

FICHE D'ANIMATION PHILO

LES IMAGES

UN LIVRE SANS IMAGES ! SÉRIEUX ?

OBJECTIFS²

Conceptualiser

Distinguer le mot et l'image du mot

Problématiser sur la présence d'images dans les histoires

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Les images* est conçue pour aborder la relation entre les images et les mots et le thème de la lecture.

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.



MATÉRIEL

L'album jeunesse
*Le livre sans images*³

Une marionnette munie
d'un grand sac⁴

EN PRATIQUE

PUBLIC De 4 à 6 ans

NOMBRE De 5 à 20 participants

DURÉE 50 minutes

ESPACE Les participants
sont assis en cercle

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

² 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 *Les images* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée.

³ Novak, B. J., *Le livre sans images*, Paris, L'école des loisirs, 2015.

⁴ Nous utilisons Cocotte la poule (FOLKMANIS Puppets) et son œuf (un grand sac en tissu).

Animation conçue en 2016

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Les participants sont assis en cercle.

- 1 Ils font la rencontre d'une marionnette qui, bien vite, établit avec eux des règles de parole⁵ : lever le doigt pour obtenir la parole, éviter d'interrompre une personne qui parle, écouter ce qui se dit, etc.
- 2 Une fois le contact établi, la marionnette attrape son sac avec enthousiasme et annonce qu'elle a apporté une chouette histoire à lire. Avant même de sortir le livre du sac, l'animateur peut poser une première question qui peut susciter des réactions et esquisser une discussion.

Vous êtes contents ?

La marionnette sort alors le livre du sac et le présente brièvement, en posant des questions.

Voici Le livre sans images.

Alors... est-ce que vous pensez que c'est un chouette livre ?

Pourquoi c'est gai (ou pas) les images dans un livre ?

Un livre sans images peut-il être agréable ?

À quoi servent les images ?

- 3 Ces premiers échanges sont suivis de la lecture complète du livre par l'animateur. Celui-ci veille à bien montrer les pages, en ouvrant le livre vers les participants.

Dans *Le livre sans images* l'aspect visuel du texte est essentiel. L'auteur a joué avec la typographie, la couleur, la taille et la disposition des caractères, au service d'un contenu loufoque destiné à faire rire les enfants auditeurs et spectateurs. Le texte suggère que le lecteur adulte, tenu de lire à voix haute des propos plus drôles les uns que les autres, est pris au piège par l'enfant malicieux qui a choisi le livre.

L'animateur offre aux participants le plaisir de ce spectacle.

- 4 Au terme de cette expérience de lecture, l'animateur et sa marionnette initient une discussion philo⁶ avec l'ensemble des participants.

Une liste de questions de relance essentielles est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

Voici un plan de discussion à adapter aux réactions des participants à la lecture du livre sans images. L'animateur les utilisera au gré des opportunités données par la discussion. On y dégagne des enjeux tels que la relation entre mots et images, l'imagination, l'humour, etc.

Est-ce que vous êtes d'accord pour dire que ce livre est sans images ?

Est-ce que vous êtes d'accord avec ce titre ?

Est-ce que les mots sont des images ?

⁵ L'animateur peut s'inspirer de la charte de discussion du *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

⁶ Une méthode est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* édité par le Pôle Philo.

Qu'est-ce qu'on voit dans ce livre, qu'est-ce qu'il y a sur les pages ?

Quelle différence y a-t-il entre un mot et une image ?

Quelle différence y a-t-il entre dessiner et écrire ?

C'est quoi une image ?

C'est quoi dessiner, c'est quoi écrire ?

Certains ont-ils des images dans la tête ?

Et les autres ? Qu'est-ce qui se passe dans votre tête quand on vous lit une histoire sans images ?

À quoi sert l'imagination ?

Préfères-tu imaginer (faire tes propres images) ou recevoir les images ? Pourquoi ?

Quand aimes-tu imaginer ?

À quels autres moments utilises-tu ton imagination ?

Avez-vous apprécié ce livre sans images ? Pourquoi ?

Êtes-vous étonnés d'aimer un livre sans images ?

Pourquoi est-ce drôle ?

Est-ce que tous les mots sont drôles ?

Un même mot peut-il parfois faire rire et parfois faire pleurer ou mettre en colère ?

Est-ce le mot qui est rigolo, ou la situation ?

Pourquoi rit-on ?

Est-ce que, parfois, rire pose un problème ?

Comment ça se fait qu'on rit quand même ?

- 6 En fonction du temps disponible, l'animateur peut proposer aux participants d'investir la réflexion dans une activité de dessin qui consiste à transformer un mot en image, en cherchant à faire ressembler le mot à la chose qu'il désigne. B. J. Novak joue de cette façon avec les lettres anguleuses et métalliques du mot *robot* ou avec la taille du mot *gros*, etc.

ASTUCE !

La marionnette est facultative mais elle aide les enfants à porter attention à vos questions. Veillez à ce qu'elle soit vivante dès qu'elle entre en scène et jusqu'à ce qu'elle disparaisse.