

# FICHE D'ANIMATION PHILO

## L'ANIMAL-JOURNAL POUR LES PETITS<sup>2</sup>

### METTRE EN SCÈNE DES SCULPTURES POUR PHILOSOpher

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

Argumenter

Créer

Initier une discussion philosophique de manière originale

Se décentrer par l'intermédiaire de personnages inventés

#### QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *L'animal-journal pour les petits* est conçue pour aborder le thème de la tolérance et de nombreuses notions liées.

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.



#### EN PRATIQUE

##### MATÉRIEL

Des chaises pour les participants

Des tables

Des bouts de papier

De quoi écrire

Du papier-journal

Du ruban de masquage

Le texte *L'araignée et le moustique*<sup>4</sup>  
(facultatif)

##### En annexe

Les cartes de mise en scène

**PUBLIC** À partir de 6 ans<sup>4</sup>

**NOMBRE** De 6 à 25 participants

**DURÉE** De 50 à 100 minutes

**ESPACE** Moments en individuel  
à table

Moments en grand  
groupe assis en cercle

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

<sup>2</sup> L'idée initiale de la présente animation - se présenter au travers d'un animal journal - nous a été inspirée par C-page : [www.c-page.be](http://www.c-page.be).

<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 *L'animal-journal pour les petits* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion.

<sup>4</sup> Paru dans De Kockere, G., et Verplancke, K., *Tête à tête. 15 petites histoires pas comme les autres*, Toulouse, Milan, 2003.

<sup>5</sup> La création d'un animal-journal peut être exploitée différemment avec les plus grands. Voir notre fiche d'animation *L'animal-journal*.

Animation conçue en 2009.

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

### La création de l'animal-journal

- 1 Les participants sont installés à table et disposent d'un espace de travail dégagé. Ils reçoivent du papier journal et du ruban de masquage.

Chaque participant est invité à sculpter un animal dans le papier journal. Le papier peut être déchiré, froissé, mis en boule, etc. Les différentes parties sont assemblées avec le ruban de masquage.

L'animateur veille à mettre le groupe en confiance. Il rassure sur des critères comme la stabilité, la taille ou le degré d'achèvement qui ont peu d'importance. Le groupe n'aura pas à deviner l'intention de l'artiste.

L'animateur annonce également la durée de cette phase de création : elle sera de 20 minutes maximum.

### La lecture

- 2 Cette étape est facultative. L'animateur peut ponctuer l'animation de la lecture de cette histoire en lien avec le thème : *L'araignée et le moustique*.

### La mise en scène des animaux

- 3 À tour de rôle, les participants présentent leur animal. L'animateur note le nom de chaque animal sur un bout de papier distinct. Si deux participants ont choisi un même animal, l'animateur ne l'indique qu'une seule fois sur un bout de papier.

- 4 L'animateur demande à un participant de piocher une carte de mise en scène, et à deux autres de piocher un nom d'animal (parmi les bouts de papier qu'il vient de rédiger).

L'animateur invite un participant à lire la carte à voix haute, en complétant les trous de la phrase avec les noms d'animaux tirés au sort. Si les participants ne savent pas encore lire, l'animateur doit bien entendu s'en charger lui-même.

Par exemple, sur une carte est écrit :

..... se moque de .....

*Que dit le premier animal ? Que répond le second ?*

Si les deux animaux tirés au sort sont un éléphant et une méduse, cela donne :

*Un éléphant se moque d'une méduse.*

*Que dit l'éléphant ? Que répond la méduse ?*

- 5 L'animateur initie un exercice d'argumentation en invitant les enfants à répondre à ces deux questions.

L'animateur peut, s'il le souhaite, reproduire l'exercice avec une autre carte de mise en scène ou passer à l'étape suivante.

### La discussion

- 6 L'animateur utilise le contenu apporté par les participants dans l'exercice précédent pour rebondir sur une discussion philo.

Participant 1 – *L'éléphant dit à la méduse : « Je suis beaucoup plus grand toi ! »*

Animateur – *Est-ce que dire à quelqu'un qu'on est plus grand que lui, c'est se moquer ?*

Participant 2 – *Non. Mon papa il est plus grand que moi. S'il me dit « Je suis plus grand que toi », il ne se moque pas. Il dit la vérité, c'est tout.*

Animateur – *Donc si on dit la vérité on ne se moque pas ?*

Participant 3 – *On peut dire la vérité et se moquer. Ça dépend de comment on le dit...*

### ASTUCES !

Pour éviter de n'avoir que des chiens, des chats et des chevaux, n'hésitez pas à stimuler la créativité des participants en leur demandant d'imaginer des animaux minuscules, des animaux à plumes, à poils, à écailles, qui vivent dans l'air, etc.

Pour la création de l'animal-journal, pas de chichi ! Limitez le matériel au journal et au ruban de masquage.

### VARIANTE

Abordez d'autres thèmes en imaginant de nouvelles cartes de mise en scène.

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

**Identifier le thème principal de la carte et rechercher des notions liées :**

La moquerie

Le rire, la différence, le respect, le vivre-ensemble.

### **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 de la moquerie :

- Pouvez-vous citer des situations où il y a, selon vous, de la moquerie ?
- Est-ce que se moquer ou rire c'est la même chose ?
- Qui décide si c'est de la moquerie ou autre chose ?
- Pourquoi se moque-t-on ?
- Quelles sont les conséquences de la moquerie ?

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

## ANNEXES À PRÉPARER

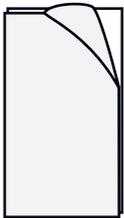
---



Imprimer les cartes de mise en scène



Découper les cartes



Plastifier les cartes (facultatif)

..... organise une fête,  
mais ne veut pas inviter .....  
qu'il (elle) trouve trop différent(e).

Quelle différence, à votre avis ?  
Que peut répondre le second  
animal ?

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

..... et ..... se disputent  
pour savoir qui  
est le ou la meilleur(e).

Que se disent-ils ?

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

..... se moque de .....

Que dit le premier animal ?  
Que répond le second ?

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

Si un(e) ..... n'est pas  
un(e) .....  
est-ce que cela veut dire qu'ils sont  
complètement différents ?

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

..... et .....  
peuvent-ils être amis ?

Pourquoi ?

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

Donnez un exemple de ce que  
..... peut faire tandis que  
..... ne le peut pas.

Et vice versa.  
Et que peuvent-ils faire ensemble ?

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