

SOMMAIRE DES CARTES OUTILS

ÉTAPE 0 OUTILS TRANSVERSAUX

JEUX DE CARTES

TABLEAU DES RESPONSABILITÉS

BÂTON DE PAROLE

SIGNE DU SILENCE

EXERCICES D'EMPATHIE

DÉBAT DÉMULTIPLICATEUR

DÉBAT MOUVANT

BANQUE DE QUESTIONS

COMMENT JE ME SENS ?

ARBRE DES COMPÉTENCES

BRISE-GLACE

JEUX COOPÉRATIFS

DÉBAT POSSIBLE/IMPOSSIBLE

KID PRÉSIDENT

CHARTRE BÂTISSEURS DE POSSIBLES

ÉTAPE
1
IDENTIFIER



REVUE DE PRESSE

ARBRE À PROBLÈMES

BOULE DE NEIGE

SUR LE CHEMIN DE L'ÉCOLE

ÉTAPE
2
IMAGINER



ÉCHAUFFONS NOS MÉNINGES

REMUONS NOS MÉNINGES

ÉTAPE
3
RÉALISER



THÉÂTRE FORUM

PLAN D'ACTION

ÉTAPE
4
PARTAGER



BILAN AVANT/APRÈS

BILAN DE L'EXPÉRIENCE VÉCUE

PRÉSENTATION ORALE

JEUX DE CARTES



Objectif : Créer un climat de classe bienveillant; fédérer le groupe classe; susciter la réflexion et le débat.



Compétences développées : *empathie *écoute



10 à 30 min

Vous trouverez l'ensemble des cartes parmi les Ressources complémentaire.

Il y a deux jeux de cartes à votre disposition :

- *Jeu Cartes Citations Inspirantes* avec 30 cartes + 10 cartes vierges à compléter vous-même
- *Jeu Cartes Leçon de choses* avec 30 cartes

Les cartes Citations inspirantes

proposent une citation permettant de lancer une discussion comme par exemple : « Lorsqu'un seul homme rêve, ce n'est qu'un rêve, mais si beaucoup d'hommes rêvent ensemble, c'est le début d'une nouvelle réalité. »

Friedensreich Hundertwasser

Les cartes Leçon de choses

permettent aux élèves de partager autour d'un objet de leur choix (qui les intéresse, qui leur pose question, qui les intrigue...) de façon autonome. Vous pouvez introduire l'activité en choisissant un objet qui vous interroge, vous. Distribuez ensuite les cartes aux deux à trois élèves volontaires et invitez-les à suivre les consignes sur les cartes. La séance suivante, ça sera à eux de présenter. Bonne pratique – remerciez chaque élève pour le partage !

Les jeux de cartes ont pour objectif de susciter la réflexion et le débat. Ils permettent de créer un climat d'écoute et favorisent la prise de parole des plus timides. Ils offrent aussi une opportunité, pour la classe, de devenir un public qui écoute activement.

Les cartes peuvent être utilisées sous forme de rituel, pour démarrer la semaine, la journée ou votre session dédiée au projet.



TABLEAU DES RESPONSABILITÉS



Objectif : Donner la place à tous les élèves dans le projet.



Compétences développées : * EMC : Culture de l'engagement - prendre en charge des aspects de la vie collective et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique.

Pour faciliter le travail en groupe, nous vous proposons de définir des rôles avec vos élèves :

- **secrétaire** : en charge de prendre des notes, de résumer par écrit ce qui s'est produit durant la séance en sous-groupe
- **porte-parole** : en charge de restituer à l'ensemble du groupe ce qui a été produit durant la séance
- **photographe** : en charge de documenter le projet, prendre des photos, dessiner
- **gardien du silence** : en charge de maintenir un niveau de bruit acceptable pour tous, demande à ses camarades de parler moins fort si besoin
- **gardien du temps** : en charge du respect du temps imparti

Les élèves peuvent prendre ces responsabilités à tour de rôle ou bien choisir le rôle en fonction de leurs forces. Un élève habituellement peu valorisé, car moins à l'aise à l'écrit, retrouvera la confiance en soi nécessaire

à son épanouissement s'il est sollicité pour être le porte-parole car il est plus à l'aise à l'oral.

Ces responsabilités peuvent s'ajouter à celles que vous utilisez déjà en classe (responsable de la date, chef de rang, etc.).

Pour aider les élèves à se repérer, vous pouvez inscrire les rôles sur l'affiche *Les Responsabilités* ou sur le tableau. Vous pouvez également distribuer aux élèves les *Cartes de responsabilités*.



SUPPORTS EN +

- Affiche *Les responsabilités*
- *Cartes de responsabilités*



DÉBAT DÉMULTIPLICATEUR



Objectif : Les techniques de débat permettent aux élèves d'aller plus loin lors de l'analyse des problèmes ou pour imaginer des solutions. Ces techniques incitent les élèves à poser et à se poser des questions, à formuler leurs idées et à argumenter.



Compétences développées : *esprit critique *écouter *français : Comprendre et s'exprimer à l'oral. *s'affirmer dans un débat sans imposer son point de vue aux autres et accepter le point de vue des autres.



Le débat démultiplicateur est plutôt destiné à la tranche d'âge 10 - 12 ans.



45 - 60 min

Les élèves réfléchissent individuellement au sujet posé, soit par écrit, soit mentalement.

Puis ils échangent deux par deux avec l'un de leurs voisins le plus proche (5 min).

Ensuite ils se regroupent par 4, chaque binôme commence par résumer ce qu'il a échangé, puis la discussion reprend (10 min).

Enfin chaque groupe de 4 en rejoint un autre pour former un groupe de 8. Ils commencent de nouveau par résumer leurs échanges et continuent la discussion (15 min).

À la fin des tours de parole, chaque groupe synthétise ses échanges pour le présenter à l'ensemble de la classe.

Le débat démultiplicateur peut être utilisé lorsque les élèves réfléchissent à des situations qui leur posent problème (ÉTAPE 1 - IDENTIFIER) ou lorsqu'ils ont imaginé plusieurs solutions à une problématique (ÉTAPE 2 - IMAGINER).

Si vous avez trop d'élèves dans la classe pour les faire tous débattre, il est possible de les séparer en deux groupes. Un groupe débat et l'autre observe avec une grille « d'évaluation de compétences : écoute active, prise de parole... ». Lors de la séance suivante, les rôles changent.



**SUPPORTS
EN +**

- Figurines Bâtitseurs