

# FICHE D'ANIMATION PHILO

## LA BONNE IDÉE

### DE LA TACHE À LA PENSÉE

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.

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

Spéculer

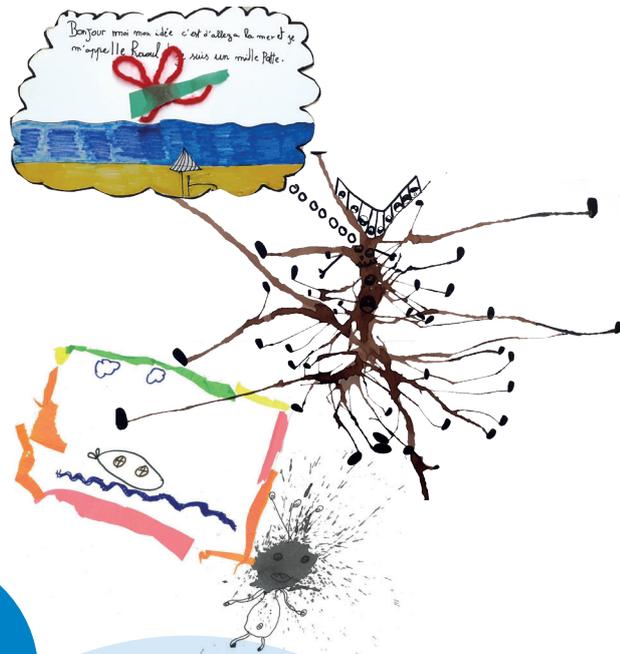
Exploiter une expérience artistique pour initier une discussion philo

Profiter du hasard

Exercer son imagination et sa créativité

### QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *La bonne idée* est conçue pour aborder le thème des idées ou tout autre thème apparenté (comme par exemple la pensée ou l'imagination).



### EN PRATIQUE

#### MATÉRIEL

Des chaises pour les participants

Une feuille de dessin A4 par participant

Une feuille de dessin A5 par participant

Une paille par participant

Du brou de noix (ou, à défaut, de l'encre ou du café)

Des feutres noirs

De la colle

Des ciseaux

Du matériel créatif (marqueurs ou crayons de couleurs, papier de soie, etc.)

**PUBLIC** À partir de 6 ans

**NOMBRE** De 3 à 25 participants

**DURÉE** De 100 à 200 minutes

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

<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 *La bonne idée* 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 2013

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animateur a préparé deux espaces distincts, à savoir, d'une part, un espace constitué de tables individuelles pour les participants et, d'autre part, un espace libre où ceux-ci pourront se rassembler en cercle ou en demi-cercle.

### La création du personnage

- 1 Une fois les participants installés dans l'espace individuel, l'animateur distribue à chacun une paille et une feuille de dessin au format A4 sur laquelle il verse un peu de brou de noix. Il invite les participants à souffler sur le brou à l'aide de la paille pour étaler celui-ci sur la feuille.
- 2 Aussitôt que les participants sont satisfaits du résultat (ceci est laissé à l'appréciation de chacun), la « tache » obtenue est mise à sécher.
- 3 Pendant ce temps, l'animateur invite les participants à réfléchir, en regardant leur tache dans tous les sens, à la façon dont ils pourraient la transformer en personnage (non nécessairement humain).
- 4 Une fois la tache sèche et à l'aide de feutres noirs, les participants dessinent à leur guise yeux, membres, poils, vêtements... Bref, tout ce qu'ils jugent nécessaire pour métamorphoser leur tache en le personnage voulu.

### La bonne idée

- 5 L'animateur distribue alors une feuille de dessin au format A5 à chaque participant et indique que cette feuille va servir à illustrer – sous forme de dessin ou d'écrit – une « bonne idée » que pourrait avoir leur personnage. S'ils le désirent, les participants peuvent découper la feuille pour lui donner la forme qu'ils souhaitent.
- 6 À l'aide du matériel mis à leur disposition, les participants illustrent une bonne idée de leur choix. Ils la collent ensuite sur la feuille avec leur personnage.

### L'exploitation philo

- 7 Rassemblés en cercle ou en demi-cercle, les participants présentent tour à tour leur création au reste du groupe.

*Moi, j'ai dessiné mon personnage en train de chanter, et c'est une chanson pour inciter tout le monde à préserver la nature.*

*La bonne idée elle est dans mon dessin lui-même. J'ai une bonne idée en déchirant des parties, en faisant de la 3D, etc. C'est créatif.*

*Moi, je tiens à dire que je sais que c'est pas une bonne idée pour tout le monde. C'est une bonne idée pour mon personnage. C'est un monstre, donc sa bonne idée c'est de manger des enfants. Mais je ne dis pas que c'est une bonne idée de manger des enfants.*

8 Une fois les présentations terminées, l'animateur clôt l'animation par une discussion philo en s'appuyant sur l'expérience vécue par les participants, tant dans le processus que dans son résultat.

Animateur - *Comment est née ton idée ?*

Participant 1 - *En fait, au départ, je n'avais aucune idée. Ma tête était vide. Alors j'ai regardé autour de moi et ça m'a inspiré.*

Animateur - *C'est toujours comme cela que naissent les idées ?*

Participant 2 - *Non. Moi j'ai eu mal au pied, donc ça m'a donné l'idée de faire des pieds à mon personnage. Donc, l'idée, elle est venue de mon corps et pas de l'extérieur.*

Participant 3 - *Mais une idée ça peut pas venir des pieds ! Ça vient forcément de la tête, du cerveau.*

Participant 4 - *Je dirais que ce qui vient du reste du corps, ce sont des... Je ne sais pas comment on appelle ça, mais c'est pas encore des idées. Les idées, ça vient après. C'est plus rangé.*

Animateur - *Une idée, c'est rangé ?*

Participant 5 - *Non, pas forcément. Parfois, une idée, c'est un peu dans le désordre.*

Participant 4 - *Moi je pense que, si c'est pas rangé, alors c'est juste une pensée, mais pas une idée.*

Animateur - *Voilà une distinction intéressante entre une pensée et une idée. Qui veut réagir à cela ?*

## UN EXEMPLE DE DISCUSSION PHILO À PRÉPARER<sup>3</sup>

### Choisir un thème et rechercher des notions liées :

Les idées

La pensée, la réflexion, la créativité, l'imagination, l'intelligence

### Préparer des questions pour relancer la discussion :

Le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* offre une liste de questions de relance essentielles. Ajoutons-y quelques questions d'approfondissement spécifiques au thème des idées :

- Qu'est-ce qu'une idée ?
- Comment évaluer une idée ?
- Comment savoir d'une idée si elle bonne ou mauvaise ?
- Comment naissent les idées ?
- À quoi ça sert d'avoir des idées ?
- Que faire des idées qu'on a ?

### ASTUCE !

N'hésitez pas à clore, étoffer  
ou relancer la discussion  
philo en vous aidant de  
l'album jeunesse  
*J'ai une idée !*<sup>4</sup>

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

<sup>4</sup> Tullet, H., *J'ai une idée !*, Paris, Bayard Jeunesse, 2018.