

Zette et Tic – Sorcières ! Zette et Tic – A voté !

Jean-Laurent Del Socorro · Lou Bonelli



Ce dossier a été rédigé par **Catherine Fournié**,
directrice et formatrice du 1^{er} degré

En ce début d'hiver, la nouvelle fait trembler le petit village de Rage : des sorcières se sont installées dans la forêt toute proche ! Joie les a croisées, elle en est sûre. Et Vile, expert en la matière, est formel : ces deux jeunes filles bizarres risquent de tous les transformer en crapauds, il faut les jeter au bûcher ! À moins qu'elles ne trouvent de très bons arguments pour les faire changer d'avis...

Dans le petit bourg de Rage, le printemps fleurit, les prés verdissent... et les élections municipales approchent. Entre belles promesses, pirouettes fumeuses et débats musclés, difficile de décider pour qui voter. Heureusement, Zette et Tic, les sœurs Sière sorcières, et leurs chats experts en esprit critique, flairent l'entourloupe mieux que personne. Et cette fois, pas question de laisser les habitants se faire embobiner.

- 1 Faits et interprétations
- 2 Vrai ou faux
- 3 Info ou Infox
- 4 A voté !
- 5 Vivre la démocratie

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr

✉ Contactez-nous : enseignants@ecoledesloisirs.com



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Dans un curieux village nommé Rage où tous les habitants croient tout ce qu'ils entendent et jugent sans rien savoir, deux esprits éclairés Zette et Tic, décident de poser les bonnes questions et d'amener chacun à réfléchir avant de juger. Pour cela, elles font appel à l'esprit critique qui n'est assurément pas un fantôme mais celui qui aide à démêler le vrai du faux.

Néanmoins aussi amusantes que soient ces histoires, elles portent en elles une morale bien explicite qui remue les méninges et invite à réfléchir. Il ne s'agit pas de croire n'importe quoi ni n'importe qui ou de se comporter comme des moutons rageurs !

Le premier opus pourrait être une simple histoire de sorcières qui bouleversent la vie tranquille d'un petit village mais le récit va plus loin et invite le lecteur à s'interroger sur les apparences et la véracité des informations. Ce récit illustré questionne les certitudes que nous pouvons bâtir sur de simples apparences ou déclarations et permet de comprendre qu'il est salutaire de remettre en question les évidences, d'analyser les arguments pour construire sa pensée sur des bases rationnelles et vérifiées. Est-on forcément une sorcière lorsque l'on porte un chapeau pointu ?

Dans le deuxième opus, les habitants doivent aller voter pour élire leur maire. Quoi de plus naturel pour un citoyen ? Mais pour qui voter ? Le plus séduisant est-il le meilleur ? Comment choisir ? Le dernier qui a parlé a-t-il toujours raison ? Faut-il coller à la tradition ou aller vers la modernité ? Faut-il se fonder sur les opinions ou sur les faits vérifiés ?

Ces romans illustrés sont un très bon support pour répondre à la grande ambition éducative qu'est le développement de l'esprit critique chez les élèves. Si ce thème de récit peut sembler bien sérieux, il est porté par des illustrations pleines d'humour et de drôlerie qui apportent une dimension légère et amusante. En fin de roman, un petit guide illustré propose des points d'appui notionnel synthétiques.

Différentes attitudes peuvent être travaillées au fil de la lecture : la curiosité, la lucidité, la modestie, la confiance, l'autonomie, l'écoute, l'analyse et l'interprétation des faits, l'observation, la formulation d'hypothèses et leur vérification.



Le développement de l'esprit critique constitue un enjeu fondamental de l'éducation mais il est aussi l'affaire de tous. Les enfants vivent dans un monde complexe, saturé d'informations, où les faits avérés côtoient les rumeurs, les fausses nouvelles et où les certitudes s'appuient parfois plus sur les croyances que sur les faits vérifiés. Dès le plus jeune âge, les enfants commencent à construire leur esprit critique, guidés par les adultes qui les entourent et les expériences qu'ils vivent.

Néanmoins, cet esprit critique est peu outillé. Les enfants accordent plus facilement leur confiance à une figure d'autorité reconnue, la maîtresse par exemple, qu'à une source inconnue. Ils ne sont pas si crédules mais leurs capacités d'analyse sont encore limitées par leurs connaissances et leur niveau de développement cognitif.

C'est pourquoi, il revient à l'école de jouer un rôle fondamental dans ce processus, en renforçant les compétences critiques des élèves et en enrichissant leur « boîte à outils ». Cela nécessite un enseignement structuré, pluridisciplinaire et rigoureux ; qui ne se limite pas à l'éducation aux médias. L'objectif est de former des citoyens capables de distinguer croyances et savoirs, d'évaluer la fiabilité des sources et d'analyser les contenus d'informations.

Pour y parvenir, il importe d'enrichir copieusement les connaissances des enfants car plus on sait, plus on a envie de savoir, mieux on prend conscience de ses limites, et plus on est prêt à faire évoluer ses propres idées.

La littérature de jeunesse joue un rôle essentiel dans ce développement de l'esprit critique. Les albums et les romans offrent des histoires variées et des situations multiples qui invitent le lecteur à réfléchir, se questionner et exercer son jugement. En découvrant des personnages divers, les enfants développent leur empathie et la compréhension de différents points de vue. La littérature jeunesse devient un support privilégié pour des discussions collectives, où les élèves peuvent confronter leurs interprétations.

L'enseignement de l'esprit critique s'inscrit dans toutes les disciplines. Il s'articule avec la formation de l'esprit scientifique et l'acquisition de connaissances, comprendre comment la connaissance s'acquiert afin de se fonder sur des savoirs et non sur des croyances pour appuyer son jugement et son adhésion à une idée.

1 Entrer dans l'univers du roman

A. Le roman

La couverture du roman par son titre *Zette et Tic* et les illustrations de Lou Bonelli constituent des éléments riches à décrypter. Le titre repose sur une sonorité ludique du langage : Zette, Tic deux syllabes drôles, qui reliées par la petite conjonction « et » nous propose un jeu de mot qui peut échapper aux jeunes lecteurs : « et tic » Qu'est-ce que l'éthique ? L'éthique est à la base des comportements, se comporter en respectant les autres pour vivre ensemble et cultiver la paix.

SÉANCE 1

Faits et interprétation

Objectifs

- Entrer dans l'univers du récit.
- Savoir distinguer faits et interprétations.

Temps et mise en place

1 2 et 3 : 30 min

Matériel

- Le roman
- Annexe 1

Apprentissages

- Entrer dans une histoire et en comprendre les éléments narratifs.
- Apprendre à distinguer ce que l'on voit et ce que l'on imagine, ce que l'on sait et ce que l'on croit.
- Savoir s'auto-évaluer.

B. L'histoire

L'histoire est racontée par un narrateur externe qui nous conte les faits sans les commenter. Il ne nous dit rien sur ce que pensent ou ressentent les personnages. Il laisse le lecteur découvrir les péripéties progressivement et se faire sa propre idée. Il s'en suit un certain suspens lorsque Joie, personnage du récit, crie « des sorcières, des sorcières ! ». On ne sait pas qui sont ces sorcières, ni ce qu'elles veulent, ni même si ce sont de vraies sorcières. L'esprit critique est directement sollicité. Peut-on faire confiance aux dires de ce personnage et sur la base de quoi ?

C. Le lieu

L'illustration un peu féérique nous donne tout de suite l'image paisible d'un petit village sous la neige, le texte nous précise « petit village dans la forêt ».

Une description attentive de l'illustration nous apporte des informations : une forêt de sapins, un village avec des maisons traditionnelles aux toits pentus et un moulin à vent.

Le texte nous apprend que ce village s'appelle Rage. Ce nom est-il en harmonie avec l'illustration ? Que penser d'un village avec un tel nom ? À quoi peut-on s'attendre de la part de ses habitants, les rageux et les rageuses ? Peut-il y avoir des sorcières dans un village nommé ainsi ? La rage est un état émotionnel de très grosse colère, qui peut pousser à des actes excessifs et violents. On dit qu'on est « fou de rage ». Cela peut aussi être un acharnement ou un désir irrépressible de quelque chose telle que la rage de vivre par exemple.



D. Les personnages

Les personnages sont présentés avant le récit dans une double page illustrée.

Les Rageux et Rageuses, Omer le maire, Vile un rageux, Joie une rageuse, Zette et Tic deux sœurs qui habitent une clairière.

Les noms des personnages interpellent par leur humour et les jeux de mots qu'ils suggèrent. Les liens qui les unissent sont donnés : ce sont tous des Rageux ou Rageuses.

Une description de ces portraits illustrés permet d'en saisir toute la portée significative en lien avec les mots. Joie est-elle joyeuse ? Vile est-il vilain ? Les Rageux et Rageuses sont-ils enragés ? Zette et Tic ont-elles de l'éthique ? L'illustratrice veut-elle nous guider dans notre perception des personnages ?

Cette première entrée dans l'univers du récit peut amener à questionner les élèves sur leur ressenti, les interprétations et hypothèses qu'ils font à partir de cette première double page.

2 Lecture et discussion

A. Lecture

Lire du début jusqu'à la page 16 (...La neige s'est accumulée sur son toit pentu, et une épaisse fumée s'échappe en serpentant de sa cheminée en pierre.) À cette étape de la lecture, proposer un sondage qui interroge sur la fiabilité de la source et la qualité des contenus.

Sondage 1

Crois-tu que Joie a vu des sorcières ? OUI / NON

Donne au moins une raison pour justifier ta réponse.

Sondage 2

Crois-tu que Vile est un expert en sorcières ? OUI / NON

Donne au moins une raison pour justifier ta réponse

Faire les comptes des réponses puis lister les arguments avancés pour les justifier. Un court échange autour des réponses obtenues permet d'explicitier ce qui fait que chacun est plus ou moins confiant dans les dires de Joie et de Vile. Se demander si les connaissances que l'on a de Joie et de Vile ainsi que leurs propos permettent de leur faire confiance. Questionner les enfants pour mettre en évidence les indices sur lesquels ils se sont appuyés pour se positionner, voir s'ils sont liés au texte, aux illustrations, aux personnages, au contexte, etc.

Lire de la page 16 à la fin

Tout au long de cette lecture, l'enseignant ne manquera pas de faire « lire » les illustrations qui donnent au texte une certaine connotation. On remarquera que l'importance du thème abordé « Réfléchir en essayant de ne pas se laisser influencer par les apparences et par nos idées préconçues. » s'oppose à la drôlerie des images et à l'humour des situations.

B. Réfléchir

Quelques extraits de texte sont repris pour mener la réflexion :

« – Sorcières ...reprend tout le village impressionné. » (p.18)

« Brûlons-les ! » (p.20-21)

« Préparez le bucher » (p.23)

« – Vous êtes des sorcières. Vous faites peur à tout le monde [...] »

– Qu'est-ce-qui vous fait croire ça ? » (p.30)

Dresser une liste de tout ce qui fait croire que ce sont des sorcières : les propos rapportés, les symboles sur la porte, le chapeau, les chats... Dresser une liste des faits avérés. Comparer les deux listes. Que conclure ? Certains faits peuvent conduire à des interprétations différentes.

Sur quoi repose les affirmations de Joie et de Vile ? Peut-on juger quelqu'un sur son apparence ? Est-ce bien d'accuser quelqu'un sans preuve ? Peut-on tout savoir sur une personne rien qu'en la regardant ? Quels sont les dangers à juger trop vite ? Pourquoi les villageois ont-ils tous cru Joie ? L'information donnée par Joie était-elle



– Brûlons-les! reprennent en chœur les Rageuses et Rageux.
La foule commence à s'énerver,
mais le maire parvient à la calmer.
Il rassure ensuite les jeunes filles.

21

plausible ? Pourquoi ? Joie est-elle une personne de confiance ? Et Vile ? Est-ce que nos convictions peuvent nous faire interpréter des faits ? Comment les villageois auraient-ils pu savoir si ce que disaient Vile et Joie était juste ? Comment savoir si deux femmes sont des sorcières ?

Toutes ces questions sont à explorer et les réponses consignées dans un cahier ou sur des affiches.

Conclusion

Une synthèse des idées essentielles est à formuler collectivement. Une trace écrite sera réalisée afin de pouvoir s'y référer. L'idée est de mettre en évidence la nécessité de toujours vérifier, écouter, s'informer avant de croire. On comprend que les habitants de Rage sont dépourvus d'esprit critique, ils n'ont pas de capacité à penser par eux-mêmes.

3 Jouer pour comprendre

C'est par l'exemple que l'on peut ancrer et transférer les apprentissages avec les enfants. Le quiz suivant permet de s'exercer à comprendre la différence entre fait et interprétation des faits.

Les enfants ont à disposition deux étiquettes :

Fait

Interprétation

Exemple d'affirmations à lire :

- Des sapins poussent dans la forêt. Fait
- Le ciel est nuageux. Fait
- Le ciel est nuageux, il va neiger. Interprétation
- Les sapins prennent une ombre de chauve-souris. Interprétation
- Des sons étouffés se font entendre. Fait
- Les signes gravés sur la porte sont des étoiles. Fait
- Les signes gravés sur la porte sont des symboles maléfiques. Interprétation

→ Les réponses doivent être justifiées.



Cette séance invite à exercer son esprit critique à partir d'exemples proposés sous forme de jeu. Les enfants sont amenés, à réfléchir sans se laisser influencer par les idées que nous nous faisons de quelqu'un ou quelque chose.

1 Jeu du « défilé masqué »

L'enseignant distribue à quelques enfants-acteurs choisis, des cartes de rôles, comportant une apparence et une vérité cachée (**voir annexe 1**). Les acteurs ne révèlent à personne la carte-rôle qu'ils ont reçue.

A. Déroulement du jeu

Un par un, chaque acteur défile durant quelques minutes face à son public. Il peut dire qui il est : « Je suis un loup aux dents longues et griffes pointues ». L'acteur peut agir sur son public mais l'action doit être en lien avec l'apparence.

Laisser les enfants interagir entre eux en se basant uniquement sur l'apparence du personnage et en se faisant des idées sur celui-ci. Chacun dit ce qu'ils pensent du personnage, quel est son caractère, ce qu'il est susceptible d'être, de faire, etc.

À la fin du défilé, l'acteur révèle sa vérité cachée. Laisser chacun réagir à la vérité révélée : surprise, rire...

Question collective : auriez-vous réagi de la même façon si vous aviez su dès le départ la vérité cachée ?

B. Discussion et réflexion collectives

Tous en cercle, la discussion est guidée afin de tirer un enseignement du jeu. Les apparences étaient-elles trompeuses ? Qu'est-ce qui a guidé chacun dans son choix ? Qu'est-ce qui a trompé ? Que faut-il faire pour mieux connaître quelqu'un ou quelque chose ? Un proverbe français dit que « L'habit ne fait pas le moine » : comment le comprendre ?

C. Synthèse

Pour connaître, la recherche de preuves est un outil qui permet d'être vigilant et d'ajuster sa confiance. Il convient de s'interroger. Il est important d'être conscient de ses propres préjugés.

2 Jeu du portrait

Ce jeu du défilé masqué peut se prolonger par une activité d'écriture. Donner une description d'un personnage sous forme écrite ou sous forme imagée. Chacun aura un temps bref pour écrire une courte histoire avec ce personnage.

Au terme de l'écriture, les histoires sont partagées et la discussion centrée autour de l'idée qu'une même apparence peut conduire à des interprétations très différentes et influencer notre manière de voir.

Une variante peut être proposée à partir d'un tableau abstrait ou d'un paysage. Dire ce que l'on voit et ce que l'on imagine. Chacun prend ainsi conscience de la multitude des interprétations à partir d'un même fait observé.

SÉANCE 2

Vrai ou faux ?

Objectifs

- Mettre en œuvre l'esprit critique en expérimentant une situation où les apparences ne reflètent pas la réalité.
- Comprendre la notion de jugement hâtif.
- Développer l'esprit critique et la réflexion sur les préjugés.

Temps et mise en place

1 2 et 3 : 45 min

Matériel

- Des déguisements, des masques et des accessoires
- Annexe 2

Apprentissages

- Faire preuve d'empathie.
- Avoir conscience de ce que l'on sait et ne sait pas.
- Apprendre à réfléchir sur ses préjugés.

3 Jeu de la vérité

A. Mise en place du jeu

Un meneur de jeu, assisté de trois acteurs, propose une situation. Les trois acteurs en donne chacun une version. Le but du jeu est d'arriver à savoir qui dit vrai.

Interprétations des faits :

→ Selon Zette

Zette explique que Vile est un très mauvais boulanger qui n'y connaît rien.

→ Selon Tic

Tic explique que Vile a mal programmé son four.

→ Selon Joie

Joie explique que Vile le fait exprès pour embêter les habitants du village.

B. Discussion collective

La discussion est lancée en insistant sur le fait que chaque personnage peut dire vrai. Comment savoir ce qui s'est vraiment passé ? Pourquoi les versions sont-elles différentes ?

4 Conclusion

L'enseignant pose la question suivante à chaque enfant : qu'est-ce que ces jeux t'ont appris ? Un petit message de synthèse peut être rédigé collectivement et gardé dans le cahier de lecture par exemple.

Développer son esprit critique, c'est prendre conscience de ce que l'on sait et ce que l'on ne sait pas ; de ce que l'on voit et de ce que l'on imagine. « Notre cerveau peut être influencé par nos émotions, nos habitudes, notre perception » et par l'idée que l'on se fait des gens et des choses, ainsi que nos idées préconçues.



Les fausses informations sont parfois difficiles à repérer car elles sont « déguisées » et peuvent sembler vraies. Les enfants peuvent être exposés aux *fakes news* et autres images truquées. Comment les aider à distinguer le vrai du faux ? Si ces fausses informations appartiennent à l'univers du virtuel, leurs conséquences appartiennent au monde du réel. Toute l'attention sera portée sur les capacités et attitudes nécessaires à la recherche de la vérité.

Néanmoins, l'esprit critique ce n'est pas le doute permanent. Il est important de distinguer différents niveaux de preuves et de sources d'informations. L'esprit critique ne s'exerce pas uniquement face aux fausses informations.

Cette séance, à partir de deux scénari de départ simples et neutres, propose de s'exercer à remettre en question une information.

1 L'objet mystère

Un matin, l'enseignant apporte une boîte bien fermée qui contient un objet mystère. La boîte est posée face à tous les enfants et la question suivante est posée : à votre avis, quel objet mystère se trouve dans la boîte ?

Chaque enfant donne son idée oralement ou par écrit et toutes les réponses sont collectées. L'enseignant prend soin de bien reformuler les réponses sous la forme : « Léo croit que la boîte contient une peluche ; Mina croit que la boîte contient des crayons... »

Poursuivre le questionnement en demandant aux enfants s'ils sont sûr de ce qu'ils avancent et surtout sur quoi ils se fondent pour formuler leur hypothèse.

Chacun note son indice de confiance en sa propre réponse sur une échelle de 1 à 5.

Une fois les réponses actées et les échanges clos, l'enseignant ouvre la boîte et montre l'objet mystère. Puis, il pose la question suivante : quelle leçon tirer de cette courte expérience ?

« Avant d'ouvrir la boîte vous croyiez en fonction des critères que vous vous étiez donnés et maintenant qu'elle est ouverte vous savez. Les mots **croire** et **savoir** seront introduits et définis : croire c'est penser sans preuve, savoir c'est penser en s'appuyant sur des preuves vérifiées et réelles, c'est être sûr. »

2 Scénario info ou infox

Cette activité débute par un court échange avec les enfants pour savoir s'ils lisent des informations sur internet, si oui lesquelles, sur quels types de réseau.

Les questionner ensuite sur le crédit qu'ils accordent à ces informations, savent-ils ce qu'est une *fake news* ? Mot anglais pour dire fausse-nouvelle. En français, on peut les appeler les *infox*, un mot fabriqué à partir du mot information et intoxication.

L'enseignant présente le scénario suivant aux enfants :

Sur un réseau social bien connu, l'information suivante a été publiée par une personne dénommée Golem, un abonné du réseau : « Un mammoth a été découvert marchant tout seul dans une plaine glacée de Sibérie. » La nouvelle et l'image sont affichées en grand au tableau ou vidéoprojetées.

SÉANCE 3

Info ou infox ?

Objectifs

- Exercer son esprit critique en distinguant une information fiable d'une information trompeuse.
- Faire la différence entre croire et savoir.

Temps et mise en place

- 1 En collectif : 15 min
- 2 En petits groupes : 30 min

Matériel

- Annexe 3

Apprentissages

- Être capable d'évaluer si les informations ont des chances d'être fiables.
- Construire des critères pour évaluer une source d'information.

A. Recueillir les hypothèses des enfants

Cette nouvelle est lue plusieurs fois si besoin. Un premier sondage est effectué pour savoir qui pense que c'est vrai et pourquoi on peut proposer de répondre « je ne sais pas » à cette première question. Les enfants se répartissent alors en trois groupes : ceux qui pensent que c'est vrai, ceux qui pensent que c'est faux et ceux qui disent ne pas savoir. Ces trois groupes s'installent en cercle afin de pouvoir discuter ensemble comme dans une assemblée. Chaque groupe va défendre sa position en argumentant.

B. Mener l'enquête

L'enseignant propose aux enfants de devenir enquêteur : il s'agit de chercher la vérité en vérifiant les sources. L'enquête peut se mener individuellement ou en petits groupes de deux. Chacun reçoit une fiche enquête ([voir annexe 2](#)).

C. Mise en commun

Faire collectivement le bilan des enquêtes menées. Chaque groupe présente ses conclusions en argumentant. Au cours des échanges, l'enseignant encourage les autres enfants à poser des questions et à réexaminer les arguments présentés. Refaire le sondage à propos de la véracité de l'information. Demander aux enfants : qui changent d'avis et pourquoi ?

D. Synthèse

Cette activité développe la curiosité et le doute constructif. Les enfants peuvent retenir qu'il est important de vérifier une information, de repérer et chercher la source pour savoir si elle est fiable. Les informations lues en ligne ou ailleurs doivent être prises avec prudence et leur contenu analysé. *La rédaction d'une fiche guide peut servir de trace écrite mémoire* ([voir carnet de lecture](#)).

« Le doute est le commencement de la sagesse ». C'est ce que disait le philosophe scientifique Francis Bacon en 1620 qui pensait important de remettre en question les croyances non vérifiées et de lutter contre les erreurs de pensée qui obscurcissent le jugement humain. Voilà une nouvelle piste de réflexion et de discussion à visée philosophique.

3 Prolongement possible

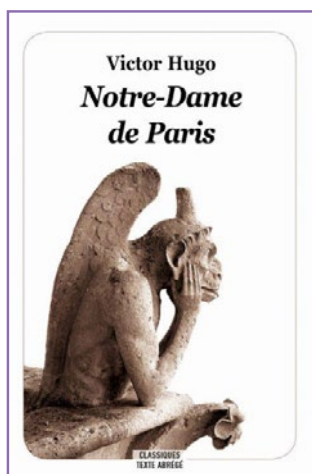
Les sorcières ont-elles existé ? Existent-elles encore ?

Au Moyen Âge, des femmes étaient très souvent accusées d'être des sorcières. Elles étaient alors dénoncées auprès de l'église qui les incriminait de sorcellerie. Ces accusations s'appuyaient sur des croyances et des peurs ancrées dans les esprits. Peu de personnes à cette période étaient instruites, laissant place ainsi à la pensée magique et aux croyances. De nombreux faits réels conduisaient à accuser rapidement une femme de sorcellerie : les femmes qui soignaient avec des plantes, celles qui étaient vues dehors la nuit, celles qui vivaient seule, pauvre et sans enfant, celles qui voulaient s'instruire ou lisaient, etc.

Ces accusations de sorcellerie étaient aussi un bon moyen pour se venger ou se débarrasser de quelqu'un. En effet, on considérait la femme comme faible, influençable et plus facilement soumise à la tentation du diable ; simples interprétations qui n'étaient étayées par aucun fait avéré ! Au Moyen Âge, la sorcière devient exclusivement une figure féminine et de grandes chasses aux sorcières ont lieu.

Dans de nombreux récits antiques puis dans les contes et légendes, des femmes aux pouvoirs magiques (fées ou sorcières) sont présentes. Les récits les ont d'abord diabolisées (cf. **Esmeralda**) avant d'évoluer vers d'autres caractères. De nos jours, la littérature de jeunesse leur offre une place de choix. Elles peuvent être tout à fait ordinaires, drôles, (cf. **Cornebidouille**), elles ne sont plus forcément maléfiques et effrayantes.

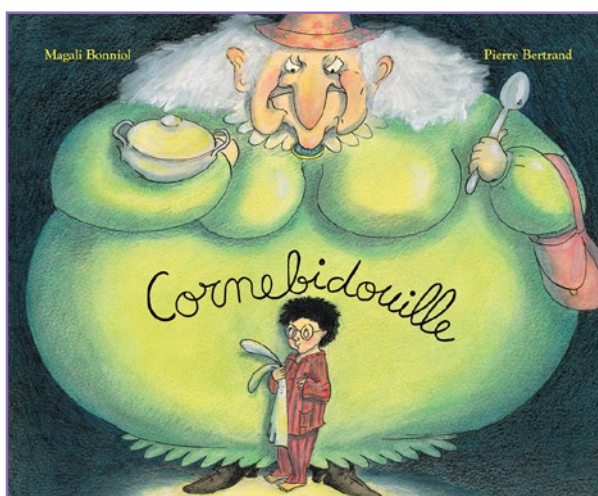
Notre-Dame de Paris, Victor Hugo, 1985



La Esmeralda dansant,
André Charles Voillemot, vers 1882.



Cornebidouille, Pierre Bertrand et
Magali Bonniol, 2003



Dans le deuxième opus de *Zette et Tic*, les Rageux et les Rageuses doivent élire leur maire mais ne savent pas pour qui voter. Vile est candidat face à Omer le maire sortant. Une question se pose à tous : pour qui voter ? Comment choisir ? Une nouvelle fois, Joie se rend compte que tous ont besoin de Zette et Tic et de leur Esprit critique pour pouvoir choisir leur maire.

1 Lecture

L'entrée dans l'histoire se fait par une lecture active du texte et des illustrations, au cours de laquelle les enfants peuvent noter, questionner, relever des mots, annoter et surligner.

2 Rappel de récit

À l'issue de la lecture, un rappel de récit oral ou écrit permet de mettre en évidence ce qui a été retenu et compris du texte. Cela permet de discuter et de confronter les idées. Le texte contient un message, lequel ? À quelle difficulté les Rageuses et Rageux font-ils face ? Font-ils preuve de zététique ? Savoir choisir et savoir comment choisir, est-ce difficile ?

3 A voté !

La lecture est suivie d'un rapide inventaire des connaissances autour du vote : qui a déjà voté ? Pourquoi ? Où ? Certains ont déjà voté notamment à l'école pour choisir le livre à lire en classe entière, un jeu, pour élire les délégués...

Pour mieux comprendre, un petit vote sera organisé en classe. Quel nouveau jeu souhaitez-vous pour le coin détente de la classe ? Des lego, un puzzle, jeu de dames ? Chaque élève vote à bulletin secret. Trois élèves sont désignés pour faire le dépouillement. Une fois les résultats annoncés, laisser les enfants réagir et dire s'ils sont contents ou non du choix collectif majoritaire. Que se passe-t-il pour ceux dont le choix n'a pas été retenu ?

4 Vers de nouvelles connaissances

Pour terminer, des recherches seront lancées afin de rédiger une affiche expliquant ce qu'est le vote et les grandes étapes historiques du droit de vote en France. Différentes ressources peuvent être utilisées (vidéo éducative, livre documentaire, encyclopédie, ressources ministérielles et académiques...).

A. À quoi ça sert de voter ?

Voter sert à faire un choix collectif. Celui qui obtient le plus de voix est élu. Dans notre histoire, les habitants de Rage doivent voter pour élire le maire. Ce sont les élections municipales.

Mots de vocabulaire à introduire :

bulletin – urne – isolement – secret – voix – majorité – dépouillement

SÉANCE 4

A voté !

Objectifs

- Comprendre certaines valeurs de la république à travers une histoire.
- Identifier des règles de vie collective.

Temps et mise en place

- 1 et 2 En groupe classe : 15 min
- 3 En collectif : 20-30 min
- 4 En collectif : 15 min

Matériel

- Du papier pour la création des bulletins de vote.

Apprentissages

- Savoir faire un choix éclairé.
- Comprendre le droit de vote.

B. Est-ce important de voter ? Est-ce obligatoire ?

En France, le vote n'est pas obligatoire mais c'est un droit pour lequel les citoyens se sont battus. Il est important de voter car c'est une façon de donner son avis. Si on ne vote pas, ce sont les autres qui choisissent pour nous. En France, le vote est secret. Le vote existe car nous vivons dans un pays démocratique.

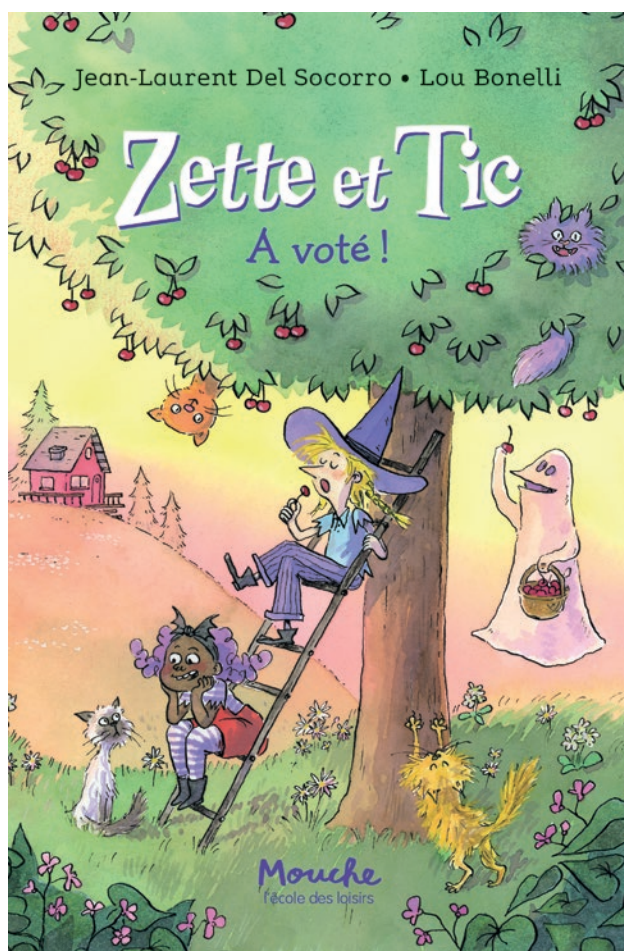
C. Comment se passe le vote ?

Déclaration de candidature – campagne électorale – installation du bureau de vote – dépouillement – déclaration des résultats.

Construire un scénario du déroulement d'un vote.

D. Depuis quand a-t-on le droit de voter ?

L'histoire du droit de vote en France sera racontée de façon simple. On insistera sur le droit de vote des femmes instauré uniquement en 1944. Pour terminer, **un jeu du « Vrai ou Faux » est proposé dans le carnet du lecteur.**



À la fin du second tome, plusieurs idées sont évoquées et reprises dans le guide illustré. Elles seront relevées et discutées en grand groupe. On peut retenir que :

- « Dans un débat, tenir des propos malveillants ou méchants pour discréditer son adversaire, plutôt que de débattre du fond de ses idées » n'est pas une bonne pratique, qu'il vaut mieux présenter ses idées
- Qu'il vaut mieux présenter ses idées plutôt que de seulement critiquer.
- Que modernité ou tradition peuvent être, selon les cas, un plus ou un moins.

1 Qu'est-ce que la démocratie ?

Les principes moraux de la démocratie sont fondamentaux, c'est pourquoi l'école enseigne l'éducation morale et civique afin de former des futurs citoyens éclairés, responsables et engagés. Cela vise à développer leur esprit critique, leur conscience morale et leur participation à la vie collective. Une véritable démarche de la réflexion : une zététique donc !

Dans cette éducation, la notion de civisme occupe une place centrale. Être civique c'est notamment participer aux diverses décisions qui concernent la société, comme les élections. Pour sensibiliser les élèves mais aussi les parents à ces enjeux, la semaine de la démocratie à l'école est organisée chaque année en France. Elle permet de rappeler à chacun ses droits et devoirs de citoyen et d'encourager l'engagement dans la vie démocratique.

« La semaine de la démocratie scolaire favorise la prise de conscience de l'importance et des enjeux des élections des représentants des parents d'élèves, en les encourageant à se présenter. En effet, c'est au cours de la semaine de la démocratie scolaire que se déroulent les élections des représentants des parents d'élèves au conseil d'école et au conseil d'administration, ainsi que les élections aux conseils des délégués pour la vie lycéenne. » ([source : education.gouv](https://www.education.gouv.fr))

De nombreuses communes ont mis en place un Conseil municipal des Jeunes afin de les impliquer dans la vie de la ville et de les sensibiliser à la citoyenneté.

2 Organiser les élections de délégués de classe

Durant la semaine de la démocratie, organiser des élections de délégués de classe. Vous trouverez ci-dessous un calendrier, détaillant les étapes à respecter.

En septembre :

1. Déclaration de candidatures
2. Liste des candidats
3. Campagne électorale
4. Débats

En octobre :

1. Organisation du bureau de vote
2. Impression des bulletins de vote
3. Vote – dépouillement – déclaration des résultats

3 Jeu l'île de la démocratie

But du jeu : mettre en œuvre les principes de la démocratie à travers un jeu qui consiste à créer et gérer une île imaginaire.

SÉANCE 5 La démocratie

Objectifs

- Développer le sens de la démocratie, son esprit critique, son sens de l'imagination.
- Simuler et vivre les principes de la démocratie.

Temps et mise en place

- 1 En groupe: 20 à 30 min
- 2 À répartir en plusieurs séances
- 3 En groupe : 40 min

Matériel

- De grandes feuilles de papier
- De la peinture, des feutres
- Des cailloux
- 3 boîtes numérotées de 1 à 3
- Annexe 3

Apprentissages

- Apprendre à écouter les autres.
- Développer son imagination, ses capacités à parler, à argumenter.

A. Présentation du jeu

Présenter le jeu :

Chaque groupe va créer une île. Vous en êtes les habitants et vous allez devoir la gérer en respectant les principes de la démocratie :

- Participation citoyenne aux décisions
- Liberté d'expression
- Égalité devant la loi
- Respect des droits

Chacun d'entre vous choisi un rôle (ou un métier) à jouer sur l'île (jardinier, cuisinier, bâtisseur, cultivateur, gardien d'animaux, etc.). Les rôles sont libres. Pas de roi ni de reine puisque c'est une démocratie ! Sur cette île, tout le monde a une voix et toutes les voix se valent. Vous allez devoir prendre des décisions ; elles seront collectives et soumises au vote. Les projets sont inscrits sur des cartes qui sont tirées au sort par le meneur de jeu. Chaque projet présente un choix à faire.

Pour chaque projet vous aurez :

- Un temps de discussion pour débattre et défendre votre point de vue et vos idées
- Un temps de vote (chacun vote en mettant un caillou dans la boîte correspondant à son choix)
- Un temps pour compter et annoncer les résultats

À la fin du jeu, une fois les projets votés, vous aurez à proposer une loi pour votre île.

Le meneur de jeu (adulte), veille à la distribution de la parole dans les débats, note les idées essentielles, consigne les résultats de chaque vote et en explique les conséquences. À la fin du jeu, lors de l'élaboration de la loi, il l'écrit sur une grande feuille pour l'officialiser. Le meneur de jeu veille à présenter chaque projet de façon enthousiaste, lit plusieurs fois si nécessaire. Lors du vote, il s'assure que chacun vote une seule fois en mettant un caillou dans la boîte portant le numéro du choix retenu. Les cailloux sont retirés après chaque vote.

B. Le jeu

Phase 1 : création de l'île : le groupe dessine son île sur une grande feuille et lui donne un nom, choisi collectivement.

Phase 2 : vote des projets soumis.

Phase 3 : proposition d'une loi pour l'île.

→ Cartes projets ([voir annexe 3](#))

À la fin du jeu, féliciter les enfants pour leur travail et leur demander ce qu'ils ont ressenti, aimé ou non. Est-ce facile d'accepter que notre choix ne soit pas retenu ? On peut noter sur le dessin de l'île tous les projets qui ont été votés, les dessiner... Le jeu peut être repris, chacun peut inventer des cartes projets.

On peut axer les cartes-projets sur différentes thématiques (environnement, alimentation, etc.). On peut demander à chacun de présenter un projet en lien avec le rôle qu'il s'est choisi. Les variantes sont multiples au gré de l'imagination de chacun.

ANNEXE 1: Cartes rôles

Apparence : un enfant déguisé en clown costume coloré et gai, porte une perruque

Vérité cachée : un clown très triste

Apparence : un enfant déguisé en Superman avec une cape et un masque

Vérité cachée : il traîne des pieds, il est à bout de force.

**Apparence : un enfant à l'allure de sorcière
(un chapeau pointu, un balai, une verrue sur le nez et un panier fermé)**

Vérité cachée : une gentille sorcière avec un panier de bonbons pour soigner les enfants

Apparence : un enfant avec une blouse blanche

Vérité cachée : un chercheur dans son laboratoire

Apparence : un enfant avec une couronne, une cape, une robe longue et un air malin

Vérité cachée : une reine qui ne fait que des bêtises

Apparence : un enfant avec un pantalon troué, déchiré

Vérité cachée : un policier infiltré dans un gang

Apparence : un enfant habillé tout de travers, décoiffé

Vérité cachée : une scientifique très savante

Apparence : un enfant avec un costume d'extraterrestre et une pancarte à l'envers

Vérité cachée : un gentil extraterrestre dont la pancarte dit qu'il vient ramasser les déchets

ANNEXE 2 : Fiche enquête

Source : site tic
tac

Regardez cette vidéo : ce mammouth a été vu dans une plaine de Sibérie la semaine dernière.





Golem 250 

1. Vérifier la source d'information

Nom de la source :

Indice de confiance dans cette source :

0

1

2

3

4

5

Motif :

2. Vérifier l'auteur de l'information

Qui donne l'information :

Indice de confiance :

0

1

2

3

4

5

Est-ce une scientifique ? Un chercheur ? Un archéologue ? Un promeneur ? Un tictacueur ?
.....

ANNEXE 2 : Fiche enquête

3. Vérifier l'information

→ Les mammouths existent-ils encore ?

☐ OUI ☐ NON☐ Tu le sais ☐ Tu le crois

→ Vérifie dans le dictionnaire ou dans un livre sur les animaux de la préhistoire.

L'auteur donne-t-il des compléments d'information ?

☐ OUI ☐ NON

La vidéo est-elle truquée ou réelle ?

☐ Truquée ☐ Réelle ☐ Je ne sais pas

→ Donne la raison de ton choix :

Est-ce que d'autres sites ou journaux ont parlé de cette information ?

☐ OUI ☐ NON ☐ Je ne sais pas

→ Est-ce un indice ? Pourquoi ?

.....

.....

4. Chercher des informations sur la vie des mammouths

Tu as à ta disposition des livres, encyclopédies, dictionnaires.

Note les informations trouvées :

.....

.....

5. Conclusion de l'enquête

À ton avis cette information est-elle une INFOX ?

☐ OUI ☐ NON

Pourquoi ?

Quelles preuves as-tu trouvées pour appuyer ton avis ?

.....

.....

ANNEXE 3 : Cartes projets

Le projet sportif

Vous décidez d'organiser une grande journée sportive sur l'île. Quelle activité sportive choisissez-vous ?

- 1 Faire une course de vélo
- 2 Faire une course à pied
- 3 Faire un concours de lancer de bâtons

Le projet de construction

Vous souhaitez construire un nouveau bâtiment sur l'île. Vous choisissez de bâtir :

- 1 Un kiosque pour les bals et la musique
- 2 Une maison pour les animaux
- 3 Une bibliothèque

Le projet de grande fête de l'île

Vous organisez la fête annuelle de l'île. Ce sera :

- 1 Un grand bal
- 2 Un concours de déguisements
- 3 Un grand banquet

Le projet aménagement

Un grand terrain est libre au centre de l'île. Vous décidez de l'aménager en :

- 1 Une aire de jeu pour les enfants
- 2 Un grand jardin pour tous
- 3 Un parking à trottinettes

Le projet peinture

Vous devez repeindre le mur de la mairie. Quelle couleur choisissez-vous ?

- 1 Jaune comme le soleil
- 2 Bleu comme la mer
- 3 Vert comme les arbres

Le projet environnement

L'eau de la rivière de l'île a été polluée. Que faites-vous ?

- 1 Vous interdisez aux habitants de se baigner dans la rivière
- 2 Vous organisez la dépollution de l'eau
- 3 Vous détournez le cours de la rivière

Le projet Grand jeu

Vous décidez d'organiser un grand jeu collectif sur la plage, vous choisissez :

- 1 Un concours de château de sable
- 2 Un concours de dessin sur le sable
- 3 Une partie de football sur le sable

Le projet nettoyage

Certains habitants jettent des débris partout, vous décidez :

- 1 De faire une grande opération ramassage des ordures
- 2 D'installer encore plus de poubelles
- 3 De punir tous ceux qui jettent un débris par terre

Le projet sécurité

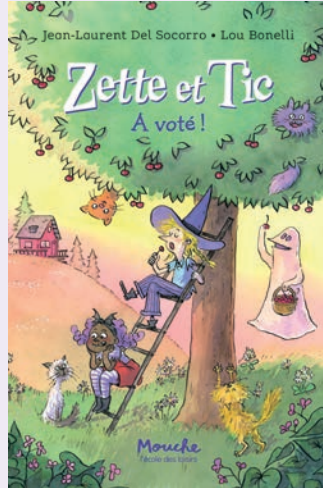
Un inconnu débarque sur l'île :

- 1 Vous lui offrez à boire et à manger
- 2 Vous l'enfermez par sécurité à la prison
- 3 Vous l'interrogez pour savoir tout sur lui

Le projet goûter

Il faut organiser le goûter de la garderie vous choisissez de distribuer :

- 1 Des compotes
- 2 Des bananes
- 3 Des biscuits



Zette et Tic – Sorcières !

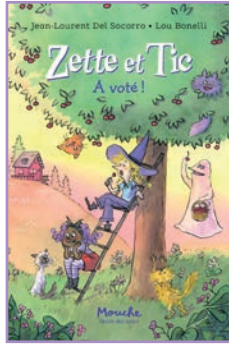
Zette et Tic – A voté !

Jean-Laurent Del Socorro · Lou Bonelli

Ce carnet de lecture appartient à :

*Ce carnet te propose de petits exercices ludiques
autour de l'histoire lue en classe.
Maintenant que tu connais l'histoire, à toi de jouer !*

1 Lecture



Donne ton avis sur les lectures que tu viens de faire. Qu'as-tu aimé dans ces romans ? Argumente.

[illegible]

Note ton niveau d'appréciation



2 Personnages

Quel est ton personnage préféré ? Pourquoi ?

.....

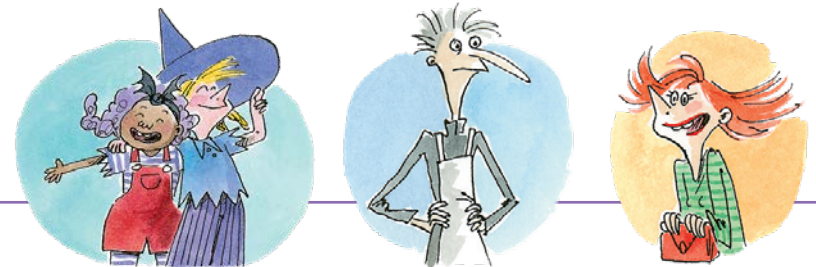
.....

.....

.....

.....

Dessine-le :

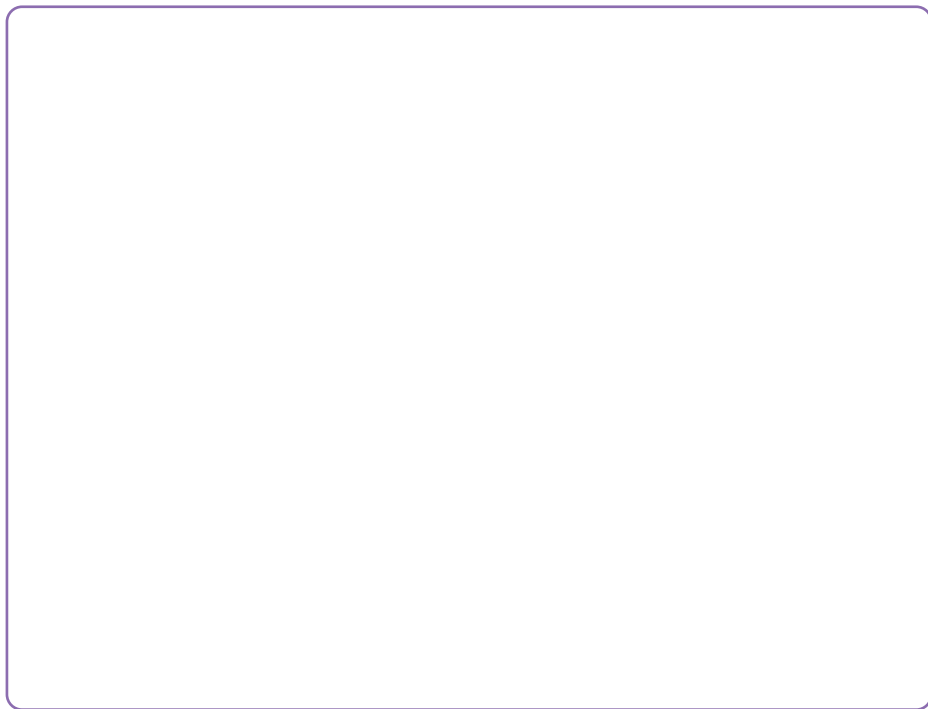
An illustration of three cartoon characters at the bottom of the page. On the left, a girl with purple hair and a black witch hat stands next to a boy with blonde hair and a blue outfit. In the center, a boy with a very long, pointed nose and a grey shirt stands against a light blue circular background. On the right, a girl with bright red hair and a green shirt is shown against a light orange circular background.

3 Zététique

Explique ce que tu as compris de la « zététique », c'est-à-dire de l'esprit critique.



Dessine l'esprit critique :



4 Info ou infox

Complète la fiche guide-pratique pour vérifier la fiabilité d'une information.

1. Je regarde d'où vient l'information (vérifier la source)

2.

3.

4.

5.



5 Vrai ou faux

En France, les enfants ont le droit de vote

☐ Vrai

☐ Faux

Le vote est obligatoire

☐ Vrai

☐ Faux

Les femmes n'ont pas le droit de voter

☐ Vrai

☐ Faux

Le vote est secret

☐ Vrai

☐ Faux

On peut voter avec son téléphone portable

☐ Vrai

☐ Faux

Pour voter, il faut avoir au moins 18 ans

☐ Vrai

☐ Faux

Quand on vote on choisit une personne ou une idée que l'on soutient

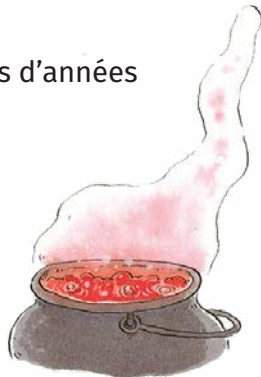
☐ Vrai

☐ Faux

Le droit de vote existe depuis des milliers d'années

☐ Vrai

☐ Faux



6 Sorcières et compagnie

Dessine une sorcière. Mets un indice dans ton dessin permettant de comprendre ce que son apparence cache.

