

Plan de cours 12 : Donner des directives précises**50 minutes au total****Description du cours**

Les participants apprendront ici diverses techniques pour donner des directives précises permettant d'animer l'apprentissage en groupe.

Résultats d'apprentissage

À la fin de cette session, les participants pourront :

1. Expliquer pourquoi les directives précises sont importantes pour l'apprentissage.
2. Présenter les techniques pour donner des directives précises.

Matériel

- Tableau à feuilles mobiles
- Ruban adhésif
- Marqueurs
- Deux feuilles de papier blanc pour chaque participant
- Polycopiés d'animation* (Voir fin du plan de cours)

Préparation

- Lisez et préparez le plan de cours
- Imprimez des copies du *polycopié d'animation* (1 pour chaque 5 participants)
- Écrivez les résultats d'apprentissage au tableau

Introduction**10 minutes**

1. Donnez à chaque participant une feuille de papier et demandez-leur de fermer les yeux.
2. Dites aux participants qu'ils n'ont pas le droit de poser de questions.
3. Lisez les instructions suivantes :
 - Pliez le papier en deux et déchirez le coin inférieur droit.
 - Pliez encore le papier en deux, puis déchirez le coin supérieur droit.
4. Demandez aux participants d'ouvrir les yeux et de montrer à tout le monde le papier déplié. Il est très peu probable que les résultats soient les mêmes.

5. Demandez aux participants : Pourquoi cela s'est-il produit ? *Cela s'est produit parce que les gens interprètent les directives différemment. Ils ne pouvaient pas voir d'exemple et ne pouvaient pas non plus voir ce que les autres faisaient, donc chacun a interprété les instructions à sa manière.*
6. Expliquez que les participants comprennent les choses différemment selon leurs expériences. Si le résultat désiré n'est pas clairement exposé, les gens peuvent ne pas faire correctement les choses.
7. Présentez les résultats d'apprentissage ou la description du cours.

Donner des directives
15 minutes

1. Dites aux participants qu'ils vont refaire l'activité de l'introduction, mais cette fois avec des instructions plus précises.
2. Distribuez une deuxième feuille de papier aux participants et demandez-leur de fermer les yeux.
3. Lisez les instructions suivantes aux participants. Faites une pause entre chaque directive pour être sûr que tout le monde vous comprend avant de continuer :
 - Tenez votre feuille de papier horizontalement, avec les côtés longs de la feuille en haut et en bas et les côtés courts de la feuille dans vos mains.
 - Arrachez le coin supérieur droit de la feuille.
 - Ramenez vos mains ensemble de gauche à droite en pliant la feuille au milieu.
 - Tenez le côté plié du papier dans votre main gauche. Le coin arraché devrait se trouver sur le côté supérieur droit.
 - Arrachez le côté inférieur gauche de la feuille, le long du côté plié.
4. Demandez aux participants d'ouvrir les yeux et de comparer leurs feuilles de papier.
5. Demandez aux participants : Quelles directives étaient les plus efficaces, les premières ou les deuxièmes ? Pourquoi ?
6. Au groupe entier, demandez aux participants d'identifier des stratégies efficaces permettant de donner des directives précises. Notez leurs réponses au tableau. Intitulez la liste des stratégies "Donner des directives précises".

Exemples

- *Donnez une petite quantité d'informations à la fois.*
- *Demandez aux participants de faire une chose à la fois.*
- *Montrez un exemple de ce que vous voulez dire.*
- *Donnez les instructions par ordre chronologique.*
- *Partagez toujours l'objectif de l'activité au début ; les gens respectent plus les directives s'ils connaissent le but final.*
- *Soyez précis, même si cela prend plus de temps.*
- *Faites les groupes uniquement une fois les directives données, pas avant.*

S'exercer à donner des directives**20 minutes**

1. Expliquez aux participants qu'ils vont s'exercer par petits groupes à donner des directives pour mettre en confiance. Chaque participant choisira une animation et s'exercera à donner les instructions à son groupe. Les membres du groupe donneront leur avis sur la précision des directives.
2. Partagez les participants en groupes de 4 à 5. Distribuez les *polycopiés d'animation* à chaque groupe et demandez-leur de trouver un espace pour s'exercer à donner leurs directives.
3. Demandez aux participants de donner leur avis en groupe sur la manière de donner et de recevoir des directives. Appuyez sur le fait que vous voulez qu'ils discutent des directives et non pas du contenu. Ils pourront le faire à un autre moment.
4. Si de nouvelles stratégies pour donner des bonnes instructions sont mentionnées, rajoutez-les à la liste (*Donner des directives précises*) sur le tableau.

Révision**5 minutes**

1. Regroupez les participants par deux et demandez-leur de choisir les trois stratégies qu'ils pensent être essentielles pour donner des instructions précises.

Réflexions sur le cours

Polycopié d'animation

Toutes les activités d'animation viennent de la publication de l'Alliance internationale contre le VIH/sida "100 Manières d'animer les groupes : Jeux à employer lors des ateliers, pendant les réunions et avec la communauté."

Bonjour Bonjour

Les participants se mettent debout et forment un cercle. Une personne fait le tour du cercle et tape sur l'épaule de quelqu'un. Cette autre personne marche autour du cercle dans la direction opposée, jusqu'à ce que ces deux personnes se rencontrent. Elles se saluent trois fois dans leur langue maternelle en s'appelant par leurs prénoms. Les deux personnes se mettent ensuite à faire le tour du cercle, cette fois-ci en courant chacune dans une direction opposée pour prendre la place libre. La personne qui perd continue à marcher autour du cercle et le jeu continue jusqu'à ce que tout le monde ait joué une fois.

Qui est le leader ?

Les participants s'assoient et forment un cercle. Un volontaire quitte la salle. Une fois le volontaire sorti, le reste du groupe choisit un "leader". Le leader doit faire une série de gestes, comme taper des mains, taper des pieds, etc. que le reste du groupe imite. Le volontaire revient dans la salle, se met au milieu du cercle et doit deviner qui est le leader. Les membres du groupe protègent le leader en évitant de le regarder. Le leader doit changer de geste à intervalles réguliers, sans être découvert. Le volontaire rejoint le groupe une fois qu'il a identifié le leader. Le leader quitte ensuite la salle pour permettre au groupe de choisir un nouveau leader.

Le soleil brille sur...

Les participants forment un petit cercle, assis ou debouts, avec une personne au centre. Cette personne s'écrie "le soleil brille sur..." et nomme une couleur ou un type de vêtement porté par des membres du groupe. Elle peut dire par exemple, "le soleil brille sur tous ceux qui portent du bleu" ou "le soleil brille sur tous ceux qui portent des chaussettes" ou encore, "le soleil brille sur tous ceux qui ont les yeux bruns". Tous les participants concernés se lèvent et échangent leurs places. La personne qui était au centre du cercle essaie de prendre une de leurs places, pour qu'une autre personne se retrouve au milieu du cercle et sans place. Cette personne s'écrie à son tour, "le soleil brille sur..." et nomme une autre couleur ou un autre type de vêtement.

Mentir sur le mime

Tout le monde se met debout et forme un cercle. L'animateur commence par mimer une action. Le participant à sa droite l'interpelle et demande : Qu'est-ce que vous êtes en train de faire ? L'animateur donne une réponse complètement différente de ce qu'il a mimé. Par exemple, l'animateur peut mimer la nage et répondre par "je me lave les cheveux." Le participant à la

droite de l'animateur doit ensuite mimer ce que l'animateur a dit qu'il faisait (dans ce cas, se laver les cheveux) et dire qu'il est en train de faire quelque chose de complètement différent. Continuer à faire le tour du cercle jusqu'à ce que chacun ait eu son tour.

Robots

Diviser les participants en groupes de trois. Dans chaque groupe, un participant joue à contrôler les robots, et deux autres, aux robots. Chaque contrôleur doit diriger les mouvements de ses robots. Le contrôleur touche un robot sur l'épaule droite pour le faire bouger vers la droite et sur l'épaule gauche pour le faire bouger vers la gauche. L'animateur commence le jeu en demandant aux robots de marcher dans une certaine direction. Le contrôleur doit faire en sorte que les robots évitent les obstacles, tels que les chaises et les tables. Demandez aux participants d'échanger les rôles pour que chacun joue le rôle de contrôleur et de robot.

Filtre, humain, agent pathogène

Dans ce jeu le filtre bat l'agent pathogène, l'humain bat le filtre, et l'agent pathogène bat l'humain. Une pose effrayante représente l'agent pathogène, une pose debout représente l'humaine, et une pose en forme de boîte représente le filtre. Choisissez ces poses en groupe.

Les participants se divisent en deux équipes. Chaque équipe décide de jouer le filtre, l'humain ou l'agent pathogène, sans le dire à l'autre équipe. Les équipes se mettent debout dos à dos. À trois, les équipes se retournent et miment l'action représentant ce qu'ils sont. Il se peut qu'aucune équipe ne puisse gagner parce qu'elles auront choisi de jouer le même rôle. Répétez l'exercice plusieurs fois.

Effectuer une formation efficace WASH

Donner des directives précises

