

FICHE D'ANIMATION PHILO

LES BÊTISES

J'AI PAS FAIT EXPRÈS !

OBJECTIFS²

Conceptualiser

Déterminer si une action est une bêtise

Distinguer les comportements intentionnels et non intentionnels

Réfléchir à l'expérimentation et au test des limites

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Les bêtises* est conçue pour aborder les notions de bêtise, d'interdit, d'intention, de faute, d'erreur, de punition, de maladresse, de rire ou de méchanceté.

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques¹* où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.



EN PRATIQUE

PUBLIC De 4 à 6 ans

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE De 20 à 30 minutes

ESPACE Les participants sont assis en cercle

MATÉRIEL

L'album jeunesse *mes bêtises préférées³*

Une marionnette munie d'un grand sac⁴

Une feuille de papier par participant

De quoi écrire ou dessiner

Un support pour l'écriture

Un carnet où rassembler les feuilles, un par participant (dans le cas d'une série d'animations)

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 bêtises* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Développer son autonomie affective / Se décentrer par la discussion / Se reconnaître, soi et tous les autres, comme sujets de droits.

³ Lestrade (de), A., et Vaz de Carvalho, J., *Mes bêtises préférées*, Paris, Tom'poche, 2013.

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

Animation conçue en 2016

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

- 1 Les participants sont assis en cercle.
- 2 Ils font la rencontre d'une marionnette qui 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.
- 3 Une fois le contact établi, la marionnette attrape son sac avec enthousiasme et fait la bêtise de le laisser tomber, ce qui provoque aussitôt l'étonnement de l'animateur : « Mais enfin, qu'est ce qui se passe ? Tu laisses tomber ton sac ? »
- 4 L'animateur lit une première fois l'album complet aux participants.
- 5 Il s'arrête ensuite sur la première page pour demander aux participants s'ils sont d'accord ou pas d'accord de dire que l'action qui s'y déroule est une bêtise.

Pour que chaque participant puisse se positionner, la marionnette leur demande de se lever et de se déplacer, vers la gauche s'ils sont d'accord ou vers la droite s'ils ne sont pas d'accord⁶.

Une fois les participants positionnés, l'animateur demande à l'un d'entre eux de dire pourquoi l'action représentée est, ou n'est pas, une bêtise.

Si la dynamique du groupe le permet, on propose aux autres participants de changer de place lorsqu'ils sont convaincus par un argument.

- 6 L'animateur peut aider le participant à explorer son argument à l'aide de questions de relance, en fonction des enjeux et notions qu'il évoque.

Pourquoi ça fait rire, une bêtise ?

Est-ce que toutes les bêtises font rire ?

Pourquoi les bêtises ne font pas rire tout le monde ?

Est-ce interdit de faire des bêtises ?

Si elles font rire, pourquoi est-ce qu'on ne peut pas les faire ?

Faire une bêtise, est-ce faire une faute ?

Faire une bêtise, est-ce faire une erreur ?

Pourquoi est-on parfois puni pour ses bêtises ?

L'animateur rassemble à nouveau les participants au centre, en file indienne, tourne la page, et reprend le processus à l'étape 5, avec la « bêtise » suivante.

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

⁶ Cette logique du choix radical relève du dialogue socratique, une méthode présentée dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

- 7 Une fois l'album entièrement parcouru (ou un nombre de pages jugé suffisant), on attire l'attention des participants sur le fait que ce sont des animaux qui y font les bêtises. Pour les inviter à se décentrer, on leur demande de trouver un comportement humain que des animaux pourraient regarder comme une bêtise.
- 8 L'animateur distribue aux participants de quoi écrire ou dessiner, pour qu'ils gardent une trace de cette idée. S'il est prévu de faire plusieurs fois cette animation, on peut glisser la feuille dans un carnet que les participants retrouveront la fois suivante.

ASTUCE !

La marionnette est facultative mais elle aide les participants 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. Équipez-la de son sac et, pourquoi pas, de feuilles de papier et de carnets qui lui font écho.