

VALEURS POUR VIVRE

É d u c a t i o n



*Activités sur les Valeurs
pour les Enfants
de 8 à 14 ans*

*Module 7
Coopération*

Diane Tillman
Avec la contribution de nombreux éducateurs
À travers le monde

"VALEURS POUR VIVRE
Éducation"

**Activités sur les Valeurs
pour les Enfants
de 8 à 14 ans**

Ouvrage original :

**Living Values Activities
For Children
Ages 8-14**

Développé et écrit par
Diane Tillman

© 2000 Living Values: An Educational Program, Inc.
International Coordinating Office
866 U.N. Plaza, Suite 436
New York, NY 10017 USA

Édition originale américaine :
Health Communication, Inc.
3201 S.W. 15th Street
Deerfield Beach,
FL 33442-8190 USA
ISBN 81-207-2491-7

Traduit de l'américain par :
Marie-Josée Marga, Denis Rochet

Coordination et mise en forme :
Monique Liger – Nathalie Fabbris – Cécile Lecomte

2005 - Édition française :
France@livingvalues.net

Dans le *Volume 1* sont déjà parues les valeurs : Paix, Respect, Amour et Tolérance.
Pour des raisons de délais de traduction, et pour répondre aux besoins des professionnels
de l'éducation, chaque valeur restante fait l'objet d'une publication autonome.
[Honnêteté, Humilité, Coopération, Bonheur, Responsabilité, Simplicité, Liberté, Unité]
Le volume 2 (qui réunira ces 8 valeurs), sera imprimé lorsque chacune d'entre elles
aura été traduite et éditée.

Tous droits de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous pays.

VALEURS POUR VIVRE : LE PROJET

(Living Values Education Programme - LVEP)

Qu'est-ce que Valeurs pour Vivre

Living Values Education Programme (Valeurs pour Vivre), présent et développé sur les cinq continents, est coordonné par *l'Association for Living Values Education International (ALIVE)*, association à but non lucratif constituée d'éducateurs du monde entier et domiciliée à Genève.

Dans les pays où il est implanté, Living Values est généralement mis en œuvre et coordonné par une **Association nationale** composée d'éducateurs et de représentants d'organisations impliquées à divers titres dans le domaine éducatif.

Le projet bénéficie du soutien de l'**UNESCO**. Il est parrainé par une grande diversité d'organisations, institutions et personnes physiques.

Living Values Education Programme (LVEP) fait partie du Mouvement Mondial pour une Culture de la Paix, dans le cadre de la Décennie des Nations Unies pour la Promotion d'une Culture de la Non-violence et de la Paix au profit des Enfants du Monde.

Enseigner les valeurs

Ce projet constitue une approche pédagogique nouvelle, partant des besoins de l'enfant et visant à le préparer à une "éducation tout au long de la vie", fondée sur les valeurs.

"L'éducation fondée sur les valeurs", telle qu'elle se dégage de ce projet, ne constitue pas une nouvelle matière à enseigner, ni un concept intellectuel. Flexible et interactive, elle repose d'abord sur la réflexion, la discussion et la compréhension de l'effet de chacune des valeurs pour l'individu lui-même et dans ses rapports interpersonnels. Elle permet ainsi de développer, dès le plus jeune âge, la pensée créative, le sens de l'analyse et du raisonnement, et l'ouverture vers autrui.

Le projet visant également à l'acquisition de compétences sociales, l'étude des valeurs, passe pour une grande partie par l'expérience et par des jeux et activités qui éveillent chez l'enfant et l'adolescent l'expression de telle ou telle qualité.

Enfin, les enfants et les adolescents étant très sensibles, par-delà les mots, au rôle, à l'attitude, à l'état d'esprit de l'adulte, qu'il soit enseignant ou parent, ce projet amène également les enseignants à réfléchir sur les valeurs dont eux-mêmes privilégient l'expression dans leur vie et qu'ils reflètent, dans leur comportement quotidien, auprès de ceux dont ils ont la charge.

La Coopération

Leçons sur la coopération	7
1 ^{ère} LEÇON : La Coopération est importante	7
2 ^{ème} LEÇON : Jeux de Coopération	8
3 ^{ème} LEÇON : Le Stand de la Coopération	8
4 ^{ème} LEÇON : Jouer et Coopérer	9
5 ^{ème} LEÇON : Inventer des Histoires	9
6 ^{ème} LEÇON : Le Jeu de l'Etoile	10
7 ^{ème} LEÇON : Créez-un-jeu	10
8 ^{ème} LEÇON : Je me montre Coopératif quand...	10
9 ^{ème} LEÇON : Coopération en équipe	11
10 ^{ème} LEÇON : Les règles d'une bonne Communication	11
11 ^{ème} LEÇON : Un Sketch	11
12 ^{ème} LEÇON : Un Projet en Commun	12
13 ^{ème} LEÇON : A quelles valeurs fait appel la Coopération ?	12
14 ^{ème} LEÇON : Réaliser ensemble un schéma heuristique	13
15 ^{ème} LEÇON : Dessin animé	13
16 ^{ème} LEÇON : Danse	13

Les Points de Réflexion sur la coopération

- *La coopération existe quand des personnes travaillent ensemble à un but commun.*
- *Pour coopérer, il est important de reconnaître l'importance du rôle de chacun et d'adopter une attitude positive.*
- *Coopérer suppose de conserver des sentiments positifs vis-à-vis de chacun et de la tâche à accomplir.*
- *Pour bien coopérer, il faut savoir ce qu'il est nécessaire de faire. Parfois il faut donner une idée, parfois au contraire lâcher notre idée. Nous devons parfois mener et parfois suivre.*
- *La coopération est régie par le principe du respect mutuel.*
- *Celui qui coopère reçoit de la coopération.*
- *Là où il y a de l'amour, il y a de la coopération.*
- *C'est en étant conscient de mes valeurs que je peux apporter ma coopération.*
- *Courage, considération, souci de l'autre et partage fournissent une base solide à la coopération.*

Buts et objectifs

BUT : Faire l'expérience du plaisir de la coopération.

OBJECTIFS :

- ❑ Trouver plaisir à jouer à plusieurs jeux faisant appel à la coopération.
- ❑ Participer à une danse illustrant la coopération.

BUT : Accroître la connaissance de la coopération.

OBJECTIFS :

- ❑ Participer aux discussions menées autour des Points de réflexion sur la coopération et être capable de s'exprimer sur deux ou plus de ces points.
- ❑ Discuter des paroles et comportements qui aident à jouer et à travailler ensemble de manière coopérative.
- ❑ Etablir les règles d'une bonne communication.
- ❑ Identifier les valeurs employées dans une activité faisant appel à la coopération.
- ❑ Discuter sur différentes façons de coopérer – avec ou sans sincérité - et réaliser un sketch sur ce thème.
- ❑ Coopérer à la réalisation d'un schéma heuristique.

BUT : Développer l'aptitude à coopérer et à participer à des activités en commun.

OBJECTIFS :

- ❑ Reconnaître les efforts réalisés par les autres élèves pour coopérer.
- ❑ Participer à un projet commun de la classe.
- ❑ Créer un jeu avec un petit groupe sur un mode coopératif.
- ❑ Participer en aidant et/ou en étant aidé sur un Stand de Coopération

Leçons sur la coopération

Ajoutez à la liste de points de réflexion proposée ci-dessus des proverbes ou dictons tirés de votre culture, de légendes ou de citations émanant de personnages célèbres.

Continuez à chanter ou écouter une chanson chaque jour.

Faites régulièrement, voire chaque jour, l'un des exercices de Relaxation/Concentration, en fonction des besoins de votre classe. Les élèves peuvent aussi prendre plaisir à imaginer leurs propres exercices.

1^{ère} LEÇON : **La Coopération est importante**

Demandez aux grands de la classe pourquoi la coopération est importante. Expliquez aux élèves plus jeunes que la coopération est importante parce que nous ne pouvons pas tout faire tout seul. La coopération aide à réaliser une tâche ou un but. Fournissez des exemples qui “ parlent ” aux élèves. Par exemple : *"Supposez que David se soit embourbé avec sa voiture et ne puisse dégager sa voiture tout seul. Pensez-vous que nous pourrions y parvenir si nous nous y mettions tous ensemble ? - Ou bien, si je décidais d'évacuer tous les meubles de cette pièce dans un délai de cinq minutes... J'aurais alors besoin de votre coopération. - Supposez encore que vous vouliez prendre du poids. Vous pourriez avoir besoin de la coopération de votre mère pour acheter des aliments à haute teneur en graisses et en calories !"*

Il nous arrive à tous d'avoir besoin de coopération. Demandez-leur :

- Dans quel domaine avez-vous besoin de coopération?
- Dans quel domaine aimeriez-vous recevoir davantage de coopération?
- Comment vous apparaît une tâche lorsque la personne qui vous aide est heureuse de le faire ? Et comment vous apparaît cette tâche lorsqu'une personne vous aide en prenant un air grincheux ou fâché ?

Soulignez que la vraie coopération c'est travailler ensemble avec patience et affection – avec joie.

Coopérer pour goûter

Dites-leur : "Cet après-midi nous allons prendre un goûter démontrant l'importance de la coopération. J'aimerais que vous fassiez comme si vos coudes ne fonctionnaient plus. Vous ne parvenez plus à les plier !... Vous allez maintenant devoir imaginer comment réussir à manger sans plier les coudes ! Comment allez-vous y parvenir ?"

Laissez les élèves trouver une solution par eux-mêmes. Aux jeunes élèves, on peut toutefois montrer qu'en gardant les bras raides et tendus, ils sont à même d'aider un camarade à manger et qu'un autre peut leur glisser un morceau de gâteau dans la bouche. Cette activité devrait générer beaucoup de rires !

2^{ème} LEÇON : Jeux de Coopération

Jeu : Diffusez une chanson et demandez aux élèves de se tenir debout en cercle, tournés vers l'extérieur du cercle en se tenant par les bras au niveau des coudes. Demandez-leur de s'asseoir et de se relever tout en maintenant le lien de leurs bras et sans briser le cercle. Demandez-leur de le faire plusieurs fois, et de plus en plus vite. Selon leur culture, les filles et les garçons éprouveront peut-être le besoin de former des cercles séparés.

Jeu : Liez les chevilles de deux ou trois élèves par un ruban. Procurez-leur un ballon ou une balle et donnez-leur pour consigne de faire des échanges de balle entre eux. Lorsqu'ils se sentent à l'aise, demandez-leur de faire des échanges de balle avec une autre équipe aux chevilles également entravées. L'objet du jeu pour les équipes, c'est de s'échanger la balle autant de fois que possible sans la faire tomber. Si les équipes échouent trop fréquemment, exigez un "temps mort" de quelques minutes, et demandez aux membres de l'équipe de décider d'un mode d'action susceptible de les aider à lancer le ballon sans tomber.

Nota : Au lieu d'attacher les enfants par les chevilles, on pourra préférer demander à chaque équipe de tenir en main un seul long ruban qu'ils ne devront pas laisser échapper au cours du jeu.

Discutez les points de réflexion suivants :

- *La coopération existe quand des personnes travaillent ensemble à un but commun.*
- *La coopération exige de reconnaître l'importance du rôle de chacun et de garder une attitude positive.*
- *La coopération est régie par le principe du respect mutuel.*

Demandez quelles sortes d'actes ou de paroles ont aidé à créer une atmosphère de coopération pendant le jeu. Si de nombreuses idées sont produites pour accroître la coopération, procédez à un nouvel essai un autre jour.

3^{ème} LEÇON : Le Stand de la Coopération

Expliquez que l'on va installer un Stand de Coopération dans la salle de classe. Laissez les élèves décider à quoi doit se rapporter l'offre d'aide proposée sur le stand : résoudre des problèmes, trouver du matériel ou procurer compliments ou encouragements sur le travail de chacun. Les élèves peuvent décider (dans la limite des paramètres de temps qu'impose le professeur) qui va se relayer sur le Stand de la coopération. C'est ainsi que l'élève qui obtient les meilleures notes en maths pourrait assurer une présence au stand pendant 10 minutes après le cours de mathématiques du professeur. Ceux qui sont bons en lecture ou en rédaction pourraient se mettre à la disposition de leurs camarades pendant une partie du cours de Français, d'autres pourraient proposer un tutorat pour préparer aux contrôles continus ou examens à certains moments de la journée.

L'éducateur peut faire en sorte que chaque élève devienne un "aide" à un moment donné. L'élève qui ne montre pas d'aptitudes particulières dans les matières du programme scolaire

peut faire partie de l'équipe qui organise ou rassemble le matériel nécessaire pour une activité ; il a peut-être aussi des connaissances ou aptitudes particulières - compatibles avec le cadre scolaire - qu'il pourrait transmettre à ses camarades : jeux, sports, techniques artisanales... Maintenez ouvert le Stand de la Coopération pendant quelques semaines.

Le prix reçu pour toute forme de coopération donnée sur le Stand sera bien sûr un remerciement explicite de celui qui a reçu cette aide. Remerciement auquel il est suggéré de répondre légèrement par des réponses du type : "*Tu as fait du bon boulot*", "*Tu as l'œil pour les détails*" ou "*Tu écoutes et apprends si bien que c'est un vrai plaisir de coopérer avec toi.*"

4^{ème} LEÇON : **Jouer et Coopérer**

Jeu : Demandez aux élèves de se placer autour d'un drap. Posez un ballon léger ou un globe gonflable à l'intérieur. Lancez un défi aux élèves : peuvent-ils lancer le ballon en l'air et le rattraper dix fois d'affilée ? Discutez après coup des rôles joués par chacun pour respecter la consigne. (Est-ce que l'un d'entre eux a mené le jeu en donnant l'ordre : "Lancer ! Rattraper !" ? Y a-t-il eu un supporter ? Des équipiers décidés et coopératifs ?)

Discutez le Point de réflexion suivant : *La coopération exige de reconnaître l'importance du rôle de chacun et de garder une attitude positive.*

Puis laissez les élèves s'organiser en groupes d'intérêt autour de leur sport favori. Ceux qui jouent au basket-ball peuvent échanger sur le genre de coopération qu'ils attendent les uns des autres. Ceux qui jouent au football peuvent discuter du type de coopération qui améliorerait leur jeu.

5^{ème} LEÇON : **Inventer des Histoires**

Activité pour les enfants de 8 à 10 ans : Lisez, dans l'appendice "Une tempête de météorites s'approche". Discutez de cette histoire, et puis demandez aux élèves de former des groupes de trois et de composer une histoire de coopération et de l'illustrer.

Une charmante histoire élaborée par un groupe d'élèves du primaire à l'île Maurice faisait intervenir deux grenouilles tombées dans une grande casserole de crème. Elles ont nagé et nagé. L'une des grenouilles a voulu abandonner, mais l'autre l'a encouragée à continuer. Ainsi, toutes deux ont continué à nager, tout en sentant que cela devenait de plus en plus difficile. La crème s'est bientôt transformée en beurre, et elles purent sauter hors de la casserole ! Les grenouilles ont convenu que ni l'une ni l'autre n'auraient pu y parvenir seules.

Activité pour les enfants de 11 à 14 ans : Lisez de courtes histoires ou un livre traitant de la coopération. Bien des grandes entreprises humaines ont exigé la solidarité. Choisissez-en une provenant de votre culture ou de cultures dont sont originaires les enfants.

Une fois l'histoire lue, demandez s'il y a là une démonstration du Point de réflexion : *Celui qui coopère reçoit de la coopération.* Demandez si quelqu'un a fait l'expérience positive de ce point de réflexion. Demandez des exemples.

6^{ème} LEÇON : **Le Jeu de l'Etoile**

Constituez des groupes de six à huit élèves. Demandez-leur de former un cercle, de se tenir par la main et de bien rechercher leur équilibre grâce à bon écart entre leurs jambes. Donnez-leur ensuite comme consigne de compter " un, deux, un, deux." Sans bouger les pieds de place, les " Un " doivent avancer et les " Deux " reculer, en se penchant jusqu'à trouver leur point d'équilibre. Une fois qu'ils ont trouvé ce point d'équilibre, ils changent le sens de la " chute ".

Après le jeu, réfléchissez aux difficultés qui ont surgi. Demandez-leur de discuter : Comment avons-nous mis en œuvre cette coopération ? Comment nous sommes-nous sentis ? Qu'est-ce qui nous a aidés ? Renforcez le climat de dialogue et d'écoute entre eux.

- Contribution de Pilar Quera Colomina

7^{ème} LEÇON : **Créez-un-jeu**

Activité

Les élèves peuvent travailler par groupes de trois à créer un jeu éducatif à l'intention de leurs pairs ou d'élèves plus jeunes. Demandez-leur d'échanger leurs idées de réalisation, puis de concevoir et de concrétiser ce jeu qui pourrait prendre la forme d'un échiquier ou d'un jeu de l'oie.

Exemple - La Quête du respect sur le mode du jeu de l'Oie :

Jeter le dé et avancer du nombre de cases indiqué par le dé. Certaines cases peuvent demander au joueur de prendre une carte au pot et d'en suivre les instructions, par exemple :

- 1) votre ami vous demande de mentir à votre mère. Vous dites " non." Avancez de trois cases.
- 2) votre meilleure amie vous dit qu'elle n'aime pas votre nouvelle robe : vous allez à la maison vous changer. Reculez de quatre cases.

- Contribution de Ruth Liddle

8^{ème} LEÇON : **Je me montre Coopératif quand...**

Complétez les phrases suivantes :

- Je me montre coopératif à l'école quand.....
- Je fais preuve de coopération avec moi-même quand.....

- est un exemple de coopération.
- Faire..... est un acte de coopération indispensable.

Formez des groupes de quatre pour discuter vos réponses. Créez ensemble un slogan sur la coopération. Dessinez ou peignez votre slogan sur une banderole que vous afficherez au mur.

- *Contribution de Marcia Marcia Lins de Medeiros*

9^{ème} LEÇON : **Coopération en équipe**

Donnez une règle, un mètre ou un instrument de mesure quelconque à des groupes formés de cinq élèves. Demandez-leur de mesurer exactement et rapidement la longueur de la cour de récréation, en recourant à une approche d'équipe et en accomplissant la tâche dans un esprit de coopération. Donnez cinq minutes aux équipes pour discuter leur approche, puis donnez le signal de commencer !

La classe peut discuter plus tard de ce qui a aidé et de ce qui a gêné l'effort de l'équipe. Demandez aux élèves de reconnaître de manière positive les efforts de coopération fournis par les uns et les autres et de formuler les valeurs qu'ils ont vues en action.

10^{ème} LEÇON : **Les règles d'une bonne Communication**

Activité

Demandez aux élèves de réfléchir aux projets et aux jeux que la classe a eu l'occasion de réaliser jusqu'à maintenant - et d'énoncer les règles permettant d'instaurer une bonne communication dans un groupe. Écrivez ces règles et affichez-les au mur de sorte qu'elles puissent être utilisées, voire complétées ou améliorées lors de sessions ultérieures.

- *Contribution de Sabine Levy*

11^{ème} LEÇON : **Un Sketch**

Discutez le concept de la véritable coopération - c'est-à-dire, une coopération donnée avec affection, sincérité et positivité. Considérez le Point de réflexion : *Là où il y a l'amour, il y a de la coopération.*

Demandez-vous comment vous pouvez savoir si vous êtes en présence d'une coopération qui n'est pas sincère.

Activité

Demandez aux élèves de créer un sketch montrant la différence entre une coopération offerte sans sincérité et une véritable coopération.

12^{ème} LEÇON : Un Projet en Commun

Discutez les Points de réflexion suivants :

- *Pour bien coopérer, il faut savoir ce qu'il est nécessaire de faire. Parfois nous devons proposer une idée, parfois nous avons besoin de lâcher notre idée. Parfois nous devons mener et parfois suivre..*
- *Courage, considération, souci de l'autre et partage fournissent une base pour la coopération.*
- *La coopération exige de reconnaître l'importance du rôle de chacun et de conserver une attitude positive.*
- *Coopérer suppose de conserver des sentiments positifs vis à vis de chacun et de la tâche à accomplir.*

Activité

Appliquez les principes d'une véritable coopération à un projet de classe. Par exemple : Aménager un coin de lecture confortable et se mettre d'accord pour l'utiliser et le remettre en ordre chacun à son tour ; travailler ensemble à une grande fresque d'un monde agréable à vivre ; choisir un thème du programme scolaire de l'année pour en décorer la salle. L'étude de la forêt tropicale humide pourrait inspirer à accrocher à travers la salle des lianes simulant la jungle, avec des perroquets, des singes, etc... Un autre projet pourrait consister à organiser une équipe de lavage de voitures afin de gagner l'argent d'une excursion à la campagne. Ou encore, identifier les besoins existants dans l'école et planifier l'aide à apporter pour les satisfaire : maintenir propre le sol de l'école, avec la coopération des autres classes ; travailler avec un groupe de parents pour peindre les équipements de la cour de récréation ; instaurer une rotation pour aider les plus jeunes à apprendre à lire.

Un projet commun peut se dérouler sur plusieurs jours. Pendant que les élèves discutent et travaillent ensemble, renforcez les aptitudes sociales positives qui créent l'harmonie et la cohésion. Concentrez-vous sur les Points de réflexion relatifs à la coopération si nécessaire.

13^{ème} LEÇON A quelles valeurs fait appel la Coopération ?

Discutez le Point de réflexion suivant : *C'est en étant conscient de mes valeurs que je peux apporter ma coopération.* Puis, demandez :

- Quelle est la valeur la plus importante pour la coopération ?
- De quelle valeur avons-nous eu le plus besoin dans notre projet commun ? (La valeur citée peut différer selon les élèves.)

Activité

Divisez la classe en groupes, et demandez-leur de choisir parmi les différentes valeurs celles qu'ils pensent être les plus importantes pour la coopération. Chaque groupe doit discuter la question, convenir d'une valeur, et puis présenter cette valeur à la classe entière au moyen du mime.

- Contribution de Marcia Maria Lins de Medeiros

14^{ème} LEÇON

Réaliser ensemble un schéma heuristique

Demandez aux élèves de former des groupes de trois et de réaliser le schéma heuristique d'un pays où existe une totale coopération. Cet exercice doit bien sûr s'effectuer en utilisant toutes les aptitudes apprises pour coopérer. Les élèves peuvent ensuite partager leurs schémas heuristiques et les exposer.

15^{ème} LEÇON

Dessin animé

Créez un dessin animé dans lequel les personnages œuvrent tous ensemble à bâtir un monde agréable à vivre. Ou bien, écrivez une histoire de coopération.

- Contribution de Marcia Maria Lins de Medeiros

16^{ème} LEÇON

Danse

Divisez la classe en trois groupes et demandez à chaque groupe de mettre en évidence l'esprit de coopération par la danse, sur la musique qu'il aura choisie.

Leçons facultatives pour des élèves plus âgés

Abordez différents problèmes mondiaux et discutez des opérations qui pourraient être mises sur pied pour apporter une aide. Par exemple, la faim dans le monde, la malnutrition des enfants ou la violence. En petits groupes, les élèves peuvent choisir leur sujet, rechercher les institutions en charge de ces questions et les problématiques liées à ce sujet et puis présenter leurs idées à toute la classe.

- Contribution de Pilar Quera Colomina et Sabine Lévy

APPENDICE

Approche d'une Tempête de Météorites

John McConnel

" Tenez ferme!" cria le Commandant en chef Yori. " Tempête de météorites en vue !" En un clin d'œil les membres d'équipage furent à leur poste. "Nous devrions pouvoir contourner la tempête en décrivant une course à peu près comme cela" dit le commandant Yori tout en transmettant ses instructions à l'équipage navigant. Elle avait raison. Après quelques cercles et basculements, le vaisseau spatial modifia sa course et adopta une nouvelle direction. Au bout de quelques minutes, ils retrouvèrent une navigation calme. Ce n'était là qu'un des risques du voyage spatial.

Loin en dessous, sur une petite planète appelée Terre, les choses semblaient tout à fait normales - au moins pour un temps. Brusquement, cela se produisit. Une minute auparavant c'était une journée ensoleillée, la minute d'après, ce fut comme si quelqu'un avait éteint les lumières, plongeant le jour dans l'obscurité. Certains furent paniqués. D'autres se mirent à la recherche de bougies, de lampes torches, voire même de lanternes de bicyclettes pour y voir clair.

Au Centre spatial principal, la raison de ce noir total était visible sur un grand écran montrant les images envoyées par le Satellite "Fred" qui se trouvait en orbite autour de la terre. On voyait, au niveau de la queue de la tempête, une météorite énorme, gigantesque, colossale, presque de la taille de la planète elle-même. La météorite était venue s'immobiliser juste devant le soleil. Les gens savaient que la Terre avait besoin du soleil pour maintenir la vie – qu'il s'agisse des plantes, des animaux ou des humains. C'était donc là un désastre aux proportions terribles, et il fallait absolument de l'aide.

Dans le vaisseau spatial là-haut, au-dessus de la terre, l'émetteur lançait des bips bips. Le commandant Yori répondit à l'appel et écouta les instructions : sa mission était de détruire la météorite ! De prime abord, cette mission semblait impossible. Son vaisseau n'avait pas suffisamment de puissance pour déplacer l'énorme roche. " Que puis-je faire ?" pensa-t-elle. Soudain elle se souvint du vaisseau spatial banni il y avait bien longtemps, un vaisseau placé sous le commandement du capitaine Zorg. Le Capitaine Zorg était l'inventeur d'armes tellement létales que lui et ses inventions avaient été bannis de la terre voici bien des années. Au nombre de ses inventions se comptait un missile anti-météorite. Au lieu de l'employer pour détruire l'humanité, on pouvait l'utiliser pour détruire la météorite qui menaçait l'humanité ! Le super missile du capitaine Zorg était le seul espoir de la Terre. Mais comment le retrouver ? Et une fois retrouvé, voudrait-il coopérer ? Yori avait de sérieux doutes.

Le Commandant Yori numérisa rapidement mais patiemment les galaxies, à la recherche du capitaine Zorg. Finalement son vaisseau fut retrouvé à trois trillions de kilomètres. Le contact fut établi. Le Commandant Yori ayant expliqué la situation au capitaine Zorg, celui-ci accepta d'aider au sauvetage de la terre. Il en était venu à comprendre pourquoi les peuples de la planète Terre s'étaient opposés à lui et à ses armes et n'éprouvait aucune amertume. Cependant, il ne pouvait pas faire grand-chose. Il n'avait à bord qu'un seul missile anti-météorite, mais son vaisseau était si vieux et instable qu'il ne pouvait pas faire feu avec précision.

Le vaisseau du Commandant Yori était fiable, mais n'avait pas assez de puissance pour lancer la fusée. Pour aggraver la situation, aucun des deux vaisseaux n'avait d'accès direct au "satellite Fred" de sorte qu'ils ne pouvaient déterminer la meilleure position de laquelle envoyer le missile sans risque et à coup sûr. Seul le Contrôle au Sol pouvait le faire. Si la Terre devait être sauvée, chacun devait collaborer. Une étroite coopération allait être nécessaire.

Les deux commandants donnèrent à leur équipage l'ordre de rapprocher les deux vaisseaux l'un de l'autre et ils réussirent à s'accoster. On combina les deux systèmes moteurs. Le contact fut établi grâce au Contrôle au sol qui guida le positionnement des deux vaisseaux. Le Capitaine Zorg prépara avec soin le lancement du missile et activa l'ogive nucléaire. Les vaisseaux vrombirent en direction du massif de météorite et au moment précis ordonné par le Contrôle au Sol, l'arme de destruction massive fut lancée.

Tsszzz ! Zoom ! Pan !

Tandis que les deux vaisseaux s'éloignaient à grande vitesse, par sécurité, il y eut des explosions massives et la météorite explosa en millions de morceaux incandescents. Sur la terre, un globe de feu gigantesque illumina le ciel comme un merveilleux feu d'artifice. Tout le monde dansa de joie. La mission avait été couronnée de succès. La terre était sauvée.

SOMMAIRE

VALEURS POUR VIVRE : LE PROJET -----	4
Qu'est-ce que Valeurs pour Vivre -----	4
Enseigner les valeurs -----	4
Les Points de Réflexion sur la coopération -----	6
Buts et objectifs-----	6
Leçons sur la coopération -----	7
APPENDICE -----	14
Approche d'une Tempête de Météorites-----	14