

# FICHE D'ANIMATION PHILO

## UN OBJET POUR PRÉTEXTE<sup>2</sup>

### LA CHOSE EN QUESTIONS

#### OBJECTIFS<sup>3</sup>

Spéculer

Se heurter à la difficulté de traduire ses perceptions

Se heurter aux limites du langage

Révéler ses préjugés et accueillir d'autres points de vue

Risquer des hypothèses

#### QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Un objet pour prétexte* est conçue pour aborder, au départ de l'observation d'un objet, les difficultés que nous avons à formuler et partager nos perceptions avec les autres.

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.



© Playmobil

#### EN PRATIQUE

##### MATÉRIEL

Un objet insolite ou difficile à nommer<sup>4</sup>

Des chaises pour les participants

De quoi dessiner (p. ex. une feuille et un crayon)

Un support pour le dessin

**PUBLIC** À partir de 10 ans

**NOMBRE** De 6 à 20 participants

**DURÉE** De 40 à 60 minutes

**ESPACE** Les participants sont assis en demi-cercle autour de l'objet

<sup>1</sup> PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2019 (Éd. révisée).

<sup>2</sup> Pour une réflexion plus approfondie sur les enjeux de cette animation, voir Fontaine, S., « Un objet pour prétexte ou la chose en question », in *Les carnets du Pôle Philo* (pp. 105-115), Laïcité Brabant wallon, 2020.

<sup>3</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 *Un objet pour prétexte* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Développer son autonomie affective / Se décentrer par la discussion.

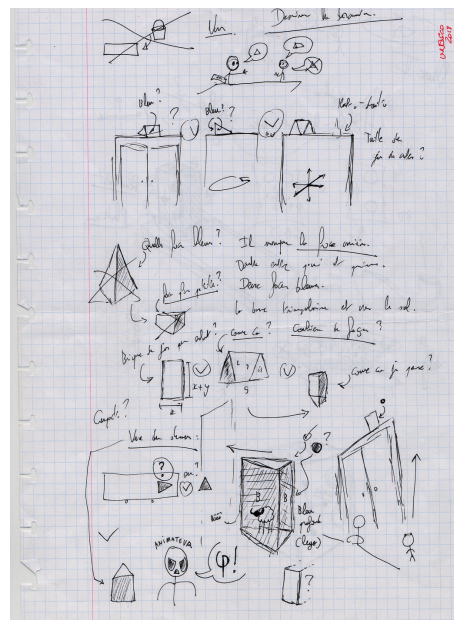
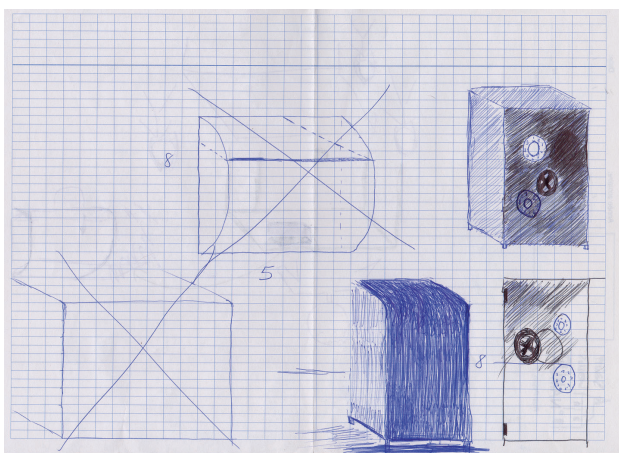
<sup>4</sup> Entre autres objets, nous utilisons souvent le coffre-fort miniature de la marque PLAYMOBIL.

Animation conçue en 2014

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

- 1 Une fois les participants installés en demi-cercle, l'animateur demande que l'un d'entre eux se porte volontaire pour endosser le rôle de dessinateur pour la durée de l'animation (en précisant que le talent importe peu). Le participant volontaire tourne le dos à l'assemblée pour toute la durée de l'animation, de sorte à ne voir ni les participants (animateur compris) ni l'objet en question.
- 2 L'animateur pose l'objet devant le reste du groupe (et donc à l'abri du regard du dessinateur). En précisant qu'il ne leur est pas permis de quitter leur place, l'animateur énonce aux participants la consigne : « parlez de ça ». Il indique ensuite devant tous que le dessinateur volontaire a, quant à lui, la tâche de « dessiner ce qu'il entend » sans jamais prendre la parole.
- 3 (facultatif) Lorsque les prises de parole s'épuisent ou que le groupe commence à exprimer un trop grand agacement, l'animateur retourne l'objet pour relancer la discussion.
- 4 Lorsque l'animateur estime la discussion terminée, il met fin aux échanges et invite le dessinateur à montrer au groupe ce qu'il a dessiné. Dessinateur et discutants disposent alors d'un moment pour exprimer leur ressenti sur l'expérience.

L'animateur prend soin de d'abord poser l'objet « de dos », c'est-à-dire, quand cela s'y prête, de telle manière que sa face la plus aisément identifiable demeure au



## UN EXEMPLE DE DISCUSSION PHILO À PRÉPARER<sup>5</sup>

### 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 à la présente animation :

#### À propos de la consigne de départ qu'il s'agirait de ré-instiller :

- Mais encore ?
- Que pourrait-on dire de plus ?
- Quelqu'un voit-il quelque chose de différent ?
- Qu'est-ce qui vous permet de dire que ceci est cela ?

#### À propos de différences de point de vue :

- À votre avis, pour quelles raisons X dit-il cela ?
- Est-ce que tout le monde visualise la même armoire quand X dit que cela ressemble à une armoire ?

#### À propos du vocabulaire :

- Quelle est la différence entre une caisse et une boîte ? Entre une manivelle et un volant ? Entre un truc et une chose ?
- Qu'est-ce qu'un objet ? Qu'est-ce qui définit un objet ?

#### À propos de la confiance :

- Peux-tu faire confiance à X quand il dit... ? Pour quelles raisons ?
- Es-tu sûr de ce que tu perçois ?

#### Durant le débriefing :

- Qu'avons-nous fait ? Pourquoi ?
- Quelle place occupe le langage dans cet exercice ?
- Pourquoi définir ?
- Comment se construisent nos savoirs ?
- Que disent les mots des choses qu'ils désignent ?
- Comment s'entendre et construire grâce au langage ?
- Quelle différence entre percevoir et savoir ?

<sup>5</sup> Une méthode de préparation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

Dans l'animation *Un objet pour prétexte*, le rôle de l'animateur se révèle crucial et assez inhabituel.

Le parti pris de l'animateur est en l'occurrence d'agir en « trouble-fête » tout au long de la discussion (autrement dit, la tentative de « parler de ça »). Il empêche que quiconque se défasse, botte en touche ou reste dans l'approximation. Ce faisant, il laisse le groupe se prendre dans la nasse, s'emberlificoter dans ses contradictions puis ses incertitudes ; bien plus, il les favorise même.

Bien qu'à certains égards, l'animateur joue ici son rôle de modérateur en encourageant les participants à reformuler, synthétiser ou argumenter, il est important qu'il se révèle en même temps plus intraitable qu'à l'accoutumée en ne manquant pas de pointer les contradictions ou les imprécisions, ou encore en ne laissant personne s'engager dans sa conviction sans le menacer d'un « croche-pied ». Bref, il lui incombe de repérer tout signe de perplexité, de rendre quasiment paranoïaque, d'agacer, de titiller, de confronter, mais surtout, de faire penser.

Il insiste plus que jamais sur la nécessité de déconstruire préalablement. Il est ici plus que jamais un « catalyseur », c'est-à-dire qu'il instille et accélère à volonté le processus du doute sans y être totalement intégré. Il reste en effet toujours un peu décentré, jouant le candide ou le malin génie qui régule et dérégule à volonté, mais maintient en éveil la curiosité tout en replongeant sans cesse les participants dans l'incertitude. Et si l'animateur semble être celui qui piège, il est également celui qui sauve, parce qu'il recentre sur la discussion elle-même et rassure sur l'intérêt de la manœuvre.

L'animateur est aussi celui qui ne déroge pas. On ne redéfinit pas les consignes. Quand par exemple certains amendent ou transforment la demande de départ « parlez de ça », il repart résolument de ce flou qui fait le sel de l'exercice et qui permet de confronter les participants à ces difficultés de la discussion que, la plupart du temps, on ignore.



## ASTUCES !

Tout objet peut constituer le point de départ de cet exercice, qu'il soit insolite ou non. Toutefois, pour maintenir en haleine les participants et contraindre le dessinateur à ne pas céder à la facilité, il est préférable de trouver quelque chose qui intrigue par surcroît : un outil étrange, un bibelot baroque ou un légume oublié.

Le choix de l'objet impulsera des dynamiques de discussion différentes. Tirez-en parti ! Par exemple, à l'aide d'une simple balle posée dans une boîte transparente, ce sont les notions de contenu et de contenant qui se retrouveront interrogées, alors que, au départ d'un boulier labyrinthe, ce sera plutôt la question de la complexité qui sera abordée.

Notez que les objectifs de l'animation peuvent aisément être détournés à des fins de formation. Outre la mise en lumière des difficultés du langage et de la perception, il vous est loisible d'adapter le dispositif pour que se révèlent les possibles limites de la pratique philo elle-même.