

## Debate Challenge A1

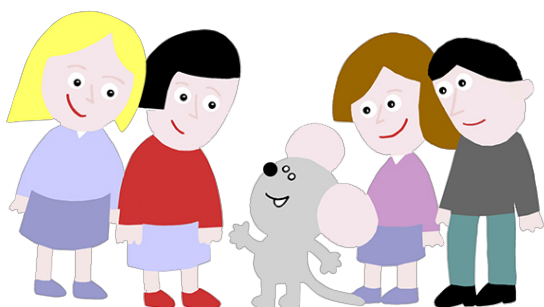
**Je peux trouver des arguments pour mon opinion et les insérer dans une discussion.**

Entrepreneurial Civic Education



## Parlons – Débattons et Philosophons



En réfléchissant à un certain sujet et en discutant de manière structurée, les élèves renforcent leurs capacités et augmentent leur tolérance. Le sujet est brièvement présenté, puis il est temps de passer à la « boîte à philosopher ». Finalement, ils vont jouer au ping-pong avec leurs arguments- par exemple au sujet des sacs plastique ou la télévision.



## Matériel pour les élèves

# Programme Youth Start Entrepreneurial Challenges

basé sur le modèle TRIO pour l'entrepreneuriat – [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

Core Entrepreneurial Education				Entrepreneurial Culture						Entrepreneurial Civic Education	
	Idea Challenge		Hero Challenge		Empathy Challenge		Storytelling Challenge		Buddy Challenge		My Community Challenge
	My Personal Challenge		Lemonade Stand Challenge		Perspectives Challenge		Trash Value Challenge		Open Door Challenge		Volunteer Challenge
	Real Market Challenge		Start Your Project Challenge		Extreme Challenge		Be A Yes Challenge		Expert Challenge		Debate Challenge

Le modèle TRIO est une approche d'apprentissage globale qui couvre trois domaines :

« **Core Entrepreneurial Education** » fait référence à la qualification de base de la pensée et de l'action entrepreneuriale : la capacité de développer des idées propres et de les mettre en œuvre de manière flexible et innovante.

« **Entrepreneurial Culture** » promeut une culture d'ouverture à l'innovation, d'empathie, de travail d'équipe et de créativité, d'orientation vers les objectifs et d'initiative propre, mais aussi de prise de risques et de conscience du risque.

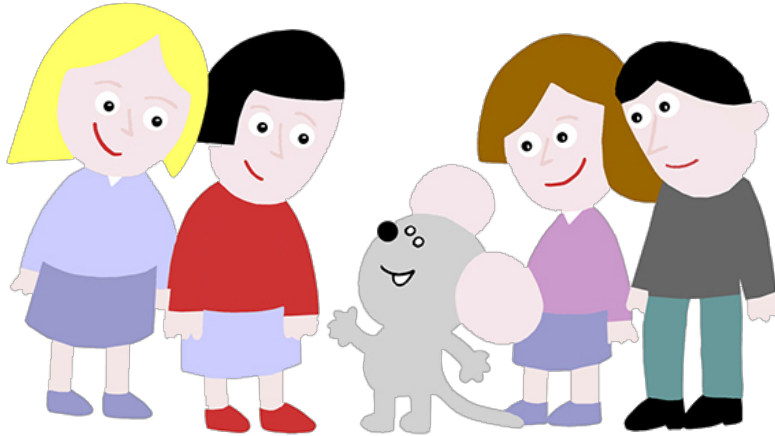
« **Entrepreneurial Civic Education** » désigne le renforcement de la compétence sociale en tant que citoyen(ne), la responsabilité envers soi-même, les autres et l'environnement.

Chaque challenge fait partie de l'une des **18 familles de challenges** associées à l'un des niveaux du modèle TRIO. Une famille de challenges peut comprendre plusieurs challenges à différents niveaux d'apprentissage. Les désignations utilisées dans le matériel pédagogique peuvent être classées comme suit :

Niveau primaire (A1), niveau secondaire I (A2), différents niveaux (B1, B2 et C1) au sein de niveau secondaire II. Le niveau suivant respectif se base à chaque fois sur le niveau précédent.



# Philosopher fait plaisir et rend malin !



Quand vous pensez au monde, à la vie ou à l'amour, vous philosophez.

Le mot philosophie vient de Grèce et a environ 2600 ans.

"Philos" signifie ami et "sofia" signifie connaissance ou sagesse. Un philosophe est un sage ami de la connaissance.

Les philosophes remettent tout en question. Une fois que vous commencez à penser à la vie, vous ne voudrez plus arrêter.

Exemple: Imaginez, tout est fait de fromage: votre table, votre tête, l'école, votre chambre ... – qu'en serait-il alors?



### L'allégorie de la caverne de Platon

Platon est le père de tous les philosophes. Sa célèbre allégorie des cavernes se lit comme suit:

Les gens sont enchaînés dans une grotte obscure afin qu'ils ne puissent regarder que dans une direction. Ils ne voient que des ombres de personnes portant des objets et pensent que les humains et les objets sont une chose.

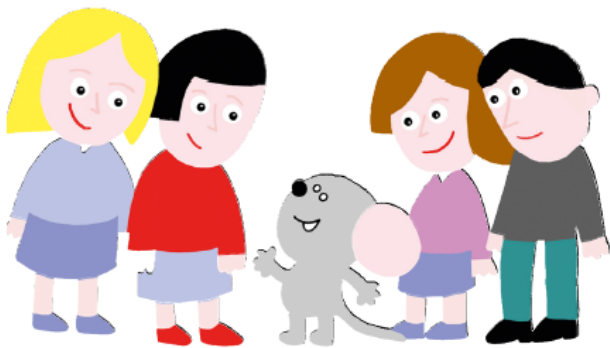
Parfois, un humain peut sortir de la caverne et voir tout tel qu'il est réellement. Quand il revient et raconte ce qu'il a vu, les autres ne le croient pas.

#### Tâche 1: Jouez l'histoire de la grotte!

Projetez avec une lampe dans une pièce sombre de la lumière sur le mur. Formez deux groupes. Chaque groupe cherche trois objets et projette des ombres sur le mur. Les participants de l'autre groupe devinent ce que c'est et ce que vous pouvez faire avec.

Variation: exécutez des figures d'ombre à la main.

### Au guichet du théâtre



Tu es assis au guichet de vente d'un théâtre devant lequel il y a une longue queue. Néanmoins, tu prends tout d'abord le petit déjeuner en paix.

Ensuite, tu ouvres la vitre et cries: "Le prochain s'il vous plaît!" Ton client a une demande intéressante, dont vous discuterez en détail.

#### Tâche 2 : Que font les autres personnes dans la file d'attente à ce moment ?

Trouvez des solutions intéressantes et jouez-les.



### La bonne fée

Une fée vous a exaucé un souhait du jour au lendemain.

Le matin, vous découvrez que quelque chose a changé.

**Tâche 3 :** Dites aux autres joueurs ce qui a changé à propos de vous et de votre environnement - et pourquoi.



### Poser de très nombreuses questions

Un ou l'une d'entre vous raconte une expérience.  
Les auditeurs lui posent constamment des questions :

« Comment ? »

« Quoi ? »

« Pourquoi ? »

**Tâche 4 :** Avant de pouvoir continuer à raconter, il faut d'abord répondre à toutes les questions.





### Objets magiques

**Tâche 5:** Trouvez un objet dans la classe et expliquez à l'autre qu'il est enchanté.

Exemples:

- Un cartable à partir duquel un fantôme se lève lorsque vous l'ouvrez.
- Un stylo qui écrit par lui-même.
- Une boîte qui se remplit d'aliments enchantés.



### Telle est la vie !

**Tâche 6 :** Pour ce jeu, vous avez besoin d'éléments que vous trouvez à l'école. Prenez-en un et comparez-le à la vie.

Exemples :

- La vie est comme un chewing-gum. Cela peut être dur, mais on en profite pendant longtemps.
- La vie est comme une lampe de poche. Vous devez de temps en temps recharger la batterie.

Les objets qui ont déjà été présentés sont mis de côté.



### Pourquoi ?

**Tâche de travail 7 :** Un jeu pour les très malins est le "jeu du pourquoi".

Quelqu'un demande quelque chose.

Exemple : "Pourquoi peut-il aujourd'hui ?"

Réponses possibles :

- Parce que les fleurs ont besoin d'eau.
- Parce que ma mère a acheté un nouveau parapluie.
- Parce que les nuages étaient juste pleins.

L'imagination ne connaît pas de limites.



### Les moyens de sortir de la catastrophe

**Tâche 8 :** Imaginez une situation désespérée.

Dessinez-la et racontez aux autres une histoire en relation avec votre image.

Les auditeurs vont vous proposer des solutions.

Exemples : "Je voudrais ..." ou "Pourquoi n'essaies-tu pas ...".

Tout est permis dans les propositions !

Si personne n'a plus d'idées et que la situation est résolue, précipitez-vous vers la prochaine catastrophe.





### Tout ce qui existe!

**Tâche de travail 9 :** Inventer des choses bouleversantes dans des groupes de taille égale.

Des choses qui sont d'une importance fondamentale pour l'humanité ou les individus.

Astuce : Rappelez-vous les « objectifs mondiaux », qui peuvent être vus ci-dessous.



### Global GOALS







### Ying et Yang

**Tâche de travail 10:** "Yin" et "Yang" sont deux mouvements opposés dans ce jeu de cercle.

Par exemple, un enfant attrape l'oreille droite avec sa main gauche et dit: "Yin".

L'enfant sur la gauche met maintenant sa main droite à son oreille gauche et dit: "Yang".

L'enfant suivant à gauche remet sa main gauche à son oreille droite et dit: "Yin".

L'enfant suivant à gauche remet sa main droite à son oreille gauche et dit: "Yang" et ainsi de suite.

Celui qui se trompe, est éliminé.

