

PLACES POUR LES ÉLÈVES

L'apprentissage ludique et le storytelling pour susciter l'engagement
en faveur des ODD parmi les enfants et les jeunes.

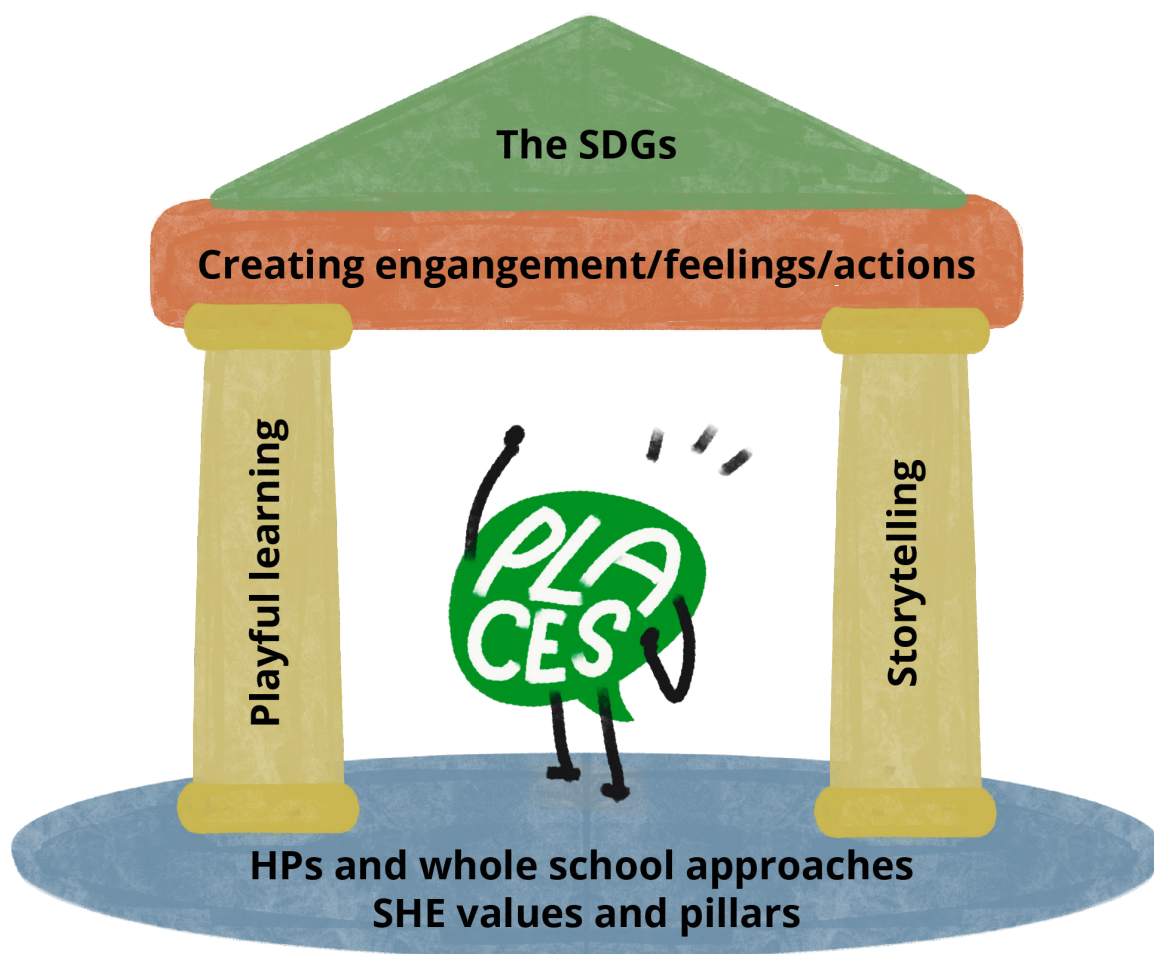


<http://www.play-2-learn.eu>

Table des matières

Présentation du matériel et du projet	3
L'intégration de l'UE, l'ONU et les Objectifs de développement durable 3, 4 et 10	4-7
Académie ludique pour les élèves	
• L'approche globale de la santé à l'école	9
• Un enseignement diversifié et engageant : réflexions à partir d'entretiens avec des élèves et des enseignants	10-12
• Principes de l'apprentissage ludique	13
• Apprentissage ludique - Rôles des enseignants	14
• Raconter une histoire : bases, conseils et astuces	15-18
• Planifier des histoires amusantes et significatives	19
Matériel ludique	
• Les trames des histoires, suggestions d'activités et questions de réflexion	21-41
• Cartes joker	42-47

Introduction



Le monde s'est fixé 17 grands objectifs appelés "Objectifs de développement durable" (ODD). Ces objectifs visent à améliorer le monde en mettant fin à la pauvreté, en traitant les gens de manière équitable et en protégeant notre planète.

Trois de ces objectifs sont les suivants :

- Bonne santé et bien-être
- Education de qualité
- Inégalités réduites

PLACES montre comment le fait de jouer et de raconter des histoires peut rendre l'apprentissage passionnant et aider chacun à se sentir inclus et heureux à l'école.

Le matériel comprend :

- Des vidéos amusantes avec des histoires, des tutos donnant des conseils et astuces pour raconter des histoires
- Un guide et des activités faciles à réaliser en classe qui peuvent être imprimés
- Un site web avec toutes les vidéos et le matériel à imprimer et à utiliser

Avec PLACES, l'apprentissage devient ludique, créatif et aide les élèves à agir pour un meilleur avenir ensemble !

Intégration européenne & Nations Unies



Intégration européenne et Nations Unies



Intégration de l'UE

L'intégration européenne signifie que les pays d'Europe collaborent sur de nombreux points, par exemple en partageant des idées, en faisant du commerce, en élaborant des lois et en contribuant à la protection de l'environnement. La plupart de ces activités se déroulent dans le cadre de l'Union européenne (UE).

Après deux grandes guerres, les pays européens voulaient la paix. Ils ont commencé à travailler ensemble pour éviter des guerres futures, faciliter les échanges commerciaux et résoudre ensemble les grands problèmes. Aujourd'hui, l'UE aide les pays à partager leurs ressources, à se soutenir mutuellement et à nouer des liens d'amitié.

- L'UE facilite la circulation des personnes, des marchandises et des idées entre les pays.
- Les pays travaillent ensemble sur des sujets tels que l'énergie propre, le changement climatique et les migrations.
- Les écoles y contribuent en enseignant la démocratie et la coopération. Des programmes comme Erasmus+ permettent aux étudiants et aux élèves d'apprendre et de voyager à travers l'Europe !

Ensemble, nous pouvons construire une Europe pacifique, forte et amicale !

Les Nations Unies

L'ONU est un groupe de pays qui travaillent ensemble pour résoudre les grands problèmes du monde. Elle a été créée en 1945, après la Seconde Guerre mondiale, pour contribuer au maintien de la paix. Aujourd'hui, presque tous les pays en sont membres. Son objectif est de veiller à ce que le monde soit pacifique, équitable et sain pour tous.

L'ONU aide les pays à travailler ensemble pour maintenir la paix, lutter contre la pauvreté, protéger la planète et rendre la vie plus facile, meilleure pour tous

Les Nations Unies disposent d'équipes spéciales chargées de différentes tâches, comme la FAO, qui s'occupe de l'alimentation et de l'agriculture, l'UNESCO, qui soutient les écoles et la culture, l'OMS, qui veille à la santé des populations, ou l'UNICEF, qui aide les enfants du monde entier.

L'Objectif de Développement Durable 3



En 2015, les Nations Unies ont défini 17 grands objectifs pour rendre le monde meilleur. C'est ce qu'on appelle les Objectifs de développement durable (ODD). Les ODD visent à construire un avenir plus sûr et plus heureux. En particulier pour les enfants et les jeunes ! Les objectifs se concentrent sur : aider les gens à mieux vivre, protéger la planète, veiller à ce que chacun soit traité équitablement, maintenir la paix et travailler ensemble.

Des pays du monde entier, y compris l'UE, travaillent ensemble à la réalisation de ces objectifs. Le projet PLACES aide les enfants et les adolescents d'Europe à se familiariser avec les ODD d'une manière simple et amusante, afin qu'ils puissent partager ces idées à la maison, à l'école et dans leur communauté. Lorsqu'un plus grand nombre de personnes comprendront les objectifs, nous pourrons apporter de réels changements !

PLACES rend l'apprentissage des ODD amusant et facile avec des vidéos, des histoires et des activités ludiques.

Grâce à celles-ci, les enfants se sentent plus proches des ODD et sont incités à contribuer à la création d'un monde meilleur, plus vert et plus juste !

OBJECTIF DE DÉVELOPPEMENT DURABLE 3

L'objectif de développement durable 3, "Bonne santé et bien-être", vise à aider chacun à rester en bonne santé, à la fois dans son corps et dans son esprit. Cela signifie moins de maladies, moins de tabagisme et de consommation d'alcool, et une meilleure santé mentale à tous les âges.

De nombreuses personnes dans le monde tombent malades ou s'appauvrissent en raison de problèmes de santé. Rester en bonne santé aide les gens à vivre plus heureux et rend les communautés plus fortes. Les écoles peuvent apprendre aux enfants à faire des choix sains chaque jour.

Les pays d'Europe collaborent pour détecter les maladies à un stade précoce et partager les bonnes idées en matière de santé entre les pays, enseigner un mode de vie sain et faire de chaque école un lieu qui promeut la santé.

Des enfants et des jeunes qui se sentent bien sont également des enfants et des jeunes qui apprennent bien et sont prêts à s'engager dans la société.

Les Objectifs de Développement Durable 4 et 10



OBJECTIF DE DÉVELOPPEMENT DURABLE 4

L'objectif de développement durable 4, "Education de qualité", vise à ce que chacun bénéficie d'une bonne éducation. L'apprentissage aide les gens à rester en bonne santé, à trouver un emploi, à se comprendre et à se respecter mutuellement. Cet objectif veille également à ce que les garçons, les filles et les enfants handicapés aient tous la possibilité d'apprendre.

Des millions d'enfants dans le monde ne savent ni lire ni écrire. Plus d'éducation signifie moins de pauvreté, des communautés plus sûres et de meilleures chances pour tous.

En Europe, les écoles et les enseignants aident les enfants à acquérir des compétences utiles, à se préparer à l'emploi et à devenir des citoyens actifs et bienveillants. Une bonne éducation nous aide à construire ensemble un avenir meilleur.

OBJECTIF DE DÉVELOPPEMENT DURABLE 10

L'objectif de développement durable 10, "Réduire les inégalités", consiste à veiller à ce que chacun soit traité équitablement, indépendamment de son origine, de sa richesse ou de sa pauvreté, de sa condition de garçon, de fille, ou de son handicap.

De nombreuses personnes, en particulier les enfants et les femmes, sont victimes d'un traitement inéquitable. Les personnes qui ont moins d'argent ou moins de possibilités ont souvent une vie plus courte et plus difficile. Nous devons veiller à ce que tout le monde ait les mêmes chances.

L'Europe s'est dotée d'un plan visant à aider les enfants dès leur plus jeune âge, à donner à chacun les mêmes chances et à travailler ensemble à la construction d'une société plus juste et plus chaleureuse.

Apprentissage ludique



L'approche globale de la santé à l'école



Une approche systémique de l'école consiste à s'assurer que l'ensemble des partenaires — enseignants, élèves, parents et même la communauté — collaborent pour créer un lieu d'apprentissage et de développement heureux, sain et sûr. Il ne s'agit pas seulement d'enseigner en classe, mais de faire de l'école un lieu agréable. PLACES s'appuie sur cette idée pour aider les enfants à apprendre de manière amusante, saine et positive.

Lorsque les écoles sont saines et conviviales, les élèves apprennent mieux, se sentent plus heureux, gagnent en confiance et apprennent à travailler en équipe. Cela aide les jeunes non seulement à travailler à l'école, mais aussi à acquérir des aptitudes dans la vie quotidienne, telles que l'attention portée aux autres et le travail en commun.

Les écoles qui utilisent l'approche systémique (*Whole School Approach*) s'assurent de :

- Créer des objectifs communs pour tous
- Aider les enseignants à acquérir de nouvelles compétences
- Laisser les élèves partager leurs idées
- Travailler avec les parents et la communauté
- Veiller à ce que tous les élèves se sentent en sécurité et intégrés.

Lorsque tout le monde travaille ensemble, les écoles deviennent des lieux d'apprentissage, de jeu et d'épanouissement.

Enseignement diversifié & engageant I



Les élèves et les enseignants d'Europe nous ont fait part de ce qu'ils aimaient et de ce qu'ils n'aimaient pas à l'école. Voici une partie de ce qu'ils ont partagé avec nous :

Les élèves aiment choisir entre différentes méthodes d'apprentissage

Les élèves nous ont dit que ce qui était important pour eux, c'est d'apprendre de manière amusante et diversifiée. En effet, chacun apprend différemment. Les élèves veulent que l'apprentissage s'adapte à eux, et non l'inverse. Quand on peut choisir sa voie, on se sent plus enthousiaste et plus impliqué ! Le projet PLACES aide les enseignants à créer des leçons où les élèves peuvent :

- Se déplacer et utiliser leurs mains, leurs différents sens
- Être créatifs et explorer
- Travailler de différentes manières sur le même sujet

Si la classe apprend par le biais d'histoires, il existe différentes manières de travailler avec celles-ci ; par exemple écrire une histoire, la dessiner, la filmer ou la jouer sous forme de pièce de théâtre.

Les élèves apprécient d'apprendre ensemble, en équipe

Les élèves disent qu'ils apprennent mieux lorsqu'ils se sentent acceptés et qu'ils travaillent bien avec les autres. Faire partie d'un groupe rend l'apprentissage amusant et aide tout le monde à se sentir bien.

PLACES aide les élèves à apprendre à se donner mutuellement du feedback et à collaborer. Avec PLACES, ils :

- Travaillent en petits groupes
- Utilisent leurs différents talents et compétences
- S'aident les uns les autres et construisent quelque chose de grand ensemble !

*Dans l'histoire **Des Écailles de Dragon**, chaque équipe crée une partie du projet. Lorsque toutes les parties s'assemblent, la classe entière réussit - comme une grande équipe !*

Enseignement diversifié & engageant II



Les élèves ont besoin de l'enseignant pour les aider et les guider

Lorsque l'apprentissage est nouveau ou difficile, il est important que l'enseignant soit actif, encourage et aide les élèves à rester sur la bonne voie. Même lorsque les cours se déroulent à l'extérieur ou font appel à des activités amusantes, les enseignants sont là pour s'assurer que tout est bien compris.

Les enseignants doivent planifier les cours étape par étape, en rendant les choses claires :

- En expliquant où ils commencent et quel est l'objectif,
- En aidant les élèves à rester organisés et attentifs,
- En soutenant les élèves lors de nouvelles méthodes d'apprentissage.

L'enseignant doit aider à construire l'apprentissage, comme on grimpe une échelle un pas après l'autre.

Les élèves ont besoin d'apprendre en dehors de la salle de classe et se déplacer davantage

Les élèves veulent bouger davantage, utiliser leurs sens et explorer le monde en dehors de la salle de classe. Rester assis toute la journée peut être ennuyeux. Bouger permet de se sentir plus heureux et en meilleure santé, d'être plus attentif, de mieux travailler avec ses camarades de classe et de voir comment l'école est liée au monde réel.

Les activités PLACES rendent les leçons actives en :

- Déplaçant les bureaux et les chaises.
- Utilisant des accessoires et des décorations amusants.
- Faisant des leçons en dehors de la salle de classe.
- Permettant de travailler d'une nouvelle manière, en agissant, construisant ou créant !

L'apprentissage ne doit pas nécessairement se faire à un bureau et, quel que soit l'endroit, l'enseignant peut aider à le rendre amusant et organisé.

Enseignement diversifié & engageant III



De bonnes relations aident les élèves à mieux apprendre

Une bonne relation entre les enseignants et les élèves fait de l'école un endroit plus heureux et plus propice à l'apprentissage. Les élèves se sentent beaucoup mieux lorsque les enseignants sont gentils, font preuve d'humour et aident à résoudre les problèmes entre camarades de classe. Pour les élèves avec lesquels nous nous sommes entretenus, il est important que personne ne se sente jugé ou mis dans une "boîte" et que chacun se sente en sécurité pour s'exprimer et partager ses idées. Lorsque les enseignants et les camarades de classe se traitent avec respect, les élèves se sentent plus détendus, plus courageux et prêts à apprendre.

PLACES utilise des histoires et des activités amusantes pour aider les élèves :

- À comprendre leurs sentiments et ceux des autres.
- À parler de la santé, des amitiés, de l'équité et du travail d'équipe.
- À créer un environnement de classe amical, sûr et positif.

Grâce à PLACES, les élèves et les enseignants peuvent établir des relations solides et bienveillantes qui font de l'école un endroit où il fait bon vivre.

Principes de l'apprentissage ludique



Qu'est-ce que l'apprentissage ludique ?

Le jeu n'est pas seulement un amusement, c'est aussi l'un des meilleurs moyens d'apprendre ! L'apprentissage ludique consiste à utiliser des jeux, des histoires, l'imagination et l'exploration de nouvelles idées pour rendre l'apprentissage passionnant et amusant. Il vous aide à découvrir, à essayer des choses, à résoudre des problèmes et à être créatif.

Pourquoi est-ce utile ?

En général, l'école se concentre beaucoup sur les tests et les notes. Mais avec l'apprentissage ludique, l'objectif est d'apprécier l'activité et d'être fier de ce que l'on découvre ! Lorsque l'apprentissage ressemble à un jeu, les élèves

- Restent curieux
- Aiment apprendre de nouvelles choses
- Travaillent mieux avec des amis
- Veulent continuer à apprendre, même après l'école !

Comment apprendre de manière ludique ?

L'apprentissage ludique comprend 4 parties amusantes :

1. **Explorer** — Essayer d'abord et parler ensuite de ce qui a été appris ! Commencer par des questions, pas par des réponses.
2. **Imaginer** — Utiliser des histoires, des images, tous les sens et son corps pour apprendre de manière créative.
3. **Suivre différents chemins** — Il n'y a pas qu'une seule façon d'apprendre ! Utiliser des accessoires, essayer différentes activités et voir là où l'apprentissage mène.
4. **Donner du sens aux apprentissages** — Relier l'apprentissage à sa propre vie ! Utiliser ses films préférés, ses super- héros favoris ou des choses que les élèves aiment pour rendre les cours passionnants.

Approches ludiques de l'apprentissage Et rôle de l'enseignant



Que doivent faire les enseignants pour être plus ludiques ?

L'apprentissage ludique signifie apprendre en s'amusant, en étant actif et en étant enthousiaste à l'idée de découvrir de nouvelles choses. Les enseignants n'ont pas besoin d'être des clowns ou de raconter des blagues en permanence - ils doivent simplement essayer de nouvelles idées, jouer avec les élèves et rendre les cours plus attrayants et créatifs.

Pourquoi l'apprentissage ludique est-il important ?

Dans le projet PLACES, nous utilisons l'apprentissage ludique combiné avec des histoires et l'imagination pour rendre l'apprentissage passionnant. Lorsque les enseignants et les élèves font appel à leur créativité, l'apprentissage ressemble à une aventure !

Comment fonctionne l'apprentissage ludique ?

Les enseignants peuvent rendre les cours ludiques en

- **Commençant par l'action** : Montrer aux élèves ce qu'ils peuvent faire immédiatement !
- **Utilisant le corps et les sens** : Se déplacer, utiliser le son, la vue, le toucher et même les odeurs !
- **Apportant des accessoires et des objets** : Utiliser du matériel ludique, grand ou petit, pour rendre l'apprentissage pratique !
- **Changeant d'espace** : Apprendre à l'extérieur, dans un parc, lors d'une promenade ou même dans l'obscurité !

Les enseignants deviennent des guides qui aident les élèves à explorer et à jouer ensemble et ils peuvent choisir leur degré d'implication :

1. Planter le décor : Préparer la salle de classe et les activités
2. Aider en cours de route : Soutenir et encourager les élèves
3. Participer à la fête ! Jouer et raconter des histoires avec la classe

Raconter des histoires



Qu'est-ce que la narration ?

Raconter une histoire, c'est la **raconter** en utilisant des mots et des gestes pour stimuler l'imagination de l'auditeur ! C'est l'une des activités les plus anciennes de l'humanité, et elle est toujours aussi importante aujourd'hui.

Pourquoi la narration est-elle importante ?

Nous entendons des histoires partout - à la maison, à l'école, dans les livres, à la télévision. Les histoires nous aident à :

- Nous comprendre nous-même et à comprendre les autres.
- Apprendre à connaître différentes cultures et croyances.
- Penser aux grandes questions de la vie, comme grandir ou relever des défis.
- Se sentir inspiré pour être plus gentil, plus courageux et plus attentionné.
- Construire son propre schéma de pensée et trouver des moyens de l'exprimer.

Les histoires ne se contentent pas de nous parler de la vie, elles nous aident à imaginer de nouvelles façons de vivre et de grandir !

Comment fonctionne la narration ?

Lorsque nous écoutons une histoire, nous avons l'impression d'être dans le monde de l'histoire. Les histoires nous font :

- Ressentir des émotions telles que l'excitation, la peur ou la joie.
- Mieux nous concentrer et devenir curieux.
- Développer notre imagination et notre créativité.
- Comprendre les sentiments des autres

La narration est un moyen puissant d'apprendre, de partager des idées et de se connecter les uns aux autres.

Raconter des histoires – Trame I



Qu'est-ce qui fait une bonne histoire ?

Chaque histoire a une 'ossature' - ce sont les parties principales qui construisent l'histoire ! Le conteur ajoute des détails, comme des noms, des lieux et des aventures, pour donner vie à l'histoire. C'est pourquoi on peut raconter la même histoire de différentes manières, avec des personnages, des problèmes et des lieux différents !

Pourquoi est-ce utile ?

En connaissant les éléments de base d'une histoire, il est plus facile de créer ses propres histoires ! Cela aide à :

- Organiser ses idées
- Attirer l'attention de l'auditeur
- Laisser les gens imaginer l'histoire dans leur propre esprit

Qu'il s'agisse d'inventer une histoire ou d'en raconter une autre, l'utilisation de la trame de l'histoire permet à celle-ci d'avoir un sens et d'être passionnante !

Comment construire une histoire ?

Les 3 parties les plus importantes :

1. *Personnage* — De qui parle l'histoire ?
2. *Lieu* — Où cela se passe-t-il ?
3. *Problème* — Quel est le défi à relever ?

Le fil conducteur de l'histoire :

1. *Équilibre* — Tout est normal.
2. *Déséquilibre* — Quelque chose ne va pas !
3. *Rééquilibrage* — Le problème est résolu et les choses se passent bien à nouveau.

Raconter des histoires – Trame II



Les étapes pour raconter une histoire :

1. *Démarrage* — Où et qui ? Quelle est leur vie normale ?
2. *Les ennuis commencent* — Un événement vient tout bouleverser !
3. *Problème majeur* — La situation s'aggrave et les anciennes solutions ne fonctionnent plus.
4. *Point culminant* — Le héros fait face au problème et gagne !
5. *Fin* — La vie reprend son cours normal, mais avec des leçons apprises.

Pour s'amuser :

- Ajouter des personnages supplémentaires ou déformer la fin de l'histoire !
- Situer l'histoire dans l'espace, dans la jungle ou dans sa propre ville !
- Rendre l'histoire drôle, effrayante, excitante ou même triste.
- Essayer de nouveaux styles comme la comédie, l'aventure ou le mystère !

Raconter des histoires – sur la route de la narration



Qu'est-ce que « la route de la narration » ?

« La route de la narration » est une façon de raconter des histoires en utilisant des mots, des sons et des actions pour que le cerveau de l'auditeur s'illumine et qu'il ait l'impression d'être à l'intérieur de l'histoire.

Pourquoi est-ce utile ?

Lorsque l'on raconte une histoire, on veut qu'elle soit passionnante - pas seulement une liste de choses qui se produisent.

L'utilisation de moyens amusants pour parler, bouger et faire des sons donne à son histoire une impression de réalité et emmène les auditeurs dans une aventure de leur imaginaire.

Comment utiliser « la route de la narration » ?

Mélangez différentes "voies" pour rendre l'histoire passionnante. Par exemple :

1. Mots d'action : "Elle jeta la bouteille par la fenêtre !
2. Descriptions : "La bouteille en verre verte à l'odeur de jus".
3. Effets sonores : "Elle claqua la porte - BAM !"
4. Sentiments et pensées : "L'odeur lui rappela les chaudes journées d'été.
5. Gestes et grimaces : Montrer comment elle a jeté la bouteille ou sa drôle de tête pau moment où elle le fait !
6. Faits amusants : "Saviez-vous que les odeurs peuvent rappeler des souvenirs forts ?"

En combinant tous ces moyens, l'histoire deviendra vivante, passionnante à raconter et à écouter !

Rendre les histoires attrayantes et significatives grâce à la planification

Parfois essayer quelque chose de nouveau – comme raconter une histoire – peut paraître déroutant au départ. C'est pourquoi il est primordial de bien planifier pour que tout le monde se sente bien et en sécurité, prêt à écouter et à se concentrer, à prendre du plaisir et à comprendre de quoi il s'agit. C'est comme construire un escalier, pas trop escarpé, pas trop difficile. Et cela permet à tout le monde de prendre du plaisir en apprenant et en jouant avec les histoires. Dans le projet PLACES, nous construisons cet escalier en 3 étapes :

Étape 1 : Avant l'histoire – se préparer :

- Préparer l'espace - Rendre la salle de classe confortable, peut-être en éteignant quelques lumières ou en s'asseyant en cercle avec des coussins.
- Créer l'ambiance - Utiliser des accessoires, des lumières ou un son pour donner l'impression qu'une histoire est sur le point de commencer.
- Commencer par une accroche - Peut-être un objet mystérieux dans un sac, ou un son, ou encore une question comme : "De quoi pensez-vous que cette histoire parle ?"
- Utiliser sa voix ! – Le professeur sera-t-il stupide, sérieux ou mystérieux ? L'ambiance aide à donner vie à l'histoire.

Étape 2 : Pendant l'histoire – pour qu'elle soit amusante et intéressante :

- Varier le rythme - aller lentement dans les parties effrayantes et rapidement dans les parties excitantes !
- Poser des questions, par exemple : "Que pensez-vous qu'il va se passer ?"
- Utiliser des sons, des actions, des mimiques et même sa propre vie pour que l'histoire soit plus vivante.
- S'inspirer d'autres conteurs, comme dans les vidéos PLACES !

Étape 3 : Après l'histoire - réfléchir et parler sur ce qui a été appris :

- Jouer la comédie ! - Jouer les personnages et ressentir ce qu'ils ressentent.

- Expression artistique - Montrer comment les personnages ont changé ou ce qu'ils ont appris.
- Penser à un cadeau à offrir à un des personnages et expliquer pourquoi.
- Instantané de l'histoire – En groupes, s'immobiliser et représenter une scène de l'histoire. Les autres devinent ce que les personnages disent et / ou pensent.
- Créer un jeu - Représenter l'histoire sous forme de jeu de plateau, tout en veillant à travailler le message.

Faire le lien avec la vie réelle en posant des questions :

- "Qu'est-ce que cette histoire nous apprend sur la bonté ?"
- "Que feriez-vous dans cette situation ?"
- "Quel est le lien avec le monde d'aujourd'hui ?"

Nous utilisons les histoires de PLACES pour apprendre des choses sur des sujets tels que :

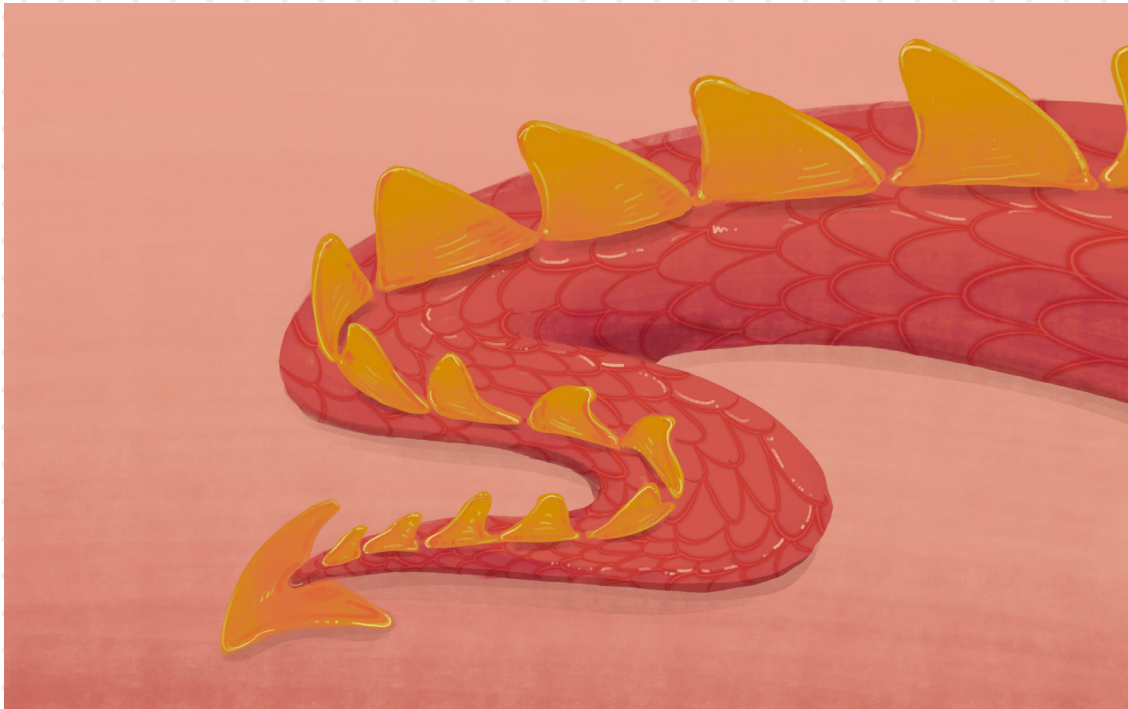
- L'intégration dans l'UE
- La santé et le bien-être (ODD 3)
- L'éducation de qualité (ODD 4)
- La réduction des inégalités (ODD 10)
- Chaque histoire a quelque chose à nous apprendre.



Matériel ludique pour les histoires



Trame – Dragonos



Une fois par an, les dragons se reposent une nuit dans les grottes situées au sommet de la montagne. C'est à ce moment-là que l'épreuve du danseur de dragon a lieu - un défi qui ne peut être relevé qu'en obtenant une écaille de dragon.

Tout au long de l'année, les élèves des deux villages situés au pied de la montagne pratiquent l'art d'utiliser les filets et les couteaux. Mais ils le font de manière totalement différente. Dans un village, les enfants s'entraînent uniquement à attaquer avec des filets et des couteaux. Dans l'autre, ils explorent d'autres utilisations de ces outils : récolter des fruits, cuisiner et faire de l'artisanat ENSEMBLE.

À l'arrivée des dragons, les enfants du premier village se précipitent dans la montagne. Comme ils ne savent utiliser leurs outils que dans un seul but, ils ont faim et froid pendant leur voyage. Ils sont terrifiés par le dragon de la grotte dans laquelle ils entrent et tentent de collecter ses écailles individuellement. Certains réussissent, d'autres échouent et doivent rentrer chez eux les mains vides.

Le groupe du deuxième village s'entraide à trouver de la nourriture et à rester au chaud pendant qu'il grimpe vers le dragon. Les enfants utilisent leurs provisions et leurs outils de multiples façons, collaborant les uns avec les autres et avec le dragon pour récolter des écailles en équipe. Ils rentrent chez eux en jubilant, avec des écailles pour tout le monde.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Rédiger un journal intime dans lequel ils imaginent être un enfant de l'un des villages.
- Dessiner, peindre ou construire des dragons et des paysages de montagne.
- Fabriquer des écailles de dragon : Inscrire une compétence ou une force sur chaque écaille et construire un dragon en équipe.
- Jouer l'histoire : Diviser les participants en deux groupes (villages) et mettre en scène leurs voyages.
- Imaginer de réaliser un film sur les deux écoles des villages, la caméra effectuant un panoramique sur l'intérieur de l'école. À quoi ressemble-t-elle ? Décrire les différences.
- Faire des arrêts sur image : Saisir les moments de l'histoire et imaginer les pensées des personnages.
- Relais par équipe : Construire une course d'obstacles amusante pour collecter des "écailles de dragon".
- Danse du dragon : Créer une danse du dragon pour célébrer le travail d'équipe.

Carte de Réflexion – Dragonos



#ODD 4 – Éducation de qualité : “Assurer une éducation et une formation de qualité, inclusives et équitables & promouvoir l’éducation et la formation tout au long de la vie pour tous”

- Pourquoi pensez-vous que le deuxième village a appris plus que le simple lancer de filets ?
- En quoi le fait d’apprendre beaucoup de choses différentes les a-t-il aidés à réussir ?
- Pourquoi est-il important d’apprendre à travailler avec d’autres personnes et de ne pas se contenter d’agir seul ?
- Que voudriez-vous apprendre si vous vous prépariez à un tel voyage ?
- Comment l’apprentissage à l’école nous aide-t-il dans les situations de la vie réelle ?

#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des pays et entre eux”

- Était-il juste que certains enfants rentrent chez eux les mains vides ? Pourquoi cela s’est-il produit ?
- Qu’est-ce que le premier village aurait pu faire différemment pour inclure et soutenir tout le monde ?
- Comment s’assurer que tous les membres d’un groupe réussissent, et pas seulement quelques-uns ?
- Pensez-vous qu’il est plus important de gagner seul ou de réussir ensemble ? Pourquoi ?
- Comment pouvons-nous rendre notre classe ou notre communauté plus juste et plus équitable ?

Trame – La soupe au caillou



Une famille arrive dans un petit village où chacun prend soin de soi. Ils installent leur campement dans le parc. Une jeune fille les accueille et les voit commencer à faire de la soupe avec seulement de l'eau et une pierre. Comment est-ce possible ? Le père de famille répond que ce serait meilleur avec un peu de sel et des herbes.

La jeune fille les aide à collecter divers ingrédients supplémentaires dans le village.

Certains villageois sont heureux de partager plus d'ingrédients, d'autres ne donnent aucun ingrédient, et d'autres encore n'ont pas de nourriture à partager mais peuvent partager des instruments de musique ou des bols et des cuillères.

En fin de compte, chacun participe de différentes manières, partage ce qu'il a et, ensemble, ils créent une merveilleuse soupe que tout le monde partage dans le parc au milieu du village.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Collage de marmites de soupe : Créer une grande marmite en papier. Chaque élève ajoute un dessin ou un mot montrant ce qu'il "ajouterait" à la soupe (nourriture, talent, gentillesse, compétence, etc.) ou on donne à chaque élève une pierre lisse pour qu'il peigne quelque chose qui représente ce qu'il apporte à la "soupe de la communauté".
- Jouer l'histoire : Attribuer les rôles : la famille, la jeune fille, les villageois, les musiciens. Laisser les élèves utiliser des accessoires simples ou des pièces de costume et leur permettre de créer leurs propres répliques.
- Arrêt sur image des villageois : Créer un arrêt sur image de différents villageois. Demander aux autres de deviner ce qu'ils ressentent ou pensent. Laisser ensuite les "statues" exprimer leurs pensées intérieures.
- Théâtre de la gentillesse : en groupes, inventer de courtes saynètes montrant différentes façons dont les gens peuvent partager ou faire face à des situations d'urgence pas seulement avec de la nourriture, mais aussi en ce qui concerne le temps, les soins, ou d'autres compétences.
- Créer une bande sonore pour « la soupe au caillou » : En petits groupes, créer des effets sonores pour l'histoire (ébullition, musique...), rires, bruits de pas, remous, etc. Jouer en direct lors d'une séance de contes.
- Cercle de partage de la musique : organiser un cercle de musique où chaque élève apporte un son ou un rythme - construire une chanson comme on construit la soupe !
- Si l'école dispose des ressources nécessaires (c'est-à-dire d'un espace de cuisine sécurisé), la classe peut apporter les ingrédients et les cuisiner à l'école, puis les déguster en communauté, comme dans l'histoire. Sinon, les enfants peuvent rentrer chez eux et préparer une "soupe au caillou" sans vraies pierres avec leurs parents, puis écrire sur le sujet ou prendre une photo et l'imprimer pour décorer la salle de classe.

Carte de Réflexion – La soupe au caillou



#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des pays et entre eux”

- Pourquoi pensez-vous que certaines personnes n’ont pas voulu partager au début ?
- Était-il juste que certaines personnes aient plus à donner que d’autres ? Comment l’histoire a-t-elle réussi à faire fonctionner ce système ?
- Comment la soupe est-elle devenue un moyen d’inclure tout le monde, même les personnes qui n’ont pas de nourriture ?
- Selon vous, que dit cette histoire sur l’idée que tout le monde est important, même s’il n’a pas grand-chose ?
- Que pouvons-nous faire dans notre classe ou notre école pour nous assurer que tout le monde se sente inclus et valorisé ?

#Intégration européenne : “Travailler ensemble au-delà des frontières pour une société juste et pacifique”

- Imaginez que la famille vienne d’un autre pays : comment le village pourrait-il l’accueillir ?
- Pensez-vous que cette histoire pourrait se dérouler dans d’autres pays ? Pourquoi ?
- Qu’est-ce que cette histoire nous apprend sur l’aide à apporter aux nouveaux arrivants dans notre communauté ou en Europe ?
- Pourquoi pensez-vous qu’il est important que les pays d’Europe travaillent ensemble comme l’ont fait les villageois ?
- Comment les pays pourraient-ils “partager leurs ingrédients” pour résoudre des problèmes ensemble ?

Trame – Coup de Poing



Un adolescent brutalise et frappe les autres enfants à l'école. Tout le monde a peur de lui. On le surnomme 'Coup de poing'. Un jour, les enseignants sont très en retard et certains des élèves les plus âgés sont invités à les remplacer face aux plus jeunes. Le garçon est confondu avec un autre élève portant le même nom et est envoyé dans une classe de deuxième année.

La classe est en plein chaos. Il crie, mais deux garçons continuent à se battre. Ils donnent des explications contradictoires, et il leur fait écouter et répéter ce que dit l'autre, ce qui les aide à se comprendre, et bientôt le calme revient. Cela lui permet de commencer à enseigner. Quand l'enseignant arrive, tout le monde lui dit à quel point il s'est bien débrouillé en tant que remplaçant.

Pendant la récréation, les plus jeunes élèves demandent au garçon de les aider à résoudre leurs disputes et leurs conflits. Le garçon lui-même et ses camarades de classe sont surpris, mais il apprécie son nouveau rôle. Il se fait même un nouvel ami.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Bande dessinée : Une journée de 'Coup de poing' : Dessiner les moments clés de l'histoire. Inclure des expressions faciales et des dialogues pour montrer les changements émotionnels.
- Arbre de la gentillesse : Créer un arbre de la classe avec des feuilles montrant les choses que nous pouvons dire ou faire pour aider les autres à se sentir en sécurité et inclus.
- Représenter l'évolution de la relation entre 'Coup de poing' et les autres élèves d'une manière ou d'une autre par un collage ou une sculpture abstraite.
- Jeu de rôle sur les conflits : En petits groupes, mettre en scène des disputes en classe, puis mettre en pratique "l'astuce de l'écoute" tirée de l'histoire : Répéter ce que l'autre personne a dit avant de répondre. Réfléchir à l'évolution des sentiments au sein du groupe.
- Jouer l'histoire avec un rebondissement : rejouer l'histoire en changeant la fin - que se passe-t-il si la personne qui a joué le rôle de l'enfant a été tuée ou blessée ? L'astuce de l'écoute ne fonctionne pas ? Ou si quelqu'un d'autre se lève et aide ?
- Jeu "Entrez dans le cercle" : Lire des énoncés tels que : "J'ai aidé à résoudre une dispute". / "J'ai eu une seconde chance". Les élèves entrent dans le cercle si c'est vrai pour eux. Ce jeu favorise l'empathie et le partage d'expériences.
- Défi en équipes : En groupes, les participants doivent relever un petit défi (construire quelque chose, déplacer des objets, etc.), mais uniquement en appliquant les règles d'écoute et de répétition - pas de cris ni d'interruptions.

Carte de réflexion – Coup de poing



#ODD 3 – Bonne santé et bien-être : “Garantir une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous”

- Pourquoi pensez-vous que ‘Coup de poing’ a agi de façon méchante au début ?
- Qu’a-t-il ressenti lorsque quelqu’un lui a confié un nouveau rôle ?
- Comment les disputes et les brimades affectent-elles le bien-être des autres ?
- Qu’est-ce qui a aidé les jeunes élèves à se sentir plus calmes et écoutés ?
- Comment pouvons-nous soutenir les autres dans notre classe lorsque quelqu’un se sent exclu ou en colère ?

#ODD 4 – Une éducation de qualité : “Assurer une éducation de qualité inclusive et équitable et promouvoir l’apprentissage tout au long de la vie pour tous”

- Qu’a appris ‘Coup de poing’ en aidant la classe ?
- D’après vous, qu’ont appris les plus jeunes enfants à ‘Coup de poing’ ?
- Pourquoi l’apprentissage de la résolution des conflits et de l’écoute mutuelle est-il un élément important de l’école ?
- Quelles sont les autres choses - à part la lecture et les mathématiques - que nous devons apprendre pour devenir des personnes gentilles et fortes ?
- Avez-vous déjà appris quelque chose d’important d’un autre élève ?

#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des pays et entre eux”

- Pourquoi pensez-vous que les gens ont jugé ‘Coup de poing’ avant de lui donner une chance ?
- Qu’est-ce qui l’a aidé à changer et à être perçu différemment ?
- Pensez-vous que les gens devraient avoir une seconde chance ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Comment pouvons-nous aider les autres à se sentir inclus et en confiance dans notre école ?
- Qu’est-ce que cette histoire nous montre sur la façon dont les gens peuvent évoluer lorsque d’autres croient en eux ?

Trame – Le lion et la souris



Un lion endormi est réveillé par une souris et il veut la tuer.

La souris lui dit : "Laisse-moi partir et un jour je t'aiderai".
Le lion la laisse tomber en riant.

Un jour, le lion est pris dans un filet tendu par un chasseur.
La souris ronger les cordes et libère le lion.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Écrire la suite : Que se passe-t-il après que le lion ait été sauvé ? Deviennent-ils amis ? Aident-ils d'autres animaux ?
- Invitation à écrire "J'ai aidé quelqu'un un jour" : Demander aux élèves de raconter une expérience où ils ont aidé quelqu'un - ou quand quelqu'un les a aidés.
- Bande dessinée : Transformer l'histoire en bande dessinée avec des légendes et des dialogues !
- Affiche de l'amitié entre le lion et la souris : Créer une affiche pour la classe avec la citation suivante : « Même le plus petit ami peut faire la plus grande différence ».
- Créer un cadeau de remerciement : Que donnerait le lion à la souris en guise de remerciement ? Les élèves le dessinent ou le fabriquent !
- Jeu du labyrinthe des souris : Installer un labyrinthe ou une course d'obstacles où les "souris" doivent passer et aider à libérer un "lion" pris au piège (utilisez un animal en peluche ou un dessin). Les coéquipiers guident celui qui a les yeux bandés, ce qui renforce la confiance et le travail d'équipe.
- Jeu des jetons d'aide : Donner à chaque élève 3 jetons. Pendant le cours, ils peuvent "dépenser" un jeton pour offrir de l'aide à quelqu'un d'autre. À la fin de la semaine, réfléchir à la manière dont ils ont été utilisés.

Carte de Réflexion – Le lion et la souris



#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des pays et entre eux”.

- Pourquoi le lion pensait-il que la souris ne pouvait pas l’aider ?
- Qu’est-ce qui s’est passé pour montrer que la souris était également importante ?
- Vous êtes-vous déjà senti sous-estimé ? Qu’avez-vous ressenti ?
- Comment s’assurer que la voix et les compétences de chacun soient respectées, même s’il ne s’agit pas des personnes les plus fortes ou bruyantes du groupe ?

#L’intégration européenne : “Travailler ensemble au-delà des différences - pour la paix, l’équité et la coopération”.

- Qu’est-ce que cette histoire peut nous apprendre sur la coopération entre personnes différentes ?
- Peut-on comparer la coopération entre les petits et les grands pays d’Europe et l’amitié entre lions et souris ?
- Pourquoi est-il important que les pays plus forts ou plus riches écoutent aussi les autres ?
- Que pouvons-nous apprendre de cette histoire sur la manière de résoudre les problèmes ensemble en Europe ou dans le monde ?

Trame – Le renard et la cigogne



Le renard invite la cigogne à dîner. Il sert la soupe dans une assiette creuse et s'amuse du fait que la cigogne n'arrive pas à manger avec son long bec.

La cigogne invite alors le renard à dîner et lui sert de la soupe dans une grande carafe. Le renard n'arrive pas à manger et se sent humilié par l'expérience.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Créer une version moderne : Réécrire l'histoire dans un nouveau contexte : à l'école, dans une équipe sportive, dans une cafétéria ou en ligne. Comment cette histoire se déroulerait-elle aujourd'hui ?
- Journal intime : Rédiger un journal du point de vue du renard ou de la cigogne :
- "Comment je me suis senti après le dîner ?"
- Affiches morales : Les élèves créent des mini-affiches avec un message tel que : « L'équité, c'est faire de la place aux autres » ou « Ce n'est pas drôle quand quelqu'un se sent exclu ». Ensuite les accrocher à différents endroits de l'école
- Concevoir de nouveaux plats ! Les élèves inventent des plats spéciaux que les renards et les cigognes pourront déguster. À quoi ressemblent-ils ? Comment sont-ils servis ? De même, à quoi pourraient ressembler des plats différents selon la taille des mains et du corps des humains ?
- Art de la table : Dessiner ou coller une affiche pour une pièce de théâtre intitulée "Le renard et la cigogne".
- Défi "Essayez-le" (amusant et équitable !) : Créer un défi amusant où les élèves essaient de manger avec des cuillères extra-longues, des baguettes, ou en portant des becs en papier - une façon amusante et révélatrice pour comprendre la réalité de différents besoins. Discuter ensuite de l'équité et de l'empathie.
- OU essayer de faire manger la classe dans l'obscurité ou avec une main attachée dans le dos pour que les élèves puissent se rendre compte des difficultés possibles dans les activités quotidiennes peuvent être difficiles pour les handicapés.
- Mise en scène : les élèves jouent la cigogne et le renard, puis d'autres élèves interrogent la cigogne et le renard juste après le dîner où ils partagent leurs sentiments : les élèves peuvent ainsi analyser le monde intérieur d'un personnage.

Carte de Réflexion – Le renard et la cigogne



#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des communautés et entre elles.

- Le renard était-il juste envers la cigogne ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Qu'est-ce que l'histoire nous montre sur la façon dont les différences (comme un long bec ou une façon différente de faire les choses) peuvent affecter la manière dont nous sommes traités ?
- Avez-vous déjà été mis à l'écart ou s'est déjà moqué de v o u s à cause de quelque chose de différent ?
- Comment pouvons-nous nous assurer que les personnes ayant des besoins ou des capacités différents sont incluses dans notre groupe ou notre école ?

#L'intégration européenne : “Travailler ensemble dans le respect et l'équité au-delà des cultures et des frontières.

- Le renard et la cigogne sont différents - comment auraient-ils pu travailler ensemble au lieu de se jouer des tours ?
- Que nous apprend cette histoire sur la façon de comprendre les personnes qui vivent ou agissent différemment de nous ?
- Pourquoi est-il important en Europe (et à l'école) de traiter les gens de manière équitable, même s'ils sont issus d'un autre lieu ou d'une autre origine ?
- Comment cette histoire peut-elle nous aider à mieux travailler ensemble au sein d'un groupe, d'une classe ou d'une communauté diversifiée ?

Trame – Classe verte



Bianca aux yeux bleus et Grégoire aux yeux verts sont dans la même classe mais ne se supportent pas. Ils pensent tous deux que l'autre veut toujours tout contrôler.

La classe part en excursion dans un grand chalet près d'une forêt. Là, ils sont chargés de faire des exercices de travail en équipes, et les professeurs mettent Bianca et Grégoire ensemble. Cela ne fonctionne pas du tout.

Le soir, lors d'une course nocturne, Bianca et Grégoire rencontrent une vieille dame avec un chat. Ils la mettent en colère et elle tient des propos étranges.

Le lendemain matin, ils découvrent que chacun d'entre eux a désormais un œil bleu et un œil vert. Ils se rendent également compte qu'ils comprennent mieux le point de vue de l'autre.

Lorsqu'ils quittent l'endroit, la couleur de leurs yeux redevient normale, à l'exception d'une petite trace qui reste en eux pour toujours.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Les élèves créent des autoportraits recto-verso : une moitié dans leur propre style/identité, et une moitié réalisée par l'autre personne et vice-versa.
- Se concentrer sur un dilemme ou une question et séparer la classe en deux : une moitié de la classe adopte une position et l'autre moitié essaie de raisonner à partir d'une perspective opposée. Essayer ensuite de parler de ce qui s'est passé.
- Les élèves jouent une dispute, puis changent de rôle et rejouent la scène du point de vue de l'autre. Débriefing : Quel effet cela fait-il d'être l'autre personne ?
- Créer un parcours dans la forêt ou dans la classe avec des énigmes dont la résolution nécessite deux points de vue (par exemple, l'un voit les formes, l'autre les nombres). Les élèves doivent coopérer, en utilisant les forces de chacun pour terminer le parcours.
- Aider le monde à voir à travers les yeux de quelqu'un d'autre - lié à l'empathie, à l'inclusion, à la paix.
- Les élèves essaient de s'asseoir les uns à côté des autres pour la journée, échangent leurs déjeuners ou leurs manteaux, ... Voir la carte joker: « Marche dans mes pantoufles ! »
- S'imaginer dans le rôle de la cigogne et le renard juste après le dîner, ils partagent leurs sentiments : les élèves peuvent ainsi analyser le monde intérieur d'un personnage.

Fiche de Réflexion – Classe verte



#ODD 3 – Bonne santé et bien-être : “Garantir une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous”

- Quels étaient les sentiments de Bianca et Gregor l'un pour l'autre au début de l'histoire ?
- Comment leurs sentiments ont-ils évolué après qu'ils aient dû travailler ensemble et qu'ils aient vu le monde à travers les yeux de l'autre ?
- Comment le fait de comprendre les sentiments de quelqu'un d'autre peut-il nous aider à nous sentir mieux nous-mêmes ?
- Les amitiés ou la coopération peuvent-elles nous aider à nous sentir plus intégrés et moins seuls ?

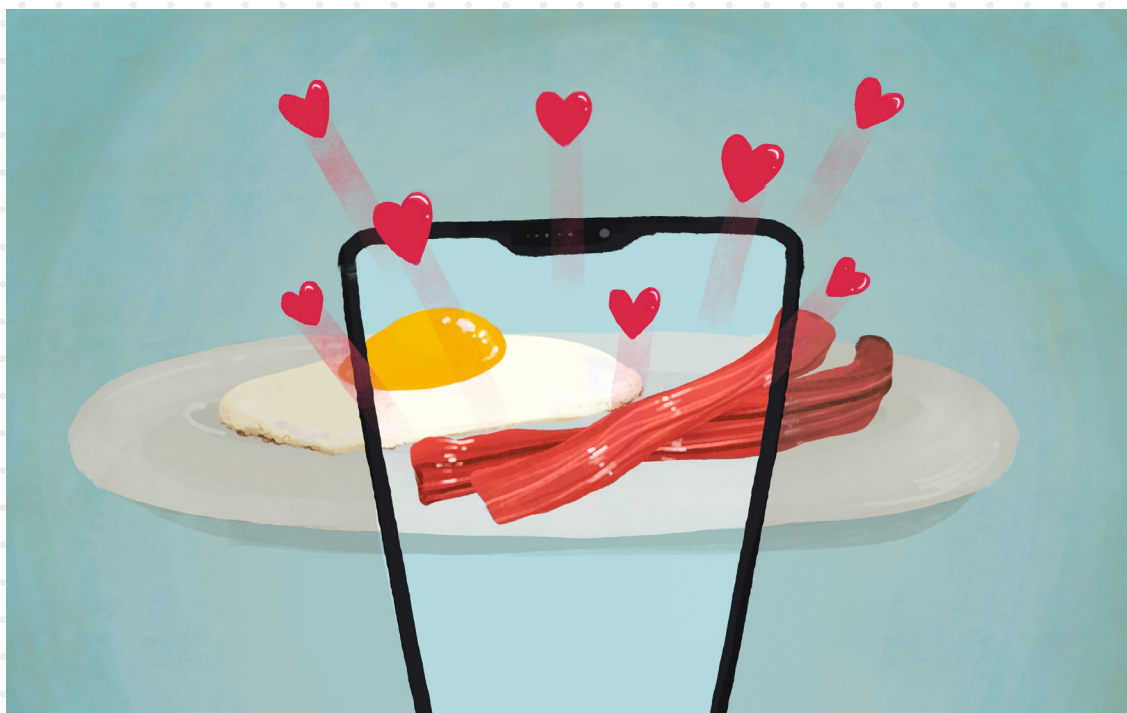
#ODD 4 – Une éducation de qualité : “Assurer une éducation de qualité inclusive et équitable et promouvoir l'apprentissage tout au long de la vie pour tous”

- Pourquoi pensez-vous que le professeur a mis Bianca et Gregor dans la même équipe ?
- Quelles leçons ont-ils tirées de cette expérience qui ne figurent dans aucun manuel ?
- Pourquoi le travail en équipe est-il un élément important de l'apprentissage ?
- Avez-vous déjà travaillé avec une personne que vous n'aimiez pas au départ et qui vous a appris quelque chose de surprenant ?

#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités au sein des pays et entre eux”

- Pourquoi pensez-vous que Bianca et Gregor ont fait tant de suppositions l'un sur l'autre ?
- Qu'est-ce que cette histoire nous apprend sur le fait de juger les gens sans vraiment les connaître ?
- Comment le fait de regarder le monde à travers les “yeux” de quelqu'un d'autre peut-il contribuer à réduire l'injustice ?
- Qu'est-ce qui changerait dans votre classe ou votre communauté si tout le monde essayait vraiment de se comprendre ?

Trame – Filtre ça!



La mère de Max gère son compte Instagram. Elle filtre la réalité pour la rendre beaucoup plus belle qu'elle ne l'est réellement, afin de gagner plus de followers pour Max et pour elle.

À l'école, les autres élèves et le professeur s'intéressent à Max, mais uniquement parce qu'il a beaucoup de followers et qu'on le voit manger de la bonne nourriture.

Cela atteint son paroxysme lorsque l'influenceur mondialement connu "Starfish" commence à suivre Max.

Mais Max et sa mère perdent l'accès au compte. Un pirate informatique en a pris le contrôle et a supprimé tous les filtres des photos. La mère est furieuse. Le nombre de followers diminue rapidement.

Les camarades de classe et le professeur lui tournent le dos en se moquant de lui.

Sauf une fille qui montre qu'une vie normale peut aussi être quelque chose de vraiment spécial, et elle poste même des photos sur son compte sans les modifier du tout !

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Créer un "Flipbook Insta-Reality" : Les élèves créent deux dessins par page : d'un côté 'à quoi cela ressemble dans les média sociaux' et de l'autre 'à quoi cela ressemble dans la réalité'. Les dessins sont réunis pour réaliser un magazine de la classe intitulé "La vérité derrière les posts".
- Les élèves prennent ou dessinent un "moment non filtré" de leur journée et le partagent avec la classe. Pas d'édition, pas de filtre - juste quelque chose de réel et de significatif (par exemple, un petit déjeuner en désordre, un jouet cassé, l'aide apportée à un frère ou à une sœur).
- Les élèves conçoivent un jeu de société dans lequel les joueurs doivent faire face à des situations (par exemple, poster ceci ou non ? réagir à un commentaire haineux ? modifier sa photo ?) et gagner des points en faisant preuve d'honnêteté, de gentillesse ou d'autonomie.
- Les élèves jouent une interview entre Max et l'influenceur Starfish, après le piratage de son compte. Bonus : Créer un "post de suivi" de Starfish pour faire le lien avec la réalité du monde des influenceurs.

Carte de Réflexion – Filtre ça !



#ODD 3 – Bonne santé et bien-être : “Garantir une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous”

- Que ressentait Max lorsqu’il était populaire ? Et comment se sentait-il quand il ne l’était plus ?
- Pouvez-vous être heureux même si les autres ne vous suivent pas ou ne vous remarquent pas en ligne ?
- Qu’est-ce qui vous permet de vous sentir bien dans votre peau - avec ou sans écran ?

#ODD 10 – Réduction des inégalités : “Réduire les inégalités à l’intérieur des pays et entre les pays”

- Pourquoi les gens ont-ils traité Max différemment lorsqu’il a perdu ses followers ? Était-ce juste ?
- Que nous apprend cette histoire sur la popularité et le pouvoir à l’école ?
- Comment pouvons-nous traiter les autres avec respect même s’ils ne sont pas “aimés” en ligne ?

Trame – Championne



Un jour dans la salle de classe, l'enseignant pose une question et aucun élève ne connaît la réponse. D'habitude, Championne sait, mais pas tout à fait cette fois-ci. Elle a tout de même levé la main et a fait un essai.

Mais elle se trompe, et ses camarades de classe, qui avaient l'habitude de l'encourager, ainsi que la maîtresse se moquent d'elle. Championne reste seule pendant toute la récréation et mouille ses chaussures dans une grande flaque d'eau. Une fois de plus, les autres enfants se moquent d'elle. Championne rentre chez elle, triste, et sa mère se moque également d'elle. Championne jure qu'elle ne sortira plus jamais de sa chambre !

Mais depuis la fenêtre de sa chambre, Championne voit comment un jeune enfant apprend à marcher en essayant, en tombant et en continuant à essayer.

Elle commence à étudier comment la nature et les entreprises s'adaptent au fait qu'il faut plusieurs tentatives pour progresser et que l'on apprend de ses erreurs.

Championne retourne à l'école et suggère à son professeur de célébrer les erreurs de la classe avec une olympiade d'erreurs.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Les élèves conçoivent des médailles ou des trophées pour les olympiades de l'erreur (par exemple, "Meilleur grand essai", "Échec le plus courageux", "Question la plus curieuse". On peut même créer un "Mur des tentatives courageuses".
- Aller à l'extérieur ou autour de l'école pour observer des exemples de "recommencement" : un arbre qui pousse à travers le trottoir, un jouet cassé qui a été réparé, etc.
- Réfléchir à la façon dont la nature, les gens et même la technologie se développent en essayant à nouveau. Organiser des mini-jeux stupides où faire des erreurs fait partie de l'amusement. Par exemple : courses d'orthographe à l'envers. Jeux de devinettes. Défis de dessin à l'aveugle. Karaoké "Mauvaise chanson" (chanter les mauvaises paroles).
- Faire des recherches sur les inventions de différents pays de l'UE qui sont le fruit d'"accidents heureux" (par exemple, les notes Post-it, la pénicilline, le Velcro). Créez une "carte olympique des erreurs en Europe" montrant où les meilleures idées sont nées d'erreurs inattendues.

Carte de réflexion – Championne



#ODD 3 – Santé et bien-être : “Assurer une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous”.

- Que ressentait Championne lorsque les autres se moquaient d'elle en classe et pendant la récréation ?
- Que ressentez-vous lorsque vous faites une erreur devant les autres ?
- Qu'est-ce qui vous aide à vous sentir en sécurité et soutenu à l'école, même lorsque vous faites une erreur ?
- Pourquoi est-il important d'avoir des amis, des enseignants ou des membres de la famille qui vous soutiennent lorsque les choses sont difficiles ?

#ODD 4 – Une éducation de qualité : “Assurer une éducation de qualité inclusive et équitable pour tous”

- Qu'est-ce que Championne a appris en regardant l'enfant essayer de marcher ?
- Pourquoi pensez-vous que l'apprentissage par l'erreur fait partie d'une bonne éducation ?
- Que pourrions-nous changer à l'école pour qu'il soit acceptable d'essayer, d'échouer et de réessayer ?
- À quoi ressemblerait une classe où chacun serait fier de ses erreurs ?

Trame – Miroir Miroir



Anna n'aime pas son reflet parce qu'elle a un gros bouton - une corne ! Ses parents la stressent en commentant constamment son apparence et ses notes. Elle découvre deux petits personnages vivants sur ses épaules. Ils représentent ses parents, qui la critiquent sans cesse. Elle ne les voit que dans les miroirs et les reflets des fenêtres, et elle est la seule à les voir.

À l'école, les élèves discutent de la leçon de danse qui aura lieu en fin de journée au cours de gymnastique. Anna et son amie Sophie veulent toutes deux danser avec Benjamin, mais certainement pas avec "Pete le puant". Dans le reflet de la fenêtre de la classe, Anna remarque que Pete a lui aussi des petites silhouettes sur les épaules. Il y en a beaucoup, et aucun n'est gentil. Elle se rend compte que tous ses camarades de classe en ont aussi sur leurs épaules - certaines les soutiennent, tandis que d'autres les accablent de critiques féroces.

Finalement, le professeur oblige Anna et "Pete le puant" à danser ensemble, malgré les protestations d'Anna. Dans le miroir du gymnase, Anna voit que Pete a maintenant une nouvelle silhouette : Anna, qui le rejette. Cela incite Anna à se demander si elle veut être quelqu'un qui tire les gens vers le bas ou qui les élève.

Elle opte pour cette dernière solution.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Chaque élève se dessine tel qu'il pense que les autres le voient et tel qu'il se voit dans un miroir.
- Les élèves créent deux petits personnages : L'un qui représente une voix intérieure critique et l'autre qui représente une voix bienveillante/de soutien. Ils peuvent utiliser de la pâte à modeler, des marionnettes en papier ou des découpages en carton. Ajoutez des bulles avec les choses qu'ils disent !
- Les élèves dessinent une scène de classe sur une grande feuille de papier ou sur le transparent d'une fenêtre et ajoutent de minuscules personnages sur les épaules (certains gentils, certains méchants, certains confus) : Que pourraient-ils dire ?
- Les élèves travaillent par deux. L'un est "Anna" et l'autre joue le rôle de la "silhouette sur l'épaule". Le personnage chuchote des messages (de soutien ou de critique) pendant qu'Anna traverse différentes situations de la vie quotidienne (école, déjeuner, cours de gymnastique).
- Si vous étiez la silhouette sur l'épaule d'un élève de votre classe, quel type de figure souhaiteriez-vous être ? Les élèves écrivent une phrase de soutien positive et la donnent à quelqu'un de la classe.

Carte de réflexion – Miroir Miroir



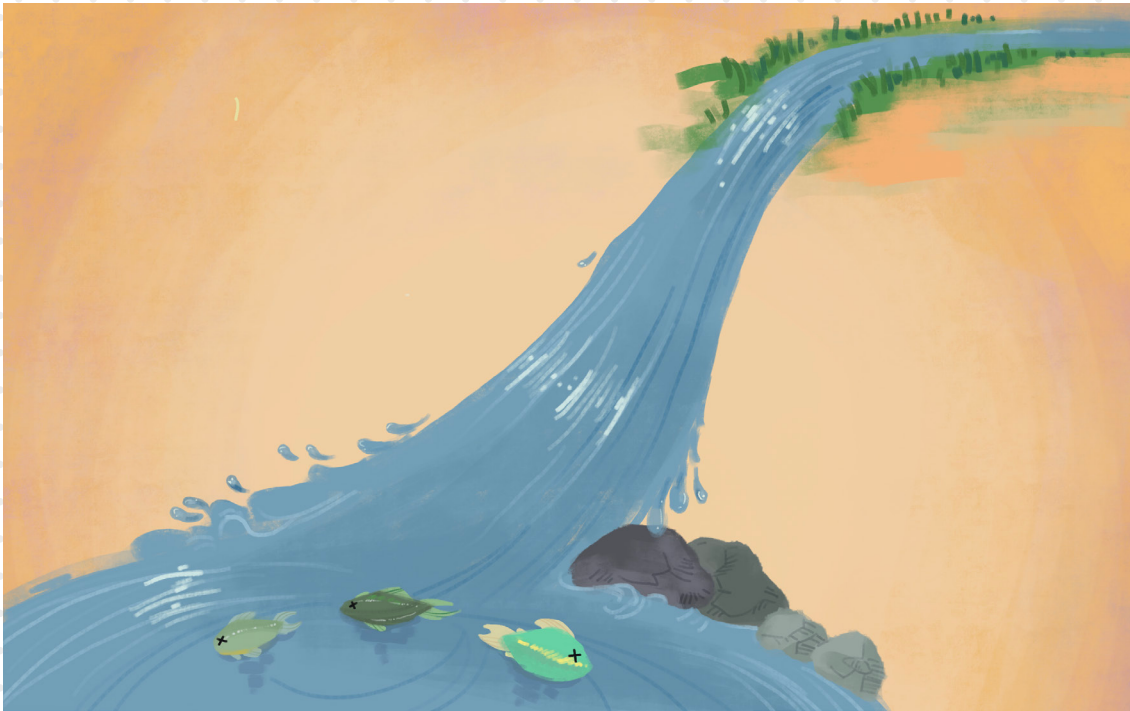
#ODD 3 - Bonne santé et bien-être : “Promouvoir la santé mentale, la sécurité émotionnelle et le bien-être pour tous”

- Comment pensez-vous qu’Anna s’est sentie lorsque tout le monde a fait des commentaires sur son apparence et ses erreurs ?
- Quels sont les éléments qui peuvent influencer sur la façon dont nous nous voyons - dans les miroirs et dans notre esprit ?
- Pensez-vous que tout le monde a des “personnages sur les épaules” invisibles ? Quel genre de choses disent-elles ?
- Qu’est-ce qui vous aide à vous sentir mieux lorsque vous êtes dur avec vous-même ?

#ODD 10 - Réduction des inégalités : “Veiller à ce que chacun soit respecté, inclus et traité équitablement”

- Pourquoi pensez-vous que Pete a eu tant de personnages sur les épaules peu aimables ?
- Que ressent-on lorsque l’on est jugé pour quelque chose que l’on ne peut pas changer ?
- Avez-vous déjà vu quelqu’un traité injustement comme l’était Pete ? Que pourriez-vous faire à ce moment-là ?
- Que pouvons-nous faire en classe pour nous assurer que personne ne se sente exclu ou moqué ?

Trame – À contre-courant



Anna vit dans la ville du sud et vient de commencer ses vacances d'été. Elle a récemment entendu parler du shampoing "Bulles arc-en-ciel" qui serait le meilleur du monde.

Après sa douche, elle se rend à la rivière pour nager avec ses amis. Lorsqu'elle rentre chez elle, sa peau commence à la démanger terriblement. Les jours suivants, elle remarque que les roseaux le long de la rivière tombent et que l'eau sent mauvais.

Elle suit la rivière vers le nord et, près de la ville du nord, elle voit un grand tuyau déversant de la boue dans la rivière. Elle rencontre Robert, qui pêche et tousse. Il dit que sa toux est due aux grandes usines de la ville du sud, tandis qu'Anna pense que la pollution de la rivière au sud est due à la canalisation du nord qui déverse des boues dans l'eau.

Ensemble, ils se promènent le long de la rivière, rencontrent deux autres jeunes et voient comment la rivière est traitée par le sud et par le nord. Ils filment la situation et discutent de ce qu'ils peuvent faire.

Possibilités d'activités – Les élèves choisissent ce qu'ils préfèrent.

- Écriture créative : Discours ou slogan de campagne : quel message enverriez-vous aux adultes ? Créer un titre de campagne ou un slogan d'affiche percutant (par exemple, "La rivière nous relie tous").
- Collage sur la pollution : Réaliser une œuvre d'art en utilisant des matériaux recyclés pour représenter les notions de "propre" et de "pollué".
- Affiches de personnages : Créer des affiches du point de vue de chaque enfant avec des citations, des émotions et des images (par exemple : "Nous devons protéger la rivière !").
- Interviews de villageois : Jouer des interviews avec des villageois des différentes villes - y compris une interview d'un ouvrier d'usine, du maire du village ou d'un enfant.
- Reportage : Faire semblant d'être des journalistes qui couvrent le problème de la pollution - inclure le "terrain", des "interviews" et des avis des riverains et des habitants du village.
- Composition d'une chanson écologique : Écrire une chanson ou un rap simple pour la classe, avec des messages sur la protection de la nature ou la lutte contre la pollution, le jouer ou l'enregistrer comme les enfants l'ont fait dans l'histoire !

Fiche de réflexion – À contre-courant



#ODD 3 - Bonne santé et bien-être : “Garantir une vie saine et promouvoir le bien-être pour tous”

- Qu’est-il arrivé aux enfants lorsqu’ils se sont baignés dans la rivière polluée ?
- Pourquoi est-il important de garder l’eau et l’air propres ?
- Comment la pollution d’un endroit affecte-t-elle la santé des habitants d’un autre endroit ?
- Comment le bien-être des enfants s’est-il amélioré une fois qu’ils ont commencé à travailler ensemble ?
- Selon vous, que se passerait-il si personne ne faisait rien pour lutter contre la pollution ?

#L’intégration européenne : “Résoudre les problèmes ensemble à travers les pays et les frontières”

- Dans l’histoire, la pollution ne s’est pas arrêtée à un seul village. En quoi cela ressemble-t-il à ce qui se passe en Europe ou dans le monde ?
- Pourquoi est-il important que les pays travaillent ensemble pour protéger la nature - comme les rivières, l’air et les forêts ?
- Comment pensez-vous que l’histoire serait différente si chaque village refusait de parler aux autres ?
- Pourquoi le travail d’équipe entre différentes communautés est-il important - même si nous ne sommes pas toujours d’accord au départ ?

Une liste de questions de réflexion à l'intention des élèves après l'histoire

Les élèves donnent leurs réponses personnelles à des questions qu'ils choisissent eux-mêmes dans la liste suivante et découvrent comment d'autres interprètent différemment la même histoire.

- Quel est le personnage qui vous a le plus marqué ?
- Qui a aimé l'histoire dans cette classe ?
- Qui, dans votre famille, pourrait apprécier cette histoire ?
- Quelle est l'image la plus forte qui vous est venue à l'esprit au cours de l'histoire ?
- Quelle était la couleur de l'histoire ?
- Quel type de décor avez-vous imaginé ?
- Pouvez-vous décrire à quoi ressemble l'un des personnages dans votre imagination ?
- Quels sons avez-vous imaginés pendant l'histoire ?
- Quel a été votre sentiment le plus fort au cours de l'histoire ?
- Qu'est-ce qui vous a surpris dans cette histoire ?
- Qu'est-ce qui vous a contrarié dans cette histoire ?
- Qu'est-ce qui vous a fait rire ?
- Qu'est-ce que l'histoire a signifié pour vous personnellement ?
- Qu'est-ce qui vous a le plus plu dans cette histoire ? - Qu'est-ce qui ne vous a pas plu dans cette histoire ?
- Qu'avez-vous remarqué dans la voix du conteur ?
- Le conteur a-t-il apprécié l'histoire ?
- Quelles sont les pensées qui vous ont traversé l'esprit pendant l'histoire ?
- En écoutant l'histoire, avez-vous eu l'impression d'être dans un rêve ?
- Quel personnage de l'histoire étiez-vous ?
- Quelle partie de l'histoire aimeriez-vous réentendre ?
- Comment l'histoire a-t-elle commencé ?
- Comment pensiez-vous que l'histoire se terminerait ?
- Vouliez-vous participer à la narration ?
- Combien de temps a duré l'histoire ?
- S'agit-il d'une histoire pour enfants ?
- Quelle est la question la plus bizarre de cette liste ?
- Quelle est la question manquante dans cette liste ?

Carte joker – La journée des chapeaux fous



Qu'est-ce que c'est ?

Ce joker utilise des vêtements ou des accessoires pour créer un changement d'atmosphère, modifier la façon dont nous nous percevons les uns les autres et créer un peu de folie dans la classe.

Pourquoi ?

Se déguiser pour des bals costumés ou des carnavals fait partie de la culture européenne de diverses manières depuis des siècles. Les vêtements et les chapeaux sont utilisés comme un signe tangible ou une métaphore pour adopter des rôles et des situations spécifiques. Se déguiser ensemble peut également signifier partager une expérience collective à laquelle tout le monde participe, en haut comme en bas de l'échelle, et dans certains cas, les relations de pouvoir peuvent être modifiées. Les chapeaux et les vêtements nous changent aussi physiquement, de sorte que nous pouvons être perçus différemment et donc nous comporter différemment.

Comment ?

L'enseignant et ses élèves conviennent d'un jour où chacun portera un chapeau, un accessoire ou un vêtement de la même couleur pendant toute une journée.

L'enseignant peut aussi "faire le malin" et se mettre soudainement à porter un chapeau, des couleurs ou des vêtements étranges, inhabituels en classe, ce qui suscite une discussion et un débat en classe.

Carte joker – Amener un chien à l'école



Qu'est-ce que c'est ?

Demandez à quelqu'un d'amener un chien, un chat ou un autre animal de compagnie à l'école pour la journée !

Pourquoi ?

Le fait d'apporter un animal peut déclencher de nouveaux comportements en classe, créer un nouveau lien entre les élèves, et de nouvelles activités peuvent naître de la nécessité de s'occuper de l'animal ensemble dans la classe.

Comment ?

L'enseignant et les élèves conviennent d'un jour où quelqu'un apportera un animal de compagnie à l'école. L'animal peut rester dans la classe pendant une heure ou toute la journée.

S'assurer que personne n'est allergique aux poils de chien ou de chat et que personne n'a trop peur des animaux !

Carte joker – Un jour à l'envers



Qu'est-ce que c'est ?

« Un jour à l'envers » fait référence au fait de faire quelque chose de complètement opposé à ce que l'on a l'habitude de faire, ce qui nous fait voir les choses d'une manière entièrement nouvelle. La journée à l'envers s'inspire de l'histoire Mary Poppins de P. L. Travers, dans laquelle une nounou très efficace et correcte emmène deux enfants rendre visite à son cousin un peu étrange, M. Turvy, quand soudain ils se mettent tous à l'envers et prennent un merveilleux goûter.

Pourquoi ?

Si vous retournez un dessin que vous avez fait, vous pourrez peut-être le voir sous un angle différent et découvrir des choses que vous n'aviez pas remarquées auparavant. De même, en faisant quelque chose à l'envers, vous pouvez facilement créer des situations tellement étranges ou ridicules qu'elles feront rire tout le monde, briseront la glace et créeront un moment partagé en classe.

Comment ?

Il existe de nombreuses façons de faire une « journée à l'envers », et ce pour différentes périodes, en fonction des éléments suivants la folie de ce que vous faites :

Plutôt que de faire un brainstorming pour trouver des solutions positives à un problème, vous pouvez faire un brainstorming dans lequel vous trouvez les pires solutions à un problème.

Enseigner uniquement lorsque les élèves se déplacent dans la salle de classe.

Enseigner dans l'obscurité ou trouvez un endroit étrange pour enseigner, où l'on enseigne pas normalement.

Essayer de discuter en classe de l'idée de "faire la toupie" et demander aux élèves de suggérer des choses qui seraient étranges, folles ou amusantes pendant qu'ils sont à l'école.

Carte joker – Marche dans mes pantoufles



Qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'une carte joker qui accompagne les histoires PLACES : *Classe verte* et *Miroir – Miroir*. Les élèves échangent leurs places dans la classe, essayent de fréquenter les amis des autres élèves pendant la pause, prennent les cours des autres !

Pourquoi ?

Souvent, il est difficile de comprendre que d'autres personnes ont des perspectives ou des expériences de vie différentes et qu'elles ont donc des comportements, des attitudes et des valeurs différents. Cela peut entraîner un manque d'empathie, voire des brimades et des conflits.

En échangeant des perspectives et des expériences différentes, les élèves peuvent mieux se comprendre les uns les autres en classe et font preuve de plus d'empathie et de compréhension.

Comment ?

Commencer en classe par regarder / raconter l'histoire de PLACES *Miroir - Miroir* ou *Classe verte*.

Discuter des types d'échanges que vous voulez faire.

L'échange peut commencer par des choses simples comme des paniers-repas ou des objets comme des jouets.

Les élèves peuvent également essayer les passe-temps ou la vie de famille de l'autre pendant quelques heures. Parler de cette expérience en classe.

Carte joker – L'aide secrète



Qu'est-ce que c'est ?

Cette carte fait référence aux élèves qui s'entraident secrètement, ou aident d'autres élèves de l'école ou de la communauté en dehors de l'école, sans les en informer.

Pourquoi ?

Encourager les élèves à se rendre utiles sans attendre de retour d'ascenseur peut créer une atmosphère de serviabilité et une approche positive susceptibles de se répandre dans la classe et dans l'ensemble de l'école.

Comment ?

Commencer en classe par parler des contes de fées et du fait qu'il y a souvent un assistant ou un personnage principal qui aide quelqu'un par gentillesse. Ensuite, essayer de partager des histoires sur la façon dont les élèves ou quelqu'un qu'ils connaissent ont fait de petites choses pour aider d'autres personnes dans la vie quotidienne et sur l'effet que cela a eu sur eux.

Former de petites équipes qui définissent différents petits gestes de gentillesse qu'il serait agréable de donner ou de recevoir. Ils écrivent sur des bouts de papier et ceux-ci sont collectés. Il peut s'agir, par exemple, de ranger le bureau de quelqu'un, d'accrocher sa veste, de lui apporter une tasse d'eau, de mettre un morceau de chocolat dans son sac ou sa boîte à lunch, etc. Essayer de trouver un moyen de réaliser les actions, des aides secrètes dans une classe afin que personne ne soit laissé de côté. Tout le monde donne et tout le monde doit recevoir une aide secrète.

Vous pouvez également décider en classe de devenir des aides secrètes pour une autre classe ou en dehors de l'école et de faire différentes sortes de choses utiles dans la communauté : enlever les ordures, ranger, construire un abri pour les sans-abris, planter des fleurs dans la ville, ou aller pratiquer la narration d'histoires dans une maison de retraite !

Carte joker – Jouer au professeur



Qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'une carte joker inspirée des histoires de PLACES : *Dragonos* et *Coup de poing*. Laisser à un élève ou à une équipe d'élèves la responsabilité de résoudre des conflits ou de planifier et de conduire une leçon, ou plusieurs leçons pour une journée d'école.

Pourquoi ?

Le fait de placer les élèves aux commandes peut leur permettre de mieux comprendre à quel point il est difficile de maintenir un bon environnement d'enseignement et de créer des expériences d'apprentissage.

Lorsque vous aidez les autres à résoudre leurs conflits, vous pouvez prendre conscience de la façon dont les autres personnes voient les choses et vivent le conflit, ce qui vous donne la possibilité de faire preuve d'empathie et de changer de rôle. Lorsque vous essayez d'enseigner un sujet à d'autres personnes, vous apprenez beaucoup sur ce sujet, car vous devez le comprendre pour être en mesure de le transformer en expérience d'apprentissage et de communiquer à son sujet de manière claire et concise.

Comment ?

Commencer en classe en regardant / racontant l'histoire de PLACES *Coup de poing* et/ou *Dragonos*.

Discuter des types de conflits qui surviennent dans la vie de tous les jours et des règles à suivre pour gérer les conflits (écouter les deux parties, être aussi objectif que possible).

Discuter et décider d'un moyen de faire en sorte que chacun prenne part à tour de rôle à la résolution des conflits et à la prise de décisions et partager la responsabilité d'un "bon environnement de classe et d'apprentissage".

Peut-être avez-vous besoin d'un accessoire comme un chapeau, une carte ou quelque chose d'autre qui soit un signe physique pour montrer que vous êtes celui qui résout les conflits et que tout le monde doit respecter.

Parler de l'expérience d'enseignement et d'apprentissage en classe.

Parler des sujets ou des leçons que les élèves pourraient enseigner et de la manière dont un sujet ou un problème peut être transformé en un processus d'apprentissage actif et engageant. Par exemple, enseigner et utiliser les mathématiques pour planifier un voyage dans un autre pays pour toute la classe ou faire de la pâtisserie.

Les plus jeunes élèves peuvent faire une leçon courte et simple sur un sujet historique qu'ils peuvent étudier, éventuellement en le transformant en une histoire qu'ils écrivent ou qu'ils mettent en scène. Les élèves plus âgés peuvent enseigner des sujets plus complexes et plus longtemps, individuellement ou en équipe.

Le Projet PLACES

L'apprentissage ludique et le storytelling pour susciter l'engagement en faveur des ODD parmi les enfants et les jeunes.



Contributions de tous les partenaires du projet



FORTÆLLET

Le projet PLACES a reçu un financement du programme ERASMUS + en tant que partenariat de collaboration KA2.



**Co-funded by
the European Union**