

FICHE D'ANIMATION PHILO

LE MIKADO PHILO

PRENONS UN PEU DE BONHEUR !

OBJECTIFS²

Argumenter

Initier une discussion philo de manière ludique et originale

Proposer une animation rythmée qui engage le corps

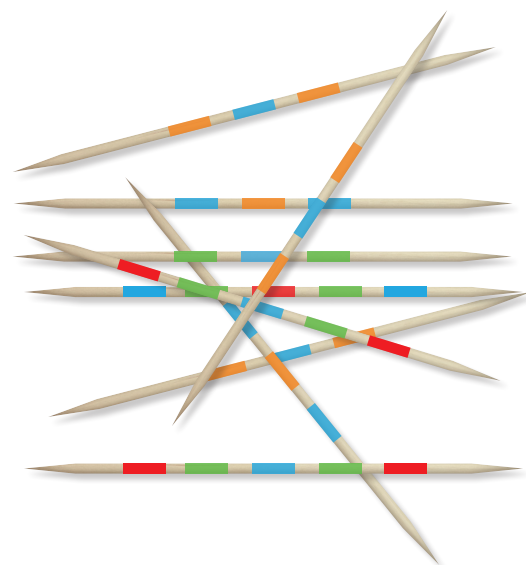
Conceptualiser

Faire un retour sur l'expérience vécue

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Le mikado philo* est conçue pour aborder le thème du bonheur.

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

Des chaises pour les participants

Un mikado géant³

Des albums de jeunesse en lien avec le thème⁴

En annexe

Les cartes « Mikado »

Les cartes « Heureux » (une par participant)

Les cartes « Malheureux » (une par participant)

Une liste d'œuvres d'art sur le thème du bonheur

EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 8 ans

NOMBRE De 5 à 25 participants

DURÉE De 100 à 120 minutes

ESPACE Les participants sont assis en cercle dans un grand espace

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 *Le mikado philo* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion.

³ Nous utilisons le mikado géant en bois de la marque OASIS.




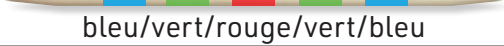

⁴ Nous utilisons les albums suivants : Dreis, S., *Pastèque et Patatras !*, Paris, Kaléidoscope, 2015 ; Alemagna, B., *Karl Ibou*, Paris, Autrement, 2008 ; Llenas, E., *Le vide*, Montréal, Les 400 coups, 2016.

Animation conçue en 2019

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

LE JEU DE MIKADO

- 1 Au centre du cercle formé par les participants, l'animateur installe le mikado géant (en le laissant simplement tomber au sol, en éventail). Ce faisant, il annonce aux participants la manière dont l'animation va se dérouler.
- 2 L'animateur attribue un rôle particulier à deux des participants, à savoir celui d'arbitre et celui de maître du jeu.
- 3 Les participants se lancent alors dans une partie collective de mikado. À tour de rôle, chacun tente de se saisir de l'un des bâtons de son choix sans en faire bouger aucun autre. En cas de doute quant au fait qu'il y a eu mouvement d'un autre bâton, c'est à l'arbitre de trancher.
- 4 Lorsqu'un participant voit sa tentative couronnée de succès, le maître du jeu attribue au groupe une carte dont le type dépend de la nature du bâton saisi, selon les conventions suivantes :

Bâton saisi avec succès	Carte attribuée	Nombre de bâtons
 orange/bleu/orange	Carte « Situation »	14
 bleu/orange/bleu	Carte « Ingrédient »	5
 vert/bleu/vert	Carte « Question »	3
 bleu/vert/rouge/vert/bleu	Carte « Livre »	2
 rouge/vert/bleu/vert/rouge	Carte « Œuvre d'art »	1

- 5 Le jeu s'arrête aussitôt que chaque participant a eu l'occasion d'effectuer une tentative.

⁵ Une méthode de préparation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

L'ATELIER PHILO

- 6 Une fois le jeu de mikado terminé, un atelier philo à proprement parler débute. L'animateur distribue une carte « Heureux » et une carte « Malheureux » à chaque participant. Le maître du jeu récapitule les différentes cartes obtenues pendant la phase de jeu. Il s'agit maintenant pour le groupe de les « réaliser », c'est-à-dire effectuer ensemble les actions appropriées selon le descriptif présenté ci-dessous. L'ordre dans lequel les cartes sont réalisées est à déterminer par le groupe (elles peuvent par exemple être tirées au sort).

Pendant cette partie de l'animation, l'animateur intervient, quand cela se révèle nécessaire, pour demander d'argumenter en faveur d'une position, d'approfondir une idée, de reformuler un propos, etc.⁵

LE DESCRIPTIF DES CARTES « MIKADO »

Cartes « Situation »

Ces cartes présentent chacune la description d'une situation de la vie quotidienne. Il est attendu que les participants se positionnent face à une telle situation, et cela en levant leur carte « Heureux » ou « Malheureux » selon que la situation en question les rend plutôt heureux ou malheureux, respectivement. L'animateur est susceptible de demander aux participants d'expliquer les raisons de leur choix.

Cartes « Ingrédient »

Ces cartes présentent chacune une question qui interroge les participants sur les composantes du bonheur. Un tour de table est organisé par l'animateur, à l'occasion duquel chaque participant est appelé à formuler une réponse courte.

Cartes « Question »

Ces cartes présentent chacune une question philosophique sur le bonheur à laquelle le groupe est appelé à répondre.

Cartes « Livre »

Ces cartes présentent chacune la même question suivante, à laquelle le groupe est appelé à répondre après que l'animateur a lu à haute voix un album jeunesse en lien avec le thème du bonheur : « Qu'est-ce que ce livre nous apprend du bonheur ? »

Carte « Œuvre d'art »

Cette carte unique présente la question suivante, à laquelle le groupe est appelé à répondre après que l'animateur a montré diverses impressions d'œuvres d'art : « Selon toi, quelle œuvre représente le mieux le bonheur (explique) ? »

LE RETOUR SUR L'EXPÉRIENCE

- 7 L'animateur propose enfin d'initier une discussion portant sur l'expérience vécue par les participants tout au long de l'animation.

Animateur - *Avez-vous connu des moments de bonheur pendant l'animation ? Lesquels ? Pourquoi ? Qu'est-ce que ça nous apprend sur le bonheur ?*

Participant 1 - *Moi, je me suis sentie heureuse quand X a gagné le mikado rare.*

Participant 2 - *C'est bizarre parce que c'est même pas toi qui l'a gagné.*

Animateur - *Tu sais expliquer pourquoi ?*

Participant 1 - *Parce qu'elle avait l'air super contente !*

Animateur - *Dans ce cas-ci, qu'est-ce qui a donné du bonheur ?*

Participant 3 - *Le bonheur de quelqu'un d'autre...*

Participant 4 - *Oui, parfois, c'est contagieux !*

ASTUCES !

Veillez à adapter les cartes « Mikado » en fonction du modèle du jeu que vous choisirez d'employer, car celui-ci ne présentera pas nécessairement les mêmes types et proportions de bâtons.

Lors de la phase de jeu, le maître du jeu peut encourager les participants à tenter de se saisir d'un type de bâton qui n'a pas encore été saisi (ou alors très peu). Ceci rendra la deuxième partie de l'animation plus diversifiée.

Vous n'aurez peut-être pas le temps de réaliser toutes les cartes obtenues, mais l'animation ne perdra pas pour autant en qualité !

Envisagez d'imprimer les cartes « Heureux » et « Malheureux » sur des papiers de couleurs différentes, cela vous aidera à discerner comment chacun se positionne, surtout dans un grand groupe.

VARIANTE

La même animation peut être réalisée sur base d'un thème différent (comme p. ex. le jeu), pour autant que celui-ci permette d'interroger l'expérience vécue (« Avons-nous joué ? Quels sont les critères d'un jeu ? »).

ANNEXES À PRÉPARER



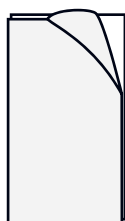
Imprimer les cartes « Mikado »
Imprimer les cartes « Heureux » (une par participant)
Imprimer les cartes « Malheureux » (une par participant)
Imprimer les œuvres d'art (format A4 ou A3)



Découper les cartes



Constituer les cartes « Mikado » (en pliant et collant)



Plastifier les cartes (facultatif)

Œuvre d'art

(rouge/vert/bleu/vert/rouge)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Selon toi, quelle œuvre représente le mieux le bonheur (explique) ?

Livre

(bleu/vert/rouge/vert/bleu)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Qu'est-ce que ce livre nous apprend du bonheur ?

Livre

(bleu/vert/rouge/vert/bleu)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Qu'est-ce que ce livre nous apprend du bonheur ?

Question

(vert/bleu/vert)



Peut-on être heureux dans un monde où il y a du malheur ?

Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Question

(vert/bleu/vert)



Être heureux, est-ce que ça s'apprend ?

Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Question

(vert/bleu/vert)



La joie, le plaisir et le bonheur : est-ce que ce sont une seule et même chose ?

Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Ingrédient

(bleu/orange/bleu)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Selon toi, quelle est la phrase qui rend le plus heureux ?

Ingrédient

(bleu/orange/bleu)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Selon toi, quel est l'objet qui rend le plus heureux ?

Ingrédient

(bleu/orange/bleu)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Selon toi, quelle est la règle qui rend le plus heureux ?

Ingrédient

(bleu/orange/bleu)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Selon toi, quelle est la personne qui rend le plus heureux ?

Ingrédient

(bleu/orange/bleu)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Selon toi, quel est l'acte qui rend le plus heureux ?

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Tu gagnes à un concours une entrée pour un parc d'attractions. Cependant, l'entrée n'est valable qu'à une date précise et tu n'es pas libre ce jour-là.

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Aujourd'hui, tu portes ton nouveau pantalon adoré à l'école. À la récréation, on se moque de toi.

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Tu es très content car c'est ton anniversaire et, ce soir, tu vas recevoir plein de cadeaux. Mais en rentrant, ta maman t'apprend que ta grand-mère ne pourra pas venir car elle est malade.

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Tu adores aller au resto, surtout pour manger des frites. Ton papa est d'accord pour aller au resto ce soir, mais uniquement pour manger une pizza.

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Tu proposes à tes amis de jouer à ton nouveau jeu. Vous jouez toute la soirée et tu perds.

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Tu es invité chez une copine pour jouer. Toutefois, sa maman a pris congé et lui propose d'aller au cinéma à la place.

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Tu as loupé ton bus ce matin et tu te fais punir pour ton retard à l'école. Plus tard dans la journée, tu apprends que le bus que tu aurais dû prendre a eu un accident.

Situation

(orange/bleu/orange)



Tu retrouves un objet que tu avais perdu et que tu avais oublié.

Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Situation

(orange/bleu/orange)



Tu comprends que plusieurs personnes t'ont menti pour te préparer une fête surprise.

Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Situation

(orange/bleu/orange)



Tu participes à une tombola dont le 1^{er} prix est vraiment super.
Tu remportes seulement le 2^e prix.

Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Tu dois t'asseoir seul à la dernière place disponible parce que tu es entré en classe le dernier.

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Tu n'es pas invité à la fête d'un copain de la classe. Tu ne joues pas souvent avec lui mais tes autres amis, eux, sont invités.

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Tu gagnes à un jeu de société contre ton petit frère, comme d'habitude.

Situation

(orange/bleu/orange)



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Tu apprends qu'une interro est reportée au lendemain.

Malheureux

Malheureux

Malheureux

Malheureux

Malheureux

Malheureux

Malheureux

Malheureux

Malheureux

Malheureux

Heureux

Heureux

Heureux

Heureux

Heureux

Heureux

Heureux

Heureux

Heureux

Heureux

LISTE D'ŒUVRES SUR LE THÈME DU **BONHEUR**

BERNARDI Roberto, *Giornata occupata*

BRUEGHEL Pieter (dit Brueghel l'Ancien), *Jeux d'enfants*

CHAGALL Marc, *Le poète et les oiseaux*

CHAPLIN Charlie, image extraite du film *Les temps modernes* (1936), (Dernier plan, couple sur la route)

COURTENS Franz, *Soleil de septembre*

ENSOR James, *Les bains à Ostende*

FRAGONARD Jean-Honoré Nicolas, *L'étude*

GAUGUIN Paul, *Arearea*

LÉGER Fernand, *Les loisirs – Hommage à Louis David*

MATISSE Henri, *La danse*

MATISSE Henri, *Le bonheur de vivre*

MICH Jean, *Le cuisinier chinois Chih-Fan*

PICASSO Pablo, *La joie de vivre*

PUVIS DE CHAVANNES Pierre, *Inter artes et naturam*

RAYSSE Martial, *Soudain l'été dernier*

RENOIR Pierre-Auguste, *Danse à Bougival*

ROBERT Yves, image extraite du film *Alexandre le bienheureux* (1968), (Philippe Noiret jouant du trombone au lit)

ROCKWELL Norman, *Going and coming*

ROUSSEAU Henri (dit Le Douanier), *Les joueurs de football*

SIGNAC Paul, *Au temps d'harmonie*

VACCARO Tony, *Le baiser de la libération*

VAN DYCK Antoine, *Charles 1^{er} à la chasse*

VUILLARD Édouard, *Au lit*

WOUTERS Rik, *La vierge folle*