

Rédiger l'introduction à ce rapport, c'est mettre les derniers mots sur un projet qui aura mobilisé toute notre énergie pendant de longs mois et c'est avant tout un témoignage personnel que je souhaiterais livrer à cette occasion.

Notre aventure débute par une forte sensibilisation au thème de l'EURO par l'intermédiaire des acteurs de nos organismes respectifs et la décision de participer, sous une forme non encore déterminée, au processus d'information sur la monnaie unique.

Simultanément à l'appel à propositions que nous avons lancé auprès de nos experts, pédagogues et sympathisants, un appel à propositions de la Commission européenne atterrit sur nos bureaux. L'occasion de transformer l'idée naissante en initiative structurée avec l'aide de partenaires institutionnels est saisie.

Nous sollicitons alors nos partenaires européens (avec lesquels nous entretenons des contacts réguliers à travers plusieurs projets éducatifs et culturels) pour concrétiser et formaliser le projet sur les bases pédagogiques évoquées en amont par nos groupes de travail.

S'engage ensuite la mise au point des partenariats locaux et la préparation des actions dans toutes leurs dimensions techniques et pédagogiques.

Dépôt du projet puis attente. Enfin, validation et réajustement budgétaire en vue de la contractualisation...

Les équipes activent alors les réseaux pour entamer la phase opérationnelle. L'aventure humaine prend ainsi une nouvelle dimension. En effet, tout le projet est basé sur la qualité des rapports entre les protagonistes et leur capacité à :

- recruter les jeunes et animer le portefeuille des adhérents,
- concevoir le contenu des fiches ludiques, dont seule la trame générale est déterminée en amont,
- mettre en place un plan de communication pour valoriser l'action entreprise,

et surtout...

-maintenir la dynamique créée au début du projet à Mazara del Vallo (réunion transnationale chez le partenaire italien).

Conscientes qu'une réelle mission éducative leur est confiée, les équipes ont fait preuve d'une grande disponibilité et d'une grande créativité ; les structures ont accompagné avec ferveur le projet et je tiens à souligner la qualité de cette mobilisation générale, dont nous pouvons mesurer l'importance des résultats en feuilletant le classeur EUROCLUB.

Au-delà de l'effet induit de notre projet sur la sensibilisation des enfants à la naissance de l'EURO (opération réussie à en croire les éléments d'analyses présentés dans la partie consacrée à l'évaluation), notre projet engendre également plusieurs initiatives heureuses, dont la volonté de renforcer encore davantage le partenariat transnational. Celle-ci se traduit par une étude de faisabilité de constitution d'une association internationale... quelle plus belle perspective aurions-nous pu imaginer ?

Le projet EUROCLUB a donc dépassé le cadre initialement fixé et nous nous réjouissons que tous les efforts déployés soient validés par des propositions concrètes assurant la continuité et la pérennité du partenariat.

Enfin, l'écho des acteurs de la société civile par rapport à EUROCLUB est tel que nous pouvons aujourd'hui avoir la satisfaction d'un travail bien fait et, avec le même enthousiasme des premiers jours, tourner la dernière page du classeur et entamer le nouveau chapitre, celui des « premières années EURO »...

Fabrice Lachenmaier
Président Idées Nouvelles Editions
Coordonnateur du projet EUROCLUB

MERCI à tous...

Les équipes nationales et en particulier :

Javier REYES TAPIA
Raquel HERNANDEZ ZARZUELO
Roberto MARTIN MENA
Judit CABALLERO MOREJON
Gaetano LAMIA
Maria Cristina BORRACCIA
Alessandro ACCARDO
Jean-François RAIOLA
Jacques SPEYSER
Chantal LUPIAC LACHENMAIER
Gérard-François DUMONT
Alain AMIEL

Mais aussi...

Nicole FONTAINE...
pour la fiche 25

Corinne VIDAL (Représentation de la C.E. à Marseille)...
pour sa contribution documentaire et son aide active

Les éditeurs participants

Et surtout...

Nos 300 adhérents et leur famille

Le recrutement des jeunes

Les méthodes retenues pour le recrutement des enfants ont été différentes selon les pays participant au projet. En revanche, nous avons déterminé en commun quels seraient les critères de sélection : une parité fille-garçon, une plus grande représentativité possible des groupes sociaux et une diversité de l'origine géographique des groupes.

Dès le lancement de la campagne de sensibilisation, les demandes d'adhésion ont été nombreuses ce qui a contraint à sélectionner d'avantage que prévu les ayants droit du classeur.

-Pour la France, le recrutement s'est effectué en plusieurs phases successives. Tout d'abord, nous avons adressé aux médias régionaux un communiqué de presse précisant notre recherche et nos coordonnées. Cette diffusion a bénéficié du soutien du Syndicat national de la Presse Régionale. Ainsi plusieurs régions sont représentées grâce aux informations publiées : l'Alsace, la Bretagne, la région Provence-Alpes-Côte d'Azur. Ensuite, nous avons adressé à l'ensemble des médiathèques des centres départementaux de documentation pédagogique un courrier dans lequel on sensibilise les parents. Enfin, parce que l'initiative nous semble particulièrement heureuse, nous avons retenu quelques groupes de bénéficiaires dont les membres suivent en même temps le projet, ce qui constitue une motivation renforcée : il s'agit d'un groupe sur l'EURO fondé à Semeuse sur Loup (6 jeunes), d'un groupe émanant d'une école primaire varoise (10 jeunes). Enfin, nous avons constaté que plusieurs familles se sont mobilisées à travers le projet, ce qui explique la présence de plusieurs noms identiques (là encore, des cousins de régions différentes ont adhéré simultanément, enrichissant ainsi l'expérience, puisque le lien familial facilite l'échange)

-Pour l'Italie, le recrutement a répondu à divers impératifs formulés par le coordonnateur national dont : aider les enfants défavorisés en considérant que ces derniers doivent être les premiers bénéficiaires de documents de sensibilisation, échapper à l'isolement insulaire par la participation équilibrée avec d'autres régions italiennes. Ainsi plusieurs régions ont répondu à l'appel, dont Rome, la région de Pavie et la Sicile. Remercions tout particulièrement le *Centre Social de Voghera* qui a mis à notre disposition ses animateurs pour encadrer ce recrutement puis assurer le suivi permanent des jeunes. Remercions aussi *l'Institut Divina provvidenza* de Mazara del Vallo ainsi que la *Case delle Fanciulle* qui ont accepté d'être des relais d'information mais aussi des partenaires pédagogiques, en mettant à disposition des jeunes l'ensemble du contenu du classeur.

Enfin, le magazine d'information jeunesse « Infogiovanni » fut le relais indispensable au recrutement. Ce support est distribué gratuitement auprès de la population jeune de trois principales villes de Sicile.

-Pour l'Espagne, le recrutement s'est effectué sur la base de 10 modules radiophoniques diffusés dans plusieurs régions par le réseau de la Fondation ECCA. Cette méthode a permis de susciter de nombreuses demandes. Là encore, les coordonnateurs ont ensuite procédé à une sélection établissant en fin de compte le nombre de bénéficiaires à 105. Le partenaire espagnol a mis en place un suivi permanent qui a fidélisé les jeunes. Seuls 2 enfants renonceront au cours du projet à continuer de recevoir les fiches. Les enfants retenus appartiennent à diverses Communautés autonomes, à savoir : Castilla y León, Asturias, Cantabria, La Rioja.

La présentation des outils

Le classeur est constitué de trois parties distinctes mais complémentaires. Chaque partie est introduite par une fiche explicative.

Partie I : Découvrir l'Euro (Intercalaire 1)

Les fiches contiennent de petits exposés sur l'Euro, la construction et la citoyenneté européennes, des jeux sur l'utilisation de la monnaie, des fictions, des illustrations, des interviews, ...

La démarche consiste moins à ressasser des faits historiques, politiques et économiques qu'à apprendre aux jeunes à constituer leur classeur par des recherches documentaires personnelles.

Huit livraisons ont été réalisées aux 300 adhérents (soit plus de 25 000 pages).

Actualisation du classeur : chaque adhérent ajoute ses propres documents (les fiches préconisent des recherches documentaires, utilisant les nouvelles technologies de l'information).

Le contenu des fiches (disponible en trois langues) est évolutif tout au long du projet, l'objectif étant de sensibiliser le jeune (et son environnement relationnel) à l'utilisation de l'Euro (voire à son assimilation totale).

Plusieurs envois de fiches sont accompagnés d'un "plus pédagogique", à savoir un outil d'information ou de communication.

(Exemple : la carte d'adhérent européen au club, un passeport européen et ses autocollants, un poster " Euro ", destiné à illustrer un petit exposé que l'enfant est invité à réaliser en classe avec l'accord de l'enseignant : démultiplication de la visibilité du projet).

Les contenus des fiches offrent une approche diversifiée et pluridisciplinaire puisque les enfants sont amenés, pour les compléter à : lire, écrire, compter, dessiner, copier, entamer des recherches documentaires (dictionnaire entre autres).

Les fiches proposent des approches progressives sur l'Euro (historiques, économiques, sociales, culturelles).

Au sujet du nombre de fiches : le plan de travail élaboré par le Comité de pilotage prévoyait 30 fiches avec une approche progressive vers l'EURO puis un certain nombre de simulations destinées à familiariser l'enfant avec la monnaie unique. Nous avons modifié le calendrier pour répondre à un double souci : utiliser la période estivale pour doubler le nombre de fiches envoyées et limiter à 25 la quantité de ces fiches. Nous pensons les enfants plus disponibles pendant les vacances scolaires pour utiliser leur classeur

et que l'absence concrète des EUROS limiterait les possibilités d'exercices et de jeux dans la troisième phase.

Voir plus loin les intentions pédagogiques qui relatent fidèlement les objectifs inhérents à chaque fiche.

Les plus pédagogiques : Si l'on additionne l'ensemble des documents envoyés aux enfants, on répertorie :

Une planche de billets prédécoupés
Un passeport européen Syrius
Une carte de membre d'EUROCLUB à coller sur la couverture du classeur
Une planche en couleurs représentant tous les drapeaux européens
Une planche en couleurs présentant pièces et billets
Une planche de dominos à découper

Partie II : Mes documents sur l'Europe (Intercalaire 2)

Cette partie est constituée de documents originaux réalisés par les enfants eux-mêmes ou de documents "importés" découverts dans le cadre de leur recherche documentaire (photocopie de livres, Internet, dessins personnels, courrier, etc...).

L'objectif de cette division du classeur est de former l'enfant à l'auto-documentation. Les programmes officiels de l'Education nationale en France sont explicites :

*« En premier lieu, l'enfant doit posséder une bonne compétence de lecture sur tous types de textes ; cette compétence est mise en jeu et renforcée par toutes les activités de lecture documentaire. Il doit également savoir identifier et utiliser les différentes sortes de documents qu'il peut être amené à manipuler...
En second lieu, il doit acquérir la capacité à rechercher les documents nécessaires à l'accomplissement d'une tâche donnée ; il doit également savoir repérer l'information grâce à une lecture-recherche efficace. Il doit enfin savoir reformuler correctement l'information prélevée. »*

La maîtrise de la langue à l'école, CNDP, 1992.

D'où notre souci, à la fois de laisser une grande liberté à l'enfant pour constituer sa propre documentation sur l'Euro mais aussi d'encadrer cette démarche par deux parties distinctes directives (fiches et revues de presse).

La recherche documentaire ne concerne pas uniquement le texte, bien que celui-ci en soit à la base.

*« Pour conduire efficacement une recherche documentaire, il faut impérativement posséder de bonnes aptitudes en lecture-exploratoire. Or cette dernière n'est possible que dans la mesure où les enfants ont construit un réseau d'attentes face à tous les types de textes et à toutes les sortes d'écrits qu'ils peuvent rencontrer.
Un travail devra également être conduit sur la lecture de cartes, de schémas, de tableaux, etc... »*

BCD Cycle III, CRDP de Nice, 1994.

Nous ne devons donc pas sous-estimer l'importance de la lecture de l'image. Pour cela, on invite l'enfant à rechercher activement les représentations visuelles du thème traité en utilisant également différents supports.

La recherche documentaire apparaît donc comme une démarche pédagogique essentielle dans le processus d'apprentissage de l'enfant.

Pour répondre au mieux aux impératifs éducatifs de cette partie et surtout encourager l'enfant dans sa démarche, nous lui avons adressé trois documents qu'il aura classés :

-Une fiche sur l'histoire de l'ECU : véritable fiction documentaire qui a fait l'objet d'une feuille spécifique avec au verso une invitation à créer la suite, à savoir l'histoire d'EURO.

-Une fiche reprenant des photos muettes qu'il faut attribuer aux pays concernés grâce aux éléments indicatifs figurant sur la photo avec au verso un emplacement destiné à recevoir une photo prise par les enfants eux-mêmes.

-Une fiche comprenant un rédactionnel pour présenter le projet ainsi que l'équipe organisatrice.

Partie III : Ma revue de presse (Intercalaire 3)

Une revue de presse permet d'archiver les articles à retenir sur l'arrivée de l'Euro ; chaque enfant possède ainsi son *classeur-souvenir des premières années Euro* ...

Pourquoi un index général ?

Pourquoi apprendre à classer et à indexer ?

« Quand un enfant se rend à la bibliothèque scolaire, qu'il connaisse les références du document qu'il recherche ou, comme c'est le plus souvent le cas, que sa démarche porte sur un large sujet, doit pouvoir trouver seul et rapidement, le ou les ouvrages correspondant à ses attentes.

Pour que ce libre accès aux documents de la bibliothèque soit possible, il convient qu'elle ait été, au préalable, organisée par l'équipe éducative grâce aux outils spécialisés que sont : - Les classifications et les langues documentaires

- Les catalogues et les fichiers. »

La maîtrise de la langue à l'école, CNDP, 1992.

Il importe donc que les enfants soient aptes à comprendre la méthode « scientifique » de classification retenue et sa logique « intellectuelle ».

Très tôt, on incite les enfants à hiérarchiser les informations, à les codifier en vue d'un classement et à les indexer (l'indexation étant l'analyse du contenu informatif d'un document) avec pour objectif de renforcer, par la pratique, l'organisation de leurs connaissances.

Le projet éducatif

a) Les intentions pédagogiques

Phase 1 : Mise en situation et sensibilisation

Fiches	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Thème général	Histoire de l'Europe				La zone EURO		Visuel de l'EURO			
Thème spécifique	La construction européenne	La composition actuelle de l'Europe	Les Européens	Les monnaies nationales	Le calendrier de l'EURO	Les pays de la zone	Lecture des billets		Lecture des pièces	
Apprentissage	Les dates	Les capitales	Les cultures Les drapeaux	Les monnaies	Transition ECU-EURO Le symbole	Liste des 13 pays	7 billets, les couleurs	Contenu des billets	Faces nationales	Faces communs
Objectifs et méthodes	Localisation géographique et repères historiques	Reconnaissance des pays, localisation des capitales, déduction logique Intervention cercle familial	Montrer la diversité culturelle. Intervention cercle familial	Faire le lien identitaire entre la monnaie et le pays	Mémorisation de dates Lecture d'un texte et rédaction de la suite Décodage de phrases Création d'un billet	Ordre alphabétique Situer mers et océans Autonomie de recherche Comparaison monnaies mondiales	Le drapeau européen Description visuelle des points communs sur maquette Echelle des valeurs	Décryptage de l'image Les sigles des banques L'architecture et ses périodes Histoire d'EUROPE	Créations : les auteurs et les symboles représentés par pays.	Signification des pièces Sondage Quelques infos sur la fabrication Echelle de grandeur Déduction : écrit /visuel
Vocabulaire acquis	Union européenne Fraternité	Europe des 15 Continent occidental	Bonjour en plusieurs langues	Le nom des monnaies	BCE ECU Shakespeare, Beatles et Nobel	Yen et Dollar	Filigrane Coupure	Mascotte Anagramme Styles architecturaux Ogive	Marianne Semeuse Valeur républicaine Intemporel Hexagone Cent	Sondage Bimétallique Cuivre
Jeux	Carte muette Fiche d'identité	Carte muette Mot mystérieux	Dominos Mots mêlés	Tableaux croisés Devinettes	Devinettes Lecture d'un conte	Mots mêlés Rencontre avec banquier	Comparatifs Création d'un billet	Addition et soustraction Tableau Devinettes	Dessin Texte à trous Tableau	Sondage Texte à trous Devinette Etoile (à relier)
Recherche documentaire	Dictionnaire	Passeport	Passeport Jeu de dominos	Planche à billets	Passeport	Dictionnaire Planche Prospectus	Dictionnaire Billet en francs	Passeport Dictionnaire Planche	Passeport	Sondage

Fiches 1 à 4

Nos partenaires espagnols de Progesti@ ont rédigé les quatre premières fiches du projet. Il s'agit de présenter les principaux éléments constitutifs de l'Europe afin de sensibiliser les jeunes aux thèmes généraux avant de les familiariser plus particulièrement à l'EURO. Les bases ainsi avancées permettent d'offrir une culture commune sur l'Europe, notamment sur les principales dates historiques et les contours géographiques.

La démarche retenue est une progression continue et graduelle des difficultés dans les exercices ou jeux tout en maintenant un cap ludique.

Lorsque le petit sigle « i » apparaît sur les fiches, il s'agit d'une information destinée aux jeunes leur indiquant une démarche particulière à produire ou simplement une recommandation. Cette décision de garder un contact permanent entre le rédacteur et le jeune a été motivée par les observations régulières qui nous parviennent ; elle permet de guider l'enfant dans ses recherches et de distiller des informations sur le déroulement du projet.

La **fiche 1** s'ouvre donc sur une présentation chronologique des dates de la construction européenne (adhésion des différents pays) afin de montrer que l'aboutissement européen est le fruit d'un processus à la fois rapide sur l'échelle historique, mais aussi à étapes avec une adhésion échelonnée des pays selon leur disponibilité et aussi l'esprit d'ouverture des fondateurs du premier cercle européen. L'adhésion à la mise en place de l'EURO sera tout aussi progressive.

Cette présentation insiste sur l'échelle du temps et les repères qui jalonnent l'Histoire.

Le premier jeu se construit sur un visuel par l'exploitation d'une carte muette représentant une partie du continent européen avec délimitation des frontières terrestres des principaux États de l'Union mais aussi le découpage des pays appartenant à l'ancienne zone dite de « l'Est ». Cette carte montre la complexité et la diversité européennes dans le contexte actuel et permet de faire le point sur l'émergence de jeunes Républiques. Par prolongement, on peut déduire qu'il existe de nombreux États dont l'ambition pourrait être d'adhérer un jour à l'Union.

Dans un premier temps, on invite les jeunes à colorier leur carte selon les dates d'adhésion et à comparer les zones vierges des zones mises en couleur pour montrer qu'il existe dorénavant un large consensus sur l'unité européenne avec le ralliement d'une grande majorité d'États. Une vignette en bas de page permet une autocorrection immédiate afin que le premier exercice jeu ne soit pas déja source d'erreurs et d'incompréhension (malgré la facilité d'exécution de la consigne).

Toutes les fiches proposées alternent avec des jeux tantôt de coloriage, tantôt mathématiques ou encore littéraires. Cette pluridisciplinarité est essentielle pour capter l'intérêt des jeunes et diversifier les approches pédagogiques.

Au dos, toute la recherche est conditionnée par la lecture d'une citation de Victor HUGO sur le rapprochement entre les peuples (Education à la citoyenneté). Après une lecture attentive d'une citation courte, le lecteur est invité à expliciter le vocabulaire, notamment le mot fraternité (dans le cadre du concours européen sur la création d'une devise pour l'Europe qui a mobilisé plus de 80 000 jeunes de 10 à 18 ans, ce mot a été cité par le plus grand nombre à travers les 2016 propositions envoyées aux instances européennes). Pour faire le lien avec le verso de la fiche et les aspects géographiques, on demande aussi de citer les continents auxquels l'auteur fait référence pour situer clairement l'Europe par rapport à l'Amérique. Le jeune pourra mesurer les distances géographiques et mesurer le nécessaire rapprochement entre les peuples. Cette citation souvent reprise lorsqu'on aborde la présentation de l'Europe est riche d'enseignements et d'espoirs. Enfin, l'auteur étant un personnage connu à travers toute l'Europe, les jeunes sont amenés à dresser sa carte d'identité à partir de leur dictionnaire. Cet outil documentaire leur sera particulièrement précieux tout au long du projet, l'apprentissage de son utilisation concourt à créer un réflexe d'auto-documentation chez le jeune et surtout l'habituer à chercher une information, la comprendre et la reformuler.

Cette carte d'identité propose une approche du personnage à travers ses œuvres et sa vie personnelle.

Dans la version française de la fiche a été ajoutée une proposition d'activité : la représentation par le dessin de ce qu'évoque Victor Hugo dans sa phrase, c'est-à-dire un couple se tendant la main. Il sera intéressant d'observer comment les jeunes exploitent cette symbolique et surtout comment ils la traduisent. On commence la fiche et on la termine par une activité de dessin avec un exercice plus scolaire entre les deux, ce qui équilibre le document et retient l'attention.

La construction théorique de cette fiche est essentielle puisqu'elle conditionne l'intérêt du jeune pour les suivantes (d'où la nécessité également d'adapter les fiches selon les destinataires français, italiens et espagnols). La base est commune, les équipes éducatives de conception s'approprient la proposition et adaptent le contenu au regard des spécificités nationales, ce qui offre une réelle plus-value pédagogique européenne à l'ensemble documentaire constitué. Les navettes permanentes entre le coordinateur et les partenaires transnationaux enrichissent les fiches ; observations et suggestions régulières permettent de faire évoluer les contenus.

« i » informe en fin de fiche que les corrections seront envoyées dans la prochaine livraison.

La **fiche 2** est construite dans la continuité par rapport à la précédente. Pour faciliter l'exploitation par le jeune de sa nouvelle fiche et surtout maintenir son attention logique, nous lui proposons une carte de l'Europe avec une approche différente : la découverte des 15 États membres de l'Union et leur localisation sur la carte.

La géographie reste un point sensible pour les enfants, il nous a donc semblé fortement nécessaire de commencer ce projet par une présentation géographique et d'insister sur le positionnement des pays les uns par rapport aux autres ; les jeunes se faisant ainsi une meilleure représentation de leur espace et de leur situation dans cet environnement. Du général au particulier : on leur demandera par la suite de situer la capitale des pays puis de situer la ville dans laquelle ils habitent.

Pour accentuer le dialogue entre le concepteur et l'utilisateur de la fiche, on a choisi de s'adresser directement au jeune par des expressions simples, directes et personnelles de type « comment vas-tu ? ». Cette « camaraderie » dénote surtout que la relation demeure sur un plan extrascolaire.

Au dos de la fiche, on répète le jeu de la carte avec cette fois-ci une difficulté supplémentaire qui consiste à identifier les capitales des 3 pays participant au projet. Le jeune doit relier les cadres contenant le nom des capitales avec les pays correspondants.

Dans la version française, on a ajouté un jeu intitulé *L'Europe des 15* et qui est plus connu des cruciverbistes sous le nom de *mot mystérieux*. Il s'agit de découvrir dans une grille des noms de pays disposés indifféremment de gauche à droite, de bas en haut ou en oblique, plusieurs lettres pouvant être communément utilisées. Cet exercice insiste sur la mémorisation, le repérage et la lecture. Après avoir localisé les pays, restent dans la grille des lettres inutilisées permettant de former un énième nom par la mise en ordre des dites lettres.

Dans le cas présent, 13 pays figurent dans la grille, 2 sont disséminés à travers les lettres restantes et un dernier n'y figure pas. Par déduction, les jeunes sont donc conduits à découvrir que l'Irlande est absente du jeu.

Enfin on invite le lecteur à tester ses connaissances et celles de son entourage familial sur les capitales européennes. Cette incitation correspond à notre souhait de créer une synergie parent-enfant autour du classeur qui se renforcera dans les fiches suivantes. L'enfant a des besoins directs à formuler. Cette contribution ou collaboration familiale semble essentielle à l'heure où l'on parle de plus en plus de la démission des parents dans l'éducation des enfants. Notons que notre premier public est indifféremment situé en zone urbaine ou rurale, en zone économique stable ou défavorisée, de culture européenne ou minoritaire... et que notre projet vise aussi à promouvoir l'égalité des chances.

« i » demande au jeune de collecter des informations pour les classer dans les parties 2 et 3 de son classeur.

La **fiche 3** est accompagnée d'une plaquette représentant des dominos. Ce jeu traditionnel est adapté avec comme base : les pays, les drapeaux, les capitales et surtout la façon locale de dire « bonjour ». Cette approche pluri-culturelle qui montre aussi qu'il existe plusieurs langues officielles dans certains pays complète la description faite de l'Europe qui propose *l'unité dans la diversité* (devise européenne).

Exercice classique de découpage et collage des dominos. On propose au jeune de construire son jeu pour ensuite l'exploiter avec ses copains. Afin d'aider à la mise en relation des dominos, l'enfant est invité à parcourir son passeport Sirius qui lui a été envoyé avec le classeur dans la première livraison. Ce passeport destiné aux jeunes est confié par la Commission européenne afin de sensibiliser sur les aspects géographiques, historiques et linguistiques des différents pays ; il recèle nombre d'informations qui seront exploitées tout au long des fiches.

Au verso de la fiche, le jeu suivant consiste à nommer les habitants des 15 pays et de les retrouver dans un mot mystérieux (adapté dans les trois versions). La règle du jeu est identique à celle du précédent mot mystérieux à la différence que les lettres restant dans la grille ne sont pas utilisées. En fait, le tableau dans lequel on demande les noms des habitants et la grille où ils y figurent se complètent. Cela permet d'éviter le recours à une autre source d'information et de faire en sorte que les jeunes puissent répondre sans difficulté et sans risque d'erreur (si ce n'est dans le recopiage).

La **fiche 4** met l'accent sur les monnaies nationales. Les trois premières fiches ont situé l'Europe et les Européens, la quatrième entame véritablement le parcours sur l'Euro par une présentation transitoire des monnaies en vigueur dans les différents pays.

Le premier jeu consiste à relier les monnaies avec les pays dans lesquels elles sont en vigueur. On distingue alors des rapprochements entre certains pays autour de monnaies aux origines différentes, mais qui se regroupent par affinité linguistique par exemple les francs, les marks, les livres ou les couronnes.

On rapproche également ces monnaies avec les capitales des pays où elles ont cours avec des correspondances à trouver dans certains cas. A nouveau, ce jeu nécessite le recours au passeport ou à la planche de billets prédécoupée qui a été adressée aux jeunes. Sur celle-ci figure tous les billets en EURO et des informations complémentaires sur les taux de conversion, les sources électroniques d'informations, les faces nationales des pièces, le logo de l'Euro...

Le jeu qui complète la fiche fait appel aux informations déjà rassemblées sur les monnaies, les capitales, les drapeaux, les langues et les monuments. Plusieurs descriptions plus ou moins énigmatiques présentent un pays à découvrir.

Ce jeu s'assimile plutôt à une révision avant d'entamer la découverte de l'Euro. A noter que jusqu'à présent, le recours à des sources documentaires a été réduit au strict minimum et que les informations ont été mises à disposition du lecteur. Dans les phases suivantes, il sera fait appel à son esprit d'initiative, à ses capacités à localiser les informations dans des lieux divers et sur des supports multiples, à les analyser et à les utiliser de manière active.

Éléments pédagogiques d'importance, les solutions aux jeux sont fournies le mois suivant avec les nouvelles fiches.

« i » informe que pour les livraisons des mois d'été, 6 fiches seront envoyées au lieu des 3 initialement prévues, les enfants ayant plus de temps à consacrer à cette activité puisqu'il n'y a pas de devoirs scolaires. Pour les promoteurs du projet, il s'agit également de récupérer le retard pris dans le calendrier du projet suite aux difficultés rencontrées par le différé de la période contractuelle.

Fiches 5 et 6

La **fiche 5** entre dans les considérations de la zone EURO et donc des pays constitutifs de cette zone. Les premières informations concernent le calendrier de l'Euro et surtout les dates à retenir. De l'ECU à l'Euro, la création de la Banque Centrale Européenne et les deux événements de l'année 2002 : l'arrivée officielle des pièces et billets et la disparition définitive des monnaies nationales (sauf pour les numismates qui se découvriront alors une nouvelle passion). Il s'agit de préparer les jeunes à ces deux événements rapprochés dans le temps et de faire de ces dates des références attendues. Pour mieux comprendre l'aventure de la naissance d'Euro, la version française prévoit une fiche d'accompagnement comprenant un texte de « fiction documentaire » qui présente EURO et les tribulations de son grand frère ECU. Ce texte humoristique reprend les événements clés et les présente avec le plus de clarté possible. Au dos, le lecteur est invité à poursuivre le récit en imaginant la vie à venir d'Euro. Les versions espagnole et italienne ne prévoient pas la traduction de ce texte rédigé par un auteur français et comportant des subtilités langagières difficilement traduisibles ou adaptables. Ensuite, la fiche propose une carte de l'Europe, sur laquelle il faut localiser les pays faisant partie de la zone EURO et différencier ceux n'en faisant pas partie. Cet exercice montre visuellement l'enjeu de la participation à l'Euro et surtout le nombre conséquent de pays ayant fait ce choix et remplissant les critères de convergence préalablement établis.

Afin d'aider au remplissage de la carte, on distinguera les trois pays hors zone en répondant à des devinettes extrêmement simples dont les réponses figurent dans le passeport ou dans un dictionnaire basique. On notera à ce sujet que la Grèce ayant rejoint sur le tard le groupe des pays de la zone, le passeport confié aux enfants est devenu obsolète, ce qui justifie une mise à jour complémentaire en fin de fiche. On a ajouté un exercice de calcul pour déterminer le nombre de citoyens européens qui bénéficieront de l'Euro au 1er janvier 2002 pour renforcer la notion d'appartenance et montrer l'importance quantitative de l'espace EURO (notamment en comparaison avec l'espace des Etats-unis et du Dollar).

Au dos de la fiche, une explication est donnée sur le symbole graphique de l'Euro et le jeune est invité à reproduire ce logo.

Enfin, le jeu suivant consiste à un décodage d'une phrase question. Ce décodage fait appel à la construction par le jeune d'une grille de référence dans laquelle il attribuera à chaque lettre de l'alphabet un numéro en série (1,2,3,4,...) dans l'ordre de classement des lettres. Avec cette grille, il reconstituera la phrase et pourra alors répondre à la question posée.

Pour terminer cette fiche, un exercice de dessin propose de créer un billet de banque. Les meilleurs billets seront reproduits dans une fiche ultérieure. Les jeunes sont donc invités à les faire parvenir à leur coordinateur national. Cette demande confirme notre intention de pérenniser un contact avec les jeunes, d'instaurer une synergie notamment en introduisant progressivement dans les fiches les contributions reçues de la part des petits Européens participant au projet. Si les 10 premières fiches sont pré-établies par facilité de production, les suivantes prendront en compte les évaluations, les envois et les évolutions jugées nécessaires dans le processus d'apprentissage.

La **fiche 6** invite pour la première fois les jeunes à consulter les serveurs internet sans que cela ne constitue toutefois une obligation, pour répondre aux jeux de la fiche. Nous insisterons pour que les apprenants s'orientent vers les nouvelles technologies et les utilisent. Le premier jeu est un rappel des pays inclus dans la zone EURO que l'on propose de classer par ordre alphabétique. Ensuite est faite référence aux monnaies qui seront amenées à cohabiter avec l'Euro à travers le monde, c'est-à-dire principalement le Yen et le Dollar. Il convient de faire comprendre aux jeunes que l'Euro, s'il devient monnaie unique pour un certain nombre de pays n'a pas le monopole et que d'autres monnaies circulent. En revanche on insiste sur l'importance de ces trois monnaies mondiales qui alimenteront la quasi-totalité des échanges commerciaux. *L'union fait la force* dit le proverbe, cette maxime est particulièrement vraie dans le cadre de la mise en place de l'Euro.

Le jeu suivant est à considérer comme une détente, les vertus pédagogiques sont limitées dans la mesure où seul le souci du repérage est pris en compte pour le réaliser.

La fiche contient à nouveau une carte sur laquelle les jeunes vont colorier les mers et océans, les nommer dans un souci de compléter leur connaissance sur la géographie locale et de délimiter le continent. On leur demande aussi de localiser la ville dans laquelle ils habitent et d'en inscrire le nom. Enfin, à l'aide de la planche prédécoupée des billets, ils doivent mettre les initiales normalisées que l'on attribue à chaque pays. Il est aussi question de définir le terme de zone, notamment monétaire.

Pour varier les sujets, une proposition de visite est faite aux jeunes : cela consiste à se rendre dans une banque et d'interroger le personnel sur l'impact de l'Euro dans les milieux financiers et économiques, de recueillir des dépliants et divers prospectus que toutes les banques ont produits depuis quelques mois. Ces documents trouveront une place dans la partie II du classeur. Cette démarche augmente la participation active de l'enfant et le conduit à prendre des initiatives concrètes de recherche de l'information, à montrer également la diversité des sources et à lui faire comprendre l'utilité d'une banque et de ses services dans la vie quotidienne. Cet échange symbolise aussi la démarche volontariste du jeune pour découvrir l'Euro que les adultes ont parfois du mal à accepter comme monnaie d'avenir.

« i » propose aux jeunes qui le souhaitent de correspondre entre eux par l'intermédiaire du coordonnateur national qui peut fournir les adresses des membres d' EUROCLUB. Ce sont les jeunes Espagnols qui, les premiers, ont souhaité effectuer cette démarche, montrant ainsi leur intérêt pour l'échange transnational. Cette demande n'a pas surpris les rédacteurs des fiches mais bien au contraire, a confirmé le nécessaire renforcement de l'approche pluri-culturelle de leur contenu.

Fiches 7 à 10

Avec la **fiche 7**, nous abordons la description physique des pièces et billets. L'objectif est d'imposer aux jeunes une lecture approfondie des documents fournis pour comprendre toute la symbolique qui a prévalu aux choix de faire figurer telle ou telle indication et d'attirer son attention sur des repères qu'il sera amené à saisir lorsqu'il possèdera cette nouvelle monnaie. Il est essentiel de travailler sur l'image dont la place dans notre civilisation est tout aussi importante que le texte.

Cette fiche constitue la première approche descriptive des billets avec l'énumération des symboles et thèmes récurrents à l'ensemble des billets. On demande au jeune d'identifier chaque billet, de décrire les couleurs et de leur attribuer une valeur ; on lui propose aussi de dessiner le drapeau européen et d'expliquer ce qu'est un filigrane. Tous les repères identifiés serviront à créer un nouveau billet de banque (jeu 4) qui ressemblera davantage aux futurs EUROS. Il sera intéressant de comparer les résultats de ces créations avec ceux de la fiche 2 dont l'énoncé du jeu ne précisait pas le recours aux indications portées sur les billets réels. Le jeu 3 engage le jeune à comparer un billet en franc avec un billet en EURO et de noter les similitudes (la valeur du billet, la représentation iconographique, le filigrane, la date, la signature...) pour comprendre que les billets comportent tous des repères communs qui permettent de les identifier et d'en éviter la reproduction frauduleuse.

On agrèmente également la description des billets d'un petit jeu de calcul en demandant la valeur prévue de chaque billet EURO en francs français. Cette échelle des valeurs permet ensuite de comparer le billet qui servira de modèle (prêté par les parents) pour le dessin et de faire une première assimilation franc-EURO.

Chaque jeu, même s'il n'est pas lié d'évidence avec le précédent s'inscrit dans une démarche de compréhension progressive : la variété des énoncés et des recherches proposés offre une dynamique aux fiches. L'un des écueils à éviter est le cadre scolaire dans tout ce qu'il pourrait représenter de monotone et de répétitif. Nos jeux ont comme finalité de distraire les jeunes tout en leur faisant prendre conscience du message. Il s'agit moins d'insister sur le contenu à apprendre que sur la démarche méthodologique : l'apprentissage à l'EURO peut revêtir de multiples formes, notre projet veut offrir au jeune des outils de recherche et des pratiques pour qu'il soit ensuite à même de s'approprier l'information sur tous les sujets d'actualité qu'il souhaitera aborder.

Dans la version française de cette fiche, il a été jugé indispensable d'ajouter une information non initialement programmée sur la spécificité de la règle des accords grammaticaux concernant les pluriels sur le mot EURO.

La **fiche 8** prolonge la découverte du contenu des 7 billets et leur « prise en main » à l'aide de la planche prédécoupée que nous avons mis à disposition des jeunes. Après avoir calculé la valeur totale des billets, il s'agit de réaliser une opération de soustraction et de procéder à un premier achat fictif. Le jeu consiste tout d'abord à identifier le billet par un indice fourni (une porte en forme d'ogive, une seule étoile jaune...).

Le second jeu consiste à identifier l'origine linguistique du billet avec la traduction du sigle de la BCE dans les langues nationales. La version espagnole a simplifié ce jeu en ne demandant la traduction du sigle que dans le cadre des langues des pays participant au projet.

Enfin, l'intérêt pédagogique majeur de cette fiche réside dans la description des styles architecturaux qui sont retenus pour apparaître sur les billets. Cela donne l'occasion aux jeunes d'approcher une notion artistique spécifique et de mieux comprendre le lien entre les ouvrages et les époques auxquelles ils correspondent. Il s'agit de créer une curiosité dont les prolongements pourront avoir lieu dans l'environnement proche de l'enfant (description de son quartier, de sa ville, des monuments rencontrés pendant ses vacances).

Après une brève initiation à l'Histoire de l'Art, nous invitons les jeunes à découvrir un volet historique avec la légende d'EUROPE et montrons qu'un mot peut revêtir plusieurs significations. Dans le cas présent, ils apprendront que ce nom a aussi été donné à un satellite de Jupiter (occasion est donnée de définir ce qu'est l'astronomie et de situer la position de la Terre face aux autres astres que l'enfant connaît bien : la lune et le soleil). Les Espagnols sont dispensés de cette recherche documentaire, les coordonnateurs estimant que la fiche doit être allégée pour permettre à l'utilisateur de garder toute sa disponibilité pour faire l'ensemble des jeux.

Dans les jeux 6 et 7, il s'agit de définir deux termes : la mascotte (mot que l'on entend fréquemment prononcer par les médias dans le cadre des grands événements sportifs) et que l'on ramène ici à l'environnement européen du jeune ; l'anagramme, mot peut usité, mais qui définit un exercice que les enfants aiment faire (absent de la version espagnole pour les raisons évoquées ci-dessus).

On peut espérer qu'avec l'approche qui sera faite des billets à travers ces deux fiches, le jeune se familiarisera avec la nouvelle monnaie et comprendra les informations qu'elle recèle ; cela nous semble primordial si l'on veut qu'il utilise ces billets sans confusion.

La **fiche 9** entame la découverte des pièces avec en préambule une information sur la nature des illustrations : une face sera commune à l'ensemble des pièces, l'autre sera personnalisée et représentera soit une personnalité, soit l'emblème, soit encore un monument significatif du pays. Ces illustrations diffèrent selon la valeur des pièces qui sont regroupées en 3 sous-ensembles. Pour commencer, chaque jeune est placé devant la présentation des faces de son pays. Pour la France, on explique quels sont les auteurs retenus pour chacune des illustrations et surtout de quelle manière a été effectuée cette sélection. Ensuite sont présentés les symboles : la Marianne, la Semeuse et l'arbre ainsi que leurs significations. Le message que l'on souhaite faire passer à travers ce premier exercice est l'importance accordée à la symbolique, à la continuité historique des choix politiques et des principaux repères qui fondent l'identité de chacun des pays. Ainsi, il n'est pas inutile de préciser la devise républicaine française à l'heure où les Européens décident d'édicter celle de l'Europe. Le choix de conserver la Semeuse dans les nouvelles représentations souligne en effet la continuité entre les francs et l'EURO et de ne surtout pas marquer une rupture qui serait préjudiciable à l'acceptation par les Français de la monnaie européenne. Il ne s'agit pas d'une révolution des pensées et des pratiques mais bien d'une évolution... une donnée essentielle à réaffirmer pour dissiper les craintes de nombre d'Européens qui entendent encore dans la disparition de leur monnaie, un recul identitaire préjudiciable. Cette crainte est très minoritaire chez les jeunes qui ne possèdent point cette référence à l'Histoire. C'est pour cette raison, entre autres, qu'ils deviendront les ambassadeurs de l'EURO auprès des personnes plus âgées (c'est d'ailleurs le message explicitement adressé aux jeunes dans le passeport Sirius). La mission qui leur est confiée sera d'autant plus réussie qu'ils auront acquis la certitude que l'arrivée de l'EURO garantira l'unité, la force de l'Europe et offrira toutes les garanties de son développement dans le cadre de la mondialisation du système économique.

À travers cette fiche, on favorisera à nouveau l'esprit de créativité en demandant de représenter une Marianne mais aussi l'arbre qui symbolise le mieux l'Europe. Selon la région d'origine, il y a un risque à ce que le palmier ou le sapin soient choisis ; on peut penser que le dessinateur se posera la question de savoir quel est l'arbre le plus courant en fonction du type de région géographique qui prédomine en Europe. Cette commande vise aussi à montrer la difficulté d'établir un référent commun lorsqu'il s'agit d'obtenir l'adhésion de plusieurs personnes. Dans la version pour l'Espagne, ce sont les acteurs de l'Histoire ancienne et contemporaine qui sont représentés sur les futures pièces, comme Don Quichote et Miguel de Cervantes. Les jeunes sont amenés à dessiner ces représentations. Pour l'Italie, un sondage a permis de déterminer 2 symboles qui seront représentés sur les pièces de 10 et 50 cts : la Vénère de Botticelli et Marc Aurelio. Les enfants sont invités à dessiner une *Vénère* et un monument italien symbolisant l'Europe.

Au verso de la fiche, on invite le jeune à étudier les points communs retenus pour les pièces (sauf pour la version espagnole) : la représentation des Etats dans le Monde puis dans leur représentation individuelle et enfin dans leur unité européenne, la présence des étoiles, la valeur... En revanche, une étude approfondie leur fera observer qu'il existe des modèles de tailles, de formes et de compositions différents (nous y reviendrons dans la fiche suivante).

Pour terminer, un tableau permet de rapprocher les symboles avec les pays.

La **fiche 10** termine le cycle d'approche de l'EURO dans ses aspects descriptifs. Nous avons abordé les points communs aux pièces comme nous l'avons fait pour les billets. Il s'agit dans le premier jeu de créer une pièce de 5 EURO (qui n'existe pas puisque sera mis en circulation un billet de cette valeur). Ensuite, on présente brièvement les divisions de l'EURO en cents ou centimes. Le jeu suivant présente les trois grands thèmes qui justifient les illustrations des 8 pièces : La place de l'Europe dans le Monde (les pièces de 1, 2 et 5 cents portent sur la face commune le globe terrestre avec le côté présentant l'Europe), l'Union : un groupe de nations (les pièces de 10, 20 et 50 cents portent une représentation de l'Europe des 15 avec « un blanc » entre les pays permettant de les différencier bien clairement), l'Europe sans frontière (les pièces de 1 et 2 EURO représentent à nouveau l'Europe géographique sans les frontières politiques).

Nous avons déjà proposé des activités nécessitant la contribution du cercle familial et de l'environnement proche (banque), le jeu du sondage doit permettre de récolter auprès de 10 personnes les réponses à la question : Quel sera votre premier achat avec une pièce en EURO ? Si le jeune choisit d'interroger ses amis, il obtiendra probablement des réponses qu'il attend ; en revanche, s'il choisit d'effectuer un sondage à l'aveugle, il pourrait être surpris des résultats. Cet exercice doit lui permettre de se sentir investi d'une mission, de rassembler le courage nécessaire pour aborder une personne étrangère à son cercle relationnel habituel. Nous l'invitons aussi à nous retourner sur une carte postale la réponse la plus originale que nous pourrions reproduire dans une fiche ultérieure.

Chaque envoi qui correspond à une demande précise du coordinateur national peut être récompensé d'un cadeau pédagogique (souvent un livre de littérature jeunesse). A ce propos, un appel auprès des éditeurs spécialisés européens a permis de récolter en service presse plus de 100 titres par pays qui seront redistribués sous forme de cadeaux.

Au dos de la fiche, le jeu de l'étoile met en présence les francs et les EUROS. Il est demandé de relier par ordre de valeur croissante les pièces entre elles. Le dessin obtenu forme une étoile. En Italie, le dessin reconstitue le symbole de l'EURO.

Pour terminer, le jeune doit effectuer un exercice de logique et de compréhension en remplaçant dans un texte à trous les éléments qui lui sont fournis dans un tableau. Le thème du texte est la présentation de la fabrication des pièces, leur quantité, ainsi que leur composition. Former des phrases logiques, composées d'une structure grammaticale cohérente, constitue l'objectif pédagogique du jeu. Ce jeu lexical français n'a pas été adapté par les collègues italiens et espagnols.

Après avoir renseigné cette fiche, l'utilisateur aura acquis les bases pour une appropriation de l'EURO et selon son degré d'investissement et donc d'intérêt, il aura développé une connaissance de l'EURO qu'il pourra faire partager à ses proches (puisque l'un des objectifs de notre démarche est l'initiation du jeune directement impliqué mais aussi le développement de ses capacités à influencer son entourage).

Les fiches annexes : ont été envoyées aux adhérents français deux fiches spécifiques qui sont à ranger dans la partie 2 du classeur. La première est une fiction documentaire sur l'arrivée de l'EURO (c'est ECU qui raconte sa vie). Au dos, le jeune peut poursuivre la narration de l'Histoire par les premières années EURO... La seconde présente 3 photographies dont il faut découvrir le pays d'origine. Puisque sur l'horodateur, l'étiquette est rédigée en espagnol et que sur le livre lu par le jeune le titre EUROPA suggère une langue étrangère au français (donc l'italien par déduction). La troisième illustration est par conséquent prise en France.

Phase 2 : Mise en pratique active

Fiches	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thème général	La valeur de l'Euro				Révision	Convertir en EURO				Révisi
Thème spécifique	Le jeu, la chance	La conversion	Le prix des objets	Valeur des monnaies nationales	Importance de 2002	Les arrondis	Conversion approximative	Problème concret	Cohabitation = Conversion	Le point sur le club
Apprentissage	Divertissement	Culture générale	Notion de grandeur	L'utilité de l'EURO	Interculturalité	Le chéquier en EURO	Notion de grandeur	Echange en temps réel	Passage Francs-EUROS	Ordonner ses connaissances
Objectifs et méthodes	Apprendre à gérer son argent Notions de partages et d'échanges Comparaison paire impaire	Esprit de synthèse et de déduction. Composition et rassemblement d'informations	Attribuer une valeur aux objets, Comparer la valeur des francs et des EUROS	Démontrer la complexité de coexistence des monnaies et la simplification prévue Gestion de l'information	Symbolique de l'image, Valeur des objets Interprétation en langue étrangère Interrogation philosophique	Apprendre à arrondir la monnaie Rédiger un chèque Gérer ses achats en responsabilité Participer à un concours	Apprendre à convertir mentalement Attribuer des valeurs Comprendre les puissances de 10 Chez les commerçants	Répartir une addition de restaurant en plusieurs monnaies Classer des valeurs par ordre croissant Découvrir les pièces grecques	Présence simultanée de Francs et EUROS : calcul du montant total Premières manipulations : combien de pièces pour un montant défini	Faire participer son entourage Trier, sélectionner ses documents Résoudre un problème mathématique
Vocabulaire acquis	Capital Virtuel Luminaire	Euroland Raton Motoriser Ru Etatiser Ile de Ré	12 signes de l'Horoscope Electroménager	Ambassadeur Brandebourg Péninsule J.Brel Tamise	3D la mobilité Gulden Pouids Suomen	A l'ordre de Cent=centimes Galon 11 villes de l'union	Smic Plus de 10 mots composés des lettres d'EUROS	Convive Corvette, trirème, tanker	Rouble, gourde, leirand, peso, bir, won, forint, shequel, kit	Dividende Quotient
Jeux	Jeu de l'Oie Dessin	Mots croisés	Relier dessins étiquettes Dessin Euroscope	Jeu de cartes à personnalité Panneau d'exposition	Plus ou moins Phrase puzzle Lecture d'images	Concours Calculs Dessin	Qui veut gagner des millions ? Le juste prix Mots à caser Eurologo	Euroresto Les 2 font la paire Tableau de correspondance	Monopoly Les monnaies d'ailleurs Jeu-concours Merci à ...	Le plus petit nombre Des devises sur l'EUR Ma revue des revues
Recherche documentaire	Aucune	Dictionnaire Franco-anglais	Calendrier	Dictionnaire Passeport	Calculatrice Passeport	Dictionnaire	Ticket de caisse Dictionnaire	Internet Dictionnaire	Dictionnaire	Classeur EUROCLUB

Fiches 11 à 14

A partir de la **fiche 11**, il s'agit de mettre en pratique active tous les enseignements des précédentes fiches et surtout de commencer à comprendre les mécanismes de conversion par la simulation d'échanges financiers, la manipulation des chiffres, la représentation effective de la valeur de ces échanges. Cette série de fiches a pour objectif d'amener l'enfant vers un questionnement sur l'intérêt de substituer les monnaies nationales par la monnaie unique en lui faisant comprendre la complexité des échanges actuels en Europe, à susciter chez lui des réflexes d'ouverture vers les autres Européens et d'utiliser sa curiosité pour son apprentissage personnel des bases du calcul et de l'enrichissement de son vocabulaire.

Pour maintenir l'intérêt des enfants malgré une montée progressive des difficultés, nous avons introduit plusieurs jeux, avons diversifié les approches, avons multiplié les concours et récompenses à la clé. En outre, nous prévoyons d'illustrer les dernières fiches de la série par les contributions reçues des enfants par les coordinateurs nationaux du projet.

Suite aux choix pédagogiques nationaux, les fiches diffèrent d'un pays à l'autre. Cela devient d'autant plus vrai que les exercices ne nécessitent pas seulement des traductions mais de réelles adaptations. Aussi bien les Espagnols que les Italiens procèdent à une diminution du nombre de jeux par rapport aux propositions françaises. L'initiative d'une première ébauche des jeux est faite par l'équipe pédagogique française avant qu'une navette ne s'installe entre les pays. Après validation des contenus et suggestions diverses, une mise en page définitive est soumise avant impression.

Cette onzième fiche débute par un jeu de l'Oie dont les règles sont traditionnelles. Ce qui l'est moins, c'est l'intitulé des défis à relever durant le parcours. Pour jouer, le jeune doit trouver un partenaire. On n'insistera jamais assez sur les vertus pédagogiques du jeu de société. Dans le cas présent, on attribue à chaque joueur une somme d'EUROS qu'il doit gérer tout en faisant cas des imprévus (tirage au sort défavorable, obligation de partage...). Si le but du jeu est l'appât du gain, ce dernier se justifie par une utilisation « intelligente » de la cagnotte par l'acquisition d'éléments composant l'environnement familial de l'enfant. Il s'agit de lui faire comprendre que toute chose a une valeur, qu'il est parfois difficile d'obtenir ce que l'on souhaite, de comprendre que des événements

imprévus peuvent survenir en favorisant ou pas la destinée de ses acquis. La part de hasard est forte dans ce jeu de dé et laisse peu de place à la stratégie. Chaque joueur réalise trois tours de plateau et termine donc la partie avec une somme constituée. Il s'agit ensuite de revenir à la réalité de la valeur des marchandises puisque l'on demande d'opérer des choix en fonction de l'argent disponible pour constituer une chambre virtuelle. Celle-ci nécessite à minima l'achat d'un lit et donc la soustraction systématique de sa valeur, à savoir 160 EUROS. Dans cette démarche également, on souhaite sensibiliser le jeune sur ce qui est utile voire nécessaire de ce qu'il est moins (bonbons). Les achats effectués, le jeune peut dans certains cas se constituer une tirelire avec « le reste ». Entre temps, on sollicite son imagination pour représenter par un dessin la chambre qu'il aura réussie à constituer. On peut penser que le parcours effectué dans un premier temps s'assimile à celui d'une carrière professionnelle ou d'un cursus scolaire, que la seconde partie représente le résultat de son travail et de sa motivation. On peut aussi imaginer que le jeune dont la cagnotte sera faible pourra décider de poursuivre des tours du jeu de l'EURO en espérant augmenter celle-ci. La version espagnole du jeu se distingue dans le choix des éléments à acheter : la télévision et la chaîne Hi-Fi sont éliminées car nos partenaires estiment qu'on introduit ici une tendance excessive à la consommation. La chaîne Hi-fi qui semble se généraliser dans les chambres de jeunes Français n'est pas encore très fréquente chez les petits Espagnols... Dans la version française, on privilégie la chambre plus fonctionnelle encore avec une liste d'objets indispensables à acquérir : oreiller, draps...
Qu'on ne s'y trompe pas, cette fiche a une visée essentiellement ludique, avant d'aborder avec plus de sérieux les aspects mathématiques de la conversion.

Dans la **fiche 12**, le premier exercice consiste à déterminer ce que signifie la valeur d'une pièce ou d'un billet et notamment celle de l'EURO par rapport au franc. Il est essentiel que le jeune comprenne qu'il existe une équivalence entre les monnaies pour qu'elles puissent être comparées et qu'il ne s'agit pas simplement de substituer un terme générique à un autre mais de démontrer qu'il existe bien un lien (en l'occurrence mathématique). Il faut qu'il s'approprie le mécanisme de la conversion pour qu'il comprenne les enjeux qui concourent à la transformation des francs en EUROS et des conséquences pratiques de cette évolution. En deux phrases, on invite le jeune à prononcer les mots de division et de multiplication. Dès qu'il aura compris les deux démarches et surtout le chiffre symbolique (6,55957 pour la France), il appréhendera avec plus de lucidité les phénomènes de conversion. Cette prise de conscience est suffisamment importante pour limiter l'effort « scolaire » de la fiche à cet exercice et proposer ensuite ce qui s'apparente plus à un divertissement : les mots-croisés. Ce jeu requiert tout de même une logique de déduction, une culture générale développée et l'utilisation du dictionnaire. Enfin, il s'agit de faire comme les adultes, c'est-à-dire de remplir sa grille de mots-croisés et de découvrir en plus le mot mystérieux qui y est contenu.

A propos de la recherche dans le dictionnaire qui est une démarche que nous privilégions à travers l'ensemble des fiches, il est intéressant de noter que ce document constitue, à notre avis, le premier manuel scolaire indispensable, le référent des connaissances de toute la famille.

Une bonne utilisation du dictionnaire permet d'étendre le champ lexical et sémantique. Dans les « programmes de l'école primaire » du Ministère de l'Éducation Nationale (B.O spécial n°7 du 26.08.99), on relève les compétences suivantes :

- se servir d'un dictionnaire adapté à son âge,
- distinguer les différents sens d'un mot,
- trouver le sens d'un mot, d'une expression dans un dictionnaire courant.

Les fiches EUROCLUB invitent au recours systématique du dictionnaire pour faciliter la recherche. Quant au souci de classification, de hiérarchisation et de traitement de l'information, cela répond à un besoin d'apprentissage. L'auto-documentation est un travail intellectuel qui ouvre des perspectives d'autonomisation.

Le dictionnaire restera longtemps l'outil pluridisciplinaire par excellence, avec lequel on développe un contact physique, voire un lien affectif...

Les définitions proposées à travers les mots-croisés permettent de couvrir plusieurs champs disciplinaires : on reprend des notions apprises dans les fiches précédentes : le décodage, le terme d'anagramme, la géographie...Seule variante : la traduction en anglais d'un verbe français.

En Espagne, la fiche propose des mots-croisés plus simples comprenant des questions directes. En fin de jeu, il s'agit de reconstituer des noms de capitales européennes ou de régions espagnoles par un codage en repérant les lettres de la grille. Pour la version italienne, le choix des adaptateurs s'est porté sur la logique française de combiner des sous-jeux à l'intérieur du jeu-cadre et d'amener les jeunes à découvrir un mot mystérieux par le rapprochement des lettres repérées dans la grille par des chiffres romains.

Dans la **fiche 13**, l'accent est mis sur la capacité du lecteur à retrouver la valeur des objets. Cela sous-tend d'une part, qu'il a une notion du prix de ces objets qui sont courants dans une maison et par conséquent dont on peut facilement trouver le tarif en magasin, et d'autre part, sa capacité à convertir en EURO les prix obtenus pour les attribuer aux objets de la liste. Le jeu 2 fait appel à la logique : il s'agit de comptabiliser les différents billets présents sur les trois lignes et de comparer les valeurs en francs et en EUROS pour obtenir les renseignements désirés. La seconde moitié de page est consacrée au jeu EUROscope : le jeune doit dessiner les signes astrologiques dans une présentation en rapport avec le sujet de l'EURO et aussi désigner sous chaque dessin le prénom d'un copain de sa connaissance à partir de sa date de naissance. Ce jeu offre une autre pratique de classification en montrant à l'enfant qu'il existe plusieurs formes d'indexation possibles ; elles peuvent répondre à plusieurs logiques et notamment thématiques (ce sont les thésaurus ou langages documentaires en centre de documentation).

Les concepteurs ont essayé de modifier le rythme entre les différentes fiches : celle-ci peut se faire en dix minutes, relève d'une faible difficulté, fait appel au mode ludique et à la créativité. La fiche précédente est plus longue à renseigner, nécessite des recherches pour apprécier les intitulés, est considérée de difficulté moyenne et surtout propose un parcours dirigé ne laissant aucune place à l'initiative.

Il nous semble important de rappeler ici les attendus de notre démarche : "*Apprendre à connaître, apprendre à faire, apprendre à être, apprendre à vivre ensemble*"... Cette phrase extraite du rapport DELORS « *Éducation pour le XXI^e siècle* » figure sur la couverture du classeur ainsi qu'en introduction pédagogique à notre projet. La recherche documentaire au cœur du processus d'auto-apprentissage est l'argument majeur du projet EUROCLUB qui en justifie la tenue. Il ne s'agit pas de créer un document d'information supplémentaire sur l'Euro. Les documents existants sont le plus souvent bien faits et déjà abondants. Il ne s'agit pas non plus de répandre massivement et de manière disparate de l'information auprès d'un public plutôt passif, mais au contraire d'engendrer une attitude active d'appropriation, d'assimilation et de gestion de l'information européenne à travers une recherche documentaire dynamique : c'est un véritable réflexe de construction active de sa propre information que nous voulons instaurer chez le jeune en lui apprenant à apprendre. « *Pour un nombre important de jeunes, il serait nécessaire d'apprendre d'abord comment chercher et sélectionner l'information.* » (Extrait du Rapport du Forum des partenaires de l'action public jeunes des 22 et 23 janvier 1999 Borschette, Bruxelles : Quelques points forts, pt. 2. et auquel Idées Nouvelles Editions a contribué avec le projet *Vu(els) d'Europe*).

La **fiche 14** est adressée aux enfants durant les vacances estivales. Comme nous avons une forte représentation de petits Varois, il nous a semblé utile de personnaliser une fiche à leur environnement proche. Nous emploierons la même démarche en consacrant une fiche à l'Espagne puis à l'Italie. Cela permet aussi de présenter à l'ensemble des participants les différents cadres et espaces géographiques du projet. A travers cette fiche, nous proposons un voyage et plusieurs jeux et exercices visant à parler des vacances. Dans le premier jeu, il est proposé de renseigner un tableau de conversion. Actuellement, dans les zones touristiques, on peut apercevoir des panneaux avec la valeur des différentes monnaies en fonction de la monnaie locale utilisée. Qu'en sera-t-il en 2002 lorsque les monnaies nationales auront été progressivement remplacées par l'EURO ? Dans un premier temps, on acceptera pareillement la monnaie locale et l'EURO puis ce sera uniquement l'EURO. Le tableau présenté n'a d'utilité que dans le cadre du change entre les monnaies car le touriste qui se trouve sur le port de la cité balnéaire aura préalablement changé ses devises en monnaie locale pour effectuer ses achats. En 2002, ces monnaies auront totalement disparu, le tableau n'aura donc plus lieu d'être dans la zone EURO.

Au verso de la fiche, le premier jeu invite le jeune à réaliser un document promotionnel sur l'EURO en rassemblant toutes les informations qu'il peut trouver autour de lui. On lui propose de concevoir un panneau d'exposition, de rédiger des titres puis de présenter son travail à la rentrée à son professeur. Cette démarche vise aussi à définir le terme « d'ambassadeur » et de responsabiliser le jeune face à ses camarades sur son rôle de diffuseur de l'information.

Enfin, nous avons dans le premier envoi adressé un jeu de dominos ; dans celui-ci, nous proposons au jeune de créer un nouveau jeu de société à base de cartes. Ces cartes sont constituées de 15 drapeaux sur une face et d'un personnage sur l'autre. Les jeunes doivent colorier les drapeaux et dessiner les personnages de la famille qui correspondent aux descriptions fournies. Une fois de plus, on fait appel aux connaissances acquises mais aussi aux capacités de recherche et de déduction. Quand tous les personnages sont correctement identifiés et dessinés, les adultes sont invités à prendre part au jeu avec un système d'attribution de points.

Fiche 15

La **fiche 15** débute par un résumé des principaux thèmes abordés depuis le début. Ainsi, le premier jeu fait appel à la réflexion sur le passage de la monnaie nationale à l'EURO, sur le devenir des anciennes monnaies et surtout sur le rôle des jeunes à qui l'on confie le sort de la nouvelle monnaie. En décrivant la photo, l'enfant fait un exercice de lecture de l'image ; le peu de lignes mises à sa disposition pour répondre à la question le force en outre à résumer son commentaire à l'essentiel. Le jeu suivant rappelle la fiche 13 puisqu'il s'agit d'évaluer les objets et de dire s'ils sont plus ou moins chers que ce que suggère l'affichage. Comme pour l'ensemble des fiches, les corrections aux jeux sont livrées le mois suivant. Le jeu « plus ou moins » ne se termine qu'avec l'auto-correction effectuée par le jeune ; cette fiche restera donc incomplète, ce qui nécessitera un retour de la part du jeune sur son travail (cela constitue une forme de révision). Dans la version espagnole, les objets décrits diffèrent, comme par exemple le repas à la cantine de l'école qui se traduit par un repas pris dans un bar (pratique culturelle plus espagnole que française !). Au verso, le premier jeu consiste à colorier les étoiles du drapeau selon leur valeur. Celle-ci est déterminée en convertissant les sommes affichées en monnaies locales et qui plus est, présentées dans la langue originale du pays. Cette difficulté doit montrer la multiplicité des langues de l'Europe (qui compte 11 langues officielles) et l'intérêt d'harmoniser les pratiques pour permettre une meilleure compréhension. Enfin, le dernier jeu qui consiste à reconstituer une phrase propose tout d'abord un proverbe puis l'extrait d'un document officiel dont le contenu vise à réfléchir sur la place de la monnaie unique comme vecteur de la mobilité des Européens.

Le message ne s'adresse pas seulement aux jeunes (certains termes peuvent ne pas être compris) mais aussi aux parents qui eux, peuvent faire une rapide explication de texte à leur progéniture. Rappelons une nouvelle fois qu'EUROCLUB doit rapprocher le jeune de ses parents sur le thème de l'EURO et de l'Europe, que les messages véhiculés auront impact et visibilité s'ils sont partagés par le plus grand nombre...

Si les coordonnateurs pédagogiques italiens ont simplement traduit les phrases de façon littérale, en revanche, nos homologues espagnols ont préféré adapter le jeu. Ainsi, le message, plutôt européen véhiculé par la version française, change totalement d'optique puisque la phrase mystérieuse à reconstituer peut se traduire par : « Une journée sans rire est bien la pire que l'on puisse passer ».

Fiches annexes : la partie 2 est entièrement maîtrisée par les jeunes qui organisent le classement des documents qu'ils ont récoltés ou conçus. Cependant, afin de s'assurer qu'elle est utilisée, nous adressons ponctuellement des documents qui trouveront leur place dans cette section.

Fiches 16 à 19

Nous abordons à travers la **fiche 16** plusieurs notions dont celle qui doit constituer pour l'enfant un véritable réflexe, à savoir le calcul des arrondis de la somme en EURO après avoir converti les Francs. S'il n'acquiert pas ce mécanisme, il rencontrera des difficultés à poursuivre son apprentissage des EUROS puisque la formule proposée des arrondis permet de simplifier la présentation des nouvelles sommes et de permettre des calculs plus rapides et simples. Cette règle disparaîtra avec la substitution des Francs par l'EURO. Avec le jeu que nous proposons, l'enfant doit calculer en monnaie nationale le montant des dépenses inhérentes à la rentrée scolaire et transformer cet achat en EUROS. Puisque les principaux commerçants acceptent dorénavant le double paiement, les jeunes peuvent imaginer payer avec un chéquier en EURO. Afin de leur faire manipuler des écritures, nous avons reconstitué un chèque de banque que l'enfant devra compléter. Cet exercice étant nouveau, il demandera conseil auprès des adultes qui expliqueront les champs à remplir et les modalités. En outre, si ce n'est pas encore le cas, l'enfant décidera de l'aspect de sa signature. Dans plusieurs pays, les jeunes peuvent posséder un compte bancaire, il s'agira ainsi d'une sensibilisation à la gestion de son argent et la manipulation d'une forme de paiement. Ce jeu doit aussi sensibiliser les parents au fait que des chèques en EURO sont déjà en circulation et qu'ils peuvent donc effectuer leurs achats par ce moyen.

Au dos de la fiche, nous proposons un jeu-concours qui peut mobiliser tous les adhérents et autant de leurs amis. Plus de 100 livres de documentation et de littérature jeunesse seront distribués en cadeaux dans les différentes langues du projet (selon l'origine linguistique du gagnant). Pour cela, les adhérents sont invités à résoudre un problème de logique qui leur offrira un mot mystérieux qu'ils renverront au coordonnateur national d'EUROCLUB. Les cinquante premières réponses transnationales justes seront déclarées gagnantes. Un mot mystérieux secondaire peut aussi être découvert et un(e) copain ou copine de l'adhérent peut participer en effectuant la même démarche. Ce jeu doit permettre de mesurer la visibilité du projet et la mobilisation des adhérents.

Dans la **fiche 17** nous proposons également une étape essentielle dans l'appropriation par l'enfant de l'EURO. Nous avons évoqué précédemment la méthode des arrondis, nous proposons maintenant une conversion approximative. Il s'agit d'aider à la conversion des Francs en EUROS par le calcul mental en essayant de se rapprocher le plus possible de la réalité de la « calculatrice ». Cette méthode permet d'effectuer des calculs approximatifs pour donner une notion rapide de la valeur d'un bien ou d'un service. Pour cela, nous débutons par un exercice inspiré d'un jeu télévisé : il s'agit de convertir 15 sommes pour répondre à une question qui peut entraîner des réponses multiples. Ainsi, après ces 15 manipulations, l'enfant sera capable d'effectuer le même calcul quelle que soit la somme qui lui sera proposée. Dans le second jeu, le candidat est invité à deviner le juste prix d'un objet à partir de 3 propositions. Sur 3 nombres proposés, l'un est la conversion de francs en EUROS, les 2 autres sont des puissances de 10 de ce nombre. Alors quels sont les justes prix ? Ce jeu fait appel au réflexe de l'enfant de dire si la somme indiquée lui paraît possible ou pas (ordre de grandeur par rapport à la valeur courante de l'objet qui est affichée en Francs). Dans la version espagnole, le jeu diffère puisqu'il s'agit de découvrir le juste prix parmi trois propositions totalement éloignées les unes des autres. Il est également curieux de voir les préférences des petits Espagnols qui constituent des référents comme le voyage à Eurodisney ou le bouquet de fleurs.

Au dos, nous présentons le logo que les commerçants apposent sur leur vitrine ou caisse pour indiquer qu'ils acceptent le paiement en EUROS. On demande au jeune de trouver un ticket de caisse sur lequel figure aussi le montant en EUROS de la facture et de coller ce ticket dans la partie 2 du classeur. Il s'agit d'un rappel de l'exercice de rédaction d'un chèque que nous avons rencontré dans la fiche 16. Enfin, la fiche recèle un jeu de mots à caser. Avec les cinq lettres du mot EUROS, nous avons préparé 35 mots qu'il faut repositionner dans la grille. A l'issue de cet exercice qui nécessite une réflexion puisqu'il existe plusieurs mots du même nombre de lettres, l'enfant découvre un 36^{ème} mot qui n'apparaît pas dans la grille et qui répond à la définition proposée. Une dernière question fait référence à la mythologie grecque puisqu'il faut découvrir avec les lettres entourées le nom d'Eros, dieu de l'Amour. A l'aide du dictionnaire, on peut inviter le jeune à découvrir la signification des mots replacés dans la grille.

Dans la version italienne nous avons un jeu complémentaire : mots à caser. Il s'agit de retrouver dans une grille muette des mots à caser en fonction du nombre de lettres et de l'imbrication possible dans la grille. A l'issue de cette première phase, l'enfant doit répondre à trois questions à partir des indices fournis.

Avec la **fiche 18**, nous proposons un jeu qui permet au jeune de vivre une scène réelle au restaurant. Il s'agit, bien entendu, d'un repas transnational au cours duquel tous les convives peuvent payer dans les monnaies de leur pays respectif. Le problème soumis aux enfants est la division de l'addition après que plusieurs groupes nationaux aient pris en charge une partie des frais. Conversions, calculs en EUROS, déduction pour connaître le montant de l'addition, déduction pour connaître le nombre de participants au repas... sont quelques-unes des opérations qui sont envisagées. On est dans une situation concrète d'utilisation des monnaies et plus précisément dans le cadre d'une sensibilisation à l'intérêt simplificateur de la monnaie unique. Le jeu 2 est un classement de mêmes valeurs (en francs et EUROS) par ordre croissant. Pour cela on utilise les lacets d'une chaussure qui s'entremêlent dans la première chaussure et qui s'harmonisent sur la seconde. Le troisième jeu est inspiré de l'illustration des pièces grecques et de l'arrivée très récente de la Grèce dans la zone-EURO. C'est en fait en prenant contact avec le bureau de presse de l'ambassade de Grèce à Paris que nous avons découvert les représentations figurant sur les pièces. Nous avons bénéficié d'un document fourni par le service de presse avec la correspondance entre les illustrations et leur description littéraire. Ces informations ont permis de réaliser un jeu inédit qui nécessite une recherche à travers l'internet et le dictionnaire puisque la Grèce n'apparaît dans aucune publication descriptive des pays de la zone et des outils qui seront mis en circulation... Un jeu inscrit dans l'actualité la plus immédiate !

La **fiche 19** permet de traiter du passage entre les francs et les EUROS et d'aborder la période de « cohabitation » qui sera en vigueur durant un semestre. Avec le jeu du Monopoly, les jeunes possèdent aussi bien des billets et pièces en francs que des billets et pièces en EUROS. Il s'agit pour eux d'additionner l'ensemble des valeurs pour déterminer le montant exact de leur « patrimoine ». Au premier calcul en francs, se poursuit un calcul en EUROS, puis un total en EUROS. Ainsi des quatre joueurs, on peut savoir quel est celui qui possède le plus à la fin de la partie. Une nouvelle fois, ce jeu montre qu'il est plus difficile de manipuler des éléments de valeur différente que d'harmoniser l'ensemble des monnaies ; il doit montrer aussi qu'une bonne connaissance des différentes possibilités de conversion (approximative et scientifique) est indispensable pour aborder cette période transitoire où francs et EUROS devront cohabiter.

Dans le jeu suivant, on voyage à travers les monnaies internationales pour ne pas faire oublier au jeune que l'EURO n'est pas la seule monnaie mais que bien d'autres continueront à circuler. Le jeu consiste à retrouver le pays d'origine des monnaies proposées ou, inversement, de découvrir les monnaies qui ont cours dans la liste de pays proposée. On attire l'attention sur des monnaies à consonance « originale » comme le sucre, le gourde ou le rand qui peuvent s'assimiler à des objets communs connus. Enfin, on propose un jeu qui consiste à effectuer une conversion entre le franc et deux monnaies ne faisant pas partie de la zone EURO : la livre sterling et le dollar. Au dos, on propose un jeu concours sur le thème de la manipulation des nouvelles pièces : quelle sera la composition d'un kit de pièces en EUROS d'une contre valeur de 100 FF ? L'enfant peut répondre à cette question en formulant de multiples compositions. On l'invite à nous adresser celle qui retient le plus son attention : on peut penser que ce kit (qui sera disponible en décembre 2001) sera composé d'au moins une pièce de chaque valeur. Ce jeu est absent de la version espagnole car les coordonnateurs espagnols n'ont pas eu l'information sur la dissémination ou non de ces kits sur leur territoire national. La fiche se termine par une série de remerciements aux jeunes qui nous ont adressé leur contribution.

Fiche 20

La **fiche 20** est intitulée « Révisions ». Il s'agit moins de multiplier des exercices pour mesurer les connaissances acquises sur l'EURO que de faire un rappel sur les méthodologies et donc la constitution du classeur. Le premier jeu nécessite une réflexion, voire une participation active de plusieurs personnes pour trouver le résultat car le problème est particulièrement difficile à comprendre alors que la solution est extrêmement simple et logique.

Ensuite, nous faisons le point sur les deux parties documentaires du classeur en demandant aux enfants de collecter au moins un document sur l'EURO auprès de chacun des camarades de sa classe. Cette somme de documentation sera versée dans la partie 2 et permettra de l'enrichir de façon rapide. Il conviendra que l'enfant trie cette masse d'informations, qu'il soustrait les doublons, ceux qui ne sont pas pertinents car trop succincts etc... un véritable travail de régulation de l'information et de sélection avant archivage. Ensuite, on l'invite à consulter l'ensemble de la revue de presse qu'il aura constitué depuis le début du projet pour extraire l'article qui lui semble le plus intéressant. S'il a correctement indexé ses articles avec la grille de codage fournie en début de classeur, ce travail devrait être rapide. On souhaite qu'il nous adresse cet article en précisant quelle est la quantité de documents collectés. Ces informations quantitatives nous permettront de mesurer l'impact du projet, d'évaluer l'investissement des enfants et de savoir quelle est la nature des supports utilisés et les sources bibliographiques.

Au dos de la fiche, à partir de la devise de l'Europe récemment déterminée par un concours lancé auprès de 80 000 jeunes de 10 à 19 ans, nous allons aborder des thèmes récurrents aux 2016 réponses enregistrées des participants : Europe, paix, unité, union, ensemble, futur, différence, espoir, solidarité, égalité, liberté, diversité et respect. La fiche permet de découvrir les quatre mots retenus pour former cette devise dorénavant partagée par tous les citoyens d'Europe. Avant de la découvrir, nous proposons de rechercher la définition du mot « devise » pour montrer les différents sens qui lui sont attribués. Les jeux utilisés pour cette démarche sont déjà connus des jeunes pour les avoir utilisés dans les fiches précédentes : une grille de mots-croisés dans laquelle on remplace des mots donnés dans une liste. Une bonne mise en place de ces mots permet de découvrir le premier mot de la devise. Le second jeu est un questionnaire à choix multiples : résoudre des petites énigmes mathématiques et retenir la réponse exacte parmi quatre propositions. À chaque proposition correspond une lettre qui constitue une partie du second mot de la devise. Le troisième jeu est un mot mystérieux dans lequel on a dissimulé cinq monnaies. Restent alors deux lettres qui, remises dans le bon ordre, forme le troisième mot de la devise. Dernier jeu : replacer 5 mots de 6 lettres dans les bonnes cases pour permettre au quatrième mot de la devise d'apparaître. Si la version espagnole est en tout point comparable avec celle proposée par le coordonnateur, en revanche une anomalie de taille est apparue dans la version italienne puisque la devise européenne transalpine contient 3 mots. Nous avons avec 4 mots proposés une faute d'orthographe qui sera relevée et explicitée le mois suivant grâce à l'envoi des corrections. Cette erreur est due à la traduction littérale (sans adaptation) de la version française.

Phase 3 : Réflexes...

Fiches	21	22	23	24	25
Thème général	Bienvenue à l'EURO				Vitrine
Thème spécifique	La devise de l'Europe La devise de l'EURO	Penser en EUROS	Manipuler des EUROS	Réflexe = techniques	La participation à EUROCLUB
Apprentissage	Culture générale	Créer des réflexes	Echanger, comparer	Pérenniser la démarche	Communication
Objectifs et méthodes	Définir la notion de devise Créer une devise Interpréter un message Echanger des notions	Opérer un choix en connaissance de cause. Economiser par le bon choix.	Différents possibilités pour aller vers le même résultat. La notion d'équité. Les résultats de l'épargne, du placement calculé.	Concentration + techniques = succès dans les démarches. Mettre le jeu au cœur du processus d'apprentissage Simuler un échange réel	Mettre en exergue la participation des enfants et susciter chez eux leur fierté d'avoir contribué à la mise en place d'un club qu'ils se sont approprié.

Vocabulaire acquis	Devise Senes Ricin Diversité Parlement européen	Synonyme Tromperie Mammifère plantigrade Préposition	Livret d'épargne Carte bancaire	Le lancer de dé	
Jeux	Mots à replacer QCM Mots cachés Lecture de texte	Où stationner ? EURO : tout un programme !	Cents pour Cents Des EUROS et des Cents Grand-Mère. EUROREVE Vrai ou faux	La grille mystère Le commerçant EURODE	
Recherche documentaire	Dictionnaire	Dictionnaire	Classeur EUROCLUB	Planche pré- découpée	

Cette troisième partie correspond aux Instructions Officielles (Bulletin Officiel n°5 du 11 juin 1998) qui recommandent une sensibilisation des enfants à la monnaie nouvelle. Seules les manipulations fréquentes pourront les habituer à penser peu à peu en EUROS...

Fiches 21 à 24

La **fiche 21** qui entame cette troisième et dernière partie est symbolique car elle marque une étape dans le processus d'apprentissage et permet d'aborder plusieurs notions.

Cette fiche sur la devise européenne est accompagnée d'un message de Nicole Fontaine, Présidente du Parlement européen (rédigé à notre demande pour l'occasion). Ce mot de la Présidente conclut le parcours et constitue un message direct et exclusif aux adhérents du club. Ce texte permet de présenter aux jeunes le Parlement européen et de leur demander de chercher la signification et la fonction du Parlement par rapport à la Commission. Enfin, on termine la fiche par une conclusion qui vise à demander aux jeunes de créer une devise spécifique à l'EURO qu'ils peuvent nous envoyer sur carte postale...La porte est ouverte à l'EURO...

Au dos de cette fiche, nous avons listé l'ensemble des 300 participants au projet en leur demandant de vérifier l'orthographe de leur nom. Cette liste constitue une forme de remerciements et montre l'ampleur de la dissémination du projet. Cette liste sera à compléter de celle des adultes qui ont participé aux différentes phases : élaboration du projet, conception des phases pédagogiques et techniques, création des jeux et traduction-adaptation, travail documentaire, validation scientifique des informations, mise en page et correction, relectures, illustrations, diffusion, distribution et suivi.

Cette fiche marque la fin de la phase dite de « mise en pratique active » ; on considère dorénavant que les jeunes sont sensibilisés et qu'ils sont en présence de la nouvelle monnaie. Les exercices deviennent plus faciles puisqu'il n'est plus question de conversion, de jonglage mais de réflexes : il faut dorénavant apprendre à réemployer des mécanismes d'échange, de répartition des pièces et billets et surtout de se réapproprier les ordres de grandeur autour de la valeur des marchandises et services.

La **fiche 22** propose d'aborder la manipulation des EUROS à travers un petit problème à rebondissements qui fait appel à une situation que les jeunes peuvent rencontrer avec leurs parents dans la vie quotidienne. L'exercice porte sur le choix d'un parking par rapport à un autre en fonction des tarifs proposés par la société. Cet exercice fait appel au sens pratique de l'individu et à l'importance d'effectuer les bons choix pour faire des économies. Ce jeu qui se veut très pragmatique est commun aux trois versions avec simplement une modification dans la dénomination des parkings en Espagne. Ce jeu ne nécessite pas de conversion de la part des enfants puisqu'ils manipulent directement les EUROS.

Nous avons voulu alterner les jeux faisant appel aux mathématiques puis à l'orthographe.

Au verso de cette fiche, on propose un jeu de reconstitution de 21 mots composés des lettres du mot EURO puis EUROS, à partir de définitions. Dans la version italienne, le nombre de mots à découvrir est ramené à 10 ; dans la version espagnole, il diminue encore pour s'établir à 3. Cette décision de diminuer la quantité de jeux est une prise en compte directe des observations formulées par les parents et les enfants qui ont trouvé difficiles certains jeux ou qui ont manifesté leur retard pour remplir les fiches. Ces observations valent aussi pour la version française, nous avons donc diminué les exercices suivants pour alléger le plan de charge.

La **fiche 23** poursuit la sensibilisation des jeunes et fait appel à leur réflexe concernant la monnaie unique, puisqu'on évite de leur proposer des jeux qui nécessiteraient une conversion préalable à leur réalisation. Le premier jeu consiste à simuler l'utilisation des pièces et à montrer l'équivalence entre la somme affichée et le nombre de pièces utilisées. L'enfant doit trouver, dans un premier temps, une possibilité de composer 10 cents à partir de 4 pièces ; dans un second temps, il doit trouver deux possibilités de constituer la même somme avec 5 pièces. Cet exercice préfigure l'utilisation réelle des pièces. Autre manipulation faisant appel aux échanges : un problème concret visant à payer un gâteau avec au moins un exemplaire de chaque pièce disponible constituant le panel des pièces en cents. Le deuxième jeu met en scène la grand-mère Europa (rappel d'un jeu précédent) qui distribue des billets aux petits-enfants. Cette grand-mère est-elle équitable ? C'est le sens de la question et bien que l'on devine aisément la réponse, l'enfant est amené à compter les billets donnés et additionner toutes les valeurs. Les enfants grandissent et lorsqu'ils épargnent, leur placement prend de la valeur (en théorie !). EuroRêve propose de calculer quelle serait la somme obtenue à la majorité des enfants si leur placement doublait chaque année.

Enfin, nous avons introduit le jeu « vrai ou faux » qui consiste à analyser les affirmations proposées concernant l'arrivée des EUROS ou leur manipulation. Il s'agit aussi de faire le point sur diverses connaissances de l'enfant, notamment sur des sujets particulièrement importants à quelques mois de la mise en circulation des premiers billets.

Les versions italiennes et espagnoles sont identiques à la version française.

La **fiche 24** est particulière puisqu'elle termine la troisième série et met un point final aux jeux envoyés. Initialement, la programmation prévoyait trois séries de 10 fiches. En raison de la modification de l'échéancier qui nous a contraint à doubler les envois durant la période estivale et de la mise en route tardive des envois par rapport à la période contractuelle, nous avons mesuré la difficulté pour les enfants de faire face à l'accumulation des envois. D'autre part, les parents ont, à plusieurs reprises, informé les coordonnateurs nationaux de la difficulté de certaines fiches et de la charge de travail que cela représente en sus des devoirs scolaires.

Enfin, la multiplication d'exercices de simulation d'échanges et de manipulation sans le recours physique aux pièces et billets ne se justifie pas outre mesure. Nous avons donc consacré quelques fiches à ces aspects sans pour autant les multiplier ; l'enjeu éducatif

étant plutôt de créer chez l'enfant des réflexes et de le préparer à un exercice à venir. L'analyse des retours du questionnaire en fin de projet nous permettra de savoir si notre choix a été judicieux.

Cette fiche propose un premier jeu basé sur la recherche de mots identiques cachés dans une grille. Cet exercice fait appel au sens méthodique de l'enfant pour ne pas oublier de mots, ne pas les confondre, en se concentrant sur le contenu de la grille. Il s'agit de répondre à 5 questions dont les réponses nécessitent la maîtrise complète du contenu de la grille. Le second jeu fait référence à une vente en magasin. Pour ne pas rester trop théorique, nous demandons au jeune de se saisir de la planche de billets prédécoupés qui lui a été envoyée en début de projet. Après avoir calculé la somme globale, on essaie de voir si les billets qu'il possède permettraient de rendre la monnaie pour un achat de 325 EUROS à partir du billet de 500 EUROS.

Enfin, le dernier jeu qui se trouve au dos de la fiche est imaginé avec l'objectif de terminer le projet sur une note réellement ludique et participative (dans le sens où le jeune doit faire appel à son entourage). Le jeu consiste à créer un dé spécifique à l'aide de la matrice proposée. Chaque face représente des EUROS. La règle est simple puisque, pour gagner, il faut réaliser le minimum de lancer pour atteindre le score de 50 EUROS. Un tableau récapitulatif est proposé comme modèle afin de recenser tous les lancers et d'additionner les points obtenus.

La **fiche 25** est constituée d'une feuille cartonnée en quadrichromie en format double (A3). Il ne s'agit pas de jeux ou d'exercices mais de montrer l'impact du projet auprès des jeunes participants en sélectionnant les contributions les plus originales. Il y a donc des textes, courriers et devises mais surtout des illustrations dont une kyrielle de billets en EUROS. Nous avons été surpris par l'importante participation des jeunes, leur engouement pour EUROCLUB ; il était donc légitime qu'ils obtiennent une vitrine pour leurs dessins.

Tableau synthèse 1 : nombre de jeux

Fiches	France	Italie	Espagne	Total
1	2	2	2	6
2	3	2	2	7
3	2	2	2	6
4	3	3	3	9
5	4	4	4	12
6	4	4	4	12
7	4	4	4	12
8	7	7	6	20
9	2	2	2	6
10	4	3	3	10
11	2	2	2	6
12	1	1	1	3
13	3	3	3	9
14	3	3	3	9
15	4	4	4	12
16	2	2	2	6
17	4	4	3	11
18	3	3	3	9
19	3	3	2	8
20	1	1	1	3
21	0	0	0	0
22	2	2	2	6
23	3	3	3	9
24	3	3	3	9
25	0	0	0	0
Total	69	67	64	200

L'interactivité

Par définition, le concept du projet se veut interactif et évolutif, le contenu des fiches s'enrichissant de l'apport des enfants qui ont régulièrement adressé leurs dessins, textes, cartes postales aux coordonnateurs nationaux. Quelques éléments de ces contributions ont fait l'objet d'une publication en fonction des besoins des fiches et de la disponibilité ainsi que de la pertinence des éléments (souvent aussi de la qualité). On peut aussi parler d'interactivité dans la mesure où le partenaire espagnol a, à trois reprises interrogé les adhérents pour connaître leurs appréciations, recueilli les suggestions et observations mais aussi répondre aux besoins (courriers non reçus ou incomplets, demande d'envoi complémentaire, etc...).

La réussite de cette interactivité est visible à travers la fiche 25 qui est constituée d'un recueil des meilleures contributions réceptionnées chez les coordonnateurs.

Autre élément qui montre la disponibilité des jeunes pour le Club : la demande de plusieurs enfants qui souhaitent correspondre avec les adhérents des autres pays. Nous avons ainsi mis en relation les enfants qui le souhaitaient.

Les imprévus

Trois démarches complémentaires ont enrichi notre projet de façon inattendue puisqu'elles n'étaient pas programmées en amont. Pour cette raison, les coûts inhérents à ces actions n'apparaissent pas dans le bilan financier.

- Peu de Jeunes espagnols ou portugais connaissent l'histoire de leur voisin et en particulier les relations historiques qui lient leur pays respectifs ; il a été décidé de leur offrir l'opportunité d'une approche historique "in situ".

Ce rapprochement est le fruit d'une action alternative hors cadre scolaire, qui tend à rendre plus prolixes les contacts entre jeunes des deux côtés de la frontière espagnole et portugaise.

Il s'agit d'offrir d'une part, à un groupe de jeunes de la région de Castilla-Léon, un voyage à la ville de Guimaraes au Portugal où ils sont accueillis par l'Association pour le développement des communautés locales de la zone de Guimares

D'autre part, un groupe de jeunes portugais voyageront dans la région de Castilla-León où ils sont accueillis par l'organisme promoteur du projet.

Tous les jeunes ont péalablement préparé la visite des localités qu'ils allaient connaître.

La sélection des jeunes s'est effectuée sur un total de 35 enfants qui ont participé dans les localités de Valladolid et de Tordesillas au projet EUROCLUB. Deux filles et un garçon de Tordesillas, 3 filles et un garçon de Valladolid ont été finalement sélectionnés, deux moniteurs les accompagnent durant le voyage.

Durant la 3^{ème} semaine de Novembre, les parents qui ont accompagné les enfants ont été convoqués à une réunion d'évaluation du projet qui s'est avérée très intéressante dans la mesure où le travail collectif post-voyage a enfin été délivré, mais aussi parce qu'un échange d'impressions a pu avoir lieu avec les parents. Dans le cas des espagnols, s'agissant de jeunes qui participaient déjà à un projet européen, il s'est produit une "intercommunication" entre différents programmes de l'Union Européenne. Un nouveau champ de coopération entre Castilla-León et les régions transfrontalières du Portugal, pourra à nouveau, à partir de cette expérience pilote, être étendu à d'autres participants, d'autant que les organisations promotrice ainsi que les participants ont trouvé l'expérience particulièrement valorisante.

- Nous avons conçu un rédactionnel pour présenter le projet. Afin de constituer un dossier de presse plus complet, nous avons sollicité des parrainages et courriers de soutien qui figurent dans un dossier de « prescription ». Ce dossier est utilisé par les partenaires dans leur démarche de dissémination du classeur notamment auprès des institutions publiques investies dans des campagnes de sensibilisation à l'EURO. En outre, nous avons constitué le dossier EUROCLUB + qui présente le projet d'une version électronique. Ce prolongement du projet est ambitieux et nécessite le montage d'un partenariat complexe. Dans l'attente, nous avons constitué une formule intermédiaire d'un cédérom de stockage de l'intégralité des fiches dans leur version originale. Les bénéficiaires du cédérom peuvent donc imprimer les fiches à loisir et les exploiter directement. Ce produit démultiplie la visibilité du projet et le coût d'édition, pris en charge par les partenaires, est négligeable en comparaison avec celui de la fabrication du classeur et des autres matériels d'accompagnement.

La communication

Avec les jeunes

Le coordonnateur français a réalisé quelques enquêtes auprès de jeunes adhérents pour éventuellement modifier l'approche éducative et parfaire les questions qui feront l'objet de l'évaluation finale. Quelques éléments retenus : pour Julie d'Orléans, la recherche sur Internet a été un élément stimulant, pour Thomas, de Haute-Savoie, EUROCLUB a suscité des convoitises (notamment de la maîtresse qui a demandé un classeur à titre personnel pour préparer des cours sur l'EURO), pour Yoan de Nice, quelques fiches ont été renseignées de façon non continue grâce aux réponses, pour Thimoté de Nice les fiches ont été soigneusement classées mais sans plus...

Avec l'extérieur

Les aspects de communication autour du projet sont considérés comme essentiels puisque, au-delà de la création du produit (qui a beaucoup mobilisé les équipes), le message diffusé par EUROCLUB constitue à lui seul un axe de travail du coordonnateur et de ses partenaires.

Quelques exemples d'opérations ponctuelles :

EUROCLUB a fait l'objet d'une présentation auprès de la Représentation de la Commission européenne de Marseille qui nous a accompagnés tout au long du projet en assurant la diffusion de l'information mais aussi en nous confiant des documents à destination des jeunes. Cette aide précieuse a permis d'enrichir considérablement le contenu du projet et son impact auprès des organismes régionaux sensibilisés au thème de l'EURO.

Rencontre avec Nicole FONTAINE, Présidente du Parlement européen. A l'occasion du Sommet européen qui s'est tenu à Nice, nous avons pu rencontrer la Présidente qui s'est prêtée à un exercice original : elle a accepté de renseigner la fiche n°20 et notamment la question qui suivait son texte de soutien adressé aux enfants sur le rôle joué par le Parlement. A cette occasion, elle a renouvelé sa satisfaction du travail que nous réalisons auprès des jeunes. Rencontre avec un Conseiller pédagogique de la circonscription de Nice 3. Celui-ci a pris connaissance du classeur et des intentions pédagogiques. Il a exprimé son soutien à l'initiative, trouvant l'aspect « recherche documentaire » particulièrement nouveau dans ce contexte. Invité à réfléchir sur une éventuelle adaptation d'EUROCLUB dans le cadre scolaire, il a émis des réserves sur la liaison CM2/collège que nous voulions proposer, en expliquant les difficultés à promouvoir la liaison entre ces deux niveaux du cursus.

Les collaborations ponctuelles : le service de presse de l'ambassade de Grèce à Paris nous a procuré des informations au moment de l'adhésion de la Grèce dans la zone EURO...

Le plan média retenu a permis d'adresser régulièrement des informations aux magazines spécialisés.

L'évaluation

Le questionnaire des jeunes

Pour analyser avec le plus de pertinence possible l'impact du projet, nous avons adressé aux 300 adhérents un questionnaire comprenant deux parties : la première est consacrée aux enfants et doit permettre de recueillir toutes les informations quantitatives et qualitatives nécessaires à l'évaluation, la seconde est destinée aux parents et à leurs appréciations sur le travail de leur enfant. Cette double approche nous permet de mieux cerner les aspects du projet dans ses différentes dimensions. Chaque envoi a été accompagné d'une enveloppe pour le retour, imprimée à l'adresse des coordonnateurs nationaux. Ces derniers sont invités à effectuer une synthèse des réponses à l'aide d'un formulaire élaboré pour l'occasion, dans lequel ils reprennent l'ensemble des questionnaires.

Chaque question répond à une problématique que les équipes nationales ont identifiée.

QUELQUES ENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX SUR LES QUESTIONNAIRES

Nous avons une importante participation des jeunes à cette phase d'évaluation du projet puisque nous enregistrons un taux de retour de 45%. Pour améliorer cette performance, il eut fallu réaliser des relances courriers ou téléphoniques mais les premiers résultats quantitatifs et qualitatifs suffisent à produire analyses et synthèses pertinentes. Ce sont les petits Espagnols qui ont majoritairement répondu à l'enquête, suivis des Italiens puis des Français. A cela plusieurs raisons : une implication plus forte de l'équipe pédagogique espagnole auprès des jeunes avec un accompagnement personnalisé et individualisé tout au long du projet, une technique d'enquête par téléphone en Italie pour compléter certains questionnaires partiellement renseignés. En France, nous avons eu des relations permanentes avec les jeunes tout en les laissant davantage en autonomie avec leur classeur documentaire. Il faut noter que, en comparaison avec les autres adhérents, les jeunes Français répondent avec moins de spontanéité aux concours, enquêtes...proposés.

Tous les questionnaires réceptionnés comprennent une participation conjointe des enfants et de leurs parents, ce qui permet de consolider ou d'infirmer toutes les réponses des jeunes. Globalement, nous n'avons pas constaté de différences entre les déclarations, ce qui semble confirmer la véracité des informations fournies. Tous les questionnaires reçus (à l'exception d'un seul dont les parents ont visiblement corrigé certaines réponses de leur enfant) sont donc validés.

Parmi les questionnaires reçus, 70,5% proviennent de filles et 29,5% de garçons. Ce ratio confirmerait certaines tendances qui montrent une implication plus forte des jeunes filles dans ce genre de travaux éducatifs.

Les données chiffrées utilisées ci-dessous correspondent à la moyenne fournie par les questionnaires avec une pondération lorsque les réponses nous paraissent inhabituelles (par exemple, 100% des Italiens auraient utilisés les parties 2 et 3 du classeur en réponse à la question 1). En annexe au présent dossier, vous trouverez les tableaux de réponses par pays (*annexe 10*).

La première question concerne la motivation des enfants. En effet, en leur demandant quelle est la fréquence d'utilisation des parties 2 et 3, on tente de mesurer leur assiduité.
As-tu utilisé les parties 2 et 3 du classeur ?

82,5% des jeunes ont eu recours à la partie 2 du classeur. Parmi eux, 47% reconnaissent l'utiliser ponctuellement et 6% avec assiduité. Seuls 11,5% des jeunes avouent ne pas avoir utilisé cette section du classeur dont l'objectif était de « stocker » les documents créés ou « importés » par rapport aux recherches documentaires. A une large majorité, les jeunes ont optimisé l'utilisation de leur classeur. En ce qui concerne la partie 3, le nombre de jeunes l'ayant utilisée est plus important puisqu'ils sont 88,5% à affirmer y avoir eu recours. A nouveau, 59% des utilisateurs disent ne pas en faire un usage permanent (contre 6% qui affirment le contraire). Cette assiduité durant les dix mois de l'expérimentation est assez remarquable. En effet, nos jeunes ont plutôt tendance à appartenir à la « génération zapping », c'est-à-dire à s'investir intensément sur un projet mais avec la fâcheuse habitude de céder très facilement à l'attrait d'un autre projet plus « nouveau ». EUROCLUB a donc su maintenir l'attention de ces jeunes qui, rappelons-le, ont été sélectionnés selon divers critères socio-économiques, culturels et géographiques et donc n'étant pas particulièrement issus d'un environnement privilégié.

La partie suivante tente d'analyser l'appréciation portée sur le contenu du classeur et plus particulièrement des fiches. Nous essaierons à travers la question sur la difficulté des jeux d'entrevoir les raisons pour lesquelles les jeunes auraient pu ne pas suivre la progression d'EUROCLUB.

Les jeunes pensent à 53% que les fiches proposées étaient abordables et les jeux particulièrement faciles. Toutefois, 47% des jeunes parlent de difficultés rencontrées confirmant ainsi la tendance des personnes précédemment interrogées pour livrer leur appréciation pédagogique sur la progression. Les partenaires européens ont, à plusieurs reprises soulevé le problème du groupe-cible en préconisant un « relèvement » de l'âge d'adhésion. Cela n'a pas été possible puisque les phases de recrutement étaient achevées. Ne restait alors que la possibilité d'adapter notre matériel, ce qui fut fait en partie. Les difficultés rencontrées par les jeunes prennent une dimension préjudiciable à la bonne marche du projet, à partir du moment où l'on a introduit le système de conversion mathématique des monnaies. Il conviendra donc à l'avenir de privilégier les explications sur cette transition en ajoutant des jeux et des fiches sur le sujet de la conversion. En outre, la difficulté des jeunes relève aussi de la cadence accélérée préconisée durant la période estivale. En résumé, il faudrait instiller quelques doses ludiques supplémentaires, étaler la période d'envoi des fiches et renforcer les exercices-jeux ayant trait aux conversions.

Les équipes ont souhaité centrer le projet sur les aspects ludiques et la place des illustrations est donc essentielle dans cette approche. Toutefois, nous avons gardé une certaine ligne éditoriale « sérieuse » qui consiste à limiter l'illustration à sa stricte nécessité.

Pour éviter une apparence scolaire, nous avons introduit la notion de jeu au cœur du processus d'apprentissage. Il semblerait que cela n'ait pas été suffisant puisque les jeunes regrettent le manque d'illustrations (47%). Nous aurions pu transformer le classeur en objet totalement ludique, mais cette

démarche n'aurait pas correspondu au concept de base qui consiste à créer les conditions d'un travail personnalisé à caractère sérieux et volontaire. Le fait que le corps enseignant demande le classeur pour une utilisation de son contenu dans le cadre de l'école, montre que le concept éditorial en est à la frontière. EUROCLUB, dans l'esprit des jeunes, c'était un peu le « cahier de vacances » (incontournable, avec toutes les contraintes d'une surveillance soutenue des parents soucieux de rentabiliser leur achat et de mettre à profit la période estivale pour instruire leur progéniture). Cela étant, nous connaissions par avance la réponse à la question, les jeunes appartiennent au monde de l'image avec une recrudescence des ventes de bande dessinée et autres documents dans lesquels l'illustration occupe une place prépondérante.

Nous avons choisi de limiter le nombre de fiches à 25 répondant ainsi aux soucis exprimés notamment par les parents et avons donc reporté le budget initialement alloué pour permettre la réalisation d'un poster en format A3 et en quadrichromie reprenant une sélection des contributions des enfants : textes, dessins (plusieurs billets), courriers ...

En fin de compte, les enfants ont-ils été satisfaits du nombre de fiches ?

Les informations recueillies à travers les premières questions démontrent la nécessité d'augmenter le nombre de fiches notamment pour aborder davantage les aspects techniques de la conversion. Alors que les parents ont, à plusieurs reprises, relevé l'abondance des documents envoyés, les jeunes se prononcent à 53% en faveur d'une augmentation du nombre de fiches. En fait, comme l'indique la plupart des commentaires écrits figurant au bas du questionnaire, les enfants regrettent l'interruption d'EUROCLUB... effet d'accoutumance et pour une fois qu'ils avaient du courrier bien à eux (à leur nom) dans la boîte aux lettres...

La section suivante permet de savoir si les fiches ont été correctement renseignées et surtout de quelle manière. A l'origine, la question des réponses aux jeux n'était pas tranchée : devons-nous accorder une page spéciale à chaque fiche (doublant ainsi les frais de duplication) ou bien incorporer les réponses dans un coin spécifique de chaque fiche ou encore différer l'envoi en procédant au regroupement des réponses (ce qui a été choisi) ?

Mais, ces réponses ont-elles servi ou apparaissent-elles comme superflues ?

Il ne suffit pas de souhaiter une quantité de fiches supplémentaires si celles qui sont envoyées ne sont pas utilisées. La question porte donc sur le nombre de fiches remplies par les jeunes. Nous avons procédé à une moyenne. Sur les 24 fiches, les jeunes ont utilisé 19,5 fiches ! Il conviendra d'approfondir ensuite cette question en essayant de déterminer quelles sont celles qui n'ont pas retenu leur attention.

La question suivante doit mesurer l'opportunité qu'il y a à proposer des corrections aux enfants. Nous voulons en effet, connaître la place occupée par ces envois complémentaires dans le cadre du processus global du projet.

A 70,5% les jeunes nous disent avoir utilisé les réponses fournies pour corriger leurs fiches. Pour 23,5% des adhérents ce service ne leur a été d'aucune utilité. D'après les commentaires joints aux questionnaires, on aurait plutôt tendance à croire que les fiches de correction ont été nécessaires pour l'ensemble des jeunes, d'une part pour limiter la difficulté qui a été soulignée par un grand nombre et d'autre part pour permettre l'auto-évaluation.

Troisième thème du projet abordé par le questionnaire : l'impact du projet et sa dissémination dans le cercle familial et amical de l'enfant. Nous avons souvent invité l'enfant à être porte-parole d'EUROCLUB auprès de son entourage immédiat, notamment pour l'accompagner dans les jeux qui nécessitaient une participation active de plusieurs joueurs.

D'après les informations fournies par les parents, ces derniers ont, dans de nombreux cas, accompagné les jeunes dans l'appropriation de leur classeur. Ce soutien a consisté en une aide dans la recherche d'informations, la participation aux jeux de société, le remplissage des fiches (ou dans un cas, le classement direct des fiches dans le classeur par la maman !). Les parents ont donc participé activement à EUROCLUB sous une forme ou une autre et ce, à hauteur de 59% d'entre eux.

Les copains sont également souvent appelés à contribution. Ont-ils relevé le défi ? La force de persuasion du jeune est-elle suffisante pour intéresser son entourage ?

Si les jeunes nous expliquent avoir massivement fait écho de leur participation à EUROCLUB auprès de leurs camarades, ils restent apparemment possessifs de leur outil et ne semblent pas avoir beaucoup intégré les copains à la démarche. 59% des jeunes indiquent ne pas avoir eu recours aux copains dans le cadre des jeux. Cette affirmation est corroborée par la faible participation au jeu que nous avons organisé offrant 100 livres de littérature jeunesse ou documentaire dont 50 pour les copains associés au jeu. Nous avons eu environ 10 personnes extérieures au Club qui participèrent au jeu-concours ! On peut imaginer que les adhérents ont privilégié les fiches qui prévoyaient des exercices à remplir par soi-même et donc que les fiches faisant appel à une organisation plus complexe avec la participation d'autres jeunes aient eu moins de succès.

Nous avons souligné l'importance accordée au coefficient multiplicateur que nous avons attribué (virtuellement) à chaque enfant et qui devait avoisiner 5. La différence entre ceux qui ont présenté de façon institutionnelle la démarche EUROCLUB, notamment dans leur classe et ceux qui ont conservé « secrètement » le classeur chez eux, est-elle si marquée ? Cette question est particulièrement importante car la réponse détermine le taux de visibilité du projet.

Nous avons non seulement atteint l'objectif fixé mais surtout obtenu un coefficient plus élevé puisque la moyenne du nombre de personnes mises au courant du projet et donc ayant tiré profit directement ou indirectement de la démarche atteint le taux de 6,06 par adhérent. En extrapolant cette donnée au niveau du projet, on atteint le chiffre de 2000 personnes qui ont pris connaissance d'EUROCLUB. A cela, il convient d'ajouter les efforts menés par les partenaires européens à travers les opérations de communication : en France, le nombre de lecteurs des journaux dans lesquels notre rédactionnel est passé, le nombre de documentalistes dans les Centres Régionaux de Documentation Pédagogique qui ont sollicité l'envoi d'un classeur pour le mettre à disposition des enseignants fréquentant le Centre, les animateurs de bibliothèques municipales qui se sont inscrits pour obtenir cette même dotation... Nous pensons avoir atteint une cible minimum, d'environ 3000 personnes, à travers les trois pays participants.

Enfin, la section suivante détermine l'impact et permet de mesurer l'effet induit par la démarche, sur l'enfant. A l'origine, le projet consiste en une démarche d'apprentissage à l'EURO. Dans la multitude d'informations diffusées actuellement, la nôtre est-elle plus pertinente au jugement des enfants bénéficiaires ? Pour cela nous leur avons posé deux questions :

Incontestablement, EUROCLUB a atteint ses objectifs pédagogiques puisque le oui à la première question a fait l'unanimité des réponses (100%). Il faut dire qu'au démarrage du projet, l'information sur l'Euro n'avait pas encore atteint ce public mais que, par la suite, les campagnes d'information se sont multipliées à leur intention. EUROCLUB est donc un précurseur dans ce domaine de l'information pour la jeunesse.

La seconde les place en situation d'évaluer à leur tour un projet en lui octroyant une note (comme à l'école !). Bien entendu, il faut considérer avec discernement la moyenne obtenue car on peut penser qu'ils n'ont pas tous les mêmes critères d'évaluation, qu'ils répondent avec beaucoup de subjectivité et que leur notation peut être déterminée par une impression très accentuée (négative ou positive) selon qu'ils auront plus ou moins bien réagi à tel ou tel aspect du projet.

On connaît l'intransigeance des enfants lorsqu'il s'agit d'inverser le système, c'est-à-dire de leur proposer d'effectuer une notation et de livrer une appréciation sur un sujet. Ils apprécient cet exercice qui leur donne une responsabilité. Le verdict qu'ils nous adressent est sans appel : la note globale attribuée est de 8,80/10.

Dans l'ensemble, les jeunes ont répondu par la négative (53%) alors que la majorité d'entre eux n'avait pas à répondre à la question puisqu'ils n'ont pas participé aux différents jeux. Les commentaires reçus indiquent que les destinataires de livres ont beaucoup apprécié ce geste.

La question suivante concerne la quantité de cadeaux reçus pendant le projet.

La plupart des jeunes nous informent qu'ils n'ont pas reçu suffisamment de cadeaux (41%) mais beaucoup d'autres n'ont pas répondu à cette question (41%). Ils ne sont que 18% à dire leur contentement sur les quantités envoyées. En fait, ils ont assimilé « cadeau » avec « livre » et ont cru répondre à cette question complémentaire en renseignant la précédente. Or, nous englobons sous ce terme générique l'ensemble des objets, documents et livres envoyés chaque mois avec les fiches.

Dernière partie du questionnaire pour les enfants : nous souhaitons ne pas terminer cette étude par des questions fermées mais proposer une ouverture sur les deux principaux sujets qui nous préoccupent.

Que penses-tu de l'EURO ?

Cette question doit traduire l'état d'esprit de l'enfant sur un sujet dont il a fait l'apprentissage durant 10 mois. Les réponses déterminent le degré de satisfaction de l'enfant et doivent compléter l'appréciation générale portée sur la qualité du message que le projet EUROCLUB a tenté de diffuser.

Tous les enfants ayant répondu ont une approche positive de l'EURO et de ses répercussions sur la vie quotidienne. Nous n'avons constaté aucun phénomène de rejet. Pour eux, monnaie commune rime avec mobilité. En revanche, la complexité des conversions fait dire à certains que les réels bénéficiaires de ce bouleversement culturel seront les générations futures. Ils évoquent les habitudes ancrées, les risques de confusion notamment pour les personnes âgées qui n'apprécieront pas forcément l'arrivée de l'EURO. Quelques messages sont plus philosophiques : Caroline parle de solidarité en expliquant que lorsque notre société partage un projet commun, les « choses » avancent beaucoup plus rapidement.

Enfin, l'ultime question permet à l'enfant d'adresser un message auquel nous répondrons, afin de ne pas laisser « faiblir » l'attention de l'enfant et le remercier ainsi de sa fidélité au club.

A plus de 30%, les enfants souhaitent que le projet se poursuive. Certains vont même jusqu'à préciser quels sont les développements qu'ils souhaiteraient : pour Mélanie, « il n'y a pas eu assez d'enquêtes » à faire sur le terrain, pour Mélina, « les fiches EUROCLUB plairont à tous les enfants et il faut les faire connaître aussi dans les écoles ». Aurélie préconise qu'après la généralisation de l'EURO à toute l'Europe, pour

permettre de mieux appréhender le futur, « il faudrait que toute l'Europe ait la même langue comme le français ou l'anglais pour que l'on puisse se comprendre tous ». Les témoignages recueillis constituent tous des encouragements à développer le concept. Quelques mots retenus : fiches passionnantes, c'était génial, très bonne idée... Seul bémol constaté : le manque de temps pour participer aux jeux-concours (Laurène).

Au dos du questionnaire adressé aux enfants se trouve celui des parents. Nous lui accordons une grande importance car les réponses doivent confirmer celles des enfants ou les infirmer mais aussi apporter un éclairage moins subjectif.

Le questionnaire des parents

La première question aborde le champ d'appréciation globale qu'a pu porter l'enfant sur EUROCLUB d'après les indices que les parents ont pu récolter.

On ne pouvait pas envisager une réponse différente de celle accordée par les parents dans la mesure où tous les jeunes qui ont participé à l'évaluation du projet sont motivés et ont accompagné toutes les phases. Nous n'avons donc aucun parent qui aurait constaté un désintérêt de leur enfant pour EUROCLUB. Si tel est le cas, ces derniers n'ont pas répondu à l'enquête.

La seconde question permet de mesurer le degré d'implication de l'enfant notamment en vérifiant l'adéquation entre le nombre déclaré de fiches remplies et l'appréciation des parents.

Les parents sont associés aux procédures de suivi du projet ; ils peuvent donc évaluer en toute connaissance quel a été le degré d'implication des jeunes. A 47%, les adultes nous disent que les enfants se sont appliqués à remplir toutes les fiches. 23,5% reconnaissent que les fiches ont été partiellement renseignées mais que toutes ont fait l'objet d'une attention particulière. Ils sont tout aussi nombreux à dire que les jeunes ont utilisé quelques fiches de façon plus ponctuelle (29,5%). Ces données corroborent celles fournies par les questionnaires des jeunes. Aucun parent ne déclare un désintérêt total pour les fiches.

A propos du contenu, nous voulons connaître l'avis des parents sur la difficulté des jeux proposés et analyser les raisons pour lesquelles les enfants n'auraient pas rempli toutes les fiches.

La proportion de parents qui nous disent que les exercices-jeux sont faciles est à quelques points de pourcentage près identique à celle des enfants. En effet, pour 64,5% des parents, les jeux sont faciles contre 35,5% qui estiment le contraire. Donc ce facteur n'intervient qu'accessoirement dans la non-motivation des jeunes à suivre la progression des fiches avec assiduité.

Nous avons fréquemment insisté sur la nécessité d'accompagner l'enfant dans sa démarche d'apprentissage, de le guider à travers les fiches et de l'encourager à faire participer le plus de monde possible. Notre question vise à savoir si la famille et/ou les copains ont accompagné ce projet.

Plus de la moitié des enfants (58%) ont bénéficié de l'accompagnement familial pour remplir les fiches ou réaliser certaines opérations de recueil de l'information comme le fait de se rendre au guichet de la banque. Cela confirme l'information confiée par les enfants qui ont déclaré à 60% avoir partagé des moments du projet avec les parents. Pour 15,5% des parents, les copains de l'enfant ont participé sous une forme ou une autre. Ce faible taux est contredit par celui avancé par les enfants puisque ces derniers annoncent une participation des copains dans 40% des cas. Peut-être les parents et les enfants n'ont-ils pas les mêmes critères et n'évoquent pas le même type de soutien au projet (les parents évoquent la participation active des copains, les enfants évoquent davantage le fait d'avoir informé leurs amis sur les tenants du projet). Enfin, 26,5% des personnes interrogées disent que leurs enfants n'ont bénéficié d'aucun soutien et qu'ils ont donc travaillé en totale autonomie.

Toujours avec le souci de cerner davantage les raisons pour lesquelles les enfants se sont investis ou au contraire ont « freiné » leur participation au projet, nous avons ensuite posé la question de la quantité des jeux.

A une écrasante majorité (64,5%), les parents estiment que les jeux se trouvent en quantité suffisante dans les fiches (35,5% pensent le contraire). Il n'y a donc pas à revoir la planification éditoriale en termes de quantité même si l'on peut penser qu'à la même question posée aux enfants, les réponses auraient été inversées. En outre, il faut relativiser l'appréciation des parents à cet égard puisqu'ils ont tendance à considérer le jeu comme un exercice non sérieux et ont donc une préférence pour le matériel à caractère académique.

*Ensuite, nous demandons aux parents de qualifier le projet à l'aide de mots-clés établis et qui contiennent tous des messages :
Diriez-vous que cette expérience était :*

Originale: nous ne prétendons pas à l'originalité du concept qui relève de pratiques de vente par correspondance existantes (des fascicules envoyés chaque mois qui complètent un classeur préalablement expédié) mais l'originalité réside dans la constitution d'un Club et la possibilité de créer un outil personnalisable à destination des enfants.

Compliquée: nous voulons éviter que les enfants aient la sensation d'être face à un projet compliqué, nécessitant un investissement en temps qui rende la démarche inefficace. Même si les enfants n'ont pas rempli leurs fiches, le simple fait de les réceptionner et de les classer par ordre dans la bonne partie du classeur est un acte pédagogique important. Nous pensons, en outre, avoir suffisamment expliqué les tenants et aboutissants du concept pour que les bénéficiaires ne soient pas perturbés par la quantité de travail.

Innovante: EUROCLUB ne serait pas innovant dans la méthode d'initiation à l'EURO, cela serait préjudiciable à l'ensemble du projet.

Scolaire: nous avons voulu éviter le caractère scolaire de la démarche même si, en fin de compte, les enseignants ont particulièrement apprécié l'outil et s'ils manifestent (avec les parents) le vœu d'une adaptation.

Educative: plutôt que pédagogique ! La frontière entre ces deux notions peut paraître floue. La pédagogie relève d'un programme scolaire établi et de notions à apprendre dans le contexte scolaire, l'éducatif est plus tourné vers l'acquisition de méthodes d'apprentissage personnelle et de référents socio-culturels.

Inintéressante: en espérant que ce qualificatif soit le moins possible retenu par les parents car il indiquerait que notre objectif n'a pas du tout été atteint.

Les qualificatifs les plus souvent cités par les parents caractérisent le projet EUROCLUB. Le palmarès s'établit comme suit : éducatif (cité par 88% des personnes interrogées), original et innovant (cités chacun à 41%). Tous les autres qualificatifs n'ont pas été cités (à l'exception du terme « scolaire » par 6% des parents), ce qui signifie que nous avons globalement atteint les objectifs initiaux du projet.

Autre enseignement sur la motivation des jeunes : la qualité de la pagination. Tout en voulant une mise en page agréable et simple, nous l'avons voulue également sobre et sérieuse. Correspond-elle aux attentes des enfants, plus enclins aux images et à la couleur ?

Nous avons sollicité l'appréciation des parents pour juger de la qualité de la mise en page. Cette question vient en complément de celle adressée aux enfants sur les illustrations. Les parents trouvent à 76,5% que la mise en page est bonne et qu'elle correspond à ce qu'ils souhaitent pour ce type de document. Pour 23,5% des parents, la maquette est même qualifiée d'attractive. Aucun ne regrette la sobriété retenue par les pédagogues du projet. Il n'y aurait donc pas à changer le concept visuel proposé par le graphiste sauf à ajouter quelques illustrations (d'après les enfants).

Pour évaluer l'environnement de l'enfant et notamment connaître le niveau d'accès aux sources d'information, nous avons demandé aux parents de nous préciser à partir de quel(s) outil(s) l'enfant remplissait ses fiches.

Comme nous avons souvent renvoyé les enfants à l'utilisation du dictionnaire qui est l'objet commun à tous les foyers et la principale source d'information, il est normal que ce soit l'outil de référence le plus cité par les parents (70,5%). La maîtrise de cet outil engage son utilisateur dans un procédé d'auto-documentation. A notre grand étonnement, 41% des parents interrogés disent que leurs enfants ont eu accès à Internet pour compléter les fiches et participer au projet ce qui est surprenant étant donné le faible niveau européen d'équipement des ménages (ou bien alors les enfants ont utilisé l'équipement mis à leur disposition au sein de l'établissement scolaire). Enfin, la télévision ou les tracts publicitaires sont cités à part égale (41%) par les parents. Le média télévisuel n'est pas une source exploitable pour notre projet mais il est vrai que se sont multipliées ces derniers mois d'innombrables initiatives sur l'introduction de la monnaie unique. Les enfants ont-ils bénéficié de ces informations pour retenir celles qui leur serviraient à remplir les fiches ?

Lorsque nous avons demandé de citer le titre des sources utilisées, nous avons découvert ce qui caractérise en fait la lecture habituelle du cercle familial : le journal régional (Est Républicain, Dernières nouvelles d'Alsace, La Provence, Ouest-France) assorti du magazine des programmes TV (Télé star, Télérama). A plusieurs reprises, ont été cités des quotidiens nationaux dont Le Monde et Libération mais aussi des magazines destinés à la jeunesse (Okapi, Phosphore, Tribu, le journal de Mickey) avec une citation répétée du magazine « Les clés de l'actualité ». Enfin, les jeunes prennent aussi connaissance de sources thématiques techniques qui sont destinées aux adultes mais laissées à la portée des jeunes (BNP Découverte, National Geographic...) On note ainsi une diversité de titres et un intérêt important pour la presse en général.

La question suivante s'adresse davantage au ressenti des parents à propos de la qualité du projet.

Nouvelle unanimité des parents puisqu'ils répondent à 100% que la démarche pédagogique est positive. Déjà les enfants ont attribué une note excellente au projet (voir partie précédente) ce qui confirme la tendance générale.

L'objectif du projet consiste, en participant aux efforts de communication, à sensibiliser les citoyens européens sur l'arrivée de la monnaie unique. Nous avons donc demandé aux parents si l'impact du projet est atteint en sachant que leur adhésion à EUROCLUB est déjà une marque d'intérêt à l'EURO et que des campagnes de sensibilisation se sont multipliées durant ces derniers mois.

Nous avons déjà souligné le fait que notre projet faisait partie des précurseurs de l'information et de la sensibilisation à l'EURO auprès du public jeune. La vocation d'EUROCLUB était donc d'insister sur cette sensibilisation. L'évaluation finale confirme que l'objectif est atteint puisque 70,5% des parents pensent que le message est correctement passé et donc que le bénéfice d'EUROCLUB n'est pas négligeable puisqu'il a permis de renforcer la connaissance de chacun sur l'EURO. 29,5% des personnes interrogées pensent ne

pas être plus sensibilisées sur l'EURO à l'issue du projet. Cela ne veut pas dire pour autant qu'EUROCLUB n'a pas été une source de connaissances pour eux et leur(s) enfant(s).

Si les parents reconnaissent l'apport du projet, ils peuvent souhaiter que le contenu soit disséminé auprès d'autres jeunes, voire qu'une adaptation plus scolaire soit envisagée afin de permettre un suivi plus rigoureux du projet (notamment qui garantirait que l'enfant remplisse avec assiduité toutes les fiches).

A la question d'une généralisation du projet auprès d'autres enfants, les parents reconnaissent tous l'utilité d'une telle procédure. A nous maintenant de faire des propositions concrètes pour répondre à ces suggestions ou demandes plus formelles (nous avons reçu des demandes de parents souhaitant que nous adressions un exemplaire du classeur avec son contenu à des jeunes qui ont pris connaissance du produit).

A nouveau, les parents se prononcent en faveur d'une diffusion du classeur dans les établissements scolaires car ils estiment que l'encadrement serait plus efficace parce que plus directif. Pour que cela soit possible, le produit doit être adapté aux exigences des instructions officielles nationales. Il faut aussi s'assurer que le travail basé sur l'auto-documentation puisse se faire de manière satisfaisante dans le cadre scolaire. 6% des personnes interrogées pensent que le concept n'est pas adapté à l'environnement spécifique de l'école.

Notre projet insiste sur l'apport de la transnationalité européenne pour enrichir le message d'une nécessaire monnaie commune. Photos, textes, traductions dans les 3 langues du projet ont rythmé les différentes pages pour insister sur la plus-value européenne d'EUROCLUB.

Ils sont 64,5% à considérer que les fiches reflètent bien la transnationalité du projet. Nous avons fait référence, le plus souvent possible, aux spécificités culturelles et économiques des différents pays de l'Euroland en privilégiant ceux du partenariat du projet. En outre, la présence de textes traduits a pour vocation de renforcer l'interculturalité de la démarche. 35,5% des parents trouvent en revanche que la transnationalité n'est pas assez visible. Il faut convenir que même si cet aspect n'est pas celui qui a retenu la priorité initialement : à travers EUROCLUB, il s'agit avant tout de sensibiliser l'enfant à l'EURO, de lui faire acquérir des techniques d'apprentissage et de recherche de l'information puis de le sensibiliser à l'échange transnational, nous avons été agréablement surpris lorsque les enfants ont manifesté leur souhait de communiquer avec d'autres enfants européens d'EUROCLUB.

L'objectif du projet repose aussi sur l'acquisition de techniques nouvelles pour les enfants participants, techniques qui doivent leur procurer des possibilités de travail en autonomie et accroître leur potentiel de travail.

En ce qui concerne l'acquisition des techniques, l'objectif n'est pas atteint puisque 59% des parents n'ont pas constaté de changement dans l'attitude des enfants. Ce changement sera perceptible dans un délai plus lointain puisqu'il sera le résultat de pratiques concrètes. Puisque les enfants ont majoritairement utilisé la partie 3 du classeur, cela veut dire qu'ils ont acquis le réflexe de codification et de classement qui leur étaient proposés. Cet exercice sera mis à profit dans le cadre scolaire ultérieurement, il est donc normal que tous les parents ne constatent pas de modifications majeures de comportement (41% ont tout de même observé une évolution de leur enfant à ce sujet).

Ce projet devait permettre à votre enfant de découvrir le travail autonome.

Le travail autonome de l'enfant était un enjeu majeur d'EUROCLUB. L'objectif de renforcer cette autonomie serait atteint pour 53% des parents. Ce résultat nous semble des plus encourageants puisqu'il correspond à un pilier fondamental du projet tel qu'il a été conçu par les équipes transnationales. Il ne s'agit pas de disserte trop longuement sur ces aspects : nous vous renvoyons aux objectifs pédagogiques exposés dans la première partie de ce rapport.

Enfin, nous avons demandé une confirmation aux parents concernant la réception d'informations directes de la Commission et du Parlement puisque nous avons adressé nos listes d'adhérents à différents supports d'abonnement (après consentement des intéressés).

A quelques exceptions (23,5%), les enfants ont bien reçu les abonnements que nous leur avons obtenus auprès du bureau de presse du Parlement européen notamment « Tribune pour l'Europe » (même si certains ont regretté que la revue ne soit pas adaptée au lectorat jeune).

Pour terminer le questionnaire d'une manière ouverte, nous avons sollicité les observations des parents à l'égard de notre projet et récolté le maximum de suggestions pour formuler ensuite des perspectives et propositions nouvelles.

A notre étonnement, tous les parents ont répondu à cette question avec des messages divers saluant l'initiative « qui permet aux enfants d'appréhender la réalité du passage à l'EURO », rappelant l'utilité d'un apprentissage qui « permet également aux enfants d'appréhender un peu plus l'histoire et de s'intéresser, par la même occasion, à l'histoire de l'école ». Sur la démarche pédagogique, les parents la qualifie d'intéressante et instructive et pour la plupart, très positive.

Si certains reconnaissent que l'implication des parents est nécessaire, ils observent aussi que « l'approche de la monnaie unique est très variée (géographie, divers jeux), très attrayante pour l'enfant qui suit bien la construction de l'Europe ».

Les parents insistent sur le facteur temps qui a perturbé l'adhésion complète au projet, « c'est un peu lourd en plus des devoirs scolaires ». Certains préconisent de renforcer les relations de correspondance avec d'autres enfants. Deux questionnaires ont plus particulièrement attiré notre attention : les parents de Simon recommandent une diffusion « à tous » du projet en se demandant si « socialement parlant le panel est vaste ou si les enfants « favorisés » par leur environnement ont été plus nombreux à participer ». Pour les parents de Marine, « le système EUROCLUB devrait être à la portée de chaque enfant par l'intermédiaire du scolaire de façon à les rendre plus autonomes et surtout plus ouverts sur leur avenir ».