

# Enseignement des habiletés sociales au secondaire

**Groupe 4 : Solutions de rechange à l'agression**

**Habilitété 22 : Demander une permission**

**Par Charlotte Aafort**



## Fiche de planification

Habilitété sociale : **DEMANDER UNE PERMISSION**

Type d'atelier : Enseignement traditionnel

Objectif : Développer l'habileté sociale « demander une permission ».

Degré : 1<sup>ère</sup> année du 1<sup>er</sup> cycle secondaire

Durée : 50 à 60 minutes

Matériel : Fiche de l'élève et de l'enseignant, un ballon, feuille d'évaluation, trois poinçons, trois complices dans l'école

## Déroulement de l'activité

### L'enseignement et la discussion

#### Modelage « négatif » : définition du problème (étape 2)

Situation d'emprunt d'un ballon de soccer à un ami sans lui demander la permission : Jacques et Roger jouent au ballon en se faisant des passes. Roger, le propriétaire, s'absente pour aller à la salle de bain. En même temps, un autre ami arrive et Jacques lui propose de jouer sur le terrain voisin. Il prend le ballon de Roger. En revenant, Roger ne trouve ni ballon, ni ami et commence à s'énerver en les voyant jouer avec SON ballon. Il s'approche pour régler le problème... à sa manière ! (confrontation).

#### Retour avec les élèves sur la scène : découverte du thème travaillé (étape 1)

Questionnement sur :

- le déroulement de l'histoire (*Qu'est-ce qui se passe?*)
- les détails (*À qui appartenait le ballon?*)
- le problème (*Quelle est l'action qui a déclenché le comportement problématique?*)
- comment on pourrait l'éviter (tourner la situation en positif)

On définit alors l'habileté de *demander la permission*.

Vérification de la compréhension :

- *Peux-tu me redonner le thème d'aujourd'hui?* (à un élève qui paraît distrait).
- *Est-ce que quelqu'un aurait un autre exemple de cette habileté à donner?*

#### Définition de l'habileté : étapes générales et exemples (étape 1)

*Reformulation et exemples* (dans divers contextes réels, proches des élèves) par un volontaire, sinon par un élève choisi «au hasard ». Nous tentons de maintenir un climat de respect. À la dernière étape, chaque enfant a la possibilité de s'exprimer et on ouvre ainsi la discussion sur le thème : l'utilité, les avantages et désavantages de la demande, les contextes, les moments... (récapitulation).

Distribution des fiches d'élèves.

<b>Étape 1</b> : Savoir si tu demandes une permission ou si tu cherches à déroger à la règle avec un privilège spécial.	<b>Exemple</b> : Je demande la permission d'emprunter le ballon de mon ami ; c'est un signe de politesse. <b>Un élève</b> : Reformuler dans ses mots le processus de l'étape et donner des exemples des éléments qui la composent (permission normale et permission exceptionnelle)
<b>Étape 2</b> : Savoir à qui tu dois demander la permission.	<b>Exemple</b> : Le ballon est à Roger ; c'est donc à lui qu'il va falloir demander. <b>Un élève</b> : Reformuler dans ses mots le processus de l'étape et donner des exemples des éléments qui la composent (un exemple où tu connais le propriétaire ou le responsable et un exemple où tu ne le connais pas).

<p><b>Étape 3 :</b> Choisir la manière avec laquelle tu vas demander la permission.</p>	<p><b>Exemple :</b> Je peux lui poser la question verbalement.  <b>Un élève :</b> Reformuler dans ses mots le processus de l'étape et donner des exemples des éléments qui la composent (trouver une formulation correcte de demande et trouver un autre moyen que le questionnement : contact amical, expression non verbale...)</p>
<p><b>Étape 4 :</b> Choisir le meilleur lieu et le meilleur moment où tu vas pouvoir lui demander.</p>	<p><b>Exemple :</b> Je demande la permission avant que Roger ne parte ou j'attends et je lui demande lorsqu'il revient. Je peux aussi le rattraper pour lui demander.  <b>Un élève :</b> Reformuler dans ses mots le processus de l'étape et donner des exemples des éléments qui la composent (Trouver deux exemples de situations où le moment et/ou le lieu n'est pas bien choisi pour faire ta demande)</p>
<p><b>Étape 5 :</b> Demande la permission.</p>	<p><b>Exemple :</b> « Roger, puis-je jouer avec ton ballon sur le terrain d'à côté ? »  <b>Tous les élèves :</b> Reformuler dans ses mots le processus de l'étape et donner des exemples des éléments qui la composent (trouver une ou des situations où vous avez eu envie de demander la permission mais où vous ne l'avez pas fait. Discussion sur le pourquoi ?) <b>Direction de la discussion sur le thème et conclusion.</b></p>

### **Modelage « positif » : Mise en pratique (étape 2)**

*Rejouer la scène du soccer* en appliquant les remarques faites durant l'analyse des étapes par les élèves et insister sur le lieu et moment à choisir dans ce cas (soit rattraper le propriétaire, soit attendre son retour pour lui demander la permission).

*Deux modelages :* Les deux amis jouent, le propriétaire s'en va en même temps qu'un autre ami arrive.

- Premier cas : Le jeune rattrape Roger et lui demande s'il peut prendre son ballon pour aller jouer.
- Deuxième cas : Le jeune attend avec l'ami que Roger revienne et lui demande à ce moment-là.

### **Détermination des besoins :**

*Questionnement par rapport à leur situation actuelle :*

- Dans quels cas vous trouvez-vous le plus souvent ? (Quand je ne demande pas la permission, est-ce parce que c'est un ami ou est-ce pour m'accorder moi-même le privilège ?)
- Pourquoi ?
- Que pourrait-on faire pour régler le problème ? (Aller s'excuser ? Redemander d'une manière correcte ?...)
- Comment ? (Choisir son moment ?...)
- Donner un exemple (Situation la plus récente ou celle qui t'as causé le plus de troubles...etc.)

*Retour sur les conclusions :* les avantages à se servir de cette habileté.

## Jeux de rôles

### Étape 4

- Quatre groupes de trois élèves (choix libre).
- Moment de réflexion : chaque groupe détermine deux situations où il y a demande de permission (l'étape 5 doit être remplie) : une à l'école et une à la maison. Écriture des scénarios (histoire et rôle de chaque personnage, sans attribuer de qui fait quoi).
- Choix d'un des scénarios par groupe (négociation), sachant que l'on veut deux scénarios à la maison et deux scénarios à l'école.
- Ordre de passage pigé au hasard. Il faut évidemment que les histoires soient différentes, auquel cas on change de scénario.

*Si les élèves n'ont pas d'idées :*

- Je demande la permission d'emprunter la tondeuse de mon voisin; c'est un signe de politesse. Je dois lui demander à lui directement. Je peux lui poser la question verbalement, mais s'il n'est pas là, je peux aussi lui écrire un mot. Je retournerai de toutes façons le voir lorsqu'il sera là et qu'il ne sera pas trop occupé. Je lui demanderai «Peux-tu me prêter ta tondeuse cet après-midi, s'il te plaît ? »
- Je demande de veiller après l'heure du couvre feu, c'est alors un privilège. Je dois demander cette dérogation à mes parents car ce sont eux qui ont établi les règles de vie à la maison. Je leur demande verbalement, à un moment où ils sont tranquilles et calmes, en expliquant les raisons de ma demande (il fait beau, je commence plus tard demain à l'école...), les conditions (nous sommes devant la maison de Martin, nous discutons et je rentre avant 23H) et en faisant attention à la formulation de ma phrase.
- Je demande la permission de sortir à la salle de bain lors d'un examen, c'est un privilège. A l'école, c'est à mon professeur ou à la direction qu'il faut que je me réfère car ils sont responsables de moi. Je fais alors très attention à ma formulation de phrase et je choisis au mieux mes mots, pour être le plus poli possible. Peu importe la réponse, je reste calme.

### Étape 5

Préparation hors de la classe de la mise en scène avec un intervenant et les trois élèves : établissement des rôles de chacun, en fonction des envies des élèves et du tableau si aucune décision n'est prise rapidement, choix des circonstances, choix ou mime du matériel, caractère des personnages, limites des rôles, voir comment exprimer les pensées « tout haut »...

### Étape 6

- En arrière : Rappel des objectifs, rappel de leur responsabilité et de l'intérêt à mettre en avant l'habileté, encouragements...etc. (Au besoin, nous pouvons aussi interpréter un rôle si celui-ci est difficile).
- En avant : Détermination, par l'autre animateur, des groupes d'élèves qui doivent juger si les quatre premières étapes sont respectées avec une fiche d'évaluation (annexe 1).
- Lors du jeu : Vérification du déroulement. Problèmes ? Objectifs remplis (pointage, si les élèves ont des problèmes pour les discerner) ? Sinon, nous stoppons le déroulement du jeu et nous appliquons les sanctions prévues.

### **Étape 7 :**

A la fin de la prestation :

Félicitations si la prestation a été bonne

Demande de leurs sentiments aux trois acteurs

Bilan avec les observateurs sur le jeu des acteurs et le respect des étapes.

Conclusion : On félicite à nouveau et on renforce le groupe qui a bien respecté toutes les étapes.

### **Étape 8**

Préparation du prochain groupe : le déroulement est le même, les remarques sont adaptées aux enfants et à ce qui vient d'être joué avant.

A la fin des quatre passages, on fait un bilan général des situations rencontrées et on élargit avec eux en donnant d'autres exemples dans d'autres milieux.

## **Le jeu coopératif**

- Objectif : Ramener en moins de temps possible les trois poinçons, dans l'ordre de la feuille (vérification par la personne) et en demandant la permission d'avoir la marque de façon la plus adaptée à la personne (fiche d'évaluation de la personne). Une demande par personne.
- Durée : 20 minutes maximum.
- Déroulement et règles du jeu : chaque groupe a une feuille de jeu unique (annexe 1). Les élèves doivent suivre l'ordre des demandes et choisir en coopération la meilleure formulation pour faire la demande. Si la demande est acceptée par la personne, elle poinçonne la feuille et le groupe passe à l'étape suivante. Sinon, le groupe doit se concerter à nouveau pour choisir une autre formulation. Les élèves ont alors trois chances avant d'être éliminés. De même, on vérifie avec les fiches d'évaluation des personnes complices que chaque élève a fait une demande chacun (annexe 2).

Lancement des équipes : un intervenant tourne sur les lieux critiques et renforce au passage. Il récupère les fiches d'évaluation après les derniers groupes. L'autre attend leur retour dans la salle et récupère les feuilles de jeux des groupes. Le personnel de l'école est prévenu du jeu.

Retour sur le jeu : bilan des poinçons, questionnement sur le déroulement et le sentiment des élèves, retour sur les formulations utilisées pour les demandes, renforcement sur les bonnes formulations...etc.

Bilan sur la généralisation : retour sur leurs impressions d'expérimentateurs, questionnement sur comment on peut se resservir de cela dans la vie, sur quelle sera peut être leur prochaine demande de permission, à qui, dans quelles conditions... ?

Insister sur le fait que l'important dans la démarche est qu'ils puissent la réutiliser dans la vraie vie, à la maison comme à l'école.

Distribution des feuilles de route qui serviront de devoirs à la maison, où l'élève doit cibler trois situations de sa vie quotidienne où il a dû demander une permission. Il doit y expliquer les circonstances et les résultats de son comportement. Les fiches sont à rapporter la séance suivante.

**Étape 1** : Savoir si tu demandes une permission pour emprunter quelque chose ou si tu cherches à déroger à la règle avec un privilège spécial.

**Étape 2** : Savoir à qui tu dois demander la permission : au propriétaire, à la direction, au professeur...

**Étape 3** : Choisir la manière avec laquelle tu vas demander la permission : sans crier, en privé, par écrit...

**Étape 4** : Choisir le meilleur lieu et le meilleur moment où tu vas pouvoir lui demander.

**Étape 5** : Demande la permission.

### **Suggestions pour la présentation du modelage :**

*A l'école ou dans le voisinage* : l'acteur principal demande la permission au professeur d'utiliser les nouveaux outils électriques.

*A la maison* : l'acteur principal demande la permission à ses parents de rester dehors après l'heure du couvre-feu.

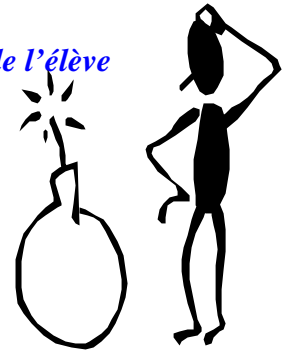
*Dans le groupe de pairs* : l'acteur principal demande à un ami s'il peut lui emprunter son équipement sportif.

### **Commentaires :**

Avant de mettre en pratique cette habileté, il est souvent préférable de discuter des situations qui requièrent la demande de permission. Quelques jeunes ont tendance à demander la permission tout le temps pour des choses qui n'en ont pas toujours besoin, alors que d'autres ne demandent pas la permission dans des situations qui la nécessitent.

## Demander une permission

Fiche de l'élève



### Étape 1 :

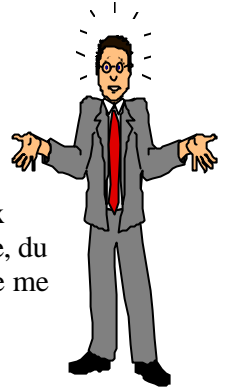
Je demande : - une **permission pour emprunter quelque chose**,  
- une dérogation à la règle avec un **privège spécial**.

Je ne vais en effet pas demander de la même manière selon les circonstances, les gens auxquels je m'adresse...etc.

### Étape 2 :

Je dois savoir à **qui** je dois demander la permission.

C'est généralement au propriétaire de l'objet que je veux emprunter ou au responsable de ma classe, de mon école, du magasin, de mon cours de sport..., dépendant de là où je me trouve.



### Étape 3 :

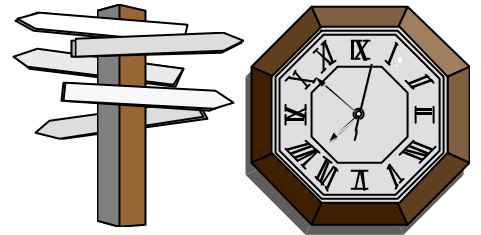
Je dois choisir la **manière** avec laquelle je vais demander la permission.



- Ami : verbal, signe, contact amical (poser la main sur son épaule...)  
- Adulte, que je le connaisse ou non (professeur, un dirigeant...etc.) : ton plus poli et non agressif: «Pourrais-je avoir... s'il vous plaît, merci ? Pourriez-vous me permettre de... s'il vous plaît, merci?... »  
- Demande par écrit (sur papier ou par courriel). Mêmes règles.  
Je dois, quoi qu'il arrive, rester calme pour mettre toutes les chances de mon côté.

### Étape 4 :

Je dois choisir le **meilleur lieu et le meilleur moment** où je vais pouvoir demander une permission.



C'est à moi de juger quand je dérangerai le moins la personne à laquelle je m'apprete à demander la permission : j'évite les moments d'énervement... Mais cela dépend de l'urgence de ma demande.

### Étape 5 : Je demande la permission.

*Ce qui est important pour moi :*


NOM : \_\_\_\_\_



## FEUILLE DE ROUTE



**Habilité : Demander une permission.**

Où ta demande a-t-elle eu lieu ? \_\_\_\_\_

Quand s'est-elle déroulée ? \_\_\_\_\_

Décris les circonstances (contexte, déroulement général...etc.):

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



ETAPES	RÉUSSITE		INDICES DE RÉUSSITE
	Oui	Non	
1 permission ou privilège ?			
2 A qui ?			
3 Comment ?			
4 Où et quand ?			
5 Je demande la permission.			



Québec, le 12 juillet 2002.

École EHS  
(Québec) G1K 7P4

## Enseignement des habiletés sociales

Prochaine habileté sociale travaillée : ***demander une permission.***

Période du \_\_\_\_\_ au \_\_\_\_\_.



Observations à faire pour la rencontre du : \_\_\_\_\_.

### **Étape 1 : Savoir différencier une simple permission d'un privilège spécial.**

N'hésitez pas à renforcer votre jeune s'il adapte rapidement la nature de sa demande.

### **Étape 2 : Être capable de trouver à qui on doit faire la demande.** Propriétaire, responsable...

### **Étape 3 : Être capable de savoir de quelle manière la faire.**

Il doit pouvoir adapter, en fonction du destinataire et de la nature de sa demande, ses formulations de phrases, ses attitudes... etc. Demande verbale, écrite ou par contact amical, selon les cas.

### **Étape 4 : Être capable de savoir à quel moment et où il est préférable de faire la demande.**

Il faut qu'il juge du moment et du lieu opportuns. Si vous sentez une réflexion lors de ses demandes, n'hésitez pas à lui faire remarquer ses progrès et son tact.

### **Étape 5 : Le jeune doit être capable de faire l'action : il demande la permission, d'un ton assuré.**

**OUVREZ L'ŒIL !!**



***Prêtez attention aux comportements de votre jeune !***

Nous pourrions ainsi évaluer l'utilisation qu'il fait de ses acquis hors de la classe, dans tous les contextes (familial, sportif, communautaire, amical...). N'hésitez pas à *renforcer positivement* ses actions et à *garder les événements en mémoire* pour notre prochaine rencontre.

Nous comptons sur votre collaboration.

## FEUILLE DE JEU – groupe 1

No	DESTINATAIRE	QUESTION	RESULTAT		NOM DE L'ÉLÈVE	POINÇON
			+	-		
1	Directeur	1-				
		2-				
		3-				
2	Infirmière	1-				
		2-				
		3-				
3	Surveillant	1-				
		2-				
		3-				

## FEUILLE DE JEU – groupe 2

No	DESTINATAIRE	QUESTION	RESULTAT		NOM DE L'ÉLÈVE	POINÇON
			+	-		
1	Infirmière	1-				
		2-				
		3-				
2	Surveillant	1-				
		2-				
		3-				
3	Directeur	1-				
		2-				
		3-				

### FEUILLE DE JEU – groupe 3

No	DESTINATAIRE	QUESTION	RESULTAT		NOM DE L'ÉLÈVE	POINÇON
			+	-		
1	Surveillant	1-				
		2-				
		3-				
2	Directeur	1-				
		2-				
		3-				
3	Infirmière	1-				
		2-				
		3-				

## FICHE D'ÉVALUATION – JEU COOPÉRATIF

Numéro	Essai	Question valide		Pourquoi	Nom de l'élève
		Oui	Non		
1	1				
	2				
	3				
2	1				
	2				
	3				
3	1				
	2				
	3				

# AFFICHE:

## HABILETÉS SOCIALES TRAVAILLÉES

Demander une permission

Réagir correctement à une accusation

Prochaine HS

Prochaine HS

## FICHE D'ÉVALUATION – JEUX DE RÔLES

Observateurs : \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_

Groupe : \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

ETAPES				PRESENCE		INDICES
1	2	3	4	oui	non	

## FICHE D'ÉVALUATION – JEUX DE RÔLES

Observateurs : \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_

Groupe : \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

ETAPES				PRESENCE		INDICES
1	2	3	4	oui	non	