

FICHE D'ANIMATION PHILO

PHILO'VILLE

PRENEZ LE POUVOIR !

OBJECTIFS²

Argumenter

Exercer des habiletés de penser³ (donner un exemple, poser une question, définir, dégager des conséquences, identifier des exceptions, donner des arguments)

Vivre un processus démocratique en pratiquant la discussion philo

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Philo'ville* est conçue pour aborder le thème du pouvoir.

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.



EN PRATIQUE

- PUBLIC** À partir de 10 ans
- NOMBRE** De 5 à 25 participants
- DURÉE** De 50 à 100 minutes
- ESPACE** Moments en grand groupe assis face à un tableau
Moments en petits groupes

MATÉRIEL

- Des chaises pour les participants
- Un tableau et de quoi y écrire

En annexe

- La grille d'observation des habiletés de penser
- L'illustration de *Philo'ville*
- Les 8 cartes des domaines
- La carte de l'observateur
- La liste d'œuvres d'art classées par domaines

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 *Philo'ville* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Comprendre les principes de la démocratie / Se reconnaître, soi et tous les autres, comme sujets de droits / Participer au processus démocratique.

³ Une introduction aux habiletés de penser est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

Animation conçue en 2016

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Les participants découvrent l'illustration de *Philo'ville*, une ville imaginaire où ils ont le pouvoir de proposer et voter de nouvelles lois.

Huit domaines de la vie publique y sont affichés : la culture, la famille, l'éducation, les sports & loisirs, la santé, la sécurité, l'emploi et l'environnement.

La désignation d'un observateur

- 1 Un participant reçoit le rôle d'observateur et la carte correspondante.

Il validera les étapes successives.

Il animera une séance de vote.

Ses actions spécifiques sont détaillées pour chaque étape ci-dessous.

Les propositions de loi

- 2 Les autres participants sont répartis en petits groupes. Chacun de ces groupes choisit l'un des huit domaines affichés et reçoit la carte correspondante. Les domaines qui ne sont pas choisis ne seront pas traités cette fois-ci.

Les groupes discutent en aparté et s'accordent sur une proposition de loi pour *Philo'ville*, dans le domaine choisi.

Notre proposition de loi pour l'éducation : dans les classes, il doit y avoir des élèves de tous les âges qui apprennent à vivre ensemble et s'entraident pour apprendre.

Notre proposition de loi pour l'environnement : la ville doit aménager des potagers publics.

⁴ Lipman, M., *À l'école de la pensée*, Bruxelles, De Boeck, 2011.

L'observateur passe parmi les groupes et s'assure que les propositions de loi qui émergent concernent bien les domaines choisis. Si nécessaire, il invite les participants à revoir leur proposition. Les propositions de loi sont ensuite affichées ou écrites au tableau.

L'épreuve des habiletés de penser

- 3 Le groupe complet se rassemble face au tableau. Une à une, chaque proposition de loi est soumise aux questions, aux commentaires et aux arguments des participants.

La proposition de loi franchit l'épreuve des habiletés de penser lorsque les participants ont mené 6 interventions pertinentes, recouvrant 4 habiletés de penser différentes.

Les habiletés de penser sont issues des travaux de M. Lipman⁴. Pour *Philo'ville*, nous retenons les suivantes :

Dégager **une conséquence**

Si on installe des potagers dans la ville alors ils attireront des petits animaux.

Trouver **un exemple**

Je sais qu'à Totmorton, en Angleterre, les gens font pousser des légumes dans les rues.

Donner **un argument pour**

C'est une bonne idée ces potagers, parce que les voisins pourront y faire connaissance.

Donner **un argument contre**

C'est risqué tout de même, parce que n'importe qui pourra venir se servir et ça créera des tensions.

Définir un mot important de la proposition

« Public », ça veut dire que tout le monde peut en profiter.

Poser **une question**

Est-ce que les gens devront apporter leurs propres outils ?

Trouver **une exception**

Dans le quartier de l'usine chimique, je crois qu'on ne devrait pas faire de potager.

Pour le confort des participants, la liste des habiletés de penser peut être affichée ou écrite au tableau. Elle sera particulièrement utile si on demande aux participants de nommer l'habileté de penser qu'ils mobilisent lors de leur intervention (cette démarche est facultative).

L'observateur utilise une grille d'analyse reprenant la liste des habiletés de penser :

Il peut y cocher les habiletés de penser qu'il observe dans les échanges, mais aussi consigner des exemples.

Si les participants ont reçu la consigne de nommer les habiletés de penser qu'ils utilisent, l'observateur vérifie que l'habileté de penser annoncée est bien mobilisée.

Il signale les habiletés de penser qui n'ont pas encore été utilisées.

Il valide l'épreuve quand 6 interventions pertinentes recouvrent 4 habiletés de penser différentes.

L'amendement

- 4 Chaque petit groupe se retire pour discuter d'éventuelles modifications à apporter à sa proposition de loi, en tenant compte de la discussion qui vient d'être menée. La proposition peut aussi être laissée telle quelle, voire abandonnée.

L'observateur prend connaissance des modifications et celles-ci sont reportées au tableau.

Le vote

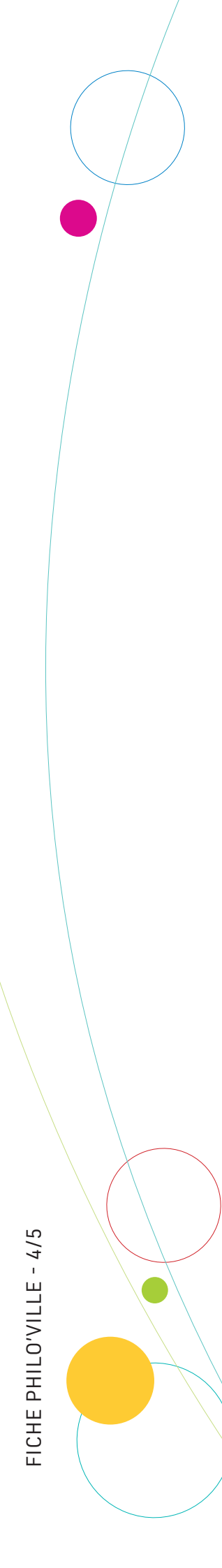
- 5 **L'observateur** et l'animateur ont profité de l'étape précédente pour discuter en aparté des formes possibles de vote : à main levée, par bulletin secret, à la majorité, à l'unanimité, etc. L'observateur a choisi la forme du vote.

Chaque proposition de loi qui a été maintenue ou amendée est soumise au vote de l'ensemble des participants.

L'observateur anime le vote et est attentif à sa validité et à l'absence de toute forme de fraude.

Un regard sur le processus démocratique

- 6 L'animateur attire l'attention des participants sur l'ensemble des étapes qu'ils viennent de parcourir : le choix d'un domaine de la vie civile, la proposition d'une loi, la discussion, l'amendement et le vote.



L'essentiel ici est d'exprimer que le processus est plus important que le résultat. Peu importe qu'une loi passe ou pas, la réussite est d'avoir vécu et mené à bien un processus de décision démocratique.

Pour symboliser cette réussite, chaque petit groupe reçoit trois œuvres d'art faisant écho au domaine dans lequel s'inscrit sa proposition de loi. Chaque petit groupe en choisit une et vient la poser sur l'illustration de *Philo'ville*.

ASTUCES !

Préparez un exemple. Imaginez une proposition de loi. Montrez aux participants quelles habiletés de penser vous avez mobilisées.

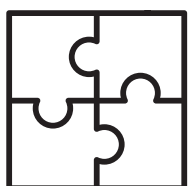
Encouragez les participants à créer une loi très originale. Bousculez-les s'ils proposent une loi qui n'a rien de neuf.

ANNEXES À PRÉPARER



Imprimer les annexes en 1 exemplaire

Collecter / Imprimer chaque œuvre d'art listée au format A6 (10x15cm)



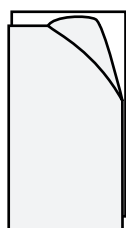
Assembler l'illustration de *Philo'ville*



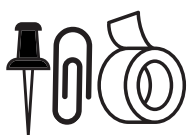
Découper les annexes des cartes de domaines et de la carte observateur selon la ligne continue



Plier et coller les cartes de domaines et la carte observateur selon les pointillés



Plastifier les cartes de domaines et la carte observateur (facultatif)



Prévoir de quoi fixer les cartes de domaines sur l'illustration de *Philo'ville*

J'observe les habiletés de penser

Conséquences

Exemples

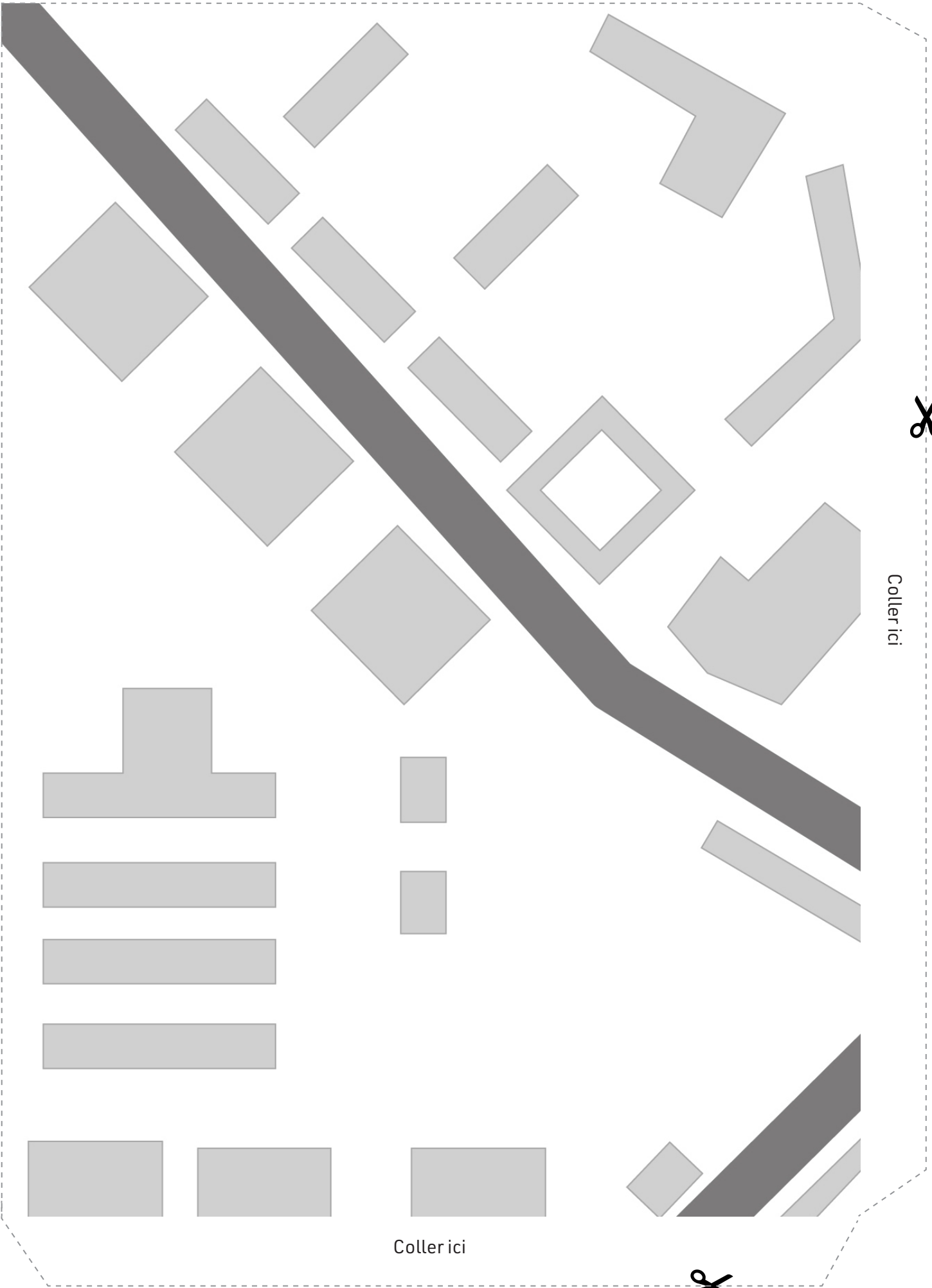
Arguments *pour*

Arguments *contre*

Définitions

Questions

Exceptions



Collerici



Collerici

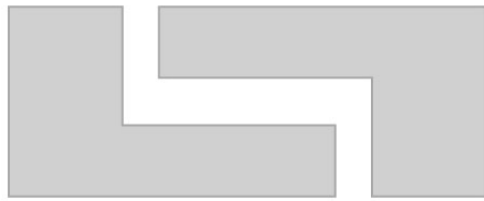
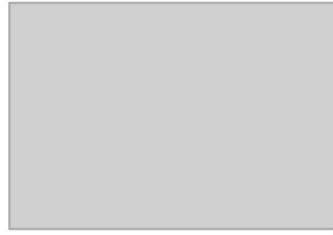
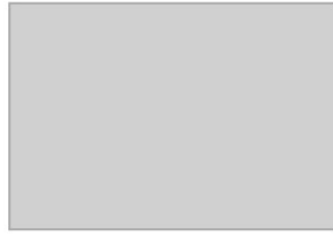


Collerici

Collerici



ville



Coller ici



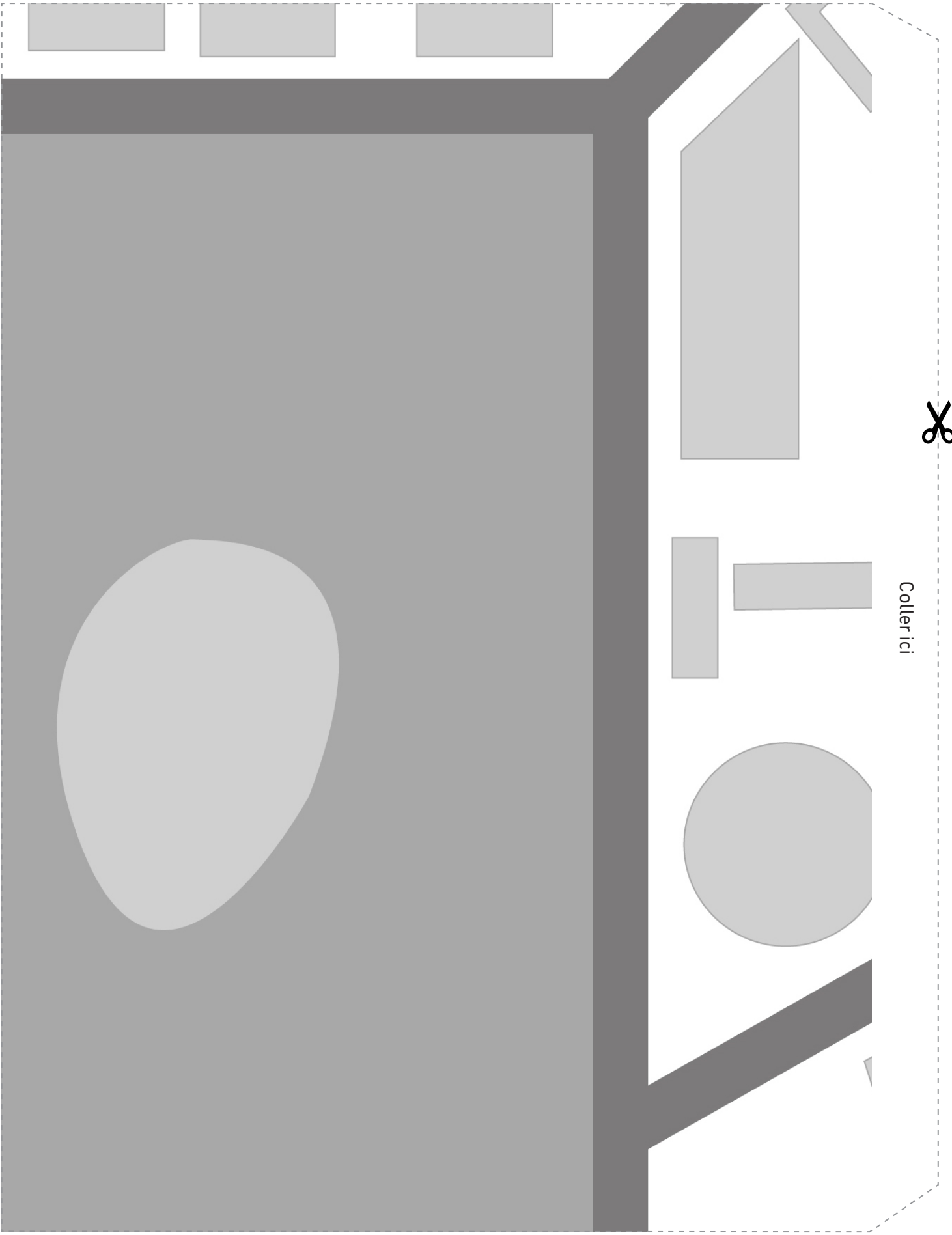
Coller ici



Pôle Philo · uo11wllant
www.polephilo.be
Service de Laïcité Brabant

Coller ici





Coller ici



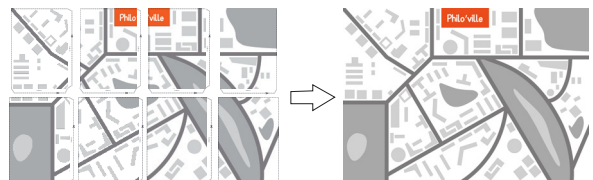
Collerici



Collerici



Schéma
d'assemblage



1. Votre petit groupe **invente une loi** qui concerne le domaine de la **culture**.
2. Avec l'aide de tous les participants, votre loi passe **l'épreuve des habiletés de penser**.

Dégager une **conséquence**
Trouver un **exemple**
Donner un **argument pour**
Donner un **argument contre**
Définir un mot
Poser une **question**
Trouver une **exception**

3. Votre petit groupe se rassemble pour **amender** (c'est-à-dire modifier) sa proposition de loi, en tenant compte de la discussion. Votre proposition peut aussi être laissée telle quelle, ou même abandonnée.
4. La proposition de loi est soumise au **vote** du groupe.
5. Votre petit groupe choisit **une œuvre d'art** qui symbolise votre démarche.

CULTURE



1. Votre petit groupe **invente une loi** qui concerne le domaine de l'**éducation**.
2. Avec l'aide de tous les participants, votre loi passe **l'épreuve des habiletés de penser**.

Dégager une **conséquence**
Trouver un **exemple**
Donner un **argument pour**
Donner un **argument contre**
Définir un mot
Poser une **question**
Trouver une **exception**

3. Votre petit groupe se rassemble pour **amender** (c'est-à-dire modifier) sa proposition de loi, en tenant compte de la discussion. Votre proposition peut aussi être laissée telle quelle, ou même abandonnée.
4. La proposition de loi est soumise au **vote** du groupe.
5. Votre petit groupe choisit **une œuvre d'art** qui symbolise votre démarche.

ÉDUCATION



1. Votre petit groupe **invente une loi** qui concerne le domaine de l'**emploi**.
2. Avec l'aide de tous les participants, votre loi passe **l'épreuve des habiletés de penser**.

Dégager une **conséquence**
Trouver un **exemple**
Donner un **argument pour**
Donner un **argument contre**
Définir un mot
Poser une **question**
Trouver une **exception**

3. Votre petit groupe se rassemble pour **amender** (c'est-à-dire modifier) sa proposition de loi, en tenant compte de la discussion. Votre proposition peut aussi être laissée telle quelle, ou même abandonnée.
4. La proposition de loi est soumise au **vote** du groupe.
5. Votre petit groupe choisit **une œuvre d'art** qui symbolise votre démarche.

1. Votre petit groupe **invente une loi** qui concerne le domaine de l'**environnement**.
2. Avec l'aide de tous les participants, votre loi passe **l'épreuve des habiletés de penser**.

Dégager une **conséquence**
Trouver un **exemple**
Donner un **argument pour**
Donner un **argument contre**
Définir un mot
Poser une **question**
Trouver une **exception**

3. Votre petit groupe se rassemble pour **amender** (c'est-à-dire modifier) sa proposition de loi, en tenant compte de la discussion. Votre proposition peut aussi être laissée telle quelle, ou même abandonnée.
4. La proposition de loi est soumise au **vote** du groupe.
5. Votre petit groupe choisit **une œuvre d'art** qui symbolise votre démarche.

EMPLOI



ENVIRONNEMENT



1. Votre petit groupe **invente une loi** qui concerne le domaine de la **famille**.
2. Avec l'aide de tous les participants, votre loi passe **l'épreuve des habiletés de penser**.

Dégager une **conséquence**
Trouver un **exemple**
Donner un **argument pour**
Donner un **argument contre**
Définir un mot
Poser une **question**
Trouver une **exception**

3. Votre petit groupe se rassemble pour **amender** (c'est-à-dire modifier) sa proposition de loi, en tenant compte de la discussion. Votre proposition peut aussi être laissée telle quelle, ou même abandonnée.
4. La proposition de loi est soumise au **vote** du groupe.
5. Votre petit groupe choisit **une œuvre d'art** qui symbolise votre démarche.

FAMILLE



1. Votre petit groupe **invente une loi** qui concerne le domaine de la **santé**.
2. Avec l'aide de tous les participants, votre loi passe **l'épreuve des habiletés de penser**.

Dégager une **conséquence**
Trouver un **exemple**
Donner un **argument pour**
Donner un **argument contre**
Définir un mot
Poser une **question**
Trouver une **exception**

3. Votre petit groupe se rassemble pour **amender** (c'est-à-dire modifier) sa proposition de loi, en tenant compte de la discussion. Votre proposition peut aussi être laissée telle quelle, ou même abandonnée.
4. La proposition de loi est soumise au **vote** du groupe.
5. Votre petit groupe choisit **une œuvre d'art** qui symbolise votre démarche.

SANTÉ



1. Votre petit groupe **invente une loi** qui concerne le domaine de la **sécurité**.
2. Avec l'aide de tous les participants, votre loi passe **l'épreuve des habiletés de penser**.

Dégager une **conséquence**
Trouver un **exemple**
Donner un **argument pour**
Donner un **argument contre**
Définir un mot
Poser une **question**
Trouver une **exception**

3. Votre petit groupe se rassemble pour **amender** (c'est-à-dire modifier) sa proposition de loi, en tenant compte de la discussion. Votre proposition peut aussi être laissée telle quelle, ou même abandonnée.
4. La proposition de loi est soumise au **vote** du groupe.
5. Votre petit groupe choisit **une œuvre d'art** qui symbolise votre démarche.

1. Votre petit groupe **invente une loi** qui concerne le domaine des **sports & loisirs**.
2. Avec l'aide de tous les participants, votre loi passe **l'épreuve des habiletés de penser**.

Dégager une **conséquence**
Trouver un **exemple**
Donner un **argument pour**
Donner un **argument contre**
Définir un mot
Poser une **question**
Trouver une **exception**

3. Votre petit groupe se rassemble pour **amender** (c'est-à-dire modifier) sa proposition de loi, en tenant compte de la discussion. Votre proposition peut aussi être laissée telle quelle, ou même abandonnée.
4. La proposition de loi est soumise au **vote** du groupe.
5. Votre petit groupe choisit **une œuvre d'art** qui symbolise votre démarche.

SÉCURITÉ

SPORT & LOISIR

1. Tu passes parmi les groupes et tu vérifies que leur proposition de loi **concerne vraiment le domaine qu'ils ont choisi**. Tu ne te prononces pas sur le contenu.

À la fin de cette étape, tu récoltes les propositions et tu t'assures qu'elles sont **affichées ou notées au tableau**.

2. Durant l'épreuve des habiletés de penser, tu utilises la grille d'observation des habiletés de penser :

- Tu coches les habiletés de penser utilisées, tu peux aussi consigner des exemples.
- Si un participant dit utiliser telle habileté de penser, tu vérifies que c'est bien celle-là.
- Si tu observes qu'une habileté de penser n'est jamais utilisée, tu le fais remarquer.
- Tu valides l'épreuve quand 6 interventions pertinentes recouvrent 4 habiletés de penser différentes.

3. Quand les groupes ont amendé leur proposition de loi, tu t'assures que les modifications sont reportées au tableau.

4. La proposition de loi est soumise au vote du groupe.

C'est toi qui choisis la forme du vote.

(À main levée ? Par bulletin secret ? À la majorité ? À l'unanimité ? Discutes-en avec l'animateur.)

C'est également toi qui organises ce vote et en assure le bon déroulement.

(Tout le monde a pu s'exprimer ? Tu n'as pas observé de fraude ?)



OBSERVEUR

LA LISTE DES ŒUVRES PROPOSÉES POUR LA DERNIÈRE ÉTAPE DE L'ANIMATION

Culture

BIARD François Auguste, *Quatre heures au Salon*

ENSOR James, *La musique russe*

FRAGONARD Jean-Honoré, *La liseuse*

Éducation

HERTEL Carl, *Classe pendant une leçon de géographie*

DOISNEAU Robert, *L'information scolaire*

BENOHOUD Hicham, Sans titre issu de la série *La salle de classe* (un élève au premier plan est couché sur une table et regarde l'objectif, la tête bas en haut)

Emploi

DIX Otto, *L'homme d'affaires Max Roesberg*

LÉGER Fernand, *Les Constructeurs*

EDELFEIT Albert, *Louis Pasteur*

Environnement

LA CHAPELLE David, *Gas Shell*

GAUGUIN Paul, *Montagnes Tahitiennes*

SCHUITTEN Luc, *Les cités végétales*

Famille

DE SMET Gustave, *La famille*

BARNEY Tina, *La famille*

ANONYME, *Akhenaton, Néfertiti et leurs filles*

Santé

MUNCH Edvard, *L'enfant malade*

ROCKWELL Norman, *Avant la piqûre*

CÉZANNE Paul, *La table de cuisine*

Sécurité

VAN MALLEGHEM Sébastien, Sans titre issu de la série *Prisons* (vue d'un couloir central de prison dans la pénombre)

PICASSO Pablo, *Mère et enfant*

GELTNER Jakub, *Nids 05*

Sport & loisir

SEURAT Georges-Pierre, *Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte*

GONTCHAROFF Nathalie, *Le Cycliste*

DAUMIER Honoré, *Les joueurs d'échecs*