

Situations à réaliser en classe

2. Situations pour déclencher, impulser la découverte des principes de l'ESS en classe

Les principes à dégager

- La gouvernance démocratique.
- Le but n'est pas le profit.
- Projet d'intérêt commun



Première situation

Visée : faire émerger les principes de gouvernance démocratique et projet d'intérêt commun

Imaginez que vous êtes en croisière dans les mers du Sud et que vous faites naufrage. Après de multiples péripéties, vous abordez dans une île déserte. Votre groupe risque fort de demeurer longtemps sur cette île, peut-être quelques semaines, quelques mois, voire même quelques années.

Comme il vous faut survivre après cette catastrophe et organiser votre vie sur l'île, **dressez une liste, la plus complète possible, des nombreux besoins individuels et collectifs que vous devrez satisfaire.**

Introduction : Brainstorming sur Post-It

- Individuellement, chaque élève note ses idées. Pour les élèves qui ne savent pas écrire, les adultes prennent des notes en dictée à l'adulte. On peut aussi prévoir un tri d'images (avec intrus – [voir annexe 3](#)).
- Tri pour faire ressortir la notion de besoin et de possibilité (un téléphone portable ne peut pas être chargé sur une île déserte...).
- Classement en collectif qui fait ressortir le principe de besoins primaires/secondaires/tertiaires.



Présentation des besoins et organisation des échanges

Dans notre vie de tous les jours, on distingue trois types de besoins : les présenter aux élèves (passer assez vite sur cette notion) :

Les Besoins primaires	Les Besoins Secondaires	Les besoins tertiaires
Ils sont indispensables à la survie de l'Homme.	Ils sont nécessaires à la survie de l'homme.	Ils sont liés au mode de vie de l'Homme.
Exemples :	Exemples :	Exemples :
■ Le sommeil ■ La respiration ■ La nourriture	■ L'éducation ■ Le chauffage ■ L'éclairage	■ La communication ■ La culture ■ Les loisirs

Comment allons-nous nous organiser pour répondre à nos besoins ?

Échanges à l'oral. On peut proposer un débat en étoile ou en pétale (à partir du CE2) : on forme 4 petits groupes (il peut y avoir davantage de petits groupes) qui discutent chacun de la problématique pendant une vingtaine de minutes, dans un coin d'une pièce. Avant de débattre, chaque groupe a désigné une personne « interface » qui représentera le groupe dans la phase suivante.

En effet, l'« interface » synthétise les propos du petit groupe avec l'aide de ses camarades et se retrouve au centre avec les autres « interfaces » pour exprimer la synthèse du groupe et essayer de trouver un consensus. Les autres élèves écoutent attentivement, prennent des notes mais ne réagissent pas. S'il est nécessaire, on peut renouveler le travail en petits groupes suite aux premières discussions. Les propositions sont notées au tableau.

Qui décide ?

Échanges d'idées pour mettre à jour les différentes formes de décision pour déboucher sur une structuration de type :

AUTORITAIRE :

un seul membre prend la décision.

MAJORITAIRE :

le groupe le plus nombreux prend la décision pour tous.

MINORITAIRE :

un sous-groupe moins nombreux prend la décision pour tous.

UNANIMITÉ :

l'ensemble des membres est d'accord.

CONSENSUELLE :

les membres d'un groupe cherchent à se mettre d'accord sur la base d'une analyse approfondie d'arguments discutés.

L'enseignant (ou l'animateur OCCE qui intervient dans la classe) indique que dans l'ESS, les entreprises répondent à un intérêt commun et cherchent le mode de décision le plus démocratique possible.

Seconde situation

Visée : faire émerger le principe d'économie de service et non de profit personnel

Dans votre classe, vous avez un besoin, un projet (situation réelle).

Si pas de projet, amener la situation : aller quelque part, faire venir des clowns... (situation fictive).

Mais, nous n'avons pas d'argent, comment faire ?

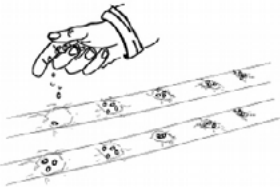
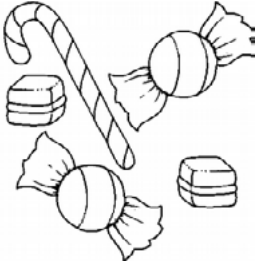
[\(voir annexe 4 pour déterminer les étapes d'un projet\)](#)



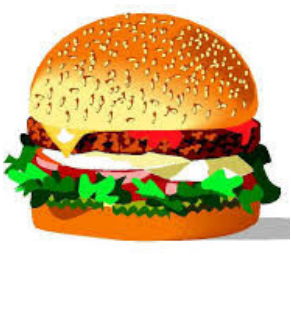
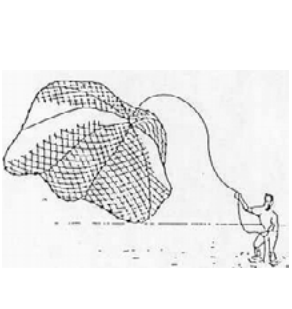
- Collectif : Les solutions ont été trouvées pour financer le projet. Faire le point sur les moyens proposés.
- Petits groupes : il reste de l'argent. La maîtresse souhaite s'acheter le dernier téléphone portable à la mode ? Qu'en pensez-vous ? Avez-vous d'autres idées ? Que faire de cet argent ? Recherche 5 min (deux idées maximum).
- Collectif : restitution, mise en commun. Formaliser le principe.

PRINCIPE N°2 : le but des structures de l'ESS (Coopératives comme Associations ou Mutuelles) n'est pas de réaliser un profit.

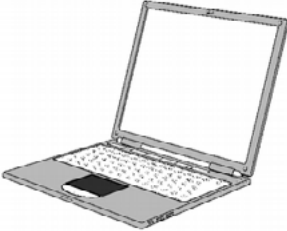
Images

			
lampe torche	voiture	vélo	rollers
			
musique	se laver	respirer	toilettes
			
s'abriter	construire	s'habiller	vêtements
			
planter	manger	boire	bonbons

Images

			
sport	chasser	chasser	eau
			
glace	hamburger	marmite	fruits
			
fruits	pêcher	pêcher	pêcher
			
faire le feu	feu	lampe	torche

Images

			
communiquer	téléphoner	ordinateur	cabane
			
dormir	dormir	dormir	apprendre
			
coopérer	lire	livre	peindre
			
peindre	se promener	jouer	jouer