

**Grande compétence : S'engager avec les autres**

**Grande compétence : Communiquer des idées et de l'information**

- **B1** : Interagir avec les autres (Niveau 2)

### Tâche 9

**Faire confiance à son leader pour suivre un parcours guidé sans incident.**

*Durée approximative : 60 minutes, selon la capacité de votre groupe*

**Note** : Durant cette activité, les personnes apprenantes sont appelées à jouer aussi bien le rôle de leader que le rôle de suiveur. Durant le jeu, le suiveur doit avoir pleinement confiance en la personne qui joue le rôle de leader, et ce, même s'il ne voit pas ce que voit celui-ci. Les personnes apprenantes apprennent aussi l'importance d'être toujours conscientes du rôle qu'elles jouent. L'activité s'inscrit précisément dans les descripteurs du rendement *Reconnait le rôle des autres* et *Comprend son rôle et demande des clarifications au besoin*, sous la grande compétence *S'engager avec les autres*.

## Pistes d'animation suggérées

- Discuter de l'importance d'avoir confiance en son leader et d'être capable de le suivre même si on ne voit pas ce qu'il voit, sa vision. Demander aux personnes apprenantes de parler d'expériences dans lesquelles elles ont dû avoir une confiance totale en quelqu'un et de situations dans lesquelles les gens ont dû avoir pleinement confiance en elles.
- Présenter l'**Annexe 7**. Expliquer le jeu et les règles au besoin pour s'assurer que tous comprennent. (Voir les *Notes à l'intention de la formatrice* à la page suivante.) Inviter les personnes apprenantes à former des équipes de deux et à décider qui sera le leader et qui sera le suiveur. Le suiveur a les yeux bandés et ne peut pas poser de questions; il écoute simplement le leader. Récapituler les rôles pour s'assurer que tous comprennent et répondre aux questions s'il y en a. Lorsque tout le monde est prêt, demander aux suiveurs de quitter la salle.
- Expliquer aux leaders leur objectif : donner des directives à leur coéquipier pour qu'il suive le parcours sans incident. Demander aux suiveurs d'entrer dans la salle avec le bandeau sur leurs yeux. Les leaders doivent aller à la rencontre de leur partenaire et débiter le parcours en lui donnant les directives appropriées.
- Après le premier parcours, inviter les personnes apprenantes à changer de rôle de façon à ce que tout le monde ait la chance d'être leader et d'être suiveur.
- Une fois l'activité terminée, discuter en groupe des sentiments éprouvés dans chacun des rôles. Parler du rôle du suiveur et souligner l'importance d'avoir confiance en son leader dans les situations réelles de la vie. Parler du rôle du leader et de l'importance de bien communiquer les directives. Plus les directives sont claires et simples, moins il y a de stress pour tous. Souligner l'importance de connaître son rôle en milieu de travail ou au sein de groupes ou de comités.

### Notes à l'intention de la formatrice

1. Seul le leader connaît le parcours; donc, il est le seul à avoir une vue d'ensemble ou une vision.
  2. Le leader doit communiquer efficacement pour s'assurer de faire connaître sa vision au suiveur pas à pas.
  3. Le leader doit se fier au fait que le suiveur suivra ses directives pour terminer le parcours.
  4. Il se peut que le leader doive ajuster sa façon de diriger le suiveur durant le parcours.
  5. Le suiveur doit avoir une confiance totale envers le leader puisqu'il a les yeux bandés.
  6. À deux, le leader et le suiveur peuvent accomplir la tâche, c'est-à-dire franchir le parcours.
- 

### Règles du *Jeu du bandeau*

1. Les personnes apprenantes forment des équipes de deux : une des personnes est le leader et l'autre, le suiveur; ce dernier portera le bandeau.
2. Les suiveurs se rendent dans le corridor.
3. La formatrice donne à l'avance aux leaders un parcours à suivre. Par exemple, faire le tour de deux tables avant de se rendre à son bureau ou se rendre à trois endroits dans la salle avant de revenir à la porte. Elle peut aussi placer des objets à contourner pour rendre le parcours plus difficile. S'assurer, par contre, de ne pas créer un parcours dangereux.
4. La formatrice explique aux leaders le trajet à parcourir pendant que les suiveurs sont dans le corridor :

Les leaders devront diriger les suiveurs à travers le parcours en utilisant des commandes verbales seulement. Ils ne peuvent pas les diriger autrement que par la voix et ne doivent pas les toucher. Par contre, ils peuvent se tenir auprès d'eux. Les leaders devront choisir leurs mots attentivement pour s'assurer que les suiveurs effectuent le parcours sans incident.
5. Une fois le parcours terminé, les coéquipiers changent de rôle. Un nouveau parcours pourra alors être établi par la formatrice.

## Annexe 7

### Jeu du bandeau

#### Règles du jeu

1. Former des équipes de deux : une des personnes est le leader et l'autre, le suiveur. Le suiveur porte le bandeau.
2. Les suiveurs se rendent dans le corridor.
3. La formatrice explique aux leaders le trajet à parcourir pendant que les suiveurs sont dans le corridor. Les leaders devront diriger les suiveurs à travers le parcours en utilisant des commandes verbales seulement. Ils ne peuvent pas les diriger autrement que par la voix et ne doivent pas les toucher. Par contre, ils peuvent se tenir auprès d'eux. Les leaders devront choisir leurs mots attentivement pour s'assurer que les suiveurs effectuent le parcours sans incident.
4. Une fois le parcours terminé, les coéquipiers changent de rôle.