

FICHE DIDACTIQUE

Nom de l'outil : Nos voisins européens

Domaine : Découverte du monde

Cycle 3 (vécu en CE2)

1. Situation dans l'apprentissage

Les élèves étudiaient en début d'année de CE2 les continents. Ils savaient que l'Europe en était un. J'ai introduit la notion d'Union européenne : un ensemble de pays du continent européen qui avaient voulu faire une alliance pour éviter la guerre. Après leur avoir annoncé qu'ils allaient apprendre de nombreuses choses sur l'Union européenne en CM1, il convenait avant d'avoir une petite idée sur tous ces pays voisins et amis grâce à un atelier hebdomadaire en fin de journée : « Nos voisins européens ». Chaque élève s'est vu distribuer d'un « plan de travail » (soit la liste des vingt-sept pays membres de l'Union européenne avec leurs drapeaux vierges respectifs à colorier au fur et à mesure qu'un pays était étudié en classe). L'enseignante a réalisé 27 fiches sur les Etats membres de l'Union européenne (en autant d'exemplaires qu'il y a d'élèves en classe).

Chaque semaine, un nouveau pays est étudié. Toutes les quatre semaines (soit après trois pays étudiés), les élèves peuvent réinvestir leurs connaissances dans le jeu « Nos voisins européens » pour gagner des drapeaux. Ce jeu collectif évolue au cours de l'année grâce aux plateaux de jeu (au nombre de neuf) : à la première partie, les connaissances sur les trois premiers pays étudiés sont réinvesties. A chaque partie suivante, trois pays supplémentaires sont ajoutés. Il s'agit donc de ne pas oublier ce qui a été vu sur le premier pays quand on étudiera le 13^{ème} ou le 27^{ème}!

2. Compétences visées

- Lire avec aisance un texte
- Connaître quelques éléments culturels d'un autre pays.

3. Objectifs poursuivis

- Lire un texte documentaire et restituer l'essentiel des informations à l'oral.
- Connaître la diversité des cultures.
- Connaître tous les pays membres de l'Union européenne et leur capitale.
- Développer de l'affect autour de l'Union européenne.
- S'approprier les symboles de l'Union européenne.
- Donner du sens au projet politique de la construction européenne (qui sera développé en CM).

4. Description de l'outil

Un jeu pour 5 ou 6 élèves. Le jeu se compose de la manière suivante :

- Un boîtier (type fiches de bibliothèque) avec 26 onglets (onglets de répertoire où les lettres ont été remplacées par des drapeaux).
- 153 cartes « question-réponse » en lien avec les fiches étudiées en classe.
- 9 plateaux de jeux : plateau 1 avec 3 pays, plateau 2 avec 6 pays, plateau 3 avec 9 pays... Chaque plateau est composé d'une grande étoile sur fond bleu le long de laquelle se trouvent les cases constituées des différents drapeaux. Aux angles aigus de l'étoile se trouvent des cases « ! » et, aux angles obtus, des cases « ? ».
- Un dé à l'effigie de l'Europe (dé bleu avec des étoiles en guise de points).
- Des centimes d'euros en guise de pions : 1, 2, 5, 10 et 20 centimes).
- Les trophées : 5 petits drapeaux de l'Union européennes et 1 grand drapeau de l'Union européenne.

NB : Ce jeu n'a ni case de départ, ni case d'arrivée, ce qui permet de le travailler en classe sur un temps imparti au gré de l'enseignant.

Photo de l'outil



5. Règles d'utilisation

Déroulement : chaque élève met son pion au centre de l'étoile. Le premier lance son dé et peut commencer à n'importe quel angle de l'étoile (aigu ou obtus). Il fait avancer son pion dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le joueur tombe sur un drapeau, son voisin de gauche lui lit une question relative au pays du drapeau. Si le joueur tombe sur un point d'exclamation, youpi, il peut choisir le pays de son choix ! Si le joueur tombe sur un point d'interrogation, c'est le reste des joueurs qui choisit le pays sujet de la question. Si le joueur trouve la réponse, la carte du pays lui est remise et on passe au joueur suivant.

Objectif : avoir le maximum de cartes de pays différents. Quand l'enseignante déclare la partie terminée, un décompte est opéré. L'élève qui a dans ses mains un maximum de pays reçoit le grand drapeau européen. Puis, on rassemble les cartes de chaque tablée pour voir quelle tablée collecte un maximum de pays différents. Chaque membre de la tablée vainqueur reçoit un petit drapeau européen. La victoire est ainsi aussi bien individuelle que collective. Les drapeaux sont ramenés à la maison et seront rapportés en classe une semaine plus tard.

6. Variables didactiques et prolongements

Etant un outil de réinvestissement des connaissances vues en classe, différents moyens peuvent être envisagés en amont pour l'acquisition de ces connaissances. Au lieu de dédier une séance pour chaque pays, les fiches peuvent être disponibles dans la classe et il peut y avoir un simple de temps de lecture silencieuse dans la semaine où les élèves pourraient prendre les notes qu'ils souhaitent à la fin de leur cahier de géographie. On peut envisager également que chaque semaine, un élève prépare puis présente un exposé oral sur un pays de l'Union européenne (avec la fiche en document source pour l'aider). Une partie peut également être jouée par des élèves lors d'un temps de travail personnalisé.

7. Analyse

(la naissance de cet outil, l'analyse de sa mise en œuvre avec les élèves et les remédiations éventuelles)

Cet outil a été créé dans le cadre d'un mémoire sur la construction de la citoyenneté européenne à l'école primaire et s'inscrit dans un projet de classe sur l'année. La démarche qui a permis d'aboutir à cet outil est la suivante : élaboration par l'enseignante de 27 fiches sur les 27 pays membres de l'Union européenne avec un temps dédié dans l'emploi du temps de 45 minutes par semaine (cf. photographie). Chaque fiche est axée sur un thème en particulier (ex : développement durable pour la Suède, mathématiques pour la République Tchèque, Arts visuels pour l'Espagne...). Toutes les 4 semaines (soit après trois pays étudiés), les élèves peuvent réinvestir leurs connaissances dans ce jeu.

L'utilisation de cet outil était un temps à part dans l'apprentissage. Il fut matérialisé par un lieu spécifique, l'ancienne cantine de l'école. Cet espace de jeu en dehors de la salle de classe fut déterminant car les élèves n'eurent pas le sentiment d'être floués. Ils jouaient bel et bien ! D'un point de vue gestion du groupe, cela posa quelques difficultés, notamment parce que la salle résonnait beaucoup. Une solution pour amener les élèves à canaliser leur excitation fut d'instaurer la règle selon laquelle la table qui se met à crier n'a pas le droit de jouer pendant 5 minutes (règle qui fut appliquée une fois lors de la première partie).

Cinq groupes jouèrent sur un plateau différent dédié à l'Italie, l'Espagne et le Royaume-Uni, les questions étant identiques. Les groupes furent décidés par l'enseignante qui regroupa les plus forts entre eux et les plus fragiles entre eux afin que tous les drapeaux ne soient pas raflés par les têtes de classe et que des élèves plus fragiles aient la possibilité réelle de gagner un drapeau.

Cette idée ne fut pas aussi satisfaisante que prévue car un groupe en particulier manqua cruellement d'éléments moteurs et les joueurs de cette table mirent un temps certain avant de gagner la moindre carte. Il s'en fallu même de peu qu'ils n'en gagnent aucune, ce qui aurait été une source de frustration néfaste au projet. Comment éviter alors un tel écueil et permettre à tous les élèves de la classe, même les plus fragiles de gagner un drapeau ?

Comme cela avait été pensé en amont, le gagnant de chaque table gagna un petit drapeau de l'Union européenne à garder pendant une semaine et le gagnant des gagnants (ayant obtenu le maximum de cartes concernant des pays différents) reçut le grand drapeau européen. Mais ce système fut repensé à la lueur des éléments susmentionnés : à l'avenir, tous les membres d'une table ayant collecté ensemble le maximum de cartes de pays différents gagnerait chacun un petit drapeau de l'Union européenne à garder pendant une semaine. Le grand drapeau, continuerait toujours en revanche d'être attribué

au « gagnant des gagnants » ayant gagné le maximum de cartes de pays différents. Ainsi, tous les membres d'une table pouvaient jouir d'une victoire collective, du plus fragile au plus solide, grâce à des éléments moteurs. Cette nouvelle approche couronnait tout à la fois le mérite individuel (gagnant des gagnants) mais aussi le travail d'équipe !

Cela étant dit, pour revenir au jour de cette première partie, il s'avéra que l'outil pensé initialement comme un outil de réinvestissement des connaissances s'avérait davantage être un outil de découverte. En effet, nombreux étaient les élèves qui en l'espace de trois semaines avaient oublié la plupart des réponses. Tous les élèves gagnèrent une carte mais seuls deux ou trois élèves gagnèrent une troisième carte. C'est en se trompant et en entendant la réponse que la carte était gagnée à un tour ultérieur. Malgré tout, après un rapide tour des tables, tous les enfants étaient contents et prêts à rejouer, y compris la table ayant manqué d'élément moteur.

La deuxième partie ne put pas être jouée car l'enseignante était en stage groupé au sein d'une autre école. Mais la troisième partie s'avéra très satisfaisante : seuls deux élèves ne remportèrent aucune carte. Le nouveau système de gain par table fonctionna très bien dans la mesure où c'est une table sans éléments particulièrement forts qui a remporté la partie grâce à la mise en commun de chaque membre. Le jeu était finalement devenu très ouvert. Les deux tiers des élèves ont gagné deux à trois cartes différentes. Trois élèves ont gagné 4 cartes différentes, soit d'énormes progrès par rapport à la 1ère partie. Aucune table ne rassembla moins de quatre pays différents et deux tables collectèrent respectivement 8 et 9 pays différents (le maximum possible étant 9 !). Avant même que l'enseignante ait pu demander le ressenti des élèves après cette partie, une bonne moitié des élèves me demandaient quand on pourrait rejouer une autre partie, sans doute conscients de leur progrès réels et du fait que tous pouvaient gagner. Au-delà du réel engouement des élèves semblant désormais acquis, il convient de souligner le nombre croissant de cartes remportées sur neuf pays différents (et non plus trois !). L'acquisition d'éléments de connaissances s'avère ainsi manifeste !

Cette deuxième partie vécue en classe fut le point d'orgue d'un autre tournant. En effet, depuis cette partie, les élèves ont semblé avoir un engouement intrinsèquement lié à l'Union Européenne puisqu'à partir de cette partie jusqu'à la fin de l'année, les élèves cochèrent spontanément l'emploi du temps de la journée inscrit au tableau en réalisant des drapeaux des états membres de l'Union européenne. Les élèves eurent également spontanément recours à l'affichage du plan de travail (complété par l'enseignant au fur et à mesure) pour dessiner des drapeaux différents (le plan de travail étant régulièrement complété par l'enseignante avec le coloriage des drapeaux et le nom de la capitale des pays étudiés). Ce rituel quotidien de cocher l'emploi du temps devenait donc de fait l'objet d'un réinvestissement des connaissances en matière d'Union européenne.



Lors d'un point avant les vacances de février sur ce que les élèves avaient préféré faire en classe, plus de la moitié de la classe cita le jeu « Nos voisins européens ». Seule une élève cita le jeu dans ce qu'elle n'avait pas aimé faire mais elle ne sut pas expliquer pourquoi. Cette élève étant en grande difficulté scolaire, sans doute avait-elle du mal à mémoriser ce qui était vu chaque semaine pour le réinvestir toutes les trois semaines dans le jeu. Il convient en effet de noter que si les élèves pouvaient garder une fiche sur un Etat membre toute une semaine, ils n'avaient pas de trace écrite qu'ils puissent garder avec eux au-delà de cette semaine mis à part le « plan de travail » avec des éléments fort succincts (nom du pays, son drapeau, sa capitale). Il conviendrait sans doute de mettre en place un petit cahier, tel un guide touristique de l'Union Européenne. Ainsi, à l'image d'un carnet de lecture, les élèves auraient un certains nombres d'indications à fournir de manière obligatoire : le nom du pays, sa capitale, le drapeau, et la situation géographique du pays à colorier sur une carte vierge de l'Union européenne. Toute indication ultérieure serait facultative et au gré des élèves. Un tel guide touristique pourrait suivre les élèves en classe de CM1 pour être complété avec d'autres indications obligatoires : la monnaie du pays, le nombre d'habitants, etc. tantôt au regard des notions étudiées en classe ou des compétences que l'enseignant souhaite travailler avec eux. On peut également envisager un autre projet en lien avec les TICE où la classe pourrait créer un guide touristique grâce au logiciel Didapage que l'on peut télécharger légalement et gratuitement à partir d'Internet.