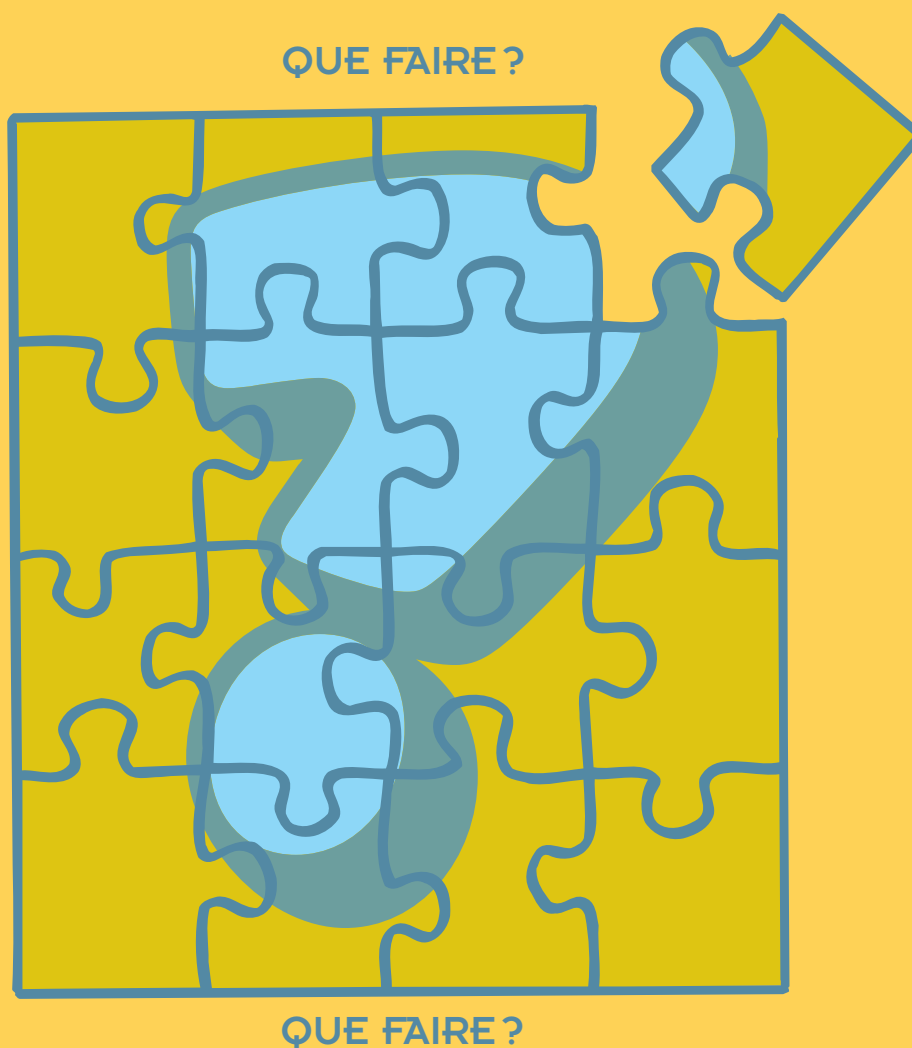


CARTES DE RÉOLUTION DE PROBLÈME : GUIDE DE L'ENSEIGNANT



Crédits

Éditeur en chef:

Michel Lafontaine

Coordonnatrice de projet:

Stephanie Vucko

Concepteur pédagogique:

Josie Salvatore

Expert technique:

Karen Rye

Réviseur linguistique:

Guy Marchand

Traduction:

Ginette Latulipe

Graphisme:

Maryse Boutin - Turbine graphique

Le Centre de didactique pour les écoles anglaises du Québec (Learning Materials Division) est une division de LEARN. Le Centre reçoit des fonds du ministère de l'Éducation du Loisir et du Sport dans le cadre de l'Entente fédérale-provinciale sur l'instruction des minorités linguistiques.

© LEARN 2006 (Leading English Education and Resources Network). Tous droits réservés. Aucune partie de cet ouvrage, à l'exception des Outils techniques, ne peut être reproduite, enregistrée ou retransmise sous aucune forme ni par aucun procédé électronique, photographique ou autre sans le consentement écrit de Learn par le biais du Centre de didactique pour les écoles anglaises du Québec (Learning Materials Division).

Imprimé au Canada au premier trimestre 2006



Suggestions pour utiliser les Cartes dans votre salle de classe

Table des matières

Résolution de
problèmes

5

Activité 1
Écrire une fable

6

Activité 2
Mise en situation
(Se créer
un problème ?)

10

Activité 3
Reconnaître
vos forces

11

Activité 4
Passer le
flambeau

14

Activité 5
Le courrier
du cœur

15

Activité 6
Peser le pour
et le contre

18

Activité 7
S'en tenir
au plan

20

Activité 8
Des besoins
aux désirs

23

Activité 9
Sondage
d'opinion

24

Activité 10
Jeux de solutions
environnementales

27

Survol: Utiliser
les cartes de
résolution de
problèmes pour
développer des
compétences
transversales

29

Résolution de problèmes

Description

Cette ressource fournit des suggestions pour l'utilisation des Cartes de Résolution de problèmes en classe. Chaque activité contient des instructions, des liens au PFEQ (Les domaines généraux de formation et les compétences transversales) et des outils pour les enseignants. Les liens au PFEQ sont morcelés afin de démontrer le développement d'un élève à l'intérieur d'une compétence et de quelle façon un enseignant peut le soutenir dans cet apprentissage.

INSTRUCTIONS

pour l'utilisation des Cartes de résolution de problèmes

- 1** En petits groupes, prenez le temps de lire la situation-problème au verso de la carte.
- 2** Un membre de l'équipe doit réfléchir à une façon de résoudre le problème. Les autres membres de l'équipe deviennent des personnages additionnels si nécessaire.
- 3** Jouez la résolution de problème.
- 4** Un second membre de l'équipe doit maintenant réfléchir à une autre façon de résoudre le problème. Les autres membres de l'équipe deviennent des personnages additionnels si nécessaire.
- 5** Rejouez la résolution de problème à partir de ce nouveau point de vue.
- 6** Discutez des similarités et des différences, du pour et du contre, du moyen utilisé par vos personnages pour résoudre leur problème.

PERSONNAGES

Trouvez une solution en prenant le rôle de :

toi-même
un camarade
un tyran
un ami
un parent
une sœur
un frère
une tante
un oncle
un cousin
un voisin
une personne âgée
un enseignant
un héros / une héroïne
un étranger
un personnage de jeux vidéo
un personnage de télé

Activité 1 : Écrire une fable



Outils :

1. Feuille de planification
2. Scénarimage
3. Canevas de fable

Instructions :

Les élèves peuvent travailler en équipe pour écrire une fable qui met en situation des personnages qui doivent résoudre un problème. Lire différentes fables avec les élèves, p. ex. : Le Loup et le Chien, Le Renard et le Bouc, etc. Comme ces activités nécessiteront quelques heures de cours, cela donnera l'occasion de compléter les minileçons portant sur les guillemets, la narration, le personnage et le développement logique de la fable.

1. En groupe de trois ou quatre, les élèves discutent et décident du nombre de personnages, du choix d'animaux pour représenter les personnages et de la morale de la fable. L'outil 1 (Feuille de planification) peut être utilisé comme guide.
2. Afin de les aider à esquisser les scènes, les élèves brosent un tableau des événements majeurs de leur fable à l'aide d'un scénarimage. Il est important de leur souligner que ce n'est qu'une ébauche; les images n'ont pas à être très détaillées ni d'être très colorisées, etc. L'outil 2 (Scénarimage) peut être utilisé comme guide.
3. Maintenant que le canevas de la fable est complété, le groupe est à même de décider de la façon de terminer la tâche, p. ex. : un pair crée les marionnettes, un autre écrit le scénario, etc. L'outil 3 (Canevas de fable) peut être utilisé comme guide.
4. Donner l'occasion aux élèves de répéter leur scénario. Discuter de différentes intonations à prendre pour interpréter les personnages.
5. Les élèves adaptent leur fable à un spectacle de marionnettes.

Cartes :

Tout s'embrouille

Frustrations!

Copier-Coller!

Copier un devoir

Petits groupes

Domaines généraux de formation

- Santé et bien-être
- Médias

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel

- Exploiter l'information
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Compétence d'ordre méthodologique

- Se donner des méthodes de travail efficaces

Compétence d'ordre personnel et social

- Coopérer

Compétence de l'ordre de la communication

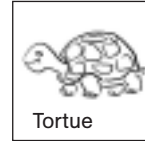
- Communiquer de façon appropriée

Activité 1 | Outil 1 | Feuille de planification

Membres du groupe: _____

Date: _____

Par quels animaux désirez-vous représenter les personnages de votre fable ?



exemple :

--	--	--

Quelle est la morale de votre fable ?

Comment allez-vous répartir le travail ?

Qui est responsable ?

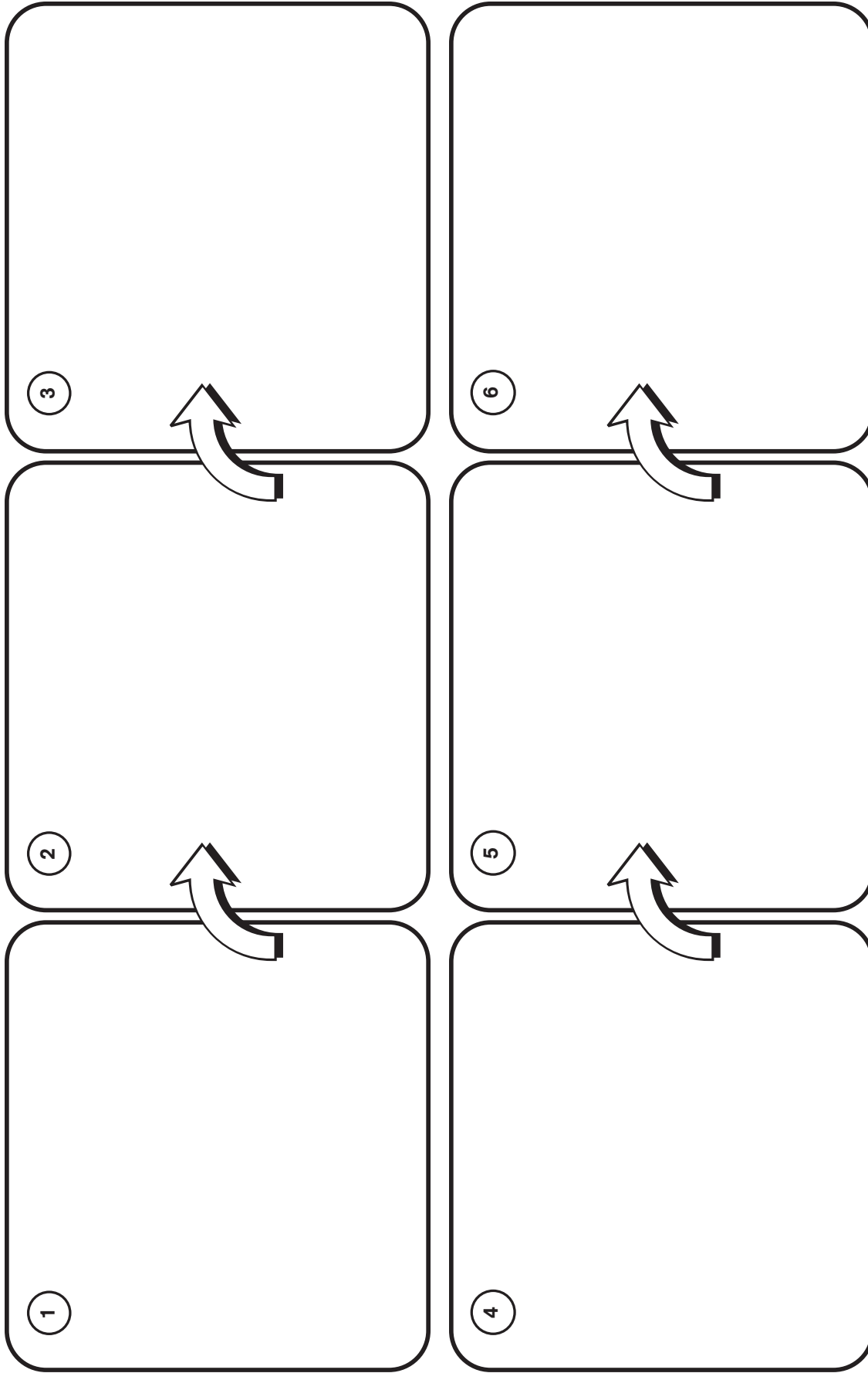
	Choses à faire :	Équipements nécessaires	Initiales

Cochez lorsque c'est complété

Compétences transversales
 Compétence d'ordre méthodologique • Se donner des méthodes de travail efficaces
 Compétence d'ordre personnel et social • Coopérer

Activité 1 | Outil 2 | Scénarimage

Membres du groupe: _____ Date: _____



Compétence transversale
Compétence de l'ordre de la communication • Communiquer de façon appropriée

Activité 1 | Outil 3 | Canevas de fable

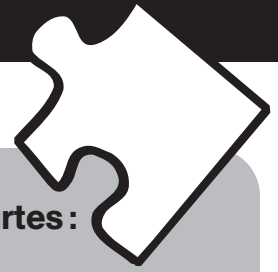
Membres du groupe: _____ Date: _____

Utiliser votre scénarimage comme référence pour compléter les répliques de chaque personnage.

<p>1</p> <p>: : :</p>	<p>2</p> <p>: : :</p>	<p>3</p> <p>: : :</p>
<p>4</p> <p>: : :</p>	<p>5</p> <p>: : :</p>	<p>6</p> <p>: : :</p>

Compétences transversales
Compétence d'ordre intellectuel • Mettre en oeuvre sa pensée créatrice
Compétence d'ordre méthodologique • Se donner des méthodes de travail efficaces
Compétence de l'ordre de la communication • Communiquer de façon appropriée

Activité 2: Mise en situation (Se créer un problème)



Outils:

1. Non requis

Instructions:

1. Après avoir adapté différentes situations de résolution de problèmes, discuter à savoir si nous faisons face à des problèmes seulement en tant qu'adultes ou seulement comme enfants. Demander aux élèves de réfléchir à quelque chose qui les dérange ou qui les a déjà dérangés par le passé. Cela pourrait provenir de la maison, de l'école ou des amis.
2. Demander aux élèves d'écrire sur ce problème.
3. Demander aux élèves s'ils sont d'accord pour que leurs problèmes soient utilisés comme activité de carte problème en classe. Les assurer que l'anonymat sera respecté.
4. Demander à des bénévoles de les dactylographier et utiliser les cartes dans une autre classe.

Cartes:

Créer son propre scénario

Individuel

Domaines généraux de formation

- Santé et bien-être
- Orientation et entrepreneuriat

Compétences transversales

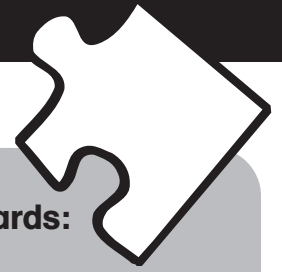
Compétence d'ordre personnel et social

- Structurer son identité

Compétence de l'ordre de la communication

- Communiquer de façon appropriée

Activité 3 : Reconnaître vos forces



Outils :

1. Autoportrait
2. Diagramme d'Euler (Venn)

Instructions :

1. Discuter en classe : «Qu'est-ce qu'une héroïne/un héros?».
2. Demander aux élèves de remplir l'outil 1 (Autoportrait).
3. Choisir une des cartes suggérées et la lire en classe.
4. Demander à des volontaires de démontrer comment leur héroïne/héros résoudrait le problème.
5. En équipe, les élèves discutent en quoi ils ressemblent à leurs héroïnes/héros et en quoi ils sont différents.
6. Demander aux élèves de compléter l'outil 2 (Diagramme d'Euler (Venn)).

Cards:

Insolences!

Problème à l'école

Dans le pétrin!



Domaines généraux de formation

- Orientation et entrepreneuriat

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel

- Exploiter l'information
- Exercer son jugement critique
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

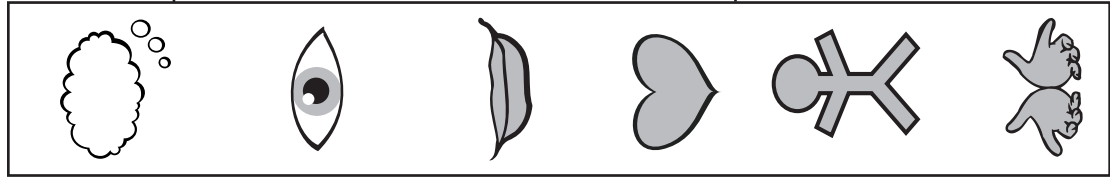
Compétences d'ordre personnel et social

- Structurer son identité
- Coopérer

Activité 3 | Outil 1 | Autoportrait

Membres du groupe: _____ Date: _____

Que fait un héros ?



Il pense

Il regarde

Il dit/parle

Il croit/ressent

Il ressemble à

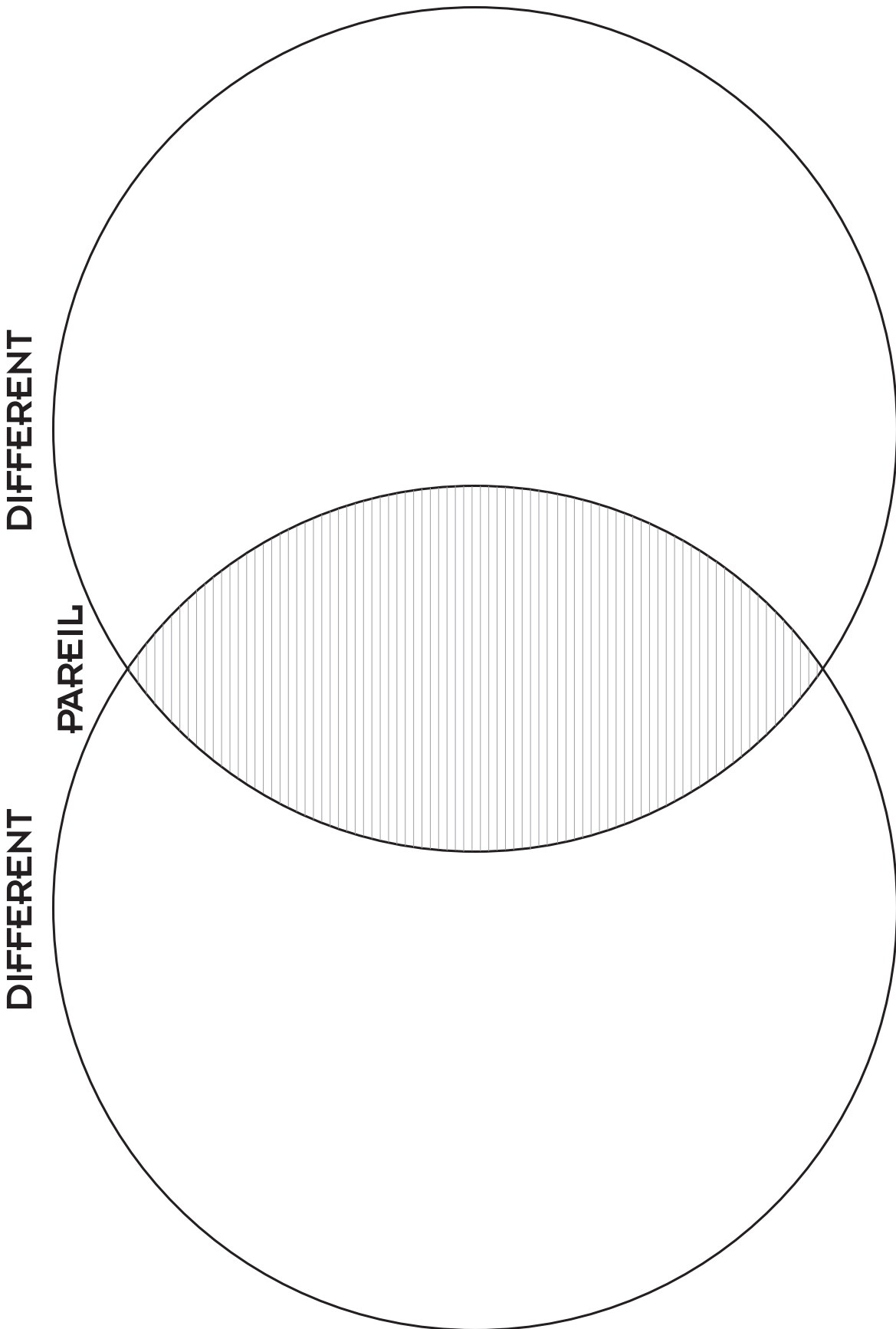
Il agit (actions)

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel • Exploiter l'information, Résoudre des problèmes, Exercer son jugement critique, Mettre en œuvre sa pensée créatrice
Compétence de l'ordre de la communication • Communiquer de façon appropriée

Activité 3 | Outil 2 | Diagramme d'Euler (Venn)

Membres du groupe: _____ Date: _____



Compétence transversale
Compétences d'ordre intellectuel • Exploiter l'information, Résoudre des problèmes, Exercer son jugement critique, Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Activité 4: Passer le flambeau

Outils:

1. Non requis

Instructions:

Former des communicateurs efficaces peut aussi bien débiter par un exercice simple comme encourager les élèves à l'écoute attentive. Deux règles s'appliquent dans cette activité. La première: dans chaque équipe, seulement l'élève tenant le flambeau a droit de parole. La deuxième: la limite de temps doit être respectée. Pour cette activité, un sablier pourrait être utile, mais ce n'est pas absolument nécessaire. Prendre note que n'importe quel objet peut servir de flambeau, par exemple: un foulard, un bâtonnet de Popsicle, etc.

1. Demander aux élèves de former des groupes de deux.
2. Choisir une des cartes suggérées ci-dessus et la lire en classe.
3. Allouer un temps, p. ex.: 4 minutes, à l'élève A (celui qui tient le flambeau) pour raconter une situation similaire qu'il aurait vécue avec quelqu'un d'autre et comment il a géré le problème.
4. Lorsque le temps est écoulé, l'élève B passe le flambeau. Il lui est accordé 2 minutes pour donner son opinion sur le problème raconté par l'élève A et la façon dont il a géré la situation.



Cartes:

Tiens-toi!

L'heure d'aller au lit

Une fête ombragée!

Zut! je l'ai perdu!

Choix de film



Travail d'équipe

Domaines généraux de formation

- Santé et bien-être
- Vivre-ensemble et citoyenneté

Compétences transversales

Compétence d'ordre méthodologique

- Se donner des méthodes de travail efficaces

Compétences d'ordre personnel et social

- Structurer son identité
- Coopérer

Compétence de l'ordre de la communication

- Communiquer de façon appropriée

Activité 5 : Le courrier du cœur



Outils :

1. Cartes d'idées de personnages
2. Lettre réponse

Instructions :

1. Choisir une des cartes suggérées ci-dessus et la lire en classe. En groupe de trois ou quatre, laisser les élèves discuter du problème pendant environ cinq minutes.
2. Donner à chaque membre du groupe une carte comportant un personnage tel que ceux suggérés dans l'outil 1 (Carte de personnage), p. ex. : un parent, un enseignant, un élève, un personnage de télé, etc.
3. Les élèves prennent quelques minutes pour réfléchir à leur personnage. Par la suite, ils offrent des conseils sur la manière de gérer le problème selon le point de vue du personnage.
4. En classe, discuter des courriers du cœur. Est-ce quelqu'un en a déjà entendu parler ? Où peut-on les trouver ? Ayez des exemples sous la main pour les montrer aux élèves. Discuter des structures et des caractéristiques à employer lors de l'écriture d'un courrier du cœur, p. ex. : « Cher embrouillé, ».
5. Demander à chaque élève de réagir par écrit au problème du personnage qu'ils ont personnifié plus tôt, en employant le style d'un chroniqueur. Outil 2.

Cartes :

Juste un petit papier

Mais j'en ai besoin !

La fête du magasinage

Décisions, Décisions !

Individuel et
petit groupe

Domaines généraux de formation

- Santé et bien-être
- Environnement et consommation
- Médias

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel

- Exploiter l'information
- Résoudre des problèmes
- Exercer son jugement critique
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Compétence d'ordre méthodologique

- Se donner des méthodes de travail efficaces

Compétences d'ordre personnel et social

- Structurer son identité
- Coopérer

Compétence de l'ordre de la communication

- Communiquer de façon appropriée

Activité 5 | Outil 1 | Cartes d'idées de personnages

Découper les cartes



Un musicien	Toi-même
Un élève de ton âge	Un tyran
Un parent	Un ami
Une tante / un oncle	Une sœur / un frère
Un cousin	Un voisin
Une personne âgée	Un enseignant
Une héroïne / un héros	Un étranger
Un personnage de jeux vidéo	Un personnage de télé
Autre: _____	Autre: _____

Nom: _____ Date: _____

LETTRE-RÉPONSE

Cher _____,

Côté cœur: vous profitez de l'influence de Vénus en Capricorne.



BÉLÉPHÉGAR
Vous faites souvent profiter de votre situation.

Vous avez officiellement la bénédiction des étoiles.



TAUREAU
Celle qui se préoccupe sur la gestion de vos dépenses.

Il y a un tas d'ouvrages attendus sur votre bureau.



GÉMEAU
Il y en aura pour votre curiosité, des nouvelles des nouvelles.

d'une personne que vous n'avez pas vue depuis longtemps.



CANCER
Est pressé de s'arrêter pour un moment, sauf... le moment où il y a un problème.

L'oreille attentive à vos demandes, en retour, il se charge de vous aider.



LION
La joie en vous, la feuille de papier et les bonnes nouvelles.

Si vous débutez vos vacances, elles commencent avant vendredi.



VIERGE
Hyper-débrouillé, qui court les rues et vous suit partout.

d'efforts. Et vos amours? Elles vous attendent avec la tonne de boulot qui s'annonce.



BALANCE
Les points de vue de votre entourage pour vous faire réfléchir, c'est en parlant.

De plus, si vous touchez au marketing, de la vente, de la publicité.



SCORPION
Si vous avez des choses à régler, négocier, c'est le bon moment.

Ils donnent l'opportunité de trouver des solutions. Par ailleurs, au travail.



SAGITTAIRE
Les messages de démonstration.

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel • Exploiter l'information, Résoudre des problèmes, Exercer son jugement critique, Mettre en œuvre sa pensée créatrice
Compétence de l'ordre de la communication • Communiquer de façon appropriée

Activité 6 : Peser le pour et le contre



Outils :

1. Le pour et le contre

Instructions :

1. Demander aux élèves de discuter du problème comme si c'était quelque chose qu'ils seraient en train de vivre. Discuter de la complexité du problème, p. ex. : Devrais-je garder pour moi le secret de mon ami ? Est-ce que c'est correct de faire quelque chose que je sais qui n'est pas bien, si je sais que je ne me ferai pas prendre ? Etc.
2. Demander aux élèves d'explorer, avec leur partenaire, le pour et le contre du problème et de noter leurs réflexions à l'aide de l'outil 1 (Le pour et le contre).
3. En classe, demander aux élèves d'échanger sur un point relevant tant du pour que du contre. Créer un graphique à partir des données. Discuter des similarités indépendamment de la carte sur laquelle ils ont travaillé, p. ex. : se conformer aux directives, la peur des conséquences, etc.

Cartes :

La fête du magasinage
Dans le pétrin!
Choix de film
Copier un devoir
Copier-Coller!
Tout s'embrouille!
Juste un petit papier
Travail d'équipe

Travail d'équipe
et travail
en classe

Domaines généraux de formation

- Santé et bien-être
- Orientation et entrepreneuriat
- Vivre-ensemble et citoyenneté

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel

- Exploiter l'information
- Exercer son jugement critique

Compétence d'ordre méthodologique

- Se donner des méthodes de travail efficaces

Compétence d'ordre personnel et social

- Structurer son identité

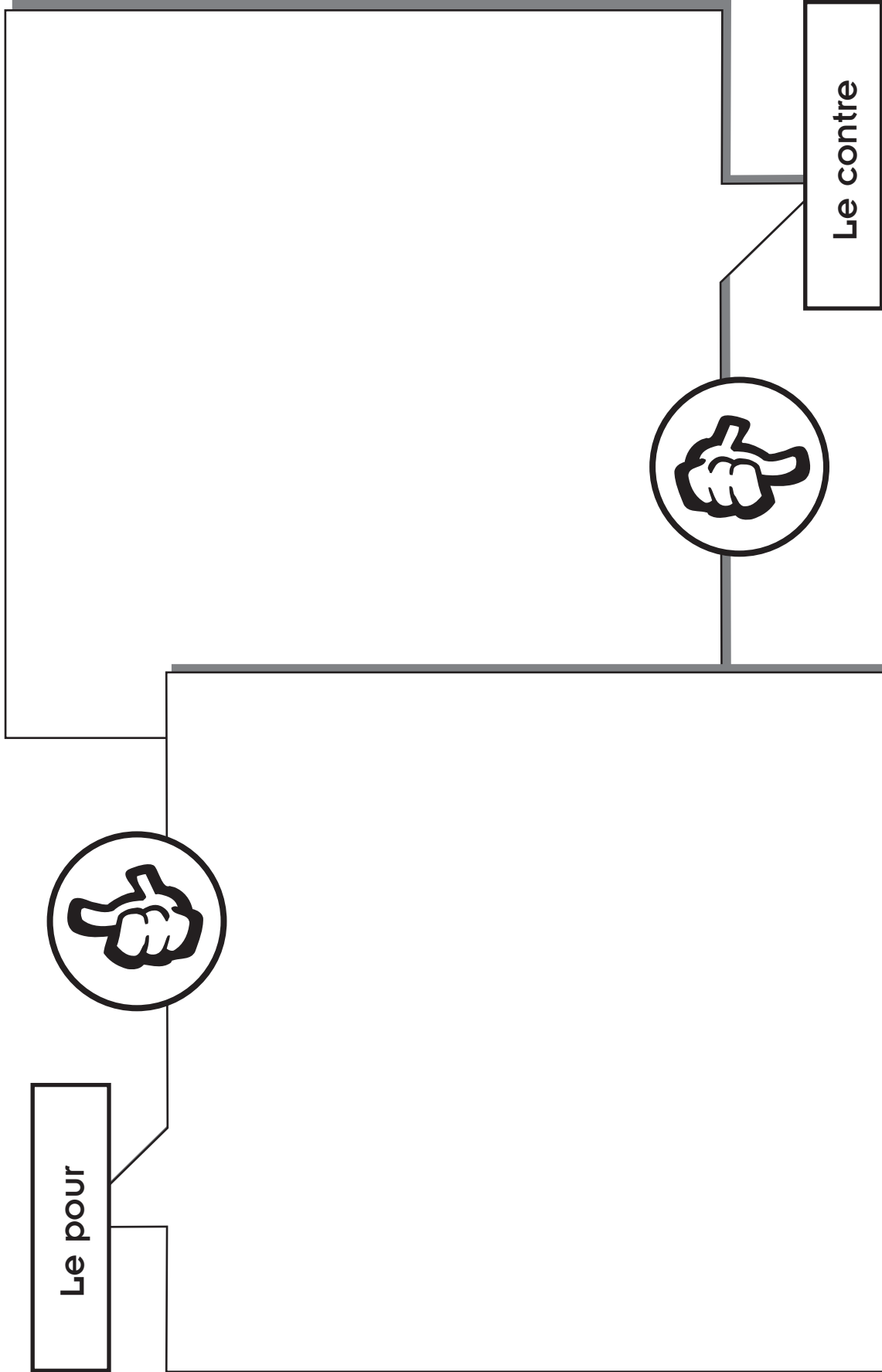
Compétence de l'ordre de la communication

- Communiquer de façon appropriée

Activité 6 | Outil 1 | Le pour et le contre

Nom: _____

Date: _____



Activité 7: S'en tenir au plan



Outils :

1. Napperon de discussion
2. Outil de classification

Instructions :

1. Demander aux élèves d'explorer, pendant une période de deux minutes, la question suivante: « Quelles sont les qualités recherchées chez un bon partenaire d'équipe? ». Transcrire la réponse en utilisant l'outil 1 (Napperon de discussion de groupe). Chaque élève transcrit sa réponse dans la section du napperon qui lui fait face. C'est une activité silencieuse.
2. À l'intérieur du groupe, chaque élève lit à voix haute les réflexions transcrites. Toutes les réflexions qui ressemblent à celle lue à haute voix sont encerclées de la même couleur par les autres membres du groupe.
3. Les élèves discutent des réflexions coloriées et les classent selon l'ordre d'importance en utilisant l'outil 2 (Outil de classification).
4. Puis, les membres du groupe discutent du moyen à prendre pour mettre en pratique ces réflexions, p. x.: « Comment s'encourager les uns les autres pour s'acquitter d'une tâche? Comment répartir équitablement les tâches?, etc. ».
5. Afin d'encourager la collaboration pendant un travail d'équipe, les élèves élaborent un plan pour les membres du groupe qu'ils pourront utiliser lorsqu'ils travaillent en équipe ou avec un partenaire. Une maquette peut être créée à l'ordinateur qui pourrait être adaptée pour les travaux futurs.

Cartes :

Travail d'équipe

Frustrations!

Copier-Coller!



Petits groupes

Domaines généraux de formation

- Santé et bien-être
- Orientation et entrepreneuriat
- Médias
- Vivre-ensemble et citoyenneté

Compétences transversales

Compétence d'ordre intellectuel

- Résoudre des problèmes

Compétences d'ordre méthodologique

- Se donner des méthodes de travail efficaces
- Exploiter les TIC

Compétence d'ordre personnel et social

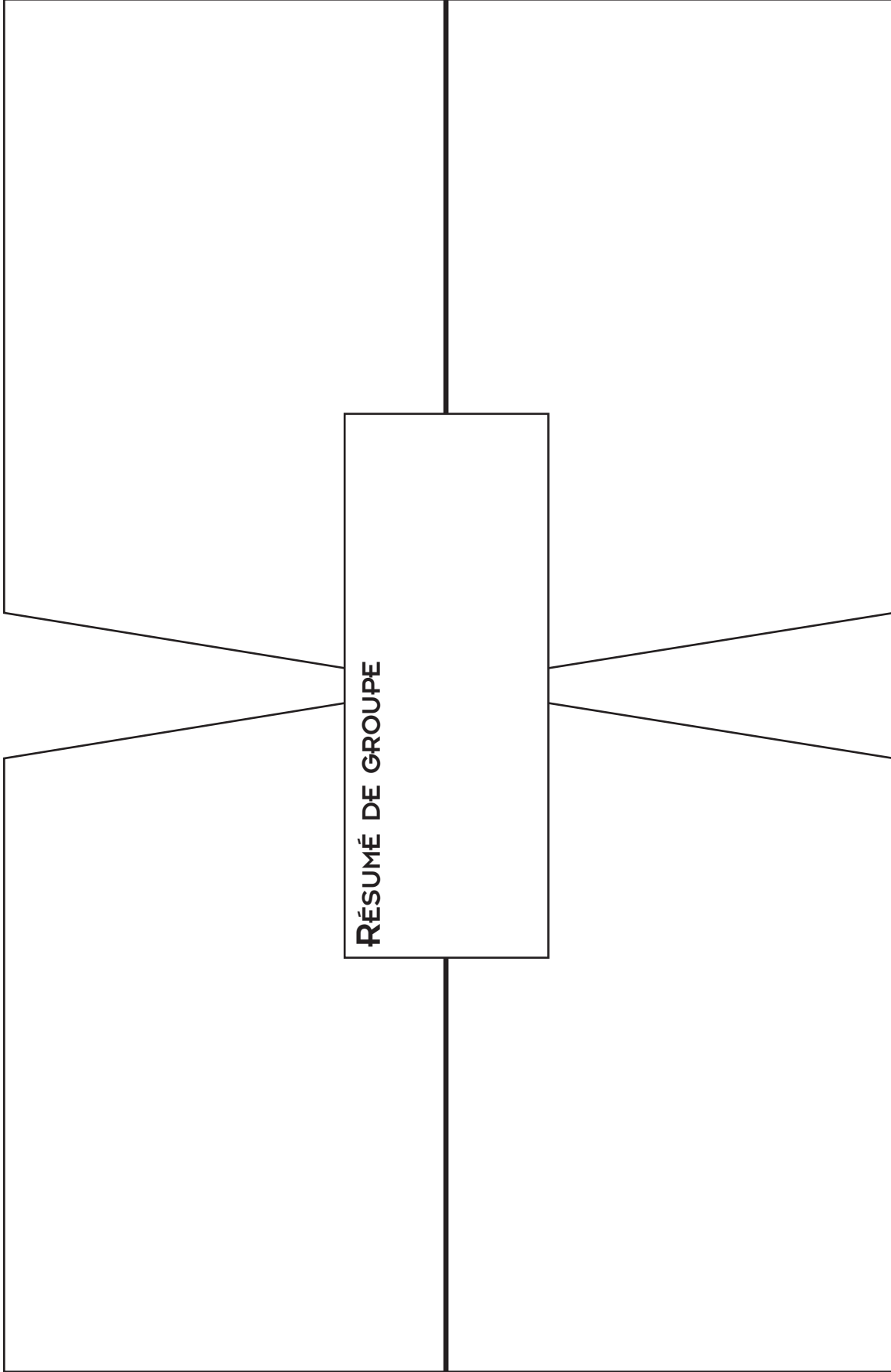
- Coopérer

Compétence de l'ordre de la communication

- Communiquer de façon appropriée

Nom: _____

Date: _____



Activité 7 | Outil 2 | Outil de classification

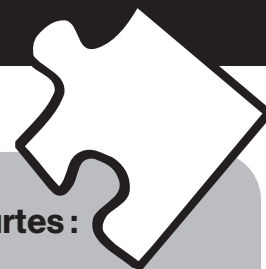
Nom: _____ Date: _____

RÉSUMÉ DE GROUPE

- | | |
|----------|----------|
| 1. _____ | 5. _____ |
| 2. _____ | 6. _____ |
| 3. _____ | 7. _____ |
| 4. _____ | 8. _____ |

Compétence transversale
Compétences d'ordre personnel et social • Structurer son identité, Coopérer

Activité 8 : Des besoins aux désirs



Outils :

1. Non requis

Instructions :

1. Montrer aux élèves de la classe des articles qu'ils reconnaîtront et dont l'engouement est dépassé, p. ex. : des cartes Pokemon, des marionnettes Télétubbies, des articles très à la mode comme Bob l'Éponge, etc.
2. Discuter des besoins et des désirs. Voici quelques questions pour vous aider à diriger la discussion : « Est-ce qu'il fut un temps où vous désiriez ces articles ? Pourquoi les vouliez-vous ? Est-ce qu'un cahier, une montre ou un surligneur à l'effigie de Bob L'Éponge sont plus fonctionnels que les autres plus ordinaires ? Est-ce qu'il y a une différence de prix entre un crayon ordinaire et ceux identifiés à Spiderman ? Qui les fabrique ? Pourquoi ? Est-ce que ces articles sont indispensables ? Identifiez quelque chose qui est essentiel à votre survie. Pourquoi les gens achètent-ils des gommes à effacer à l'effigie de Bart Simpson alors que les gommes à effacer ordinaires sont moins chères et aussi efficaces ? Sur quoi nous basons-nous pour décider qu'un article en vaut la peine ou non ? De quelle façon est-ce que la publicité nous influence ? Est-ce que les annonceurs emploient des stratagèmes pour nous convaincre ? »
3. Demander aux élèves de créer un nouveau produit, d'après une série de livres populaires, qui provoquera un nouvel engouement. Le produit se doit de séduire l'auditoire visé
4. Discuter des caractéristiques d'un produit tel que le format, le but, l'auditoire visé et le coût.

Cartes :

Mais j'en ai besoin !

En classe et
petits groupes

Domaines généraux de formation

- Santé et bien-être
- Environnement et consommation
- Médias
- Vivre-ensemble et citoyenneté

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel

- Exercer son jugement critique
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Compétences d'ordre personnel et social

- Structurer son identité
- Coopérer

Compétence de l'ordre de la communication

- Communiquer de façon appropriée

Activité 9 : Sondage d'opinion

Outils :

1. Grille de pointage
2. Graphique à barres

Instructions :

1. En petits groupes, explorer deux pistes de solutions pour résoudre le problème choisi.
2. Créer une saynète pour chacune des solutions.
3. Créer une feuille de pointage et une feuille de vote au moyen duquel les élèves peuvent voter pour la solution qu'ils croient la meilleure. Le reste de la classe peut voter, tout autant que les autres classes qui désirent participer incluant les autres enseignants et le personnel administratif de l'école. Si vous désirez gagner du temps, vous pouvez utiliser la feuille de pointage fournie dans le Guide. Toutefois, laisser les élèves créer leur propre feuille de pointage pour les aider à planifier et à réfléchir sur le procédé.
4. Maintenant, les élèves doivent illustrer leurs résultats par un graphique à barres ou un graphique circulaire. Si la représentation graphique n'a pas été vue, une minileçon peut s'avérer nécessaire. Laisser les élèves créer leur graphique à l'aide de l'ordinateur est une excellente façon d'intégrer les TIC.
5. Exposer les résultats afin que les votants voient le résultat de leur sondage d'opinion.

Cartes :

L'heure d'aller au lit
Dans le pétrin!
Une fête ombragée!
Copier un devoir
Mais j'en ai besoin!
Copier-coller!
Créer son propre scénario
Décisions, Décisions!
Frustrations!
Insolences!
Choix de film
Juste un petit papier
Travail d'équipe
Problème à l'école
La fête du magasinage
Tiens-toi!
Tout s'embrouille!
Zut! je l'ai perdu!

Petits groupes

Domaines généraux de formation

- Santé et bien-être
- Environnement et consommation
- Médias
- Vivre-ensemble et citoyenneté

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel

- Exploiter l'information
- Résoudre les problèmes
- Exercer son jugement critique
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Compétences d'ordre méthodologique

- Se donner des méthodes de travail efficaces
- Exploiter les TIC

Compétence d'ordre personnel et social

- Coopérer

Compétence de l'ordre de la communication

- Communiquer de façon appropriée

Activité 9 | Outil 1 | Feuille de pointage

Nom: _____ Date: _____

1^{re} solution: _____

Total: _____

2^e solution: _____

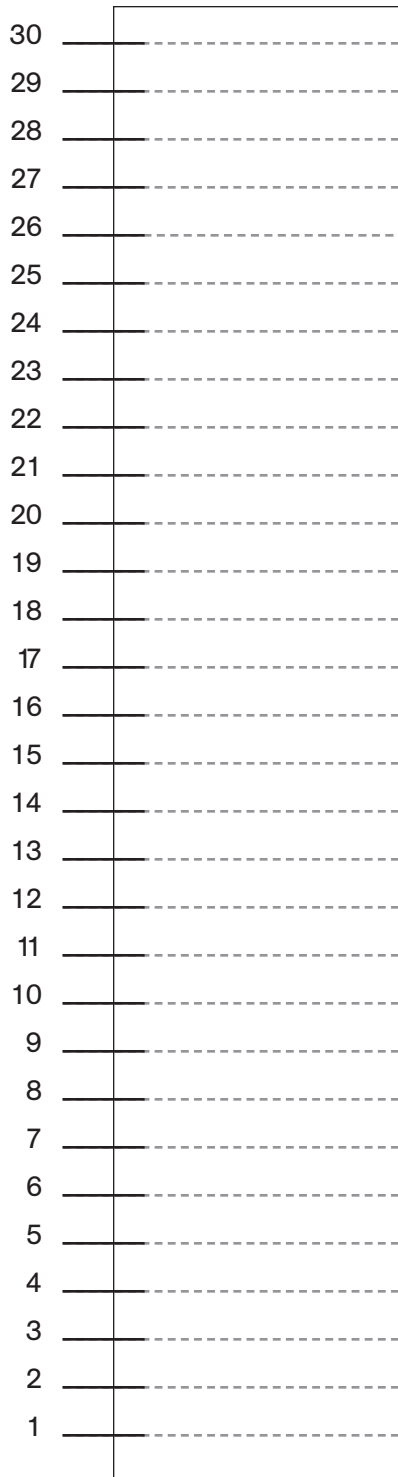
Total: _____

Compétences transversales
Compétence d'ordre intellectuel • Exploiter l'information, Résoudre des problèmes
Compétence d'ordre méthodologique • Se donner des méthodes de travail efficaces
Compétence de l'ordre de la communication • Communiquer de façon appropriée

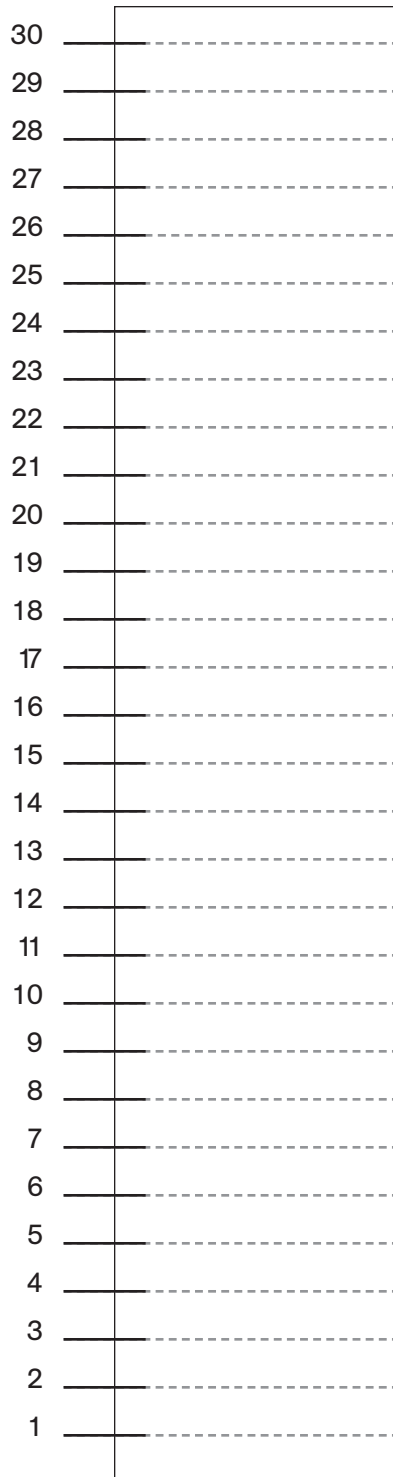
Activité 9 | Outil 2 | Graphique à barres

Nom: _____ Date: _____

Pour vous aider, utiliser les informations contenues dans votre feuille de pointage.



1^{re} solution



2^e solution

Compétences transversales
Compétences d'ordre intellectuel • Exploiter l'information, Résoudre des problèmes
Compétence d'ordre méthodologique • Se donner des méthodes de travail efficaces
Compétence de l'ordre de la communication • Communiquer de façon appropriée

Activité 10 : Jeux de solutions environnementales

Outils :

1. Ligne du temps

Instructions :

1. Discuter, en classe, des petites actions que chacun peut faire pour réduire la pollution. Créer un graphique pour représenter toutes les suggestions mentionnées. Expliquer aux élèves qu'ils vont aider l'environnement en créant des jeux qui auront pour but de sensibiliser les élèves de la classe maternelle.
2. Leurs demander ce qu'ils savent sur la classe choisie (maternelle) vérifier avec les élèves si une recherche plus approfondie est nécessaire, p. ex. : aller à la bibliothèque et faire une recherche sur les enfants âgés de 5 – 6 ans, visiter la classe de maternelle, interviewer une enseignante de maternelle, etc. En petits groupes, demander aux élèves de faire un remue-méninges sur le genre de jeux à créer. Les élèves doivent garder en tête le niveau des enfants, p. ex. : devraient-ils utiliser un ou deux dés ? Jusqu'où les élèves peuvent-ils compter ? Savent-ils lire ?
3. Les élèves choisissent de créer un jeu à partir de la liste d'idées qu'ils ont explorées. Les élèves dressent une liste du matériel dont ils auront besoin ainsi qu'une ligne du temps. Ils peuvent se servir de l'outil 1 (Ligne du temps) fourni avec le Guide.
4. Les élèves développent le jeu.
5. Les élèves devront expliquer les règles du jeu aux enfants et feront une démonstration du jeu en classe de maternelle. Puis, ils vont encourager la classe de maternelle à se joindre au jeu tout en surveillant le procédé afin de s'assurer que les élèves suivent les règles du jeu et s'amuse.
6. Après avoir exécuté le jeu, les élèves auront à discuter de ce qui a bien fonctionné, de ce qui devrait être changé et de la réaction des élèves de maternelle.

Cartes:

Juste un petit papier

Petits groupes

Domaines généraux de formation

- Santé et bien-être
- Environnement et consommation
- Médias
- Vivre-ensemble et citoyenneté

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel

- Exploiter l'information
- Résoudre des problèmes
- Exercer son jugement critique
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Compétence d'ordre méthodologique

- Se donner des méthodes de travail efficaces

Compétence d'ordre personnel et social

- Coopérer

Activité 10 | Outil 1 | Ligne du temps

Nom: _____ Date: _____

		OBJECTIF		
Description de la tâche		JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3
Description de la tâche				
Matériel nécessaire				

Compétences transversales
Compétence d'ordre méthodologique • Se donner des méthodes de travail efficaces
Compétence d'ordre personnel et social • Coopérer

Survol



Survol: Utiliser les cartes de résolution de problèmes

Compétences d'ordre intellectuel

L'élève apprend : **À exploiter l'information**

S'approprier l'information.

- Sélectionner les sources pertinentes.
- Recouper les éléments d'information provenant de diverses sources.
- Dégager des liens entre ses acquis et ses découvertes.
- Discerner l'essentiel de l'accessoire.

Reconnaître diverses sources d'information.

- Explorer des sources variées et comprendre l'apport de chacune.
- Interroger les sources d'information.

Tirer profit de l'information.

- Imaginer des utilisations possibles.
- Formuler des questions.
- Répondre à ses questions à partir de l'information recueillie.
- Anticiper de nouvelles utilisations.
- Respecter les droits d'auteur.
- Réinvestir dans de nouveaux contextes.

L'élève apprend : **À résoudre des problèmes**

Analyser les éléments de la situation.

- Cerner le contexte, en percevoir les éléments déterminants et les liens qui les unissent.
- Reconnaître les ressemblances avec des situations semblables résolues antérieurement.

- En examiner la pertinence.
- En apprécier les exigences et les conséquences.
- Se représenter la situation-problème résolue.

Adopter un fonctionnement souple.

- Reprendre les exercices précédents dans l'ordre ou le désordre autant de fois que nécessaire pour résoudre le problème.

Imaginer des pistes de solution.

- Générer et inventorier des pistes de solution.

Mettre à l'essai des pistes de solution.

- Choisir une piste de solution, la mettre en pratique et juger de son efficacité.
- Choisir et mettre à l'essai une autre piste, au besoin.

Évaluer sa démarche.

- Effectuer un retour sur les étapes franchies.
- Dégager les éléments de réussite et analyser les difficultés rencontrées.

L'élève apprend : **À exercer son jugement critique**

Construire son opinion.

- Cerner la question, l'objet de réflexion.
- En apprécier les enjeux sur le plan logique, éthique ou esthétique.
- Remonter aux faits, en vérifier l'exactitude et les mettre en perspective.
- Explorer différentes options et points de vue possibles ou existants.
- Générer et inventorier des pistes de solution.

- S'appuyer sur des repères logiques, éthiques ou esthétiques.
- Adopter une position.

Exprimer son jugement.

- Articuler et communiquer son point de vue.
- Justifier sa position en donnant ses raisons et ses arguments.

Relativiser son jugement.

- Comparer son jugement à celui des autres.
- Reconsidérer sa position.
- Évaluer la part de la raison et de l'affectivité dans sa démarche.
- Reconnaître ses préjugés.
- Reprendre sa démarche au besoin.

Lorsque l'élève...

Sélectionne diverses sources de textes, p. ex. : la bibliothèque, les livres de classe, les magazines, les journaux, etc.

Se familiarise lui-même avec les formes d'écriture variées en explorant les similitudes à l'intérieur des genres.

Transpose un passage d'un texte dans un autre contexte, p. ex. : à partir d'un personnage de livre, il interprète sa façon de résoudre un problème.

Lorsque l'élève...

Discute du problème.

Considère l'opinion des autres sans nécessairement changer son opinion.

Crée un plan pour s'aider à organiser une tâche et comptabilise le temps.

Ajuste son plan en fonction de la tâche.

Lorsque l'élève...

Réagit positivement à l'opinion des autres, p. ex. : démontrer qu'il a bien compris l'opinion d'un membre du groupe en la reformulant dans d'autres mots.

Parle clairement et va droit au but lorsqu'il émet une opinion.

Soutient son point de vue en donnant des raisons et en citant des faits.

Rôle de l'enseignant

Fournir aux élèves des échantillons variés du genre ayant été exploré, p. ex. : un courrier du cœur, des fables, etc.

Organiser des petits groupes d'activités et des discussions pour amener les élèves à découvrir un genre littéraire en particulier.

Donner des minileçons, lesquelles simplifieront le projet, p. ex. : les salutations pour les lettres du courrier du cœur, les guillemets dans les fables, etc.

Rôle de l'enseignant

Circuler dans la classe afin d'écouter toutes les discussions de groupe en s'attardant quelques minutes à chaque groupe.

Offrir de l'aide lorsqu'un groupe se trouve dans une impasse, à côté de la tâche, argumente inutilement, etc.

Aider les groupes à garder la notion du temps en écrivant les minutes restantes au tableau ou en l'annonçant oralement régulièrement.

Rôle de l'enseignant

Créer un environnement sécuritaire que les élèves peuvent partager.

Encourager les élèves à expliquer pourquoi et comment ils arrivent à se former une opinion ou à trouver une piste de solution.

Survol: Utiliser les cartes de résolution de problèmes

Compétences d'ordre intellectuel (suite)

L'élève apprend : **À mettre en œuvre sa pensée créatrice**

S'imprégner des éléments d'une situation.

- En cerner l'objectif, en reconnaître les enjeux et en anticiper globalement l'issue.

Imaginer des façons de faire.

- Se représenter différents scénarios et en projeter diverses modalités de réalisation.
- Exprimer ses idées sous de nouvelles formes.

S'engager dans une réalisation.

- Enclencher activement le processus.
- Accepter le risque et l'inconnu.
- Persister dans l'exploration.
- Reconnaître les éléments de solution qui se présentent.
- Être réceptif à de nouvelles idées, à de nouvelles voies.

Adopter un fonctionnement souple.

- Reprendre au besoin le processus, dans l'ordre ou le désordre, autant de fois que nécessaire pour atteindre son objectif.
- Exploiter de nouvelles idées.
- Faire le choix de nouvelles stratégies et techniques.

Compétences d'ordre méthodologique

L'élève apprend : **À se donner des méthodes de travail efficaces**

Analyser la tâche à accomplir.

- S'approprier l'objectif à atteindre.
- Comprendre les consignes et visualiser les éléments de la tâche.
- Situer le contexte de la tâche.

S'engager dans la démarche.

- Réfléchir avant et pendant l'action à la meilleure façon d'atteindre l'objectif.
- Adapter sa méthode de travail à la tâche et au contexte.
- Anticiper sur les exigences de la méthode retenue et sur les ressources requises.

- Faire appel à son imagination.

Accomplir la tâche.

- Mobiliser les ressources requises : personnes, matériel, etc.
- Gérer son matériel et son temps, réajuster ses actions au besoin.
- Mener sa tâche à terme.
- Découvrir le plaisir et la satisfaction du travail achevé et bien fait.

Analyser sa démarche.

- Examiner la démarche tout au long de son déroulement.

- En comprendre l'efficacité et les limites.
- En dégager les leçons.

L'élève apprend : **À exploiter les TIC**

S'approprier les technologies de l'information et de la communication.

- Connaître les objets, les concepts, le vocabulaire, les procédures et les techniques propres aux TIC.
- Reconnaître dans un nouveau contexte les concepts déjà connus.
- Explorer les nouvelles fonctions des logiciels et du système d'exploitation.

Utiliser les technologies de l'information et de la communication pour effectuer une tâche.

- Explorer l'apport des TIC à une tâche donnée.
- Sélectionner les logiciels et exploiter les fonctions appropriées à la tâche.
- Appliquer les stratégies d'exécution et de dépannage requises.
- Mener sa tâche à terme.

Évaluer l'efficacité de l'utilisation de la technologie.

- Reconnaître ses réussites et ses difficultés.
- Cerner les limites de la technologie utilisée dans une situation donnée.
- Chercher les améliorations possibles dans sa manière de faire.

pour développer des compétences transversales

Lorsque l'élève...

Écrit/élabore un plan pour chaque tâche à accomplir, p. ex.: dresse les grandes lignes d'un scénarimage avant d'écrire une fable.

Crée une méthode de travail d'équipe dynamique.

Rôle de l'enseignant

Fournir des outils permettant de morceler une grosse activité sans pour autant entraver l'imagination des élèves.

Lorsque l'élève...

Participe à des discussions ou à des sessions de remue-ménages.

Doit planifier ses activités selon différentes circonstances, p. ex.: utiliser une ligne du temps, dresser une liste de matériels différents, ébaucher un scénarimage.

Doit mettre son plan en action et l'exécuter à l'intérieur d'un temps donné.

Est responsable d'adapter sa ligne du temps ou son plan selon les problèmes ou le temps qu'il a sous-estimé pour accomplir la tâche.

Rôle de l'enseignant

Il est responsable de fournir des indications claires concernant la tâche à accomplir.

Fournir aux élèves des outils qui leur permettent de gérer leurs tâches jusqu'à ce qu'ils soient prêts à créer leurs propres outils.

Surveiller les progrès des groupes en se référant aux plans et aux lignes du temps élaborés par les élèves, tout comme il doit planifier des réunions pour s'assurer que ce qui est écrit est faisable et réaliste.

Lorsque l'élève...

À le choix d'utiliser l'ordinateur pour faire de la recherche, d'utiliser un traitement de texte et de créer.

Rôle de l'enseignant

Donner des minileçons sur la façon de créer un graphique circulaire, etc.

Allouer du temps aux élèves afin qu'ils puissent compléter leur tâche à l'ordinateur.

Survol: Utiliser les cartes de résolution de problèmes

Compétences d'ordre personnel et social

L'élève apprend: **À structurer son identité**

S'ouvrir aux stimulations environnantes.

- Réagir aux faits, aux situations ou aux événements.
- Identifier ses perceptions, ses sentiments, ses réflexions à leur égard.
- Percevoir l'influence du regard des autres sur ses réactions.
- Augmenter son bagage culturel par les échanges, la lecture et le contact avec des œuvres médiatiques variées.
- Accueillir les références morales et spirituelles de son milieu.

Prendre conscience de sa place parmi les autres.

- Reconnaître ses valeurs et ses buts.
- Se faire confiance.
- Élaborer ses opinions et ses choix.
- Reconnaître son appartenance à une collectivité.
- Manifester une ouverture à la diversité culturelle et ethnique.

Mettre à profit ses ressources personnelles.

- Exploiter ses forces et surmonter ses limites.
- Juger de la qualité et de la pertinence de ses choix d'action.
- Manifester de plus en plus d'autonomie et d'indépendance.

L'élève apprend: **À coopérer**

Interagir avec ouverture d'esprit dans différents contextes.

- Accueillir l'autre avec ses caractéristiques.
- Être attentif à l'autre et reconnaître ses centres d'intérêt et ses besoins.
- Échanger des points de vue avec l'autre, écouter et accueillir les divergences.
- Adapter son comportement.

Contribuer au travail collectif.

- Participer aux activités de la classe et de l'école de façon active et dans un esprit de collaboration.
- Planifier et réaliser un travail avec d'autres.
- Accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe.

Tirer profit du travail en coopération.

- Reconnaître les tâches qui seront réalisées plus efficacement dans un travail collectif.
- Apprécier sa participation et celle de ses pairs à un travail d'équipe.
- Identifier les éléments qui ont facilité ou entravé la coopération.
- Cerner les améliorations souhaitables pour sa prochaine participation.

Compétence de l'ordre de la communication

L'élève apprend: **À communiquer de façon appropriée**

Établir l'intention de la communication.

- S'interroger sur le motif de la communication et sur ses destinataires.
- Explorer les idées liées à la situation.

Choisir le mode de communication.

- Choisir un ou des langages pertinents en tenant compte de l'intention, du contexte et des destinataires.

Réaliser la communication.

- Respecter les règles et les conventions propres aux langages utilisés.
- Ajuster la communication en fonction de la réaction des destinataires.
- Reconnaître les stratégies utilisées tout au long du processus.

pour développer des compétences transversales

Lorsque les élèves...

S'écoutent les uns les autres et prennent en considération les suggestions de chacun.

Reconnaissent l'utilité d'une session de remue-méninges parce que cela apporte des suggestions provenant de l'expérience personnelle de chacun des élèves.

Démontrent un sens des responsabilités en répartissant équitablement le travail.

Lorsque les élèves...

Participe à la planification de chaque tâche en explorant, en écoutant les autres, en suggérant des idées et en négociant son rôle et sa tâche à l'intérieur du groupe.

Agit de façon à encourager le partage des tâches et fait preuve de respect envers tous les membres de son groupe.

Choisit des tâches qui sont à la hauteur de ses forces dans chaque activité.

Rôle de l'enseignant

Encourager le respect entre les élèves en soulignant des situations qui démontrent la considération que les élèves éprouvent entre eux, pendant le travail en équipe.

Rôle de l'enseignant

Offrir à chaque élève l'occasion de travailler avec différents groupes d'élèves.

Modeler une collaboration d'équipe respectueuse. Il souligne la bonne collaboration et le compromis en groupe.

Lorsque les élèves...

Écoute et reformule le message des autres dans ses propres mots.

Transmet un message clair et va droit au but.

Adapte le message en fonction de l'auditoire.

Évalue les autres opinions en prenant en considération le pour et le contre.

Écrit selon un point de vue différent.

Crée un produit selon l'auditoire ciblé.

Utilise des expressions faciales, des gestuelles, etc., qui mettront en valeur le message transmis pendant le jeu de rôle.

Rôle de l'enseignant

Encourager des formes de communication variées : le jeu, les journaux, la correspondance, la discussion, etc.

Créer un environnement sécuritaire lors d'échanges d'idées, d'opinions



© LEARN 2006

INSTRUCTIONS

En petits groupes, prenez le temps de lire la situation-problème au verso de la carte.

Un membre de l'équipe doit réfléchir à une façon de résoudre le problème. Les autres membres de l'équipe deviennent des personnages additionnels si nécessaire.

Jouez la résolution de problème.

Un second membre de l'équipe doit maintenant réfléchir à une autre façon de résoudre le problème. Les autres membres de l'équipe deviennent des personnages additionnels si nécessaire.

Rejouez la résolution de problème à partir de ce nouveau point de vue.

Discutez des similarités et des différences, du pour et du contre, du moyen utilisé par vos personnages pour résoudre leur problème.

PERSONNAGES

Trouvez une solution en prenant le rôle de :

- un camarade
- un tyran
- un ami
- un parent
- une sœur
- un frère
- une tante
- un oncle
- un cousin
- un voisin
- une personne âgée
- un enseignant
- un héros/une héroïne
- un étranger
- un personnage de jeux vidéo
- un personnage de télé
- ou sois toi-même

PROBLÈME À L'ÉCOLE

Situation-problème :

Un incident s'est produit pendant la récréation et tu y étais impliqué. L'enseignant a discuté du problème avec toi et l'autre personne concernée. Il écrit maintenant une note à vos parents...

ZUT! JE L'AI PERDU!

Situation-problème :

Ton père ne veut pas que tu apportes son matériel d'artiste à l'école pour travailler sur un projet d'équipe. Il en a besoin pour son travail et ce matériel coûte très cher. Il n'apprécie pas que tu les utilises sans sa permission à la maison. L'an dernier, tu as même perdu une de ses règles qu'il a dû remplacer. Tu décides de passer outre l'interdiction de ton père et tu apportes les outils à l'école et maintenant, il manque trois outils...

L'HEURE D'ALLER AU... LIT

Situation-problème :

C'est l'heure d'aller au lit, tes parents te le rappellent car demain il y a école. Ton émission favorite commence dans dix minutes. Tu fais semblant de ne pas entendre tes parents. Ça fait maintenant trois fois qu'ils te demandent d'éteindre la télé, mais tu fais la sourde oreille et tu continues de regarder ton émission de télé...

FRUSTRATIONS!

Situation-problème :

C'est vraiment une mauvaise journée pour toi. Premièrement tu as oublié ton lunch, puis tu es allé en éducation et tu as réalisé que tu n'avais apporté qu'un seul soulier de course. Par conséquent tu ne pourras pas participer au jeu. De retour en classe, tu t'assoies avec ton ami pour réviser l'histoire d'aventure qu'il a écrite. Tu lui dis que c'est l'histoire la plus ennuyeuse que tu as lue et qu'elle contient tellement de fautes que ton petit frère aurait pu faire mieux. Ton ami a pris beaucoup de temps pour rédiger ce brouillon et tes commentaires l'ont blessé. Il ne veut plus travailler avec toi...

INSOLENCES!

Situation-problème :

Il est midi. Tes amis et toi avez beaucoup de plaisir à rire, à faire des blagues et à taquiner les gens autour de vous. La surveillante du dîner est venue par deux fois à votre table pour vous demander de baisser le ton. Tes amis décident alors d'imiter la surveillante. Elle n'apprécie pas et elle est très embarrassée par leur comportement. Maintenant, plusieurs de tes amis commencent à l'imiter. Tu...

UNE FÊTE OMBRAGÉE!

Situation-problème :

Ce week-end ton meilleur ami organise une fête pour son anniversaire et tu es invité. Vous êtes tous invités à dormir chez lui et toi et tes amis en rêvez depuis des mois. Cependant, la journée précédant la fête ton ami t'annonce qu'il a aussi invité un autre camarade de classe que tu n'aimes pas beaucoup. Tu ...

COPIER-COLLER!

Situation-problème :

Tu as eu un week-end merveilleux. Le temps était superbe et tu en as profité pour jouer avec tes amis. C'est maintenant dimanche soir et il est temps d'aller au lit. Tu es en train de brosser tes dents et tout à coup, tu te rends compte que tu n'as pas terminé la recherche pour le projet sur lequel ton groupe travaillera demain. Chacun avait une tâche à faire pendant le week-end, la tienne était de faire une recherche sur le Web et transcrire ce que tu avais trouvé. Il ne reste qu'une période de classe pour travailler sur ce projet et ton groupe compte sur ces informations pour terminer le projet. Tu sais comment copier-coller à partir du Web. Tu décides de.....

COPIER UN DEVOIR

Situation-problème :

À chaque fin d'étape, tu dois faire un devoir en sciences. Ton cousin était dans cette classe l'an dernier et a fait quatre devoirs pendant l'année....

L'enseignante te demande de choisir un sujet et de faire un travail; la classe peut ainsi en apprendre davantage sur différents sujets. Pendant l'étape, tu ne t'es renseigné sur rien. Tu réalises que c'est à ton tour de présenter un sujet et l'échéance est demain après-midi. Tu...

TRAVAIL D'ÉQUIPE

Situation-problème :

Ton enseignant a divisé la classe en groupe de deux pour travailler sur un projet médiatique. La classe établit des critères pour le projet et ton camarade et toi discutez du partage des tâches. Une semaine a passé depuis que tu travailles sur le projet et tu n'es pas satisfait du travail de ton camarade. Tu le dis à ton enseignant, mais il te demande d'essayer de résoudre ce problème avec ton camarade et il te rappelle que le projet doit démontrer les efforts fournis par les deux membres de l'équipe. Tu demandes à ton camarade de faire son travail, mais il continue de bavarder avec les membres des autres équipes au lieu de faire son travail. Vous devez remettre le projet dans deux jours. Tu...

TOUT S'EMBROUILLE

Situation-problème :

L'enseignant a expliqué un nouveau concept pendant le cours de math. Les élèves ont pratiqué quelques exemples de problèmes en groupe et puis, vous avez tous travaillé individuellement. L'enseignant veut toujours évaluer le travail que vous effectuez en groupe et individuellement. Le cours est presque terminé et tu ne sais toujours pas comment résoudre les problèmes sur lesquels la classe devait travailler pendant les quinze dernières minutes du cours. Un camarade assis près de toi a terminé et est parti aux toilettes. Sa feuille est restée sur son bureau. Tu...

JUSTE UN PETIT PAPIER

Situation-problème :

Tu es au parc avec tes amis et vous mangez une tablette de chocolat en marchant. Vous décidez tous ensemble d'aller vers les balançoires. Tu as terminé ta tablette et tu aimerais te débarrasser de l'emballage. Il n'y a pas de poubelle autour de toi et tu n'as pas de poches pour mettre l'emballage. Tes amis ont jeté leur papier par terre et font une course vers les balançoires. Il y a d'autres emballages par terre et tu sais qu'un préposé va les ramasser à la fin de la semaine. Tu...

CRÉER SON PROPRE SCÉNARIO

Situation-problème :

Décrivez le problème.

Qui :

Quoi :

Où :

Quand :

Pourquoi ?

Comment vas-tu aborder le problème?

TIENS-TOI!

Situation-problème :

Pendant la récréation, tu es en train de jouer à l'extérieur lorsque tout à coup quelqu'un te bouscule et te fait tomber. Tu te fâches contre la personne. Lorsque tu l'attrapes, tu décides de lui donner une leçon. Tu...

CHOIX DE FILM

Situation-problème :

Tu es chez un ami et ensemble, vous décidez de visionner un film. Tu réalises que le film que ton ami a loué en est un que tes parents t'ont demandé de ne pas regarder sans eux à cause de son contenu. Tu...

DANS LE PÉTRIN!

Situation-problème :

Ton ami te raconte qu'il a un gros problème. Tu es le seul à être au courant et il te fait promettre de garder le secret. Tu retournes en classe, mais tu ne peux t'empêcher de penser à ce qu'il t'a raconté et tu es inquiet. Tu décides de...

MAIS J'EN AI BESOIN!

Situation-problème :

Le plus génial des gadgets annoncés à la télé depuis des semaines est maintenant offert au grand magasin de ta localité. Plusieurs personnes de ton école en possèdent un; même un des enseignants en a un! Tu demandes à tes parents de te l'acheter. Ils ne sont pas d'accord, car ils estiment que le gadget est cher pour ce qu'il vaut. Tu demandes encore, mais la réponse demeure la même. Tu...

LA FÊTE DU MAGASINAGE

Situation-problème :

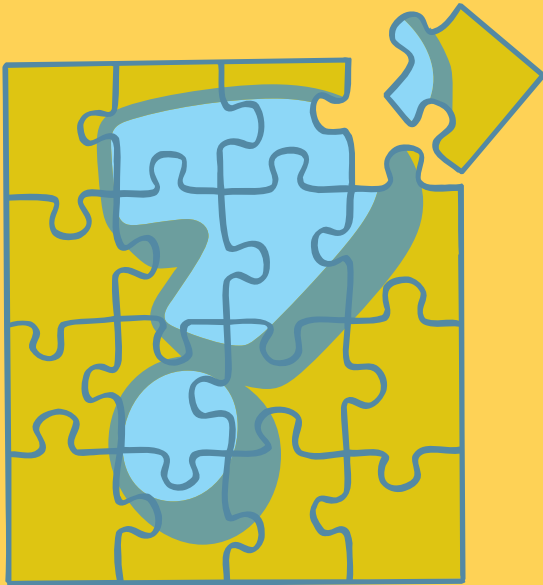
Une journée par année, tu as la permission de prendre une partie de l'argent reçu à ton anniversaire pour aller magasiner avec ta mère. Normalement, elle t'aide à décider quoi acheter, mais cette année, elle t'a dit que tu étais assez vieux pour choisir comment dépenser ton argent. Alors, pendant que tu magasines, elle t'attend, assise sur un banc, à l'extérieur de chaque magasin que tu visites. Tu vois des choses que tout le monde possède à l'école, tu vois d'autres produits qui viennent avec des primes lorsque tu les achètes, des choses en solde et même des vêtements de marque connue que tout le monde porte. Tu...

DÉCISIONS, DÉCISIONS!

Situation-problème :

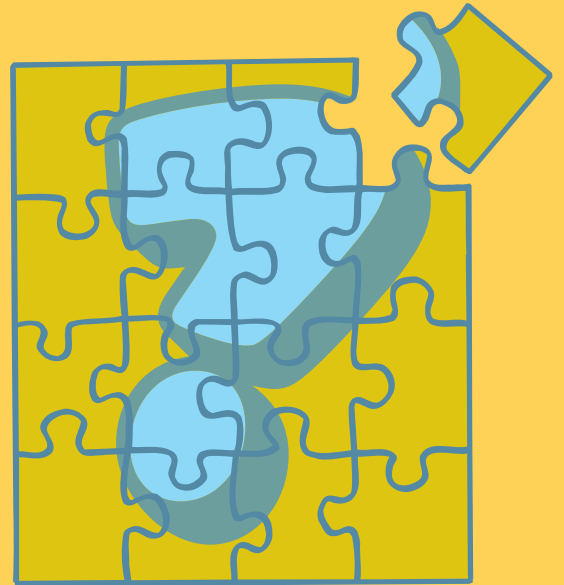
Tu es invité à l'anniversaire de ton ami et tu veux lui acheter un jeu de société. Tu te retrouves avec deux jeux différents dans les mains et après quinze minutes de réflexion, tu n'arrives toujours pas à te décider. Mais tu ne peux acheter qu'un seul jeu. Tu...

QUE FAIRE?



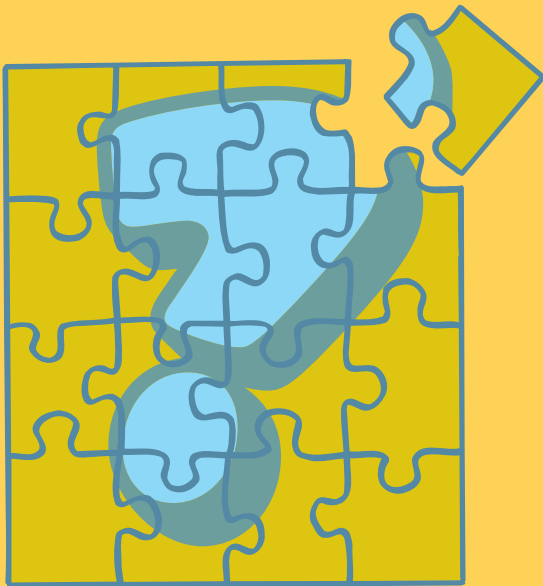
© eerflmc 2004

QUE FAIRE?



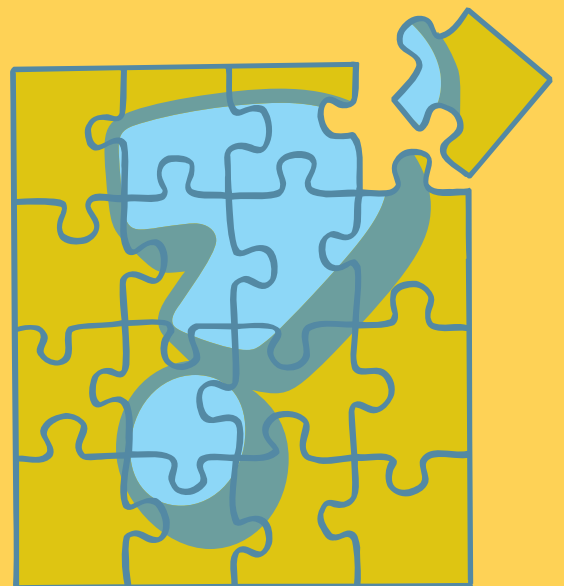
© eerflmc 2004

QUE FAIRE?



© eerflmc 2004

QUE FAIRE?



© eerflmc 2004