Fiche pédagogique pratique pour le cours

• EPC •

Sujet : La démocratie

Afin d'intégrer de manière efficace le concept de démocratie, nous proposons aux élèves de se plonger dans la peau d'une tribu d'êtres fantastiques sans pour autant leur énoncer le sujet de la leçon.

Pour cela, pas de costume ; juste un peu d'imagination et quelques consignes.

Classe : Du primaire au secondaire.

Prérequis : Aucun.

Matériel nécessaire : Un signe distinctif pour le chef (chapeau, casque, foulard,...)

Temps requis : De 30 à 120 min en tout (10 minutes d'introduction, 10-50 minutes de jeu, 10-60 minutes de débriefing)

Consignes :

Remarque préliminaire: il est important de préciser aux enfants qu'ils vont jouer un rôle ; ils ne seront donc «plus eux- mêmes» et les actions ou paroles qu'ils pourront avoir appartiendront au personnage.

De même, interagissez avec les élèves uniquement en utilisant les paramètres du jeu. Cela peut s'avérer trivial par moment mais il est primordial de ne pas interrompre le jeu.

Si un élève agit mal hors-jeu, utilisez votre rôle à votre avantage en jeu.

N'hésitez pas à changer de voix pour les plonger plus facilement dans l'ambiance.

Les élèves incarnent une tribu d'Orcs, une race de créatures fantastiques possédant certaines caractéristiques à énoncer. Ces dernières sont assez importantes étant donné qu'elles serviront de base pour la cohérence du jeu et le développement de ce dernier. Cependant, il n'y a pas d'inquiétude à avoir si un élève s'en éloigne quelque peu par moment.

Les orcs sont violents, stupides et aiment se battre (ces éléments sont uniquement utilisés comme propos et jamais mis en application) ce qui les amène à devoir trouver des solutions pour tout et n'importe quoi.

Quoi qu'il en soit, chaque orc pensera toujours avoir LA solution et le meilleur plan.

Les orcs sont friands de plans et votent souvent (pour tout et n'importe quoi).

Dans le système de société des orcs, tout le monde donne son avis et personne ne peut interrompre un orc qui parle (sauf le chef). Le vote face à une décision est toujours respecté et accepté de tous.

Déroulement:

- Donner les explications ci-dessus.
- Demander aux élèves de se trouver un nom d'Orcs ou proposez-leur une liste de prénom Orcs.
- Générateur disponible ici: *http://www.nomsdefantasy.com/orc/short/*

Dra'nazg	Durbru	Krimdan
Drauf	Hargog	Rokbolg
Sharkmur	Guhrish	Thulhúr
Lukbolck	Jugash	Ubu
Rumduz	Ogzhul	Thugkrimgoth
Liklúrtzdan	Glugbad	Dorgrum
Garzock	Drakga	Kalúrtz
Luktul	Gratbu	Danrog
Orkju	Noshorz	Ahdrak
Uzgluk	Hurtz	Hedthrod
Ongnag	Snarlgul	Gulmuz
Garmdrag	Branack	Bramog
Uzun	Dra	Nákhbolck

• Sortez de la classe. Lorsque vous entrerez dans la classe le jeu commencera et ils devront vous acclamer comme un chef orc ! Vous pouvez sortir, vous asseoir en rond et utiliser l'espace comme bon vous semble.

• Exposer aux élèves la situation: Vous organisez un conseil de village pour discuter d'une ou plusieurs problématique(s) orc ! Chacun à leur tour, (tous) les orcs sont interrogés pour connaitre leurs propres plans ou idées.

> Comment améliorer le village (ses pièges, bâtiments,...)
>
> La nourriture se fait rare et l'hiver approche.
>
> Il «faut» attaquer un village voisin pour qu'un des orcs prenne la place du chef de ce village. Comment faire ?

• Voici quelques pistes non-exhaustives. Dans tous les cas, laissez les enfants être imaginatifs et rebondissez sur leurs idées.

• Compilez les idées et triez-les. Eventuellement selon plusieurs axes si cela s'y prête (la défense du village, la nourriture,...).

• Réaliser un premier tour de vote: l'idée la plus farfelue, la «moins bonne», la plus audacieuse et choisissez un nombre restreint d'idées.

• Rediscutez des idées restantes, étoffez les, votez ! N'hésitez pas de temps à autres à orienter la discussion selon les idées qui vous arrangent le plus ou qui vous paraissent les plus intéressantes.

• Clôturez le jeu et discutez avec les élèves de leur ressentit. Par la suite énoncez le thème de l'activité et créez le lien avec la matière enseignée.

Analyse de la situation :

Les élèves en jouant s'amusent et ne voient pas tout de suite le sens caché de la leçon. Cet apprentissage ludique et caché facilite l'intégration et la compréhension des concepts. Au-delà du personnage d'orc, il y a une personne qui ne peut que comparer à la réalité qu'il connait la situation qu'il vient de vivre et ainsi faire des liens avec le monde qui l'entoure.

Les joueurs, en se rencontrant dans une structure possédant ses propres codes, s'y plient naturellement ou en assument les conséquences en jeu. Ils apprennent également à prendre la parole et à exprimer leurs idées en exploitant des sujets fictifs pour lesquels aucun enjeu réel n'influence leur réponse.

Les autres joueurs apprennent parmi tant d'autres choses aussi à écouter les idées des autres, à les respecter, à accepter un vote, à faire des choix,...