



Story Changers : Améliorer les compétences sociales des élèves et enrichir les méthodes d'enseignement grâce aux contes et à la réalité virtuelle

**Sortie intellectuelle:**

**IO2**

**Titre de la production intellectuelle:**

**Création du guide d'histoires et de pertinence " Tu racontes ".**

**Activité:**

**A6**

**Titre de l'activité:**

**Création d'un guide pour l'utilisation des histoires "à raconter".**

**Partenaire:**

**MMC**



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

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



Story Changers : Améliorer les compétences sociales des élèves et enrichir les méthodes d'enseignement grâce aux contes et à la réalité virtuelle

## Coordonné par

**MMC** Mediterranean  
Management Centre

## Partenaires



École primaire  
Apostolos  
Varnavas

<b>Programme :</b>	Erasmus
<b>Action clé :</b>	Coopération pour l'innovation et l'échange de bonnes pratiques
<b>Titre du projet :</b>	Story Changers : améliorer les compétences sociales des élèves et enrichir les méthodes d'enseignement par le biais des contes et de la réalité virtuelle.
<b>Acronyme du projet :</b>	Story Changers
<b>Numéro de l'accord de projet :</b>	2020-1-CY01-KA201-066072
<b>Date de début du projet :</b>	01/12/2020
<b>Date de fin du projet :</b>	30/06/2023



## Table des matières

Un guide pour l'utilisation des histoires "You Tell" .....	4
A. Introduction .....	4
Sujets des histoires " You Tell" .....	4
Forme des histoires "You Tell" .....	4
La raison d'être des histoires "You Tell" .....	5
B. Les 10 histoires "You Tell" .....	5
2. Le voyage des animaux.....	8
3. Qu'elle brille pour tous : le mystère de la lune manquante.....	10
4. L'île aux crabes rouges .....	11
5. Kike et Redfeathered.....	12
6. "La luciole la plus lumineuse" - Une histoire sur la valeur du respect .....	13
7. "Comment puis-je te dire non ?" - Une histoire sur l'intérêt d'avoir des limites.....	14
8. Rospo.....	15
9. Jeux sur la vie et le monde .....	16
10. Le caroubier.....	17
C. Comment utiliser les histoires "You Tell"? .....	18
I. Comment lire les histoires.....	18
II. Points de décision.....	18
III. Exemples d'activités utilisant les histoires .....	18



Story Changers : Améliorer les compétences sociales des élèves et enrichir les méthodes d'enseignement grâce aux contes et à la réalité virtuelle

## Liste des tableaux et des figures

Tableau 1 : Liste des histoires "à vous de raconter ..... 5



## Un guide pour l'utilisation des histoires "You Tell".

### A. Introduction

La série de 10 Histoires "You Tell" est le principal outil de formation qui a été développé dans le cadre du projet Story Changers afin d'être utilisé par les enseignants-es du primaire lors des événements de formation "Change the Story". Ces formations sont à destination d'élèves qui auront lieu dans les pays du consortium (Chypre, Grèce, Espagne, Malte, France). Les histoires sont accessibles au public sur le site Web du projet - et le resteront également après la fin du projet -, elles peuvent donc être utilisées comme des outils innovants pouvant être intégrés dans l'enseignement formel/informel/non formel par tout enseignant-e ou toute autre partie intéressée. Afin de rendre les histoires "You Tell" plus attrayantes et plus faciles à utiliser pour les enseignants-es et les élèves, les partenaires du projet ont décidé d'ajouter des illustrations aux histoires pour les transformer en livrets colorés.

### Sujets des histoires " You Tell"

L'objectif principal des histoires "You Tell" étant d'aider les élèves de l'école primaire à développer leurs compétences sociales et à cultiver certaines valeurs sociales et éthiques. Toutes les histoires tournent autour ou abordent un ou plusieurs des sujets suivants :

- Diversité
- Résilience
- Amitié
- Respect
- Limites

### Forme des histoires "You Tell"

Les histoires "You Tell " sont des histoires interactives prenant en compte les décisions du lecteur. En effet, elles comportent des moments clés où le-la lecteur-riche doit prendre une décision. Il-Elle doit choisir entre deux (ou plusieurs) versions différentes de l'intrigue ou des réactions du héros. Selon l'option, il-elle est redigé-ée vers une certaine page.

Les histoires "You Tell" font 20 à 35 pages avec toutes les branches de l'intrigue incluses, ce qui fait que la lecture de l'histoire peut durer 20 à 30 minutes.



## La raison d'être des histoires "You Tell".

Le sujet et la forme des histoires "You Tell" ont été sélectionnés comme étant les plus appropriés pour le développement des compétences et des valeurs sociales des élèves. Plus précisément, dans les histoires à choix multiple le·la lecteur·rice pèse le pour et le contre d'une décision, évalue la situation qui s'est produite dans l'histoire, estime l'impact de sa décision, prend une décision et va de l'avant, devenant ainsi le·la héros·héroïne de l'histoire. Les textes non linéaires ont une influence positive sur le processus de maturation des jeunes lecteurs·rices, car ces derniers·ères ont la possibilité d'interagir avec l'histoire en s'appuyant sur leurs propres perspectives, tout en étant invités à activer leur esprit critique, leur créativité et leur imagination.

### B. Les 10 histoires "You Tell"

Titre	Sujet principal	Composé par
1. Le terrible dictionnaire	Respect	MMC
2. Le voyage des animaux	Amitié	MMC
3. Qu'elle brille pour tous : le mystère de la Lune manquante	Diversité	Eurocircle
4. L'île des crabes rouges	Résilience	Escola Sant Josep Aguilera
5. Kike et Redfeathered	Amitié	École primaire Apostolos Varnavas
6. "La luciole la plus lumineuse"- Une histoire sur la valeur du respect	Respect	Ellinogalliki Scholi Jeanne D'Arc
7. "Comment pourrais-je te dire non ?" - Une histoire sur l'importance d'avoir des limites	Limites	Ellinogalliki Scholi Jeanne D'Arc
8. Rospo	Limites	St Joseph Mater Boni Consilii
9. Jeux sur la vie et le monde	Diversité	Mythos
10. Le caroubier	Résilience	Mythos

Tableau 1: Liste des histoires "You Tell"



**STORY  
CHANGERS**

Enhancing Pupils' Social Skills and Enriching  
Teaching Methods through Storytelling and Virtual Reality

# The Heroes of our Stories





# 1. Le terrible dictionnaire

<b>Sujet principal</b>	Respect
<b>Sujet secondaire</b>	La lecture de livres comme méthode intemporelle d'acquisition de connaissances
<b>Résultats d'apprentissage</b> <i>À travers l'histoire, les enfants sont censés-ées :</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lire et comprendre les différentes formes de respect.</li><li>• Apprendre à respecter des opinions différentes</li><li>• Apprendre à accepter et à faire sienne la diversité</li><li>• Apprendre l'importance de parler aux autres de manière respectueuse.</li><li>• Apprendre la valeur de la lecture comme moyen de divertissement et d'acquisition de nouveaux ensembles de connaissances.</li><li>• Apprendre l'importance d'utiliser les appareils électroniques modernes avec modération.</li></ul>	
<b>Groupe cible (élèves)</b> <input type="checkbox"/> 1 <sup>st</sup> -2 <sup>nd</sup> Classe de l'école primaire <input type="checkbox"/> 3 <sup>rd</sup> -4 <sup>th</sup> Classe de l'école primaire <input checked="" type="checkbox"/> 5 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> Classe de l'école primaire	
<b>Informations générales sur l'histoire</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Histoire fictive</li><li>• L'histoire est inspirée du livre "<i>I zografia tis Christinas</i>" ("Le dessin de Christina"), écrit par Evgenios Trivizas et de l'histoire "<i>Herman apprend le respect</i>", écrite par Maria Kourbani.</li></ul>	
<b>Résumé</b> <p>Les livres de la vieille librairie de M. Sam, "La Fondation", prennent vie et tentent de découvrir pourquoi tant de gens ont cessé de lire des livres. Un groupe de livres courageux décide d'aller dans le monde extérieur pour découvrir la vérité. L'un de ces livres est Lex, un dictionnaire effrayant et toujours en colère, qui ne respecte personne et se considère comme un livre supérieur. Au cours de l'aventure du groupe, Lex se rendra compte de la grande importance du respect et décidera finalement de changer son attitude envers les autres. Finalement, malgré l'utilisation excessive des appareils électroniques par les humains, la librairie de M. Sam attirera de nombreux nouveaux-les clients-es grâce à une série d'événements, et la magie de la lecture des livres ne cessera donc pas d'exister.</p>	





## 2. Le voyage des animaux

<b>Sujet principal</b>	Amitié
<b>Sujets secondaires</b>	Coopération Respect Résilience
<b>Résultats d'apprentissage</b> <i>À travers l'histoire, les enfants sont censés-ées :</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Apprendre à partager</li><li>• Apprendre à pardonner</li><li>• Apprendre à résoudre leurs différends de manière pacifique</li><li>• Croire en l'amitié</li><li>• Apprendre à être désintéressé-ée</li><li>• Apprendre à être honnête envers les autres</li><li>• Apprendre à accepter que chaque personne est unique</li><li>• Apprenez à faire preuve d'empathie</li><li>• Apprenez à respecter les limites, les souhaits, etc. des autres personnes.</li><li>• Apprendre à aider et à soutenir d'autres personnes</li><li>• Apprendre à collaborer avec les autres</li><li>• Apprendre à coexister</li></ul>	
<b>Groupe cible (élèves)</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> 1<sup>st</sup> -2<sup>nd</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input type="checkbox"/> 3<sup>rd</sup> -4<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 5<sup>th</sup> -6<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li></ul>	
<b>Informations générales sur l'histoire</b> <i>L'histoire a été inspirée de ce qui suit :</i> <u>Le dilemme du hérisson</u> Le dilemme du hérisson est une métaphore sur les défis de l'intimité humaine. Elle décrit une situation dans laquelle un groupe de hérissons essaie de s'asseoir près les uns des autres pour partager la chaleur par temps froid. Mais ils se blessent mutuellement avec leurs épines acérées et doivent donc rester	



séparés. Bien qu'ils aient l'intention d'avoir une relation étroite et réciproque, cela peut ne pas se produire, pour des raisons qu'ils ne peuvent éviter. Arthur Schopenhauer a conçu cette métaphore pour décrire ce qu'il considère comme l'état de l'individu par rapport aux autres dans la société. Le dilemme du hérisson suggère que, malgré la bonne volonté, l'intimité humaine ne peut se produire sans un préjudice mutuel substantiel, et qu'il en résulte un comportement prudent et des relations faibles. Avec le dilemme du hérisson, il est recommandé de faire preuve de modération dans les relations avec les autres, à la fois par intérêt personnel et par considération pour les autres.

Henry (2015, court-métrage en réalité virtuelle)

Henry est un hérisson qui n'a pas d'amis car il aime faire des câlins à tout le monde. Dans le film, Henry apparaît dans sa maison le jour de son anniversaire, triste d'être tout seul. Il allume la bougie sur son gâteau, fait un vœu et la souffle. C'est alors qu'un groupe de ballons en forme d'animaux prend vie et se met à voler dans la pièce. Henry est ravi de voir les animaux en ballon, et l'un d'eux s'approche d'Henry et essaie de le prendre dans ses bras. Dès qu'Henry le prend dans ses bras, le ballon explose. Les autres ballons, terrifiés, sortent de la maison, laissant Henry seul. Quelques instants plus tard, ils reviennent avec une tortue. La tortue enlace Henri sans être blessée par ses épines et Henri est à nouveau heureux.

**Résumé**

Sur la planète des animaux, le comité des sages décide d'affecter à l'équipe des élus un voyage sur le continent rouge. Parmi les Élus se trouve le hérisson, qui a du mal à s'adapter à l'équipe. Acceptera-t-il l'amitié du castor ou sera-t-il seul pendant le voyage ?



### 3. Qu'elle brille pour tous : le mystère de la lune manquante

<b>Sujet principal</b>	Diversité
<b>Sujets secondaire</b>	Amitié
<b>Résultats d'apprentissage</b> <i>À travers l'histoire, les enfants sont censés-ées :</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Reconnaître l'existence des préjugés et leur impact sur la société et, plus généralement, sur notre vision du monde.</li><li>• Encourager les élèves à remettre en question les préjugés et les stéréotypes.</li><li>• Prendre conscience de l'importance et de la richesse de la diversité</li><li>• Être capable de reconnaître l'importance de ne pas s'arrêter à la surface et à l'apparence.</li><li>• Comprendre l'importance du partage et de la collaboration</li><li>• Etre capable de voir la richesse que l'on peut trouver dans l'établissement de relations d'amitié et de relations diverses</li><li>• Encourager la résilience et la persévérance</li></ul>	
<b>Groupe cible (élèves)</b> <input type="checkbox"/> 1 <sup>st</sup> -2 <sup>nd</sup> Classe de l'école primaire <input checked="" type="checkbox"/> 3 <sup>rd</sup> -4 <sup>th</sup> Classe de l'école primaire <input checked="" type="checkbox"/> 5 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> Classe de l'école primaire	
<b>Résumé :</b> Le conte relate l'histoire de Lucie, la louve gentille et de Greg, la drôle de grenouille, et leurs aventures pour résoudre le mystère de la disparition de la Lune. Dans la vallée où se passe l'histoire, les grenouilles et les loups ne s'entendent pas du tout et ont de gros préjugés les uns envers les autres. Même leur amour commun de la musique est un sujet de conflit, et leur haine mutuelle les pousse à faire partir en fumée l'organisation du concert au Clair de Lune. La quête des héros va les encourager à réaliser qu'ils ont beaucoup plus qu'ils ne le pensent en commun et les liera d'une amitié éternelle.	



## 4. L'île aux crabes rouges

<b>Sujet principal</b>	Résilience
<b>Sujets secondaires</b>	Amitié
<b>Résultats d'apprentissage</b> <i>À travers l'histoire, les enfants sont censés-ées apprendre à :</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Avoir une attitude positive</li><li>• Être capable de regular leurs émotions</li><li>• Etre capable de voir l'adversité comme une occasion d'apprendre et de grandir</li><li>• Être prêt-e à agir</li><li>• Acquérir et être capable d'appliquer des compétences en matière de résolution de problèmes.</li><li>• Entretenir des amitiés et des relations qui peuvent vous apporter du soutien</li><li>• Être prêt-e à accepter de l'aide</li></ul>	
<b>Groupe cible (élèves)</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> 1<sup>st</sup> -2<sup>nd</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 3<sup>rd</sup> -4<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 5<sup>th</sup> -6<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li></ul>	
<b>Résumé</b> <p>Martí est un crabe rouge de l'île Christmas. Son rêve est de devenir le meilleur astronaute. Mais un jour très spécial pour lui (une nuit où il pourra voir d'immenses étoiles dans le ciel), est le jour même où tous les crabes rouges traversent l'île pour rejoindre la côte. Il devra décider comment gérer cette situation avec l'aide de Roc et Tina, deux partenaires de l'école.</p>	



## 5. Kike et Redfeathered

<b>Sujet principal</b>	Amitié
<b>Sujets secondaires</b>	Combattre les stéréotypes
<b>Résultats d'apprentissage</b> <i>À travers l'histoire, les enfants sont censés-ées apprendre à :</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Soutenir leurs amis</li><li>• Comment résoudre leurs conflits</li><li>• Accepter la diversité</li><li>• Reconnaître les stéréotypes</li></ul>	
<b>Groupe cible (élèves)</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> 1<sup>st</sup> -2<sup>nd</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 3<sup>rd</sup> -4<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input type="checkbox"/> 5<sup>th</sup> -6<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li></ul>	
<b>Résumé</b> <p>Dans une grande ferme près d'un pré vert, de nombreuses poules vivent avec leurs congénères. Monsieur Kikiriko est le coq noir arqué de la ferme qui les protège toutes. Kike et Redfeathered partageaient leurs secrets, leurs rêves et ils se soutenaient mutuellement dans toutes les difficultés qu'ils rencontraient. Kike est très jolie et veut devenir une grande danseuse. Redfeathered est maladroit mais a une belle voix et veut devenir chanteur. Tous les habitants et habitantes de la ferme trouvent ces deux poulets étranges et se moquent d'eux. Kike et Redfeathered veulent tout laisser derrière eux et suivre leurs rêves. Ils doivent d'abord devenir forts et surmonter leurs peurs.</p>	



## 6. "La luciole la plus lumineuse" - Une histoire sur la valeur du respect

<b>Sujet principal</b>	Respect
<b>Sujets secondaires</b>	Valeur de l'amitié Importance de la collaboration et de la conscience de soi
<b>Résultats d'apprentissage</b> <i>À travers l'histoire, les enfants sont censés-ées apprendre à :</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprendre la valeur du respect de soi</li><li>• Faire des choix qui favorisent le respect de soi</li><li>• Comprendre leurs mauvaises actions et essayer de les réparer</li><li>• Comprendre que la diversité n'est pas quelque chose qui doit nous effrayer mais qu'elle doit être accueillie et respectée.</li></ul>	
<b>Groupe cible (élèves)</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> 1<sup>st</sup> -2<sup>nd</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 3<sup>rd</sup> -4<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input type="checkbox"/> 5<sup>th</sup> -6<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li></ul>	
<b>Résumé</b> <p>Fani est une luciole différente des autres, qui ne s'est pas fait d'amis. Elle rencontre une mouche nommée Mavromatis, une mouche sage et gentille. Elles deviennent amies et affrontent ensemble de nombreux défis. À travers ces défis, Fani apprend à quel point il est important de respecter les autres et, surtout, de se respecter soi-même.</p>	



## 7. "Comment puis-je te dire non ?" - Une histoire sur l'intérêt d'avoir des limites

<b>Sujet principal</b>	L'importance d'avoir des limites dans la vie
<b>Sujets secondaires</b>	Importance de l'autorégulation et de la prise de responsabilités
<b>Résultats d'apprentissage</b> <i>À travers l'histoire, les enfants sont censés-ées apprendre à :</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprendre la valeur des limites</li><li>• Faire des choix qui favorisent l'autorégulation</li><li>• Faire des choix qui montrent une responsabilité envers soi-même et les autres</li><li>• Comprendre leurs mauvaises actions et essayer de les réparer</li><li>• Réaliser que tous les choix, bons ou mauvais, ont des conséquences</li></ul>	
<b>Groupe cible (élèves)</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> 1<sup>st</sup> -2<sup>nd</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 3<sup>rd</sup> -4<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input type="checkbox"/> 5<sup>th</sup> -6<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li></ul>	
<b>Résumé</b> <p>Un petit garçon, Dimitris, n'aime pas que ses parents, Pavlos et Maria, lui disent toujours non. Il souhaite donc que cela cesse. Une chouette appelée Sagesse apparaît et exauce le vœu du garçon. Dimitris demande et fait maintenant tout ce qu'il veut sans que ses parents lui refusent quoi que ce soit. Il décide de ne pas faire ses devoirs, de ne pas aller chez le dentiste et d'acheter tout ce qui lui plaît. Il se rend vite compte qu'agir sans limites, sans contrôle de soi, peut avoir de graves conséquences.</p>	

## 8. Rospo

<b>Sujet principal</b>	Limites - aller au-delà de nos limites et respecter les frontières - notre peur peut être notre limite
<b>Sujets secondaires</b>	Tenir tête aux tyrans - et respecter les autres
<b>Résultats d'apprentissage</b>	
<p>À travers l'histoire, les enfants sont censés-ées apprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La valeur d'être honnête et de respecter les autres</li> <li>• Oser aller au-delà de nos limites</li> <li>• Comment respecter les limites</li> <li>• Prendre conscience de l'importance de tenir tête aux intimidateurs.</li> <li>• Respecter les autres</li> </ul>	
<b>Groupe cible (élèves)</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> 1 <sup>st</sup> -2 <sup>nd</sup> Classe de l'école primaire <input checked="" type="checkbox"/> 3 <sup>rd</sup> -4 <sup>th</sup> Classe de l'école primaire <input type="checkbox"/> 5 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> Classe de l'école primaire	
<b>Informations générales sur l'histoire</b>	
<p>Les géants (les héros et les méchants de cette histoire) ont toujours figuré dans les contes populaires maltais. Calypso et Ulysse auraient vécu sur l'île d'Ogygia - l'actuelle Gozo. L'un des temples de Gozo s'appelle en fait Ggantija, ce qui signifie "des géants". Il est également situé dans un village au milieu des collines - sur Gozo, il y a 3 grandes collines et les géants vivaient dans des grottes. Il y a de nombreuses grottes autour de Malte et de Gozo et elles sont connues pour avoir été utilisées comme habitations des géants dans le passé.</p>	
<b>Résumé</b>	
<p>Ces géants vivaient dans des grottes sombres, profondes et humides qui étaient creusées dans les rochers de la ville de Noni. Il y avait des géants de toutes sortes et de toutes tailles. Il y avait des géants énormes, et d'autres un peu plus petits. Un géant en particulier était toujours malmené. La princesse du village est enlevée par le méchant Petrusku - Rospo est confronté à un certain nombre de décisions.</p>	





## 9. Jeux sur la vie et le monde

<b>Sujet principal</b>	Diversité
<b>Sujets secondaires</b>	Amitié
<b>Résultats d'apprentissage</b> <i>À travers l'histoire, les enfants sont censés-ées apprendre :</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Accepter la diversité</li><li>• Faites preuve d'empathie</li><li>• Comprendre leurs sentiments et être capable d'en parler</li></ul>	
<b>Groupe cible (élèves)</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> 1<sup>st</sup> -2<sup>nd</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input type="checkbox"/> 3<sup>rd</sup> -4<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 5<sup>th</sup> -6<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li></ul>	
<b>Résumé</b> Le narrateur de l'histoire ne sait pas comment se comporter avec sa camarade de classe Maryam, qui a la peau foncée.	



## 10. Le caroubier

<b>Sujet principal</b>	Résilience
<b>Sujets secondaires</b>	Limites
<b>Résultats d'apprentissage</b> <i>À travers l'histoire, les enfants sont censés-ées apprendre :</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comment être courageux</li><li>• Faire le pas suivant et trouver le courage de trouver un but dans la vie.</li></ul>	
<b>Groupe cible (élèves)</b> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> 1<sup>st</sup> -2<sup>nd</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input type="checkbox"/> 3<sup>rd</sup> -4<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 5<sup>th</sup> -6<sup>th</sup> Classe de l'école primaire</li></ul>	
<b>Résumé</b> Un caroubier qui vit dans une ville grise et sale souhaite déménager dans un autre endroit, plus vert et avec plus d'arbres. Y parviendra-t-il ?	



## C. Comment utiliser les histoires "You Tell"?

### I. Comment lire les histoires

*En fonction de l'âge des élèves, les histoires peuvent*

- Etre lues par l'enseignant-e devant toute la classe
- Etre lues par les élèves individuellement
- Etre lues à tour de rôle - ou jouées - par les élèves.

### II. Points de décision

*Sur chaque point de décision*

- L'enseignant-e peut demander aux élèves de voter pour l'option qu'ils-elles préfèrent et passer à la lecture de la branche de l'intrigue pour laquelle la majorité des élèves a voté.
- Les élèves peuvent faire leurs choix individuellement
- Les élèves peuvent être divisés-ées en groupes, et l'enseignant-e peut demander à chaque groupe de suivre un chemin différent de l'histoire, afin que les élèves puissent ensuite comparer les différentes versions de l'intrigue.

### III. Exemples d'activités utilisant les histoires

*Avant de lire l'histoire, l'enseignant-e peut :*

- Poser aux élèves diverses questions en rapport avec le sujet principal de l'histoire.
- Demander aux élèves de lire le titre de l'histoire et de deviner de quoi il s'agit.
- Lire les noms des personnages et demander aux élèves d'imaginer leur rôle dans l'histoire.

*Pendant la lecture de l'histoire, l'enseignant-e peut :*

- Demander aux élèves de jouer les différents personnages de l'histoire.
- Animer l'histoire en utilisant des sons, de la musique, de la danse, etc.



- Expliquer les différences entre les options qui apparaissent sur chaque point de décision (notamment en ce qui concerne le sujet de l'histoire).

*Après avoir lu l'histoire, l'enseignant-e peut :*

- Demander aux élèves de réfléchir ou d'écrire d'autres points de décision ou options qui peuvent mener à différents embranchements de l'intrigue.
- Demander aux élèves de discuter des avantages et des inconvénients de chaque option et de leur branche respective.
- Demander aux élèves de créer un dessin, une vidéo, une chanson, un poème, etc. inspirés par l'histoire.
- Demander aux élèves de créer une autre histoire sur le même sujet.
- Demander aux élèves de créer une autre histoire avec les personnages de l'histoire.