



# Storytelling Challenge A2

## Histoires créative



Le présent challenge est paru dans le volume 2 de la série **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes**, qui comporte 4 challenges au total :

- Hero Challenge A2 (Apprendre en s'inspirant de modèles)
- Empathy Challenge A2  
(Comprendre et être compris·e – La mallette de la girafe)
- Storytelling Challenge A2 (Histoires créatives)
- Debate Challenge A2 (De l'écoute au débat)

Volumes 1–4 de **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** (avec à chaque fois un cahier d'exercices destiné aux élèves et un manuel pour les enseignant·e·s) à commander ou disponibles en version numérique à télécharger gratuitement sur : **[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)**

Les élèves viennois reçoivent gratuitement l'édition imprimée des 4 volumes de **Jugend stärken** grâce à un financement octroyé par la Chambre du travail de Vienne.




Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Bundesministerium  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung



ENTREPRENEURIAL  
CIVIC EDUCATION

 <p><b>EMPATHY CHALLENGE</b></p> <p>Je suis à l'écoute de moi-même et sais me mettre à la place des autres</p>	 <p><b>STORYTELLING CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de rendre des sujets sous forme d'histoires.</p>	 <p><b>BUDDY CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable d'aider une autre personne à réaliser ses objectifs.</p>	 <p><b>MY COMMUNITY CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable d'assumer des tâches pour la communauté au sein de laquelle je vis.</p>
 <p><b>PERSPECTIVES CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de me considérer comme faisant partie intégrante de mon environnement et d'y trouver ma place.</p>	 <p><b>TRASH VALUE CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable d'utiliser les ressources de façon consciencieuse et de créer quelque chose de valeur à partir de déchets.</p>	 <p><b>OPEN DOOR CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable d'établir un réseau social.</p>	 <p><b>DEBATE CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de trouver des arguments pour étayer mon opinion et de les faire valoir lors d'une discussion.</p>
 <p><b>EXTREME CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de me fixer un objectif ambitieux et de le poursuivre de façon systématique.</p>	 <p><b>BE A YES CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de me dire « oui » à moi-même, ainsi qu'au monde qui m'entoure.</p>	 <p><b>EXPERT CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable d'utiliser des techniques d'apprentissage et de communication.</p>	 <p><b>VOLUNTEER CHALLENGE</b></p> <p>Je suis capable de m'impliquer dans du bénévolat.</p>

**CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION** – promotion de compétences entrepreneuriales au sens strict : développer ses propres idées innovantes et les mettre en œuvre de manière créative et structurée.

**ENTREPRENEURIAL CULTURE** – développement personnel : avoir le sens de l’initiative, croire en soi, montrer de l’empathie, faire preuve d’esprit d’équipe, s’encourager soi-même et encourager les autres

**ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION** – renforcement des compétences sociales en tant que citoyen.ne : assumer ses responsabilités envers soi-même, les autres et l’environnement.

Vous pouvez consulter l'intégralité du programme pédagogique sur [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) en allemand. Le site [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) comporte des traductions en anglais, en français et dans d'autres langues, la rubrique « Corps & Esprit » incluant de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration et le programme *Pleine conscience Youth Start*.



# Avant-propos

## Jugend stärken... / Autonomiser les jeunes...

... est le titre, l'objectif et l'objet d'un programme pédagogique axé sur la pratique et exhaustif, élaboré pour le niveau **secondaire I**. Il s'articule autour de défis d'ampleurs diverses (les « **challenges** »). Nous entendons par là des impulsions d'apprentissage dans trois domaines clés liés à l'autonomisation des enfants et des jeunes :

- la pensée et l'action entrepreneuriales ;
- le développement personnel ;
- l'engagement social.

Pour une meilleure différenciation, les domaines correspondent à différentes couleurs. Le programme est présenté dans son intégralité à la page précédente.



**Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** fait partie intégrante du programme des « **Youth Start Entrepreneurial Challenges** », qui vise à promouvoir le sens de l'initiative et l'esprit entrepreneurial chez les jeunes. Il a été développé en Autriche pour les enfants et les adolescent·e·s de l'école fondamentale jusqu'au cycle supérieur du lycée et est traduit en six langues.



Le défi **Storytelling Challenge (Histoires créatives)** constitue une riche source d'inspiration pour décrire, philosopher, raconter et restituer, écrire, réfléchir, ainsi que pour jouer des histoires.

**Le programme des « Youth Start Entrepreneurial Challenges » soutient les jeunes dans le déploiement de leur potentiel.**

Ces effets ont été prouvés par une étude scientifique menée sur le terrain entre 2015 et 2018 en Autriche, en Slovénie, au Portugal et au Luxembourg auprès d'environ 30 000 enfants et adolescent·e·s.

Les résultats de la recherche montrent que l'utilisation de ce programme au niveau secondaire I renforce l'estime de soi des jeunes et leur confiance en leur propre efficacité, tout en favorisant le travail d'équipe, la créativité, ainsi que la pensée critique et en réseau. Les jeunes apprennent la communication empathique et l'interaction attentive avec eux/elles-mêmes et leurs pairs, et acquièrent des compétences économiques de base importantes pour leur future vie professionnelle.

Nous souhaitons de nombreux moments d'apprentissage inspirants à toutes les personnes qui relèveront le présent challenge !

**Eva Jambor et Johannes Lindner, éditeur·rice·s**

[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) | [www.ifte.at](http://www.ifte.at) | [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

**Ces symboles t'accompagneront tout au long du challenge. En voici la signification :**



Consigne d'exercice



Astuce de pro



Exercice bonus



Discutes-en avec quelqu'un



Réfléchis-y.



Davantage d'informations se trouvent dans le manuel destiné aux enseignant·e·s.



# Storytelling Challenge A2

## Histoires créatives









**Story** est un terme anglais qui signifie histoire, **telling** signifie raconter et challenge veut dire défi.

Le **Storytelling Challenge A2** offre une source d'inspiration pour décrire, philosopher, laisser libre cours à son imagination, lire, raconter, restituer, écrire, réfléchir et jouer des histoires.

Apprends à raconter tes histoires !

Vidéo explicative : [www.youtube.com/watch?v=0mzyXzb7oT4](https://www.youtube.com/watch?v=0mzyXzb7oT4)

## L'objectif en 8 étapes :

	Étape 1 – Décrire	4
	Étape 2 – Philosopher	6
	Étape 3 – Laisser libre cours à son imagination	8
	Étape 4 – Lire et restituer	9
	Étape 5 – Raconter et écrire	11
	Étape 6 – Écrire mon parcours à succès	12
	Étape 7 – Jouer des histoires	14
	Étape 8 – Mener une réflexion	18

### Objectif

Je suis capable de rendre des sujets sous forme d'histoires.





## 1.1 : Ça, c'est moi !



Décris-toi et prends quelques notes au préalable : Je m'appelle... *Ma couleur préférée est...*

## 1.2. Poème « Maintenant ! »



Entraîne-toi à vivre chaque moment en pleine conscience avec tous tes sens. Que se passe-t-il MAINTENANT ? Le poème « Maintenant ! » à compléter t'y aidera.



Pour ce faire, utilise la roue de la pleine conscience issue du programme d'entraînement « Pourquoi la pleine conscience ? » (disponible gratuitement sur [www.jugendstärken.at](http://www.jugendstärken.at)).

**MAINTENANT !**

Maintenant, je vois...

Maintenant, j'entends...

Maintenant, je sens (à l'odeur)...

Maintenant, je goûte...

Maintenant, je sens sur ma peau...

Maintenant, je ressens dans mon corps...

Maintenant, je me sens...

Maintenant, je ressens par rapport aux personnes autour de moi...

Auteur·e : \_\_\_\_\_



Écris le poème sur une feuille et illustre-le. Affichez vos poèmes « MAINTENANT ! » dans la classe.



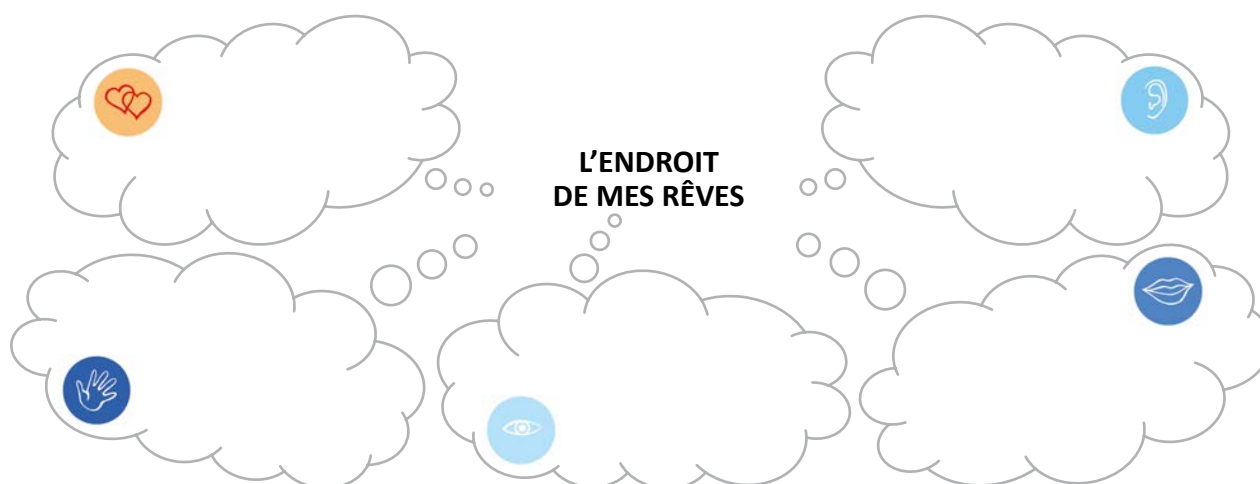


### 1.3. Me voilà parti·e !



Tu voudrais savoir à quoi ressemble un endroit lointain et comment on y vit ? Alors, entreprends un voyage imaginaire ! Comment faire ?

En te servant de tous tes sens, imagine l'endroit où tu souhaites te trouver. Inscris dans les « nuages des sens » – sans réfléchir longuement – ce qui te passe par la tête quand tu penses à cet endroit.



Décrivez l'endroit dont vous rêvez de manière si claire et attrayante que tout le monde sera curieux de le découvrir. Ta description pourrait commencer ainsi :

#### L'endroit de mes rêves

Hier, je me suis réveillé·e au beau milieu de la nuit, et je n'étais plus dans mon lit. En regardant autour de moi, j'ai découvert un endroit unique.

J'ai senti \_\_\_\_\_ et goûté \_\_\_\_\_  
 Sur ma peau, j'ai senti \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_  
 J'ai vu \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_  
 Meine Ohren hörten \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_  
 Dans cet endroit, je me sentais \_\_\_\_\_ .



Tu trouveras davantage d'idées pour produire des descriptions créatives, drôles et intéressantes dans l'éventail des idées et les **fiches d'idées** dans le manuel de l'enseignant·e.

Tu es devenu·e invisible pendant la nuit.

Passé l'instant de stupeur, tu décides de te servir intelligemment de ce pouvoir.

Décris ce que tu fais.

Quelles devraient être les fonctionnalités de la maison du futur ?



Dessine cette maison et explique ce qu'elle sait faire.



## 2.1 : L'atelier de philosophie



Écris à chaque fois un mot sur de petits papiers. Choisis des choses qui t'intéressent, p. ex. quelque chose que tu as récemment appris dans ta matière préférée.  
Lance les dés pour connaître la tâche qui t'est attribuée. Pioche une ou deux cartes, et réfléchis bien.  
Une fois que tu seras fixé-e, philosophe avec les autres à ce sujet.

Pioche un mot		Imagine qu'un magicien t'a transformé-e en cette chose. Raconte comment tu te sens.
		Note ce que tu sais au sujet de cette chose.
		Qu'est-ce qui te plaît dans cette chose ?
		Quels sont les aspects négatifs de cette chose ?
		Que peut-on faire avec cette chose ? Tu peux imaginer des utilités complètement folles.
		Quels sont les aspects positifs de cette chose ?
Pioche deux mots		Quelles différences remarques-tu entre ces deux choses ?
		Invente une histoire drôle mettant en scène ces deux choses.
		Invente une histoire triste mettant en scène ces deux choses.
		Écris une phrase mettant en scène les deux choses.
		Imagine que les deux choses se disputent. Écris cette dispute.
		Laquelle est, selon toi, la chose la plus importante ? Pourquoi ?



Dans les fiches d'idées du manuel de l'enseignant-e, choisis des cartes pour philosopher et réfléchir. Imagine les situations avec tous tes sens et note tes pensées et idées,  
p. ex. : « Si je dirigeais un pays, je... »  
Un arbre se meurt. Explique pourquoi il est important qu'il continue à vivre.

## 2.2. Qu'est-ce que cela pourrait bien être ?



Lance les dés et note les adjectifs déterminés par les dés dans le premier et le second encadré.

	rouge		petit
	comestible		élastique
	bon marché		énorme

	rond		utile
	immobile		léger
	précieux		durable



Qu'est-ce que cela pourrait bien être ? Réfléchis-y et philosophe avec les autres.  
Note pourquoi ces deux caractéristiques rendent la « chose » spéciale et en quoi elle se distingue de choses similaires.





### 2.3. Que se passerait-il si l'alimentation et le logement devenaient gratuits ?



Imagine que l'alimentation et le logement deviennent gratuitement accessibles à tou·te·s. Que se passerait-il ?

Ne pense pas seulement à toi, mais également aux personnes qui te permettent de manger et d'avoir un toit.

Note tes réflexions sous forme de mots clés.

- Si l'alimentation était gratuite, alors...
- Si le logement était gratuit, alors...



Explique pourquoi tu es de cet avis.



Consulte le défi **Debate Challenge A2** pour apprendre à motiver tes propos à l'aide d'arguments (« Jugend stärken », volume 2, [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).



Écris tes réflexions sous la forme d'un discours pour le parlement (des élèves) et prononce-le.



Aimerais-tu te concentrer avant de prononcer ton discours ?

Ouvre grand les bras et les mains et imagine que tu tiens une boule dans tes mains. « Forme » la boule jusqu'à ce que les bouts des doigts de tes deux mains se touchent. Imagine alors que tu places toutes tes connaissances dans cette boule et que tu les conserves précieusement. (La courte vidéo « Boule d'énergie » et d'autres exercices propres à favoriser l'activation et la concentration sont inclus dans la rubrique « Corps & Esprit » sur [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)).

### 2.4. Penser comme un·e extra-terrestre

Un·e extra-terrestre en provenance d'une planète pacifique est chargé·e d'une mission importante : il doit nous expliquer à nous, Humains, comment vivre ensemble pacifiquement.



Imagine que l'extra-terrestre, c'est toi. Écris un discours aux jeunes dans lequel tu leur expliques ce que chacun·e peut faire pour que tout le monde s'entende bien.

**Conseil :** avant de commencer, allume ton « cinéma mental » et imagine tout en détail.

Dessine cette merveilleuse planète pacifique.

Réfléchis aux aspects qui rendent possible une coexistence pacifique.



À présent, écris ton discours :

- Présente-toi, indique ton prénom, d'où tu viens et pourquoi tu as reçu cette mission.
- Commence ton discours par une question adressée à tou·te·s, qui interpelle et éveille la curiosité.
- Décris comment une coexistence positive et pacifique peut réussir.
- Pour finir, résume l'objectif de ton discours en une seule phrase.

Par petits groupes, lisez-vous vos discours mutuellement.



Notez toutes les idées sur une affiche. Accrochez-là à un endroit où beaucoup de personnes pourront la voir.



### 3.1. „Histoires « Si... alors »



Ferme les yeux et pose ton doigt sur une ligne. Lis la phrase.  
Écris la phrase et la fin de ton histoire « Si... alors ».

Si j'étais fermière ou fermier, alors je...

Si j'étais magicienne ou magicien, alors je...

Si j'étais un arbre, alors je...

Si j'étais un oiseau, alors je...

Si j'étais invisible, alors je...

Si je savais voler, alors je...

Si j'étais malheureux·euse, alors je...

Si j'avais beaucoup de pouvoir, alors je...



Réfléchis au début de TON histoire « Si... alors » :

Si je...

### 3.2. Histoires « Quand soudain »



Ferme les yeux et pose ton doigt sur une ligne. Lis la phrase.  
Écris la phrase et la fin de ton histoire « Quand soudain ».

Un pigeon est posé sur le toit. Quand soudain...

Une voiture passe. Quand soudain...

Je suis assis·e aux toilettes. Quand soudain...

J'allume mon ordinateur. Quand soudain...

Ma mère répare le grille-pain. Quand soudain...

Je mange de la soupe. Quand soudain...

Notre professeur·e écrit au tableau. Quand soudain...

Je suis couché·e dans mon lit. Quand soudain...

Je suis au téléphone avec ma tante. Quand soudain...

Mon grand-père repasse sa chemise. Quand soudain...



Tu trouveras davantage d'idées pour raconter et écrire des histoires créatives dans l'éventail des idées et les fiches d'idées qui se trouvent dans le manuel de l'enseignant·e.

#### Le pays de mes rêves

Dessine le pays de tes rêves et décris ta vie dans ce pays:  
À quoi ressemble ta maison ? Que manges-tu ?  
Comment les habitant·e·s se comportent-ils/elles les un·e·s envers les autres?

#### Imagine qu'on t'offre un local commercial.



Quel type de commerce lancerais-tu ?  
Utilise tes centres d'intérêt et tes forces pour que le commerce de tes rêves connaisse le succès.



### 4.1. L'Erzberg en Styrie

Près d'Eisenerz, une ville de Styrie en Autriche, le ruisseau Erzbach traverse une vallée. La légende dit que des Verseaux vivaient dans l'eau sombre il y a de nombreux siècles. Les gens croyaient que les Verseaux étaient riches et qu'ils avaient des pouvoirs magiques. Quelques paysans décidèrent alors d'attraper un Verseau afin qu'il leur offre quelque chose. Ils disposèrent une bouteille d'eau-de-vie dans la prairie près du ruisseau. Le lendemain, ils trouvèrent un Verseau saoul sur la rive. Ils le ligotèrent et l'emmenèrent dans la vallée. Pendant un certain temps, le Verseau se laissa mener sans rien dire. Puis, il commença à les supplier : « Laissez-moi partir ! Ma femme m'attend ! »



Les paysans se moquèrent de lui et lui dirent : « Tu as bu notre eau-de-vie et maintenant, tu veux que l'on te laisse partir ? Que nous donnes-tu en échange ? »

Après un temps de réflexion, le Verseau répondit : « Je vous donne le choix : de l'or pour un mois, de l'argent pour une année ou du fer pour toujours. Que choisissez-vous ? »

Les paysans discutèrent de ce qui était le mieux pour eux. Une fois qu'ils se furent mis d'accord, ils s'écrièrent : « Nous choisissons le fer ! »

« Vous avez fait le bon choix », dit le Verseau. Il leur montra la montagne et dit : « Cette montagne est faite de minerai et vous fournira du fer pour toujours. » Sur ces mots, les paysans le libérèrent. Ils nommèrent la montagne « Erzberg » (montagne de minerai).



La plupart des légendes renferment une part de vérité. Réfléchis à ce qui pourrait être vrai dans la légende de l'Erzberg.



Joue la légende avec d'autres. Attardez-vous particulièrement sur la discussion des hommes quant au choix à opérer. Représentez toutes les opinions (or, argent et fer) et justifiez-les.



Rédige la légende au passé avec tes propres mots.

Avant de commencer, lis attentivement cette checklist et essaie de respecter tous les points.

### 4.2. Checklist pour écrire un compte-rendu

#### De quoi parle ton histoire ?

- Je donne toutes les informations importantes : qui ? Quand ? Où ? Quoi ? Comment ?
- Je raconte l'histoire dans l'ordre.
- Je n'invente pas de nouveaux éléments.

#### Quelle est la structure de ton histoire ?

- J'utilise mes propres mots pour restituer l'histoire.
- Je choisis des mots qui correspondent au contenu de l'histoire.
- Je débute mes phrases de différentes manières.
- J'utilise le discours direct.

#### Comment racontes-tu ton histoire ?

- Je raconte l'histoire au passé.
- J'accorde les verbes correctement.
- J'écris des phrases complètes et je termine chaque phrase par un signe de ponctuation.

#### Comment peux-tu éviter des erreurs ?

- Je relis le texte fini une dernière fois.
- Je vérifie que tous les mots sont orthographiés correctement.
- Si j'ai un doute sur un mot, je le souligne au crayon et le vérifie plus tard au dictionnaire.



## 4.3. Histoires à lire et restituer



Lis ces histoires attentivement et réfléchis-y. Choisis-en une ou plusieurs et rédige-les avec tes propres mots. La checklist relative aux comptes-rendus (page précédente) peut t'y aider.

### Le marteau

Un homme veut accrocher un tableau. Il possède un clou, mais pas de marteau. Il décide d'emprunter un marteau à son voisin. En se rendant chez son voisin, il est envahi par des doutes.  
« Hier, c'est tout juste s'il m'a salué », pense-t-il, « peut-être était-il pressé. Mais peut-être a-t-il fait semblant d'être pressé parce qu'il a une dent contre moi. Et pourquoi ? Je ne lui ai rien fait, il doit s'imaginer des choses... Si quelqu'un voulait m'emprunter un outil, JE le lui prêterais volontiers. Et pourquoi pas lui ? Comment peut-on refuser de rendre un petit service ? Ce sont les personnes comme lui qui nous gâchent la vie ! Il doit penser que j'ai besoin de lui. Tout ça, parce que lui a un marteau. J'en ai assez ! ». L'homme furibond sonne chez son voisin, et sans même le saluer, s'écrie : « Gardez-le, votre sale marteau ! »

*d'après Paul Watzlawick, « Faites vous-même votre malheur »*

### Avoir de la chance dans son malheur

Le seul survivant d'un naufrage s'échoue sur la plage d'une île déserte. Il se construit une cabane en bois et guette chaque jour l'arrivée d'un bateau.  
Un jour, alors qu'il revient de la chasse, il découvre que sa cabane est en feu.  
Il perd tout ce qu'il possède. Il est désespéré.  
Le lendemain matin, il est réveillé par des voix. Un bateau est venu le secourir.  
« Comment avez-vous su que j'étais ici ? », demande-t-il débordant de joie à ses sauveteurs.  
« Nous avons vu votre signal de fumée », répondent-ils.

*Source inconnue*

### Le cadeau

Un élève vivant sur une île offre à sa professeure un coquillage d'une forme exceptionnelle. Elle se réjouit :  
« Merci !  
Je n'ai jamais vu un coquillage aussi beau ! Où l'as-tu trouvé ? »  
L'élève lui parle alors d'un endroit caché à l'autre bout de l'île où la mer rejette parfois de tels coquillages.  
L'enseignante est touchée et le remercie une nouvelle fois : « Merci,  
mais il ne fallait pas aller si loin uniquement pour m'offrir quelque chose. »  
L'élève répond alors : « Mais ce long chemin fait partie du cadeau... »

*Source inconnue*

### La nature des gens

Un vieil homme est assis devant les portes d'une ville. Quiconque souhaite entrer dans la ville doit passer devant lui.  
Un inconnu s'arrête et demande au vieillard : « Dis-moi, comment sont les gens de cette ville ? »  
En guise de réponse, le vieillard lui demande : « Comment étaient-ils là d'où vous venez ? »  
« Aimables, généreux et serviables. Je m'y plaisais bien. »  
« Les gens se comporteront à peu près comme ça », lui répond le vieillard.  
Arrive ensuite un autre homme. Lui aussi demande au vieillard : « Dites-moi, comment sont les gens de cette ville ? »  
En guise de réponse, le vieillard lui demande : « Comment étaient-ils là d'où vous venez ? »  
L'homme peste : « C'était terrible. Ils étaient vilains, désagréables et peu serviables. »  
Le vieillard lui répond alors : « Je crains qu'ils se comportent de la même manière avec vous ici. »

*Source inconnue*



Lis tes comptes-rendus aux autres et discutez ensemble de ce qu'ils nous enseignent.



Tu trouveras davantage d'histoires donnant matière à réflexion, ou encore à restituer ou à jouer dans les fiches narratives incluses dans le manuel de l'enseignant-e.



### 5.1. Le monde dans 20 ans



Imagine que tu te trouves à bord d'une machine à voyager dans le temps qui te mène vers un avenir prometteur, où les *Objectifs de développement durable* (= *Global Goals*) ont été atteints. Réponds aux questions suivantes :

- À quoi ressemble la nature ?
- Comment vivent les êtres humains ?
- Que mangent-ils ?
- Quels métiers exercent-ils ?
- Quels véhicules utilisent-ils ?
- Où les êtres humains partent-ils en vacances ?
- Comment les êtres humains se comportent-ils les uns envers les autres ?



Décris ta vie future dans les moindres détails.

### 5.2. Le pays de mes rêves

Imagine que l'ONU te demande de créer un pays modèle qui servira d'exemple aux autres pays et où tous les êtres humains se sentent bien.



Pour constituer ton équipe, tu peux choisir des expert·e·s dans ta classe.

Répartissez les tâches suivantes de façon à mettre à profit tous les points forts de l'équipe :

- Interroger des gens sur ce dont ils ont besoin pour se sentir bien ensemble ;
- Dresser une liste de tous les facteurs de bien-être et règles d'une coexistence réussie ;
- Rédiger un rapport sur le pays ;
- Créer une affiche créative avec toutes les infos essentielles et des images du pays ;
- Écrire un storyboard pour une vidéo promotionnelle sur le pays et tourner éventuellement la vidéo ;
- Présenter le pays merveilleux (avec l'affiche et éventuellement une vidéo).
- Autres idées :



Regardez toutes les présentations et donnez-vous mutuellement un feedback encourageant et valorisant, propre à faire progresser les autres :

- Je t'ai bien compris·e, parce que tu as parlé d'une voix assurée et claire.
- Je ne t'ai pas bien compris·e, parce que...
- J'ai pu tout m'imaginer parfaitement, parce que ta description était claire.
- Je n'ai pas réussi à tout m'imaginer, parce que...
- J'ai aimé t'écouter, parce que ta présentation était vivante et que tu as maintenu un contact visuel.
- Je me suis ennuyé·e, parce que...



**Imagine...** Tu demandes à ton/ta professeur·e de te donner les **fiches d'idées**. Que vas-tu en faire ? ;-)



### 6.1. Découvrir des parcours à succès



Fais des recherches sur le parcours de Malala Yousafzai, Greta Thunberg, Boyan Slat et Simone Biles.



Tu trouveras des informations sur trois de ces personnalités dans le défi **Hero Challenge A2, exercice 2.1.** (« Trois personnalités exceptionnelles ») (« Jugend stärken », volume 2, [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).

Qui trouves-tu particulièrement intéressant-e ? Prends des notes :

Nom : \_\_\_\_\_ Profession : \_\_\_\_\_

Atouts: \_\_\_\_\_

Réussites : \_\_\_\_\_

Raconte le parcours à succès de la personne que tu as choisie avec tes propres mots.

**Variante** : mets-toi à sa place et raconte son parcours en utilisant la forme « je ».

### 6.2. Ton parcours à succès



Tu as probablement conscience de ce que tu sais bien faire et sais sûrement où se situent tes points forts. Mais tu as certainement plus de talents que tu ne le penses. Lis cette liste et souligne toutes les qualités que tu vois en toi :

CRÉATIVITÉ CURIOSITÉ CLAIRVOYANCE PLAISIR D'APPRENDRE COURAGE HONNÊTETÉ  
ENTHOUSIASME PERSÉVÉRANCE PATIENCE ÉNERGIE GENTILLESSE FLEXIBILITÉ  
FAIR-PLAY INTÉGRITÉ ESPRIT D'ÉQUIPE MODESTIE PRUDENCE LEADERSHIP FIABILITÉ  
DISPOSITION AU PARDON AMOUR HUMOUR SENS DES RESPONSABILITÉS SAGESSE  
CALME MAÎTRISE DE SOI GRATITUDE OPTIMISME ESPRIT D'INITIATIVE  
SENS DE LA BEAUTÉ INTELLIGENCE SOCIALE FOI EN QUELQUE CHOSE



Imagine que tu vieillis soudainement de 10 ans, 20 ans ou plus. Tu as accompli quelque chose de particulier et quelqu'un prononce un discours élogieux à ton sujet devant un public.

Que dira-t-on de toi ?  
En quoi es-tu un modèle pour les autres ?

Quels points forts citera-t-on ?  
Pour quelles réussites te félicitera-t-on ?

Prends des notes pour imaginer ce discours élogieux en répondant aux questions suivantes :

- Où vis-tu et avec qui ?
- Quelles sont tes plus grandes forces ?
- Qu'est-ce qui te rend heureux-euse ?
- De quoi es-tu particulièrement fier-ère ?
- Comment as-tu fait face à tes faiblesses ?
- Qu'est-ce qu'elles t'ont appris ?
- Quelle est ta profession ?
- Quels sont tes prochains objectifs ?



Rédige ton parcours à succès sous forme d'éloge à toi-même.





### 6.3. Développe une vision



- Quels sont tes centres d'intérêt et tes souhaits ?

---



---

- Quels sont tes points forts ?

---

- Quelles sont tes faiblesses ?

---

Réfléchis si tes centres d'intérêt, tes points forts et tes faiblesses « vont ensemble ».



De quels points forts as-tu besoin pour que ta vision (= ce que tu souhaites) devienne réalité ?

Sur quelles faiblesses dois-tu travailler pour que ta vision puisse devenir réalité ?

Note-les ci-dessus.

### 6.4. Jeu de rôle pour un entretien d'embauche

Questions d'orientation  
pour la candidature :



Quelles compétences sont recherchées par tou-te-s les employeur-se-s ? Réfléchis, barre les mauvaises réponses et complète

fiabilité, impatience, politesse, persévérance, empathie, esprit d'équipe, créativité, irresponsabilité, impolitesse, ponctualité, gentillesse, capacité de concentration, paresse, curiosité, égoïsme, malhonnêteté, patience, manque de ponctualité, sens des responsabilités



Écris un entretien d'embauche avec des rôles distribués.

Candidat-e : « ... »

• Salutations d'arrivée • Questions – réponses

Employeur-se : « ... »

• Présentation • Salutations de départ



Jouez l'entretien en répartissant les rôles et demandez aux spectateur-ric-e-s de vous donner un feedback encourageant et valorisant, propre à vous faire progresser ([voir exercice 5.2. Le pays de mes rêves](#)).



## 7.1. Faire naître des images mentales (= métaphores)

Les métaphores sont des phrases ou des histoires capables de générer des images ou des films dans l'esprit. Ces « images mentales » nous permettent d'imaginer notre futur et de mieux planifier. Notre cerveau n'est pas capable de comprendre, de traiter et d'utiliser des données, des faits et des informations « vierges ».

Si des informations sont décrites et expliquées de façon parlante, nous pouvons nous les projeter comme des images ou des films dans notre « cinéma mental », ce qui nous permet de les comprendre et de les retenir plus facilement.



Penses-y quand tu expliques quelque chose à quelqu'un, et efforce-toi de faire naître des images ou des films dans l'esprit de tes auditeur·rice·s en faisant des comparaisons parlantes.

### Idées d'« images mentales » à tester :

- Compare ta classe à un zoo : qui serait le lion dans votre classe, et qui serait le gardien ? Quel animal serais-tu ? Qui visiterait le zoo ?
- Compare avec une compétition (sportive) : quelle coupe votre classe pourrait-elle gagner ? Qui serait le gagnant, qui serait le perdant ?
- Autres idées : animaux dans ou près d'un cours d'eau, supermarché, ferme, entreprise...



Note ta métaphore.



Conseil : jouez l'« image » avec la classe, faites-en une photo... et amusez-vous avec cette photo de classe très spéciale !

## 7.2. Jouer des métaphores



Choisis une métaphore, réfléchis à sa signification et discutes-en avec un·e camarade.

Représente la métaphore comme dans le jeu « Activity » et raconte une histoire qui fait naître des images dans la tête des autres. Joue l'histoire avec les autres.



La gratitude ne coûte rien et fait plaisir à tout le monde.

Le sourire est la plus belle langue du monde.

C'est la première impression qui compte.

Utilise les pierres sur ton chemin pour en faire un escalier.

Une main lave l'autre.

Le diable est toujours aussi noir qu'on le dépeint.

Notre tête est ronde pour permettre à la pensée de changer de direction.

Mathématiques des émotions :

- Une joie partagée est une joie décuplée.
- Un chagrin partagé est un chagrin diminué de moitié.



Tu trouveras davantage d'idées pour alimenter tes réflexions et jouer des scènes dans les cartes de métaphores incluses dans le manuel de l'enseignant·e.



### 7.3. Lire, réfléchir, jouer devant les autres



Lis les histoires suivantes et réfléchis à ce qu'elles nous enseignent. Choisis-en une pour la jouer et la mettre en scène avec d'autres. Discutez-en ensuite et trouvez des exemples dans votre vie quotidienne.

#### Tout est une question de point de vue !

Un professeur montre un livre noir et dit : « Ce livre est rouge ! » La classe proteste d'une seule voix : « Non ! »

Le professeur insiste et dit : « Si, il l'est ! »

La classe persiste avec détermination : « C'est faux ! » Alors, le professeur tourne le livre et en montre le verso rouge.

Le professeur regarde les visages embarrassés et dit : « Ne dis jamais à une personne qu'elle a tort tant que tu n'as pas observé les choses de son point de vue ! »

extrait de : MadeMyDay.com



Jouez l'histoire en utilisant différents objets et réfléchissez à des situations similaires en dehors de l'école.

#### Les trois tamis

Un jour, un homme vint trouver le philosophe Socrate et lui dit :

« Socrate, je dois te dire que ton ami... »

« Stop ! », l'interrompt Socrate. « As-tu passé ce que tu veux me dire dans les trois tamis ? »

« Trois tamis ? Lesquels ? », demanda l'autre avec étonnement.

« Le premier tamis est celui de la vérité. As-tu vérifié si ce que tu veux me dire est vrai ? »

« Non, je l'ai entendu raconter et... »

« Bien. Je suppose que tu l'as au moins fait passer à travers le deuxième tamis, celui de la bonté. Ce que tu désires me raconter,

si ce n'est pas tout à fait vrai, est-ce au moins quelque chose de positif ? »

L'homme hésita. « Non, au contraire... » « D'accord », l'interrompt Socrate.

« Prenons donc le troisième tamis et demandons-nous si ce que tu veux me dire est utile. »

« Utile ? Pas vraiment... »

« Bon », sourit le sage, « si ce que tu veux me raconter n'est ni vrai, ni positif, ni utile, oublions-le ! »

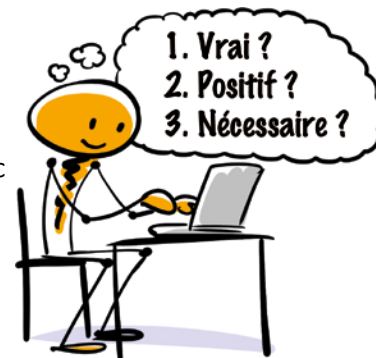
d'après Socrate

Les rumeurs et les « fake news » se propagent malheureusement plus vite que ce qui est bon et bénéfique pour nous tou·te·s. La stratégie de Socrate protège contre les nouvelles désagréables, fausses et inintéressantes.

Te souviens-tu d'une situation où quelqu'un t'a raconté quelque chose sans utiliser les trois tamis : VÉRITÉ, BONTÉ et UTILITÉ ? Discutes-en avec les autres.



Überlegt gemeinsam, wie ihr die wichtige Strategie der drei Siebe anderen mit Hilfe einer Spielszene nahebringen könnt. Spielt die Szene.



Réfléchissez ensemble à comment vous pourriez faire découvrir à d'autres élèves l'importante stratégie des trois tamis par le biais d'une saynète. Jouez la scène.



### La course des grenouilles

Un jour, des grenouilles décidèrent d'organiser une course. Pour rendre la tâche encore plus difficile, elles se fixèrent pour objectif d'arriver en haut d'une haute tour.

Le jour de la course, de nombreuses grenouilles vinrent assister à la compétition. Aucune d'entre elles ne pensait qu'il était possible d'atteindre l'objectif. Ainsi, au lieu d'encourager les grenouilles en lice, elles crièrent : « Les pauvres ! Elles n'y arriveront jamais ! » ou « C'est impossible ! » ou encore « Vous n'y parviendrez jamais ! ». Il semblait qu'elles allaient avoir raison, car l'une après l'autre, les grenouilles abandonnèrent – à l'exception d'une seule grenouille, la seule à arriver en haut de la tour.

Les grenouilles spectatrices furent frappées de stupeur et lui demandèrent comment un tel exploit était possible. Comme elles ne reçurent aucune réponse, elles comprirent que la grenouille était sourde !

*Source inconnue*



Réfléchis et discutes-en avec les autres :

- Pourquoi seule la grenouille sourde persévère-t-elle ?
- Qu'est-ce que les grenouilles spectatrices auraient dû crier pour encourager les compétitrices à continuer à grimper ?
- As-tu déjà été encouragé-e par d'autres au point de te sentir pousser des ailes ?
- T'est-il également déjà arrivé que quelqu'un te décourage ? Raconte.



Faites-en une saynète.

Jouez d'abord la scène négative et transformez-la en une scène avec des effets positifs.

### Préjugés

Une femme attend son vol pendant plusieurs heures à l'aéroport. Elle s'est achetée des gâteaux et un livre pour passer le temps.

Alors qu'elle était en train de lire et de manger, elle se rend compte que la personne assise à côté d'elle se sert dans son paquet de gâteaux.

À chaque fois qu'elle en mange un, l'autre personne en mange un aussi. Comme elle ne veut pas paraître mesquine, elle ne dit rien, mais lui lance quand même des regards noirs.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un gâteau, l'homme le prend et le partage en deux.

Il propose l'une des moitiés à la dame et mange l'autre.

La femme prend la moitié et se dit : « Quel homme sans gêne ! Il ne m'a même pas remerciée ! »

Quand son vol est annoncé, elle est soulagée. Dans l'avion, elle sort son livre de son sac.

Elle découvre alors un paquet rempli de gâteaux.

Honteuse, elle se dit : « Si mes gâteaux sont là, cela veut dire que les autres étaient ceux de la personne assise à côté de moi. L'homme les a partagés avec moi. »

*librement adapté de Douglas Adams*



Réfléchis et discutes-en avec les autres :

- Comment aurais-tu réagi à la place de la femme ? Te serais-tu fâché-e, aurais-tu interpellé l'homme ou... ?
- As-tu déjà été soupçonné-e à tort ? De quoi ?



Jouez l'histoire « Préjugés » avec différentes réactions de la part de la femme.



Mettez également en scène des expériences similaires.



Tu trouveras davantage d'histoires donnant matière à réflexion, ou encore à restituer ou à jouer dans les **fiches narratives** incluses dans le manuel de l'enseignant-e.



### 7.4. Une fête des histoires fabuleuses



Saisissez l'occasion de présenter vos histoires !

Planifiez et organisez ensemble une fête lors de laquelle vos histoires seront lues ou présentées sous forme de pièces de théâtre. Vous pouvez également mettre des histoires en musique et les transformer en chansons.



Décidez ensemble qui réalise quelle tâche et fixez des échéances. Mettez vos points forts à profit pour la répartition des tâches.

Qui sait bien...

- ... jouer au théâtre ?
- ... choisir des histoires qui s'adressent à tou-te-s ?
- ... planifier un programme divertissant ?
- ... créer une affiche et la rendre attrayante ?
- ... écrire des invitations créatives ?
- ... animer la fête ?
- ... décorer la pièce ?
- ... créer des décors ?
- ... s'assurer que tous les accessoires nécessaires soient disponibles au bon moment ?
- ... organiser une collation, les boissons, ainsi que la vaisselle ?
- ... prendre des photos ou filmer ?



Après la représentation, discutez de ce que vous avez bien réussi et de ce qui pourrait être amélioré la prochaine fois.



Note ce que tu as appris en organisant et en réalisant la fête des histoires :



---

---

---

---

---

---

---

---



## 8.1. Questionnaire relatif au Storytelling Challenge

Tu as travaillé sur le **Storytelling Challenge**. Tu t'es entraîné·e à inventer, à planifier et à écrire des textes et des histoires. D'autres élèves ont lu ou écouté tes textes. Tu as lu, lu à voix haute, restitué ou joué les histoires d'autres personnes.

1. Qu'as-tu particulièrement apprécié ?

---

---

2. Qu'as-tu particulièrement bien réussi ?

---

---

3. Quels types de texte préfères-tu écrire ? Pourquoi ?

---

---

---

4. Quels textes de tes camarades as-tu particulièrement appréciés ? Pourquoi ?

---

---

---

5. Qu'est-ce que tu n'as pas encore essayé ? Qu'aimerais-tu faire par la suite ?

---

---

6. Que souhaites-tu mieux réussir ? Sur quoi vas-tu travailler par la suite ?

---

---

---

7. Qui souhaites-tu avoir comme partenaire pour écrire et retravailler des textes ?

---



Discute de tes réponses avec les autres et justifie-les.





### 8.2. Comment t'en sors-tu ?



Lis attentivement les phrases ci-dessous et évalue tes différentes compétences. Coche la case sous le symbole qui correspond le mieux.

Les quatre symboles signifient :



J'y parviens très souvent.







J'y parviens parfois.



J'y parviens rarement.



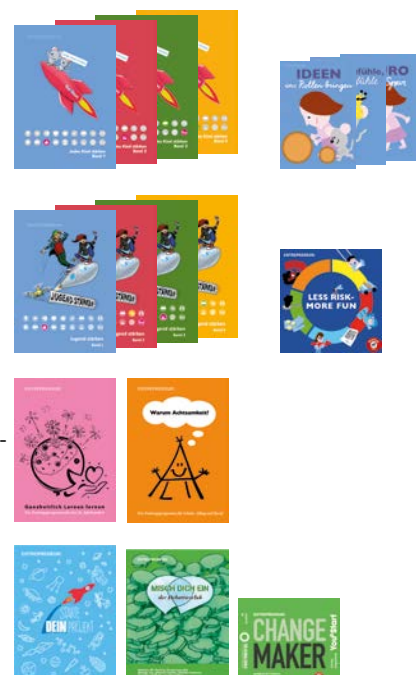
Je n'y arrive pas, je dois encore m'entraîner.

				
Je réfléchis à la structure des textes avant de commencer à écrire.				
Je note des mots clés avant de commencer à écrire.				
Je suis capable d'imaginer des histoires sous la forme d'un film dans mon « cinéma mental ».				
Je suis capable d'inventer des histoires à partir de titres.				
Je varie mon expression (p. ex. au lieu de « marcher », j'utilise « se promener », « flâner », « déambuler », « arpenter »...).				
Je débute mes phrases de diverses façons.				
Je relis mes textes avant de les rendre et corrige les fautes.				
Je retravaille les textes et les réécrit si nécessaire.				
Je travaille avec concentration.				
Je suis capable de restituer des histoires de manière à ce que les autres les comprennent.				
Je suis capable d'inventer des histoires créatives.				
J'écris mes textes de manière lisible.				
Je lis mes textes d'une voix assurée et claire.				
Je lis de manière expressive, en variant le rythme et d'une voix assurée.				
Quand les autres lisent à voix haute, je les écoute attentivement.				
Je suis capable de donner un feedback encourageant et valorisant, propice à faire progresser les autres.				
Je suis capable de me projeter dans des histoires et me mettre à la place de personnes, ainsi que de les mettre en scène et les jouer.				

## Matériel pédagogique de la série ENTREPRENEUR :

- Jedes Kind stärken, vol. 1–4 (niveau fondamental)
- Cahiers de lecture (niveau fondamental) : En avant les idées !, Mes sentiments – tes sentiments, Sur les traces d'un billet de 20 euros !, L'atelier des inventeurs « WILMA », Créer de la valeur, Selling is fun!
- Jugend stärken, vol. 1–4 (niveau secondaire I)
- Less Risk – More Fun (jeu de table)
- Apprendre à apprendre de manière holistique. Programme d'entraînement pour le 21e siècle
- Pourquoi la pleine conscience ? Un programme d'entraînement pour l'école, le quotidien et la vie professionnelle
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – club de débat
- Changemaker (jeu de cartes)

Pour commander le matériel : [www.ifte.at/entrepreneur](http://www.ifte.at/entrepreneur)



« **Jugend stärken** » / **Autonomiser les jeunes** est un programme pédagogique global destiné au niveau secondaire I.

Il fait partie intégrante du programme des « You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges », développé pour les enfants et les adolescent·e·s du niveau fondamental jusqu'au cycle supérieur de l'enseignement secondaire.

Tous les **niveaux de compétence (du niveau A1 = niveau fondamental jusqu'au niveau B2 = niveau secondaire II)** sont disponibles en téléchargement gratuit sur [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) en allemand, en anglais et en partie dans cinq autres langues.

La rubrique « Corps & Esprit » comporte le programme You<sup>th</sup> Start « Pleine conscience » et de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration.



Le programme **Jugend stärken / Autonomiser les jeunes** dispose également de son propre site internet : [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at). Tous les supports pédagogiques, y compris des vidéos explicatives, y sont disponibles gratuitement sous forme numérique et peuvent y être commandés en version papier.

## Conditions d'utilisation :

Tout le matériel mis à la disposition des enseignant·e·s et des élèves issu du programme des « You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges » est soumis à la licence Creative Commons. Les documents peuvent être reproduits et diffusés sous n'importe quel format et sur quelque support que ce soit, à condition d'en mentionner les auteur·e·s en bonne et due forme. Ce matériel n'est en aucun cas destiné à un usage commercial. Les documents peuvent être modifiés, mais leur diffusion doit s'effectuer sous la même licence que l'original. Les détails exacts sont disponibles sur : [www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de](http://www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de)

## Clause de non-responsabilité :

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue en aucun cas une approbation de son contenu, lequel reflète uniquement le point de vue de ses auteur·e·s. La Commission décline toute responsabilité quant à l'usage qui pourrait être fait des informations y figurant.

## Mentions légales :

Éditeur·rice·s : Eva Jambor, Johannes Lindner

Auteure : Ingrid Teufel

Rédaction : Eva Jambor

Relecture : Julia Spengler

Conception : Stefan Torreiter (illustrations, smileys, pictogrammes), Helmut Pokornig (illustrations « pleine conscience »), Claudia Marschall – graphismes (concept et mise en forme, [www.claudiamarschall.at](http://www.claudiamarschall.at)), Peter Stromberger (mise en forme, pictogrammes You<sup>th</sup> Start), illustrations des fiches et photo Erzberg : [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)

**Le présent challenge est paru en version imprimée dans le volume 2 de la série « Jugend stärken ».**

Titre : Jugend stärken. Volume 2

Deuxième édition : Vienne 2021

ISBN : 978-3-7063-0808-3

Pour commander le matériel : [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) (gratuit pour les écoles viennoises)



© 2021 Initiative for Teaching Entrepreneurship

Conception et développement – [www.ifte.at](http://www.ifte.at)

Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems

Développement et formation continue pour les enseignant·e·s à Vienne et en Basse-Autriche – [www.kphvie.ac.at/fortbildung](http://www.kphvie.ac.at/fortbildung)

Chambre du travail de Vienne

Coopération dans le cadre du programme « Arbeitswelt & Schule » – [www.wien.arbeiterkammer.at/aws](http://www.wien.arbeiterkammer.at/aws)