

FICHE D'ANIMATION PHILO

CHOISIR C'EST RENONCER

LIBÉREZ-LES !

OBJECTIFS²

Argumenter

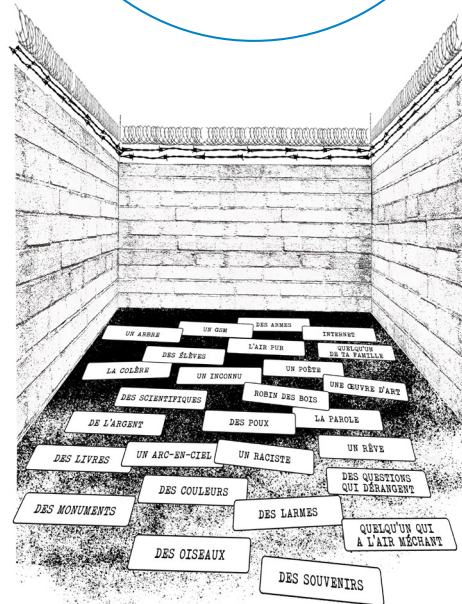
Faire des choix

Réfléchir aux raisons de ses choix

QUEL THÈME ABORDER ?

Dans l'animation *Choisir c'est renoncer*, ce sont les éléments libérés par les participants qui déterminent les thèmes abordés.

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.



MATÉRIEL

Des chaises pour les participants

De quoi écrire

En annexe

L'illustration des éléments enfermés

EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 10 ans

NOMBRE De 5 à 25 participants

DURÉE De 50 à 100 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 *Choisir c'est renoncer* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion.

Animation conçue en 2014

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Les participants se sont installés en cercle. L'animateur a planté le décor en expliquant qu'un certain nombre d'éléments ont été enfermés. Ils ne peuvent en libérer que quelques-uns. Lesquels vont-ils choisir ?

Le choix individuel

- 1 Les participants reçoivent chacun un exemplaire des différents éléments enfermés. Il leur est possible d'en « libérer » seulement quelques-uns. Le nombre exact – idéalement compris entre 4 et 7 – est laissé à l'appréciation de l'animateur. Les participants disposent de quelques minutes pour poser leurs choix, choix qu'ils matérialisent sur leurs feuilles en entourant les éléments correspondants.

Le partage

- 2 L'animateur demande à un participant de présenter à tous l'un de ses choix. Il sonde le groupe afin de déterminer si d'autres participants ont opéré un choix similaire.
- 3 L'animateur invite ensuite le participant à expliquer son choix. Il s'assure de la compréhension de l'explication par le groupe. Il questionne les autres participants qui ont fait le même choix : l'ont-ils fait pour la même raison ou pour une autre ? L'animateur questionne également les participants qui n'ont pas choisi de libérer l'élément dont il est question : ont-ils des raisons de ne pas l'avoir choisi ?

L'animateur aide le groupe à dévoiler les logiques sous-jacentes aux différents choix effectués et vérifie la cohérence de la pensée des différents participants.

Chaque intervention fournit le point de départ d'une brève discussion philo³. Voici quelques exemples :

Animateur – *Qui veut bien présenter un de ses choix ?*

Participant 1 – *Moi ! J'ai libéré « Internet ».*

Animateur – *Pourquoi ?*

Participant 1 – *Parce que, avec Internet, je sais téléphoner, donc pas besoin du GSM. Je sais lire des livres, donc pas besoin de livres...*

Animateur – *Ah, c'est intéressant. Tu as essayé de faire des catégories, c'est ça ? Et de libérer ce qui en rassemblait d'autres ?*

Participant 1 – *Oui, comme ça c'est moins frustrant. Avec une seule libération, en fait, je libère plusieurs éléments.*

Participant 1 – *J'ai libéré « raciste ».*

Autres participants – *Hein ? T'es fou ?*

Animateur – *Attendez, nous allons essayer de comprendre son choix. Tu veux bien l'expliquer ?*

Participant 1 – *Comme on ne peut libérer qu'un petit nombre de choses et que les autres restent enfermées, ben je me suis dit que c'était autant que ceux qui restent*

³ Une méthode de préparation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

enfermés soient le plus heureux possible. Donc j'ai enlevé ce qui me dérangeait.

Animateur – *Tu as donc pris le problème sous un autre angle ! Est-ce que vous comprenez son raisonnement ?*

Participant 2 – *Oui, trop cool ! J'y avais pas pensé...*

Participant 1 – *Moi, je libère les oiseaux parce que ce sont des animaux et personne n'a le droit d'enfermer des animaux, même pas les humains !*

Participant 2 – *Bien dit, ça !*

Animateur – *Tu avais droit à 6 libérations. Peux-tu me donner toute ta liste ?*

Participant 1 – *Des oiseaux, quelqu'un de ma famille, des élèves, quelqu'un qui a l'air méchant, des scientifiques et des œuvres d'art.*

Animateur – *Réfléchissez bien à cette liste et dites-moi ce que vous pensez de l'ensemble de ses choix.*

Participant 3 – *Des poux, c'est aussi des animaux...*

[Rires]

Animateur – *En effet. Et pourtant, tu n'as pas libéré les poux mais bien des œuvres d'art. Est-ce que les œuvres d'art répondent à ton critère ? Seraient-elles des animaux ou des humains ?*

Participant 1 – *Mmm... Non. C'est vrai. Disons que je ne libère que les animaux qui ne m'embêtent pas.*

- 4 L'animation reprend alors à l'étape 2, avec le partage d'un autre élément choisi. Le moment de partage s'arrête aussitôt que l'animateur le juge bon, idéalement après que chaque participant a eu l'occasion de s'exprimer au moins une fois.

Le retour à l'individuel

- 5 (Facultatif) Les participants disposent d'un peu de temps pour modifier leurs choix initiaux en fonction des discussions précédentes.

ASTUCES !

N'hésitez pas à être inventif dans la détermination du nombre d'éléments à libérer. Cela peut être imposé, déterminé par un vote, ou encore résulter d'une autre animation (comme par exemple par le biais du nombre de clés récoltées au terme de l'*Escape philo*).

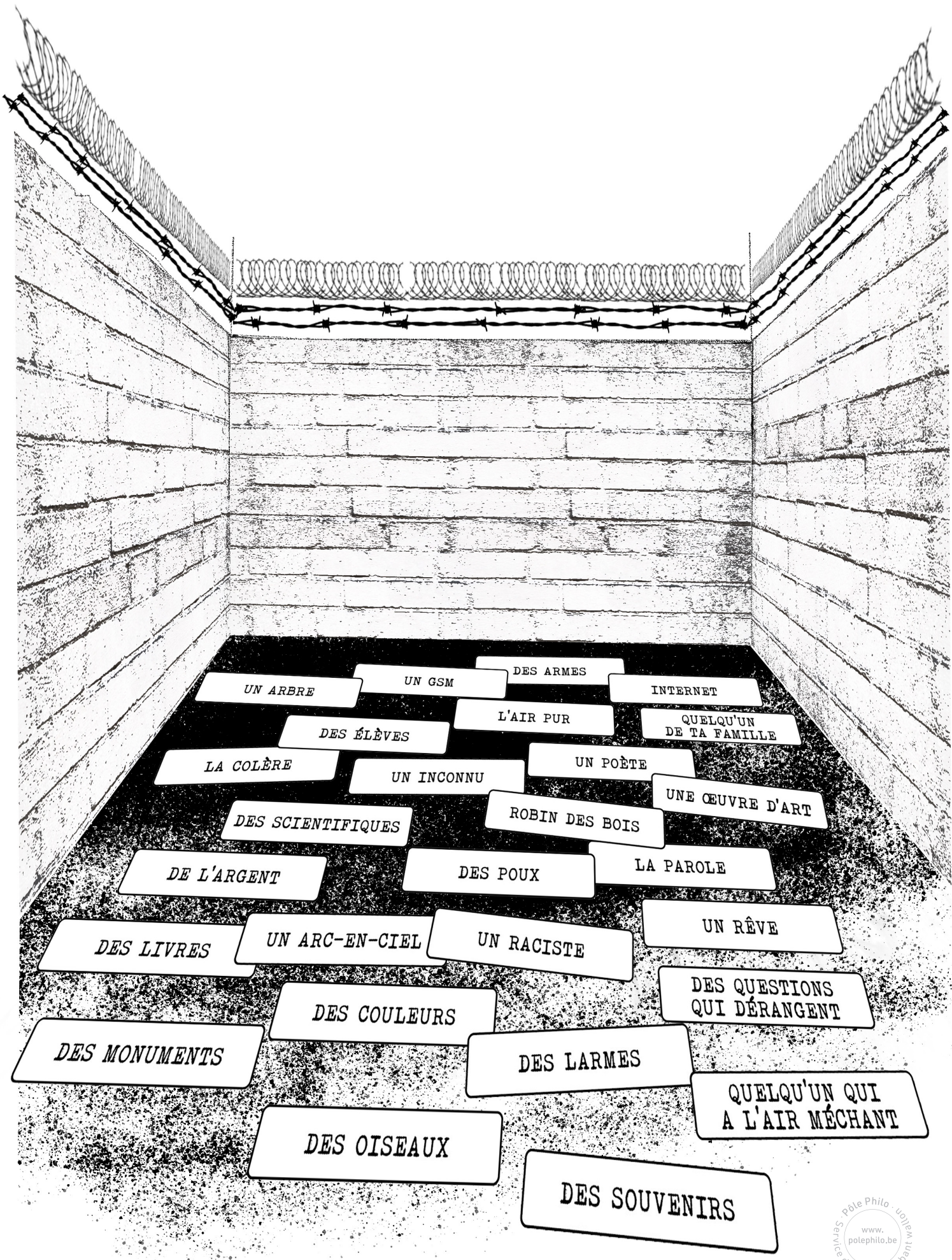
Limitez le temps pour les choix de départ. Certains participants seront peut-être en difficulté, mais rassurez-les : c'est bon signe !

Laissez-vous surprendre par les choix et les arguments des participants ! Ceux-ci vous amèneront sûrement vers des chemins auxquels vous n'auriez pas pensé...

ANNEXES À PRÉPARER



Imprimer l'illustration des éléments enfermés
(un exemplaire par participant)



UN ARBRE

UN GSM

DES ARMES

INTERNET

DES ÉLÈVES

L'AIR PUR

QUELQU'UN
DE TA FAMILLE

LA COLÈRE

UN INCONNU

UN POÈTE

UNE ŒUVRE D'ART

DES SCIENTIFIQUES

ROBIN DES BOIS

DE L'ARGENT

DES POUX

LA PAROLE

DES LIVRES

UN ARC-EN-CIEL

UN RACISTE

UN RÊVE

DES COULEURS

DES QUESTIONS
QUI DÉRANGENT

DES MONUMENTS

DES LARMES

QUELQU'UN QUI
A L'AIR MÉCHANT

DES OISEAUX

DES SOUVENIRS