

# FICHE D'ANIMATION PHILO

## CLÉS SUR PORTES

### LE MYTHE SENS DESSUS DESSOUS

#### OBJECTIFS<sup>2</sup>

Spéculer

Identifier les thèmes qui structurent le mythe

Distinguer sens explicite et implicite

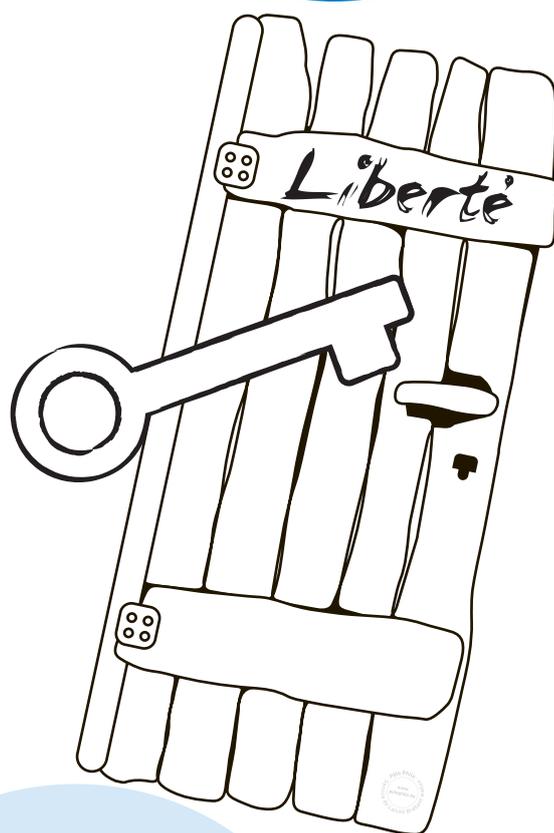
Pratiquer l'inférence comme outil d'interprétation

Prendre conscience du potentiel de signification des mythes

#### QUEL THÈME ABORDER ?

Dans l'animation *Clés sur portes*, conçue pour explorer les ressorts du mythe, c'est le texte choisi qui détermine les thèmes abordés.

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



#### MATÉRIEL

Le texte du mythe choisi

De quoi écrire

Un support pour l'écriture

Un espace d'affichage

#### En annexe

Les clés

Les portes

#### EN PRATIQUE

**PUBLIC** À partir de 9 ans

**NOMBRE** De 6 à 25 participants

**DURÉE** De 50 à 100 minutes

**ESPACE** Moments en grand groupe assis en cercle ou en demi-cercle

Moments en petits groupes

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

<sup>2</sup> 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 *Clés sur portes* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion / S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions.

Animation conçue en 2015

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

### Lire le mythe

- 1 Les participants lisent collectivement ou individuellement le mythe choisi pour l'animation.

### Restituer le récit

- 2 L'animateur invite un participant à restituer le récit. *Qui pourrait raconter l'histoire ?*

Il s'agit de dire ce qui se passe dans l'histoire, sans dire pourquoi (on pense que) cela se passe comme ça. *Essaye de rap-peler les détails du texte, aussi bien dans les descriptions que dans les actions.*

On vérifie ici que tous les participants ont saisi les éléments explicites du récit ; les étapes, les personnages, les décors et les péripéties.

### Interpréter le mythe : produire et partager des clés de compréhension

- 3 Il s'agit à présent de formuler des hypothèses sur le sens implicite ou caché de l'histoire.

Selon la taille du groupe, on distribue une clé par participant ou par groupe de deux ou trois. Un maximum de 8 ou 9 clés.

On demande aux participants de réfléchir seuls ou par petits groupes et de noter leur hypothèse sur la clé.

*Voici des clés. Je vous propose d'écrire sur votre clé une idée qui exprime un sens possible de l'histoire.*

*Qu'est-ce que cette histoire nous montre, à votre avis ?*

*Pourquoi une personne raconterait-elle une telle histoire ?*

On invite ensuite les participants à exprimer leur interprétation personnelle du texte en partageant ce qu'ils ont écrit sur leur clé. On demande à chacun de formuler des arguments pour éprouver son interprétation.

*Pourquoi penses-tu que ce soit un message de l'histoire ? Quels éléments du texte te font penser cela ?*

*Ne se passe-t-il pas, dans l'histoire, quelque chose qui dit ou montre le contraire ?*

*N'est-ce pas étonnant de dire cela alors qu'il se passe telle chose ?*

*Est-ce que tout le monde est d'accord avec cette interprétation ?*

Quand toutes les clés ont été présentées, les participants qui le souhaitent peuvent tenir compte des échanges pour modifier ce qu'ils ont écrit sur leur propre clé.

### Identifier les thèmes : découvrir les portes qu'ouvrent nos clés

- 4 On dispose à la vue des participants les portes qu'on aura préparées de la façon suivante :

Au recto (face visible quand la porte est fermée) on a indiqué l'un des thèmes philosophiques soulevés par le mythe choisi. Ces thèmes sont par exemple le savoir, l'éducation, la croyance, les sens, la vérité, la politique, la liberté, les autres, le désir, le temps, la culture, le langage, l'art, le droit, la justice, le bonheur, l'amour, le devoir, etc.

Au verso (face qui apparaît quand on ouvre la porte) on a préparé une question

que les participants découvriront à l'étape ultérieure. La question propose une alternative portant sur le thème indiqué au recto. *Préfères-tu aimer ou être aimé ? Le sens de la vie est-il à inventer ou à découvrir ?*

L'animateur aura identifié des thèmes et des questions qui lui paraissent essentiels et pertinents au regard du mythe choisi. Une porte laissée vierge permettra aux participants de proposer éventuellement un thème supplémentaire.

Si les thèmes affichés méritent des éclaircissements, l'animateur s'assure que les participants s'en font une représentation au moins générale. *La politique, c'est l'organisation du pouvoir, la façon dont un grand groupe de personnes décide de vivre ensemble.*

On demande alors aux participants d'identifier la porte que pourrait ouvrir leur clé ; le thème que rencontre leur hypothèse interprétative du mythe. En fonction du temps disponible, on peut les encourager à expliquer leur choix.

*Est-ce que certaines de vos clés ouvrent l'une ou l'autre porte ?*

*Est-ce que l'une de vos interprétations ouvre une discussion sur l'un des thèmes affichés ?*

*Comment expliques-tu que cette clé ouvre cette porte ?*

*Ya-t-il une clé qui n'ouvre aucune de ces portes ?*

*Quelle porte pourrait-elle alors ouvrir ? Que pourrait-on écrire comme notion, comme thème, sur cette porte ?*

## Ouvrir les portes : réfléchir aux enjeux qu'elles questionnent

- 5 Pour clôturer l'animation, on propose aux participants d'ouvrir certaines portes. En fonction du temps disponible et des attentes du groupe, plusieurs démarches sont possibles : on peut ouvrir toutes les portes pour lesquelles les participants ont rédigé une clé, la porte la plus (ou la moins) plébiscitée, toutes les portes, etc. Chacun est invité à réfléchir individuellement aux questions qui sont dévoilées.

### VARIANTE

Les mythes se prêtent bien au jeu des clés et des portes, mais rien n'empêche d'adapter l'animation à d'autres œuvres littéraires, les fables par exemple, où le sens implicite invite à l'enquête.

## QUELQUES EXEMPLES DE DISCUSSION PHILO À PRÉPARER

Le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* offre une liste de questions de relance essentielles.

Par ailleurs, voici trois séries de thèmes et de questions (à indiquer sur les portes) pour trois mythes à lire avec l'animation *Clés sur portes*.

### LA CAVERNE<sup>3</sup>

Le savoir	Le savoir est-il l'ami ou l'ennemi de la croyance ?
L'éducation	Préfères-tu apprendre grâce aux autres ou par toi-même ?
La croyance	Quel mot s'associe le mieux avec « croyance » : obscurité – lumière – humanité – animalité – certitude – doute ?
Les sens	Les sens : source d'illusion ou d'intuition ?
La vérité	La vérité est-elle à découvrir ou à construire ensemble ?
Le politique	Un bon citoyen : celui qui se conforme aux autres ou celui qui perturbe les autres ?

### L'ANNEAU DE GYGÈS<sup>4</sup>

La liberté	Quand te sens-tu le plus libre ? Quand tu agis sans connaître les règles et sans te poser de questions, ou quand tu connais les règles et le cadre qu'elles délimitent ?
La justice	As-tu déjà ressenti une injustice suite à l'application d'une règle ? Si oui, cela veut-il dire que cette règle était injuste ?
La conscience morale	Si tu étais invisible au regard des autres, serais-tu capable, pour combler tes envies, de voler, espionner, tricher, tuer, etc. ?
Le bien et le mal	Qu'est-ce qui a le plus de valeur pour toi : avoir eu l'intention d'agir avec altruisme et constater que les conséquences ne sont pas bonnes, ou découvrir de bonnes conséquences à des actions intéressées, guidées par l'égoïsme ?
Le pouvoir et le désir	Désires-tu plutôt un pouvoir exceptionnel qui peut susciter la jalousie des autres, ou un pouvoir ordinaire qui te permet de prendre ta place dans un groupe ?

<sup>3</sup> Une réécriture de l'allégorie de la caverne est disponible dans le numéro 52 de la revue *Philéas & Autobule*.

<sup>4</sup> Une réécriture du mythe de l'anneau de Gygès est disponible dans le numéro 38 de la revue *Philéas & Autobule*.

## NARCISSE ET ÉCHO<sup>5</sup>

La beauté	Préfères-tu avoir une beauté qui attire les regards ou avoir le regard attiré par la beauté des autres ?
L'amour	Préfères-tu aimer ou être aimé ?
L'égoïsme	Être égoïste, c'est être plutôt libre ou prisonnier ?
La personnalité	La personnalité est-elle plutôt à découvrir ou plutôt à construire ?
La connaissance de soi	Est-ce parce qu'on aime qu'on apprend à connaître ou parce qu'on connaît qu'on apprend à aimer ?
Le sens de la vie	Le sens de la vie est-il à inventer ou à découvrir ?

### ASTUCE

On trouve d'autres pistes d'exploration des mythes en animation philo dans les travaux de Michel Tozzi<sup>6</sup>.

<sup>5</sup> Une réécriture du mythe de Narcisse et Écho est disponible dans le numéro 46 de la revue *Philéas & Autobule*. Le dossier pédagogique qui l'accompagne, disponible en téléchargement, présente pas à pas l'animation *Clés sur portes* appliquée à ce récit.

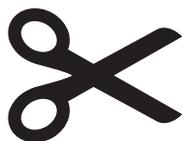
<sup>6</sup> Tozzi, M., *Débattre à partir des mythes - A l'école et ailleurs*, Lyon, Chronique sociale, 2006 ; et Tozzi, M., *Le mythe comme support à une réflexion philosophique avec les élèves*, 2010, disponible sur : [www.philotozzi.com](http://www.philotozzi.com).

## ANNEXES À PRÉPARER

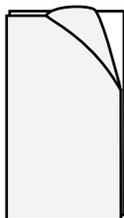
---



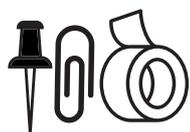
Imprimer les clés et les portes en 9 exemplaires au format A3



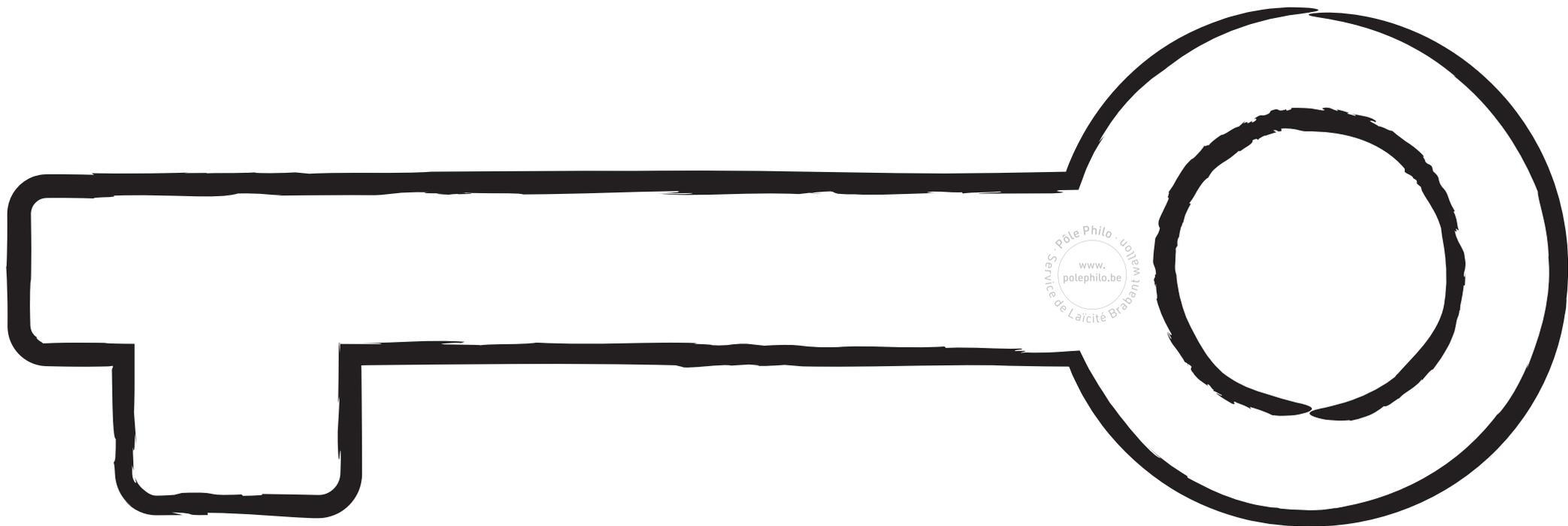
Découper les clés et les portes



Plastifier les clés et les portes (facultatif)



Prévoir de quoi fixer les portes pour les afficher et éventuellement de quoi fixer les clés sur les portes



Pôle Philo - UJFVW  
www.polephilo.be  
Service de Laïcité Brabant

