



# Séquence d'EPC

## (Éducation à la philosophie et à la citoyenneté)

### Auteur·e

➔ Auteure de la séquence :  
**Olivia Goffin**  
(professeure de théâtre en académie)



À partir du jeu philo « Une équipe épique ! » Philéas & Autobule n°70, pp. 10-11

## ENJEUX

### Points forts ou points faibles ?

L'enjeu de cette leçon d'EPC est de faire prendre conscience aux enfants que nous avons chacun nos forces et nos faiblesses, et que, dans un travail collectif, quand elles sont prises en compte, celles-ci constituent plus un atout qu'un obstacle pour nous permettre d'atteindre l'objectif fixé et mener à bien un projet commun. Si certains d'entre nous connaissent leurs points forts, ils ne sont pas toujours conscients de leurs points faibles. En revanche, d'autres pourront facilement citer leurs points faibles, mais ne connaîtront pas leurs points forts. Nous ne sommes pas tous égaux face à l'auto-évaluation... Dans un travail de groupe, comment prendre ces points forts et ces points faibles en considération ? Comment les utiliser de façon optimale ? Nous proposons d'utiliser le théâtre comme angle d'approche pour aborder ces notions : les quelques exercices proposés apporteront, de façon ludique, un éclairage qui permettra d'alimenter le questionnement.



# LEÇON D'EPC

## Points forts ou points faibles ?

### Compétences

#### Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

##### 1. Élaborer un questionnement philosophique

###### ☞ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1) :

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (1.1 – étape 1)
- Questionner la question, la décomposer en sous-questions et la relier à d'autres questions (1.1 – étape 2)

###### ☞ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3) :

- Exprimer un questionnement à partir de l'imagination (1.3 – étape 1)
- Questionner la réalité à partir d'alternatives (1.3 – étape 2)

##### 2. Assurer la cohérence de sa pensée

###### ☞ Construire un raisonnement logique (2.2) :

- Formuler ses idées (2.2 – étape 1)
- Formuler et organiser ses idées de manière cohérente (2.2 – étape 2)

##### 4. Développer son autonomie affective

###### ☞ Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres (4.2)

- Identifier ses atouts et ses limites. Identifier les atouts et les limites des autres (4.2 – étape 1)
- S'appuyer sur ses atouts et les développer. S'appuyer sur les atouts et réussites des autres (4.2 – étape 2)

###### ☞ Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3)

- Prendre conscience de son intimité (4.3 – étape 1)
- Exprimer ses limites et respecter celles des autres (4.3 – étape 2)

##### 5. Se décentrer par la discussion

###### ☞ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :

- Tenir compte de ce que l'autre a dit (5.1 – étape 1)

###### ☞ Élargir sa perspective (5.2)

- Identifier la perspective depuis laquelle on parle (5.2 – étape 2)

### Objectifs

- ☞ Dégager et analyser les notions de points forts, de points faibles, de complémentarité.
- ☞ Élargir le raisonnement autour de ces notions, à partir de mises en situation théâtrales.
- ☞ Développer l'attention à l'autre.

### Aptitudes pédagogiques

- ☞ Chercher à définir
- ☞ Comparer
- ☞ Considérer différents contextes
- ☞ Écouter les autres
- ☞ Mimer
- ☞ Nuancer
- ☞ Sentir son corps

### Mots-clés

Coopération, faiblesse, force, équipe, jeu de rôle, théâtre

### Matériel

- ☞ Le jeu « Une équipe épique ! » (n°70, pp. 10-11).
- ☞ Des fiches (ou des feuilles découpées) de 2 couleurs différentes, en nombre suffisant (une de chaque couleur par élève).
- ☞ Un chronomètre.
- ☞ Une corde ou des craies.

### Durée

2 x 50 minutes

### Niveaux visés

De 8 à 13 ans



## Références

DramAction, un portail de ressources pédagogiques pour l'enseignement du théâtre : <https://www.dramaction.qc.ca/fr/>

Alain HÉRIL et Dominique MÉGRIER, *60 Exercices d'entraînement au théâtre, à partir de 8 ans*, éd. Retz, Paris, 2002. Version PDF : <https://www.editions-retz.com/numerique/60-exercices-d-entrainement-au-theatre-tome-1-9782725661513.html>

comme un « fond de scène ». Le groupe est installé en arc de cercle sur des chaises, face au tableau.

## PRÉPARATION

### 1. SE QUESTIONNER SUR LES ENJEUX DE LA PAGE « UNE ÉQUIPE ÉPIQUE ! »

L'enseignant aura préalablement, après la lecture de la page philo « Une équipe épique ! », pris un temps de réflexion et de questionnement sur sa propre représentation des forces et des faiblesses.

### 2. AMÉNAGER SA CLASSE

Selon la disposition de la classe, les bancs seront poussés au fond ou sur les côtés, de manière à dégager un espace de jeu, en incluant le tableau, qui serait alors

## DÉROULEMENT

### 1. MISE EN PLACE SUR LA BASE DE LA PAGE « UNE ÉQUIPE ÉPIQUE ! » (15 MIN)

#### 1.1. Découverte de la page

L'enseignant lit la page avec les élèves. Il dégage ensuite l'enjeu : « Nous devons construire une équipe avec des personnes dont les "points forts" peuvent nous aider à atteindre le but (ici, le Pays de Belle-Lune). Mais ces personnes n'ont pas que des "points forts..." »

#### 1.2. Questionnement préliminaire

##### a. Quels sont les points forts et points faibles proposés ici ?

L'enseignant sépare le tableau en deux colonnes : les points forts et les points faibles. Ensuite, il note (ou fait noter par les élèves) les caractéristiques des personnages du jeu, en les répartissant du côté des points forts ou des points faibles.

Points forts	Points faibles
Trouve le chemin le plus rapide	A peur de l'obscurité
Fort physiquement	N'aime pas se dépêcher
Maître du camouflage	N'aime pas sortir quand il fait froid
Charmeur très persuasif	Est un peu tricheur et parfois menteur
Acrobate	A peur des animaux
Repère les indices	A besoin d'être protégée

L'enseignant invite maintenant les enfants à s'interroger sur ce que sont les points forts et les points faibles : « *Qu'est-ce qu'un point fort ? Et un point faible ? Est-ce qu'on se rend compte de nos points forts ou faibles par nous-mêmes, ou parce que les autres nous les font remarquer ? A-t-on tous des points forts ? Des points faibles ? Pourrait-on n'avoir que des points forts, ou que des points faibles ? Nos points forts nous rendent-ils plus forts ? Nos points faibles nous rendent-ils plus faibles ?* »

Il propose ensuite aux enfants de réfléchir à d'autres points forts et points faibles, et de les noter au tableau, dans la colonne adéquate. Il doit y avoir au minimum autant de mots dans chaque colonne qu'il y a d'élèves dans la classe.

Pendant que les élèves écrivent ces mots au tableau, l'enseignant les note sur les fiches (en utilisant une couleur pour les points forts et une autre pour les points faibles). Celles-ci seront utilisées plus tard dans la leçon.

### b. Qu'est-ce que la notion de coopération ?

L'enseignant demande aux élèves de relire la consigne proposée sur la page « Une équipe épique ! ». Il peut ensuite leur poser les questions suivantes : « *Pour vous, qu'est-ce qu'une équipe ? Certains d'entre vous font-ils un sport d'équipe ? Pourquoi appelle-t-on cela sport « d'équipe » ? Quels sont les points forts qu'une équipe doit développer pour bien fonctionner ? Dans quels cas une équipe ne fonctionnera-t-elle pas ? Toutes les équipes peuvent-elles fonctionner ? Si oui, grâce à quoi ? Si non, pourquoi ?* »

### 1.3. Annonce du déroulement

L'enseignant annonce que la suite de la leçon alimentera la réflexion sur ces questions, mais en utilisant un outil ludique et plus corporel : le théâtre.

#### **Pourquoi passer par le théâtre ?**

Parce que la pratique du théâtre, entre autres, aide à :

- développer l'écoute (l'attention) de soi et des autres,
- développer sa sensibilité et sa créativité,
- apprendre à se connaître, à connaître les autres et le monde qui nous entoure,
- appréhender la notion de collectif, dans laquelle chacun peut s'exprimer tel qu'il est, sans jugement ni comparaison.

#### **Et par là même, cette pratique permet de former :**

- des êtres humains sensibles, réceptifs, ouverts, capables de recevoir et de donner,
- des citoyens porteurs d'un regard critique sur le monde.

## 2. EXERCICES DE THÉÂTRE<sup>1</sup>

La seconde partie de la leçon commencera par des exercices de groupe, qui permettent aux élèves de dynamiser leur corps, outil essentiel à la pratique de l'expression théâtrale.

Il conviendra ici de désacraliser et de dédramatiser, tant pour l'enseignant que pour les élèves, cette pratique à laquelle ils ne sont peut-être pas familiarisés. Il ne s'agit pas de préparer un spectacle, mais bien de favoriser l'expression de la créativité de chacun.

L'enseignant sera vigilant afin d'éviter tout jugement de valeur ou dénigrement des élèves entre eux. Favoriser le climat de confiance mutuelle, et surtout de plaisir...

### 2.1. Équilibre de plateau (10 MIN<sup>2</sup>)

C'est un exercice de dynamisation qui a pour but de rassembler l'énergie collective d'un groupe. Il est intéressant de le pratiquer avant les autres exercices, afin de marquer la différence entre ce qu'on faisait avant, et ce qu'on s'apprête à faire.

Il permettra à l'enseignant d'observer physiquement la dynamique du groupe.

L'enseignant donne les consignes suivantes : « *Imaginez que l'espace que nous avons délimité entre les chaises et le tableau est comme un plateau, qui tient en équilibre parce que le poids est réparti partout. Vous allez marcher tous ensemble<sup>3</sup>, en regardant à l'horizontale, les bras le long du corps, et en essayant de marcher de la manière la plus neutre possible, c'est-à-dire en essayant d'exprimer le moins de choses possibles. N'hésitez pas à regarder les autres quand vous croisez leur regard, mais restez silencieux. Observez ce qui se passe entre vous sans paroles. Pensez à respecter la bulle, l'espace des autres, suivez votre propre chemin, changez souvent de direction. Et surtout, soyez attentifs à ce qu'il y ait toujours quelqu'un partout sur le plateau. Attention à l'équilibre ! Je vous donnerai d'autres consignes pendant l'exercice.* »

Une fois que les élèves commencent à se déplacer, l'enseignant peut rappeler les consignes à certains, si c'est nécessaire, afin qu'ils soient concentrés sur l'énergie qui se dégage du groupe.

Pour aider à la création de cette énergie commune, l'enseignant ajoute les consignes suivantes : « *Quand je claque dans les mains, vous vous arrêtez, vous observez le positionnement de chacun et vous repartez.* »

Une fois que cette consigne est bien acquise, il peut les faire marcher au ralenti, s'arrêter, repartir, marcher en accéléré (sans courir). Ces variations de rythme permettent de créer assez rapidement une bonne énergie collective.



1. Les exercices proposés ici, même s'ils suivent une certaine logique évolutive, ne doivent pas être tous réalisés en une seule leçon. L'enseignant peut choisir ceux qui lui semblent les plus adéquats. Le chemin proposé ici est laissé à l'appréciation de chacun. Il est important que l'enseignant se sente à l'aise avec les exercices qu'il choisit.

2. Ces 10 minutes comprennent 5 minutes pour l'exercice et 5 minutes pour le questionnement, mais l'enseignant peut prolonger cette durée s'il estime que c'est nécessaire à la cohésion du groupe. Au contraire, s'il voit que le groupe circule de façon fluide et dans une énergie collective assez rapidement, il peut décider de l'écourter.

3. Si la classe est trop petite pour que tous les élèves fassent l'exercice en même temps, le groupe peut être scindé en deux. Ceux qui sont assis doivent alors observer les autres.



L'enseignant « choisit » les moments où il arrête le mouvement (met sur pause) pour leur intérêt dramaturgique (c'est-à-dire quand la disposition du groupe « raconte » quelque chose). Par exemple, les moments où la répartition des enfants est parfaitement équilibrée sur le plateau ou, au contraire, ceux où il n'y a qu'un élève d'un côté et les autres de l'autre. Sans expliquer ce que cela peut dégager comme impression, il peut simplement leur signaler de faire attention à leur place dans l'espace de jeu.

Lorsque l'enseignant estime que les élèves sont arrivés à créer une bonne énergie commune, il peut arrêter l'exercice et leur demander de s'asseoir sur les chaises.

S'ensuit un temps de questionnement : « *Qu'avez-vous pu observer pendant cet exercice ? Avez-vous eu le sentiment de faire partie d'un groupe, d'une équipe ? Ou, au contraire, avez-vous eu l'impression d'être seul face aux autres ? Dans les moments d'arrêt, est-ce que le plateau était toujours "équilibré" ou "déséquilibré" ?* »<sup>4</sup> ? *Pouvez-vous expliquer pourquoi il était en équilibre ou non ? Si on parle d'équipe, quels étaient les moments où l'équipe fonctionnait bien, et ceux où elle fonctionnait moins bien ? Et que faut-il alors pour qu'une équipe fonctionne ?* »

## 2.2. Le miroir collectif (10 MIN)

L'exercice suivant permet de travailler l'écoute<sup>6</sup> de soi et des autres.

Tous les participants sont debout, en cercle. L'enseignant (pour commencer) effectue des mouvements très lents, face aux élèves. Les élèves doivent suivre, comme s'ils étaient un seul grand miroir. Ceux qui sont en face de l'enseignant le regardent directement ; ceux qui sont à côté de lui regardent ceux qui leur font face, de façon à ce que chacun regarde en face de lui. Si c'est le bras gauche qui est actionné, tous doivent actionner le même bras, etc.

Cette première partie de l'exercice durera le temps qu'il faudra pour que les élèves soient bien tous coordonnés. Les mouvements doivent être bien lents, sinon ça ne fonctionne pas. À partir d'un certain moment, ils sont tous dans une même énergie commune.

Une fois le rythme installé, l'enseignant demande à un élève d'arrêter les mouvements et de fermer les yeux. Il désigne en silence un autre chef d'orchestre que tous vont suivre (prendre le temps qu'il faut pour installer le rythme). Ensuite, l'élève qui a fermé les yeux les ouvre et doit trouver celui qui est le chef d'orchestre. Une fois que le leader est trouvé, un autre élève ferme les yeux et un autre chef d'orchestre est désigné. Et ainsi de suite pendant le temps décidé par l'enseignant...

Ensuite, l'enseignant fait asseoir les élèves. S'ensuit une réflexion commune dirigée par les questions de l'enseignant : « *De quoi avons-nous besoin pour faire des mouvements tous ensemble ? Quels sont les points forts dont le chef a besoin, ici ? De quels points forts avons-nous besoin pour suivre le chef d'orchestre ? Et pour le trouver ? Est-ce utile de faire attention aux autres ? Pourquoi ? Est-ce facile ? Difficile ?* »

4 Exemples de moment où le « plateau » est considéré comme :

• « déséquilibré » : un des enfants est seul d'un côté, tous les autres sont de l'autre côté de la scène ;  
 • « équilibré » : tous les enfants sont répartis de façon homogène, il n'y a pas d'espace vide sur la scène, et les distances entre chacun sont (plus ou moins) les mêmes.

5 « Fonctionner » serait ici synonyme d'être cohérente, unie.

6 Le terme « écoute » est souvent utilisé en théâtre pour parler d'une « attention particulière à soi ou aux autres ».



### 2.3. Le chœur (10 MIN)

Cet exercice développe également l'écoute au sens large. Le fait de ne pas vouloir imposer à l'autre sa vision des choses, mais plutôt d'arriver à construire quelque chose ensemble.

L'enseignant place deux chaises l'une à côté de l'autre, au centre de l'aire de jeu, face au public. Il demande à deux élèves volontaires de s'asseoir sur ces chaises.

Ils sont donc assis côte à côte. Leurs cuisses, leurs épaules se touchent. Ils accordent leur respiration, se mettent en disponibilité par rapport à l'autre. Ils regardent un point fixe, face à eux. Pour les aider à imaginer qui ils sont, on peut leur dire qu'ils sont une créature à deux bouches. L'enseignant leur pose ensuite des questions, et ils doivent répondre parfaitement ensemble.

Comme pour les mouvements de l'exercice précédent, la parole doit être TRÈS lente. Les premières questions appellent à des réponses simples : « *Bonjour... Tu vas bien ? En forme ? Content d'être là ?* ». Puis, elles peuvent être plus compliquées (on peut demander le prénom, l'âge de cette créature, lui proposer de chanter une chanson, etc.).

En fonction de son imagination du moment, et surtout des réponses proposées, l'enseignant peut développer tout un contexte autour de cet exercice : nous sommes dans le cadre d'un casting, d'un entretien d'embauche, d'une interview, d'une présentation pour un premier rendez-vous, etc.

Ensuite, l'enseignant fait venir un autre élève à côté d'eux, qui va lui aussi parler en même temps. Petit à petit, le groupe va former un chœur. En fonction du nombre d'élèves, il peut être intéressant de faire travailler tout le groupe, ou de fonctionner par demi-groupes. Cette dernière possibilité permet à ceux qui restent assis d'observer.

Une fois que tous les élèves sont passés, ils viennent se rasseoir, et l'enseignant leur pose quelques questions : « *Selon vous, y a-t-il un chef, un leader, dans cet exercice ? De quoi avons-nous besoin pour "réussir" l'exercice et parler tous ensemble ? Ce sont des "points forts" ou des "points faibles" ? Ou autre chose ? Que se passerait-il si tout le monde voulait diriger ? Un groupe peut-il agir ensemble, sans que quelqu'un le dirige ?* »

### 2.4. La machine (10 MIN)

Cet exercice travaille encore une fois l'écoute au sens large et le fait d'accepter les propositions des autres et de s'en servir. On peut voir également la machine comme la métaphore d'une équipe : chaque élément est unique et indispensable, il a son fonctionnement propre mais, sans lui, la machine ne fonctionne pas. L'exercice peut se faire tous ensemble, ou en demi-groupes, comme l'exercice précédent.

L'enseignant annonce le thème, qui est de composer ensemble une « machine vivante ». Les gestes doivent être simples et complémentaires. Chacun est une pièce indispensable à la construction de cette machine.

Un premier élève vient au centre du groupe, et fait un mouvement et un son qu'il répète sans s'arrêter et suivant le même rythme (par exemple : il lève les bras et fait "paf" chaque fois qu'il abaisse ses bras).

Un second élève s'installe près de lui (à côté, devant, derrière), et propose un autre mouvement répétitif, associé à un son, qui vient en complément du premier mouvement (dans notre exemple, quand le premier élève abaisse les bras, le deuxième peut plier les jambes, et quand il les tend, il peut dire « Wooo »).



Les autres élèves viennent progressivement compléter cette machine, chacun à leur tour, en faisant également un mouvement et un son répétitifs, qui s'imbriquent dans les précédents.

Quand tous les élèves ont intégré la machine (ou, si on travaille en demi-groupes, quand la moitié du groupe est dans la machine), l'enseignant peut accélérer la cadence, en disant : « *La machine accélère. Elle va de plus en plus vite.* »

À un moment, il va la faire s'arrêter en claquant dans les mains et en disant : « *La machine a un problème, elle s'arrête...* » Puis : « *Elle se remet en marche tout doucement, jusqu'à s'arrêter complètement... tous ensemble...* »

Il est intéressant pour l'enseignant d'observer le comportement des enfants dans cet exercice. Certains, très (trop ?) respectueux des consignes ne vont surtout rien décider ; d'autres ne vont se rendre compte de rien et continuer sans tenir compte des autres.

Une fois que tous les élèves ont fait l'exercice, l'enseignant les fait asseoir et leur demande leurs observations sur ce qui vient de se passer<sup>7</sup> : « *Que peut-on observer dans cet exercice ? De quoi a besoin une machine pour fonctionner ? Comment faire pour que toutes les pièces de la machine soient ensemble, dans le même rythme ? Chaque pièce est-elle importante ? Est-ce que si on enlève une pièce, la machine fonctionne encore ? Et si oui, fonctionne-t-elle de la même manière ? Comment faire pour travailler ensemble si on ne fonctionne pas de la même manière ?* »

### 2.5. Dominant-dominé (15 MIN)

Cet exercice travaille une nouvelle fois l'écoute, qui est l'un des piliers du travail théâtral. Il développe également les notions de rapport de force et de la reconnaissance de l'autre. Enfin, il met en pratique les points forts et les points faibles trouvés par les élèves en début de séance, afin que ceux-ci puissent être visibles physiquement. Les personnages ainsi créés montreront tour à tour leur point fort et leur point faible.

La scène est divisée en 2 (à la craie ou avec une corde). D'un côté, à gauche, « *Je suis fort* », de l'autre, à droite, « *je ne le suis pas* ». Deux élèves se mettent sur la scène (un à gauche, l'autre à droite).

L'enseignant leur montre les fiches qu'il a remplies en début de leçon, avec les points forts et les points faibles. Il donne à chacun des deux élèves qui se trouvent sur la scène une fiche point fort et une fiche point faible, au hasard. Ces deux éléments vont constituer la base de la création du personnage de l'élève<sup>8</sup>.

Les élèves ne révèlent pas leurs caractéristiques aux autres.

Exemple :

- l'élève 1 est un excellent acrobate, mais il est lent. Il est placé à gauche, côté point fort.
- l'élève 2 est fort physiquement, mais il a peur du noir. Il est placé à droite, côté point faible.

<sup>7</sup> Dans le cas où l'enseignant aura travaillé en demi-groupes, l'observation sera principalement celle des « spectateurs ». Si, au contraire, tout le groupe a créé une même machine, les élèves devront faire part de leurs observations « de l'intérieur », puisqu'ils auront tous été « acteurs ».

<sup>8</sup> Au cas où cette notion de « personnage » ne serait pas claire pour les élèves, il sera peut-être utile pour l'enseignant de la préciser : un personnage est une création imaginaire, ou basée sur quelqu'un d'existant, qu'un acteur (dans ce cas-ci) a créée. Le personnage se différencie de l'acteur. On peut donner des exemples aux élèves : Dans *Charlie et la chocolaterie*, Johnny Depp est un acteur, Willy Wonka est un personnage.





L'élève qui se tient à gauche est donc le dominant, c'est son point fort qui sera mis en évidence ; l'élève de droite est le dominé, c'est son point faible qui sera mis en évidence. L'enseignant leur donne 1 minute 30 (chronométrée avec la minuterie de son GSM, ou avec un sablier) pour que ces deux personnages s'affrontent. Corporellement, le rapport de force entre eux doit être évident : par leur attitude, leur gestuelle, sans paroles, mais éventuellement avec quelques sons ou onomatopées, ils deviennent « dominant » ou « dominé ».

Exemple :

- L'élève 1 commence et impressionne l'autre par ses talents d'acrobate en étant prudent.
- L'élève 2, qui a peur du noir, joue physiquement la crainte.

Quand l'un des deux décide de franchir la ligne et de passer de l'autre côté, son partenaire doit faire de même. Ils deviennent ainsi dominant ou dominé, leurs points fort ou faible deviennent prépondérants dans leur personnage.

Exemple :

- L'élève 1 devient un acrobate très lent.
- L'élève 2 montre toute sa force physique, même s'il a peur du noir.

Après 1 minute 30, l'enseignant met fin à l'échange et demande aux deux élèves qui viennent de passer quels étaient leurs points « forts » et « faibles ». Selon le temps qu'il reste, l'enseignant peut demander aux élèves spectateurs de deviner. Les mots étant encore notés au tableau ; ceux-là peuvent s'en inspirer.

Une fois tous les élèves passés, l'enseignant questionne les élèves : « *Qu'observe-t-on dans cet exercice ? Les "points forts" et les "points faibles" se remarquent-ils facilement ? Chaque personnage créé a-t-il des "points forts" et des "points faibles" ? Est-ce que dans la vie, si on ne parle pas de personnage, c'est la même chose ? Nos "points forts" et nos "points faibles" se remarquent-ils autant ? Plus ? Moins ?* »

### 3. CONCLUSION

Pour terminer la leçon, l'enseignant propose aux élèves de revenir au jeu « Une équipe épique ! » et de créer des équipes d'aventuriers.

Un premier élève va sur la scène, se place dans une attitude claire qui représente son personnage (le même que dans l'exercice précédent), énonce son « point fort » et son « point faible ».

Un second se place, soit avec le premier, s'il estime que son personnage peut faire équipe avec le premier, soit à un autre endroit, et il énonce à son tour ses propres caractéristiques.

Tous les élèves viennent se placer à leur tour ; ils choisissent leur équipe comme ils le veulent.

Une fois qu'ils sont en place, l'enseignant leur pose les questions suivantes : « *Vous avez donc composé des équipes, en fonctions des "points forts" et des "points faibles" de vos personnages. Est-ce que chacun dans votre équipe a son importance ? Pour conclure, que faut-il pour qu'une équipe, n'importe laquelle, fonctionne ?* »

