

FICHE D'ANIMATION PHILO

LE CHEMIN DES IMAGES

PROMENONS-NOUS DANS LES IDÉES !

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.

OBJECTIFS²

Conceptualiser

Faire des liens

Écouter et mémoriser

Synthétiser

QUEL THÈME ABORDER ?

Le bonheur, le beau, la liberté, la chance, la nature, etc.

Le choix du thème revient à l'animateur. Il doit s'assurer que celui-ci puisse être aisément associé aux images choisies pour figurer au recto des cartes.



EN PRATIQUE

MATÉRIEL

Une marionnette munie d'un grand sac³

Une collection de cartes carrées dont le recto présente une image et le verso un chemin

De petits objets hétéroclites (au moins un par paire de participants) pouvant servir de pions de jeu

En annexe

De quoi construire les cartes carrées

Une suggestion de banque d'images

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 *Le chemin des images* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Développer son autonomie affective / S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions.

³ Nous utilisons Cocotte la poule (FOLKMANIS Puppets) et son œuf (un grand sac en tissu).

Animation conçue en 2017

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animateur a créé une collection de cartes carrées présentant, au recto, des images et, au verso, des tronçons de chemin sélectionnés parmi les quatre modèles repris en annexe.

- 1 Installés en cercle, les participants font la rencontre de la marionnette. Celle-ci leur indique que, relativement au thème énoncé par l'animateur, de nombreuses images se bousculent dans sa tête. Elle ajoute que ces images l'aident à penser à toutes sortes de choses différentes et que, lorsqu'elle réfléchit, elle aime à se promener parmi celles-ci. L'animateur questionne les participants sur leurs manières de penser.

Et vous, avez-vous aussi des images dans votre tête ? Lorsque vous pensez, pensez-vous aussi en images ? Ou autrement ? Avec des sons ? Des voix ? Des sensations ?

La marionnette sort alors les images (en fait les cartes carrées) de son sac et émet le souhait de les partager avec les participants.

- 2 Les cartes sont étalées sur le sol, images visibles. Par groupes de deux, les participants choisissent l'image qu'ils ont le plus envie d'associer au thème (par exemple le bonheur). Ils choisissent également un pion qui les représentera pour la suite de l'animation.

- 3 Un espace libre (de l'ordre d'un mètre ou deux) est ménagé dans le cercle.

- 4 Une première paire de participants montre au groupe l'image choisie et énonce les raisons de son choix.

On a choisi l'image des bonbons parce qu'on aime bien en manger, ça fait plaisir.

- 5 L'animateur invite alors les autres participants à identifier un mot important, ou le mot le plus important, du propos qui vient d'être tenu.

Animateur – *Quel mot était très important dans ce qui vient d'être dit ? Qu'avez-vous entendu comme idée intéressante à retenir ?*

Participant 1 – *Ils ont dit que manger des bonbons, c'est chouette.*

Animateur – *Que garderait-on comme mot pour s'en souvenir ? « Chouette », « plaisir », « aimer » ?*

- 6 Une fois le mot choisi, l'image est placée au sol, face cachée. C'est ainsi le tronçon de chemin au verso qui est visible pour le groupe. Ce tronçon participe à tracer un chemin qui se construira, morceau par morceau, au fil de l'animation. La paire de participants ayant choisi la carte y place son pion.

7 L'animateur invite les participants à garder en mémoire l'image cachée (par exemple les bonbons) et le mot associé (par exemple « plaisir »). L'animateur annonce que, en fin de parcours, il s'agira pour le groupe de restituer ces éléments en retraçant le chemin parcouru.

8 L'animateur demande alors si une autre paire de participants a choisi une image qui pourrait être mise en lien avec celle qui vient d'être déposée. Le groupe qui se manifeste est appelé à expliquer, d'une part, pourquoi il a choisi cette image (en lien avec le thème de l'animation) et, d'autre part, en quoi il estime que celle-ci peut être associée à l'image précédemment déposée.

Quel lien voyez-vous entre votre image représentant des amis et le thème du bonheur ? Quel lien voyez-vous entre votre image et celle du groupe précédent représentant des bonbons ?

9 L'image est placée au sol, face cachée, à côté de la carte posée par le groupe précédent et cela, de manière à prolonger le chemin déjà créé. La paire de participants place son pion sur sa carte.

10 On répète alors les étapes 7 à 9 jusqu'à ce que toutes les paires de participants aient contribué au chemin en associant leur image à une image précédente.

11 L'animateur propose alors un exercice de synthèse et de restitution : il s'agit pour le groupe de reparcourir le chemin, carte par carte, en tâchant de se souvenir des concepts évoqués et des images associées. Au fil de cet exercice, on retourne les cartes pour vérifier si les associations d'idées sont fidèles à ce qui avait été proposé.

ASTUCES !

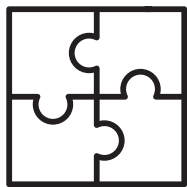
La marionnette est facultative mais soutient l'attention des participants. Veillez à ce qu'elle soit vivante dès son entrée en scène et jusqu'à la fin de l'animation⁴.

Les pions aident à la mémorisation. Dans la mesure du possible, veillez donc à ce qu'ils soient fort différents.

Il peut arriver que l'image choisie par un groupe ne puisse être liée à l'image précédente. Ce cas de figure peut être l'occasion d'entamer un nouveau chemin, ce qui matérialisera le fait que des voies indépendantes existent pour approcher le thème choisi. À l'inverse, il se peut qu'une même image relie deux chemins entamés précédemment, créant un « pont conceptuel ».

⁴ Une méthode d'animation est disponible dans la fiche *Cocotte et son Philo Z'œuf*.

ANNEXES À PRÉPARER



Choisir des images et les reporter dans les espaces carrés prévus à cet effet afin de constituer les cartes (ceci tout en veillant à varier les types de tronçons)



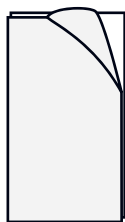
Imprimer les cartes



Découper les cartes



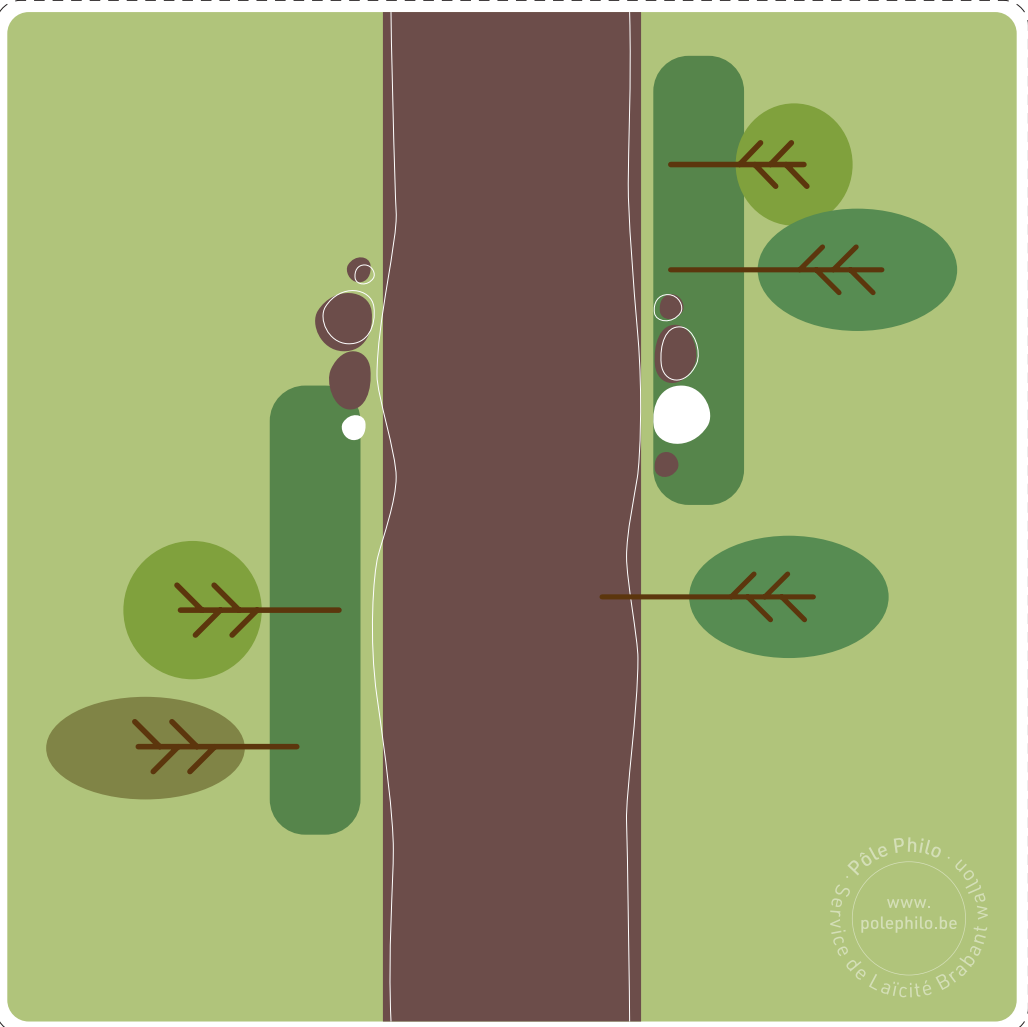
Constituer les cartes (en pliant et collant)

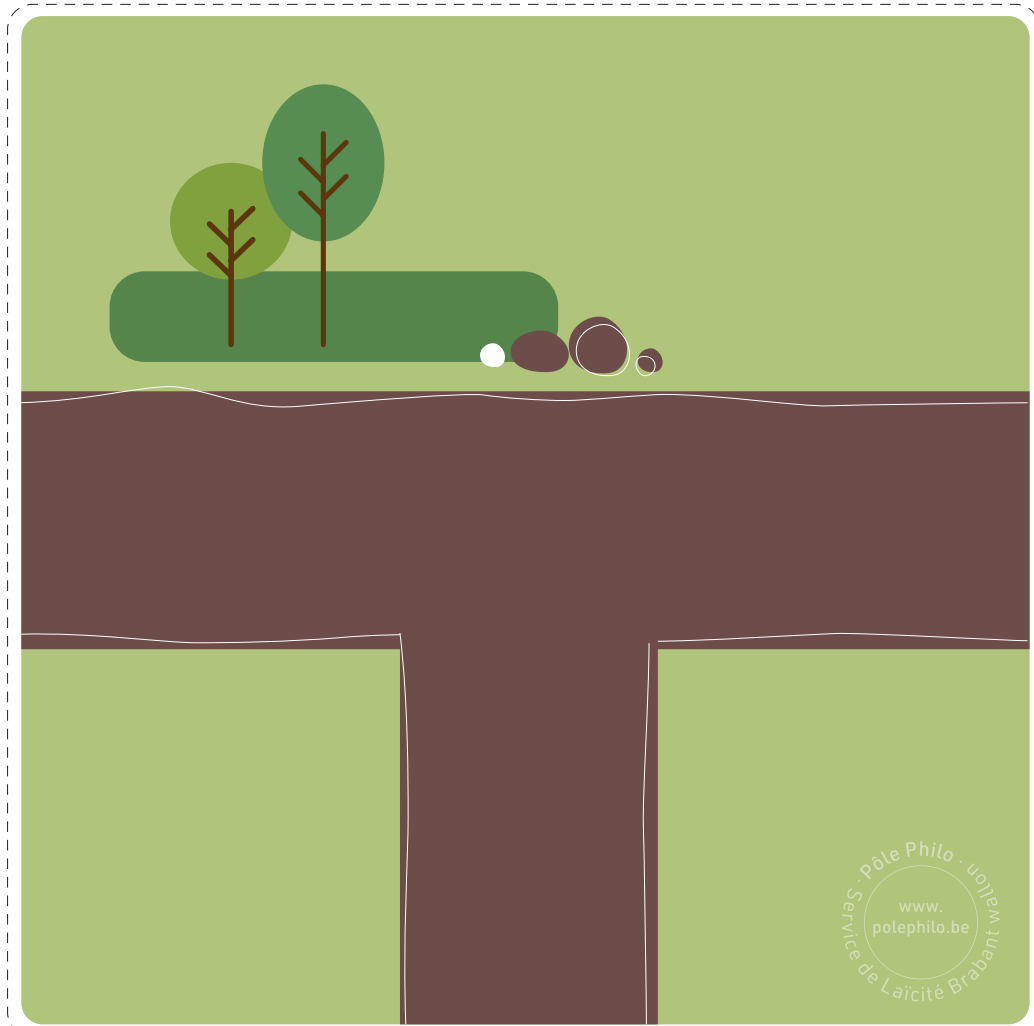


Plastifier les cartes (facultatif)

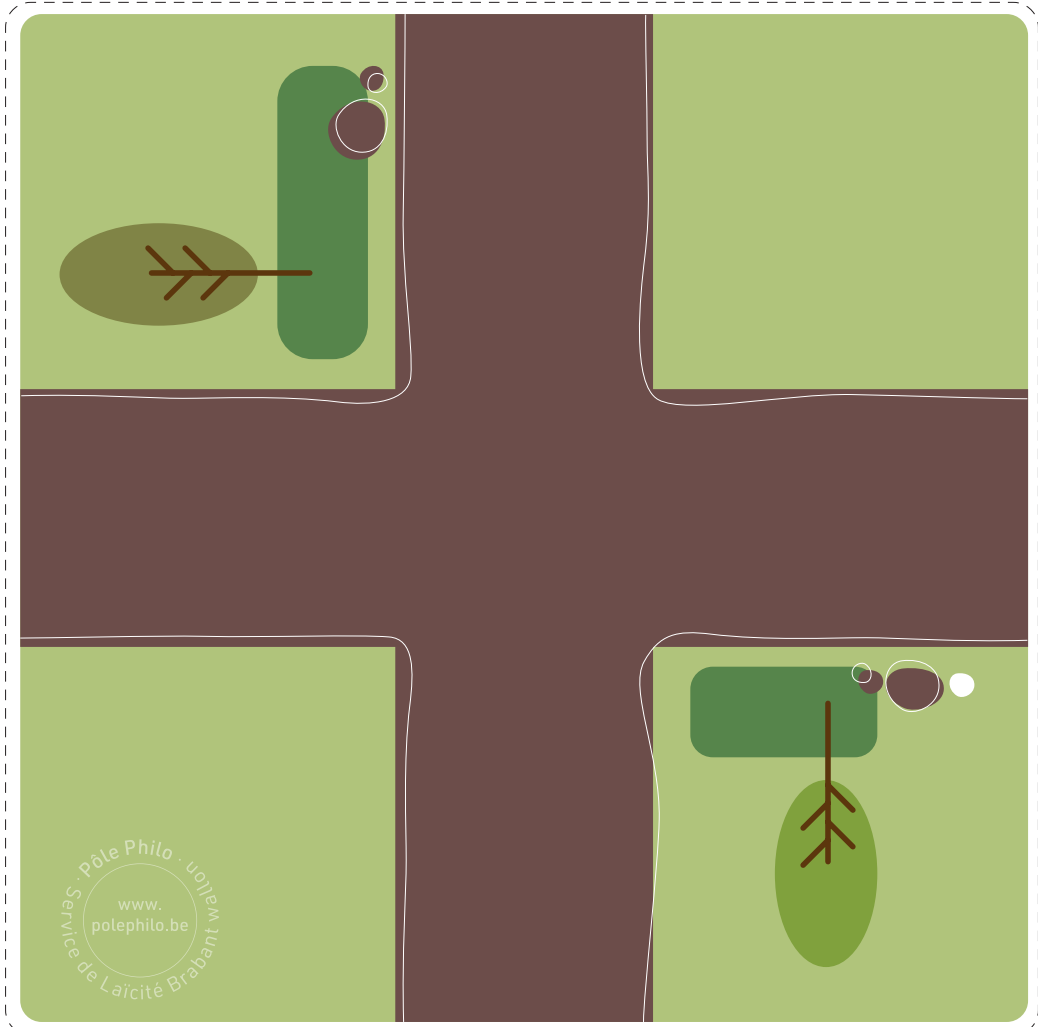


Insérer une image ici





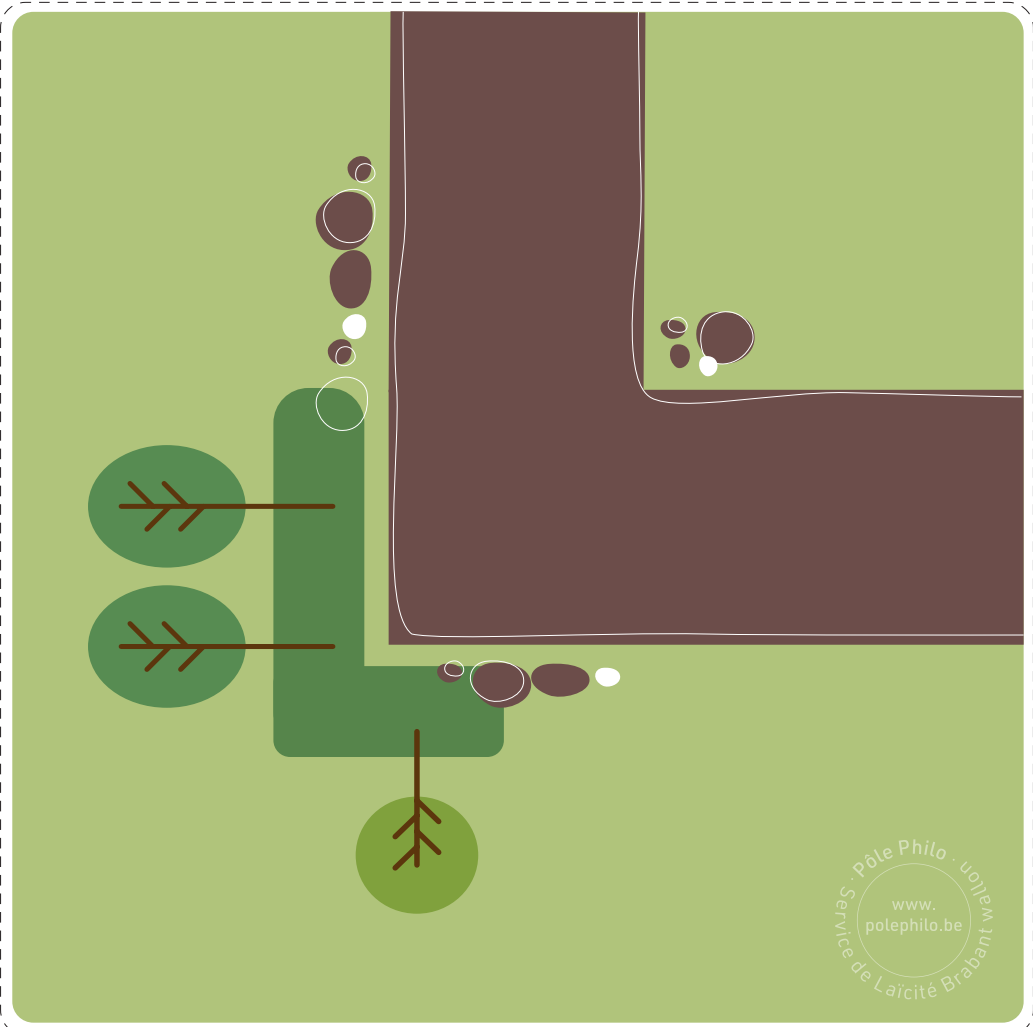
Insérer une image ici



Insérer une image ici



Insérer une image ici



LISTE D'IMAGES POSSIBLES

L'animateur choisira des images variées en veillant à diversifier les couleurs, les compositions, les orientations, les prises de vue, etc.

Deux options sont possibles : soit il choisira un nombre limité d'images « riches » (sur le modèle de celles du jeu *Dixit*), soit il optera pour un nombre plus important d'images « simples » facilement associables au thème choisi.

Dans l'esprit de cette seconde option, une liste d'images aisément associables au thème du bonheur est proposée ici en exemple.

Un lion	Un tracteur	Une forêt enneigée
Une plaine de jeux	Un moulin à vent	Un chiffre
Un tambour	Un livre	Un jeu de construction
Une mouche	Un grille-pain	Une bougie allumée
Une vis	Une oreille	Une casserole
Une poupée	Un éléphant	Un chien
Un ballon de football	Un gâteau	Un canard de bain
Une trompette	Un cadenas	Un écureuil
Un sourire	Une chauve-souris	Un réveil matin
Un tournesol	Un troupeau de vaches	Un vélo
Un ananas	Une ampoule	Un hibou
Une grue de construction	Un pendentif	Un arbre
Une tomate	Un nid d'oiseaux	Un lapin
Une feuille d'arbre	Une tirelire	Une petite voiture
Une montgolfière	Des bonbons	Une banane
Une guitare	Un hamster	Un casque de chantier
Un chat	Un médecin	Une palette de peintures
Un train	Un joueur de hockey	Un feu routier
Un enfant qui rit	Une omelette	
Un cheval	Un lac	
Une lettre de l'alphabet	Un trousseau de clés	
Un papillon	Un ordinateur	
Un perroquet	Une trompette	
Un dé	Des gratte-ciel	
Une rose	De vieilles chaussures	
Des pommes de terre	Un paysage de campagne	
Un bateau	Une photo de classe	