à écrire et à réfléchir aux événements de la journée.
- Donnez un journal ou une page à chaque participant.
- Demandez aux jeunes de dessiner sous la date d'aujourd'hui trois diagrammes : Tête/Cœur/Pieds.
- Expliquez ce que veut dire chacun :

TÊTE signifie, « Qu'avez-vous appris ? »



CŒUR signifie, « Comment vous sentiez-vous ? »



PIEDS signifie, « Quelles démarches comptez-vous entreprendre ? »



Demandez aux participants d'écrire sous chaque terme ou rubrique deux phrases liées à la séance d'aujourd'hui. Par exemple :

Tête – « J'ai appris qu'il faudra du temps pour que les gens et moi nous fassions confiance. »

Cœur – « J'étais fâché de voir les autres équipes manquer aux engagements pris en commun. Je n'ai aucune confiance en elles. »

Pieds – « Je vais demander aux clans de s'asseoir et d'en parler. Nous sommes maintenant assez mûrs pour ne pas nous battre tout le temps. »

Durée: 15 min

b) Clôture

Instructions à l'intervenant :

- Demandez aux participants : « Que pensez-vous de la séance d'aujourd'hui ? »
- Demandez aux participants : « Qu'est-ce que vous avez aimé ? Que n'avez-vous pas aimé ? »
- Remerciez tous les jeunes de leur participation.
- Distribuez les bons/coupons.

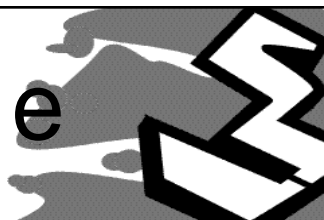
Pensée du jour :

Nous sommes tous interdépendants. Il faut donc agir pour les autres – tribu, famille, communauté – pas seulement pour vous-même.

- Chef Wilma Mankiller



Module



Jour 5 – Médiation par les pairs

Programme

Heure	Activité	Durée	Intell-options	Techniques
9 h	1. Éveiller a) Rompre la glace	15		<i>Éveiller</i>
9 h 15	2. Médiation par les pairs a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	15 30 30	<i>sociale</i>	<i>Enseigner</i>
10 h 30	Pause	15		
10 h 45	3. Médiation simulée par les pairs a) Activité en grands groupes b) Mise au point et rétroaction	45 30	<i>sociale</i>	<i>Intensifier</i>
Midi	Déjeuner	30		
12 h 30	4. Action sociale : plan de travail a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes - remue-méninges c) Plan de travail en macrogroupe	30 30 30	<i>logique</i>	<i>Intensifier</i>
14 h	5. Transférer a) Tenue de journal intime b) Clôture	15 15	<i>autoefficace, langagière</i>	<i>Transférer</i>

Capacité à développer : médiation par les pairs



Objectifs :

- **Travailler les *intell-options autoefficace et sociale*.**
- **Cerner les liens entre la coopération à l'échelle familiale, communautaire et mondiale ainsi que les avantages.**
- **Décrire des éléments de la médiation par les pairs.**
- **Identifier l'enjeu de l'activité d'action sociale du Jour 10.**

Ressources nécessaires :

Tableau à feuilles mobiles, marqueurs, bande adhésive, cinq poulets en caoutchouc ou animaux rembourrés, trois noms d'intervenants communautaires (éducateur, médiateur ou avocat) en prévision d'une séance de médiation par les pairs l'après-midi, caméra et cassette vidéo/magnétophones et cassettes audio (facultatifs).

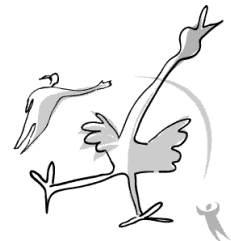
1. ÉVEILLER

Durée : 15 min

a) Rompre la glace

Nommer ce poulet ou cet animal rembourré :

L'intervenant demande aux participants de se mettre en cercle, sort un poulet ou animal rembourré et, sans laisser savoir qu'il y en a d'autres, le lance à un(e) jeune en désignant cette personne par son nom. À son tour, il/elle l'envoie à quelqu'un d'autre en désignant cette personne par son nom, et ainsi de suite. Dans l'intervalle, l'intervenant sort un autre poulet ou animal rembourré et le lancement et la dénomination se fait exactement comme au départ. L'intervenant reprend de plus belle et ce, jusqu'à ce que le jeu s'arrête dans le chaos et le fou rire qui s'ensuivent..



Materials:

- 5 poulets en caoutchouc ou animaux rembourrés

2. MÉDIATION PAR LES PAIRS

Durée : 15 min

a) Discussion en macrogroupe

L'objet de cet exercice est d'apprendre et de pratiquer la médiation par les pairs en mobilisant les *intell-options autoefficace et sociale*.

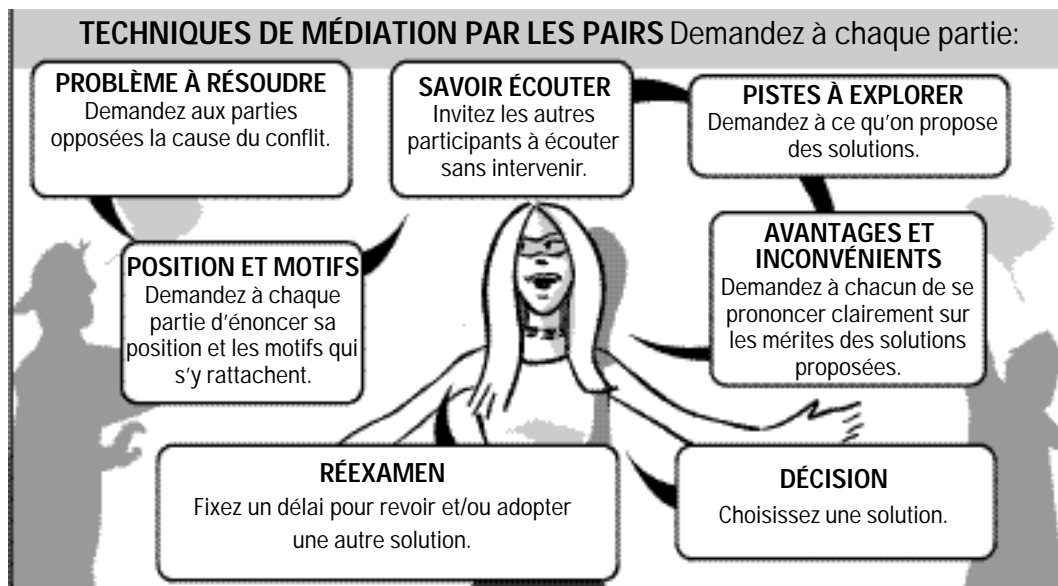
Ressources :

- tableau
- marqueurs
- bande adhésive

Techniques de médiation par les pairs

Instructions à l'intervenant :

- Définition : La médiation par les pairs se définit comme un « ensemble de techniques utilisées par une partie neutre (un jeune formé) pour aider d'autres jeunes à résoudre leur conflit. »
- Écrivez au tableau : « Techniques de médiation par les pairs ».
- Résumez ces techniques en un mot alors que le médiateur les explique :
 - Problème à résoudre
 - Position et motifs
 - Savoir écouter
 - Pistes à explorer
 - Avantages et inconvénients
 - Décision
 - Réexamen



b) Travail en petits groupes

- Divisez les participants en groupes de trois jeunes : deux jouent le rôle de parties opposées tandis que le troisième intervient à titre de médiateur.
- Demandez aux participants de jouer, à tour de rôle, le rôle de médiateur.
- Proposez à chaque groupe un scénario sur le racisme, le sexisme et l'homophobie.
- Demandez à chaque groupe de mener à bien l'exercice de médiation.
- Désignez une personne qui rapportera au macrogroupe la nature du conflit et la solution adoptée.

c) Mise au point et rétroaction

- Demandez à chaque groupe de présenter son scénario devant le groupe réuni au complet en s'inspirant des techniques de médiation par les pairs.
- Demandez au macrogroupe de faire des propositions complémentaires.

Pause

3. MÉDIATION SIMULÉE PAR LES PAIRS

a) Activité en grands groupes

Instructions à l'intervenant :

- L'objet de cette activité est de résoudre des problèmes de prévention de la violence en prévision de l'Action sociale au Module 10.
- Si après quelques minutes, les participants ne se trouvent pas de scénario ou n'arrivent pas à un consensus, proposez-leur l'un des scénarios suivants :

Depuis six mois, Jean, un écolier âgé de dix ans, se fait intimider à l'école par Jeanne et Hélène (âgées de douze ans toutes les deux). Jean a parlé de son expérience à son père monoparental qui a demandé à rencontrer la directrice d'école, Mme Guillemet, et les deux filles. Cette dernière a invité Gilbert, un médiateur entraîné qui fréquente la huitième année à la même école, la mère de Jeanne et la tante d'Hélène.

Durée : 30 min

Ressources :

- scénarios

Durée : 30 min

Pause : 15 min

Durée : 45 min

Ressources :

- caméra vidéo
- magnétophone
- bandes/cassettes

Invités :

- 3 intervenants communautaires ou professionnels

Kassandra, une jeune de 17 ans de l'école, venait de se faire prendre par le professeur, M. André, alors qu'elle volait 40 \$ du sac d'Annie. Kassandra a peur, car si l'on faisait venir la police, elle risque d'être poursuivie et ira en prison (vu qu'elle est déjà en probation). Annie a accepté de ne pas porter plainte à la police, mais tient à se faire rembourser et voir Kassandra être punie du vol. Elle a proposé que son amie Anita intervienne à titre de médiatrice. Ni la voleuse ni la victime ne souhaitent voir les parents intervenir.

- Informez les groupes des intervenants communautaires ou professionnels (éducateur, avocat, médiateur) que vous aimeriez voir inviter.
- Expliquez aux participants les rôles qui doivent être remplis lors de la séance de médiation.
- Identifiez les participants qui joueront les divers rôles.
- Demandez aux participants qui n'interviennent pas directement dans la séance d'écrire des questions qu'ils voudraient poser après, à ceux qui prennent part à la médiation.
- Reprenez les questions au point 2a.
- Écrivez chaque question en tête de feuilles séparées au tableau.
- Dressez la liste de réponses sous chaque rubrique.
- Enregistrez la séance (sur cassette audio ou vidéo).

Durée : 30 min

b) Mise au point et rétroaction

Discussion en macrogroupe et visionnement de la vidéo (médiation par des pairs) .

Instructions à l'intervenant :

- Repassez une courte séquence vidéo ou audio (5 ou 10 minutes) et abordez quelques thèmes communs qui ont surgi.
- Posez les questions suivantes :
 - « Qu'est-ce que c'était pour vous que d'être un membre de l'auditoire ? Qu'est-ce que c'était pour vous que d'être un membre l'équipe de médiation ? »
 - « Lesquelles des techniques apprises ce matin vous ont aidés durant la séance ? »
 - « Avez-vous des questions ou des suggestions concernant la médiation par les pairs ? »

Déjeuner : 30 min

Déjeuner

4. PLAN DE TRAVAIL POUR L'ACTION SOCIALE

L'objet des exercices a), b), c) est de dégager les problèmes de violence en prévision de l'Action sociale au Jour 10.

Durée : 30 min

a) Exercice en grands groupes : visualisation et remue-méninges

- Divisez les participants en trois groupes.



- Demandez à chaque groupe de préparer un scénario traitant d'un des sujets suivants : racisme, homophobie ou sexisme.



- Demandez à chaque groupe de déterminer un conflit.
- Demandez à chaque groupe d'identifier les rôles de personnage et les membres de la communauté à inviter à l'Action sociale (Jour 10).
- Demandez à chaque groupe d'indiquer le type d'information qu'il faudra réunir sur ces personnages et leurs fonctions.
- Notez toutes les idées avancées au tableau.
- Rappel : les participants ne doivent pas critiquer ni éliminer les propositions.
- Ils se doivent plutôt de les développer.

b) Exercice en grands groupes : plan de travail pour l'Action sociale

- Notez chaque problème de violence sur une feuille séparée au tableau.
- Écrivez en sous-titre à chaque problème :
 - Ressources nécessaires pour l'Action sociale, la Médiation des pairs ou le sketch)
 - Aptitudes (*intell-options*) requises pour l'Action sociale
 - Personnes-ressources ou contacts nécessaires pour l'Action sociale
- Demandez aux participants d'indiquer les ressources matérielles, les aptitudes et les contacts nécessaires à l'Action sociale ou le sketch.
- Planifier les scénarios en prévision de l'Action sociale (Jour 10).
- Élaborez un plan de travail avec des titres pour chaque scénario :
 - Qui s'occupera de chaque activité ?
 - Quand (date et heure) l'activité aura-t-elle lieu ?
 - Quel équipement et matériel faut-il préparer ?
- Les jeunes ne doivent pas hésiter à demander de l'aide dans la planification des activités ou du sketch. Ces activités peuvent prendre diverses formes :
 - Disposition ou organisation matérielle : locaux, équipement et transport
 - Publicité : affiches, annonces, programmes, insigne de nom
 - Assistance : invitations, constitution du panel, animateur, auditoire, personnes-ressources ou contacts
- Notez ces éléments au tableau et collez les feuilles au mur.
- Demandez aux participants de commencer à planifier l'événement ou le sketch en s'appuyant sur le plan de travail.

Durée : 30 min

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

5. TRANSFÉRER

Durée : 15 min

Ressources :

- journal/page

a) Tenue de journal intime

Instructions à l'intervenant :

- Revoyez les acquis d'aujourd'hui relatifs aux droits et aux responsabilités.
- Utilisez cet exercice comme un moyen de renforcer, chez les jeunes, la capacité à lire, à écrire et à réfléchir aux événements de la journée.
- Donnez un journal ou une page à chaque participant.
- Demandez aux jeunes de dessiner sous la date d'aujourd'hui trois diagrammes : Tête/Cœur/Pieds.
- Expliquez ce que veut dire chacun :

TÊTE signifie, « Qu'avez-vous appris ? » **CŒUR** signifie, « Comment vous sentiez-vous ? » **PIEDS** signifie, « Quelles démarches comptez-vous entreprendre ? »



Demandez aux participants d'écrire sous chaque terme ou rubrique deux phrases liées à la séance d'aujourd'hui. Par exemple :

Tête – « J'ai appris que je possède des intell-options sociale et autoefficace. On ne m'a jamais appris cela à l'école. »

Cœur – « Je me suis beaucoup disputée avec mon copain ces derniers temps. J'espère que la médiation par les pairs nous aidera à y voir clair. »

Pieds – « Je vais continuer à tenir mon journal intime au-delà de ce programme. C'est une bonne soupape pour mes émotions. »

Durée : 15 min

Ressources :

- bons/coupons

b) Clôture

Instructions à l'intervenant :

- Demandez aux participants : « Que pensez-vous de la séance d'aujourd'hui ? »
- Demandez aux participants : « Qu'est-ce que vous avez aimé ? Que n'avez-vous pas aimé ? »
- Remerciez tous les jeunes de leur participation.
- Distribuez les bons/coupons.

Pensée du jour :

Courage, mon ami, il n'est pas trop tard pour faire du monde un endroit où il fait bon à vivre.

- T.C. Douglas



Module

Jour 6 – Contrôle du stress et gestion des conflits

Programme

Heure	Activité	Durée	Intell-options	Techniques
9 h	1. Éveiller a) Rompre la glace	15	<i>corporelle</i>	<i>Éveiller</i>
9 h 15	2. Contrôle du stress a) Discussion en macrogroupe b) Activité en grands groupes	30 30	<i>autoefficace</i> <i>corporelle</i>	<i>Enseigner</i>
10 h 15	Pause	15		
10 h 30	3. Gestion du conflit a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	30 30 30	<i>sociale</i> <i>autoefficace</i>	<i>Enseigner</i>
Midi	Déjeuner	30		
12 h 30	4. Tableaux a) Activité en grands groupes b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	15 45 30	<i>corporelle, sociale</i>	<i>Intensifier</i>
14 h	5. Transférer a) Tenue de journal intime b) Clôture	15 15	<i>langagière, autoefficace</i>	<i>Transférer</i>

Capacités à développer : contrôle du stress et gestion des conflits



Objectifs :

- **Étendre la compréhension des *intell-options sociale et autoefficace*.**
- **Identifier des formes de colère et de conflit.**
- **Décrire des techniques de gestion du conflit et de la colère.**
- **Utiliser la tenue du journal intime pour renforcer, chez les jeunes, la capacité à lire, à écrire et à réfléchir .**

Ressources nécessaires :

Tableau à feuilles mobiles, marqueurs, bande adhésive, aîné ou adulte/jeune autochtone pour diriger la cérémonie de purification le matin et l'après-midi, deux salles complémentaires pour le théâtre improvisé, caméra vidéo (facultative), magnétophone et cassettes audio pour le théâtre improvisé

1. ÉVEILLER

Durée : 15 min

a) Rompre la glace

Instructions à l'intervenant :

- Dirigez une série d'exercices d'étirement : flexion avant, flexions latérales du torse, combat simulé, etc.
- Courez sur place avec les participants (2 minutes).
- Arrêtez-vous et demandez aux participants de noter les éléments suivants :
 - rythme cardiaque
 - respiration (rapide/lente)
 - température du corps (chaud/froid)
 - hydratation (soif/non)
- Reprenez les étirements avec le groupe.



2. CONTRÔLE DU STRESS

L'objet de cet exercice est d'en savoir plus sur le stress et d'apprendre des stratégies en vue de le contrôler.

Durée : 30 min

a) Discussion en macrogroupe

- Tracez un Cercle d'influences au tableau suivi d'un cercle divisé en quatre parts libellées : santé physique, émotionnelle, spirituelle, intellectuelle.

ou

- Tracez un cadran solaire au tableau suivi d'un cercle avec des lignes droites en extension. Au centre du cercle est écrit en le titre : Stress.

- Discutez avec le groupe et notez sur le Cercle d'influences ou le cadran solaire les signes du stress que sont, par exemple, un rythme cardiaque rapide, le fait d'avoir chaud ou froid ou de se sentir la gorge sèche, la dépression, la fatigue, le manque d'appétit, l'érosion de l'appétit sexuel.

- Demandez aux participants d'identifier d'autres signes du stress. L'intervenant peut ajouter les drogues, l'alcool ou la violence à la liste.

- Discutez et schématisez au tableau des stratégies visant à prévenir et à gérer le stress et la colère :

Ressources :

- graphique du Cercle d'influences
- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

- Marquer un temps d'arrêt ou de repos
- S'éloigner
- Exercices de relaxation et de respiration profonde
- Autopersuasion, s'ouvrir à quelqu'un de confiance
- Se faire conseiller
- Activités d'aérobic (match de hockey improvisé, basket-ball, natation, danse)

b) Activité en grands groupes

Instructions à l'intervenant :

- Pour jeunes autochtones : cérémonie de purification
 - Brûlez du foin d'odeur et attisez les cendres jusqu'à ce qu'il fume.
 - Approchez-vous de tout participant qui souffle sur les cendres et se livre à des réflexions tranquilles.



Durée : 30 min

Ressources :

- foin d'odeur
- encens
- récipient
- allumettes

AUTORELAXATION PROGRESSIVE

(Pour jeunes non autochtones)

Expliquez la technique d'autorelaxation progressive, à savoir un exercice permettant de détendre ses muscles et de rythmer sa respiration.

Décrivez au profit des participants ce qu'un rêve éveillé dirigé.



- Éteignez la lumière et demandez aux participants de se coucher par terre au dos, les yeux fermés et en laissant assez d'espace personnel pour éviter de se toucher.
- Demandez aux jeunes de s'imaginer sur une île, sur une plage isolée, les vagues venant s'écraser doucement sur les rives.
- Invitez-les à respirer à fond dix fois, aspirant l'air par les narines et l'expirant par la bouche.



L'intervenant compte à haute voix et donne les instructions suivantes :

UN : Sentez les muscles de vos pieds et vos chevilles. Tendez-vous bien les muscles et tenez bon pendant 10 secondes. Relâchez-les et gardez cette position pendant 10 secondes. Reprenez cet exercice deux fois.

DEUX : Sentez les muscles de vos jarrets. Reprenez le mini-programme ci-dessus.

TROIS : Sentez les muscles de vos cuisses et vos fesses. Reprenez le mini-programme ci-dessus.

QUATRE : Sentez les muscles de votre abdomen. Reprenez le mini-programme ci-dessus.

CINQ : Sentez les muscles de vos épaules et votre cou. Reprenez le mini-programme ci-dessus.

DIRECTIVES IMAGIÈRE

- Respirez à fond dix fois, aspirant l'air par les narines et l'expirant par la bouche.
- Dites ceci : « Imaginez-vous le jour de l'Action sociale. Tout comme maintenant, vous vous sentirez tellement bien après avoir mené à bien ce projet. »
- Demandez aux participants de visualiser la réalisation de leur projet (par exemple, ils se rappellent leurs textes ou répliques intégralement) et ce qui arrivera (par exemple, les applaudissements étourdissants de l'auditoire).
- Ramenez les jeunes à la réalité, invitez-les à reprendre les autres activités en rallumant la lumière.

Pause : 15 min

Pause

Durée : 30 min

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs

Time: 30 min

3. GESTION DU CONFLIT

a) Discussion en macrogroupe

L'objet de cet exercice est de reconnaître les situations à haut risque de conflit.

- Demandez aux participants de donner des exemples de groupes vulnérables dans la collectivité : enfants, aînés, minorités visibles, personnes handicapées, filles et femmes, homosexuels, lesbiennes et transgenderistes.
- Demandez aux jeunes de donner des exemples du racisme, du sexisme et de l'homophobie.
- Pour chaque conflit, écrivez les réponses sur une feuille séparée au tableau.

b) Travail en petits groupes

Les jeunes s'exercent à gérer un conflit en utilisant les techniques de médiation par les pairs examinées au Jour 5.

Instructions à l'intervenant :

- Divisez les participants en groupes de 3 ou de 4 jeunes.
- Demandez-leur de résoudre par la médiation le conflit dans l'un des scénarios ci-dessous.
- Il appartient à chaque groupe d'affecter des rôles : médiateur, victime, agresseur, éducateur/parent/ami.
- Voici les scénarios :

Violence basée sur le sexe : Jean, un jeune de 17 ans, a giflé sa copine Catherine alors qu'ils étaient à l'école. Pierre, ami de Jean et médiateur à l'école, en est témoin, tout comme l'enseignant. Ils décident de recourir à la médiation par les pairs pour résoudre le problème.

Racisme : Maryse, âgée de 18 ans et employée à temps partiel au centre de récréation, vient d'être traitée de tous les noms racistes par Jinny, une jeune asiatique de 16 ans qui participe aux programmes du centre. Chelsea, la patronne de Maryse, est témoin de cet incident. Ils décident de recourir à la médiation par les pairs.

Homophobie : Guillaume, jeune homosexuel de 16 ans, vient d'être malmené et traité de « tapette » par André, un autre résident du foyer collectif. Sonya, membre du personnel, est témoin de cette attaque verbale. Guillaume pleure et André pense que tout cela est bien amusant. La patronne de Sonya propose la médiation par les pairs.



Durée : 30 min

c) Mise au point et rétroaction

Chaque groupe désigne quelqu'un pour présenter leur scénario au groupe réuni au complet (10 minutes).

- Demandez aux petits groupes de décrire les signes de stress menant au conflit
- Demandez aux petits groupes de décrire le résultat de la médiation par les pairs.
- Demandez au macrogroupe : « Y a-t-il d'autres solutions susceptibles de prévenir ce conflit. »

Déjeuner : 30 min

Déjeuner

4. TABLEAUX

a) Activité en grands groupes

L'objet de cet exercice est de faire l'expérience de situations conflictuelles en faisant appel aux *intell-options corporelle et sociale*.

Instructions à l'intervenant :

- Expliquez l'activité en disant ceci : « Nous allons créer un tableau dépeignant les effets de la violence. »
- Travaillez en groupe les techniques de base relatives à la création de tableau.
- Demandez aux participants de se tenir dos à dos pendant que vous donnez les instructions.
- Décrivez un scénario où un piéton rencontre un marginal dans la rue. Il y a en tout six scénarios et les participants seront invités à inverser de rôles dans chacun de ceux-ci. Les scénarios commencent quand les participants se retournent pour saluer leur partenaire.
- Identifiez pour chaque duo celui qui remplit le rôle de marginal et celui du piéton.
- Faites savoir aux participants qu'ils ont une minute pour donner leur prestation. Puis, ils se mettent dos à dos à nouveau et attendent vos instructions liées au prochain scénario.
- Décrivez le premier scénario : un piéton rencontre un marginal dans la rue.
- Présentez le deuxième scénario : un marginal s'adresse à un passant pour lui demander de l'argent.
- Passez aux quatre autres scénarios :
 - Le piéton refuse et tente de s'éloigner de lui.
 - Le marginal le suit et essaie de bien des façons de lui tirer de l'argent.
 - Le piéton et le marginal, adoptent chacun différents masques ou expressions faciales : sourire, évitement, énervement.



Durée : 15 min

b) Travail en petits groupes

- Divisez les participants en groupes de trois jeunes, en leur attribuant un numéro en comptant à haute voix « 1, 2, 3, 1, 2, 3, etc. »
- Dites aux membres du groupe de ne pas oublier leur numéro !
- Informez-les que vous allez maintenant créer des tableaux, et chaque groupe aura la possibilité de présenter le sien devant le groupe réuni au complet.
- Demandez à l'acteur 1 de penser à une situation stressante, de garder une image mentale de cette scène ainsi que de celle qui la précède et celle qui la suit.
- L'acteur 1 fait prendre aux acteurs 2 et 3 la pose qui dépeint la scène la plus stressante.
- Invitez ces deux derniers à interpréter la scène.
- Demandez aux acteurs de changer de rôles et de suivre le même processus pour une scène différente.
- Invitez les acteurs à changer de rôles pour la scène finale.

c) Mise au point et rétroaction

- Demandez à chaque groupe de simuler devant le grand groupe les trois constitutifs de leur scène.
- Demandez au grand groupe d'interpréter celle-ci.
- Demandez à chaque groupe de reprendre les trois moments de la scène (avant, pendant et après) pour raconter une histoire complète.

Durée : 45 min

Materials:

- 3 salles ou locaux de répétition

Durée : 30 min

- Demandez au grand groupe de cerner le conflit, de repérer les signes de stress et d'identifier la victime et l'agresseur.
- Demandez au grand groupe de proposer aux acteurs des stratégies permettant de :
 - prévenir l'incident le plus stressant ;
 - réagir différemment à la scène la plus stressante.
- Posez aux participants les questions suivantes :
 - « Est-ce que des questions brûlantes (p. ex. racisme, homophobie, sexisme) ont surgi ? »
 - « Comment votre groupe les a-t-il abordées ? »
 - « Quelqu'un s'est-il servi des techniques de gestion de la colère et du conflit pour résoudre ces problèmes ? »

5. TRANSFÉRER

Durée : 15 min

Ressources :

- journal/page
- stylos

a) Tenue de journal intime

Instructions à l'intervenant :

- Revoyez les acquis d'aujourd'hui relatifs au contrôle du stress et à la gestion du conflit.
- Utilisez cet exercice comme un moyen de renforcer, chez les jeunes, la capacité à lire, à écrire et à réfléchir aux événements de la journée.
- Donnez un journal ou une page à chaque participant.
- Demandez aux jeunes de dessiner sous la date d'aujourd'hui trois diagrammes : Tête/Cœur/Pieds.
- Expliquez ce que veut dire chacun :

TÊTE signifie,
« Qu'avez-vous appris ? »



CŒUR signifie,
« Comment vous sentiez-vous ? »



PIEDS signifie,
« Quelles démarches comptez-vous entreprendre ? »



Demandez aux participants d'écrire sous chaque terme ou rubrique deux phrases liées à la séance d'aujourd'hui

Tête – « J'ai appris que je peux contrôler ma colère grâce, par exemple, à technique d'autorelaxation progressive qui est toute naturelle et plus forte que tout stupéfiant que j'ai jamais pris. »

Cœur – « Je reconnais que je peux être raciste. J'ai appris de mes parents à ne pas faire confiance aux minorités, mais maintenant que je les connais un peu mieux, je me rends compte du fait que nos points communs dépassent de loin nos différences. »

Pieds – « Je vais commencer à observer la cérémonie de purification tous les jours et chercher à connaître mes aînés. L'exercice du cercle d'influences m'aidera sûrement à composer avec les difficultés de la vie quotidienne. »

Durée : 15 min

Ressources :

- bons/coupons

b) Clôture

Instructions à l'intervenant :

- Demandez aux participants : « Que pensez-vous de la séance d'aujourd'hui ? »
- Demandez aux participants : « Qu'est-ce que vous avez aimé ? Que n'avez-vous pas aimé ? »
- La cérémonie de purification peut être reprise ici.
- Remerciez tous les jeunes de leur participation.
- Lisez la pensée du jour.

Pensée du jour :

Vous ne pouvez pas serrer la main de quelqu'un d'autre le poing serré.



- Indira Gandhi

Module 4

Jour 7 - S'entraîner à s'affirmer

Programme

Heure	Activité	Durée	Intell-options	Techniques
9 h	1. Éveiller a) Rompre la glace	15		<i>Éveiller</i>
9 h 15	2. Comportement assertif a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	15 30 30	<i>langagière, autoefficace, sociale</i>	<i>Enseigner</i>
10 h 30	Pause	15		
10 h 45	3. Masques a) Travail en petits groupes b) Mise au point et rétroaction	45 30	<i>imagière, autoefficace, sociale</i>	<i>Intensifier</i>
Midi	Déjeuner	30		
12 h 30	4. Capteurs de rêves a) Travail en petits groupes b) Mise au point et rétraction c) Activité en grands groupes	45 30 25	<i>naturaliste, autoefficace</i>	<i>Intensifier</i>
14 h 10	5. Transférer a) Tenue de journal intime b) Clôture	10 10		<i>Transférer</i>

Capacité à développer : S'entraîner à s'affirmer



Objectifs :

- **Travailler les *intell-options sociale, imagière et autoefficace.***
- **Définir les modes de communication assertif, passif et agressif.**
- **Créer des masques et/ou des capteurs de rêves et les utiliser pour apprendre les techniques d'assertivité face à la violence.**
- **Utiliser la tenue de journal intime pour renforcer chez les jeunes la capacité à lire, à écrire et à réfléchir .**

Ressources nécessaires :

Tableau à feuilles mobiles, marqueurs, bande adhésive, fournitures de création de masques (plâtre de Paris à mouler, eau, vaseline, feuille, carton ou papier serviettes, papier carton coloré, ciseaux, colle, crayons, peintures et pinceaux), fournitures de capteur de rêve (grains ou perles, cerceaux, plumes, cuir brut ou corde), caméra vidéo et magnétophone (facultatifs).

1. ÉVEILLER

a) Rompre la glace

Se battre pour atteindre l'objectif :

Instructions à l'intervenant :

- L'expression « Se battre pour atteindre l'objectif » appartient au domaine du théâtre improvisé. De quoi s'agit-il ? Cet exercice conduit les participants à explorer les comportements agressif, assertif et passif par la communication verbale et non verbale.
- Divisez les participants en groupes de deux.
- Dites aux participants que chacun d'eux se verra investi d'une tâche qu'il tentera de faire accomplir par l'autre.
- Ils ne doivent cependant pas la faire connaître par voie de communication verbale. Ils se doivent de trouver un moyen pour faire accomplir cette tâche, c'est-à-dire par voie de communication non verbale. C'est en ce sens qu'ils se battent pour atteindre l'objectif.
- Envoyez une personne de chaque groupe dans une autre salle pour la tenir bien à l'écart des conversations qui se déroulent dans la salle principale, celle où se trouve le partenaire et à qui vous donnez la tâche de faire danser l'autre.
- Rappelez l'autre dans la salle principale et, en l'absence de son partenaire qui s'est rendu à la salle d'attente, vous lui donnez une tâche différente à faire faire à son partenaire. En l'occurrence, il doit se comporter comme un jeune enfant dans un parc d'amusement, qui souhaite qu'on l'aide à faire un tour sur un manège.
- Fournir aux autres paires des tâches et personnages tels que :

-La reine Elizabeth	-Le premier rendez-vous	-Par temps chaud	-Pourchassé(e) par une abeille
-Une randonnée en montagne	-Une personne âgée	-Un professeur de danse	-Humer des fleurs
-Par temps froid	-Téléphoner à un ami	-Promener un chien	-Un lutteur
-Un cow-boy (ou une cow-girl)	-Pourchassé(e) par un agresseur	-Faire du commérage	-Une personne maladroite
-Une personne triste ou découragée	-Engueuler quelqu'un	-Jouer au volley-ball	-Un joueur de baseball
-Par temps venteux	-Un professeur de danse aérobique	-Le saut à la corde	-Une personne très timide
		-Une personne qui patine	-Une personne qui s'ennuie
		-Un bambin	-Un(e) séducteur(trice) ⁶

⁶ OLIVER, D. *Literacy Theatre*. Concord : New Hampshire State Department of Education, 1970

2. COMPORTEMENT ASSERTIF

a) Discussion en macrogroupe

Instructions à l'intervenant :

- Discutez des différences entre le comportement assertif, passif et agressif.

ASSURER UNE RÉTROACTION EFFICACE D'UNE SITUATION DONNÉE

Écrivez la définition suivante au tableau en la lisant à haute voix :

COMPORTEMENT ASSERTIF
façon d'agir verbale ou non verbale qui traduit vos sentiments vis-à-vis d'une situation sans faire du mal à autrui, ni détruire son bien.

COMPORTEMENT PASSIF
aucune réponse que ce soit, ni verbale ni physique, face à une situation donnée.

COMPORTEMENT AGRESSIF
réaction violente, verbale ou émotionnelle, pouvant se solder par des dommages corporels et matériels à l'encontre de quelqu'un ou de son bien.

Expliquez au groupe qu'il existe des lignes directrices :

CERNEZ LE PROBLÈME
« Que se passe-t-il ? »

CHOISISSEZ VOS COMBATS
« En quoi le problème évoqué bafoue vos droits ou vous conduit à nuire à vous-même, à autrui ou à l'environnement ? »

CHOIX DU MOMENT
« Comment avez-vous décidé de réagir à la situation ? Que se passerait-il si vous réagissiez maintenant ou plus tard ? Est-il possible d'attendre que vous ayez eu le temps de vous calmer et de réfléchir ? »

RECADRAGE
« Quelles sont, à propos de cette situation, les opinions, les sentiments de l'autre ainsi que son interprétation ? Que peut-on tirer de cette expérience ? Qu'est-ce qui pourrait améliorer ou empirer la situation ? (p. ex. humour, ouverture d'esprit ou autre) »

COMMUNICATION VERBALE ET NON VERBALE
« Comment pouvez-vous vous affirmer sans nuire à vous-même, à autrui et à l'environnement ? »

b) Travail en petits groupes

- Organisez les participants en groupes de trois personnes.
- Présentez à chaque groupe un scénario de violence motivé par le sexisme, le racisme ou l'homophobie.
- Demandez aux participants de proposer une réponse suivant les lignes directrices pour une rétroaction efficace.
- Invitez chaque participant à se comporter de manière assertive en formulant des messages à la première personne tels que suggérés au Jour 2.

c) Mise au point et rétroaction

Instructions à l'intervenant :

- Invitez chaque groupe à venir présenter leur scénario.
- Posez la question : « Comment avez-vous trouvé cette expérience. »

Durée : 15 min

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

Durée : 30 min

Ressources :

- scénarios
- caméra vidéo (facultative)
- cassette vidéo

Durée : 30 min

- Demandez à chaque petit groupe de décrire comment il a utilisé les messages à la première personne dans son scénario d'assertivité.
- Examinez la scène en vous basant sur les lignes directrices pour une rétroaction efficace.
- Revoyez les réponses données et invitez le grand groupe à réagir avec assertivité.
- Soulignez les bons efforts.



Durée : 15 min

Pause

3. MASQUES

Durée : 45 min
pargroupe

Création de masques pour filles et garçons.

L'objet de cette activité est d'apprendre les techniques d'assertivité en faisant appel à l'*intell-
option imagière*.

Ressources :

- plâtre de Paris
- eau, vaseline
- tissu
- serviette en papier
- peintures, pinceaux

ou

- papier aquarelle
- peintures, pinceaux
- eau
- scénario

a) Travail en petits groupes

Instructions à l'intervenant :

- Expliquez aux participants que les masques constituent une métaphore d'expressions faciales et que celles-ci peuvent être assertive, passive ou agressive.
- Discussion sur l'utilisation d'expressions faciales pour masquer le sens véritable d'un message.
- Divisez le groupe en petits groupes de deux personnes ; l'une sert de modèle l'autre est l'artiste. À la fin, on inverse les rôles et on recommence.
- Encouragez les jeunes à travailler avec quelqu'un de différent (appartenance raciale, orientation sexuelle, sexe).
- Les jeunes qui ne se sentent pas disposés à créer des masques peuvent faire des moulages de mains.
- S'il y en a qui résistent à l'idée de s'approcher aussi près du partenaire, demandez-lui discrètement pourquoi et tirez parti de ce qu'ils aiment faire.
- Le modèle se voit remonter les cheveux.
- Protégez-lui les vêtements avec du papier ou du tissu.
- Appliquez-lui de la vaseline au visage.
- Couvrez ses yeux avec une pellicule de plastique.
- Appliquez-lui au visage deux couches de plâtre de Paris mouillées.
- Laissez sécher pendant dix minutes.
- Le modèle bouge la mâchoire pour dégager le masque.
- On peint à loisir.
- Donnez un scénario du racisme, du sexisme et de l'homophobie.
- Posez aux participants les questions suivantes au cours de l'activité :
 - « Décrivez une situation qui vous effraie ? Que ressentez-vous ? »
 - « Quelle en serait l'expression faciale ? Est-ce qu'elle reflète les mêmes émotions que vous ressentez en ce moment ? »
 - « Y a-t-il d'autres expressions faciales (colère, peur, surprise) qu'on peut utiliser ici ? Dépeignez-en quelques unes ».
 - « Pourquoi faut-il prévenir la violence ? »
 - « Quelle fut l'approche vis-à-vis des conflits dans votre vie auparavant ? »
 - « La violence est-elle jamais nécessaire ? »

b) Mise au point et rétroaction

- Présentez au groupe réuni au complet des scénarios du racisme, du sexisme et de l'homophobie.
- Divisez le groupe en sous-groupes de trois personnes, un pour chaque scénario.
- Demandez à chaque groupe de créer le tableau de la scène critique à partir de masques et des lignes directrices examinées au Jour 6.
- Demandez au macrogroupe d'interpréter la scène.

Déjeuner

4. CAPTEURS DE RÊVES

a) Travail individuel

- Le capteur de rêve symbolise les buts personnels qu'on souhaite atteindre au niveau de l'assertivité. Cette activité cadre bien avec les objectifs de la leçon d'aujourd'hui car les véritables conflits auxquels font face les participants sont au cœur du capteur de rêve.

Instructions à l'intervenant :

- Demandez aux participants de choisir une situation de conflit au foyer ou au sein de la communauté où ils aimeraient se voir plus assertifs.
- Rappelez les définitions discutées au début de la journée : réponses assertive, passive, agressive.
- Invitez les participants à imaginer la réponse qu'ils aimeraient donner à cette occasion.
- Demandez-leur de faire incarner leur situation conflictuelle par un gros objet d'intérêt personnel (tiré parmi les fournitures).
- Dites-leur qu'ils doivent faire incarner leur réponse assertive à cette situation par des petits objets d'intérêt personnel (tirés parmi les fournitures).
- Invitez le groupe à créer un cercle à l'aide de brindilles.
- Montrez-leur comment ficeler les bouts des brindilles ensemble à l'aide d'un nœud.
- Montrez au groupe comment passer la corde à un autre point du cercle, l'enrouler tout autour et enfiler un grand objet et recommencer.
- Montrez comment passer la corde à l'intérieur du cercle, y ajouter un objet d'intérêt personnel, l'entourer de ficelle et faire un nœud.
- Demandez au groupe de reprendre l'étape précédente en ajoutant à loisir de petits objets d'intérêt personnel.
- Continuez ainsi jusqu'à ce que la ficelle forme une toile vers le centre.

b) Mise au point et rétroaction

Instructions à l'intervention :

- Demandez d'abord aux filles de décrire leur activité ou l'expérience. Ont-elles appris quelque chose ?
- Demandez aux garçons d'en faire autant. Ont-ils appris quelque chose ?

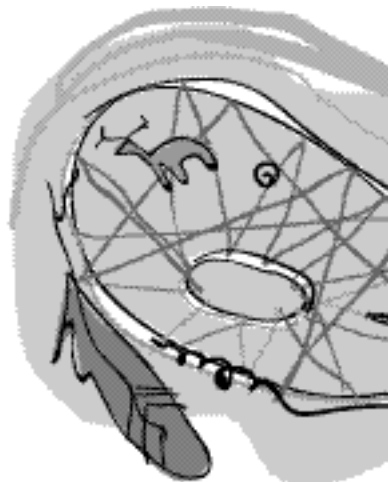
Durée : 30 min

Durée : 30 min .

Durée : 45 min

Ressources :

- brindilles ou petits cerceaux
- grains/perles, petits et grands
- plumes
- corde
- bijoux personnels



Durée : 30 min

Durée : 25 min

c) Activité en macrogroupe : masques, rêves et violence

Instructions à l'intervenant :

- Posez au groupe les questions suivantes :
 - « Quels sont les objectifs que vous voulez atteindre en ce qui a trait à l'action sociale sur le racisme, le sexisme et l'homophobie ? »
 - « Quels types de comportements assertifs sont nécessaires ? »

5. TRANSFÉRER

Time: 10 min.

a) Tenue de journal intime

Instructions à l'intervenant :

- Revoyez les acquis d'aujourd'hui en termes de connaissances et de compétences : lignes directrices pour une rétroaction efficace.
- Utilisez cet exercice comme un moyen de renforcer chez les jeunes la capacité à lire, à écrire et à réfléchir aux événements de la journée.
- Donnez un journal ou une page à chaque participant.
- Demandez aux jeunes de dessiner sous la date d'aujourd'hui trois diagrammes : Tête/Cœur/Pieds.
- Expliquez ce que veut dire chacun :

TÊTE signifie,
« Qu'avez-vous appris ? »



CŒUR signifie,
« Comment vous sentiez-vous ? »



PIEDS signifie,
« Quelles démarches comptez-vous entreprendre ? »



Demandez aux participants d'écrire sous chaque terme ou rubrique deux phrases liées à la séance d'aujourd'hui.

Tête – « J'ai appris que je porte des masques pour dissimuler mes craintes. Or, il me faut les apprivoiser et les démasquer. »

Cœur – « J'ai tellement de rêves enfouis, mais, comme me le rappelle mon capteur de rêves, je peux en réaliser certains si je m'y prends correctement. »

Pieds – « Je vais porter mon masque à la maison chaque fois que mes parents se disputent et le sortir peu après. Cela me rappellera que je ne dois pas faire semblant ou cacher leurs problèmes. Je peux m'affirmer et donner libre cours à mes sentiments. »

Durée : 10 min

b) Clôture

Instructions à l'intervenant :

- Demandez aux participants : « Que pensez-vous de la séance d'aujourd'hui ? »
- Demandez aux participants : « Qu'est-ce que vous avez aimé ? Que n'avez-vous pas aimé ? »
- Remerciez tous les jeunes de leur participation.
- Distribuez les bons/coupons.

Pensée du jour :

Le pouvoir sans l'amour engendre la tyrannie. Le pouvoir dans l'amour, c'est la charité en action.

- Jean Vanier





Jour 8 – Résister à la pression des pairs

Programme

Heure	Activité	Durée	Intell-options	Techniques
9 h	1. Éveiller a) Rompre la glace	15		Réveiller
9 h 15	2. Résister à la pression des pairs a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	30 30 30	<i>corporelle, autoefficace</i>	Enseigner Intensifier
10 h 45	Pause	15		
11 h	3. Enregistrement et production a) Travail en petits groupes b) Mise au point et rétroaction	30 30	<i>langagière, musicale, imagière, autoefficace</i>	Intensifier
Midi	Déjeuner	30		
12 h 30	4. Compétences médiatiques a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes c) Mise au point et rétroaction	45 30 30	<i>imagière, autoefficace</i>	Intensifier
14 h 15	5. Transférer a) Tenue de journal intime b) Clôture	15 15	<i>langagière, autoefficace</i>	Transférer

Capacités à développer : résister à la pression des pairs



Objectifs :

- Explorer les *intell-options musicale, sociale et imagière*.
- Identifier des formes de pression exercée par les pairs et des techniques d'y résister.
- Décrire des images positives et négatives dans les médias.
- Utiliser le journal intime comme un moyen de renforcer chez les jeunes la capacité à lire, à écrire et à réfléchir.

Ressources nécessaires :

Matériel de production vidéo (caméra vidéo et cassettes, micro, télévision, magnétoscope), enregistrement rap (magnétophone, cassettes, micro)

1. ÉVEILLER

Durée : 15 min

a) Rompre la glace

Chaque participant dit à son sujet une chose vraie et une fausse. Il appartient à l'auditoire de distinguer la vérité du mensonge.

2. RÉSISTER À LA PRESSION DES PAIRS

L'objet de cet exercice est de cerner les comportements liés à la pression des pairs et de travailler des techniques permettant d'y faire face.



Durée : 30 min

a) Discussion en macrogroupe

- Présentation :

Demandez aux participants d'identifier les moments où la pression des pairs se traduit par des actes violents impliquant le sexe, les drogues ou des attaques en bande pour voler les vêtements des victimes. L'intervenant pose les questions suivantes :

- « Quelles sont les formes de pression exercées par les garçons et les filles ? »
 - « Pourquoi est-il si difficile de résister à la pression des pairs ? »
 - Proposez ici une définition de la pression des pairs : c'est quand les décisions et actions d'une personne sont dictées par le besoin de se faire aimer ou accepter par un groupe restreint d'amis. »
 - L'intervenant peut ajouter d'autres formes de pressions telles que les propos humiliants, l'ostracisme, les injures, la violence physique.
 - « Qu'est-il arrivé à la victime ? »
 - « Comment la victime s'est-elle sentie ? Et le tyran ? »
 - « Quelles sont les différentes options qui s'offrent à nous pour faire face à une telle situation ? »
- Renseignez les participants quant à la manière de résister à la pression des pairs : donner une excuse, s'esquiver, éviter la situation ou dire « non » avec fermeté (p. ex. en gardant le contact visuel, en se tenant avec fierté, la tête haute, les épaules et le dos droits).

b) Travail en petits groupes

Formez des groupes de trois jeunes et choisissez une situation ou un problème qui se prête bien à la pression des pairs que les participants peuvent avoir vécu. Encouragez les jeunes à utiliser à tour de rôle les stratégies examinées plus tôt pour résister à la pression des pairs.

c) Mise au point et rétroaction

- Invitez chaque groupe de trois à venir présenter son scénario de résistance à la pression des pairs.
- Aidez les jeunes à renforcer leurs réponses par le langage corporel (voir lignes directrices examinées au Jour 3).
- Soulignez les bons efforts.

Pause

3. ENREGISTREMENT ET PRODUCTION (musique et vidéo)

Séparez les participants en deux groupes. L'objet des ces activités est d'apprendre à faire face à la pression des pairs en faisant appel aux *intell-options musicale, langagière et imagière*.

a) Travail en petits groupes

Production vidéo

Instructions à l'intervenant :

- Expliquez l'activité au groupe en disant ceci : « Nous allons nous familiariser avec :
- -des techniques d'enregistrement et de montage automatique ;
- -le "feu de camp"
- -les médias et les images qu'ils véhiculent.
- Identifiez les participants qui se sentent aptes à faire des enregistrements vidéo ou à prendre des photos. Assurez-vous qu'ils ont tous l'occasion de manier la caméra durant la séance.
- Expliquez les termes importants (p. ex. zoom, plan moyen, gros plan, panoramique) et montrez comment utiliser le matériel (port, mise au point, maintien, etc.).
- Expliquez l'activité de « feu de camp », à savoir un récit en cinq phrases avec introduction, point culminant et conclusion.
- Demandez à chaque participant d'amorcer une histoire personnelle de pression des pairs impliquant le sexe, les drogues, les attaques en bande, ou autre).
- Demandez-leur d'inclure des réponses et les conséquences lorsqu'on cède ou résiste à la pression des pairs.
- Demandez à chaque participant d'ajouter à la trame de l'histoire déjà entamée.
- Invitez les participants à reprendre l'histoire en modifiant l'action entreprise et les suites tant pour la victime que pour l'agresseur.
- Désignez quelqu'un pour décrire l'activité au groupe réuni au complet.



Durée : 30 min

Ressources :

- scénario

Durée : 30 min

Durée : 15 min

Durée : 30 min
par groupe

Ressources :

- caméra et film
ou
- caméra vidéo

ou

Enregistrement de musique rap ou autre

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- cassettes
- magnétophone
- bande adhésive

- Faites savoir aux groupes qu'ils vont enregistrer une chanson à partir d'une mélodie ou d'un rythme existant.
- Demandez-leur d'en déterminer le rythme.
- Invitez les participants à choisir un sujet pour une nouvelle chanson et de circonscrire trois thèmes :
 - la situation menant à un événement ;
 - l'événement principal ;
 - l'après-événement.
- Faites repérer les mots clés essentiels au sujet et notez-les au tableau.
- Aidez les participants à élaborer un paragraphe pour chaque thème et écrivez-le au tableau.
 - Phrase 1 : Elle se termine par le mot clé.
 - Dénombrer les temps de la phrase.
 - Phrase 2 : Mêmes temps que la première phrase, mais elle s'achève sur un mot clé différent.
 - Phrase 3 : Elle se termine par un mot clé rimant avec celui de la Phrase 1.
 - Phrase 4 : Elle se termine par un mot clé rimant avec celui de la Phrase 2.
- Demandez aux groupes de créer un message de deux lignes, avec les mêmes temps, qui exprime une idée en rapport avec chaque sujet. Il sera placé après les thèmes 1, 2, 3.
- Aidez les jeunes à incorporer des effets (sons, voix, batterie).
- Invitez les groupes à donner une prestation musicale.



Durée : 30 min

Ressources :

- magnétophone
- cassettes

b) Mise au point et rétroaction

Rétroaction du groupe réuni au complet (activité verbale, théâtrale, prestation musicale)

Instructions à l'intervenant :

- Invitez chaque groupe à présenter un aperçu de sa production, en disant ceci : « Vous avez le choix de nous parler de votre activité, de nous faire entendre une séquence, de nous monter un clip vidéo ou d'interpréter une scène. »
- Demandez au macrogroupe d'identifier, dans la prestation, les formes de pression exercée par les pairs.
- Demandez au macrogroupe d'indiquer les moyens les plus efficaces d'y résister.
- Demandez au macrogroupe de résumer les formes courantes de pression exercée par les pairs à l'endroit des hommes.
- Demandez au macrogroupe de résumer les formes courantes de pression exercée par les pairs à l'endroit des femmes.
- Demandez au macrogroupe de cerner les convergences et les divergences

Déjeuner : 30 min

Déjeuner

4. COMPÉTENCES MÉDIATIQUES

a) Discussion en macrogroupe

L'objet de cet exercice est de développer les compétences médiatiques des jeunes et de les relier aux techniques permettant de résister à la pression des pairs.



Instructions à l'intervenant :

- Dites aux participants : « Parlons de la pression des pairs et des médias en tirant partie de notre capacité de raisonnement critique. »
- Demandez au groupe d'indiquer les différentes formes de média.
- Écrivez les réponses au tableau.

QUESTION A POSER :



- Écrivez en tête de feuilles séparées les mots « Images », « Langage », « Valeurs » .
- Écrivez les réponses sous les titres au tableau.
- Collez les feuilles contenant les réponses aux murs.
- Question à poser : « Que vendent les médias ? » (c.-à-d. produits)

Par exemple, la publicité des produits de beauté et des vêtements vous propose une image exaltante à laquelle vous allez vous comparer et vouloir vous identifier en achetant les produits en question. Les magazines vantent l'image ou les atouts d'un corps bien fait pour vous séduire et vous amener, par voie de comparaison, à acheter l'équipement sportif ou à vous abonner au programme d'amaigrissement à l'origine soi-disant de cette forme physique épatante. Ces images trompeuses augmentent les risques de troubles alimentaires chez certaines personnes.

- Discutez de l'emploi que font les médias du langage corporel pour réduire le pouvoir des femmes, exprimer la violence, évoquer la mort, l'anorexie, la soumission, etc.
- Écrivez les réponses au tableau.
- Attirez l'attention des jeunes sur les feuilles de réponses collées aux murs. Demandez : « Quelles questions peut-on se poser pour déterminer si les images véhiculées par les médias sont vraies ou fausses ? »

b) Travail en petits groupes

- Divisez les participants en trois groupes.

Durée : 45 min

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs



**INTELL-
LANGAGIÈRE**

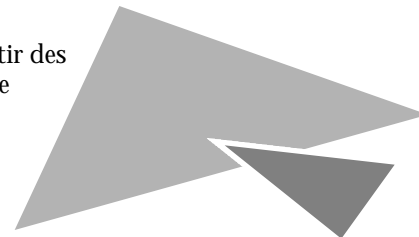
Durée : 30 min

Ressources :

- magazines
- ciseaux, colle
- carton/papier avec support

Durée : 30 min

- Demandez à chaque groupe de créer deux collages à partir des coupures tirées des magazines. Le premier se compose de stéréotypes tandis que le deuxième regroupe des images valorisantes des races, des hommes et des femmes et de l'orientation sexuelle.



c) Mise au point et rétroaction

- Affichez les collages.
- Demandez aux groupes de décrire les stéréotypes et les images positives.

5. TRANSFÉRER

Durée : 15 min

a) Tenue de journal intime

Instructions à l'intervenant :

Ressources :

- journal/page
- stylo

- Récapitulez les acquis d'aujourd'hui (connaissances et compétences).
- Utilisez cet exercice comme un moyen de renforcer chez les jeunes la capacité à lire, à écrire et à réfléchir aux événements de la journée.
- Donnez un journal ou une page à chaque participant.
- Demandez aux jeunes de dessiner sous la date d'aujourd'hui trois diagrammes : Tête/Cœur/Pieds.
- Expliquez ce que veut dire chacun :

TÊTE signifie, « Qu'avez-vous appris ? » **CŒUR** signifie, « Comment vous sentiez-vous ? » **PIEDS** signifie, « Quelles démarches comptez-vous entreprendre ? »



Demandez aux participants d'écrire sous chaque terme ou rubrique deux phrases liées à la séance d'aujourd'hui.

Tête – « J'ai découvert que j'aime manier la caméra vidéo. J'aimerais bien en savoir plus en m'inscrivant à un cours. »

Cœur – « Je ne me suis jamais posé des questions sur la manière dont les femmes sont présentées dans les films et à la télévision. Je dois avouer que j'aime regarder leur corps, mais je crois que les médias incitent les hommes à voir les femmes comme des objets sexuels. »

Pieds – « Je vais tenir tête à mes amis la prochaine fois qu'ils me demandent d'aller boire avec eux. À vrai dire, cela ne m'a jamais plus, je n'ai pas pu, jusqu'ici, trouver un moyen de leur dire "non" »

Durée : 10 min

b) Clôture

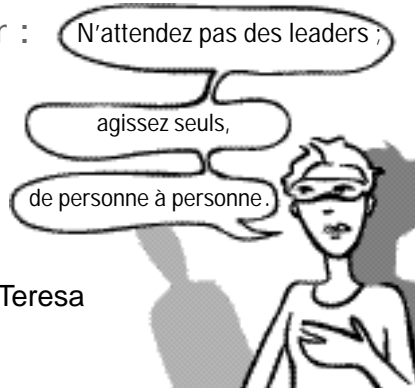
Pensée du jour : N'attendez pas des leaders ;

Instructions à l'intervenant :

- Demandez aux participants : « Que pensez-vous de la séance d'aujourd'hui ? »
- Demandez aux participants : « Qu'est-ce que vous avez aimé ? Que n'avez-vous pas aimé ? »
- Remerciez tous les jeunes de leur participation.
- Distribuez les bons/coupons.

agissez seuls,
de personne à personne.

- Mère Teresa



Module

Jour 9 – Compétences sociales

Programme

Heure	Activité	Durée	Intell-options	Techniques
9 h	1. Éveiller a) Rompre la glace	15		<i>Éveiller</i>
9 h 15	2. Planifier l'action sociale a) Discussion en macrogroupe b) Travail en petits groupes	60 30	<i>Imagière, autoefficace</i>	<i>Enseigner Intensifier</i>
10 h 45	Pause c) Mise au point et rétroaction	15 30		
11 h 30	3. Plan de travail pour l'action sociale b) Travail en macrogroupe	60	<i>langagière, logique</i>	<i>Intensifier</i>
12 h 30	Déjeuner b) Travail en petits groupes	30 90		<i>Intensifie</i>
14 h 30	4. Transférer a) Tenue de journal intime b) Clôture	15 15	<i>langagière, autoefficace</i>	<i>Transférer</i>

Capacités à développer : compétences sociales



Objectifs :

- Renforcer les *intell-options* musicale, sociale et autoefficace.
- Relever des types de compétences sociales au foyer et dans la communauté.
- Travailler les compétences sociales et les *intell-options* en planifiant l'événement.
- Utiliser le journal intime comme moyen de renforcer la capacité à lire, à écrire et à réfléchir.

Ressources nécessaires :

Tableau à feuilles mobiles, marqueurs, bande adhésive.

1. ÉVEILLER

a) Rompre la glace

Instructions à l'intervenant :

- L'intervenant demande à deux jeunes de se tenir dos à dos et de faire comme s'ils se téléphoniaient. Tandis que se déroule cette conversation téléphonique, l'intervenant envoie doucement d'autres participants pour compliquer la scène.
- Intégrez, un à un, ces autres participants en leur attribuant les rôles de mère, voisin, copine, cousin, amis, plombier, etc.
- Lorsque la scène devient trop chaotique, l'intervenant arrête tout et commence à nouveau avec quelqu'un d'autre. Voici, à titre d'exemples, les rôles que peuvent jouer les personnes à l'autre bout de la ligne :
 - propriétaire
 - ancienne copine ou copain
 - médecin traitant annonçant de mauvaises nouvelles
 - agent de recouvrement
 - directeur d'école de votre enfant
 - votre enfant âgé de 16 ans qui vous appelle du garage du remorqueur
 - ex-époux(se)
 - fourrière

2. PLANIFIER L'ACTION SOCIALE

L'objet de cet exercice est d'utiliser les *intell-options* langagière, autoefficace et sociale pour relier les compétences sociales à l'action sociale.

a) Discussion en macrogroupe

Compétences et conventions sociales de temps, de tenue vestimentaire et maintien, de langage et de conflit.

Durée : 15 min

Durée : 1 h

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

- Écrivez en tête au tableau : « Travail », « Temps consacré à soi-même ».
- Écrivez en sous-titres : « Code vestimentaire », « Temps », « Langage ».
- Notez les réponses des participants sur chaque feuille.

Instructions à l'intervenant :

Tenue vestimentaire :

- Demandez aux jeunes d'identifier les couleurs, les styles et les étiquettes affectionnées par les gangs, les rappers, les raveurs et les preps.
- Question à poser : « De quelle manière les vêtements des gens conditionnent-ils les impressions que nous avons d'eux ? »
- Question à poser : « Quels sont les facteurs qui déterminent le style des vêtements que porte quelqu'un ? » (p. ex. pauvreté, accès à la buanderie,...)
- Aidez les jeunes à comparer ces styles à ceux qu'on trouve ordinairement sur un lieu de travail.
- Question à poser : « Pourquoi impose-t-on un code vestimentaire ? »
- Question à poser : « Comment peut-on se faire accepter dans différents milieux sans renoncer à son propre style ? »

Temps :

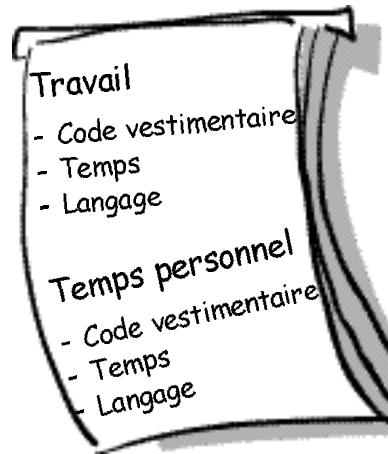
- Sensibilisez les jeunes aux conventions sociales en ce qui a trait au temps. Question à poser : « Dans quels cas est-il important de respecter les contraintes de temps ? »
- Écrivez les réponses au tableau.
- Question à poser : « Quel effet le fait d'être en retard, à l'heure ou d'arriver plus tôt peut-il avoir sur vous et les autres ? »
- Écrivez les réponses au tableau.
- Question à poser : « Quels sont les facteurs (moyens de transport, pauvreté, etc.) qui déterminent notre capacité d'arriver à temps ? Qu'est-ce qui peut nous aider ? Comment ? »
- Écrivez les réponses au tableau.

Langage :

- Discutez avec les participants de l'effet que le langage (injures, jurons, etc.) peut avoir sur les autres.
- Notez les idées avancées au tableau.
- Posez aux participants les questions suivantes et notez toutes les réponses :
 - « Quand les écarts du langage portent-ils atteinte aux droits d'autrui ? »
 - « Comment le langage peut-il être source de conflit ? »
 - « De quelle manière peut-on utiliser le langage pour atténuer le conflit ? »

b) Travail en petits groupes

Instructions à l'intervenant :



INTELL-AUTOEFFICACE

Durée : 30 min

- Formez des groupes de trois jeunes ou plus et proposez à chacun un scénario à développer.
Exemples :
 - Un groupe de dix jeunes de race noire se rassemble au coin de la rue.
 - Quelqu'un parle si vite qu'on du mal à le comprendre.
 - Le professeur arrive en classe vingt minutes en retard sans explication.
- Invitez les groupes à monter un sketch pour chaque scénario avec une introduction, un point culminant et une conclusion.
- Rappelez aux participants d'incorporer au sketch des éléments de compétences sociales tels que la tenue vestimentaire, le temps et le langage.
- Demandez aux participants de faire en sorte que le sketch débouche sur un conflit.

Pause : 15 min

Pause

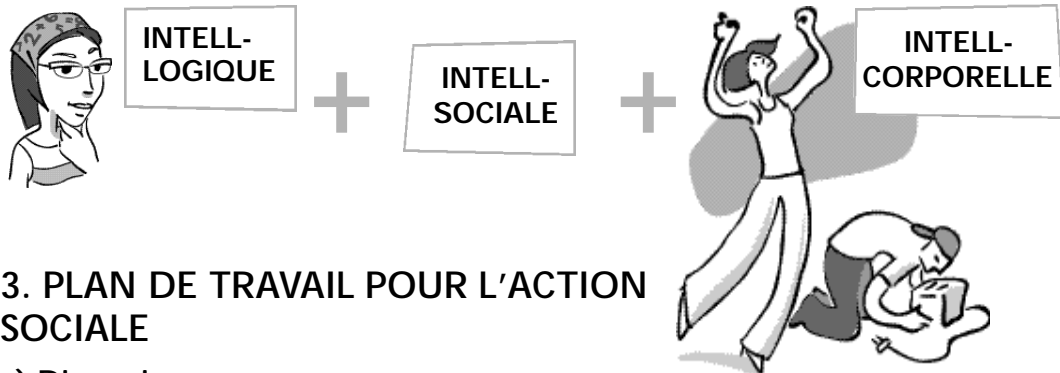
Durée : 30 min

c) Mise au point et rétroaction

- Demandez à un membre de chaque groupe d'interpréter son scénario et l'issue.
- Invitez le groupe à proposer des trucs et astuces permettant d'améliorer la situation (en ce qui a trait au maintien, au langage et au respect des contraintes de temps) et de prévenir ou de réduire le conflit. Par exemple : dix jeunes de race noire qui flânent sur le court de basket-ball ; un parent aide l'enfant à parler moins vite ; l'enseignant prévient l'école et sa classe de son retard.

Récapitulations

- Revoyez les conventions sociales concernant le temps, la mise ou le maintien et le langage dans le contexte d'une visite d'un lieu public ou d'une action sociale.
- Revoyez individuellement le cas des participants qui auront peut-être besoin d'aide pour se déplacer, soigner leur mise, ou autre, le jour de l'action sociale (Jour 10).



3. PLAN DE TRAVAIL POUR L'ACTION SOCIALE

Durée : 1 h

a) Discussion ne macrogroupe

Planifier la répétition générale et/ou la visite de lieux publics.

Instructions à l'intervenant :

- Ces activités fusionnent toutes les « intell-options » et les relient au développement des compétences sociales. C'est le moment pour les jeunes de mettre en pratique, par voie de répétition, tout ce qu'ils ont appris.
- Revoyez et confirmez les activités liées à la planification de l'événement du Jour 5. Ces activités englobent entre autres : l'inscription des invités issus de la communauté, l'auditoire, le matériel ou les installations, l'animateur/maître des cérémonies, le programme (liste des artistes), les invités par ordre d'apparition, les insignes de noms, les affiches, la publicité, les annonces, l'information et la personne-ressource.

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

- Notez ces activités au tableau et collez les feuilles au mur.
- Plan de travail pour chaque activité avec rubriques suivantes :
 - Qui se charge de telle ou telle activité ?
 - Quand (date/heure) l'activité doit-elle être prête ?
 - Que faut-il préparer (matériel ou installations) ?
- La séance consacrée à la médiation par les pairs a dû servir de précurseur à ces visites. Demandez aux professionnels ou intervenants communautaires identifiés au Jour 5 d'assister à la médiation par les pairs prévue au Jour 10.

Déjeuner

Déjeuner : 30 min

b) Travail en petits groupes

Durée : 90 min

Répétition

Production d'un sketch en prévision de la séance de médiation par les pairs.

Divisez les participants en trois groupes pour travailler des sketches portant sur le racisme, le sexisme et l'homophobie.



INTELL-SOCIALE

intelligence
interpersonnelle

- Les groupes revoient les scénarios de conflit développés au Jour 5.

ou

- Ils montent un nouveau scénario de conflit.
- Révision : Demandez à chaque groupe d'identifier un conflit.
- Demandez à chaque groupe de définir les rôles des personnages ou intervenants.
- Demandez à chaque groupe de préciser le point de vue ou la position de chaque intervenant.
- Demandez à chaque groupe de préparer, pour chaque partie au conflit, un script avec un dénouement défavorable ou négatif.
- Faites répéter le scénario et modifier au besoin les éléments ci-dessus.

Révision des techniques de médiation par les pairs

Instructions à l'intervenant :



INTELL-LANGAGIÈRE

intelligence linguistique

Demandez à un membre d'un autre groupe de faire office de médiateur.

Instructions au médiateur :

- Demandez aux parties concernées de décrire les causes du conflit.
- Invitez chaque partie à présenter sa position ou son opinion et ses raisons.
- Veillez à ce qu'ils s'écoutent, sans interrompre l'autre.

- Demandez à l'assistance de proposer des solutions.
 - Invitez chaque partie à se prononcer sur les avantages et les inconvénients des solutions proposées.
 - Invitez les deux parties à choisir une solution proposée pour régler leur conflit.
- Encouragez chaque partie à dire ce qu'elle apprécie chez l'autre et du processus de médiation.
- Fixez un délai pour réviser et/ou renégocier une autre solution.

5. TRANSFÉRER

Durée : 15 min

Ressources :

- journal/page
- stylos

a) Tenue de journal intime

Instructions à l'intervenant :

- Revoyez les acquis d'aujourd'hui (compétences et plan de travail).
- Utilisez cet exercice comme un moyen de renforcer chez les jeunes la capacité à lire, à écrire et à réfléchir aux événements de la journée.
- Donnez un journal ou une page à chaque participant.
- Demandez aux jeunes de dessiner sous la date d'aujourd'hui trois diagrammes : Tête/Cœur/Pieds.
- Expliquez ce que veut dire chacun :

TÊTE signifie,
« Qu'avez-vous appris ? »



CŒUR signifie,
« Comment vous sentiez-vous ? »



PIEDS signifie,
« Quelles démarches comptez-vous entreprendre ? »



Demandez aux participants d'écrire sous chaque terme ou rubrique deux phrases liées à la séance d'aujourd'hui.

Tête – « J'ai appris que le fait d'arriver en classe en retard constitue un manque de respect de mes camarades qui sont là à l'heure. Il faut alors me coucher de bonne heure pour ne pas avoir de la difficulté à me lever le matin. »

Cœur – « Je sens que les gens se sont fait des idées sur moi à cause de mon bégaiement. Ils n'ont pas le droit de me traiter ainsi, car cela me blesse. »

Pieds – « Je vais faire plus d'attention à la manière dont je me présente. La prochaine fois qu'on me convoque à une entrevue, je couvrirai tous mes tatouages. »

Durée : 15 min

b) Clôture

Instructions à l'intervenant :

- Demandez aux participants : « Que pensez-vous de la séance d'aujourd'hui ? »
- Demandez aux participants : « Qu'est-ce que vous avez aimé ? Que n'avez-vous pas aimé ? »
- Remerciez tous les jeunes de leur participation.
- Distribuez les bons/coupons.

Pensée du jour :

La voie du succès

est jalonnée de bonnes

intentions concrétisées.

- Bob Edwards



Module

Jour 10 – Action sociale

Programme

Heure	Activité	Durée	Intell-options	Techniques
8 h 30	1. Derniers préparatifs	30		
9 h	2. Éveiller a) Rompre la glace	30		<i>Éveiller</i>
9 h 30	3. Action sociale – Médiation par les pairs a) Racisme - scénario de conflit - médiation du conflit	15 45	<i>corporelle, autoefficace</i>	<i>Intensifier</i>
10 h 30	Pause	15		
10 h 45	b) Sexisme - scénario de conflit - médiation du conflit	15 45	<i>Toutes</i>	<i>Intensifier</i>
11 h 45	c) Homophobie - scénario de conflit, Improv. - médiation du conflit	15 45		
12 h 45	Déjeuner	30		
13 h 15	4. Évaluation a) Discussion en macrogroupe	60	<i>logique</i>	
14 h 15	5. Transférer a) Journal intime b) Cartes c) Certificats	10 10 10	<i>langagière, autoefficace</i>	<i>Transférer</i>

Capacités à développer : compétences et connaissances acquises



Objectifs :

- **Participer au spectacle de variétés ou à l'activité d'action communautaire.**
- **Appliquer toutes les intell-options aux activités de groupe.**
- **Souligner la réussite personnelle et celle des pairs.**
- **Évaluer le projet et la participation des jeunes.**
- **Utiliser le journal intime comme moyen de renforcer chez les jeunes la capacité à lire, à écrire et à réfléchir .**

Ressources nécessaires :

Tableau à feuilles mobiles, marqueurs, bande adhésive, caméra vidéo ou magnétophone, chaises pour l'auditoire, fournitures et accessoires de fête (boissons gazeuses, pizza, gâteau, serviettes, gobelets, assiettes, etc.)

1. DERNIERS PRÉPARATIFS

Instructions à l'intervenant :

- Revoyez le plan de travail et les tâches prévues pour vous assurer que tout le matériel nécessaire est disponible et que tous les préparatifs sont terminés.

2. ÉVEILLER

a) Rompre la glace

- Le rêve éveillé dirigé et les exercices d'autorelaxation progressive constituent les points centraux de la journée. L'objet de ces activités est d'amener les participants à se trouver dans un état d'esprit propice et à réduire l'anxiété.
- Reprenez ici les exercices accomplis au Jour 6.
- Éteignez la lumière et demandez aux participants de se coucher au sol sur le dos, les yeux fermés et en laissant assez d'espace personnel pour éviter de se toucher.
- Demandez aux jeunes de s'imaginer sur une île, sur une plage isolée, les vagues venant s'écraser doucement sur les rives.
- Invitez-les à respirer à fond dix fois, aspirant l'air par les narines et l'expirant par la bouche.

L'intervenant compte à haute voix et donne les instructions suivantes :

- Un : Sentez les muscles de vos pieds et vos chevilles.
 Tendez-vous bien les muscles et tenez bon pendant 10 secondes.
 Relâchez-les et gardez cette position pendant 10 secondes.
 Reprenez cet exercice deux fois.
- Deux : Sentez les muscles de vos jarrets.
 Reprenez le mini-programme ci-dessus
- Trois : Sentez les muscles de vos cuisses et vos fesses.
 Reprenez le mini-programme ci-dessus.

Durée : 30 min

Durée : 30 min

- Quatre :Sentez les muscles de votre abdomen.
Reprenez le mini-programme ci-dessus.
- Cinq: Sentez les muscles de vos épaules et votre cou.
Reprenez le mini-programme ci-dessus.

DIRECTIVES IMAGIÈRES



- Respirez à fond dix fois, aspirant l'air par les narines et l'expirant par la bouche.
- Dites ceci : « Imaginez-vous à la séance de médiation par les pairs ou à l'activité communautaire. Tout comme maintenant, vous vous sentirez tellement bien après avoir mené à bien ce projet. »
- Demandez aux participants de visualiser la réalisation de leur projet (par exemple, ils se rappellent leurs textes ou répliques intégralement) et ce qui arrivera (par exemple, les applaudissements étourdissants de l'auditoire).
- Ramenez les jeunes à la réalité, invitez-les à reprendre les autres activités en rallumant la lumière.

3. SÉANCE DE MÉDIATION PAR UN PAIR

Instructions à l'intervenant :

Faites comprendre aux participants que vous êtes toujours prêt à les aider au besoin. Encouragez les meilleurs efforts.

a) Racisme – scénario de conflit

- Le groupe présente le scénario de conflit préparé au Jour 5 ou 9.
- Les membres de la communauté participent soit en tant que personnages ou partie prenante, soit en tant qu'observateurs.

Racisme – médiation du conflit par un pair

- S'aidant des techniques de médiation par les pairs, le médiateur désigné :
 - demande aux parties concernées de décrire les causes du conflit ;
 - invite chaque partie à présenter sa position et ses motifs ;
 - les incite à s'écouter parler, sans interruption ;
 - demande à l'assistance de proposer des solutions ;
 - invite chaque partie à se prononcer sur les avantages et les inconvénients des solutions proposées ;
 - les invite à choisir une solution ;
 - fixe un délai pour revoir et/ou renégocier une autre solution.



Durée : 15 min

Invités :

- intervenants
communautaires

Durée : 45 min

Pause

Pause : 15 min.

Durée : 15 min

b) Sexisme – scénario de conflit

Idem, voir 3a

Durée : 45 min

Sexisme – médiation du conflit par un pair

Idem, voir 3b

Durée : 15 min

c) Homophobie – scénario de conflit

Idem, voir 3a

Durée : 45 min

Homophobie – médiation du conflit par un pair

Idem, voir 3b

Durée : 30 min.

Déjeuner



4. ÉVALUATION

Compétences et connaissance acquises.

L'objet ici est de faire participer les jeunes à l'évaluation du projet et de leur propre progrès, deux activités qui doivent les amener à exercer leurs capacités de raisonnement critique et d'analyse. Et comme l'évaluation repose sur une échelle, les jeunes se voient incités à travailler les intelligences *logique* et *langagière*.

Durée : 60 min

a) Discussion en macrogroupe

Instructions à l'intervenant :

- Évaluation

- Collez aux murs de la salle les feuilles résumant le travail accompli les jours précédents. Cela fera sortir les participants du cadre des activités prévues pour aujourd'hui pour les placer dans le contexte d'ensemble du projet.
- Expliquez aux participants qu'on leur demande d'évaluer 5 éléments : le programme, les activités, les installations, le changement d'attitude chez eux, les nouvelles connaissances acquises.
- Écrivez ces cinq catégories au tableau.
- Expliquez comment fonctionne l'échelle en 5 points et notez les cotes au tableau : 1 = catastrophique ; 2 = médiocre ; 3 = moyen ; 4 = bon ; 5 = excellent.
- Donnez aux participants une fiche contenant la liste des dix jours et les cinq catégories à évaluer.
- Invitez les participants à attribuer une cote à chacune des catégories, puis recueillez les fiches d'évaluation.
- Écrivez toutes les réponses au tableau.
- Questions complémentaires à poser aux participants :
 - - « Qu'est-ce que vous avez aimé le plus du programme ? »
 - - « Comment peut-on l'améliorer ? »
 - - « Quelle impression avez-vous de vous-mêmes maintenant par rapport au début du programme ? Répondez suivant l'échelle allant de 1 à 5. »
- Écrivez les réponses au tableau.

Ressources :

- tableau à feuilles mobiles
- marqueurs
- bande adhésive

5. TRANSFÉRER

a) Tenue de journal intime

Instructions à l'intervenant :

- Utilisez cet exercice comme un moyen de renforcer chez les jeunes la capacité à lire, à écrire et à réfléchir aux événements de la journée.
- Donnez un journal ou une page à chaque participant.
- Demandez aux jeunes de dessiner sous la date d'aujourd'hui trois diagrammes : Tête/Cœur/Pieds.
- Expliquez ce que veut dire chacun :

TÊTE signifie,
« Qu'avez-vous appris ? »



CŒUR signifie,
« Comment vous sentiez-vous ? »



PIEDS signifie,
« Quelles démarches comptez-vous entreprendre ? »



Demandez aux participants d'écrire sous chaque terme ou rubrique deux phrases liées à la séance d'aujourd'hui.

Tête – « J'ai appris que je suis intelligent(e) et je peux donner une prestation devant un auditoire. Je n'aurais jamais pensé pouvoir faire ça. »

Cœur – « Je suis tellement heureux(se) d'avoir pu mener à bien ce projet d'alphabétisation. J'ai plus de confiance en moi et je me sens prêt(e) à reprendre mes études secondaires. »

Pieds – « Je vais continuer à me livrer aux arts de la scène. Il se trouve dans mon quartier une compagnie théâtrale à laquelle je peux me joindre. »

b) Cartes

- L'objet de cet exercice est d'amener chaque participant à écrire quelque chose de positif sur les autres participants au projet et à le remettre personnellement.
- Donnez des cartes vierges à chacun et gardez-en assez pour vous-même.
- Dites aux participants qu'ils ont une carte pour chaque participant dans la salle.
- Invitez chacun à écrire sur la carte la réponse à cette question : « Qu'est-ce que vous avez vraiment aimé chez vos amis dans le groupe ? »
- Faites savoir aux participants qu'ils doivent en faire de même pour chaque jeune dans la salle.
- À la fin, invitez-les à remettre les cartes aux destinataires respectifs.
- Concluez avec la pensée du jour.

Pensée du jour :

Il ne faut jamais douter qu'un petit groupe de citoyens sensés et engagés puisse changer le monde.

En fait, c'est le seul moyen qui a jamais porté fruit.

- Margaret Mead



Durée : 10 min

Ressources :

- cartes vierges

Durée : 10 min

Ressources :

- cartes vierges

Durée : 10 min

Notes

Tu as de l'INTELL-CORPORELLE si tu te sers de ton corps de façon efficace. Les signes sont :

- Tu connais ton corps, ses capacités et ses limites
- Tu peux contrôler aussi bien les grands mouvements que les petits
- Tu peux te servir de tes mains et de tes doigts pour faire des choses très délicates
- Tu manipules les objets autour de toi avec beaucoup d'habileté.

Tu as de l'INTELL-IMAGIÈRE si tu es capable de travailler avec des images et des photos. Les signes sont :

- Tu vois des images dans ta tête
- Tu remarques les objets autour de toi
- Tu remarques les couleurs, les figures et les formes
- Tu es capable de t'orienter facilement
- Tu peux travailler avec des objets à trois dimensions
- Tu peux te servir de matériaux comme de l'argile, du bois et de la peinture pour représenter tes idées

Tu as de l'INTELL-LOGIQUE si tu abordes les événements de façon logique. Les signes sont :

- Tu reconnais les tendances
- Tu observes les choses de façon systématique
- Tu tires des conclusions basées sur tes observations
- Tu as la manie de compter les choses
- Tu reconnais les rapports entre différents événements
- Tu vois les événements en termes de nombres avec lesquels tu peux jouer
- Tu cherches des explications sur les événements qui se produisent

Tu as de l'INTELL-MUSICALE si tu es capable de travailler avec des mélodies, des rythmes et des sons. Les signes sont :

- Tu aimes différents genres de musique
- Tu connais différents instruments
- Tu sais comment la musique peut être compliquée
- Tu entends de la musique dans différents sons autour de toi
- Tu inventes des mélodies
- Tu chantes ou tu joues d'un instrument

Tu as de l'INTELL-ÉCOLOGIQUE si tu es conscient du monde qui t'entoure. Les signes sont :

- Tu aimes ça être dehors
- Tu t'aperçois des changements dans ton environnement
- Tu aimes les animaux et les plantes
- Tu es conscient(e) que notre environnement mérite d'être respecté
- Tu recherches de l'information à propos de notre planète
- Tu es sensible aux besoins des animaux et des plantes sauvages et domestiques.

Tu as de l'INTELL-SOCIALE si tu es capable de traiter efficacement avec les gens. Les signes sont :

- Tu aimes ça être avec d'autres personnes
- Tu t'entends bien avec les gens
- Tu ressens ce que les autres personnes ressentent
- Tu as une bonne idée de ce que les autres personnes pensent
- Les autres personnes te respectent

Tu as de l'INTELL-AUTOEFFICACE si tu es capable de te comporter efficacement. Les signes sont :

- Tu connais tes sentiments
- Tu réfléchis sur ce qui se passe autour de toi
- Tu as une bonne idée de ce que tu es et du genre de personne que tu veux devenir
- Tu sais comment rester motivé(e)
- Tu es capable de maîtriser tes émotions

Tu as de l'INTELL-LANGAGIÈRE si tu te sers du langage de façon efficace. Les signes sont :

- Tu connais beaucoup de mots
- Tu connais la signification des mots
- Tu sais comment agencer les mots dans le bon ordre
- Tu te sers des mots pour transmettre de l'information
- Les autres trouvent que ton langage est intéressant
- Tu sais comment les mots et le langage utilisés peuvent avoir un effet sur les autres personnes

⁷ BARAN, D., CRANSTON-BARAN, P., *Smart Options: Intelligent Career Exploration*. Memramcook : National Life/Work Centre, 2000. Tél : 1-888-533-5683 ; télécop. : (506) 758-0353 ; courriel : lifework@nbnet.nb.ca

Je, _____ (initiales), comprends que je participe à un atelier P.E.P Ces activités ne présentent aucun risque ou danger pour moi. Je peux me retirer du projet à n'importe quel moment. Toute l'information que je donnerai demeurera privée. Mon nom ne sera pas utilisé ni révélé de quelque façon que ce soit.

Si je dis aux animateurs de l'atelier P.E.P. :

- qu'un enfant de moins de 16 ans risque d'être victime de violence, la loi les oblige à le dire à l'agence locale de protection de l'enfance,
- que je pense au suicide, ils verront à ce que j'obtienne l'aide dont j'ai besoin, ou
- que j'ai agi ou que j'agirai d'une manière qui met la vie d'une personne en danger, ils devront prendre des mesures pour garantir la sécurité.

Je suis conscient que l'atelier P.E.P sera enregistré. La bande sera détruite 6 mois après l'atelier.

Initiales du participant

Date

Animateur

Date

Je consens à être :

- photographié(e)

Initiales du participant

- enregistré(e) sur bande vidéo

Initiales du participant

Je ne consens pas à être :

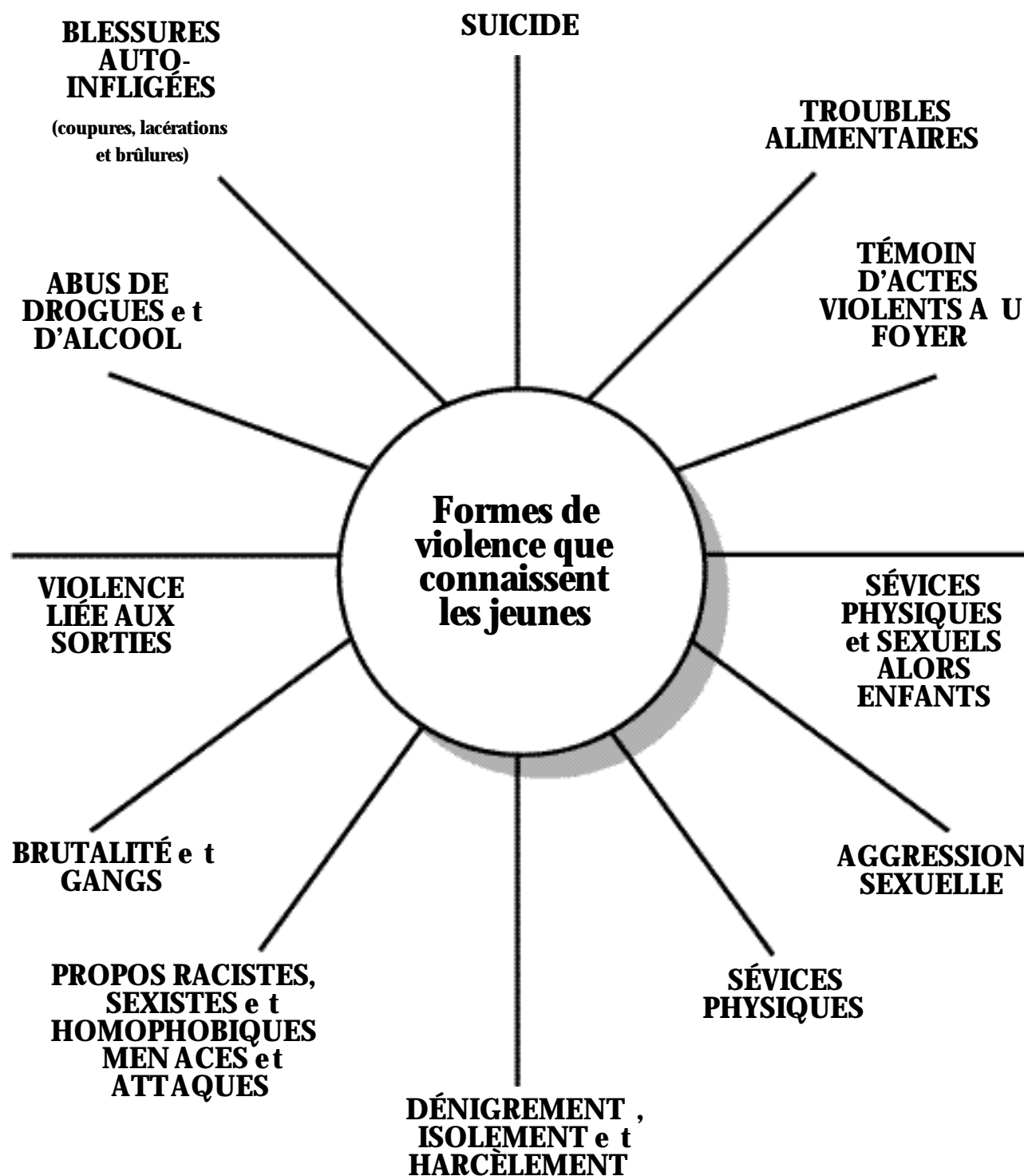
- photographié(e)

Initiales du participant

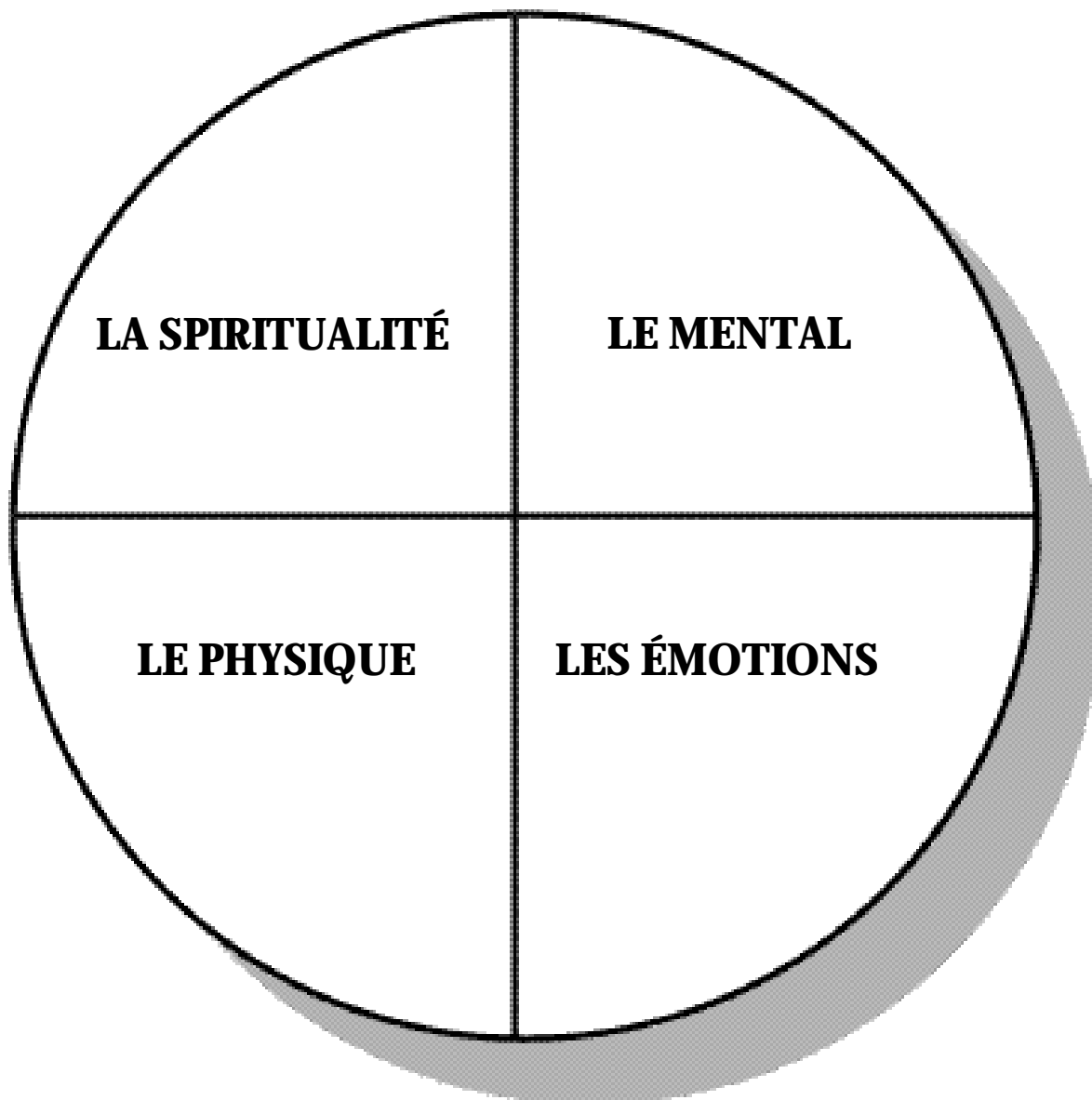
- enregistré(e) sur bande vidéo

Initiales du participant

Gardez le formulaire de consentement complété classé avec les autres matériaux de l'atelier.

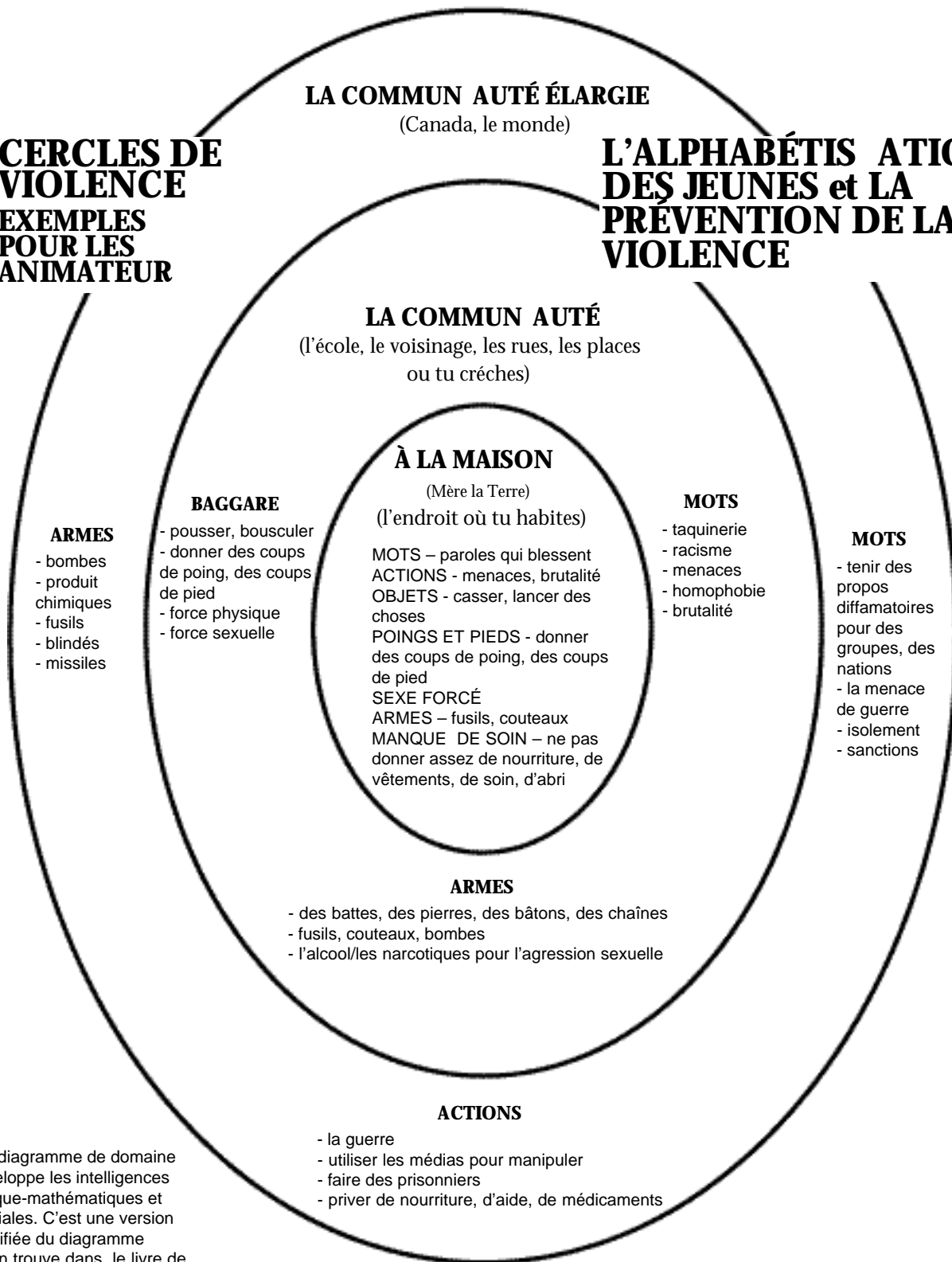


Ce diagramme de domaines développe les intelligences logico-mathématiques et spatiales.



CERCLES DE VIOLENCE
EXEMPLES POUR LES ANIMATEUR

L'ALPHABÉTISATION DES JEUNES et LA PRÉVENTION DE LA VIOLENCE



Cet diagramme de domaine développe les intelligences logique-mathématiques et spatiales. C'est une version modifiée du diagramme qu'on trouve dans le livre de Baker et al., 2001: 29.

Homophobie

Les membres d'une équipe, ignorent un coéquipier qui est homosexuel, dans un contexte social.

Un groupe de jeunes parle de « ces tapettes dégoûtantes ».

Les membres d'une bande agressent un homosexuel et volent son blouson et son portefeuille.

Les filles traitent de « gouine » une athlète voisine qui joue au football.

Un artiste doué se fait traiter d'homo ou de pédale.

Un couple d'homosexuels dans le parc se tient par la main et les passants les traitent de tous les noms.

Un gamin est malmené parce qu'on le croit homosexuel. Il se défend, mais se fait arrêter pour voie de fait

Racisme

Un conducteur refuse la correspondance d'un passager afro-canadien et lui demande de sortir de l'autobus.

Un jeune asiatique est taquiné en classe. L'enseignant le met en retenue pour avoir injurié les camarades de classe.

Le caissier refuse de servir le client.

Un(e) piéton(ne) se voit retirer le hidjab ou le turban.

Un piéton donne de fausses indications à un passant autochtone.

Le chauffeur d'un covoiturage dépose un passager autochtone dans un secteur isolé.

Un jeune de race noire se voit écarté d'une équipe.

Deux jeunes, une de race noire et l'autre de race blanche, sont retrouvés dans les environs où un vol a été commis. Le jeune de race noire est fouillé par le policier.

Personne ne vient en aide à un garçon musulman qui crie au secours.

Sexisme

Vous acceptez de vous faire raccompagner par un ami, mais il vous amène ailleurs : chez lui.

Une fille menace de se tuer si son copain la quitte.

Un employé à la banque d'alimentation ne vous donnera des vivres que si vous acceptez de sortir avec lui.

Les membres d'une équipe de garçons font des remarques sexistes à l'endroit d'une entraîneuse.

Vous êtes seul à la maison. Un ami de la famille tient à entrer prétextant qu'il est attendu par une autre personne de votre foyer. Il veut entrer chez vous.

Une fille occupe une place au milieu de l'autobus. Un homme vient s'asseoir à côté d'elle bien qu'il y ait des places libres ailleurs.

Un employé du centre d'accueil oublie de remonter sa fermeture éclair.

Un homme saoul se frotte contre vous alors qu'il se tient debout dans l'allée centrale de l'autobus.

Une fille est accusée de flirter avec un ami. Son copain donne un coup de poing au mur.

Une fille va voir un film. L'homme assis à côté d'elle se masturbe.

Une fille est en train de crier après un homme, mais personne n'intervient.

Objet

Faire comprendre aux participants comment, au lieu de coopérer, on s'ingénie à se faire concurrence bien qu'en dernière analyse la coopération profite davantage à tous.

Ressources nécessaires :

- Tableau de papier/tableau, marqueurs/craie, jetons (jetons de bingo, pièces de un cent etc.) À la fin de la partie, les jetons sont à échanger contre des cadeaux tels que les billets de cinéma.
- Une copie de la Feuille de travail pour chacun des participants.
- Deux bouts de papier, marqués « X » et « Y », pour chaque groupe.

Déroulement :

- Divisez les participants en 4 équipes (2 jeunes au moins par équipe).
- Donnez à chaque participant une copie de la feuille.
- À DIRE AUX PARTICIPANTS :
 1. Le jeu s'appelle « Gagnez autant de jetons que vous pouvez. »
 2. Le jeu se fait en dix manches pendant lesquelles vous et votre équipe allez choisir « X » ou « Y ». Pour chaque manche, les « points de bonification » seront accordés selon la configuration générale des choix faits par votre équipe.

Configuration générale des choix

4 X : Chacun perd un jeton.	2 Y : Chacun perd 2 jetons.
3 X : Chacun gagne un jeton. 1 Y : Chacun perd 3 jetons.	1 X : Chacun gagne 3 jetons. 3 Y : Chacun perd 1 jeton.
2 X : Chacun gagne 2 jetons.	4 Y : Chacun gagne 1 jeton.

3. À chaque manche, vous devez discuter avec vos coéquipiers, puis décidez en commun de la « carte » à lever : « X » ou « Y ».
 4. Avant que les manches 5, 8 et 10 ne s'amorcent, votre équipe désignera un représentant qui va s'entretenir avec les représentants des autres équipes. L'objet de ces entretiens est de favoriser la coopération entre les équipes. À la fin, la personne regagne son équipe pour décider s'il faut lever un « X » ou un « Y ».
 5. À chaque manche, le représentant a une minute pour parler à ses coéquipiers. Aux manches 5, 8 et 10, le représentant a deux minutes pour s'entretenir avec les représentants des autres équipes. Il faut dire aux participants, avant le début des manches, que ce déroulement sera respecté.
 6. À la 5e manche, le score sera multiplié par 3.
À la 8e manche, le score sera multiplié par 5.
À la 10e manche, le score sera multiplié par 10.
- Nommez les équipes A, B, C, et D. Écrivez ces lettres deux fois en haut du tableau et les numéros 1-10 des manches dans la colonne gauche.

⁸ Responsabilité Sociale connu originalement comme *Prisoner's Dilemma*, publié d'abord par Human Awareness Program dans *Challenge to Change : A Manual of Interactive Techniques for Exploring Racism and Discrimination* (Johannesbourg : HAP, 1983, 105 – 108), a été révisé pour les besoins de notre manuel intitulé Prévention de l'illettrisme et de la violence chez les jeunes.

	Équipes					Score				Total
	A	B	C	D		A	B	C	D	
Manche 1										
2										
3										
4										
Entretien										
5										Boni x 3
6										
7										
Entretien										
8										Boni x 5
9										
Entretien 10										Boni x 10
Score										

- Pour chaque manche, laissez aux équipes le temps alloué et, à la fin, notez leur choix au tableau comme dans cet exemple.

	Équipes					Score				Total
	A	B	C	D		A	B	C	D	
Manche 1	X	Y	Y	Y		3	-1	-1	-1	0
2	X	X	Y	Y		2	2	-2	-2	0
3	X	X	X	X		-1	-1	-1	-1	-4
4	X	Y	X	X		1	-3	1	1	0
Entretien										
5	Y	Y	Y	Y		3	3	3	3	Boni x 3
6	Y	Y	Y	Y		1	1	1	1	
7	X	Y	Y	Y		3	-1	-1	-1	
Entretien										
8	Y	X	Y	Y		-5	15	-5	-5	0
9	X	X	X	X		-1	-1	-1	-1	-4
Entretien 10	Y	Y	Y	Y		10	10	10	10	40
Score						16	24	4	4	48

- Après, additionnez les points obtenus. Utilisez les exemples au-dessous si vous êtes perdu.
- Faites savoir aux participants que si les équipes se faisaient entièrement confiance la partie durant, à savoir chaque équipe choisissait le Y, les équipes respectives se seraient mieux sorties avec 100 jetons au total.

Discussion ou mise au point :

- Pourquoi le groupe n'a-t-il pas pu engranger 100 jetons ? (Discutez)
Abordez aussi les questions suivantes :
 - La coopération est-elle possible dans une société compétitive ?
 - Est-il possible de faire confiance à quelqu'un ?
 - Les participants ont-ils été surpris de leur propre comportement ou celui des autres ?
 - Que faisaient les autres équipes lorsque certaines d'entre elles trichaient ?
 - Ce jeu vous rappelle-t-il des problèmes personnels (gangs, groupes, famille) ?
 - Ce jeu peut-il se comparer à certains problèmes que vous avez à l'école ou dans la communauté ?

Feuille de travail

Instructions : Ce jeu se fait en dix manches pendant lesquelles vous et vos partenaires allez choisir un «X» ou un «Y». Pour chaque manche, les « points de bonification » sont accordés en fonction des choix respectifs des équipés.

Choix des équipes
4 X : Chacun perd 1 jeton.
3 X : Chacun gagne 1 jeton. 1 Y : Chacun perd 3 jetons.
2 Y : Chacun perd 2 jetons. 2 Y : Chacun perd 2 jetons.
1 X : Chacun gagne 3 jetons. 3 Y : Chacun perd 1 jeton.
4 Y : Chacun gagne 1 jeton.

Que faire ?						
Manche	Temps alloué	Entretien	Choix	Jetons gagnés	Jetons perdus	Solde
1	1 min					
2	1 min					
3	1 min					
4	1 min					
5	2 mins + 1 min					Manche boni (x 3)
6	1 min					
7	1 min					
8	2 mins + 1 min					Manche boni (x 5)
9	1 min					
10	2 mins + 1 min					Manche boni (x 10)

Que faire ?

À chaque manche, vous vous entretenez avec vos coéquipiers et prenez ensemble une décision. Avant les manches 5, 8 et 10, votre équipe doit désigner un représentant auprès des autres équipes. Votre représentant va communiquer avec les autres équipes. Aux 5e, 8e et 10e manches, votre score sera multiplié par 3, 5 et 10 respectivement.

Les activités suivantes sont ouvertes aux équipes masculines, féminines et mixtes.

- **Soccer intérieur :** Il n'y a pas de hors-jeu ; le gradient n'est pas confiné à son but ; les murs sont en jeu ; le contact physique n'est pas permis ; le ballon doit demeurer sous le niveau des épaules ; le nombre de joueurs dans les équipes est indéterminé mais il doit être le même des deux côtés.
- **Volley-ball :** Équipes égales en nombre ; le jeu se termine quand le temps est écoulé ; si les équipes sont mixtes, il est suggéré que des joueurs des deux sexes doivent toucher au ballon avant qu'il soit renvoyé de l'autre côté, s'il y a plus d'une touche ; il y a possibilité d'essayer un nombre illimité de touches.
- **Touch Football :** Touche d'une main ; l'équipe défensive s'écrie « touch ! » pour indiquer qu'il y a eu touche ; le jeu s'arrête quand le ballon tombe au sol ; il est interdit de bloquer ; les passes vers l'avant sont illimitées ; tout le monde peut attraper une passe.
- **Hockey-balle :** Le nombre de joueurs par équipe dépend des installations et de la volonté des équipes ; il n'y a pas de hors-jeu ; les murs sont en jeu ; les bâtons doivent demeurer sous le niveau des hanches, personne ne peut entrer dans la zone du gardien ; il n'y a pas de plaquages sur les murs ; pas de charge avec le bâton ; substitution libre ; les buts ne peuvent pas être marqués à partir de la zone défensive.
- **Basketball :** Il est suggéré que le jeu soit à trois contre trois pour les équipes féminines et masculines mais que les équipes mixtes jouent à six de chaque côté ; règlements du basketball mixte : les hommes ne peuvent avoir possession du ballon dans la zone restrictive (sous le panier) – c'est à dire, pas de passes, de contact, de prise de rebonds, de charges au panier ni de tirs dans la zone restrictive ; substitution libre ; pas d'entre-deux pour la mise au jeu, il n'y a que la possession et la reprise du ballon ; points : hommes, 2 points ; femmes 4 points si directement dans le panier, 3 points si le ballon frappe l'anneau, 2 points si le ballon frappe le panneau.
- **Balle-molle *slowpitch* :** Le lanceur affronte sa propre équipe, on lance jusqu'à ce que le frappeur mette la balle en jeu ; dix ou douze joueurs de chaque côté (nombre égal) substitution illimitée ; à chaque manche, tous les joueurs de l'équipe ont un tour au bâton ; le jeu arrête quand la balle du dernier frappeur revient au marbre ; si c'est mixte, deux femmes doivent jouer à l'avant-champ.
- **Hockey :** Équipes à nombre égal, substitution illimitée ; pas de lancés-frappés ; pas de plaquages ; sans gardien de but à l'occasion ; pas de mises au jeu - seulement la possession ; pas de hors-jeu, ou hors-jeu à la ligne centrale seulement ; il est suggéré que la rondelle ne soit pas soulevée (ou qu'une rondelle molle soit utilisée) ; peu d'équipement requis – casques, jambières, coquille (pour hommes seulement) ; si on emploie des gardiens de but, ils seront équipés ; après un but, l'autre équipe a la rondelle et attaque.
- **Ballon balai :** Équipes à nombre égal, substitution illimitée ; pas de hors-jeu, les gardiens ne peuvent faire de passes au-delà de la ligne centrale ; le plafond et les murs sont en jeu ; après un but, l'autre équipe a le ballon et attaque ; pas de plaquages ; les balais ne doivent pas être portés haut (plus haut que le niveau des hanches) ; le port du casque est obligatoire ; la prise de possession se fait suite aux revirements ; si c'est mixte, il est suggéré qu'il y ait nombre égal de filles et de garçons pour chaque équipe et qu'un garçon ou une fille soit dans les buts ; si des chaussures de ballon balai sont permises, il devrait y avoir une ligue avec ces chaussures et une ligue sans, pour que le jeu soit juste.

● **Les dix commandements du frisbee suprême**

- **Le terrain :** Rectangulaire avec des zones de but aux extrémités. Un terrain réglementaire mesure 70 verges de longueur par 40 verges de largeur avec des zones de but d'une profondeur de 25 verges.
- **Mise au jeu :** L'action commence toujours avec les joueurs des deux équipes alignés devant la ligne de leur zone de but. L'équipe défensive tire le disque sur l'offensive. Chaque équipe est composée de sept joueurs.
- **Les points :** L'équipe en offensive marque un point à chaque fois qu'une passe est complétée dans la zone de but adverse. On reprend l'action après chaque point.
- **Déplacement du disque :** On fait avancer le disque en complétant une passe dans quelque direction que ce soit. Il est interdit de courir avec le disque. La personne qui est en possession du disque (le lanceur) a 10 secondes pour s'en défaire. Le défenseur qui couvre le lanceur (le marqueur) crie le décompte du temps alloué.
- **Changement de Possession :** Quand une passe est incomplète, (p. ex. si le disque atterrit à l'extérieur des limites, s'il est bloqué, s'il est échappé ou intercepté), la défensive prend immédiatement possession du disque et passe à l'offensive.
- **Substitutions :** Les joueurs de réserve peuvent remplacer les joueurs sur le terrain après qu'un point est marqué ou pendant un temps d'arrêt quand un joueur est blessé.
- **Pas de contact :** Aucun contact physique n'est permis chez les joueurs. L'interférence et les écrans sont aussi interdits. Une faute est déclarée quand il y a contact entre deux joueurs.
- **Fautes :** Quand un joueur provoque un contact avec un autre, cela compte pour une faute. Quand une faute affecte la possession, le jeu continue comme si la possession était restée ininterrompue. Si le joueur déclaré fautif n'est pas d'accord avec la décision, on reprend la manœuvre offensive.
- **Auto-arbitrage :** Les joueurs sont responsables de déclarer leurs propres fautes et s'ils sont sortis des limites du terrain. Les joueurs doivent résoudre les différends entre eux.
- **Esprit sportif :** Frisbee suprême est axé sur la bonne foi et l'esprit sportif. La compétitivité est encouragée mais elle doit toujours se manifester dans le respect des autres et des règles et dans la joie.

References

- ARMSTRONG, T., PhD. *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria : Association for Supervision and Curriculum Development. 2000.
- ARMSTRONG, T., PhD. *7 Kinds of Smart: Identifying and Developing Your Multiple Intelligences*. New York: Plume. 1999.
- BAKER, L. et al. *Eyes Wide Open: Seeing How Violence Affects Us All. A Manual for Group Work With Teens*. London : Centre for Children and Families in the Justice System of the London Family Court Clinic. 2001.
- BARAN, D., CRANSTON-BARAN, P. *Smart Options: Intelligent Career Exploration*. Memramcook : National Life/Work Centre. 2000.
- CANADIAN COALITION FOR THE RIGHTS OF CHILDREN (Ottawa), *Say It Right!*, Ottawa : Canadian Institute of Child Health.
- COLOMBO, J. R. *New Canadian Quotations*. Edmonton : Alberta: Hurtig Publishers Ltd., 1987.
- COURLANG, S., DAMBRA, N. *Ultimate In Ten Simple Rules*. Colorado Springs : Ultimate Players Association, 1993.
- GARDNER, H. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York : Basic Books, 1993a.
- GARDNER, H. *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York : Basic Books, 1993b.
- KELLY, K., TOTTEN, M. *When Children Kill: Youth Homicide in Canada*. Peterborough : Broadview Press, 2002.
- KIRSCHENBAUM, H. *100 Ways to Enhance Values and Morality in Schools and Youth Settings*. Needham Heights : Allyn & Bacon, 1995.
- LAZEAR, D. *Seven Ways of Teaching: The Artistry of Teaching with Multiple Intelligences*, 2nd Edition. Palatine : IRI/Skylight Training and Publishing Inc., 1991.
- OLIVER, D. *Literacy Theatre*. Concord : New Hampshire State Department of Education, 1970.
- ORLICK, T. *The Second Cooperative Sports and Games Book*. New York : Pantheon Books, 1982.
- SHAMSIE, J. NICHOLL, S., MADSEN, K. C., Éditeurs. *Antisocial and Violent Youth*. Toronto : Lugus Publications, 1999.
- TOTTEN, M. *Guys, Gangs and Girlfriend Abuse*. Peterborough : Broadview Press, 2000.
- TOTTEN, M., KELLY, K., CAPUTO, T. *Alternative Responses in Communities: Restorative Justice with Youth*. Présentation dans le cadre de : *Academy of Criminal Justice Sciences Annual Meetings*, Anaheim, du 5 au 8 mars 2002.
- WARNER, C. *The Last Word: A Treasury of Women's Quotes*. Englewood Cliffs : Prentice Hall, Professional Publishing, 1992.

NOTES

NOTES