

FICHE D'ANIMATION PHILO

L'ANIMAL-JOURNAL²

PHILOSOPHER AVEC DU JOURNAL ET DES IDÉES

OBJECTIFS³

- Argumenter
- Dégager des enjeux philosophiques
- Créer
- Comparer
- Initier une discussion philo d'une manière originale

QUEL THÈME ABORDER ?

Dans l'animation *L'animal-journal*, la création des participants permet de dégager une série de thèmes qu'il sera possible de traiter dans une discussion philo. Voici quelques notions qui se dégagent régulièrement avec l'animation *L'animal-journal* : la liberté, la société, l'identité, le temps, le groupe, le changement, etc.

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*¹ où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.



EN PRATIQUE

MATÉRIEL

- Des chaises pour les participants
- Des tables
- Un tableau et de quoi y écrire
- Du papier journal
- Du ruban de masquage

- PUBLIC** À partir de 9 ans⁴
- NOMBRE** De 6 à 25 participants
- DURÉE** De 50 à 100 minutes
- ESPACE** Moments en individuel à table
Moments en grand groupe assis en cercle

¹ PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2019 (Éd. révisée).

² L'idée initiale de la présente animation - se présenter au travers d'un animal journal - nous a été inspirée par C-page : www.c-page.be.

³ Les fiches d'animation du Pôle Philo rencontrent les **compétences** visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. L'animation *L'animal-journal* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Se décentrer par la discussion.

⁴ La création d'un animal-journal peut être exploitée différemment avec des participants plus jeunes. Voir notre fiche d'animation *L'animal-journal pour les petits*.

Animation conçue en 2009

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

La création de l'animal-journal

- 1 Les participants sont installés à table et disposent d'un espace de travail dégagé. Ils reçoivent du papier journal et du ruban de masquage.

Chaque participant est invité à se représenter à travers un animal qu'il sculpte dans le papier journal. Le papier peut être déchiré, froissé, mis en boule, etc. Les différentes parties sont assemblées avec le ruban de masquage.

L'animateur indique que chacun se présentera ensuite au groupe à travers l'animal qu'il aura sculpté. Il veille à mettre le groupe en confiance. Il rassure sur des critères comme la stabilité, la taille ou le degré d'achèvement qui ont peu d'importance. Le groupe n'aura pas à deviner l'intention de l'artiste.

L'animateur annonce également la durée de cette phase de création : elle sera de 20 minutes maximum.

La présentation

- 2 Les participants s'installent en cercle. L'animateur invite à être bien attentif aux explications données.

À tour de rôle, les participants expliquent pourquoi ils ont choisi tel ou tel animal.

Participant 1 - *J'ai fait une abeille parce que, comme l'abeille, je suis gentille, mais si on m'embête je me défends.*

L'animateur indique les arguments qui ne rencontrent pas la consigne. Il s'agit de se représenter à travers un animal, ce qui demande de se comparer à lui. Il ne s'agit pas, par exemple, de choisir un animal parce qu'on l'aime bien.

- 3 L'animateur invite collectivement les autres participants à dégager les notions ou les mots-clés de la description de l'animal. Pas nécessairement un mot prononcé, mais l'idée principale. Les notions collectées sont notées au tableau.

Participant 2 - *J'ai fait un oiseau parce que, comme l'oiseau, j'aime pouvoir aller où je veux.*

Participant 3 - *Je crois que l'idée principale c'est la liberté.*

Participant 4 - *Oui, le choix.*

Participant 5 - *Ou alors bouger.*

Le choix d'un thème de discussion

- 4 L'animateur amène le groupe à choisir (par exemple au vote) un thème de discussion parmi les concepts notés au tableau.

Selon l'approche choisie par l'animateur, la discussion philo débutera en gardant le thème en un mot ou en le transformant en question. Il peut également inviter les participants à choisir deux mots et à en faire une seule question, comme par exemple avec les mots « liberté » et « temps » : « Est-ce que la liberté prend du temps ? »

Une méthode d'animation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.



ASTUCES !

Pour la création de l'animal-journal,
pas de chichi !

Limitez le matériel au journal
et au ruban de masquage.

Pourquoi ne pas proposer
cette animation au début d'un cycle
d'ateliers philo ?

Les thèmes dégagés peuvent
alors être votre programme
pour toutes les séances
à venir.