

FICHE D'ANIMATION PHILO

LE BON CHEF

QUEL PERSONNAGE !

OBJECTIFS²

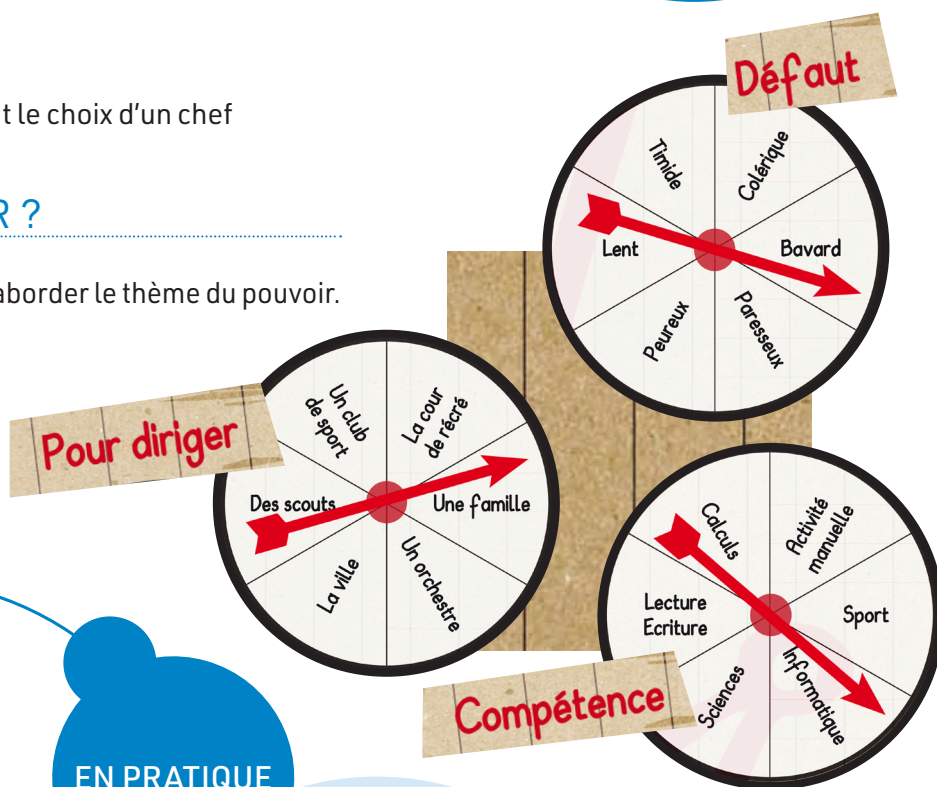
Argumenter

Identifier les enjeux qui entourent le choix d'un chef

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Le bon chef* permet d'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.



MATÉRIEL

5 flèches tournantes³
de 75 mm

En annexe

Le plateau de jeu

EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 7 ans

NOMBRE De 3 à 25 participants

DURÉE De 10 à 50 minutes

ESPACE Les participants sont assis en cercle autour du plateau de jeu

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 *Le bon chef* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion.

³ Modèle illustré en annexe, à acheter séparément, disponible notamment sur Internet.

Animation conçue en 2016

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Les participants forment un cercle autour du plateau de jeu.

- 1 Chacune des flèches du plateau de jeu est actionnée par un participant différent, ce qui produit aléatoirement un personnage fictif dont on connaît un hobby, une compétence, une qualité, un défaut et, enfin, ce qu'il est appelé à diriger.

- 2 L'animateur initie une discussion philo⁴ au départ de la question suivante :

Le personnage que nous avons créé sera-t-il un bon chef pour diriger cela ? Pourquoi ?

Voici un exemple :

Animateur – *Notre personnage aime le bricolage, il est fort en calcul, il est gentil mais peureux. Il doit diriger la cour de récréation. À votre avis, sera-t-il un bon chef pour diriger la cour de récréation ? Dites-moi pourquoi.*

Participant 1 – *Je crois que ce sera un bon chef parce que, comme il est gentil, il aidera les autres à ne pas se disputer.*

Participant 2 – *Moi, je n'en suis pas si sûr. Comme il est peureux, il n'osera pas se confronter aux personnes un peu trop violentes.*

Animateur – *Ah, voilà des arguments intéressants ! Et les autres, qu'en pensez-vous ? Qu'est-ce qui vous semble essentiel pour être un bon chef dans cette situation ?*

Lorsque la question initiale a été explorée de façon satisfaisante, l'animateur peut prolonger la discussion au moyen de questions portant, par exemple, sur le rôle de chef ou l'évaluation de ses actions.

Faut-il forcément un chef ? S'il n'y en a pas, quelles sont les conséquences ? À quoi servent les chefs ? Comment évaluer le chef ? Que faire si un chef n'est pas juste ou bon ?⁵

ASTUCE !

Certains participants, les plus jeunes par exemple, pourraient se focaliser sur une seule qualité, ou un seul défaut, et perdre de vue les autres caractéristiques du personnage.

N'hésitez pas à leur rappeler les données disponibles pour favoriser la nuance dans les arguments et contre-arguments.

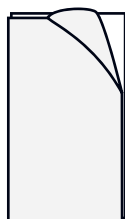
⁴ Une méthode est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

⁵ L'animation *Le bon chef* a fait l'objet d'une présentation dans l'ouvrage *Pourquoi et comment philosopher avec des enfants ?* publié aux éditions Hatier en 2018, sous la direction d'Olivier Blond-Rzewuski.

ANNEXE À PRÉPARER



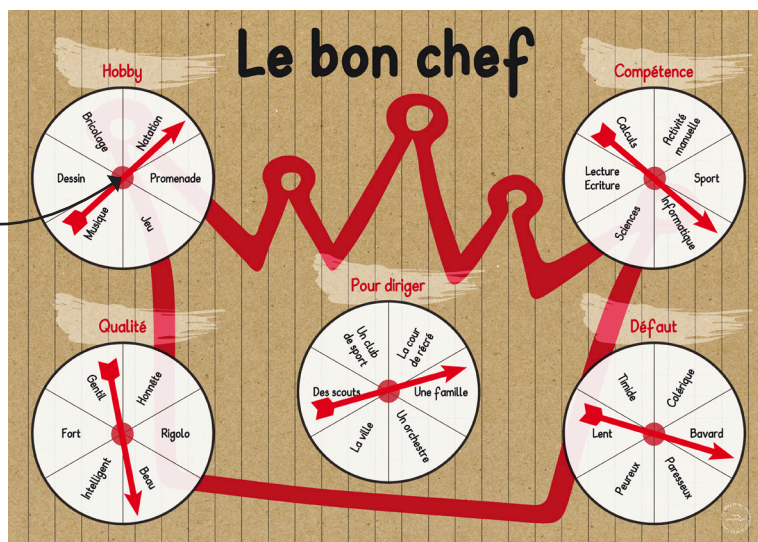
Imprimer le plateau de jeu au format A3



Plastifier le plateau de jeu

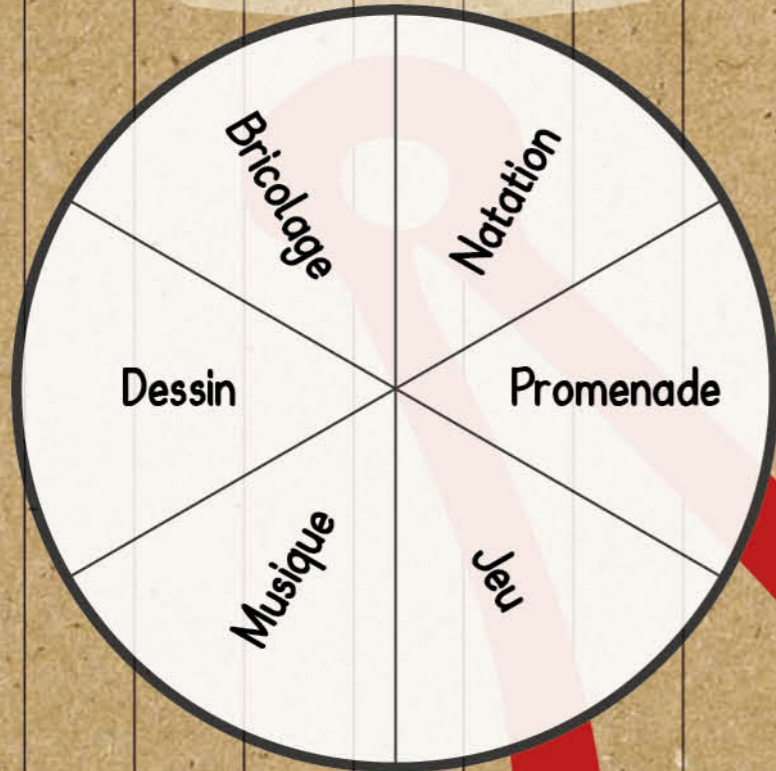


Coller les 5 flèches tournantes sur le plateau de jeu

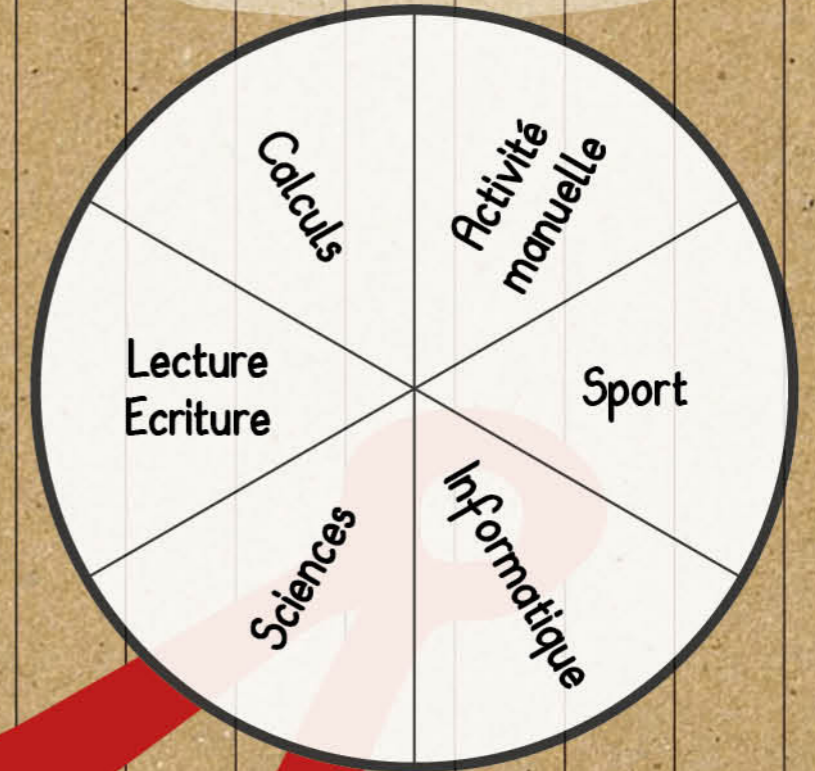


Le bon chef

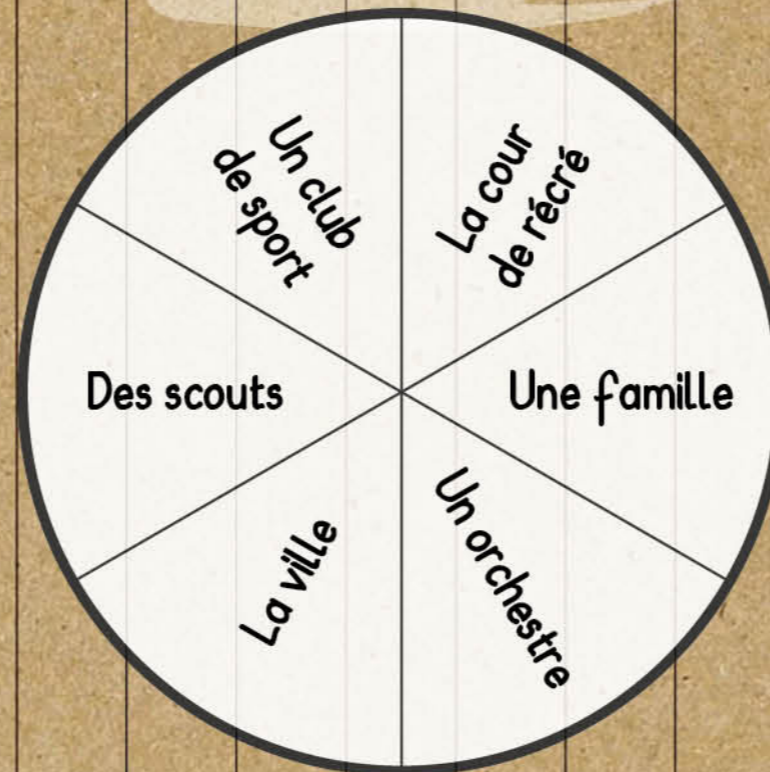
Hobby



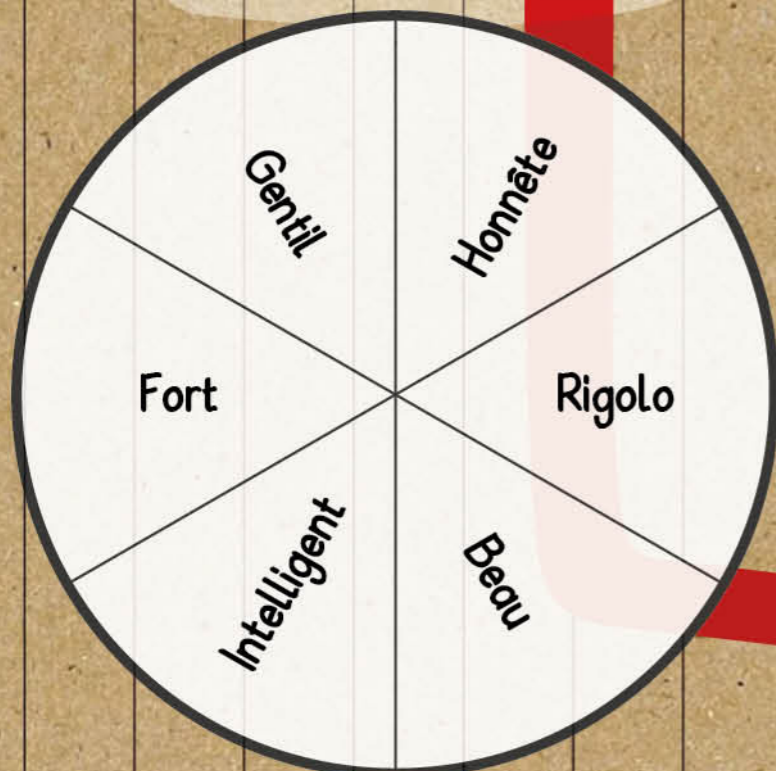
Compétence



Pour diriger



Qualité



Défaut

