

FICHE D'ANIMATION PHILO

CACHE-CACHE PHILO

QU'ALLEZ-VOUS IMAGINER LÀ ?

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

Initier une discussion philo au départ d'une expérience visuelle et ludique

Travailler des habiletés de penser spécifiques (exemple, définition, etc.)

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Cache-cache philo* permet d'aborder les thèmes du rêve et de la réalité.

Imagine si...	C'est comme ça !	C'est pas pareil
Vu à la télé	C'est lié	Ordre et méthode
Ou pas	Il était une fois	Quand je serai grand
Je vous dis que c'est ça	C'est fou	Ca c'est bien dit

EN PRATIQUE

MATÉRIEL

Une impression d'œuvre d'art³ au format A3 plastifiée
De la pâte à fixer

En annexe

Les 12 plaquettes de consignes de jeu

PUBLIC À partir de 9 ans

NOMBRE De 3 à 25 participants

DURÉE De 50 à 100 minutes

ESPACE Les participants sont assis en cercle

Le plateau de jeu est affiché à une distance qui permet de lire les titres des plaquettes mais pas les consignes

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 *Cache-cache philo* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion.

³ Choisir une œuvre pouvant faire explicitement référence aux thèmes du rêve et de la réalité, comme le tableau *Le Retour* de René Magritte. Préférer une œuvre dont le dévoilement partiel ne permet pas une identification immédiate.

Animation conçue en 2017

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animateur a entièrement masqué l'œuvre d'art choisie sous les 12 plaquettes de consignes de jeu disposées côte à côte.

Les plaquettes sont aisément amovibles ; elles sont plastifiées et maintenues à l'aide de pâte à fixer.

- 1 Un participant choisit une plaquette sur la base des différents titres affichés. Ensuite, il s'approche et lit à voix haute la consigne indiquée sur la plaquette qu'il a choisie.
- 2 La consigne est travaillée collectivement. On trouve par exemple les consignes suivantes : « décris le plus précisément possible la réalité autour de toi », « explique comment tu fais pour savoir si quelque chose est réel ou pas », « donne des exemples de choses que tu rêverais d'être ou de faire plus tard », etc.

Une fois que la consigne a été suivie, la plaquette est ôtée de l'œuvre d'art masquée, ce qui en dévoile une partie.

Répéter trois ou quatre fois les étapes 1 et 2.

- 3 Lorsque trois ou quatre plaquettes ont été ôtées, dévoilant partiellement l'œuvre d'art, l'animateur initie une discussion philo⁴ au départ de la question suivante : *Voulez-vous voir l'œuvre cachée derrière les plaquettes restantes ou préférez-vous l'imaginer ?*

⁴ Une méthode de préparation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

L'animateur utilise un plan de discussion tendant à la généralisation du questionnement. Par exemple :

Si vous pensez à d'autres situations, dans la vie courante, est-ce que cela change votre réponse ? Préférez-vous voir ou imaginer ? Pourquoi ?

Quels sont les avantages de l'un et de l'autre ?

Quels sont les inconvénients de l'un et de l'autre ?

Quand aurions-nous de bonnes raisons de privilégier l'un ou l'autre ?

Voici un exemple :

Participant 1 - *Moi, je préfère imaginer que voir, car dans l'imagination ça peut être ce que je veux.*

Animateur - *Par exemple, ici, tu imagines quoi ?*

Participant 1 - *Ça peut être l'aile d'un dragon ou d'un avion spécial.*

Animateur - *Est-ce que d'autres sont d'accord avec ça ? Est-ce que c'est le cas dans d'autres situations de la vie, vous préférez imaginer que voir la réalité ?*

Participant 2 - *Oui, dans l'imagination tout est possible, donc c'est mieux !*

Animateur - *Prenons un exemple : est-ce que vous préférez imaginer recevoir un énorme gâteau ou voir un énorme gâteau devant vous ?*

Participant 3 - *Le voir, comme ça le vrai gâteau on peut le manger !*

4 Révéler l'œuvre d'art aux participants qui souhaitent la voir en entier.

Animateur - *Tu dis « le vrai gâteau », est-ce que ça veut dire que le gâteau qu'on imagine est faux ? Qu'en pensez-vous ?*

Participant 3 - *Il n'est pas faux, mais il n'est pas réel.*

ASTUCE !

Notez que cette animation peut déboucher sur une discussion épistémologique.

Par exemple, si un participant annonce qu'il sait ce qui est caché, la voie est libre pour une question comme :

Est-ce que l'on peut savoir, alors que c'est caché ?

ANNEXES À PRÉPARER



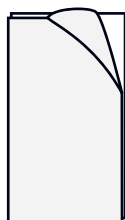
Imprimer les 12 plaquettes de consignes de jeu

Imprimer au format A3 (éventuellement sur du papier épais) une œuvre à découvrir faisant référence au thème « rêve et réalité »

Par exemple : *Le Retour* de René Magritte

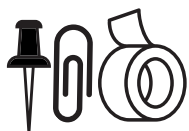


Découper les 12 plaquettes selon leurs contours



Plastifier (ou coller sur carton) les plaquettes

Plastifier (ou coller sur carton) l'œuvre à découvrir



Prévoir de la pâte à fixer pour disposer les plaquettes sur l'œuvre à découvrir, de façon à la masquer entièrement

Imagine si...

Imagine une situation (Et si...) et complète en dégageant les conséquences (alors...).

Pôle Philo, service de Laitcité Brabant wallon – www.polephilo.be

C'est comme ça !

Décris le plus précisément possible la réalité autour de toi.

Pôle Philo, service de Laitcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Vu à la télé

À ton avis, qu'est-ce qui est le plus réel entre quelque chose vu au journal télévisé, sur facebook, dans un documentaire, dans une série, dans un dessin animé ?

Pôle Philo, service de Laitcité Brabant wallon – www.polephilo.be

C'est lié

Cite 10 mots associés au thème « rêve et réalité ».

Pôle Philo, service de Laitcité Brabant wallon – www.polephilo.be

C'est pas pareil

Y a-t-il différentes sortes de rêves ?

Pôle Philo, service de Laitcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Ou pas

Dans la liste suivante, qu'est-ce qui est réel ? Un conte de fée, mon image dans le miroir, un triangle, un rêve, un sentiment, un dessin, l'avenir, la classe ?

Pôle Philo, service de Laitcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Ordre et méthode

Explique comment tu fais pour savoir si quelque chose est réel.

Pôle Philo, service de Laitcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Je vous dis que c'est ça

Imagine qu'une personne ne connaisse pas le mot réalité, comment pourrais-tu lui expliquer ce que c'est ?

Pôle Philo, service de Laitcité Brabant wallon – www.polephilo.be

Il était une fois

Voici un début d'histoire : Il était une fois, une licorne qui... Complète l'histoire en alternant des éléments réalistes et d'autres pas.

Pôle Philo, service de Laitité Brabant wallon – www.polephilo.be

Quand je serai grand

Donne des exemples de choses que tu rêverais d'être ou de faire plus tard.

Pôle Philo, service de Laitité Brabant wallon – www.polephilo.be

C'est fou

Tu rencontres une personne qui te dit que tu es fou et que ce que tu penses être réel est en fait un rêve. Là, en ce moment même, tu serais en train de rêver. Que peux-tu lui répondre ?

Pôle Philo, service de Laitité Brabant wallon – www.polephilo.be

Ca c'est bien dit

Es-tu d'accord ou pas avec la phrase suivante : « Le monde de la réalité a ses limites ; le monde de l'imagination est sans frontière. » (J.-J. ROUSSEAU) ?

Pôle Philo, service de Laitité Brabant wallon – www.polephilo.be