



LA RÉVOLTE DES COCOTTES

Auteur·ice et édition

Adèle Tariel et Céline Riffard
Talents-Hauts
2011

Âge

6-8 ans

Objectifs

⊙ Apprendre un vocabulaire spécifique (révolte / revendication, négociateur, accord...)

⊙ Questionner l'égalité des genres / Analyser les stéréotypes masculins et féminins à partir d'un album jeunesse / Réfléchir aux pouvoirs mis en jeu et à leurs champs d'action.

⊙ Participer à un échange: questionner, apporter des réponses, écouter et donner un point de vue en respectant les règles de la communication / Réfléchir sur les affects et leurs effets sur le comportement.

⊙ Envisager l'action possible / Imaginer une société et/ou un monde meilleur / Emettre des hypothèses.

Durée

3 périodes de 50 à 60 minutes qui ne doivent pas nécessairement se suivre.

Thèmes

genre, équité, engagement

Disciplines

Français, éducation à la philosophie et à la citoyenneté

Matériel

crayons, imprimer les annexes et faire des jeux de carte, deux panneaux d'accord - pas d'accord, de quoi dessiner.

Résumé du livre

Les poules en ont assez d'être les seules à nettoyer le nid et à couvrir pendant qu'Hadoc le coq et les poulets fanfaronnent et se reposent. Menées par Charlotte, elles manifestent, couvrent le chant du coq de leurs caquètements et font la grève des ailes jusqu'à ce que ça change. L'humour et la malice sont au cœur de cette histoire qui raconte l'envie de réagir face à l'injustice, la revendication des mêmes droits pour tous·tes et la lutte contre la discrimination.

Étape 1 : comprendre le vocabulaire spécifique (60 minutes)

Cette étape permet de comprendre le vocabulaire spécifique lié à la notion de révolte, d'y accrocher des images, de reformuler les idées et de faire des analogies.

1/ Lire l'histoire en montrant les illustrations et s'assurer de la compréhension générale. Certaines expressions sont à expliquer. Par exemple : quand les poules auront des dents. - 15 min

2/ Mettre des mots sur les émotions. Quelle émotion ressentez-vous après la lecture de cette histoire? Si besoin, cette étape peut se faire avec le jeu du langage des émotions de la ligue des familles : <https://www.fcppf.be/portfolio/items/le-langage-des-emotions/> - 10 min

3/ Définir les mots spécifiques liés à la lutte. Leur demander s'ils et elles les connaissent, s'ils et elles peuvent les expliquer. Partir de leurs connaissances et les définir avec eux et elles. - 10 min

La révolte : se dit quand des personnes mécontentes s'unissent pour se faire entendre et combattre le pouvoir. Se dit aussi quand une personne refuse d'obéir, parce qu'elle n'est pas d'accord et veut que les choses changent.

La manifestation : groupe de personnes qui marchent dans la rue en criant des slogans pour montrer qu'elles ne sont pas contentes.

Le parcours (de la manifestation) : c'est le trajet, le chemin que va suivre le cortège des manifestants.

La grève : un arrêt du travail pour protester, montrer qu'on n'est pas content.e.

Négocier : discuter pour se mettre d'accord.

Un accord : arrangement entre deux ou plusieurs personnes ou groupes de personnes pour régler une chose sur laquelle ils ne sont pas d'accord au départ.

Des revendications : des réclamations pour obtenir un droit par exemple.

Un slogan : c'est une phrase courte que l'on répète souvent. On utilise des slogans dans les manifestations pour faire savoir ce que l'on veut. C'est un mot anglais. Par exemple : « Hadoc, t'es foutu, les cocottes sont dans la rue ! »

Mener la vie dure : traiter quelqu'un avec brutalité, durement. Tourmenter, harceler tout le temps.

Un plan : préparation d'une suite d'actions prévues pour atteindre un but.

Le travail : activité qui est utile au groupe et qui parfois est payée, parfois pas.

Partage du travail : répartition du travail, entre les hommes et les femmes pour que chacun et chacune puisse faire une part plus ou moins égale.

3/ Mettre l'image en lien avec le mot. Créer deux jeux de cartes: un avec les mots ci-dessus et un autre avec des illustrations du livre en lien avec les mots (voir annexes). Diviser le groupe en deux. Dans un groupe, distribuer les mots à raison de un par enfant. Dans l'autre groupe, distribuer les images à raison de une par enfant. Chaque enfant est invité à retrouver son binôme pour que l'image et le mot correspondent au mieux. - 15 min

4/ En grand groupe, inviter ensuite les élèves à piocher un mot et à **reformuler ou donner des exemples** du mot (exemples qu'ils et elles vont chercher dans leur univers personnel ou dans l'histoire). -10 min .

Étape 2 : Jouer avec les étapes de l'histoire (30 minutes)

Cette étape permet de comprendre les relations de cause à effet et donc d'entrer dans la complexité des situations et des différents scénarios possibles.

1. Reconstitution de l'histoire

Par binômes, les élèves reprennent les "cartes images", sans regarder derrière où il y a un numéro. Tracer au sol, à la craie, une ligne et noter où se trouve le départ de l'histoire et où se trouve l'arrivée de celle-ci. Les élèves discutent entre eux/elles pour positionner leur image sur cette ligne du temps. L'enseignant.e vérifie ensuite l'ordre proposé, en faisant retourner les images et en vérifiant les numéros. L'enseignant.e peut aiguiller le travail si nécessaire en invitant les enfants à se positionner plutôt vers le début, vers le centre ou vers la fin de l'histoire afin de constituer des sous-groupes permettant ensuite de discuter de l'évolution logique de l'histoire.

Dans un deuxième temps, lorsque la ligne du temps est reconstituée, l'enseignant.e invite au hasard les élèves à raconter l'histoire, collectivement, avec leurs mots. En passant d'une image à l'autre, les enfants commencent leur morceau d'histoire par "du coup". Afin de faire ressortir les causes à effets.

Demandez aux élèves d'expliquer avec leurs propres mots le concept qui se cache derrière l'expression « du coup... » Qu'est-ce que ça veut dire exactement "du coup"? Quand utilise-t-on cette expression? Qu'est-ce qu'elle fait ressortir? (Si une chose se produit, quelque chose d'autre se produit ensuite. / Chaque chose entraîne une autre. / La partie avant le « du coup » est une cause, la partie après est une conséquence.) -20 min

2. Que se passe-t-il si...?

La classe s'assied ensuite en cercle autour de la ligne du temps. L'enseignant.e joue à retirer les cartes clés de l'histoire. Et demande, que se passe-t-il si...?

Par exemple, elle retire la carte numéro 3 et demande "que se passet-il si Charlotte n'en n'a pas marre et qu'elle ne rassemble pas les autres poules?" Et puis, elle retire la carte numéro 5 et demande "Que se passe-t-il si les poules ne font pas la manifestation?" Ainsi de suite ... On peut recommencer le jeu des du coup... en cherchant d'autres conséquences. - 15 min.

Étape 3 : Débattre via un débat mouvant (30 minutes)

Cette étape permet de créer le débat, d'amener les enfants à se positionner et exprimer leurs choix. En changer parfois aussi.

Le cadre

Repartir de la ligne tracée au sol. À une extrémité, marquer d'accord et à l'autre pas d'accord. L'enseignant.e va dire une phrase affirmative (voir liste ci-dessous) et les élèves vont se positionner sur la ligne entre le d'accord et le pas d'accord. Leur position peut être nuancée. Iels peuvent être un peu d'accord, ou un peu pas d'accord. La ligne représente un curseur.

Règles du débat mouvant pour l'enseignant-e

- 1) L'enseignant-e ne donne pas son avis.
- 2) L'enseignant-e distribue la parole en commençant par ceux et celles qui ont pris une position plus claire sur la ligne.
- 3) L'enseignant-e demande aux enfants pourquoi ils ou elles se sont positionné.es là. Les enfants peuvent changer de places en fonction des idées/arguments avancés par l'un.e ou l'autre.
- 4) Comme dans n'importe quel débat, il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses, l'idée est de se positionner, de savoir expliquer pourquoi on s'est mis là et d'échanger ensemble. Et l'enseignant peut inviter à donner des exemples, des contre-exemples...

Règles du débat mouvant pour les enfants

- 1) Je ne peux pas rester au centre de la pièce : je dois toujours prendre position et me placer en conséquence dans l'espace de discussion.
- 2) Lorsque je me déplace d'un côté à l'autre de la pièce, je le fais dans le calme et le silence.
- 3) Je m'exprime uniquement lorsque l'enseignant.e me donne la parole. Par contre, je peux changer de côté à tout moment.
- 4) Je ne juge pas les interventions des autres : il n'y a ni bonne, ni mauvaise réponse. Je ne dois pas nécessairement réagir à ce que l'autre a dit avant.
- 5) S'il y a quelque chose que je ne comprends pas au cours de la discussion, je le fais savoir (en faisant un C avec mes mains), pour permettre aux autres de me réexpliquer et ainsi ne pas m'exclure du débat.

Les phrases

Selon l'avancée du débat et dans l'ordre qu'il ou elle sent, l'enseignant-e pioche dans les phrases suivantes :

Charlotte devrait faire son travail sans se plaindre

C'est normal que les mamans s'occupent de leurs enfants et pas les papas

Si les poules refusent d'obéir, les poulets sont obligés de leur mener la vie dure, parce que le travail doit se faire

Charlotte a raison de se révolter et de faire la grève

Hadoc a raison de profiter de la vie pendant que les poules travaillent

Le rôle d'une poule est de couvrir son œuf et de s'occuper de ses poussins

Charlotte ne devrait pas demander l'égalité des poules et des poulets

Les poulets peuvent couvrir les œufs et les poules crier cocorico le matin

C'est normal que les poules et les poulets partagent les tâches

Étape 4 : Conclusion (40 minutes)

Cette étape permet de faire le lien entre tout ce qui a été dit. Et de garder une trace personnelle de ce que chacun.e en a retiré.

1. Cercle de parole – 10 min

Se remettre en cercle et répondre aux questions suivantes. Cet exercice ne doit pas durer trop longtemps.

- Qu'est-ce que l'autrice veut nous raconter avec cette histoire? Pourquoi a-t-elle été écrite?
- Avez-vous aimé cette histoire? Demander aux élèves d'argumenter leur réponse.
- Cette histoire vous fait-elle penser à d'autres histoires? Ou des choses que vous avez rencontrées dans la réalité?
- Quelle émotion ressentez-vous ?

2. Dessin – 30 min

Inviter chaque élève à dessiner ce qui est le plus important pour lui/elle dans cette histoire, ce qu'il/elle en retient. Eventuellement écrire une phrase qui résume la pensée.

Chaque élève montrera son dessin aux autres et donnera un petit mot d'explication. Les dessins seront ensuite affichés dans la classe.

En extension de cet exercice, la classe peut être divisée en 4 groupes qui jouent l'histoire après un temps de préparation. Les enfants peuvent jouer l'histoire telle qu'elle se déroule dans le livre où ils peuvent trouver d'autres évolutions.