

# LA MANIFESTATION D'UN LEADERSHIP ÉMERGENT / LA COMMUNICATION ORALE

## Fort Boyard Défi de groupe

### INTENTIONS

- Proposer une situation authentique de déséquilibre.
- Participer à un défi de groupe.
- Appliquer la théorie des [quatre étapes du changement](#) lors d'une situation concrète.
- Observer différents comportements de leadership en situation de changement.
- Favoriser la résolution de problème et le travail d'équipe.
- Développer le langage affectif ([se dire](#)).
- Développer le langage authentique ([oser dire](#)).

### OUTILS D'ANIMATION

- Ruban-cache
- Feuilles de papier vierge
- Crayons
- Exemple de parcours
- Fiche de mise en situation *Fort Boyard*

### DÉMARCHE

Le but de cet exercice est de tracer un parcours sur un damier, d'un point A à un point B, tout en évitant de tomber sur une des tuiles piégées. Lorsqu'une ou un élève se fait piéger, on imagine qu'elle ou qu'il tombe dans un canal infesté de crocodiles imaginaires. Il ou elle doit donc retourner à la fin de la file.

1) En te servant du ruban-cache, tu traces par terre un damier qui ressemble à une carte de bingo : 5 carrés par 5 carrés.

2) Sur une feuille, tu traces le même damier et tu y dresses un parcours qui représente le chemin que les élèves doivent emprunter pour passer du point A au point B. Tous les autres carrés de ton quadrillé sont des tuiles piégées. Il est conseillé de préparer le 2<sup>e</sup> parcours en même temps, car celui-ci servira à l'étape 4 (voir l'exemple ci-dessous.).

3) Tu lances le défi aux élèves de traverser le damier à tour de rôle tout en essayant de trouver le bon parcours.

**N.B.** : Tu peux utiliser la mise en situation présentée ci-dessous si tu désires mettre tes élèves en contexte et t'assurer que les consignes données sont claires.

4) Lorsqu'une ou un élève se place sur une tuile piégée, tu fais un son bizarre (hein) pour indiquer qu'elle ou qu'il tombe dans le canal infesté de crocodiles.

5) Lorsque les élèves connaissent le parcours et le traversent aisément, sème la confusion en changeant le parcours. De nouvelles tuiles deviendront piégées et des tuiles qui étaient piégées auparavant ne le seront plus.

6) Tu demandes à une coanimatrice ou un coanimateur de noter ses observations au sujet des commentaires et des comportements des élèves durant l'exercice.

**IMPORTANT** : La seule personne qui connaît le parcours est celle qui anime.

### **Pistes de solutions (corrigé pour l'enseignant-e) :**

Voici des stratégies observées qui ont contribué au succès de ce défi :

- Quelques personnes décident de se sacrifier et essaient les cases sans savoir.
- Les observateurs retiennent les bonnes cases et dirigent les autres.
- Une personne prend en note les cases piégées pour ne pas les oublier.
- Les gens sont attentifs et donnent des directives à la personne sur le damier.
- Au fur et à mesure, un patron se forme et les gens disent les directives à haute voix.

### **Observations :**

Observer les comportements suivants : l'élève qui résiste au changement, l'élève qui blâme ou qui est fâché envers la personne qui apporte le changement, l'élève qui décroche, l'élève qui questionne, celle ou celui qui a des doutes, l'élève qui encourage les autres, l'élève qui sabote l'exercice, etc.

**TEMPS PRÉVU** : 20 à 30 minutes (selon le groupe et le niveau d'intérêt)

### **RETOUR**

#### **Questions à poser aux élèves :**

Comment te sentais-tu au début de l'exercice? Pourquoi?

Qui était la première personne à embarquer sur le damier? Comment te-sentais-tu?

- *Nerveux(se), j'avais beaucoup de pression.*
- *Je prenais un risque.*
- *Ça me demandait du courage.*

Qui était la première personne à réussir le premier parcours? Comment te-sentais-tu?

Qui était la première personne à vivre le changement? Comment te sentais-tu?

- *Frustré(e)*
- *Déstabilisé(e)*
- *Découragé(e)*
- *Je croyais que c'était une erreur.*

Qui était la première personne à réussir le deuxième parcours? Comment te-sentais-tu?

Comment as-tu fait pour trouver la solution au défi?

- *J'ai essayé différentes stratégies, j'ai parlé, j'ai proposé des solutions, j'ai écouté les suggestions ou les directives des autres, etc.*

Comment as-tu participé et communiqué avec les autres ?

- *de façon positive, de façon négative, pas du tout, etc.*

Comment te sentais-tu lorsque tout le groupe a réussi le défi? Pourquoi?

- *Heureux(se), content(e), fier(ère).*
- *On a tous réussi à traverser.*

### **Conclusion :**

De façon constructive, partage avec les élèves tes observations notées pendant le défi. Faire remarquer le sentiment de fierté de chacun lorsqu'un groupe réussit à résoudre un problème. La réussite du défi permet à l'élève de se voir comme un leader ayant un pouvoir d'influence sur les autres et capable d'apporter des solutions et des changements.

Ainsi, puisque la fierté n'est pas une consigne, en faisant cet exercice, on peut faire découvrir aux élèves ce que c'est que de vivre un sentiment de fierté, en espérant que la prochaine fois qu'elles ou qu'ils en vivront un, elles ou ils pourront le reconnaître et en chercheront même davantage.

Avec les élèves plus vieux, tu peux discuter des étapes du changement vécues pendant l'exercice. Par exemple : « Tu as ressenti un **malaise** lorsque tu marchais sur une tuile piégée ou lorsque le parcours a changé. Ensuite, tu t'es **questionné(e)** et tu as discuté avec les autres des stratégies à trouver pour réussir le défi. Par la suite, le groupe a **exploré** différentes tuiles à utiliser. Enfin, vous vous êtes **engagé(e)s** comme groupe à réussir le défi en vous entendant sur un parcours. » (voir théorie sur les 4 étapes d'un processus de changement).

Cet exercice permet à l'élève de développer le langage affectif (*se dire*) et le langage authentique (*oser dire*). Il amène les élèves à comprendre que pour trouver des solutions au défi de groupe ou pour résoudre des problèmes, il est essentiel, non seulement de communiquer, mais de communiquer de façon positive ; en encourageant et en valorisant les membres du groupe, en écoutant les autres et en affirmant des opinions et des critiques constructives afin d'arriver à un même but.

# FICHE : Fort Boyard

**X** = 1<sup>er</sup> parcours

**X** = 2<sup>e</sup> parcours

Départ

		<b>X X</b>		
	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	
	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	
<b>X</b>		<b>X</b>		
<b>X</b>			<b>X</b>	

Fin

# Fort Boyard

Il était une fois, au Royaume du lac Chigamo, une belle princesse nommée Destin. Un jour, un grand dragon féroce l'a volée de sa chambre et l'a apportée loin de son royaume. La princesse est maintenant prisonnière dans un donjon du château du dragon. Votre mission, si vous décidez de l'accepter, est de traverser le damier afin de sauver la princesse. Mais, je dois vous avertir que le pont est rempli de tuiles piégées. De plus, le lac est infesté de crocodiles. Donc, vous avez le défi de partir d'un côté du lac pour vous rendre en sécurité au château du dragon en évitant de tomber sur une des tuiles piégées. Si quelqu'un marche sur une des tuiles piégées, vous allez entendre un son bizarre HEIN et la personne tombera dans l'eau. Elle ou il se fera manger par les crocodiles et devra boire la potion magique afin de retourner en ligne. Afin de réussir votre mission, chaque membre de l'équipe doit se rendre à la princesse. Mais, seulement une personne à la fois peut traverser le damier car le pont est très, très, très faible et risque de tomber dans l'eau. Également, vous avez besoin de toujours mettre vos deux pieds sur la tuile. Vous ne pouvez pas reculer, sauter des tuiles ni marcher sur les lignes.

Je vous souhaite bonne chance! J'espère que vous serez capables de sauver votre destin.