



RUBRIQUE

BD La Planète des Grouillons, épisode La Course de gluge, (p. 19 à 21).

DOMAINES D'ACTIVITÉ

- Lecture-compréhension
- Éducation civique et morale
- Langue orale

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

Palier 1 du socle commun

- Compétences sociales et civiques : respecter les autres et les règles de la vie collective
- Compétences d'autonomie et d'initiative : écouter pour comprendre, interroger, répéter, échanger, questionner, justifier son point de vue

MOTS-CLÉS

- Tricher
- interdit
- Bien
- Mal
- Honnêteté
- Juste
- Injuste



INTRODUCTION

Les élèves sont formés à la pratique du débat. Ils savent que les aventures des Grouillons les conduisent :

- à se poser des questions ;
- à argumenter et à défendre un point de vue personnel ;
- à exprimer une pensée juste et libre.

Des enjeux pour un enseignement civique et moral :

La circulaire¹ pour l'instruction morale à l'école primaire précise que ce qui sous-tend la morale, c'est l'idée du bien et les valeurs qui en découlent. Elle pose la nécessité d'associer la distinction entre le bien et le mal, et l'institution des règles morales.

« C'est cette explicitation qui contribue le plus fortement à la spécificité de l'instruction morale parmi les enseignements de l'école. L'aptitude à distinguer le bien du mal s'élabore ainsi progressivement, à travers l'analyse de phrases ou de cas mettant en jeu les principes de la morale universelle. »

L'éducation civique et morale² n'est pas, en priorité, l'acquisition d'un savoir, mais l'apprentissage pratique d'un comportement. Le débat réglé prend ici toute sa mesure, parce qu'il permet, par l'examen de cas singuliers, de guider l'élève vers une réflexion élargie.

Un support pour débattre

Les aventures des Grouillons prennent ici toute leur valeur en permettant aux élèves de manipuler les concepts abstraits que sont la tricherie et l'honnêteté, le respect des règles et le respect de l'autre, la justice, le mérite, le bien et le mal.

Ce mois-ci, l'épisode La Course de gluge soulève deux problématiques :

- « Tricher, c'est bien ou c'est mal ? » ;
- « La victoire est plus belle quand on respecte les règles ».

1 Instruction morale à l'école primaire, circulaire n° 2011-131 du 25-8-2011 MEN-DGESCO.

2 BO n° 5 du 12 avril 2007, numéro hors série « Mise en œuvre du socle commun de connaissances et de compétences à l'école primaire », [ftp://trf.education.gouv.fr/pub/edutel/bo/2007/hs5/hs5.pdf](http://trf.education.gouv.fr/pub/edutel/bo/2007/hs5/hs5.pdf)



ACTIVITÉ-DÉROULEMENT

PHASE 1 : FAIRE ÉMERGER LE QUESTIONNEMENT

• ÉTAPE 1 : Création du contexte

- Support : l'image de la page 19 – Le texte n'est pas visible.
En groupe classe - Émission d'hypothèses : où se déroule la scène ? Que font les Grouillons ? Y a-t-il un détail qui attire votre attention ?

- Résultats attendus : les Grouillons sont à la montagne. C'est une course de luge. Les Grouillons ont formé deux équipes. Griffon donne le départ. Gribiche n'a pas l'air contente, elle se dispute avec Grésille qui se moque d'elle. Il y a quelque chose derrière leur luge.

• ÉTAPE 2 : lecture en binôme des bulles

- Échange collectif. Répondre aux questions : qu'a fait Grésille ? Comment réagit Gribiche ? Pourquoi ?

• ÉTAPE 3 : Mettre en débat une première question

- La question est : que pensez-vous de l'attitude de Grésille ?
Cette question, ouverte, appelle la question suivante : que pensez-vous du fait de tricher ?

- En groupe classe, laisser les élèves débattre :
L'enseignant régule, relance le débat, mais ne se substitue pas à la pensée de l'élève.
L'enseignant aide au développement de la pensée : il incite l'élève à expliquer pourquoi il pense que, tricher, c'est bien ou c'est mal.

- Les élèves font émerger les concepts de justice et d'injustice, d'honnêteté, de rapport à la règle. Les paroles de Gribiche font débat :

« Quoi ? Mais pourquoi t'as fait ça ! C'est interdit, je ne veux pas tricher, moi ! »

Toboggan

LIRE POUR EXPRIMER



- Demander aux élèves d'essayer de répondre aux questions :
Pourquoi est-ce que c'est interdit ?
Pourquoi Gribiche refuse-t-elle de tricher ?
Vouloir gagner donne-t-il tous les droits ?

Les mots clés sont identifiés : tricher – interdit – bien – mal – honnêteté – juste – injuste

À l'écrit : les élèves peuvent recopier dans leur cahier les paroles emblématiques de Gribiche et les illustrer.

PHASE 2 : COMPRENDRE QU'IL FAUT ASSUMER LES CONSÉQUENCES DE SES ACTES

- **ÉTAPE 1. La question ouverte est posée aux élèves : que pensez-vous qu'il va se passer ?**

- Les élèves émettent des hypothèses. Laisser les élèves imaginer la suite de l'aventure, créer un suspense, créer une motivation, suggérer une intention d'auteur.
- L'objectif est d'interroger l'élève sur les conséquences de ses actes : quelle sera la conséquence de la tricherie de Gribiche ?

- **ÉTAPE 2. Lecture offerte par l'enseignant de la suite de l'aventure : projection de la BD au TBI ou au vidéoprojecteur.**

Groupe classe - Retour sur la page 20, vignettes de gauche : que se passe-t-il ?

- Faire vérifier les hypothèses : les confirmer ou les infirmer

- Faire reformuler la chronologie des événements :
L'équipe de Gribouille chute
Grésille veut allumer son moteur
Gribiche se fâche, gesticule et fait basculer la luge
Le moteur est cassé
Gribiche et Grésille gagnent la course sans tricher

- **À l'écrit :** sur le cahier, les élèves peuvent numéroté et remettre dans l'ordre les différentes vignettes afin de retrouver la chronologie du récit. Ils recopient chaque événement.

Toboggan

LIRE POUR EXPRIMER



• **ÉTAPE 3. Demander aux élèves de commenter les paroles de Gribiche :**

« Tant mieux ! Au moins, si on gagne, on l'aura mérité ! »

Et celles de Grésille :

« Au moins, cette victoire, on ne l'a pas volée ! »

- Laisser les élèves commenter : que veut dire Gribiche ? Pourquoi le fait de gagner est-il mérité (ou pas) ? Faire émerger les concepts de justice, de mérite, d'effort.

- **À l'écrit :** sur le cahier, afin d'éclairer le sens des mots abstraits abordés, proposer de trouver les antonymes des mots suivants, puis chercher leur définition.

Victoire – défaite

Justice – injustice

Gagner – perdre

Mériter – démeriter

PHASE 3 : LE DÉBAT

• **Objectifs :**

- Faire débattre (dialoguer).

- Aider à prendre conscience de la nécessité et des voies de l'argumentation pour dépasser sa propre parole et tendre vers une discussion partagée (inventaire d'arguments, anticipation de contre-arguments, traces écrites).

- Aider (avec prudence, et selon l'âge des enfants) à prendre conscience de l'Autre dans les argumentations d'élèves (l'altérité).

• **Étape 1. Retour sur le récit, rappel des événements.**

- Rappel des concepts abordés lors des étapes précédentes.

tricher – interdit – bien – mal – honnêteté – juste – injuste – mérite – effort

- Lecture de la morale de l'histoire (les élèves savent ce qu'est une morale)

« La victoire est plus belle quand on respecte les règles ! »

• **Étape 2. Travail de réflexion en petits groupes**

- Demander aux élèves de réfléchir à l'assertion suivante : « Il faut gagner, même si l'on triche ». Les élèves commentent et expliquent cette phrase en groupe.

- En groupe classe : échange sur les avis des différents groupes. Essai d'explication du sens de cette morale : « La victoire est méritée quand on ne triche pas ».

Toboggan

LIRE POUR EXPRIMER



• **Étape 3. La classe est scindée en deux groupes.**

- Premier groupe : « Ce n'est pas bien grave de tricher. L'essentiel, c'est de gagner ».
- Deuxième groupe : « Gagner, c'est ne pas tricher ».
- Dans un premier temps, les élèves de chaque groupe se consultent, échangent des arguments. L'enseignant aide à l'expression de la pensée, reformule, stabilise les arguments qui sont échangés.

Conduite du débat : les deux groupes confrontent leurs idées.

- L'élève est encouragé à prendre appui sur les aventures des Grouillons pour donner des exemples, étayer son discours, essayer de convaincre. Au cours de ces échanges, l'enseignant sera particulièrement attentif :
 - à la distribution de la parole ;
 - au rappel de l'enjeu du débat ;
 - à la validation des propositions ;
 - à la reformulation (lexique et syntaxe) ;
 - à l'incitation à la précision lexicale et à la justification ;
 - au recentrage, à l'encouragement, à l'organisation du dialogue (il assure la fonction mémoire de ce qui est dit) ;
 - à la relance des échanges par des synthèses intermédiaires ;
 - à la sollicitation de la rectification (le maître est garant de l'exactitude des informations), au soutien de la parole de certains enfants : mimiques, validation, encouragements, marques d'intérêt ;
 - à la tentative de clôture du débat.

PROLONGEMENT

La morale de l'aventure *La Course de Gluge* est ajoutée aux règles de vie de la classe. L'expérience de l'élève prend ici toute sa valeur : c'est le transfert qu'il va opérer entre les situations concrètes vécues et la compréhension des valeurs morales attachées à cette aventure qui vont lui permettre, petit à petit, de construire des compétences sociales et civiques.