



Storytelling Challenge A2

Histoires créatives

Support pour les enseignant·e·s



Le présent support didactique est paru dans le volume 2 de la série **Autonomiser les jeunes, Support pour les enseignant-e-s**, qui comporte des informations contextuelles et des modèles de copies pour 4 challenges :

- 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

Les élèves autrichiens reçoivent l'édition imprimée des 4 volumes de **Jugend stärken** gratuitement 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>EMPATHY CHALLENGE</p> <p>Je suis à l'écoute de moi-même et sais me mettre à la place des autres</p>	 <p>STORYTELLING CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de rendre des sujets sous forme d'histoires.</p>	 <p>BUDDY CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'aider une autre personne à réaliser ses objectifs.</p>	 <p>MY COMMUNITY CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'assumer des tâches pour la communauté au sein de laquelle je vis.</p>
 <p>PERSPECTIVES CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me considérer comme faisant partie intégrante de mon environnement et d'y trouver ma place.</p>	 <p>TRASH VALUE CHALLENGE</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>OPEN DOOR CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'établir un réseau social.</p>	 <p>DEBATE CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de trouver des arguments pour étayer mon opinion et de les faire valoir lors d'une discussion.</p>
 <p>EXTREME CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me fixer un objectif ambitieux et de le poursuivre de façon systématique.</p>	 <p>BE A YES CHALLENGE</p> <p>Je suis capable de me dire « oui » à moi-même, ainsi qu'au monde qui m'entoure.</p>	 <p>EXPERT CHALLENGE</p> <p>Je suis capable d'utiliser des techniques d'apprentissage et de communication.</p>	 <p>VOLUNTEER CHALLENGE</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.jugendstaerken.at en allemand. Le site 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*.



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

... est le titre, l'objectif et l'objet d'un programme pédagogique exhaustif axé sur la pratique, 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.



Youth Start
ENTREPRENEURIAL
CHALLENGES
www.youthstart.eu

Le défi **Storytelling Challenge A2 (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 Slovaquie, 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 | www.ifte.at | www.youthstart.eu



Storytelling Challenge A2

Histoires créatives

Les fiches d'idées et narratives, les cartes à philosopher, de métaphores et « Si... alors », ainsi que l'éventail des idées sont tout autant de ressources qui offrent aux élèves une riche source d'inspiration dans le cadre du **Storytelling Challenge A2**, pour des textes et des échanges créatifs. Qu'il s'agisse de décrire, de philosopher, de laisser libre cours à leur imagination, de lire, de raconter, de mener une réflexion ou de jouer des saynètes – les élèves apprennent ici à raconter LEUR histoire !

Compétence clé du challenge :

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



Vidéo explicative du challenge : www.youtube.com/watch?v=0mzyXzb7oT4

Sommaire

Compétences	Page 5
L'objectif en 8 étapes :	
Étape 1 – Décrire	Page 7
Étape 2 – Philosopher	Page 7
Étape 3 – Laisser libre cours à son imagination	Page 8
Étape 4 – Lire et restituer	Page 9
Étape 5 – Raconter et écrire	Page 9
Étape 6 – Écrire l'histoire de ma réussite	Page 10
Étape 7 – Jouer des histoires	Page 10
Étape 8 – Mener une réflexion	Page 11
Fiche méthodologique	Page 12
Modèles de copies :	
Cartes à philosopher	Page 13
Éventail d'idées	Page 15
Fiches d'idées	Page 17
Fiches « Si... alors »	Page 36
Fiches « Quand soudain »	Page 37
Fiches narratives	Page 38
Cartes de métaphores	Page 47
Checklist relative aux comptes-rendus	Page 48



De quoi s'agit-il ? L'idée sous-jacente

Afin de pratiquer des compétences déterminantes pour le 21^e siècle – notamment la créativité, l'esprit critique, la coopération et la communication, l'imagination des élèves est stimulée au moyen des méthodes les plus diverses. Des histoires courtes et des citations, des fiches « Si... alors » et des histoires « Quand soudain », un éventail des idées et des fiches d'idées offrent une grande liberté et de nombreuses possibilités d'expérimentation. Des phrases à compléter, des métaphores ou des images de mise en situation inspirent les élèves, lesquel-le-s sont amené-e-s à décrire, à philosopher, à restituer, à écrire, à mener une réflexion et à jouer des saynètes. Une fois qu'ils/elles auront réfléchi à leurs propres forces et objectifs, et développé une vision, les élèves pourront, en guise d'aboutissement de ce challenge, raconter l'histoire de leur réussite personnelle et organiser une fabuleuse fête des histoires pour clôturer le défi.

Compétences entrepreneuriales selon le cadre de référence

www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen

- Je suis capable de présenter mes propres idées et récits à l'oral ou par écrit.
- Je suis capable de rédiger, de vérifier, de réviser et d'améliorer des textes structurés et compréhensibles en fonction de l'intention visée.
- Je suis capable de reconnaître mes progrès d'apprentissage et de les mettre à profit pour me fixer de nouveaux objectifs ambitieux.
- Je suis capable de nommer une personne dont les points forts et les capacités constituent des modèles pour moi.
- Je suis capable d'encourager les autres et de leur fournir un feedback valorisant.
- Je suis capable d'assumer la responsabilité de mes tâches dans le cadre d'un travail d'équipe et de suivre les règles convenues.
- Je suis capable d'examiner un sujet sous différents angles et de me mettre à la place des autres.
- Je suis capable d'organiser la répartition des tâches au sein d'une équipe.
- Je suis capable de prendre en charge la réalisation d'un objectif commun.

Vérification des compétences

Les cahiers d'exercices des élèves comportent une checklist à l'étape 4 pour la rédaction de comptes-rendus. Les modèles à copier à la fin de ce document comprennent un questionnaire d'autoévaluation permettant aux adolescent-e-s d'évaluer par eux/elles-mêmes dans quelle mesure ils/elles ont déjà mis en pratique les critères repris dans la checklist. Vous trouverez en ligne des checklists supplémentaires d'évaluation des types de textes suivants pour le Storytelling Challenge A2 (**www.jugendstaerken.at**) : récit d'aventures, histoire illustrée, description, rapport et récit fantastique.

Les nombreuses questions qui poussent à la réflexion et à l'échange avec d'autres élèves permettent de considérer des situations sous différents angles, ainsi que d'aborder et d'analyser diverses opinions. Différents exercices, consistant notamment à jouer des situations ou à raconter et restituer des histoires du point de vue d'autres personnes, ont pour but d'exercer l'empathie des élèves.

À l'étape 8 dédiée à la réflexion, les cahiers d'exercices des élèves comprennent un questionnaire visant à faire le point sur l'ensemble du challenge. Les questions ouvertes constituent une occasion de formuler ses objectifs d'apprentissage personnels. Dans le questionnaire d'autoévaluation concernant la rédaction, la narration et la lecture à voix haute de textes, les élèves évaluent comment ils/elles s'en sortent et apprennent ainsi à assumer progressivement la responsabilité de leur propre processus d'apprentissage.



Préparation des différentes étapes de travail

Tout·e·s les élèves reçoivent le cahier comportant les exercices relatifs aux différentes étapes de travail.

Les titres des exercices sont marqués d'un « E ».

Informations générales sur la mise en œuvre :

Grâce à diverses impulsions (pays rêvé, voyages dans le futur ou portes mystérieuses...), **l'éventail des idées** stimule l'imagination des élèves et représente ainsi une source d'inspiration pour la réalisation de divers exercices. (Une utilisation possible est indiquée dans les différentes étapes.) Pour l'utiliser, le plus simple est de découper les éléments de l'éventail, de les plastifier au besoin, de les perforer et de les assembler en éventail (voir modèles à copier).

Il existe également de nombreuses possibilités d'utilisation créatives des **fiches d'idées**. Vous y trouverez divers textes et images amenant les élèves à raconter des histoires, à mener une réflexion et à jouer des saynètes. Les questions suivantes sont p. ex. posées : « Pourquoi mangeons-nous certains animaux et en détenons-nous d'autres comme animaux de compagnie ? », « Que se passe-t-il si nous avançons jusqu'à l'extrémité d'un arc-en-ciel ? » Mettez les fiches d'idées dans une boîte à disposition des élèves (voir modèles à copier).

Étape 1 – Décrire

La première étape consiste à amener les élèves à produire des descriptions simples à l'aide d'exercices structurés.

E 1.1: Ça, c'est moi !

Les élèves ont également la possibilité d'illustrer cette description et d'afficher leur dessin dans la classe. Ceux/celles qui souhaitent faire une présentation peuvent p. ex. le faire en binômes et se décrire l'un·e l'autre.

E 1.2: Poème « Maintenant ! »



Le programme d'entraînement « Pourquoi la pleine conscience ? » comporte la roue de la pleine conscience, des données scientifiques sur la pleine conscience, ainsi que de nombreux exercices propres à solliciter tous les sens – pour plus de confiance, d'acceptation et de rencontres dénuées de préjugés. Il est disponible gratuitement sur le site www.jugendstaerken.at avec 8 courtes vidéos et peut également y être commandé en version papier.

E 1.3: Me voilà parti·e !

Les élèves peuvent non seulement décrire leur endroit rêvé, mais également le dessiner et l'afficher en classe. Les élèves qui le souhaitent peuvent lire leur texte à voix haute – peut-être certain·e·s rêvent-ils/elles du même endroit ? Vous trouverez en annexe davantage d'idées pour des descriptions créatives, drôles et intéressantes (éventail des idées et fiches d'idées).

Étape 2 – Philosophier



Préparation : pour ces exercices, vous aurez besoin de dés et de quelques boîtes.

E 2.1: L'atelier de philosophie

Dans le cadre de cet exercice, les élèves revoient et mettent en œuvre les connaissances acquises dans de nouveaux contextes. La réflexion critique et la pensée créative sont pratiquées. Demandez aux élèves de réaliser l'exercice en suivant les consignes qui figurent dans le cahier d'exercices.



Vous trouverez d'autres idées de « choses » à noter sur des papiers pour cet exercice dans les cartes à philosopher (fournies dans les modèles à copier).

Les fiches d'idées comportent en outre de nombreuses pistes amenant à réfléchir et à philosopher (dans les modèles à copier).

E 2.2: Qu'est-ce que cela pourrait bien être ?

Chaque élève lance une ou plusieurs fois les dés par tableau (plus l'élève lance les dés, plus la tâche est difficile) et note les adjectifs déterminés par les dés. Seul-e ou en binômes, ils/elles réfléchissent à une chose qui pourrait présenter ces caractéristiques – et en discutent avec d'autres élèves.

Les élèves qui le souhaitent peuvent également dessiner cette « chose » réelle ou fictive, et la présenter aux autres.

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

En guise d'exercice écrit, il peut être demandé aux élèves de rédiger un texte dans lequel ils/elles décriront toutes les pensées qui leur viennent à l'esprit et leurs opinions. Dans ce cadre, il importe qu'ils/elles justifient également leur point de vue.



Dans le **Debate Challenge A2**, vous trouverez des exercices visant à apprendre aux élèves à développer leur point de vue/avis et à formuler des arguments afin de l'étayer. Le challenge est inclus dans le volume 2 de la série « Jugend stärken » (à télécharger gratuitement ou à commander sur www.jugendstaerken.at).



Boule d'énergie : il s'agit d'un exercice rythmique. Il favorise à la fois la concentration et la détente.

Les élèves imaginent une boule qu'ils/elles tiennent dans leurs mains (les bras et les mains sont d'abord grands ouverts). Ils/elles « forment » la boule jusqu'à ce que les bouts des doigts de leurs deux mains se touchent. Ils/elles imaginent : « Je mets toutes mes connaissances (p. ex. sur les règles de conversation) dans cette boule et j'y conserve précieusement tout ce que je sais. »

Vous trouverez la courte vidéo « Boule d'énergie » et d'autres exercices propres à favoriser l'activation et la concentration dans la rubrique « Corps & Esprit » sur www.youthstart.eu.

Vous y trouverez également une description de tous les exercices physiques et leurs effets.

E 2.4: Penser comme un-e extra-terrestre

« Pensez comme un-e extra-terrestre » signifie observer les choses comme si on les voyait pour la première fois. Cet exercice entraîne à penser sans préjugés et de manière neutre.



Vous trouverez également des exercices à ce sujet dans le programme d'entraînement « Pourquoi la pleine conscience ? » (à télécharger gratuitement et à commander sur www.jugendstaerken.at).

Étape 3 – Laisser libre cours à son imagination

E 3.1: Histoires « Si... alors »

Vous trouverez 10 cartes narratives « Si... alors » dans les modèles à copier.

Si cet exercice est réalisé par petits groupes, vous pouvez copier et découper un set complet de fiches pour chaque groupe. Chacun-e à leur tour, les élèves piochent une carte et réfléchissent à une phrase ou à une petite histoire.

Les élèves peuvent également choisir trois cartes en binômes ou par groupes et écrire ensemble une courte histoire. Ceux-elles qui le souhaitent peuvent également la jouer en classe.

E 3.2: Histoires « Quand soudain »

Dans les modèles à copier, vous trouverez les histoires à compléter « Quand soudain » également sous forme de petites fiches. Cet exercice peut être réalisé en binômes ou par petits groupes.

Pour cela, découpez un set complet de fiches par groupe et demandez aux élèves de piocher chacun-e une petite fiche. Demandez-leur de formuler spontanément quelques phrases en lien avec son contenu.



En guise d'exercice écrit, il peut être demandé aux élèves d'écrire une histoire en lien avec la fiche. Pour cette histoire, les élèves peuvent choisir une fiche. Le texte peut également être rédigé dans un autre temps.

Vous trouverez d'autres idées pour raconter et écrire des histoires créatives dans l'**éventail des idées** et dans les **fiches d'idées** (modèles à copier).

Étape 4 – Lire et restituer

E 4.1: L'Erzberg en Styrie

Les élèves discutent à deux ou en petits groupes de la légende et la jouent.

Vous pouvez également en discuter avec les élèves :

Il y a quelques années, malgré une quantité encore suffisante de minerai, son extraction a été stoppée, l'importation de fer de l'étranger étant moins chère.

Qu'est-ce que cela signifie pour les habitants de la région d'Eisenerz ?

E 4.2: Checklist pour écrire un compte-rendu

En se référant à la checklist, les élèves écrivent un compte-rendu de la légende et des histoires issues de l'exercice **E 4.3**.

Une fois l'exercice terminé, les élèves peuvent également se servir de la checklist pour vérifier comment ils/elles s'en sont sorti-e-s. Vous trouverez une version enrichie de la « checklist relative aux comptes-rendus » dans les modèles à copier.

E 4.3: Histoires à lire et restituer

Les élèves peuvent également illustrer leurs comptes-rendus.

Vous trouverez d'autres textes donnant matière à réflexion, ou encore à restituer ou à rejouer dans les **fiches narratives** (voir modèles de copies).

Étape 5 – Raconter et écrire

E 5.1: Le monde dans 20 ans



Vous trouverez des exercices sur les 17 Objectifs de développement durable énoncés par les Nations Unies (= Global Goals) dans le défi **Be A YES Challenge A2** à l'étape 5 (« Jugend stärken », volume 1).



Les élèves en apprennent davantage sur les Objectifs de développement durable dans le défi **My Community Challenge A2** (« Jugend stärken », volume 4) et par le biais du jeu de cartes Changemaker. Ils/elles réfléchissent à des façons de contribuer eux/elles-mêmes à la réalisation de ces objectifs en tant qu'acteur-rice-s du changement (tous les volumes de « Jugend stärken » sont disponibles en téléchargement gratuit et le jeu de cartes peut être commandé sur le site www.jugendstaerken.at).

E 5.2: Le pays de mes rêves

Il importe, dans le cadre de cet exercice, que les élèves réfléchissent par eux/elles-mêmes à leurs points forts et répartissent les tâches au sein de l'équipe en conséquence.

Chacun-e assume la responsabilité de sa tâche !

En plus de celles incluses dans le cahier d'exercices des élèves, les tâches suivantes peuvent également être réparties :

- dessiner une carte géographique
- écrire une carte postale
- dessiner une bande dessinée
- construire le pays de ses rêves

Les élèves se donnent ensuite un feedback mutuel concernant leurs présentations. Assurez-vous que le feedback soit encourageant et valorisant, et qu'il aide à progresser.



Le feedback doit porter sur ce qui a été observé, sans interprétation ni évaluation, tel qu'il est pratiqué dans le programme d'entraînement « Pourquoi la pleine conscience ? » à l'aide de la roue de la pleine conscience ou dans le programme « Apprendre à apprendre de manière holistique. Un programme d'entraînement pour le 21e siècle », lequel comporte plusieurs exercices sur la manière de donner et de recevoir du feedback.



Le défi **Be A YES Challenge A2** comporte de nombreux exercices pour aider les élèves à identifier leurs points forts, dans une optique d'apprendre à se fixer des objectifs pertinents et à agir de façon engagée. (« Jugend stärken », volume 1). Les 4 volumes de « Jugend stärken » et les programmes d'entraînement sont disponibles gratuitement et peuvent être commandés sur www.jugendstaerken.at.

Vous trouverez d'autres histoires, mises en situation sous forme d'images et inspirations sur des voyages et pays imaginaires dans l'éventail des idées et les fiches d'idées dans les modèles à copier.

Étape 6 – Écrire mon parcours à succès

E 6.1: Découvrir des parcours à succès

Les élèves peuvent en outre réaliser des fiches descriptives de personnes qu'ils/elles trouvent particulièrement intéressantes et les présenter en classe. Les fiches descriptives pourront être accrochées dans la classe afin que les élèves soient constamment entouré·e·s d'exemples à suivre et de bonnes idées.

E 6.2: L'histoire de ta réussite

Les élèves peuvent se présenter leurs éloges mutuels devant la classe.

E 6.3: Développe une vision

Dans le cadre de cet exercice, il importe que les élèves puissent partager leurs pensées avec quelqu'un d'autre – soit par deux, soit par petits groupes. Les élèves qui écoutent donnent ensuite un feedback valorisant, en complétant éventuellement les points forts (ou intérêts) qu'ils/elles voient chez l'autre élève.

E 6.4: Jeu de rôle pour un entretien d'embauche

Les élèves sont amenés à réfléchir à l'entretien d'embauche du « job de leur rêve » auquel ils/elles souhaitent postuler.

Étape 7 – Jouer des histoires

E 7.1: Faire naître des images mentales (= métaphores)

Petite expérience :

L'image mentale décrite peut également être dessinée par l'élève. Si la métaphore est lue par petits groupes ou en classe, les élèves qui écoutent peuvent également dessiner LEUR image de cette métaphore (sans avoir vu l'image dessinée par l'élève qui présente la métaphore).

Les dessins/images sont-ils tous identiques ?

Quelles sont les différences ?

Pourquoi chaque élève se fait-il/elle une image différente de la même description ?

E 7.2: Jouer des métaphores

Par petits groupes, les élèves choisissent chacun·e une métaphore. Ils/elles les jouent devant les autres – l'élève qui devine la métaphore sera le·a suivant·e à jouer la sienne.

Vous trouverez davantage de pistes de réflexion et d'idées de métaphores à jouer dans les **Cartes de métaphores** dans les modèles à copier.



E 7.3: Lire, réfléchir, jouer devant les autres

Tout est une question de point de vue !

Les trois tamis

Possibilité supplémentaire : pendant plusieurs jours, les élèves notent au moins deux informations d'actualité par jour. Quel est leur avis à leur sujet ? Ces nouvelles sont-elles vraies, positives et nécessaires ?

Comment en juger ?

La course des grenouilles

Préjugés

Vous trouverez d'autres textes donnant matière à réflexion, ou encore à restituer ou à jouer dans les fiches narratives dans les modèles à copier.

E 7.4: Une fête des histoires fabuleuse

Cette fête peut être organisée à la fin de l'année scolaire avec des convives aussi bien externes qu'internes à l'école et à la classe. Elle aide à instaurer une culture de la fête. En préparant la fête ensemble, les élèves apprennent la persévérance et la motivation. Le fait de choisir conjointement les histoires qu'ils/elles ont écrites eux/elles-mêmes pour la fête permet aux élèves d'apprendre ensemble et les un·e·s au contact des autres. Les élèves donnent du feedback, trouvent des solutions ensemble et pratiquent l'entretien de relations équitables entre eux/elles. La préparation de la fête favorise également la cohésion de la classe. Par ailleurs, les élèves exercent des compétences d'avenir importantes, telles que les compétences de présentation et de réflexion.

Étape 8 – Mener une réflexion

Dans le cadre de la réflexion finale, les élèves sont amenés à évaluer leurs propres progrès d'apprentissage et à se fixer de nouveaux objectifs d'apprentissage.

E 8.1: Questionnaire relatif au Storytelling Challenge

Les réponses aux questions ouvertes résument les enseignements que les élèves tirent personnellement du challenge.

Les élèves font une nouvelle fois le point sur le challenge dans son ensemble et peuvent en discuter avec leurs camarades.

E 8.2: Comment t'en sors-tu ?

Le questionnaire passe en revue des compétences essentielles pratiquées pendant le challenge. Les élèves évaluent eux/elles-mêmes ce qu'ils/elles savent déjà faire et dans quelle mesure. Expliquez-leur au préalable la signification des smileys.

Autres possibilités d'autoévaluation ou d'évaluation mutuelle entre les élèves : la **checklist relative aux comptes-rendus** (voir modèles à copier) permet aux élèves d'évaluer eux/elles-mêmes ou entre eux/elles si tous les critères (voir étape 4) ont été pris en compte lors de la rédaction de leurs comptes-rendus.

Des **checklists supplémentaires pour l'évaluation des types de textes suivants** sont disponibles en ligne pour le Storytelling Challenge A2 (www.jugendstaerken.at) : récit d'aventures, histoire illustrée, description, rapport et récit fantastique.



Modèle TRIO pour l'entrepreneuriat

Selon la définition holistique de l'entrepreneuriat dans le cadre du modèle TRIO, le Storytelling Challenge relève du domaine « Entrepreneurial Culture », axé sur le 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.

Durée du challenge

Projet sur toute l'année pour le cours de langues, possibilité d'y consacrer plus ou moins de temps selon les envies ; convient à une mise en œuvre interdisciplinaire dans toutes les matières liées au développement personnel ou à des journées à thèmes (« fête des histoires »)

Prérequis

aucun ; « Storytelling Challenge A1 » et connaissance de base des Objectifs de développement durable recommandés

Contexte inhérent au programme des Youth Start Entrepreneurial Challenges

Tous les challenges : www.youthstart.eu

Le défi « Storytelling Challenge A2 » s'appuie sur le « Storytelling Challenge A1 » et sert de base au « Storytelling Challenges B1 ». Il est étroitement lié au défi « Be A Yes Challenge A2 » et aux programmes d'entraînement « Pourquoi la pleine conscience ? » et « Apprendre à apprendre de façon holistique ». Il est recommandé de poursuivre avec le « Debate Challenge A2 ».

Matériel complémentaire

Des checklists supplémentaires pour l'évaluation des types de textes suivants sont disponibles en ligne pour le Storytelling Challenge A2 (www.jugendstärken.at) : récit d'aventures, histoire illustrée, description, rapport et récit fantastique. Les listes comprennent des questionnaires d'évaluation pour l'enseignant-e, ainsi que des questionnaires d'autoévaluation pour les élèves.



... pour avoir des discussions philosophiques et écrire des phrases et textes philosophiques

Pour jouer : piocher une carte « tâche », ainsi qu'une ou deux cartes avec un mot ou une image, puis suivre les instructions sur la carte « tâche ». Les élèves peuvent travailler avec les cartes seul·e·s, à deux ou par petits groupes, philosopher concernant le contenu des cartes et écrire de courts textes à ce sujet.

A. Cartes de mot (ou cartes illustrées)

Les élèves peuvent chercher des termes pour **d'autres cartes de mot** et (ou au lieu des cartes de mot) **fabriquer eux/elles-mêmes des cartes illustrées** avec des images issues de magazines, de prospectus ou d'Internet.















<p>porte-monnaie</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>	<p>bouteille</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>	<p>chemin de fer</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>
<p>billet de 100 euros</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>	<p>homme/femme politique</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>	<p>boîte à collations</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>
<p>sac à provisions</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>	<p>sac en plastique</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>	<p>téléphone</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>
<p>poulet</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>	<p>pain</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>	<p>lait</p> <p> Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher</p>



B. Cartes « tâches »

En plus des cartes « tâches » avec du texte noir, les élèves piochent **une** carte avec un mot ou une image, ainsi que **deux** cartes « tâches » avec du texte rose.

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 ?
 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher	 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher	 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher
Quels sont les aspects positifs de cette chose ?	Que peut-on faire avec cette chose ? Tu peux aussi imaginer des utilités farfelues.	Quels sont les aspects négatifs de cette chose ?
 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher	 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher	 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher
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.
 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher	 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher	 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher
Écris une phrase mettant en scène les deux choses.	Laquelle est, selon toi, la chose la plus importante ? Pourquoi ?	Imagine que ces choses se disputent. Rédige cette dispute.
 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher	 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher	 Storytelling Challenge A2 Cartes à philosopher





Éventail des idées

**pour donner libre cours à son imagination, réfléchir, écrire,
dessiner et raconter**

Storytelling Challenge A2
Éventail des idées

Tu gagnes un voyage dans un pays lointain, où aucun·e
Européen·ne ne s'est encore rendu·e.

Dessine une carte postale et écris-nous comment s'est
passée ton arrivée là-bas.

Storytelling Challenge A2
Éventail des idées

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 ?
- ...

Storytelling Challenge A2
Éventail des idées

À bord d'une machine à voyager dans le temps,
fais un bond de 20 ans dans le futur.

Raconte-nous comment se passe ta vie.

Storytelling Challenge A2
Éventail des idées

Tu trouves la clé d'une porte mystérieuse
Intrigué·e, tu l'ouvres.

Décris tout ce que tu vois et ressens.

Storytelling Challenge A2
Éventail des idées



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.

Storytelling Challenge A2
Éventail des idées

Tu gagnes dix millions d'euros.
Qu'en fais-tu ?

Réfléchis bien et note ensuite tes projets.

Storytelling Challenge A2
Éventail des idées

Cherche dans un magazine pour ados ou sur Internet une blague
qui te plaît particulièrement.

Transforme-la en une petite pièce de théâtre et mets-la en scène.

À quels aspects dois-tu prêter attention et que dois-tu faire pour
mener à bien cette tâche ?

Storytelling Challenge A2
Éventail des idées

Écris ton conte de fées préféré comme s'il se
déroulait à notre époque.

Qu'est-ce qui est différent ?

Storytelling Challenge A2
Éventail des idées

Tu veux vendre une veste qui ne te va plus.

Crée une affiche publicitaire qui attirera
l'attention d'un maximum d'acheteur·euse·s.

Storytelling Challenge A2
Éventail des idées



Fiches d'idées



pour raconter, écrire et jouer des histoires



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

Dans quelle image aimerais-tu être transporté-e par magie ?



Décris ce que tu ressens dans le lieu que tu préfères.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



**Tu te trouves devant un
arc-en-ciel magique qui
t'emmène vers un pays merveilleux.**

Qu'y a-t-il à l'extrémité de l'arc-en-ciel ?

Représente-toi visuellement
où tu atterriras si tu suis l'arc-en-ciel.
Décris ce que tu vois.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

Que se passe-t-il ?



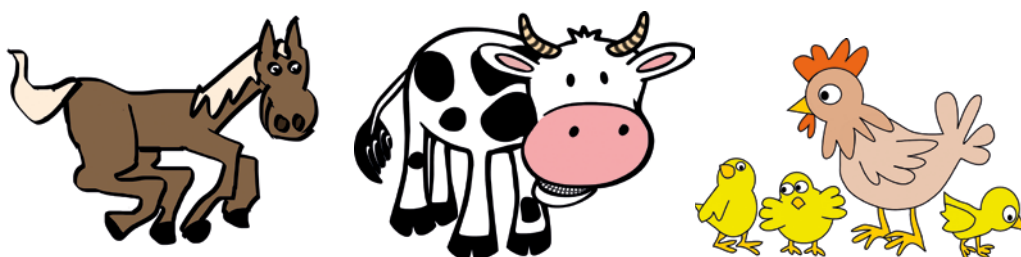
Pourquoi ces jeunes sont-ils/elles si content·e·s ?



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Imagine que tu remontes le temps de 1 000 ou 2 000 ans et que tu peux choisir entre avoir un cheval, une vache ou quatre poules. Justifie ton choix.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

Imagine que pour le reste de ta vie, tu ne pourras plus manger que de la viande OU des légumes.



Est-ce que cela te dérangerait ?
Quelles en seraient les conséquences sur ta vie ?

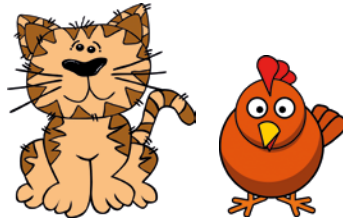
En quoi le monde changerait-il si tout le monde faisait comme toi ?



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Pourquoi mangeons-nous du poulet, portons-nous de la peau de vache (cuir), faisons-nous des câlins aux chats et dressons-nous des chiens pour qu'ils aident les humains ?



Quel serait ton ressenti si tu voyais quelqu'un porter de la fourrure de chien, manger des chats, dresser des poulets et faire des câlins à des cochons ?

Pourquoi certains animaux sont-ils des animaux domestiques, tandis que d'autres sont des « animaux utiles » (p. ex. bétail) ?
Écris une « explication ».



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

Que se passerait-il si l'alimentation et le logement devenaient gratuitement accessibles à tou-te-s ?



Note tes réflexions.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Imagine qu'une personne que tu apprécies dépense tout son argent en une seule fois. Elle ne récupérera de l'argent que le mois suivant.

Que peut-elle faire ?

Agis-tu de la même façon ou sais-tu mieux gérer ton argent ?



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

Imagine qu'on t'offre un local commercial.



Qu'en ferais-tu ?

Boulangerie, magasin de sport, restaurant, salon de coiffure,
service de réparation d'ordinateurs, magasin bio, magasin de jouets... ?

Explique comment tu t'y prendrais afin que le commerce de tes rêves connaisse le succès.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Imagine que tu détiens une entreprise ou un commerce.
Quels qualités et points forts souhaiterais-tu
que tes employé·e·s possèdent ?

Note au moins 10 qualités et points forts, et explique
pourquoi ils sont si importants pour toi.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

De quoi les gens parlent-ils ?



Choisis une image et écris la conversation.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Comment va cet enfant ?
Qu'a-t-il vécu ?

Mets-toi à sa place et raconte
« ton » histoire.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

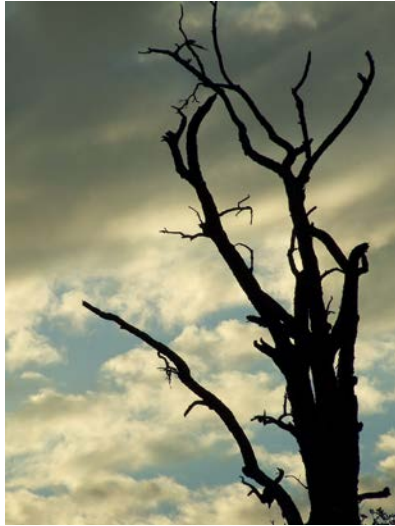


Dessine le contour de ta tête
ou d'une tête.

Note et dessine tes souhaits
à l'intérieur.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Un arbre se meurt.

Raconte pourquoi il est
important qu'il continue à vivre.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Décris ta chambre
à travers les yeux de
ta peluche préférée.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

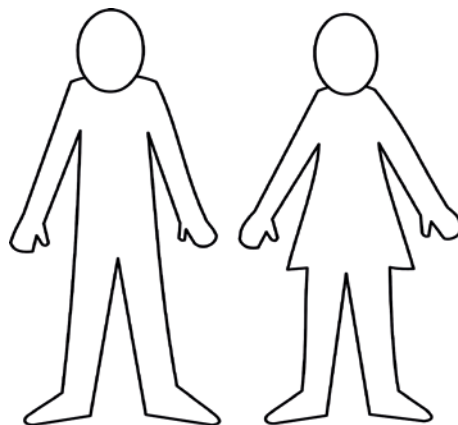


Imagine que tu es
ta mère ou ton père.

Décris-toi à travers
ses yeux.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Imagine qu'un personnage de ton livre préféré change de sexe :

Mann < > Femme, Garçon < > Fille

Que se passe-t-il ?



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

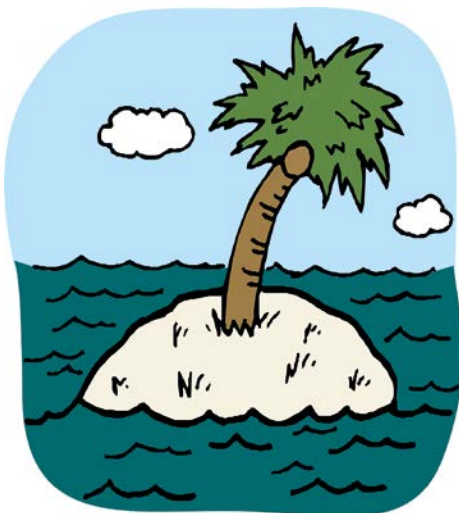


« J'ai peur ! »

Un personnage de conte de fées raconte ses peurs.
De quoi a-t-il peur ?



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Quels seraient les trois objets
que tu emporterais sur une île déserte ?

Explique pourquoi.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Rassemble des images qui te plaisent.
Cherche-les dans des brochures publicitaires, des magazines ou sur Internet.



Choisis une image et écris une histoire à propos de celle-ci.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

Dessine une carte de ton quartier.



Explique à quelqu'un qui ne connaît pas ton quartier
ce qui te plaît dans les environs.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Que pêche l'enfant ?

Que fera-t-il de sa prise ?



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

Écris un mode d'emploi sur comment faire rire les autres.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Parmi les qualités suivantes, quelles sont
les plus importantes à tes yeux ?

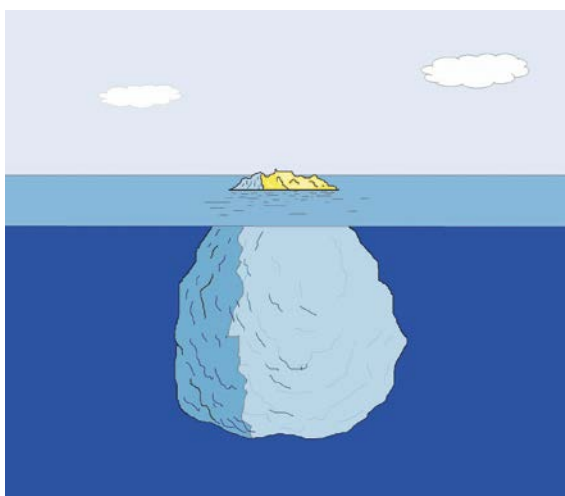
PATIENCE, HUMOUR, COURAGE, PERSÉVÉRANCE, CRÉATIVITÉ,
FLEXIBILITÉ, GENTILLESSE, HONNÊTETÉ, SENS DES RESPONSABILITÉS,
SAGESSE, AMOUR, CURIOSITÉ, ESPRIT D'INITIATIVE

Écris :

Les qualités les plus importantes sont _____, _____ et _____.
Pourquoi es-tu de cet avis ? Explique.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Un homme sage a dit un jour :

*« Les êtres humains sont
comme des icebergs,
on ne voit que la
partie émergée. »*

Que voulait-il dire ?
Que savent les autres à son sujet ?
Que sais-tu des autres ?



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Que se passerait-il si tout le monde portait des lunettes
avec ordinateur intégré ?



Note tes réflexions.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



À quoi notre monde
ressemblera-t-il dans 50 ans ?

Note tes idées.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Imagine que tu pourrais contrôler ta vie
comme une vidéo sur ordinateur.

Appuierais-tu sur la touche « reculer », « pause » ou « avancer » ?



Pourquoi ?
Explique.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Quelles vidéos les gens auraient-ils téléchargées si YouTube
avait déjà existé au Moyen Âge ?

Décris une vidéo avec précision et dessine tes idées.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Imagine...

Imagine que tu es un-e extra-terrestre ayant pour mission de tourner un documentaire sur l'apprentissage sur Terre. Malheureusement, ta caméra ne fonctionne pas sur Terre. Une fois de retour sur ta planète d'origine, tu n'as que les mots pour décrire à tes semblables à quoi ressemble une école sur Terre et à quoi elle sert.



Pour ce faire, tiens compte des questions suivantes :

- Comment me mettre dans la peau d'une autre personne et observer les choses de son point de vue ?
- Comment décrire au mieux des choses que d'autres ne connaissent pas ?
- Comment faire de la « publicité » pour des idées, p. ex. pour une école sur Terre ?



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

Mon école

Imagine que tu dois tourner un documentaire sur l'apprentissage dans ton école. Malheureusement, ta caméra ne fonctionne pas. Tu n'as alors que les mots pour le décrire le plus précisément possible.

Réponds aux questions suivantes dans ta description :

- À quoi ressemble l'école de l'extérieur ?
- À quoi ressemble l'école à l'intérieur ?
- À quoi ressemble ta classe ?
- Quels bruits entends-tu ?
- Quelles odeurs sens-tu ?
- Que ressens-tu ?



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

**Penser comme un-e extra-terrestre – une mission difficile**

Un-e extra-terrestre atterrit sur Terre avec son vaisseau. Il/elle a pour mission d'apprendre la langue des Humains. Par hasard, il/elle atterrit dans votre classe.

Comment le vivra-t-il/elle ?

Avant de commencer à écrire, mets-toi dans la peau d'un être qui ne comprend pas la langue et qui ne ressemble en rien aux autres.

Comment te sentiras-tu si...

- ... tout était nouveau pour toi ?
- ... les autres avaient une tout autre apparence que la tienne ?
- ... tu ne comprenais pas un seul mot de ce qu'on te dit ?



Qu'est-ce qui pourrait t'aider ?



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

Quelles devraient être les fonctionnalités de la maison du futur ?



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



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Je suis la reine ou le roi.

Si je dirigeais un pays, je...



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Rêve fictif

Hier, j'ai rêvé que je devenais Premier·ère
ministre du Luxembourg.

Au début, mon rêve me plaisait beaucoup.

En effet, je jouissais d'une grande renom-
mée et d'un certain pouvoir.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



Rêve fictif



Hier, j'ai rêvé que j'étais la reine ou le roi d'un pays lointain mystérieux.
Au début, mon rêve me plaisait beaucoup. En effet, je jouissais d'une
grande renommée et d'un certain pouvoir.
Cependant, au fil du rêve, j'ai remarqué que...



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées

Futur fictif

À bord d'une machine à voyager dans le temps, fais un bond de 20 ans dans le futur.
Raconte-nous comment se passe ta vie.



Storytelling Challenge A2
Fiches d'idées



... pour laisser libre cours à son imagination, écrire une suite et jouer théâtre.



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



Storytelling Challenge A2
Fiches « Si... alors »

Si j'étais reine ou roi, alors je...



Storytelling Challenge A2
Fiches « Si... alors »

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



Storytelling Challenge A2
Fiches « Si... alors »

Si j'étais invisible, alors je...



Storytelling Challenge A2
Fiches « Si... alors »

Si j'étais un arbre, alors je...



Storytelling Challenge A2
Fiches « Si... alors »

Si je savais voler, alors je...



Storytelling Challenge A2
Fiches « Si... alors »

Si j'étais un oiseau, alors je...



Storytelling Challenge A2
Fiches « Si... alors »

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



Storytelling Challenge A2
Fiches « Si... alors »

Si j'étais un dauphin, alors je...



Storytelling Challenge A2
Fiches « Si... alors »

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



Storytelling Challenge A2
Fiches « Si... alors »



... pour laisser libre cours à son imagination, écrire une suite et jouer théâtre



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



Storytelling Challenge A2
Fiches « Quand soudain »

Je mange de la soupe.
Quand soudain...



Storytelling Challenge A2
Fiches « Quand soudain »

Une voiture passe.
Quand soudain...



Storytelling Challenge A2
Fiches « Quand soudain »

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



Storytelling Challenge A2
Fiches « Quand soudain »

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



Storytelling Challenge A2
Fiches « Quand soudain »

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



Storytelling Challenge A2
Fiches « Quand soudain »

J'allume mon ordinateur.
Quand soudain...



Storytelling Challenge A2
Fiches « Quand soudain »

Je suis au téléphone avec mon oncle.
Quand soudain...



Storytelling Challenge A2
Fiches « Quand soudain »

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



Storytelling Challenge A2
Fiches « Quand soudain »

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



Storytelling Challenge A2
Fiches « Quand soudain »



Fiches narratives



**Des histoires pour réfléchir,
à restituer et à rejouer**



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives

Tolérance et préjugés

Une femme blanche d'un certain âge monte dans un avion et se voit attribuer son siège à côté d'un homme à la peau foncée. Elle se plaint auprès de l'hôtesse de l'air : « Vous m'avez placée MOI à côté d'une telle personne ! Je ne veux pas être assise à côté d'un être aussi répugnant. Donnez-moi un autre siège ! »

L'hôtesse de l'air lui répond : « Calmez-vous. Je vais voir s'il reste d'autres places. » Elle revient quelques minutes plus tard. « Chère madame, il n'y a plus aucune place libre, ni en classe économique, ni en classe affaires. Il reste toutefois encore une place en première classe. Habituellement, nous ne permettons pas aux personnes de la classe économique de s'asseoir en première classe. Cependant, le pilote trouve qu'il est injuste d'obliger quelqu'un à s'asseoir à côté d'une personne aussi effroyable. »

L'hôtesse de l'air se tourne alors vers l'homme à la peau foncée et lui dit : « Cher monsieur, un siège vous attend donc en première classe. Les autres passagers qui, choqués, ont assisté à la scène, applaudissent.

(adaptation de www.tibs.at, d'après des faits réels lors d'un vol de la compagnie British Airways)

Certaines personnes traitent les autres avec mépris et cherchent à les exclure parce qu'elles sont différentes.

Avez-vous déjà vécu ou observé une telle situation ?

Jouez cette scène et inventez des scènes similaires avec d'autres groupes de personnes.



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives



Merveilles du monde

Une classe doit énumérer les Sept Merveilles du monde. La majorité des élèves écrit :

les pyramides de Gizeh, le Taj Mahal, le Grand Canyon, le canal de Panama, l'Empire State Building, la basilique Saint-Pierre au Vatican, la Grande Muraille de Chine

Alors que l'enseignante ramasse les copies, elle remarque qu'un élève n'a pas encore fini. Elle lui demande s'il rencontre des difficultés. L'élève lui répond : « Oui, je ne parviens pas à me décider. Il existe tellement de merveilles. »

L'enseignante lui propose : « Lis-nous ce que tu as écrit. » Alors, l'élève lit à voix haute :

Mes Sept Merveilles du monde :

1. la vue 2. l'ouïe 3. le toucher 4. l'odorat 5. les émotions
6. le rire ... 7. ... et l'amour

Un grand silence se fait dans la classe.

(source inconnue)

Ces choses, que nous considérons comme allant de soi, sont vraiment merveilleuses.

Les choses les plus précieuses dans la vie sont celles que l'on ne peut pas acheter.

Quelles sont tes merveilles du monde ?

Note-les et présente-les aux autres (cf. « Activity »).

Tes camarades parviendront-ils/elles à deviner tes merveilles du monde ?



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives

Quelles sont les choses les plus importantes dans ta vie ?

Un professeur veut transmettre une information importante à ses étudiants en leur donnant un exemple pratique. Il pose un bocal vide sur la table et commence à le remplir de grandes pierres. Lorsqu'il ne peut plus y ajouter de pierres, il demande aux étudiants si le bocal est plein. Ceux-ci répondent : « Oui ! ». Le professeur sort alors un seau contenant de petites pierres de dessous la table. Il les place dans le bocal et le secoue doucement pour que les petites pierres glissent dans les espaces entre les grandes pierres.

Il redemande aux étudiants : « Le bocal est-il plein ? ». La réponse est : « Oui ! ». Le professeur sort alors un seau rempli de sable, qu'il verse dans le bocal. Le sable remplit tout l'espace restant. Il redemande aux étudiants : « Est-ce que le bocal est plein maintenant ? »

La réponse est : « Oui ! ». Alors, le professeur prend une bouteille d'eau et la verse dans le bocal.

Puis, il dit : « Je veux vous montrer qu'il faut toujours remplir votre temps, votre vie avec des choses importantes. Si vous commencez par le sable, il ne restera plus de place pour les pierres dans le bocal de votre vie. »

(source inconnue)

Réfléchis et discutes-en avec les autres.

Quelles sont les pierres importantes dans ta vie ? Place-les en premier lieu dans ton bocal du temps et dessine-le. Tu peux également en faire une saynète et nommer les pierres et le sable (« Mes pierres les plus grandes et les plus précieuses sont... »).



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives



Jean le Chanceux

Après avoir travaillé pendant sept ans pour son maître, Jean rentre chez sa mère avec comme récompense un lingot d'or gros comme sa tête et très lourd. Sur le chemin du retour, il échange sa lourde charge contre un cheval qui lui permettra de voyager plus aisément. Il se dit : « J'en ai de la chance ! À présent, je n'ai plus de lourde charge à porter. »

Or, le cheval l'éjecte par terre et comme il est assoiffé, il l'échange contre une vache. Il se dit : « J'en ai de la chance ! La vache ne m'éjecte pas par terre, mais me donne du lait. »

Cependant, Jean ne parvient pas à traire sa vache. Il décide alors de l'échanger contre un cochon, car il aime le rôti. Il se dit : « J'en ai de la chance ! À présent, je n'ai plus besoin de manger de la viande de vache dure. »

Il rencontre ensuite un homme qui lui dit qu'un voleur de cochons est recherché et lui propose une oie en échange de son cochon. Il se dit : « J'en ai de la chance ! À présent, personne ne me soupçonnera d'avoir volé un cochon. »

Cependant, l'oie ne veut pas avancer. Un tailleur de pierre lui échange alors contre une pierre à aiguiser. Jean se dit : « J'en ai de la chance ! À présent, je pourrai me faire de l'argent en aiguisant des ciseaux et des couteaux. »

Or, la pierre à aiguiser est très lourde. Comme il a soif, il s'arrête près d'un puits et pose sa pierre sur le rebord. Lorsqu'il se penche pour boire, il pousse par malheur la pierre dans le puits profond. Il se dit : « J'en ai de la chance ! À présent, je n'ai plus de lourde charge à porter. »

Les mains vides, mais heureux, Jean se dépêche pour retrouver sa mère.

(d'après un conte des frères Grimm)

Réfléchis à l'histoire et discutes-en avec tes camarades : en quoi Jean est-il « chanceux » ?

Transformez l'histoire en conte de fées moderne avec des objets précieux et jouez-la.

Comme Jean, dites toujours : « J'en ai de la chance ! À présent... »



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives

Jean le Malchanceux

Jean a un ami à qui ses parents achètent tout ce qu'il souhaite. Jean l'envie. Certes, il reçoit de l'argent de poche de la part de ses parents, mais pas suffisamment pour acheter des choses chères dont il n'a pas besoin.

Jean décide alors d'emprunter de l'argent à ses amis et sa famille. Comme Jean oublie souvent de rendre l'argent dû, ces personnes ne lui prêteront bientôt plus rien.

Jean ouvre un compte jeune. Il est souvent à découvert. La banque finit par bloquer son compte jusqu'à ce qu'il ait remboursé toutes ses dettes.

(Ingrid Teufel)

Quelle est la suite de l'histoire vraie de Jean ? S'enfoncera-t-il dans le malheur ou connaîtra-t-il un avenir plus heureux ?

Raconte ta propre fin de l'histoire de Jean à quelqu'un. Discutez-en. S'agit-il d'une fin réaliste ? Des informations sur cette thématique sont disponibles sur www.threecoins.org.

Ce site comporte également...

... une vidéo d'information sur les pièges liés au téléchargement d'applis.

... un lien vers des applis de jeux pour adolescent·s à partir de 12 ans.



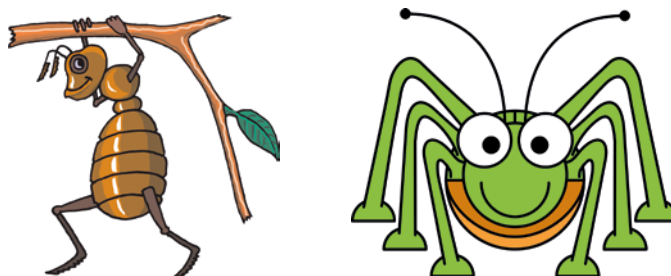
Storytelling Challenge A2
Fiches narratives



La cigale et la fourmi

Pendant tout l'été, une cigale se repose et prend du bon temps. Elle se moque de la fourmi qui ramasse des grains. Lorsqu'arrive l'hiver, la cigale n'a rien à manger. Elle doit aller mendier. Quand elle arrive devant la fourmi, celle-ci lui répond : « Tout l'été, tu n'as fait que danser, c'est normal que tu aies faim l'hiver. Faire la fête et se prélasser ne ramène pas de grains. »

(d'après une fable d'Ésope)



Quelle est la morale de cette fable ? Discutes-en avec un-e camarade.
Raconte la fable de manière plus « captivante », en utilisant le plus grand nombre d'adjectifs adaptés.



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives

L'homme qui changea le monde

Il était une fois un homme qui voulait changer le monde. Cependant, il constata rapidement que le monde était beaucoup trop grand pour parvenir à le changer tout seul.

Il décida alors de changer son pays. Des hommes/femmes politiques malhonnêtes et des groupes de lobbying l'empêchèrent toutefois d'atteindre son objectif.

Il décida alors de changer son voisinage. Mais les voisins verrouillèrent leur porte et fermèrent leurs fenêtres.

Il décida alors de changer sa famille. Au lieu de changer, ses enfants se rebellèrent et sa femme le menaça de divorcer.

Enfin, l'homme décida de se changer lui-même. Une fois chose faite, toutes les personnes qui l'entouraient changèrent, et donc aussi son monde.

(d'après Pearl Nitsche : « Das selbstdisziplinierende Klassenzimmer »)

Toi aussi, tu peux changer le monde en commençant par toi-même. En changeant tes « mauvais » comportements, tu changes aussi ton entourage.

Fais-en l'expérience : sois aimable, propose ton aide, souris aux autres. Tu verras, c'est contagieux. Si tu fais la tête, si tu es grincheux-euse ou peu aimable, ton entourage le sera bientôt aussi.



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives



Le pot fêlé

Il était une fois une vieille dame chinoise qui possédait deux pots. Chacun de ces pots était suspendu au bout d'une perche qu'elle portait sur ses épaules. Elle s'en servait pour aller chercher de l'eau tous les jours.

L'un des deux pots était fêlé, l'autre en parfait état. À la fin du long chemin qui menait de la rivière à la maison de la dame, le pot fêlé n'était plus qu'à moitié rempli d'eau.

Pendant deux ans, la vieille dame ne rapporta chez elle qu'un pot et demi d'eau.

Le pot en parfait état était très fier de son travail, le pot fêlé avait honte. Il en fit part à la vieille dame. Celle-ci sourit : « As-tu remarqué que sur ton côté du chemin poussent des fleurs, et pas sur l'autre ? J'ai semé sur ton côté des graines de fleurs et tu les arroses chaque jour. Je cueille les belles fleurs pour décorer ma maison. Si tu n'étais pas comme tu es, elles n'existeraient pas ! »

(d'après une source inconnue)

Nous avons tou·te·s des défauts et des faiblesses. Il faut donc accepter chaque personne comme elle est et voir le positif en elle.

- Quels sont tes défauts et faiblesses ?
- Quels sont les défauts et les faiblesses des personnes de ton entourage ?

Si les défauts et les faiblesses ne font de mal à personne, accepte-les et prends ces personnes comme elles sont. Ainsi, tu entretiendras de bonnes relations avec elles, au lieu de t'énerver à leur sujet.



Le vent du pardon

Deux amis marchaient dans le désert. À un moment, ils se disputèrent et l'un donna une gifle à l'autre.

Ce dernier en fut offensé, mais ne dit rien. Il se mit à genoux et écrivit dans le sable les mots suivants : « Aujourd'hui, mon ami m'a donné une gifle. »

Ils continuèrent à marcher et arrivèrent à une oasis. Ils décidèrent de se baigner. Soudain, l'ami qui avait reçu la gifle s'enlisa et manqua de se noyer. Son ami le sauva littéralement à la dernière seconde.

Après avoir repris des forces, celui qui avait reçu la gifle écrivit sur une pierre : « Aujourd'hui, mon ami m'a sauvé la vie. »

Celui qui avait donné la gifle et sauvé son ami lui demanda : « Quand je t'ai blessé, tu as écrit la phrase dans le sable, et maintenant, tu as écrit les mots sur une pierre. Pourquoi ? »

L'ami sauvé lui répondit :

« Quand quelqu'un nous fait du mal ou nous offense, nous devons l'écrire dans le sable pour que le vent du pardon puisse l'effacer. En revanche, quand quelqu'un fait quelque chose de bien pour nous, nous devons le graver sur une pierre, pour que le vent ne puisse jamais l'effacer. »

(tiré de www.nur-positive-nachrichten.de/inspirierende-geschichten)

Lis cette histoire et réfléchis à ce qu'elle veut nous enseigner. Discutes-en avec un·e camarade.
Raconte l'histoire avec tes propres mots.
Joue-la avec d'autres.



**On ne peut pas plaire à tout le monde !**

Un père avance sur un âne, tandis que son jeune fils marche à côté. Un couple arrive dans leur direction et l'homme s'indigne : « Regarde cet homme. Il avance sur le dos de l'âne et son jeune fils est obligé de marcher. »

Le père descend alors et fait monter son fils. Après quelques pas, quelqu'un s'écrie : « Regardez ! Le petit avance sur l'âne et le vieux est obligé de marcher ! »

Alors, le père s'assoit avec son fils sur l'âne. Mais après quelques mètres, quelqu'un s'écrie, indigné : « Le pauvre âne, quelle cruauté ! ». Alors, ils descendent tous les deux et marchent à côté de l'âne.

Ils entendent alors quelqu'un rigoler : « Mais qu'ils sont idiots ! Pourquoi ne montent-ils pas sur leur âne ? »

(source inconnue)

Lis cette histoire et réfléchis à ce qu'elle veut nous enseigner. Discutes-en avec un·e camarade.
Raconte l'histoire avec tes propres mots.
Joue-la avec d'autres.



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives

L'un après l'autre

Alors qu'il marchait sur une plage déserte, un promeneur vit quelqu'un au loin. En se rapprochant, il remarqua que l'homme ne cessait de ramasser des choses et de les jeter dans l'eau.

De près, il vit que l'homme ramassait des étoiles de mer qui s'étaient échouées sur la plage. Il les jetait l'une après l'autre à la mer.

Le promeneur aborda l'homme : « Bonsoir ! Je me demandais ce que vous faisiez. » « Je renvoie les étoiles de mer dans l'eau pour qu'elles ne meurent pas. »

« Je comprends », dit l'autre, « mais il existe des millions d'étoiles de mer. Vous ne pourrez pas toutes les remettre dans la mer. Et je suis sûr que c'est la même chose sur beaucoup d'autres plages. Ce que vous faites ne changera rien. »

L'homme ramassa une autre étoile de mer. Lorsqu'il la lança à la mer, il sourit et dit : « Cela changera quelque chose pour celle-ci ! »

(Jack Canfield, extrait de « Hühnersuppe für die Seele »)

Lis cette histoire et réfléchis à ce qu'elle veut nous enseigner. Discutes-en avec un·e camarade.
Raconte l'histoire avec tes propres mots.
Joue-la avec d'autres.



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives



Vivre, c'est prendre des risques !

Deux graines reposaient l'une à côté de l'autre dans une terre fertile au printemps.

La première graine dit : « Je veux grandir ! Je veux plonger mes racines profondément dans la terre et lancer ma tige à travers la croûte terrestre. Je veux voir mes bourgeons se déployer délicatement pour fêter l'arrivée du printemps. Je veux ressentir la chaleur du soleil sur mes pétales ! » Et elle commença à pousser.

La deuxième graine dit : « J'ai peur ! Si je plonge mes racines dans la terre, je ne sais pas ce qui m'attend dans le noir. Si je perce la croûte terrestre avec ma tige délicate, je risque de la blesser. Et si un escargot venait manger mes bourgeons une fois ceux-ci ouverts ? Ensuite, je risque même d'être cueillie. Non, il vaut mieux attendre qu'il n'y ait plus de danger ! »

Alors la graine attendit. Au printemps, une poule passa par là et la dévora.

(d'après Patty Hansen, extrait de : « Hühnersuppe für die Seele »)

Lis cette histoire et réfléchis à ce qu'elle veut nous enseigner. Discutes-en avec un-e camarade.

Raconte l'histoire avec tes propres mots.

Joue-la avec d'autres.



Un hippocampe à la recherche de son bonheur

Il était une fois un hippocampe qui voulait trouver son bonheur. Il prit tout son argent et se mit en route en battant de la nageoire. Bientôt, il rencontra un saumon qui lui demanda : « Bonjour, mon ami, où vas-tu comme ça ? »

« Je ne sais pas. Je suis à la recherche de mon bonheur », lui répondit l'hippocampe.

« Ça tombe bien », lui dit le saumon, « pour 10 euros, je te laisse ces palmes, pour que tu avances plus vite ! »

« Génial ! », s'écria l'hippocampe. Il paya, enfilait les palmes et partit en avançant deux fois plus vite. Il rencontra alors une plie qui lui demanda également où il voulait aller.

« Je ne sais pas. Je suis à la recherche de mon bonheur », répondit l'hippocampe.

« Ça tombe bien ! Pour 15 euros, je te laisse ce bateau à moteur, pour que tu avances plus vite ! »

L'hippocampe paya le bateau avec ses derniers sous et partit en avançant cinq fois plus vite. Peu de temps après, il rencontra un requin qui lui demanda : « Que veux-tu faire ? Où vas-tu ? »

« Je ne sais pas exactement. Je suis à la recherche de mon bonheur », lui répondit l'hippocampe.

« Ça tombe bien ! En prenant ce raccourci, tu gagneras du temps ! », lui dit le requin qui lui montra sa gueule ouverte.

« Oh, merci beaucoup ! », lui dit l'hippocampe, qui plongea à toute vitesse dans la gueule du requin. Ce dernier éclata de rire :

« Celui qui ne sait pas où il veut aller ne doit pas s'étonner d'arriver ailleurs ! »

(d'après une métaphore de Rolf F. Mager, 1973)

Lis cette histoire et réfléchis à ce qu'elle veut nous enseigner.

Discutes-en avec un-e camarade.

Raconte l'histoire avec tes propres mots.

Joue-la avec d'autres.



**La lame de scie émoussée**

Un randonneur qui se promenait dans la forêt rencontra un bûcheron occupé à couper du bois. Sa scie était vieille et le randonneur vit que le bûcheron devait fournir beaucoup d'efforts. Le randonneur remarqua alors que les dents de la scie étaient émoussées. Il en parla au bûcheron et lui suggéra d'affûter la lame de sa scie. Ce dernier lui répondit alors : « Brave homme, ne voyez-vous pas tout le bois qu'il me reste à couper pour demain ? Pensez-vous vraiment que j'ai le temps d'affûter ma lame ? »

(d'après une métaphore de Stephen Covey)

Lis cette histoire et réfléchis à ce qu'elle veut nous enseigner. Discutes-en avec un-e camarade.
Raconte l'histoire avec tes propres mots.
Joue-la avec d'autres.



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives

Monsieur Grincheux

Monsieur Grincheux se promène en rue. Il est de mauvaise humeur. Tout le met en colère : la météo, la grisaille des maisons, les gens.

Par hasard, un sourire croise son chemin. Comme celui-ci n'a rien d'autre à faire, il saute au visage de Monsieur Grincheux et s'y installe confortablement. Trop agacé, Monsieur Grincheux ne se rend compte de rien et poursuit son chemin. Les gens qu'il rencontre se mettent à le saluer aimablement. Monsieur Grincheux s'en étonne. Malgré lui, il commence à se sentir mieux. De plus en plus de personnes lui sourient. Les maisons lui semblent moins grises, le ciel plus bleu et les gens plus aimables.

Lorsque Monsieur Grincheux rentre chez lui, il se voit sourire dans le miroir – et se sent bien.

(d'après Tania Konnerth)

Lis cette histoire et réfléchis à ce qu'elle veut nous enseigner. Discutes-en avec un-e camarade.
Raconte l'histoire avec tes propres mots.
Joue-la avec d'autres.



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives



L'histoire du lion

Il était une fois un lion qui vivait dans un désert particulièrement venteux. Par conséquent, l'eau des mares dont il s'abreuvait n'était jamais calme. Il n'y voyait donc jamais son reflet.

Un jour, exceptionnellement, le vent s'arrêta de souffler et l'eau devint paisible. Lorsque le lion essaya de boire, il y vit son reflet, mais pensa qu'il s'agissait d'un autre lion. Il pensa : « Oh non, un autre lion ! Je préfère m'en aller ! ». Il partit, mais la soif le ramena bien vite à la mare. Il revit cet impressionnant lion, qui le fixait depuis la surface de l'eau.

Voulant le faire fuir, le lion de notre histoire ouvrit la gueule pour pousser un rugissement. Mais dès qu'il montra ses crocs, l'autre lion ouvrit également la gueule et notre lion s'effraya devant cette terrible vision. Encore et encore, il s'éloigna, puis revint mû par la soif, et encore et encore, il revécut la même expérience. Au bout d'un certain temps, sa soif se fit tellement intense qu'il se dit : « Avec ou sans méchant lion, je boirai dans cette mare. » Et dès qu'il plongea la tête dans l'eau, l'autre lion disparut.

(source inconnue)

Lis cette histoire et réfléchis à ce qu'elle veut nous enseigner. Discutes-en avec un·e camarade.

Raconte l'histoire avec tes propres mots.

Joue-la avec d'autres.



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives

L'histoire du soleil et du vent

Le vent et le soleil se disputaient afin de savoir qui de l'un ou de l'autre réussirait à enlever la veste d'un promeneur.

Le vent souffla très fort. Plus il souffla, plus l'homme serra sa veste contre lui.

Ce fut alors au tour du soleil. Tendrement, il darda ses rayons. Bientôt, l'homme déboutonna sa veste, puis l'enleva complètement.

(d'après une fable d'Ésope)

Lis cette histoire et réfléchis à ce qu'elle veut nous enseigner. Discutes-en avec un·e camarade.

Raconte l'histoire avec tes propres mots.

Joue-la avec d'autres.



Storytelling Challenge A2
Fiches narratives



... pour réfléchir et en discuter.



Si tu n'as rien d'aimable à dire,
alors ne dis rien du tout.



Storytelling Challenge A2
Cartes de métaphores

L'humour est un rayon de soleil
de l'esprit.



Storytelling Challenge A2
Cartes de métaphores

Celui qui n'a pas de but ne va
nulle part.
(Lao-Tseu)



Storytelling Challenge A2
Cartes de métaphores

Nous pensons rarement à ce que
nous avons, mais toujours à ce
qui nous manque.
(Arthur Schopenhauer)



Storytelling Challenge A2
Cartes de métaphores

Chacun·e est l'artisan de son
bonheur.



Storytelling Challenge A2
Cartes de métaphores

Pour voir clair, il suffit souvent de
changer de point de vue.
(Antoine de Saint-Exupéry)



Storytelling Challenge A2
Cartes de métaphores

Notre vie est ce qu'en font nos
pensées.
(Marc Aurel)



Storytelling Challenge A2
Cartes de métaphores

Ce que tu gagneras par la vio-
lence, une violence plus grande
te le fera perdre.
(Mahatma Gandhi)



Storytelling Challenge A2
Cartes de métaphores

Les personnes aux poings serrés
ne peuvent pas serrer la main.
(Indira Gandhi)



Storytelling Challenge A2
Cartes de métaphores

Ne te fâche pas quand un oiseau
te fait sur la tête. Réjouis-toi que
les éléphants ne sachent pas
voler.



Storytelling Challenge A2
Cartes de métaphores



Fais le point !

1. Lis cette checklist avant de commencer à écrire. Tu sauras ainsi à quels aspects tu dois prêter attention.
2. Une fois que tu termines ton compte-rendu, vérifie comment tu t'en es sorti-e en t'aidant de la liste.

La liste t'indique également à quels niveaux tu peux encore t'améliorer. Super, non ?

				
Mon compte-rendu comporte toutes les informations importantes : Qui ? Quand ? Où ? Quoi ? Comment ?				
Je raconte les faits dans l'ordre.				
Je n'invente pas de nouveaux éléments.				
J'utilise mes propres mots pour restituer l'histoire.				
Les mots que j'ai choisis correspondent au contenu de l'histoire.				
Je débute mes phrases de différentes manières.				
J'utilise le discours direct.				
Je raconte l'histoire au passé.				
J'accorde les verbes correctement.				
Mes phrases sont complètes.				
Chaque phrase se termine par un signe de ponctuation.				
Une fois le texte terminé, je le relis.				
Je vérifie que tous les mots sont orthographiés correctement.				
Si j'ai un doute sur un mot, je le souligne au crayon.				
Je cherche les mots soulignés au dictionnaire avant de remettre mon cahier.				

Ce que je sais déjà bien faire :

Ce à quoi je dois faire particulièrement attention pour le prochain compte-rendu :

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 21^e 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



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

Il fait partie intégrante du programme des « Youth 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 en allemand, en anglais et en partie dans cinq autres langues.

La rubrique « **Corps & Esprit** » comporte le programme *Youth Start* « Pleine conscience » et de courtes vidéos avec des exercices physiques propres à favoriser l'activation et la concentration.



Le programme **Jugend stärken** dispose également de son propre site internet : 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 « Youth 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 : <http://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
Auteures : Ingrid Teufel, Heidi Huber
Rédaction : Eva Jambor
Relecture : Julia Spengler
Conception : Stefan Torreiter (smileys, pictogrammes), Claudia Marschall – Grafik Design (concept et mise en forme, www.claudiamarschall.at), Peter Stromberger (mise en forme, pictogrammes Youth Start), Peter Steinböck (mise en forme), Illustrationen: www.pixabay.com, Helmut Pokornig (roue de la pleine conscience)

Ce matériel didactique est paru en version imprimée dans le volume 2 de la série « Jugend stärken », manuel des enseignant·e·s.

Titre : Jugend stärken. Handbuch für Lehrer*innen, vol. 2
Deuxième édition : Vienne 2021
ISBN: 978-3-7063-0816-8
Pour commander le matériel : www.jugendstaerken.at (gratuit pour les écoles viennoises)



© 2021 **Initiative for Teaching Entrepreneurship**
Conception et développement – 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

Chambre du travail de Vienne

Coopération dans le cadre du programme « Arbeitswelt & Schule » – www.wien.arbeiterkammer.at/aws