

LIVRET DE CONTES

KID ATTITUDE

HISTOIRES A RACONTER AUX ENFANTS



as.e
agence
de stimulation
économique

Dans le cadre d'une de ses missions consistant à développer l'Esprit d'Entreprendre des jeunes en Wallonie dès le début de l'enseignement primaire et jusqu'à l'enseignement supérieur, l'Agence de Stimulation Économique a souhaité mettre un outil à la disposition des instituteurs de première et deuxième années primaires. Cet outil est composé

- d'un livre de contes constitué de six histoires mettant chacune en exergue une attitude « Esprit d'Entreprendre » (confiance en soi, persévérance, esprit d'équipe, esprit d'initiative, créativité, sens des responsabilités),
- d'un cahier de l'élève,
- d'une affiche,
- d'un guide pédagogique comprenant un CD sur lequel vous découvrirez toutes les histoires racontées, une chanson évoquant chacune d'elles et une version karaoké. Vous y trouverez de nombreuses pistes permettant d'exploiter au mieux les contes.

Vous tenez en mains le livret de contes, publié à part pour permettre une utilisation très souple pouvant s'adapter au mieux aux pratiques spécifiques de chaque instituteur.

KID ATTITUDE

HISTOIRES A RACONTER AUX ENFANTS



SCIPION LE LION

La confiance en soi

Un beau jour, alors que le soleil se couche, Scipion et son frère Hannibal jouent à cache-cache dans la forêt.

Tout à coup, alors que Scipion cherche son frère, un grand vacarme retentit. Notre ami se dirige vers le bruit, et là, il aperçoit avec horreur son frère Hannibal emprisonné dans un filet. Des braconniers sont en train de le piquer avec une seringue contenant un somnifère puissant. Après quelques instants, les braconniers soulèvent Hannibal, profondément endormi, et le jettent sans ménagement dans la cage en bambou fixée sur leur jeep tout terrain. Ils démarrent rapidement, après s'être assurés de n'avoir laissé aucune trace de leur capture interdite.

Scipion bondit et se lance à toute allure à la poursuite des ravisseurs. Ceux-ci se penchent à la fenêtre et tirent sur Scipion avec un fusil. Notre héros continue sa poursuite ; mais tout en courant, il se souvient d'un de ses cousins tué par un fusil, et il ne veut pas finir comme lui. Il s'arrête, se cache et réfléchit.

« *Que faire ?* » Scipion réalise qu'il a plein d'atouts. « *Je me déplace sans bruit* », se dit-il. « *Je bondis, je suis rapide. Je vois dans le noir. J'ai l'art de me confondre dans la nature. Mon odorat est développé.* » Il décide de suivre les traces des roues de la jeep. Mais la nuit tombe et Scipion perd la trace des braconniers. Il se lamente : « *Comment vais-je délivrer mon frère ? Je n'avais pas prévu que l'obscurité tomberait si vite, et que la forêt regorgeait*

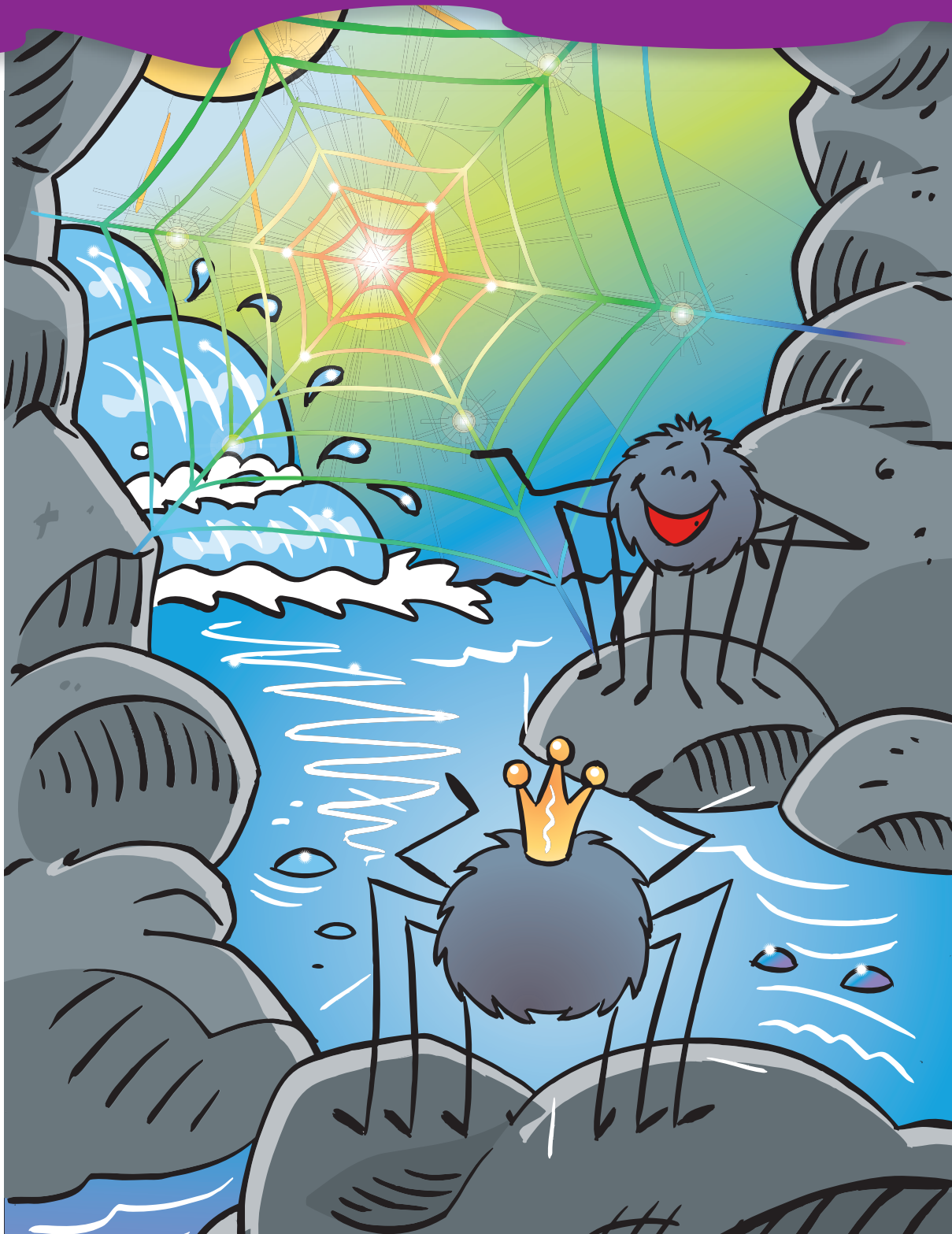
d'odeurs si semblables... » Scipion réfléchit à un plan, mais comme il ne retrouve pas l'odeur des braconniers, il décide, la mort dans l'âme, d'abandonner. Il s'apprête à rebrousser chemin lorsqu'il voit de vives lueurs. En effet, les bandits, qui se sont arrêtés pour la nuit, allument un feu. Grave erreur. Dès lors, Scipion sait vers où se diriger. Dès qu'il voit le campement, il trouve un point de vue permettant d'observer toute la scène.

Les chasseurs rigolent et boivent autour du feu. Hannibal tourne nerveusement dans sa prison en bambou. Un gros cadenas ferme la porte de la cage. Scipion a son plan en tête. Il connaît sa force et ses qualités.

Il s'approche le plus près possible à pas feutrés. En un éclair, il saute sur la jeep. Avec ses deux pattes avant, il bascule la cage qui se brise sur le sol. Ensuite, Scipion se retourne sur les braconniers, qui n'osent plus bouger. Avec l'aide de son frère délivré, notre héros les assomme au moyen d'une grosse branche et les lie à un gros tronc avec des lianes. Les deux frères disparaissent ensuite rapidement dans la nuit tout en rugissant de rire.

Le clan accueille Hannibal et son sauveur. Scipion rugit de fierté et raconte à tous ses amis ses folles aventures. Tirant parti de ses erreurs, profitant de ses belles qualités, Scipion le lion a fait grandir sa confiance en lui.

« *Aujourd'hui, je sais que j'ai un as en moi* », se dit-il.



MARIA L'ARAIGNEE

La créativité

Par un beau jour de printemps, Maria, pleine d'entrain, décide de tisser une nouvelle toile, plus belle encore que toutes celles qu'elle a déjà tissées. Elle choisit un magnifique cerisier orné de fleurs blanc éclatant. Elle glisse, elle saute de branche en branche suivie de son fil de soie. Tout son plan de bâtisseuse est bien en place dans sa tête. Sa toile terminée, elle prend un peu de recul et l'admire, contente de son œuvre.

Arrive le prince des araignées qui lui promet : « *Si tu réalises une aussi belle toile, mais en couleur, je te donnerai un baiser.* »

Maria est portée par le défi. « *Comment vais-je m'y prendre?* », se dit-elle. « *J'ai une idée: si je mange de belles fraises sucrées, j'aurai des fils rouges ! Pour du fil bleu, il me faudra trouver des myrtilles ! Les épinards du potager feront mon fil vert ! Et le bon miel de mes amies les abeilles dessineront mes dorures !* » Elle mange de bon cœur tous ces cadeaux de la nature et trouve un buisson rempli de magnifiques fleurs. Elle tisse de tout son cœur, mais rien n'y fait. Son fil reste transparent. Maria est découragée. À ce moment-là, la pluie se met à tomber. Maria est encore plus triste. Mais le soleil, voyant son chagrin, envoie à travers les gouttes ses plus beaux rayons. Un splendide arc-en-ciel peint alors le ciel de ses couleurs éclatantes. Notre héroïne réfléchit : « *Il suffirait que je tisse ma toile à un endroit où il pleut tout le temps.*

Mais où ? Ça y est, j'ai trouvé : tout près d'une chute d'eau. Là, de fines gouttelettes traversées par le soleil coloreront ma toile en permanence. »

L'ingénieuse trouve l'endroit idéal, prépare ses bagages et va s'installer près du torrent. En peu de temps, son enthousiasme lui permet de réaliser un ouvrage somptueux. Quand elle a fini, elle admire sa toile que le soleil et l'eau inondent de couleurs plus belles encore que ce qu'elle espérait.

Toute fière, elle invite le prince des araignées. Celui-ci n'en revient pas. Face au chef-d'œuvre, il s'écrie : « *Quelle créativité !* ». Et aussitôt, il récompense Maria d'un tendre baiser.

« *Aujourd'hui, je sais que j'ai un as en moi* », se dit-elle.



Un soir, un très vieux bateau navigue en mer. Fouad le dauphin, comme à son habitude, s'empresse d'aller saluer les marins du bateau à sa façon : il saute et nage à l'avant de l'embarcation. Mais les occupants du bateau n'ont pas l'air content de l'accueil de Fouad : ils lui jettent de vieilles boîtes de conserve. « *Ce n'est pas normal. Je vais suivre ce bateau discrètement* » se dit le dauphin, qui ne laisse jamais une situation étrange se passer sans réagir.

Il se met donc à la poursuite du bateau. Après une heure de nage, Fouad stoppe net : le bateau jette l'ancre. « *Chouette, je vais pouvoir enfin dormir* », se dit notre ami. Mais il n'est pas au bout de ses peines : de drôles de bruits se font entendre. En effet, les marins jettent des filets tout autour du bateau. « *Que fabriquent-ils ? Pourquoi jeter des filets de pêche en plein milieu de la nuit ?* » se dit le dauphin. Soudain, il comprend. Les marins sont en

FOUAD LE DAUPHIN

L'esprit d'initiative

fait des brigands qui veulent capturer ses amies les baleines. Il le sait car l'endroit où ils se trouvent est le lieu préféré des baleines. Fouad ne peut pas laisser attraper ses amies sans rien tenter. Il réfléchit et prend une initiative : « *Je vais aller chercher mes cousins, et tous ensemble, nous ferons partir ces bandits. Je trouverai bien comment faire à ce moment-là.* » Et il se met en route.

Sur le chemin, il croise un petit bateau qui navigue tout doucement, sans aucun bruit. « *Bizarre* » se dit Fouad. Mais il est pressé et n'y prête pas attention. « *Ma famille habite tellement loin* », se lamente Fouad. « *Jamais je n'arriverai à temps pour empêcher la capture de mes amies. Comment puis-je faire autrement?* ». Fouad réfléchit à toutes les façons de pouvoir empêcher la catastrophe. Soudain, il se dit « *Suis-je bête ! Le bateau que je viens de croiser était un petit bateau qui n'allait pas vite : ce sont sûrement les garde-côtes. Je vais essayer de les conduire jusqu'au bateau des bandits* ».

Aussitôt dit, aussitôt fait, notre ami rattrape à toute vitesse les garde-côtes. Il se met à appeler de toutes ses forces. Mais peine perdue, ils ne l'entendent pas. Alors, il crie, fait des pirouettes dans les airs, reste droit hors de l'eau comme un point d'exclamation. Toutes ces prouesses attirent l'attention d'un garde-côte qui sortait de la cabine pour prendre l'air. Il crie

« *Capitaine, venez voir, je crois que ce dauphin veut nous dire quelque chose* ». Le capitaine arrive, et Fouad fait mine de partir, pour leur montrer le chemin. Le capitaine comprend qu'il faut le suivre. Il prend la barre du bateau et met le cap vers la direction indiquée par le dauphin.

Quelques instants plus tard, le capitaine, ses hommes et notre héros arrivent sur les lieux du piège, juste à temps : une baleine venait de se faire prendre dans les filets des braconniers. Les garde-côtes grimpent sur le bateau des bandits et leur passent à tous les menottes. Ils délivrent ensuite la baleine.

Folle de joie, elle remercie Fouad par une magnifique chanson. Les garde-côtes applaudissent à leur tour le dauphin, et le félicitent pour son courage et son initiative.

Le lendemain, les baleines ont préparé une belle fête pour leur sauveur, Fouad. Il devient, dans tout l'océan, un héros pour les animaux marins, grâce à son esprit d'initiative.

« *Aujourd'hui, je sais que j'ai un as en moi* », se dit-il.



JEAN-LOU LE LOUP

L'esprit d'équipe

Depuis toujours, les loups sont maîtres de leur territoire, qui s'étend de la forêt à la ville. Leur chef, Jean-Lou, dirige avec harmonie sa meute qui vit paisiblement et défend tous les animaux de leur domaine. Il n'y a jamais de dispute dans cette meute, car chaque loup est responsable d'une tâche qui contribue au bon fonctionnement de la meute. Tout est bien organisé et Jean-Lou se charge de coordonner ses loups.

Mais, depuis quelque temps, une lourde menace pèse. Des lynx, vivant en bande désorganisée, se sont approprié l'espace : ils dictent leur loi, ils sèment la pagaille, ils agressent sans distinction tous les autres animaux. Ils ont tué tant de poules et de moutons que même les humains de la ville s'en mêlent. La belle harmonie est rompue ! Jean-Lou est très préoccupé par cette situation.

Le chef de meute veut résoudre ce problème fâcheux. Il envoie tout d'abord son loup le plus fort pour défier à la loyale le champion des lynx. Mais ces lynx sont fourbes. Ils s'attaquent à plusieurs au loup costaud qui n'a d'autre solution que de s'enfuir. Jean-Lou pense que par le dialogue, il pourra résoudre le problème. Il envoie ses sages pour parlementer. Mais la discussion tourne court. Les lynx se taisent, fuient l'échange, se montrent arrogants et méprisants. Les sages se sentent même menacés et quittent leurs adversaires sans aucune solution.

Jean-Lou organise un grand conseil et propose une solution « en équipe ». Il prend la parole devant la meute rassemblée au grand complet : « *Mes amis, l'heure est grave. Si nous ne faisons rien, nous allons à la catastrophe. Comme nos ancêtres nous l'ont toujours montré, c'est dans notre esprit d'équipe que nous trouverons la force de vaincre nos ennemis. Nous allons préparer un plan où chacun jouera son rôle.* »

La nuit est noire. Même Dame Lune n'est pas présente. La meute s'était préparée selon un plan bien défini. Pendant toute la journée, les loups s'étaient fabriqués des masques plus effrayants les uns que les autres. Même le sorcier de la ville les avait aidés. Maintenant, les loups se rapprochent de leurs ennemis dans le plus grand silence et les encerclent. Au signal de Jean-Lou, chaque loup se met à hurler dans la nuit, en bondissant sur les lynx endormis. Ils poussent des hurlements abominables, affolants. Jean-Lou veille à ce que chacun respecte son rôle, à ce que tout se passe bien. Les lynx sont terrifiés par la vue de ces monstres horribles. Ils ont tellement peur que, dans un mouvement désordonné, ils déguerpissent sans demander leur reste.

Les loups savourent leur victoire acquise grâce à la meute et fêtent dignement l'évènement. Jean-Lou félicite sa meute : « *Sans l'ensemble de la meute, sans notre esprit d'équipe, nous n'y serions jamais arrivés, les amis. Bravo !* ». Puis Jean-Lou se dit : « *Aujourd'hui, je sais que j'ai un as en moi* ».



Julien est chien d'aveugle. La matinée se traîne, et Julien est couché aux pieds de son maître qui le caresse avec beaucoup de tendresse. La complicité entre les deux est forte. En effet, Julien remplace les yeux de son compagnon. Le maître dit à son chien : *« Aujourd'hui est un jour spécial : l'ambassadeur vient visiter l'usine locale. Il vaut mieux ne pas sortir tant il y aura des voitures et des curieux partout dans les rues. En plus, il pleut. »*

Soudain, le téléphone sonne. L'aveugle décroche le téléphone et Julien le voit devenir tout pâle. *« Tu sais quoi, Julien, nous devons, toi et moi, absolument être au centre de la ville, au sommet de la plus haute tour, celle de l'usine en fête, d'ici une demi-heure. »* Julien sait qu'il leur faut normalement quarante-cinq minutes pour y arriver.

Les deux comparses se mettent en route sans tarder. Comme le maître l'avait prédit, la rue est

JULIEN LE CHIEN

Le sens des responsabilités

noire de monde. La marée humaine s'engouffre dans les rues qui mènent à l'usine. À certains endroits, des files obstruent les trottoirs. Julien aboie. Il se fraie un passage. Il sait où il doit aller et se montre responsable. Le temps compte, le chien court. C'est en totale confiance que son ami le suit, guidé par la laisse. Julien évite les obstacles qui pourraient les faire tomber.

Le duo arrive à un carrefour. Horreur ! Les feux clignotants sont en panne, et aucune voiture ne les laisse passer. Le flot est ininterrompu. C'est la pagaille. Julien réfléchit quelques secondes et décide : « *Je vais me détacher de ma laisse, et traverser la rue en aboyant. Les voitures seront ainsi obligées de s'arrêter, et j'irai rechercher mon maître sur le trottoir, pour l'aider à traverser* ». Et c'est ce qu'il fait. Un chauffeur de bus s'arrête, se demandant pourquoi le chien aboie comme cela. L'une après l'autre, les voitures s'arrêtent, laissant le passage pour piétons libre. Julien, sûr de faire traverser son maître en toute sécurité, va le chercher et le guide jusqu'à l'autre trottoir. En voyant cela, les automobilistes et les passants se sont arrêtés et applaudissent le chien pour sa bravoure et son sens des responsabilités envers son maître.

Quelques instants plus tard, les voici au pied de l'usine. Ils s'engagent. Mais il reste trop peu de temps. Julien, de son museau, pousse son maître dans l'ascenseur et s'engage par les

escaliers en gravissant les marches quatre à quatre. Il arrive bien plus rapidement que son maître, et juste à temps au rendez-vous. Le maître de Julien sort de la cabine.

Quelle n'est pas sa surprise quand l'ambassadeur vient lui serrer la main, entouré d'une équipe de journalistes. L'ambassadeur se tourne vers le chien et le félicite : « *Bravo, Julien. Grâce à toi, vous avez surmonté le défi et gagné une belle somme d'argent pour éduquer de nouveaux chiens d'aveugle. Je voulais savoir si un chien était capable de relever ce défi, et si ton sens des responsabilités envers ton maître était véritable. Je suis sûr qu'avec cet argent, d'autres personnes malvoyantes pourront avoir le bonheur de partager leur vie avec un chien aussi responsable que toi.* »

Sous les « *hourras* », Julien saute sur son maître en jappant de joie. Celui-ci le remercie en le couvrant de caresses. Grâce à eux, d'autres aveugles pourront être guidés par un chien, et vivre une vie passionnante de défis.

« *Aujourd'hui, je sais que j'ai un as en moi* », se dit le chien.



LUCIE LA FOURMI

La persévérance

En ce début de printemps, à l'orée de la forêt, la vie suit son cours dans la fourmilière. Chacun a son rôle et s'y tient. Et Lucie prend à cœur de remplir ses tâches quotidiennes. Jamais elle ne relâche ses efforts.

Le dimanche, des promeneurs aiment se balader dans le bois où vivent Lucie et ses amies. Malheureusement, tous ne sont pas amoureux de Dame Nature. Et un monsieur, d'un coup de pied violent, éclate la fourmilière et la détruit. C'est l'affolement. Les amies de Lucie sont effondrées.

Mais Lucie incite ses coéquipières à reconstruire leur belle fourmilière. Elle leur montre l'exemple et les motive non seulement à reconstruire, mais à faire mieux et plus beau qu'avant. Toutes les fourmis, entraînées par l'exemple de persévérance de Lucie, se mettent au travail en sifflotant. Quelle joie ! La nouvelle fourmilière prend forme. Elle est bientôt terminée. Et... catastrophe !

Un chien tenant fermement dans sa gueule un os, vient gratter pour y cacher son trésor. Tout le travail de reconstruction est anéanti. De plus, au découragement, s'ajoute la panique : « *Non seulement nous devons recommencer notre exploit de reconstruction, mais il faudra en plus évacuer cet os !* » se dit Lucie. Mais notre fourmi sait que tout le temps passé à se lamenter est du temps perdu pour travailler. Notre héroïne parvient une nouvelle fois à regonfler le moral des troupes, en leur demandant de rebâtir leur maison loin du sentier. À

force d'efforts, une nouvelle fourmilière s'érige, splendide. Le peuple des fourmis va pouvoir fêter cet événement.

Ciel ! Voilà que le vent souffle et qu'un déluge emporte la fourmilière et les fourmis. Lucie encourage ses amies à s'accrocher aux brindilles. Grâce à ce stratagème, la plupart des fourmis sont sauvées, mais fort abattues. Lucie, comme à son habitude, incite ses compagnes à chercher en elles la force de la persévérance. Elle réfléchit avec une de ses amies, Maria l'araignée. Celle-ci a toujours de bonnes idées : elle conseille de trouver d'abord un endroit qui les protège du vent et des tempêtes et qui est loin du sentier où les humains se promènent. À force de recherches, elles trouvent l'endroit idéal : sous une grotte. Lucie, après avoir remercié Maria pour son aide, motive à nouveau l'équipe et chacun se remet à l'ouvrage avec obstination.

Nos bâtisseuses, par leur régularité et leur volonté, arrivent à la construction d'une fourmilière digne des plus beaux palaces. « *Merci, Lucie* », lui disent alors les autres fourmis. « *C'est grâce à tes encouragements, grâce à ta persévérance que nous y sommes arrivées !* ». Sous la protection de la grotte, leur habitation n'a plus jamais été détruite. Les fourmis y vivent encore. Elles sont très heureuses et invitent souvent Maria à s'amuser avec elles, quand elles ont fini tout leur travail.

« *Aujourd'hui, je sais que j'ai un as en moi* », se dit Lucie.

LA CHANSON : J AI UN AS EN MOI

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

1 Et comme un lion sur les talons,
je suis très fier de moi.
Face aux défis, je réfléchis
et j'avance à grands pas.
Si je fais des erreurs,
j'en tire des leçons.
Non je n'en ai pas peur,
j'fais ma mission.

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

2 J'ai le cœur plein d'inspiration
et d'imagination.
Face aux défis, je réfléchis et
je rentre en action.
J'invente et je construis un petit paradis
Sans me décourager,
comme l'araignée.

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

3 Comme le dauphin, j'ose et je tente,
je trouve une solution.
Face aux défis, je réfléchis,
me pose des questions.
Il me faut réagir, choisir la bonne façon
Je plonge plein de courage,
j'm'engage à fond.

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

4 J'ai bien compris que tous ensemble,
on est plus fort que seul.
Face aux défis, je réfléchis,
j'écoute d'un bon œil.
J'apporte mes idées, il faut en discuter.
Quelle organisation !
De vrais champions !

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

5 Et tel un chien fidèle à l'homme,
j'assume faits et gestes.
Face aux défis, je réfléchis et
je me manifeste.
Je prends des engagements,
me montre responsable.
Respecter ma parole,
j'en suis capable.

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

6 Faire et défaire, c'est évident
exige des efforts.
Face aux défis, je réfléchis,
je persévère encore.
Je suis déterminé(e),
j'ai de la volonté.
Je dois tenir le coup,
j'vais jusqu'au bout.

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

**Final : La la la la la la la la la la la la la la la la
J'en suis cap et ça se voit.
Tout comme vous !**

NOTES

Dotted lines for writing notes.



Wallonie

Plan**Marshall**
2.vert
www.wallonie.be



Avec le soutien du Fonds Social Européen

CAHIER DE L'ÉLÈVE

KID ATTITUDE

HISTOIRES A RACONTER AUX ENFANTS



as.e
agence
de stimulation
économique

Dans le cadre d'une de ses missions consistant à développer l'Esprit d'Entreprendre des jeunes en Wallonie dès le début de l'enseignement primaire et jusqu'à l'enseignement supérieur, l'Agence de Stimulation Économique a souhaité mettre un outil à la disposition des instituteurs de première et deuxième années primaires.

Cet outil est composé :

- d'un livre de contes constitué de six histoires mettant chacune en exergue une attitude « Esprit d'Entreprendre » (confiance en soi, persévérance, esprit d'équipe, esprit d'initiative, créativité, sens des responsabilités),
- d'un cahier de l'élève,
- d'une affiche,
- d'un guide pédagogique comprenant un CD sur lequel vous découvrirez toutes les histoires racontées, une chanson évoquant chacune d'elles et une version karaoké. Vous y trouverez de nombreuses pistes permettant d'exploiter au mieux les contes.

Vous tenez en mains le livre de contes, publié à part pour permettre une utilisation très souple pouvant s'adapter au mieux aux pratiques spécifiques de chaque instituteur.

Plus d'infos sur : www.as-e.be – www.tousdesas.be – www.espritdentreprendre.be

Je m'appelle _____

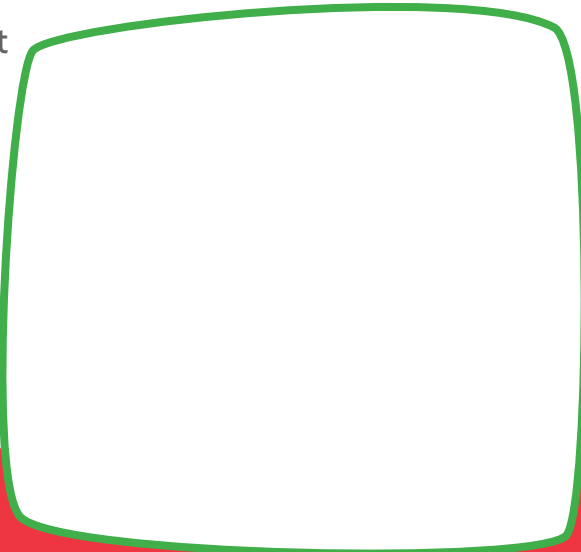
Je suis en _____ année chez Madame/Monsieur _____

Mon activité préférée est _____

Mon animal adoré est _____

Les membres de ma famille sont _____

Je dessine mon portrait



MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :



Ma qualité principale est :

.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :



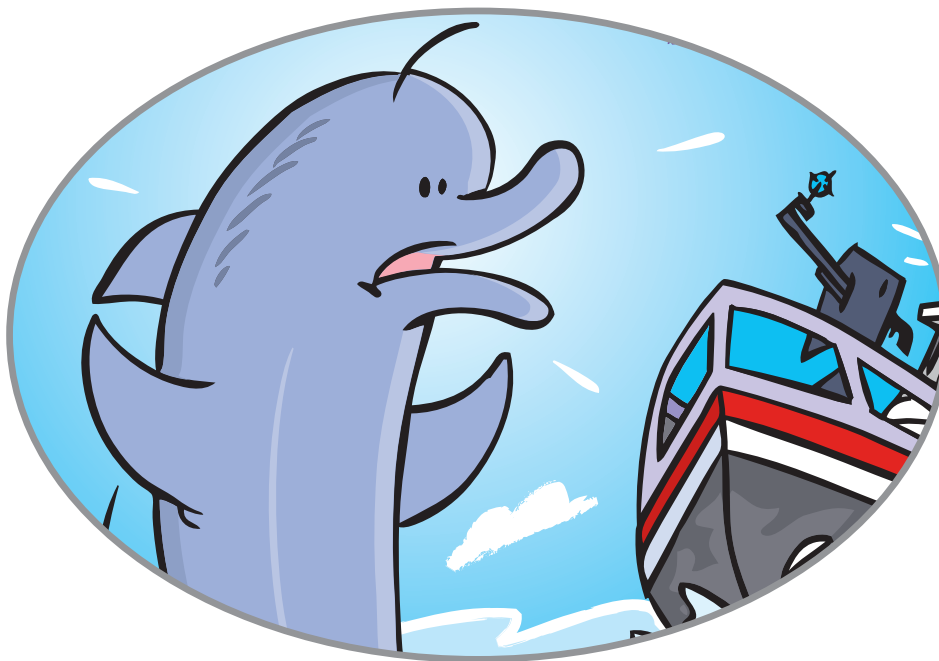
Ma qualité principale est :

.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :



Ma qualité principale est :

.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :



Ma qualité principale est :

.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :



Ma qualité principale est :

.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :



Ma qualité principale est :

.....

LA CHANSON : J AI UN AS EN MOI

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

1 Et comme un lion sur les talons,
je suis très fier de moi.
Face aux défis, je réfléchis et
j'avance à grands pas.
Si je fais des erreurs,
j'en tire des leçons.
Non je n'en ai pas peur,
j'fais ma mission.

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

2 J'ai le cœur plein d'inspiration et
d'imagination.
Face aux défis, je réfléchis et
je rentre en action.
J'invente et je construis un petit paradis
Sans me décourager,
comme l'araignée.

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

3 Comme le dauphin, j'ose et je tente,
je trouve une solution.
Face aux défis, je réfléchis,
me pose des questions.
Il me faut réagir, choisir la bonne façon
Je plonge plein de courage,
j'm'engage à fond.

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

4 J'ai bien compris que tous ensemble,
on est plus fort que seul.
Face aux défis, je réfléchis,
j'écoute d'un bon œil.
J'apporte mes idées, il faut en discuter.
Quelle organisation !
De vrais champions !

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

5 Et tel un chien fidèle à l'homme,
j'assume faits et gestes.
Face aux défis, je réfléchis et
je me manifeste.
Je prends des engagements,
me montre responsable.
Respecter ma parole,
j'en suis capable.

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

6 Faire et défaire, c'est évident
exige des efforts.
Face aux défis, je réfléchis,
je persévère encore.
Je suis déterminé(e),
j'ai de la volonté.
Je dois tenir le coup,
j'vais jusqu'au bout.

**Refrain : J'ai tout en moi pour grandir
Et garder le sourire.
Je connais tous les moyens
Pour être bien.
Il suffit de croire en soi
Et d'aller jusqu'au bout.
Je sais, j'ai un as en moi
Tout comme vous !**

**Final : La la la la la la la la la la la la la la la la
J'en suis cap et ça se voit.
Tout comme vous !**



Wallonie

Plan**Marshall**
2.vert
www.wallonie.be



Avec le soutien du Fonds Social Européen

GUIDE DE PÉDAGOGIE ENTREPRENEURIALE

KID ATTITUDE

HISTOIRES A RACONTER AUX ENFANTS



as.e
agence
de stimulation
économique

AVANT-PROPOS

Voici **Kid Attitude**, un outil pédagogique proposé aux professionnels de l'enseignement afin de les aider et de les accompagner dans leurs activités. Ce guide a été réalisé par l'Agence de Stimulation Economique dans le cadre de sa mission de sensibilisation à l'Esprit d'Entreprendre.

Si vous avez déjà reçu la visite d'un Agent de Sensibilisation à l'Esprit d'Entreprendre, vous le savez : c'est étape par étape, de l'école primaire à la sortie du supérieur, que se construit une personnalité qui sera entreprenante au fil de sa vie. Et c'est à chaque stade de ce cheminement que les professionnels de l'Enseignement peuvent agir.

Augmenter la volonté globale d'entreprendre de la population wallonne, telle est en effet l'ambition de notre Agence. Grâce au Plan Marshall 2.vert et à l'Europe, nous mobilisons nos énergies pour proposer des outils adaptés permettant au monde de

l'Enseignement au sens large, dans le respect de ses spécificités et de son rôle, de s'imprégner de ce défi.

Ce document a été réalisé par les Agents de Sensibilisation à l'Esprit d'Entreprendre, enseignants détachés de la Communauté française.

Découvrez sans plus attendre ce guide en espérant qu'il vous aidera à développer les attitudes entrepreneuriales des adultes de demain.

L'Equipe du
« Programme Wallon Esprit d'Entreprendre »
de l'ASE



SOMMAIRE

- 5 Financements
- 6 Le Programme Wallon Esprit d'Entreprendre de l'ASE
- 7 Introduction au développement d'une attitude
- 8 Les attitudes
- 10 La méthodologie proposée
 - 11 La confiance en soi
 - 13 La créativité
 - 14 L'esprit d'initiative
 - 15 L'esprit d'équipe
 - 16 Le sens des responsabilités
 - 17 La persévérance
- 18 Quelques pistes pour s'ouvrir aux autres niveaux
- 26 Compétences travaillées selon le Socle de compétences
- 27 Ouvrages de référence
- 28 Ressources internet

FINANCEMENTS

La rédaction et la diffusion de cet outil repose sur des financements mobilisés par l'ASE pour développer l'Esprit d'Entreprendre.

Plan Marshall
2.vert
www.wallonie.be

Le Plan Marshall 2.vert vise notamment à mettre en place un cadre propice à la création d'activités et d'emplois de qualité.

En matière de création d'activités, l'objectif des Gouvernements wallon et de la Communauté française est clair : au terme de la législature 2009-2014, l'esprit d'initiative et d'entreprendre devra être redevenu le véritable fondement du dynamisme régional.

La conception, l'implémentation et la promotion d'outils pédagogiques et d'ateliers de formation à destination des enseignants est une des actions soutenue, au sein du Programme Wallon Esprit d'Entreprendre mené par l'Agence de Stimulation Economique.



Avec le soutien du Fonds Social Européen

Le Fonds Social Européen (FSE) est le principal instrument communautaire consacré au développement des ressources humaines et à l'amélioration des mécanismes du marché de l'emploi. Il vise à réduire le chômage en facilitant l'accès au marché du travail par la promotion de l'égalité des chances, l'encouragement à la création d'emplois et l'aide au renforcement des compétences et qualifications professionnelles.

Le Fonds Social Européen cofinance, avec la Wallonie et la Communauté française, des programmes destinés au développement des ressources humaines.

Pour la période 2007-2013, l'Agence de Stimulation Economique a été agréée sur l'ensemble de la Wallonie pour mener diverses actions de formation et d'accompagnement destinées à développer l'Esprit d'Entreprendre.

LE PROGRAMME WALLON ESPRIT D'ENTREPRENDRE DE L'ASE

Après une période de trois ans centrée sur la sensibilisation à l'Esprit d'Entreprendre, l'Agence de Stimulation Economique met en évidence le développement des attitudes entrepreneuriales durant les années scolaires et académiques 2010-11, 2011-12 et 2012-13.

Comment l'Agence agit-elle ? Que propose-t-elle aux Etablissements d'Enseignement ?

- Une équipe d'**Agents de Sensibilisation à l'Esprit d'Entreprendre**, conseillers-pivots de toute activité vers les Etablissements.

Forts d'un taux de pénétration dans les Etablissements d'environ 70%, les Agents ont largement atteint leur premier objectif majeur qui était de couvrir au maximum la Wallonie. Leur mission évolue dorénavant afin de réaliser un travail plus en profondeur, leur permettant d'agir en véritables ensembliers d'une offre cohérente à destination des enseignants.

Plus d'information :

www.as-e.be
www.tousdesas.be
www.espritdentreprenre.be

- Un **portefeuille d'actions labellisées ASE** développant les attitudes entrepreneuriales des jeunes.

L'existence d'opérations menées par des opérateurs agréés constitue le « fond de sauce » de notre Programme. L'utilité de ces actions, formatées et aux plus-values bien identifiées, répond à un besoin. Leur focalisation sur les 6 « attitudes entrepreneuriales » (voir page 7) permet une plus grande compréhension de leurs atouts.

- L'accompagnement pédagogique et financier à la réalisation de **projets entrepreneuriaux**.

Le dispositif des « appels à projets innovants » est né en octobre 2007. Environ 130 projets ont été soutenus pour les 3 opérations successives. Chaque opération a été évaluée positivement, certainement parce qu'elles permettent aux enseignants d'exprimer et de développer leur propre vision de l'Esprit d'Entreprendre.

- La proposition de formations diverses, renforcées d'outils pédagogiques, à destination des enseignants et futurs enseignants.

La proposition de **formations** diverses, renforcées **d'outils pédagogiques**, constituera un point crucial des trois prochaines années, via les « Ateliers de l'Esprit d'Entreprendre » notamment.

INTRODUCTION AU DÉVELOPPEMENT D'UNE ATTITUDE

Pourquoi développer l'Esprit d'Entreprendre en primaire ? N'est-ce pas trop tôt d'initier les attitudes entrepreneuriales au cycle II ?

Des recherches récentes orientées sur le processus entrepreneurial (plutôt que sur la personne de l'entrepreneur) se sont intéressées aux actions de l'entrepreneur plutôt qu'à sa personnalité. Ce courant de recherche a permis d'expliquer le caractère évolutif des comportements de l'entrepreneur et a suggéré que la compréhension de l'entrepreneuriat passerait par la compréhension du processus d'évolution de ces comportements (Minniti et Bygrave, 2001).

Les comportements de l'entrepreneur supposent un certain talent et un tempérament, mais l'entrepreneuriat : « c'est une discipline et, comme toute discipline, elle peut être apprise » (Drucker 1985). [...]

« Si développer l'esprit d'entreprendre exige une pratique régulière ; si apprendre est ce que les jeunes font la plupart du temps, si cet apprentissage se réalise dans des situations très variées (...) alors l'apprentissage scolaire offre la meilleure opportunité pour développer les attitudes entrepreneuriales » (Kearney 1999).

Certaines recherches se sont penchées sur les conditions qui favorisent le développement de cet Esprit d'Entreprendre dans l'enseignement.

Ainsi par exemple, dans leur étude, Pirnay et. All (2005), soulignent que les expériences positives vérifient généralement les deux conditions suivantes :

- Un contexte porteur à savoir, une direction et une culture d'établissement favorables au développement de l'Esprit d'Entreprendre.
- Des enseignants entreprenants qui ont de bonnes capacités relationnelles pour nouer des contacts avec leur environnement externe.

Extraits du Guide de pédagogie entrepreneuriale¹

Il est donc essentiel de développer les attitudes entrepreneuriales dès le plus jeune âge, mais de manière adaptée au développement de l'enfant. Ainsi, au cycle II, l'enfant est encore dans une phase où l'imaginaire occupe une dimension importante de sa cognition. Nous avons donc choisi de travailler les attitudes au travers de six contes, six héros auxquels les enfants pourront s'identifier. Ces six héros sont les personnages principaux d'aventures déclinées sur une affiche, des contes et une chanson. Ensuite, par une démarche active, l'enfant mènera une analyse réflexive sur les attitudes. Il sera enfin amené à les appliquer dans un projet de classe. L'affiche et la chanson ont pour but, quant à elles, d'imprégner les enfants dans la thématique « des attitudes pour entreprendre ».

¹ Disponible en ligne : <http://www.e-pages.dk/ase/5/>

LES ATTITUDES

L'Esprit d'Entreprendre serait constitué d'attitudes exprimant la volonté d'entreprendre et de s'engager pleinement. Comme dit dans l'introduction, nous partons du postulat que chacun possède en lui les attitudes entrepreneuriales. Il s'agit donc de les développer chez nos élèves. L'ASE a ciblé six attitudes à travailler en priorité chez les enfants, à savoir :



Esprit d'équipe : **collaborer en vue d'un but commun**

- Agir avec d'autres d'une manière concertée
- Travailler avec d'autres en tenant compte des responsabilités de chacun
- Apporter mes idées à un projet de groupe
- Accepter les critiques constructives
- Travailler pour atteindre l'objectif visé tout en tenant compte de l'opinion des différents membres du groupe

Sens des responsabilités : **faire ce qui doit être fait**

- Assumer et réaliser ce qui a été convenu par l'équipe, le groupe, l'organisation ou moi-même
- Accomplir les tâches assignées en sachant que, si je ne les fais pas, cela peut avoir des répercussions négatives pour moi-même ou mon entourage
- Classer par ordre de priorité les différentes tâches à accomplir et déterminer les étapes de leur réalisation
- Être reconnu pour ma capacité à mener à terme les tâches dont je suis responsable

Persévérance :
terminer ce qui a été commencé

- Faire preuve de constance dans ce que j'entreprends
- Inscire mon action dans la durée, la mener à terme
- Faire encore et encore la même chose jusqu'à l'obtention d'un résultat satisfaisant
- Démontrer ma capacité à poursuivre un projet jusqu'à ce qu'il soit réalisé
- Passer par-dessus les frustrations et les problèmes rencontrés et poursuivre l'objectif initial malgré les embûches

Confiance en soi :
me sentir capable de faire quelque chose

- Me percevoir positivement
- Être fier de mes réussites
- Miser sur mes aptitudes, mes habiletés et mes compétences
- Être certain de mes possibilités
- Reconnaître mes forces et mes faiblesses
- Accepter les échecs et en tirer les leçons

Créativité :
imaginer différents chemins pour résoudre une situation problème

- Associer des choses, des idées, des situations
- Utiliser des éléments trouvés alors que je cherchais autre chose.
- Imaginer et produire une grande quantité de solutions, d'idées ou de concepts permettant de réaliser de façon efficace puis efficiente un effet ou une action donnée.
- Générer de nouvelles idées ou concepts, ou de nouvelles associations entre des idées et des concepts préexistants.

Esprit d'initiative :
recourir à mes connaissances et à mes habiletés pour faire face à l'imprévu

- Transformer un problème en action à entreprendre
- Ne pas me laisser figer par une situation
- Poser des questions, chercher des manières de faire différentes
- Être « partant », prêcher par l'exemple
- Assumer un certain leadership
- Être à l'affût des bonnes occasions
- Me percevoir positivement

Extrait du Guide de pédagogie entrepreneuriale ²

LA MÉTHODOLOGIE PROPOSÉE

Nous vous invitons à proposer aux enfants de réaliser une planche de BD pour chaque personnage, selon la méthodologie « base/expert » que nous développerons ci-dessous. Ensuite, nous vous proposons de compiler les planches réalisées pour créer une vraie BD, avec des couleurs, avec le texte rédigé sans erreur³, avec couverture et reliure⁴.

Pour varier les procédés, vous pouvez proposer aux enfants de :

- réaliser une saynète (sur la base des huit actions proposées plus bas)
- réaliser un mime
- rédiger un texte narratif (style album)
- ... (laissez libre cours à votre créativité !)

L'objectif de la démarche est que les enfants puissent identifier et caractériser chaque attitude. Ils devront pouvoir s'y référer grâce à l'animal, et à l'affiche. La démarche que nous proposons est de créer une « carte d'identité » de chaque personnage, qui mettra en exergue une analyse fine de chaque attitude. Afin de réaliser la carte d'identité, un dispositif «base/expert» est proposé. (ci-contre) Chaque groupe analysera un personnage, après que l'instituteur/trice ait lu les histoires aux enfants. L'enseignant peut, par exemple, disposer les enfants en groupes, et passer dans chaque groupe pour lire l'histoire, les autres groupes organisant déjà le travail et se répartissant les rôles.

La méthodologie base/expert

Il s'agit d'une démarche de la pédagogie entrepreneuriale. Les enfants sont répartis par groupes de trois ou quatre. Ils sont responsables d'étudier un aspect précis de la notion abordée. Grâce à des outils facilitateurs et à l'étayage de l'enseignant, chaque groupe va devenir « spécialiste » d'un domaine précis. Par une mise en commun et l'apport de chaque groupe, le groupe de base – c'est-à-dire la classe – disposera d'une analyse complète et fine d'une notion.

Ce dispositif relève d'une pédagogie entrepreneuriale.

En effet, la démarche est :

- **Responsabilisante** : les enfants sont responsables d'une piste de recherche précise, qu'ils partageront avec le reste de la classe. Ainsi, le groupe d'enfants prend en charge son apprentissage de manière active. Chaque groupe, responsable d'un aspect précis de la recherche, développe la recherche d'informations, la négociation, la capacité de défendre ses idées, l'organisation et la planification, aspects habituellement gérés par l'enseignant ;
- **Expérientielle** : par la démarche active, chaque élève construit son apprentissage sur sa propre expérience, en collaboration avec les élèves de son groupe ;
- **Réflexive** : un questionnaire donne l'occasion à chaque groupe de faire le bilan et la synthèse de ce qu'il a appris, et du fonctionnement du groupe ;
- **Coopérative** : le travail de chaque groupe permettra de connaître une notion dans son ensemble, et cela de manière approfondie, vu que chaque aspect aura été traité et développé de manière systématique.

La méthodologie vous est présentée de manière développée pour une attitude : la confiance en soi. Pour les autres attitudes, vous trouverez les outils nécessaires pour vous aider à reproduire la démarche.

³Nous vous proposons d'utiliser la méthodologie liée aux chantiers d'écriture (cf. Groupe d'Ecouens)

⁴Véronique Guillaume, *Je crée des livres*, éd. Casterman

LA CONFIANCE EN SOI

SCIPION LE LION

**L'attitude entrepreneuriale
à trouver est :**

**LA CONFIANCE EN SOI :
ME SENTIR CAPABLE DE FAIRE
QUELQUE CHOSE**

1 La planche de BD en huit étapes

La classe est divisée en groupes de 3 ou 4 enfants. Chaque groupe est invité à reproduire l'histoire entendue sous forme de BD. L'enjeu est de découper le récit en étapes significatives (8), qui permettront à l'enfant de se rendre compte de la confiance en soi dont a fait preuve Scipion. Les enfants doivent se mettre d'accord sur les moments de l'histoire à dessiner. Le texte sera écrit soit par les enfants, soit par l'enseignant, en dictée à l'adulte. Les étapes proposées sont :

- 1) Hannibal et Scipion jouent
- 2) Hannibal est pris au piège
- 3) Scipion se lance à la poursuite des bandits
- 4) Il est perdu dans le noir
- 5) Scipion voit les lueurs du feu qui vont le guider jusqu'au camp
- 6) Après avoir trouvé les bandits et son frère, il observe le campement
- 7) Il délivre Hannibal
- 8) De retour au camp, Scipion rugit de fierté

Après une éventuelle mise en commun, le travail du groupe sera relancé par l'enseignant.

Chaque groupe devra réaliser la carte d'identité de l'animal, et trouver une qualité collant le mieux au personnage, et qui se retrouve dans toutes les illustrations de la BD. Cette tâche n'est pas aisée car les attitudes sont relativement abstraites pour les enfants du cycle II. Vous devrez donc utiliser l'étayage, c'est-à-dire que, par des questions précises, vous amènerez le groupe d'enfants à sortir de la lecture littérale du texte, vous pousserez les enfants à affiner leur réflexion. En début de parcours, les enfants s'orienteront sans doute vers des qualités du style « Scipion est fort, courageux... ». Grâce à un questionnement judicieux, vous les guiderez vers l'attitude entrepreneuriale « la confiance en soi ». Le fait de devoir trouver une qualité qui se retrouve dans toutes les images devrait aider les enfants à aller plus loin que de donner des qualités peu précises : « Il est gentil, courageux... ».

2 Liste de questions permettant l'étayage

- La qualité doit convenir à toutes les images. Quelle est-elle ?
- Qu'est-ce qui décide Scipion à se lancer à la poursuite des ravisseurs de son frère ?
- Si tu étais à la place de Scipion, aurais-tu agi de la même façon ? Dans le noir par exemple ?
- Pourquoi décide-t-il d'attaquer le camp des bandits pour délivrer son frère, alors que les braconniers sont armés ?
- Pourquoi est-il si fier à la fin ?
- ...

Lors de la mise en commun, les groupes présentent, chacun à leur tour, leur BD et les qualités qu'ils ont choisies. L'enseignant, qui réalise le panneau synthèse, la carte d'identité du lion, devra arriver à la qualité suivante : « la confiance en soi ».

3 Les indicateurs

Les enfants auront éventuellement perçu les indicateurs de l'attitude « Confiance en soi ». Ceux-ci peuvent vous servir à aiguiller les enfants lors de l'étayage.

- Me percevoir positivement
- Être fier de mes réussites
- Miser sur mes aptitudes, mes habiletés et mes compétences
- Être certain de mes possibilités
- Reconnaître mes forces et mes faiblesses

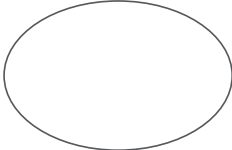
Il est d'autant plus intéressant que l'enseignant sorte quelque peu de l'histoire et mette en évidence des situations vécues par les enfants, par exemple lors d'un projet ou d'un évènement passé (rencontres, visites au musée...).

4 Support carte

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :




Ma qualité principale est :
.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle : **Scipion**

Je suis un : **lion**



Ma qualité principale est :
La confiance en soi

5 Évaluation des groupes

	😊	☹️
J'ai appris de nouvelles choses		
J'ai participé au travail de groupe		
J'ai écouté les autres quand ils voulaient parler		
J'ai donné mes idées et écouté celles des autres		
J'ai aidé un copain qui ne comprenait pas		
J'ai réfléchi à des solutions pour améliorer l'organisation du groupe		

LA CRÉATIVITÉ :

MARIA L'ARAIGNÉE

L'attitude entrepreneuriale
à trouver est :

LA CRÉATIVITÉ :
IMAGINER DIFFÉRENTS CHEMINS POUR
RÉSOUTRE UNE SITUATION PROBLÈME

1 La planche de BD en huit étapes

- 1) Maria décide de créer une toile encore plus jolie que toutes celles qu'elle a déjà tissées
- 2) Le prince arrive et lui lance un défi
- 3) Première tentative : manger des aliments qui coloreront ses fils
- 4) Échec
- 5) Triste, elle aperçoit un arc-en-ciel et a l'idée de tisser sa toile là où il pleut tout le temps
- 6) Elle se rend près d'une chute d'eau, tisse sa toile
- 7) Maria est fière de son œuvre
- 8) Le prince lui donne un baiser

2 Liste de questions permettant l'étayage

- La qualité doit convenir à toutes les cases de la BD
- Est-ce seulement pour avoir un baiser du prince que Maria se donne tout ce mal ?
- Trouves-tu qu'elle a de bonnes idées ?
- Comment fait-elle pour dénicher l'endroit idéal, c'est-à-dire près du torrent ?
- Comment réagit le prince ? De quoi la félicite-t-il ?

3 Les indicateurs

Les enfants auront éventuellement perçu les indicateurs de l'attitude « créativité ». Ceux-ci peuvent vous servir à aiguiller les enfants lors de l'étayage.

- Associer des choses, des idées, des situations
- Utiliser des éléments trouvés alors que je cherchais autre chose
- Imaginer et produire une grande quantité de solutions, d'idées ou de concepts permettant de réaliser de façon efficace puis efficiente un effet ou une action donnée
- Générer de nouvelles idées ou concepts, ou de nouvelles associations entre des idées et des concepts préexistants

4 Support carte (voir page 29-30)

5 Évaluation des groupes (voir page 12)

L'ESPRIT D'INITIATIVE : FOUAD LE DAUPHIN

L'attitude entrepreneuriale
à trouver est :

**L'ESPRIT D'INITIATIVE :
RECOURIR À MES CONNAISSANCES ET À
MES HABILITÉS POUR
FAIRE FACE À L'IMPRÉVU**

1 La planche de BD en huit étapes

- 1) Fouad se fait rabrouer par un bateau mystérieux
- 2) Il décide de suivre le bateau
- 3) Les marins jettent les filets à l'eau pour capturer les baleines
- 4) Fouad décide d'aller chercher ses cousins, et il croise le bateau des garde-côtes
- 5) Il les avertit du danger
- 6) Les garde-côtes décident de le suivre
- 7) Les garde-côtes arrêtent les bandits
- 8) Fouad est très fier, ses amis le félicitent

2 Liste de questions permettant l'étayage

- Que fait Fouad quand il comprend que les bandits vont capturer ses amies les baleines ?
- Que se serait-il passé si Fouad n'avait pas décidé d'empêcher les braconniers de capturer ses amies les baleines ?
- Pourquoi Fouad décide-t-il de rattraper le bateau qu'il croise, celui des garde-côtes ?
- Que se serait-il passé si Fouad n'avait pas décidé d'interpeler les garde-côtes ?
- De quoi est félicité Fouad, à la fin de l'histoire ?

3 Les indicateurs

Les enfants auront éventuellement perçu les indicateurs de l'attitude « esprit d'initiative ». Ceux-ci peuvent vous servir à aiguiller les enfants lors de l'étayage.

- Transformer un problème en action à entreprendre
- Ne pas me laisser figer par une situation
- Poser des questions, chercher des manières de faire différentes
- Être « partant », prêcher par l'exemple
- Assumer un certain leadership
- Être à l'affût des bonnes occasions

4 Support carte (voir page 29-30)

5 Évaluation des groupes (voir page 12)

L'ESPRIT D'ÉQUIPE :

JEAN-LOU LE LOUP

L'attitude entrepreneuriale
à trouver est :

L'ESPRIT D'ÉQUIPE :
COLLABORER EN VUE D'UN BUT COMMUN

1 La planche de BD en huit étapes

- 1) Jean-Lou dirige sa meute, qui vit en harmonie
- 2) Les lynx ravagent le territoire de Jean-Lou
- 3) Jean-Lou envoie un de ses loups les plus forts pour un combat à la loyale... échec
- 4) Jean-Lou envoie ses sages, échec
- 5) Jean-Lou réunit ses loups et leur explique son plan
- 6) La nuit tombée, ils encerclent les lynx et les effraient avec leurs masques et leurs hurlements terribles
- 7) Les lynx s'enfuient
- 8) Les loups fêtent en équipe leur victoire

2 Liste de questions permettant l'étayage

- Quelle qualité se retrouve dans toutes les cases de la BD ?
- Pourquoi la meute de Jean-Lou vit-elle en harmonie, au début du récit ?
- Où Jean-Lou trouve-t-il la solution pour vaincre les lynx ?
- Quel est le rôle de Jean-Lou lors de l'attaque de la meute contre les lynx ?

3 Les indicateurs

Les enfants auront éventuellement perçu les indicateurs de l'attitude « esprit d'équipe ». Ceux-ci peuvent vous servir à aiguiller les enfants lors de l'étayage.

- Agir avec d'autres d'une manière concertée
- Travailler avec d'autres en tenant compte des responsabilités de chacun
- Apporter mes idées à un projet de groupe
- Accepter les critiques constructives
- Travailler pour atteindre l'objectif visé tout en tenant compte de l'opinion des différents membres du groupe

4 Support carte (voir page 29-30)

5 Évaluation des groupes (voir page 12)

LE SENS DES RESPONSABILITÉS :

JULIEN LE CHIEN

L'attitude entrepreneuriale
à trouver est :

**LE SENS
DES RESPONSABILITÉS :**
FAIRE CE QUI DOIT ÊTRE FAIT

1 La planche de BD en huit étapes

- 1) Julien et son maître reçoivent un coup de téléphone : ils doivent se rendre au centre-ville
- 2) Ils se mettent en route
- 3) Julien se fraye un passage sur les trottoirs noirs de monde
- 4) Ils arrivent à un carrefour bloqué, et ils ne parviennent pas à traverser tant il y a des voitures.
- 5) Julien se détache de sa laisse et traverse la rue en aboyant
- 6) Les voitures s'arrêtent, et Julien et son maître peuvent traverser, sous les applaudissements de la foule
- 7) Julien pousse son maître dans l'ascenseur
- 8) Ils sont récompensés par l'ambassadeur

2 Liste de questions permettant l'étayage

- Pourquoi le maître de Julien a-t-il tellement confiance en son chien ? A-t-il raison ? Pourquoi ?
- Comment Julien fait-il traverser son maître au carrefour bloqué ? De quoi fait-il preuve ?
- Pour quelle raison la foule applaudit-elle lorsque Julien et son maître traversent ?
- De quoi l'ambassadeur félicite-t-il Julien ?
- À ton avis, pourquoi Julien a-t-il réussi cette épreuve ? Quelle est sa plus grande qualité ?

3 Les indicateurs

Les enfants auront éventuellement perçu les indicateurs de l'attitude « sens des responsabilités ». Ceux-ci peuvent vous servir à aiguiller les enfants lors de l'étayage.

- Assumer et réaliser ce qui a été convenu par l'équipe, le groupe, l'organisation ou moi-même
- Accomplir les tâches assignées en sachant que, si je ne les fais pas, cela peut avoir des répercussions négatives pour moi-même ou mon entourage
- Classer par ordre de priorité les différentes tâches à accomplir et déterminer les étapes de leur réalisation
- Être reconnu pour ma capacité à mener à terme les tâches dont je suis responsable

4 Support carte (voir page 29-30)

5 Évaluation des groupes (voir page 12)

LA PERSÉVÉRANCE :

LUCIE LA FOURMI

L'attitude entrepreneuriale
à trouver est :

LA PERSÉVÉRANCE :
TERMINER CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

1 La planche de BD en huit étapes

- 1) Lucie vit tranquillement dans la fourmilière, et effectue ses tâches
- 2) Un promeneur détruit d'un coup de pied la fourmilière
- 3) Les fourmis la reconstruisent, sous les encouragements de Lucie
- 4) Un chien veut cacher un os dans la fourmilière et il la détruit
- 5) Lucie motive ses amies à reconstruire à nouveau la fourmilière et à évacuer l'os
- 6) Les fourmis fêtent leur nouvelle fourmilière mais le vent la détruit
- 7) Avec l'aide de Maria, Lucie trouve un endroit idéal, où la fourmilière ne sera plus détruite
- 8) Toutes les fourmis reconstruisent la fourmilière sous la grotte et elles y vivent heureuses

2 Liste de questions permettant l'étayage

- Quelle est l'attitude de Lucie lors de la première reconstruction de la fourmilière ?
- Pourquoi les fourmis ne se découragent-elles pas et reconstruisent-elles à chaque fois leur fourmilière ?
- Pourquoi les fourmis remercient-elles Lucie à la fin du conte ?

3 Les indicateurs

Les enfants auront éventuellement perçu les indicateurs de l'attitude « persévérance ». Ceux-ci peuvent vous servir à aiguiller les enfants lors de l'étayage.

- Faire preuve de constance dans ce que j'entreprends
- Inscrire mon action dans la durée, la mener à terme
- Faire encore et encore la même chose jusqu'à l'obtention d'un résultat satisfaisant
- Démontrer ma capacité à poursuivre un projet jusqu'à ce qu'il soit réalisé
- Passer par-dessus les frustrations et les problèmes rencontrés et poursuivre l'objectif initial malgré les embûches

4 Support carte (voir page 29-30)

5 Évaluation des groupes (voir page 12)

QUELQUES PISTES POUR S'OUVRIR AUX AUTRES NIVEAUX

Piste 1

À partir du conte « La rencontre des personnages », expliquer l'attitude de chaque animal. Ce travail s'effectue à l'oral, et permet de vérifier que les enfants ont bien compris quelle attitude est incarnée par quel personnage et puissent la réexprimer. Un autre prolongement serait de montrer en quoi chaque attitude est indispensable à la réussite du projet.

Peut-être vos collègues des degrés supérieurs sont-ils intéressés par le défi : « Développer l'Esprit d'Entreprendre en primaire ». Peut-être voudriez-vous en faire un projet d'école ? Peut-être encore travaillez-vous en classe verticale ? À cet égard, ce guide vous propose des pistes supplémentaires, adaptées à des enfants plus grands (jusqu'au cycle IV).

HISTOIRE...

LA RENCONTRE DES PERSONNAGES : LE PROJET

Un jour, les loups décident d'inviter tous les animaux de leur territoire et d'organiser un grand défi. Ceux de la ville, comme ceux de la forêt, arrivent en grand nombre. Jean-Lou explique à tous les animaux que le défi à réaliser est libre. À chaque groupe à faire preuve de créativité. Seule contrainte : accomplir l'épreuve en une après-midi !

Pour réaliser le défi, les animaux doivent former des équipes de six. Les équipes se composent et, devinez quels animaux se retrouvent dans la même équipe ? Scipion le lion, Maria l'araignée, Fouad le dauphin, Jean-Lou le loup, Julien le chien et Lucie la fourmi !

Au signal, les équipes courent dans tous les sens. Toutes sauf celle de nos six amis. En effet, Fouad, qui a rejoint la forêt par la rivière, leur a dit d'attendre bien avant le signal de départ. Il a pris cette initiative car il sait bien que, avant de courir partout, il faut une idée, un objectif. Et, à ce stade, aucune équipe n'en a encore !

« Réfléchissons », dit-il à ses nouveaux camarades. « Qu'est-ce qui pourrait vraiment améliorer la vie de la forêt ? » Jean-Lou, chef de la meute qui fait régner l'ordre et la paix dans la forêt, dit tout de suite que, de ce point de vue-là, tout va bien. La petite fourmi prend ensuite la parole et dit : « Depuis que nous avons bâti notre magnifique fourmière, nous sommes très heureuses. Nous avons demandé aux autres animaux que nous croisions s'ils étaient tous contents de leurs maisons, et ils nous ont dit que oui. »

« Bon, dit Jean-Lou, sur quoi pourrions-nous travailler alors ? » Tous nos amis réfléchissent quand soudain :

« J'ai une idée ! crie Fouad le dauphin. Connaissez-vous beaucoup d'animaux, en dehors de vos voisins ? Si nous organisons un lieu de rencontres ». Scipion, Maria, Jean-Lou, Julien et Lucie se regardent, et

reconnaissent que l'idée de Fouad est géniale. Directement, Maria enchaine avec d'intéressantes propositions : « Nous pourrions installer le lieu dans ma grotte, celle où est exposée ma magnifique toile d'araignée. Il faudrait des bancs pour pouvoir s'installer, et quelque chose à déguster. On pourrait aussi inventer des jeux pour que les animaux ne s'ennuient pas quand ils sont ensemble ! On pourrait encore... »

« Génial », disent les animaux. Et ils se mettent tous au travail. Au début, tout se passe bien : Lucie travaille sans relâche dans son coin, Scipion donne les ordres, Fouad et Maria les exécutent. Mais, à un moment, Julien et Maria veulent aussi donner leurs idées. « Scipion, ne penses-tu pas que ce banc, que Fouad a placé, est trop près de la porte d'entrée ? » demande Maria. « Pas du tout ! », répond Fouad, vexé. Et nos amis se disputent. Très vite, Jean-Lou remet de l'ordre et organise le travail : « Les amis, dit le loup, il est déjà presque l'heure du rassemblement, et nous sommes loin d'être prêts. Maria, tu t'occuperas de la décoration. Sois créative. Et tu donneras aussi tes idées pour les jeux. Fouad et Julien, vous fabriquerez les derniers bancs et les placerez pour que les gens soient installés le plus confortablement possible. Ensuite, vous cuirez des galettes et des crêpes. Scipion, tu peux réfléchir à comment on accueillera les gens. Il faut que nous gagnions. Lucie, quant à toi, tu donneras un coup de main à Julien et Fouad, tout en encourageant et motivant toute l'équipe. Nous savons que tu es douée pour

cela. Et moi, je passerai dans chaque équipe pour superviser le travail. » Grâce à cette organisation, le travail fourni par nos amis est considérable. Et Lucie, qui veille à ce que chacun persévère dans sa tâche, les encourage.

L'heure du rassemblement a sonné. Chaque équipe présente son projet : un groupe a relevé le défi de passer toute une après-midi sans parler. D'autres ont décidé de tirer la langue au plus grand nombre de personnes possible... D'autres défis étaient des constructions : de grands immeubles luxueux pour les riches animaux, un toboggan géant pour s'amuser, une piste de rollers, etc. Vient le tour de nos amis. Scipion, très sûr de lui, et en bon animateur, présente la grotte des rencontres, avec ses jeux pour faire connaissance, et ses desserts pour se régaler. Tous les animaux sont enthousiastes : en effet, ils n'ont pas besoin de bâtiments de luxe, ils préfèrent de loin faire de nouvelles rencontres et ne plus rester seuls, ou avec les mêmes amis.

Notre équipe est désignée gagnante du grand concours, et la grotte des rencontres connaît un véritable succès. C'est ainsi que nos six compères deviennent les meilleurs amis du monde et réalisent ensemble d'autres grands défis, car ils sont très complémentaires. Mais ceci est une autre histoire...

Piste 2

La méthodologie base/expert aux cycles III (3^e et 4^e années) et IV (5^e et 6^e année) : chaque groupe analysera chaque animal, et effectuera une analyse fine des différentes qualités composant l'attitude. Une fois toutes les cartes d'identité établies, il s'agira de réaliser un projet concret, à l'image de nos six héros dans le conte « La rencontre des personnages ». Des idées de projets sont proposées à la page 23.

LA CARTE D'IDENTITÉ

Au travers des six contes, les enfants sont amenés à mettre en évidence les différentes qualités qui constituent l'attitude entrepreneuriale.
(voir pages 7-8)

Aussi, la démarche est identique à celle présentée pour le cycle II, sauf que les enfants doivent aller plus loin, et justifier leur choix. La carte d'identité est plus précise que celle proposée précédemment, dans le sens où elle demande de justifier la qualité principale trouvée par les enfants.

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un :

.....

.....

Ma qualité principale est :

.....

.....

Car

-

-

-

-

-

-

Piste 3

Organiser un atelier d'écriture : il est intéressant, avec de plus grands enfants (cycle IV), de passer par une phase de créativité. La démarche proposée est, dans un premier temps, de monter un projet « par la plume », durant lequel les enfants pourront se mettre concrètement dans la peau des personnages, et donc incarner les attitudes entrepreneuriales.

Objectifs :

- Laisser libre cours à la créativité des enfants ;
- Inventer un projet et imaginer toutes les possibilités pour le mettre en œuvre ;
- Travailler en groupe (développer l'esprit d'équipe) : pouvoir négocier, décider ensemble de l'histoire ;
- Organiser le travail dans le temps ;
- ...

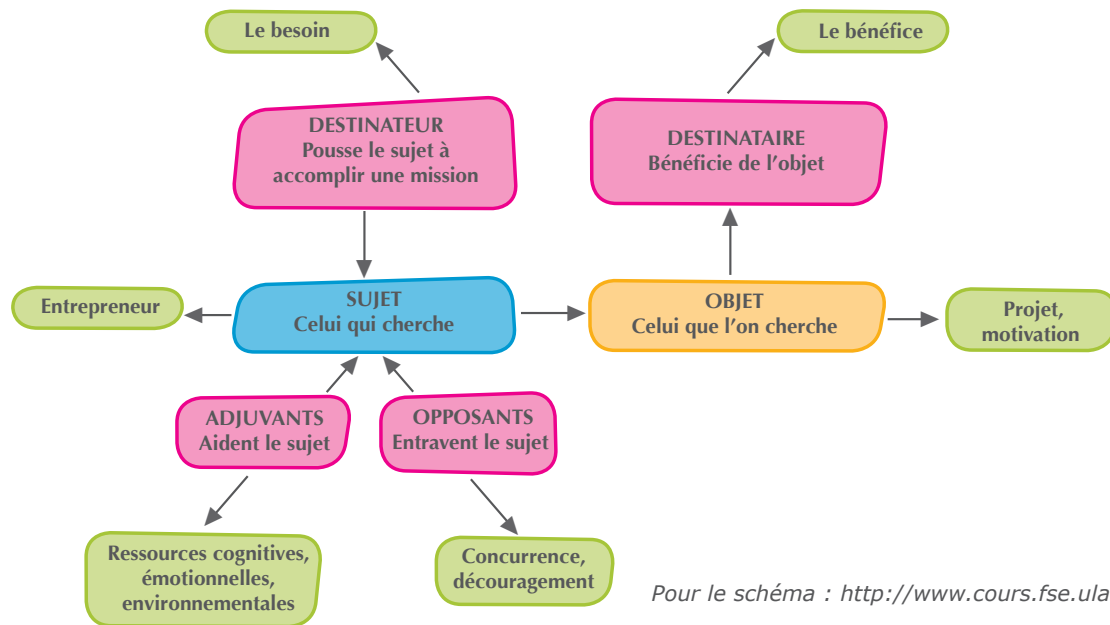
Consignes :

Dans le conte « La rencontre des personnages », la fin est libre et annonce que les personnages monteront encore d'autres projets. Par groupes, les enfants sont invités à imaginer un projet que les animaux pourraient développer. En sachant que le meilleur projet sera ensuite mené en classe, après avoir été choisi (par un vote).

Le texte doit comporter entre deux et trois-cents mots (c'est-à-dire entre une face et une face et demie d'une page A4).

Étapes de l'atelier d'écriture :

- 1** Les enfants sont invités à réaliser le schéma actantiel du conte « La rencontre des personnages ».
- 2** L'enseignant corrige, en groupe-classe, le schéma actantiel en fonction du travail des enfants.
- 3** L'enseignant invite les enfants à faire le lien entre le schéma actantiel et la pédagogie entrepreneuriale (en vert dans le schéma à droite). Ainsi, un sujet, le héros (l'entrepreneur du projet) poursuit la quête d'un objet (projet/motivation). Les personnages, évènements, ou objets positifs qui l'aident dans sa quête sont nommés adjuvants (ressources cognitives / émotionnelles / environnementales). Les personnages, évènements ou objets négatifs qui vont à l'encontre de sa quête sont nommés opposants (concurrence, découragement...). La quête est commanditée par un émetteur ou destinataire (le besoin repéré), au bénéfice d'un destinataire (le bénéficiaire du projet). Plusieurs rôles peuvent être cumulés par un personnage, un objet ou un évènement ; ou ils peuvent être répartis entre plusieurs personnages, objets ou évènements.



Les ressources émotives

Elles sont en quelque sorte le moteur de l'action. L'Esprit d'Entreprendre trouve en elles sa motivation première et son commencement.

Quelques questions à se poser ...

Quelles sont les valeurs, les qualités, les attitudes qui poussent ainsi à l'action entrepreneuriale ?
Quels sont les apprentissages et les expériences qui mènent à la confiance en soi et au besoin constant de réussir toujours davantage ?

Les ressources cognitives

C'est par elles qu'il est possible de concevoir l'action. Elles permettent de faire advenir quelque chose qui n'existe pas encore ou apportent de la nouveauté à ce qui existe.

Quelques questions à se poser ...

Quelles connaissances dois-je mobiliser pour réussir mon projet ? Comment construire des liens significatifs en mobilisant différentes ressources (savoirs, savoir-faire et attitudes) ?

Les ressources interactionnelles

L'expérience entrepreneuriale fait appel à la capacité de l'entrepreneur potentiel à se lier avec d'autres personnes dans un contexte de coopération, de leadership et d'imagination. Puisque toutes ces qualités ne peuvent se retrouver chez une seule personne, il pourra être amené à conclure des alliances ou à sceller des partenariats.

Quelques questions à se poser ...

À quelle(s) personne(s) puis-je faire appel pour m'aider ? Qu'est-ce que j'attends d'elle(s) : un exemple ? Des explications ? Un accès à son réseau de contacts ? Un contexte d'application « réel » ?

Nous attirons votre attention sur le fait que la distinction des trois types de ressources répond à un besoin de clarté et d'ordre, mais il ne faut pas perdre de vue que distinction ne signifie pas séparation, mais emboîtement et par conséquent, complexité⁵.

⁵ Le guide de pédagogie entrepreneuriale est disponible en ligne : <http://www.e-pages.dk/ase/5/>

Il s'agit en fait de pousser les enfants à la réflexion par rapport à un projet qui tienne la route. Ainsi doivent-ils prendre conscience qu'un projet répond à un besoin. Par exemple, un besoin de l'école (la cour est sale, comment « éduquer » les élèves à la propreté ?), un besoin d'un individu particulier (correspondance et rencontre avec des personnes d'un home pour personnes âgées)...

4 Après avoir fait valider leur schéma par l'enseignant, chaque groupe peut se lancer dans la rédaction du premier jet. Les élèves disposent de tous les référentiels dont ils auraient besoin (dictionnaires, grammaires, enseignant lui-même, etc.).

5 L'enseignant effectue une première correction formative. Il fera des remarques sur le fond et la forme du texte.

6 Les enfants sont invités à rédiger le second jet (qui peut être le jet final, si la qualité des textes est satisfaisante). Il peut y avoir autant de jets que nécessaire avant d'arriver au résultat attendu.

7 Chaque groupe lit son texte et le reste du groupe classe doit deviner le projet sous-jacent au conte. Les projets sont expliqués par chaque groupe, avec pour support le schéma actantiel/entrepreneurial.

8 Une fois que tous les groupes sont passés, l'enseignant procède à un vote : quel sera le projet retenu par la classe ?

9 Les étapes du projet :

ÉTAPES	ACTIONS ENFANTS
Analyser la situation existante	Déterminer un besoin
Esquisser un projet	Répondre au besoin, invoquer plusieurs pistes de solutions
Déterminer la stratégie à suivre	Mener une enquête ou autre
Planifier la mise en œuvre	Établir un calendrier des tâches
Mener le projet à terme	Appliquer le calendrier des tâches, garder la motivation tout au long du projet, encourager le reste du groupe
Évaluation	Revenir sur ses pratiques, les analyser et proposer des pistes d'amélioration

10 Évaluer le projet

EFFICACITÉ Cet indicateur porte sur l'accomplissement des tâches prévues et l'attente des résultats.	Jusqu'à quel point les objectifs d'action fixés collectivement ont-ils été atteints par le groupe ? Jusqu'à quel point les actions de chacun ont-elles été positives et les responsabilités correctement assumées ?
EFFICIENCE Cet indicateur porte sur le rendement en établissant un rapport entre le résultat obtenu et les moyens utilisés.	Dans quelle mesure avons-nous fait la meilleure utilisation possible des ressources dont nous disposions ? Qu'est-ce qui nous a été le plus utile et qu'est-ce qui nous a peu servi, collectivement et individuellement ? Les compétences du groupe ont-elles été mises à contribution ? Peut-on parler d'une synergie d'action dans la réalisation du projet ?
TRANSFERT Cet indicateur porte sur les connaissances acquises dans la réalisation du projet et la possibilité de les réinvestir à l'intérieur d'un autre projet.	Ce projet en entraîne-t-il un autre ? Dans quelles activités les apprentissages faits peuvent-ils être réinvestis ?
PERTINENCE Cet indicateur porte sur les attitudes entrepreneuriales et les compétences que le projet a permis de développer.	Jusqu'où le projet réalisé crée-t-il un effet perçu comme positif par le milieu ciblé par le projet ?
PLAISIR-FIERTÉ Cet indicateur porte sur le contentement par rapport aux résultats atteints.	Jusqu'où le projet réalisé nous donne-t-il l'impression d'avoir accompli quelque chose d'important et de valable à nos yeux ? L'expérience vécue nous donne-t-elle l'envie de recommencer une nouvelle expérience du même type ?

Exemples de projets :

Collaborer avec un home de personnes âgées (ou autre en fonction de l'environnement de l'école), proposer un article dans le journal régional, produire un journal scolaire, organiser une exposition d'œuvres réalisées au cours d'art plastique (imitations d'une technique artistique...), monter une pièce de théâtre, ou un spectacle de danse, organiser un concert, contribuer à un

projet de développement humanitaire, collaborer avec la cantine de l'école et organiser des semaines thématiques (semaine « saine », semaine « produit du terroir », « semaine italienne »...), collecter des fonds pour baisser le prix d'une activité de classe ou d'école (par exemple, les classes de neige, ou une « sortie » avec le degré moyen...).

Piste 4

« Le tarot du projet »

But du jeu : l'intérêt de ce jeu se trouve plus dans son aspect créatif que dans ses règles, très simples; et l'objectif des joueurs est autant de raconter une belle histoire que de gagner. Les enfants sont invités à créer de nouveaux contes, sur le modèle des six contes proposés. Ils devront réinvestir les six attitudes entrepreneuriales dans d'autres contextes, à l'aide de personnages différents. Il s'agit donc bien d'une « recontextualisation » des apprentissages.

Matériel :

On y trouve des cartes, telles les cartes d'un tarot, représentant des éléments typiques des six contes. Il existe plusieurs types de cartes, chaque catégorie incarnant une étape du schéma actantiel : « héros », « quête », « destinateur », « destinataire », « adjuvant », « opposant ». Quelques cartes vierges sont également fournies afin de permettre au propriétaire du jeu d'y introduire ses propres éléments, et donc de travailler sa créativité. Les attitudes entrepreneuriales sont, bien entendu, mises en évidence dans toutes les catégories de cartes. Dans chaque catégorie, on trouve des cartes de trois couleurs, qui correspondent à chaque degré. Ce jeu offre donc une progression selon l'âge de l'enfant. Les personnages

et actions sont de plus en plus ressemblants à un enfant, ou un groupe d'enfants créant son/ leurs propre(s) projet(s). En d'autres termes, la progression consiste à sortir de l'imaginaire pour se plonger dans des situations de vie concrètes et réelles, qui pourront inspirer les enfants et les motiver à se lancer dans des projets personnels ou collectifs.

Règle du jeu :

L'enfant doit tirer une carte de chaque catégorie et inventer, en un laps de temps déterminé, un conte en intégrant les différents éléments.

S'il réussit, il reçoit un morceau de l'affiche (cartonnée, plastifiée, et en format A5, celle-ci étant découpée en six parties, comme un puzzle). Le champion qui a reconstitué l'affiche en premier a gagné.

Variantes : l'élève peut choisir de mimer ou de théâtraliser son conte, s'il préfère ces moyens de communication. Le joueur a le droit d'échanger une carte de son choix. Il pose alors sa carte devant lui et peut piocher une carte dans la catégorie qui lui manque, ou prendre une des cartes rejetées par un de ses camarades.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES SELON LE SOCLE DE COMPÉTENCES⁶

Les démarches proposées sont interdisciplinaires et mobilisent un grand nombre de compétences. Les compétences transversales sont pratiquement toutes sollicitées, ainsi que la plupart des compétences en français (Lire, Écrire, Parler et Écouter).

⁶<http://www.enseignement.be/index.php?page=24737>

OUVRAGES DE RÉFÉRENCE

De **VECCHI G.** Faire vivre de véritables situations - problèmes. Paris : Hachette Education, 2002.

FAYOLLE A. L'enseignement de l'entrepreneuriat : réflexions autour d'une expérience. Cahiers de recherche EM Lyon, n° 9705, 1997.

FÉDÉRATION DE L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE CATHOLIQUE. Premier degré de base – Projets, Belgique, 2004.

HUBER M. Conduire un projet-élèves : profession enseignant, Paris, Hachette Éducation, 2005.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION. La formation à l'enseignant : les orientations et les compétences professionnelles, Québec, gouvernement du Québec, 2004.

PELLETIER D. L'approche orientante : la clé de la réussite scolaire et professionnelle, Québec, Septembre éditeur, 2004.

PELLETIER D. Invitation à la culture entrepreneuriale: Guide d'élaboration de projet à l'intention du personnel enseignant dans le cadre du défi de l'entrepreneuriat jeunesse au Québec du gouvernement québécois. Edition septembre, Janvier 2006.

PIRNAY F., AOUNI Z., LAMBERT A-F, DONNAY J., DE POORTER X., DE COSTER E. Réalisation d'une boîte à outils pédagogiques qui contribuent au développement de l'esprit d'entreprendre à l'attention des enseignants et étudiants de l'enseignement secondaire pour compte de FREE, 2005

POTVIN, P., L. FORTIN, D. MARCOTTE, É. ROYER et R. DESLANDES. Guide de prévention du décrochage scolaire, Québec, CTREQ, 2004.

SCHUMPETER J.A. Capitalism, Socialism and Democracy (New York: Harper, 1975) [orig. pub. 1942].

SURLEMONT B. Former pour entreprendre, Réflexions sur l'approche pédagogique en matière d'entrepreneuriat, Université de Liège.

SURLEMONT B. et KEARNEY P. Pédagogie et Esprit d'Entreprendre, De Boeck, 2009.

VIAU R. La motivation en contexte scolaire, Bruxelles : De Boeck Université, 1994.

COMMISSION EUROPÉENNE (2002). Rapport final du groupe d'experts. BEST PROCEDURE PROJECT «éducation et formation à l'entrepreneuriat ».

COMMISSION EUROPÉENNE (2008). Rapport final du groupe d'experts. BEST PROCEDURE PROJECT «Entrepreneurship in higher education, especially within business studies».

COMMISSION EUROPEENNE (2010). Rapport final du groupe d'experts. BEST PROCEDURE PROJECT «Entrepreneurship in vocational education ».

RESSOURCES INTERNET

Direction générale Entreprise et Industrie de la Commission européenne

http://ec.europa.eu/enterprise/policies/sme/promoting-entrepreneurship/index_fr.htm

Observatoire des Pratiques Pédagogiques en Entrepreneuriat (France)

<http://www.entrepreneuriat.net>

Défi de l'Entrepreneuriat Jeunesse (Québec)

<http://www.defi.gouv.qc.ca/>

Portail de l'Entrepreneuriat (Québec)

<http://inforoutefpt.org/entrepreneuriat/>

Fondation de l'Entrepreneurship (Québec)

<http://www.entrepreneurship.qc.ca>

Approche Orientante (Québec)

<http://gpsao.educ.usherbrooke.ca/>

Réseau des Agents de Sensibilisation (Québec)

<http://www.cjereseau.org>

Le guide de Guide de Pédagogie Entrepreneuriale de l'ASE (Wallonie)

<http://www.e-pages.dk/ase/5/>

CARTES D'IDENTITÉ

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :



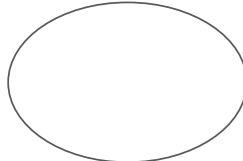
Ma qualité principale est :

.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle : **Scipion**

Je suis un : **lion**



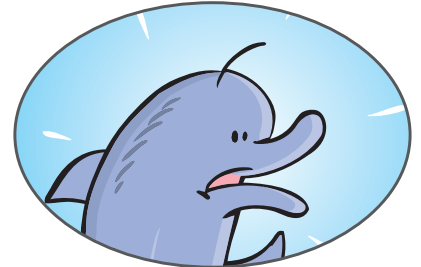
Ma qualité principale est :

la confiance en soi

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :



Ma qualité principale est :

.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :



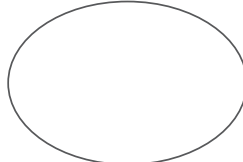
Ma qualité principale est :

.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle : **Maria**

Je suis une : **Araignée**



Ma qualité principale est :

la créativité

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle :

Je suis un(e) :

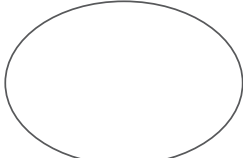


Ma qualité principale est :

.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle : **Fouad**
Je suis un : **dauphin**



Ma qualité principale est :
l'esprit d'initiative

MA CARTE D'IDENTITÉ

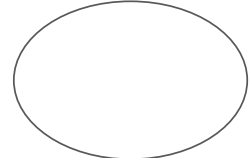
Je m'appelle :
Je suis un(e) :



Ma qualité principale est :
.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle : **Julien**
Je suis un : **Chien**



Ma qualité principale est :
le sens des responsabilités

MA CARTE D'IDENTITÉ

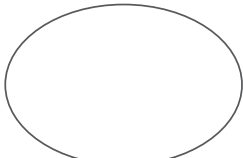
Je m'appelle :
Je suis un(e) :



Ma qualité principale est :
.....

MA CARTE D'IDENTITÉ

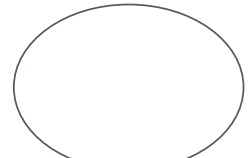
Je m'appelle : **Jean-lou**
Je suis un : **loup**



Ma qualité principale est :
l'esprit d'équipe

MA CARTE D'IDENTITÉ

Je m'appelle : **Lucie**
Je suis un : **fourmi**



Ma qualité principale est :
la persévérance

CD



Wallonie

Plan**Marshall**
2.vert
www.wallonie.be



Avec le soutien du Fonds Social Européen