



# ÉLECTION SANS CANDIDAT·E



## Objectifs :

- Fédérer le groupe, comprendre les mandats de délégué·e, co-délégué·e et les qualités s'y rapportant
- Faire émerger collectivement la personne pouvant assurer le rôle de délégué·e / de co-délégué·e dans la classe
- Permettre une décentration des enfants et des jeunes



## Réflexions :

- Qualités « bon·ne délégué·e » / qualités « bon copain ou bonne copine » / qualités « bon·ne élève »
- Décentration
- Connaissance de soi et des autres



## Groupe-cible :

- De 10 à 30 jeunes (groupe-classe)
- Age : 8-18 ans



## Lieu :

- Un local spacieux
- Des chaises
- Un flipchart pour inscrire les points récoltés



## Temps nécessaire :

- Fédération du groupe-classe : 2 périodes de 50 min
- Compréhension du rôle du délégué : 2 périodes de 50 min
- Elections sans candidat·e : 2 périodes de 50 min

## Temps 1: le temps de la découverte de l'autre

### 1 Introduction du processus

Introduire la thématique en demandant aux jeunes s'ils·elles savent pourquoi l'on arrête les cours pour prendre un temps ensemble. Il s'agit d'expérimenter une façon de choisir le(s) délé-gué·e(s) différente de celle pratiquée habituellement. Partir de ce que les jeunes connaissent des élections pour leur expliquer que cela va être différent cette année. Qu'il s'agit de passer différents moments ensemble avant de faire une élection. Que vous allez chercher la ou les personnes qui vont se mettre au service du groupe.

Pour que l'année et les différents temps se passent bien, il est important de placer un cadre bienveillant ! « Même si quelqu'un n'a pas le même avis que moi, je le·la respecte et ne me moque pas de lui·d'elle. » (Créer une charte !)

### 2 Apprendre à mieux connaître mes camarades

Il existe de nombreux jeux de fédération qui permettent de mieux se connaître et d'introduire la thématique. Voici une sélection. Choisissez l'un des deux.

#### • Le vent souffle (j'aime / je fais / idée de projet)

Les jeunes sont assis·es en cercle chacun·e sur une chaise de manière à pouvoir tou·te·s se regarder. Un·e volontaire se place debout au milieu du cercle. On retire sa chaise. Le·la volontaire énonce à voix haut quelque chose qu'il·elle aime ou une qualité. Tou·te·s ceux·elles qui aiment également cette chose ou qui possèdent aussi cette qualité doivent changer de chaise rapidement. Le but pour le·la volontaire est de s'asseoir sur une chaise libre. La personne n'ayant pas trouvé de chaise devient le·la volontaire. Varier la thématique après quelques tours : quelque chose que tu fais, une chose qui te semblerait chouette à l'école (projet réaliste).

#### • Phrase-geste

Les jeunes sont debout en cercle de manière à pouvoir tou·te·s se regarder. Lorsque l'animateur·trice lit une phrase, tou·te·s ceux·elles qui sont d'accord avec celle-ci devront faire un geste que l'animateur·trice aura indiqué. Exemple : j'aime les frites. Tou·te·s ceux·elles qui aiment les frites lèvent les deux mains. Vous pouvez inviter les jeunes à s'exprimer sur certaines phrases.

## Exemples de gestes :

- Geste qui représente l'action
- Aller au centre du cercle
- Une jambe en l'air
- Un bras en l'air
- Taper dans les mains
- Mains sur la tête
- S'accroupir

## Listes des phrases

- Aime les bonbons
- Cuisine souvent et fait parfois des repas ou des gâteaux seul
- Fait partie d'un mouvement de jeunesse
- Aime bien parler devant un groupe
- Aime bien écrire / rédiger
- Préfère les chats aux chiens (puis inverser les chats aux chiens)
- Sait bien dessiner
- Aime faire du sport
- A souvent ses cours en ordre
- Porte les idées des autres et les défend (savoir négocier / argumenter)
- Ose parler à la directrice / aux grands
- S'occupe souvent d'un animal de compagnie
- Aime jardiner ou faire un potager
- Aime être dans la nature
- Aime bien écouter les autres
- Fait de la musique
- Parle plusieurs langues
- Est né·e en dehors du Luxembourg
- Est souvent le chef d'équipe
- Est bavard et aime parler aux autres
- Partage son goûter avec les autres
- Est ouvert·e aux autres / ne pense pas qu'à lui·elle
- Est souriant·e / aime rire
- Raconte souvent des blagues
- A en général plein d'idées (folles ou non)
- Voudrait avoir plus de cours à l'extérieur
- Aime construire des cabanes
- Aime les Minions (ou film à la mode)
- Joue du hand-spinner / fait de la trottinette (ou autre objet à la mode)
- Aime la couleur bleue
- Va en vacances à la mer
- Aime les choux de Bruxelles

### 3 Apprendre à mieux connaître le groupe

#### • La banquise



#### But :

- Amener les participant·e·s à élaborer des stratégies ensemble
- Apprendre à dialoguer, à écouter, à chercher des solutions ensemble
- Améliorer la cohésion du groupe et la création d'une dynamique positive



#### Info :

- 15 à 20 minutes
- Un groupe de 10 à 30 personnes
- À partir de 8 ans

L'animateur·trice regroupe les chaises au centre de la pièce de façon aléatoire afin de représenter une banquise. Et comme tout le monde le sait, la banquise fond. Les élèves sont des pingouins. Le but du jeu est de gagner tous ensemble car si une personne échoue, c'est tout le groupe qui perd. Il est important pour l'animateur·trice de veiller à ce que personne ne se fasse mal en rappelant aux élèves de prendre soin les un·e·s des autres.

- Les pingouins se promènent autour de cette banquise ; quand l'animateur·trice crie « l'ours arrive », TOUS les pingouins doivent se retrouver sur la banquise (debout sur les chaises). Attention : les pingouins ne peuvent pas déplacer les chaises.
- Après un premier essai réussi, la banquise commence à fondre (deux chaises sont retirées) et les pingouins recommencent à se promener avant de remonter sur la banquise au signal de l'animateur·trice.
- Le jeu se poursuit au fur et à mesure que la banquise fond. L'animateur·trice doit, quand le nombre de chaises est réduit à la moitié du nombre de joueurs, donner l'occasion aux pingouins d'aménager leur banquise (changer la disposition des chaises).
- Le jeu s'arrête lorsque le groupe décide qu'il ne peut plus avancer ou que plusieurs de ses tentatives échouent. L'animateur·trice peut aussi décider qu'il y a un trop grand risque de se faire mal ou d'abimer le mobilier.
- Débriefing avec les jeunes sur la manière dont ils·elles ont vécu le jeu et les stratégies qu'ils·elles ont mises en place pour aller le plus loin possible. Comment se sont-ils·elles organisé·e·s pour arranger la banquise ? pour que tout le monde monte sur les chaises ?

## Temps 2 : le temps de la clarification

### 1 Distinguer différentes qualités dans le groupe

- Bingo (du·de la délégué·e vs ami·e (vs bon·ne élève) :



#### But :

- Distinguer les qualités d'un·e délégué·e de celles d'un·e copain·copine ou d'un·e bon·ne élève
- Permettre à chacun·e d'être mis·e en avant dans ses qualités



#### Info :

- 50 minutes
- Un groupe de 10 à 30 personnes
- À partir de 8 ans











- Chaque élève reçoit une feuille avec des tâches et des qualités. Il·elle doit la compléter le plus rapidement possible en notant un prénom différent pour chaque item tout en sachant justifier sa réponse. Les élèves doivent se déplacer dans la pièce et questionner leurs camarades pour trouver les réponses.
- Le jeu est fini lorsque quelqu'un a complété toute sa feuille.
- Nous passons chaque item en revue en demandant chaque fois à celui·celle qui a complété sa feuille en premier de s'exprimer. Puis demander qui a un autre prénom pour cet item.
- Astuce : faites du renforcement positif en valorisant chacun·e dans ce qu'il·elle fait, de manière plus ou moins équitable dans le groupe. Pour ceux·elles qui se dénigrent, rappeler que nous avons tous plein de qualités et un grand potentiel pour en découvrir d'autres. Et que nous sommes complémentaires.

### 2 Clarifier les qualités d'un·e délégué·e

Revenir sur les différentes qualités et tâches pour les classer selon qu'il s'agisse de qualités correspondant à : un délégué, un·e copain·copine ou un·e bon·ne élève.

- L'animateur·trice dessine trois colonnes et classe les items avec le groupe.
- Une fois ce travail terminé, demander au groupe ce qu'il verrait encore comme qualités pour un·e délégué·e.
- Demandez au groupe d'en choisir 3 ou 5 qui sont prioritaires.

# BINGO : Trouve quelqu'un qui...

	<p>Aime parler devant un groupe</p> <hr/>		<p>Fait de belles synthèses</p> <hr/>		<p>Est organisé-e</p> <hr/>
	<p>Sait cuisiner</p> <hr/>		<p>Aime bien écouter les autres</p> <hr/>		<p>Joue d'un instrument de musique</p> <hr/>
	<p>Fait des figures au hand-spinner</p> <hr/>		<p>Sait bien dessiner</p> <hr/>		<p>Défend les idées des élèves face auprès des adultes</p> <hr/>
	<p>S'occupe d'un animal</p> <hr/>		<p>Prend la défense des autres</p> <hr/>		<p>Aime faire du jardinage</p> <hr/>
	<p>Marque beaucoup de buts au foot</p> <hr/>		<p>Sait bien écrire</p> <hr/>		<p>Sait bricoler</p> <hr/>

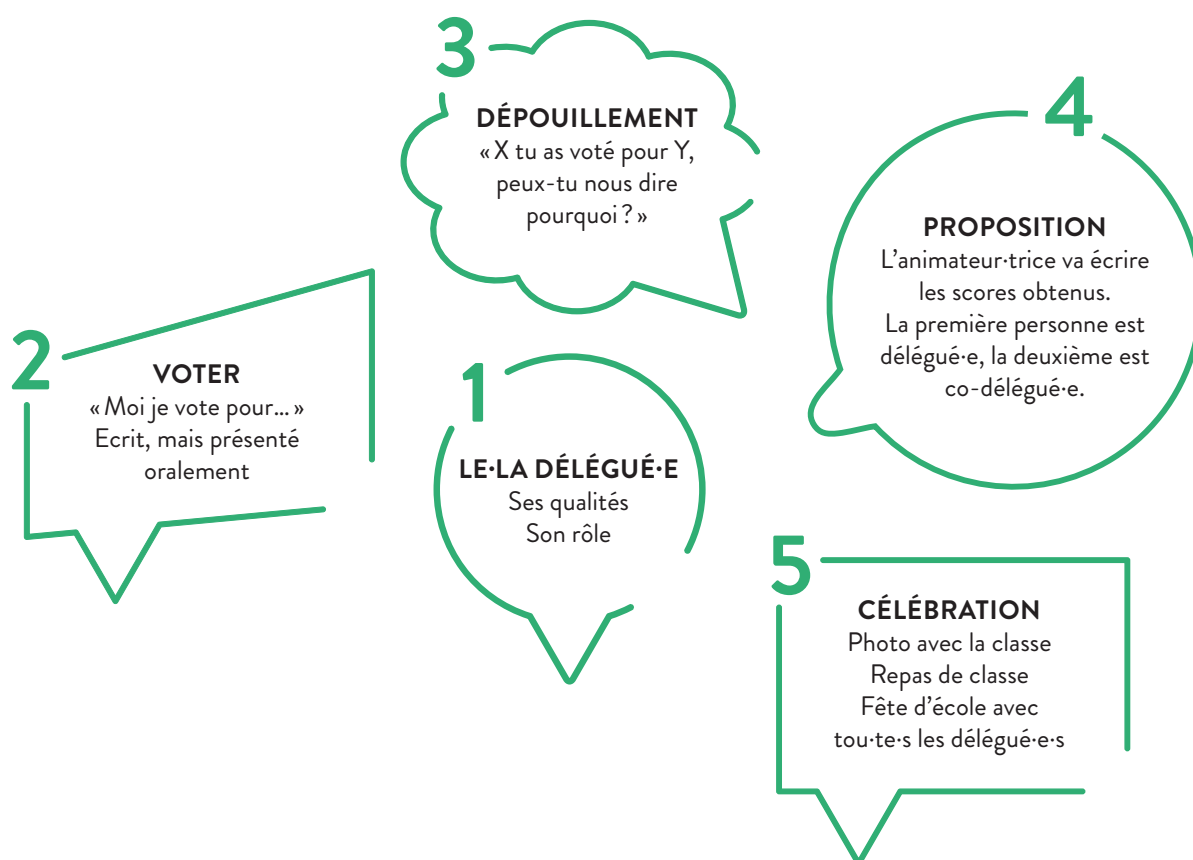
## Temps 3 : le temps du choix – Élection sans candidat·e

### 1 Expliquer

« Nous allons à présent trouver un·e élève qui va devoir représenter le groupe et coordonner des projets. Les autres membres de la classe devront le·la soutenir. »

Comment cela va-t-il se passer ?

1. Définir : définition de ce qu'est un·e délégué·e et critères de sélection
2. Voter : choix du·de la délégué·e (et du·de la co-délégué·e) via un petit papier
3. Dépouiller : chacun·e exprime son choix en public et l'argumente
4. Proposer : suite au résultat, le groupe propose une personne pour le poste
5. Célébrer : prendre un temps pour célébrer la réussite du processus



## 2 Définir le rôle

- Définir les critères de choix en réfléchissant aux qualités que l'on recherche. Afficher les qualités et choisir en groupe 5 critères qui vous semblent prioritaires. Si vous avez déjà fait le travail en amont, il vous suffit d'afficher les critères.
- Définir ce qu'est un·e délégué·e, ce qu'il·elle fait et la durée de son mandat en partant des documents de l'école, de l'expérience d'ancien·ne·s délégué·e·s. Ici l'idée n'est pas d'être dans les détails, mais de faire un tour global.

### DELEGUE·E : EXEMPLE DE DEFINITION !

Un·e délégué·e est un·e **porte-parole** de la classe.

Il·elle est chargé·e de rassembler et de présenter les idées, les propositions de projet et les difficultés des élèves de la classe lors de la réunion des délégué·e·s. Il·elle a besoin pour cela d'être bien informé·e par le groupe qu'il·elle représente. Il·elle organise donc des conseils de classe avec l'aide du professeur pour consulter ses camarades avant une réunion des délégué·e·s. Après chaque conseil, il est chargé d'informer sa classe sur les décisions prises.

Il·elle est élu·e pour l'année scolaire et son mandat se termine en juillet.

Il·elle doit être présent·e pour :

- Les deux journées formations des délégué·e·s.
- Les conseils de classe.
- Les réunions des délégué·e·s lors de la réunion (« Conseils des délégué·e·s ») qui se déroulent deux fois par mois durant pause de midi.
- Rencontrer différent·e·s élèves ou enseignant·e·s pour certaines demandes ou projets.



### 3 Voter

Bien rappeler que le vote doit se baser sur les qualités de délégué·e de la personne choisie et non sur ses qualités d'ami·e.

Chacun·e note la personne de son choix sur un papier ainsi que son propre prénom.

Moi\_\_Djo\_\_\_\_\_  
je vote  
pour\_\_Armelle\_\_

**Ce vote est public.**

On peut voter pour soi, mais pas pour une personne absente !

*--- Ne faire aucun commentaire durant ce moment / garder le silence ! ---*

### 4 Dépouiller

L'animateur·trice dit le prénom du·de la votant·e et la personne pour qui il·elle a voté. Le prénom est inscrit au tableau avec le post-it collé à côté. Le·la votant·e exprime, par des arguments positifs, les raisons de son choix.

*--- Il n'y a aucune discussion concernant les arguments présentés. ---*

Report des voix (Optionnel) :

Une fois le tour fini, ceux·elles qui le désirent peuvent reporter leur voix suite aux arguments apportés par l'un·e ou par l'autre jeune.

L'animateur·trice déplace les post-it.

## 5 Proposer

Le groupe doit maintenant émettre une proposition de choix :

**Soit** directement en prenant celui·elle qui a obtenu le plus de voix. En cas de majorité écrasante par exemple.

**Soit** faire un vote secret si deux personnes sont exaequo ou si deux, trois prénoms sortent du lot.

**Soit** quelqu'un propose un prénom au vu de est partagé selon la méthode du consentement.

**Soit** proposer un tirage au sort avec les prénoms du tableau. Chaque prénom aura un nombre de petits papiers équivalent v de voix. Les personnes avec le plus de voix auront donc plus de chance d'être choisies.

### Méthode du consentement :

- Quelqu'un propose le prénom d'un·e élève ayant eu au moins une voix. Cela devient la proposition du groupe.
- Ceux·elles qui ne « peuvent pas vivre avec » la proposition lèvent la main pour formuler une objection.
- Le groupe tente de trouver une solution à l'/aux objection(s)
- Soit les objections sont levées, soit il y en a trop et une autre proposition doit être faite.

En dernier lieu, le groupe demande à la personne choisie si elle a une objection à prendre la fonction.

## 6 Célébrer

Prendre un temps pour célébrer ce qui a été vécu et féliciter le·la délégué·e, le·la co-délégué·e et l'ensemble de la classe.

Cela peut prendre différentes formes : applaudissements, repas de classe, photo de classe, fête de l'école... Le travail à venir étant l'affaire de tous.