

FICHE D'ANIMATION PHILO

LE PONT CONCEPTUEL²

PENSER D'UNE RIVE À L'AUTRE

OBJECTIFS³

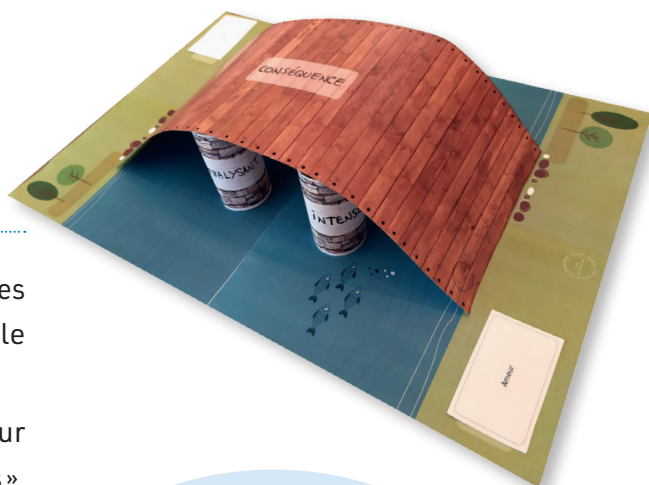
- Conceptualiser
- Exemplifier
- Faire des liens logiques

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Le pont conceptuel* permet d'aborder deux thèmes au choix. Le beau, la liberté, la chance, la vérité, la joie, le sacré, l'égalité, le jeu, la nature, etc.

L'animateur peut choisir les deux thèmes lui-même pour s'assurer qu'ils offrent des opportunités de « ponts conceptuels ».

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

- Des chaises pour les participants
- De quoi écrire
- Deux supports pour l'écriture
- 10 rouleaux en carton (type papier toilette)
- 2 marqueurs pour tableau blanc (facultatif)

En annexe

- Le plateau de jeu (le fleuve et ses berges)
- Les piliers
- Le pont
- Des exemples de cartes « concept »

- PUBLIC** À partir de 10 ans
- NOMBRE** De 6 à 25 participants
- DURÉE** De 100 à 150 minutes
- ESPACE** Moments en grand groupe assis en cercle ou en demi-cercle
Moments en petits groupes

EN PRATIQUE

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

² Cette fiche s'inspire d'une idée originale développée au cours d'une formation « Création d'outils » par Samuel Limet, Choukri Jerrar, Thomas Lapaille et Lara Pierquin-Rifflet.

³ 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 pont conceptuel* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Se décentrer par la discussion.

Animation conçue en 2017

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Désigner des porte-parole

- 1 L'animateur répartit les participants en deux sous-groupes. Chaque sous-groupe désigne son porte-parole, qui rapportera l'essentiel de la discussion à l'autre sous-groupe lors de l'étape 4. Pour accomplir cette tâche, le porte-parole jouera également un rôle de secrétaire (prise de note). Pour favoriser sa mission, il est recommandé que le porte-parole ne prenne pas lui-même part à la discussion.

Comprendre le but du jeu

- 2 L'animateur explique au groupe que le but de l'animation est de construire ensemble un « pont conceptuel », c'est-à-dire un lien ou un rapport entre deux concepts. Il explique que cette construction se déroulera en trois temps :

- La consolidation des berges, qui consiste à s'appropriier en sous-groupe l'un des concepts qu'on prévoit de relier (sans connaître le concept de l'autre groupe) ;
- La construction des piliers, c'est-à-dire un temps de mise en commun de ces discussions qui permet à tous de prendre connaissance des concepts à relier ;
- La construction du pont en lui-même, qui consiste à établir un lien entre les deux concepts.

Pour illustrer son propos, l'animateur manipule les « piliers » et le « pont » et indique la façon dont on les placera, en temps voulu, sur le plateau de jeu où apparaissent les berges, de part et d'autre d'un fleuve.

Consolider les berges

- 3 Chaque sous-groupe reçoit une carte sur laquelle est indiqué un concept (par exemple « bonheur » et « échec »). L'animateur invite les participants à discuter en sous-groupe pour proposer différents exemples de situations qui illustrent le concept indiqué sur la carte.

Avez-vous des exemples de bonheur/ d'échec ?

Pensez à une situation qui illustre bien le bonheur/l'échec. Fermez éventuellement les yeux et imaginez-en les détails. Choisissez une situation que vous avez vécue vous-même ou qu'une personne que vous connaissez a vécue, ou encore qu'une personnalité publique ou un personnage fictif a vécue.

Chacun prend la parole, soit pour apporter un exemple, soit pour valider un exemple déjà donné, soit pour questionner (tester) la validité et la pertinence d'un exemple. Ceci peut amener un participant à formuler un ou plusieurs arguments pour étayer un exemple discuté.

L'animateur guide le travail des porte-parole, par exemple en rappelant leurs tâches et en sollicitant si nécessaire la confiance du groupe à leur égard.

Même s'il n'y est pas obligé, le porte-parole peut demander une reformulation pour bien prendre note des exemples, ou encore lire ses notes pour vérifier qu'il a bien compris. On lui fait confiance pour résumer les idées à sa façon.

Construire les piliers

- 4 Les participants reforment le groupe au complet et s'installent en cercle autour du plateau de jeu. Les cartes « concept » des deux sous-groupes sont placées sur chacune des berges du fleuve. Si le plateau a été plastifié, les concepts peuvent être directement inscrits dans les emplacements des berges prévus à cet effet.
- 5 L'animateur invite les porte-parole à énoncer le concept qui a été discuté dans leur sous-groupe et à rendre compte des exemples donnés. L'animateur marque un temps de pause après chaque exemple pour amener le groupe au complet à « construire un pilier », c'est-à-dire identifier et choisir collectivement un mot qui qualifie l'exemple en question.

Un bonheur peut être inattendu, banal, collectif, stable ou intense.

Un échec peut être assumé, évitable, déstabilisant, nécessaire ou honteux.

L'animateur structure l'échange en écoutant d'abord une éventuelle proposition du participant à l'origine de l'exemple, avant de se tourner vers les participants qui auraient d'autres propositions. Le participant à l'origine de l'exemple a le dernier mot. Il conserve son idée, opte pour l'une des autres, ou en propose une nouvelle.

Le participant écrit alors le mot choisi sur un pilier (par exemple au marqueur pour tableau blanc si celui-ci a été plastifié), puis le place sur le plateau de jeu, dans la zone du fleuve. On revient ensuite au porte-parole pour passer à l'exemple

suivant et continuer à construire ainsi les fondations du pont.

Construire le pont conceptuel

- 6 L'animateur invite les participants à jeter un pont entre les deux berges. Pour « coconstruire » ce pont, il anime une discussion durant laquelle il s'agit de chercher collectivement à nommer le lien ou la relation que l'on peut établir entre les deux concepts.

Sur les berges apparaissent les concepts dont nous avons discuté : le bonheur d'un côté et l'échec de l'autre. Nous allons maintenant construire le pont. Pour cela, nous allons essayer de nommer la relation entre ces deux concepts. À votre avis, quelle est la relation entre bonheur et échec ? Comment pourrions-nous résumer ce rapport en un mot ?

Pour aider dans la recherche du rapport entre les deux concepts, l'animateur peut encourager le groupe à s'appuyer sur les piliers construits précédemment.

Nous avons remarqué que le bonheur pouvait être stable et l'échec déstabilisant. Cela pourrait-il nous aider à mieux comprendre la relation entre ces concepts ?

Si le groupe éprouve des difficultés, l'animateur peut proposer une des stratégies de recherche suivantes :

- Chercher les relations qui, en toute généralité, peuvent exister entre deux choses. Éventuellement, soumettre une proposition aux participants. Enfin, procéder par élimination.

Quel rapport entretiennent entre eux le jour et la nuit ? Ils sont quoi l'un pour l'autre ? Le contraire ?

Quel est le lien entre l'œuf et la poule ? La causalité ?

Quel est le rapport entre l'effort et la réussite ? La conséquence ?

Comment qualifier la relation entre le sucré et le salé ? L'opposition ?

Quelle est la relation entre une table et une chaise ? La complémentarité ?

Maintenant que nous avons une liste de relations possibles, laquelle conviendrait pour relier nos deux concepts ?

- Chercher le connecteur à placer entre les deux concepts.

« Il existe du bonheur il existe de l'échec. »

L'animateur peut fournir des listes de connecteurs et de relations, sur le modèle (non-exhaustif) de celles reprises ci-dessous, en indiquant qu'un même connecteur peut correspondre à plusieurs relations, et inversement.

et	une complémentarité
ou bien	une alternative
comme	une comparaison ou un rapprochement
si	une condition
parce que	une causalité
afin que	une finalité
malgré que	une concession
alors que	une opposition
en conséquence	une conséquence
donc	une démonstration
en dehors de	une exclusion
.....

- Chercher des images, faire usage de créativité pour déterminer un lien, par le dialogue en groupe, qui serait de nature analogique ou métaphorique.

Exemples :

Le langage est « le support » de la pensée.

Le déterminisme est « la condition de possibilité » de la liberté.

L'échec est « le test » du bonheur.

La certitude est « la fossoyeuse » du doute.

La folie est « l'ombre » de la raison.

La sagesse est « le taon » de la cité.

- 7 Au terme de la discussion, la relation choisie est écrite sur le pont (éventuellement au marqueur pour tableau blanc s'il a été plastifié) et celui-ci est symboliquement placé sur les piliers.



ASTUCES!

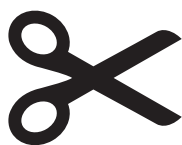
Il peut arriver qu'aucun pont ne puisse être jeté entre les berges du fleuve. Ce cas de figure peut constituer l'occasion d'initier une discussion sur le pourquoi d'une telle impossibilité.

Dans l'éventualité où la relation établie entre concepts ne serait valide que « dans un sens » (de l'un des concepts vers l'autre), une flèche peut être ajoutée sur le pont pour l'indiquer. Il peut également arriver que plusieurs relations fonctionnent. Dans ce cas, il incombe au groupe de trancher (p. ex. sur base d'une discussion argumentée ou d'un vote).

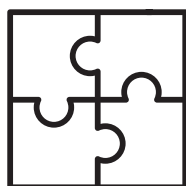
ANNEXES À PRÉPARER



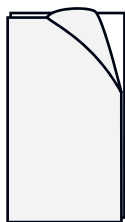
Imprimer les différentes portions du plateau (fleuve et berges)
Imprimer dix piliers
Imprimer les différentes portions du pont
Imprimer une paire de cartes « concept »



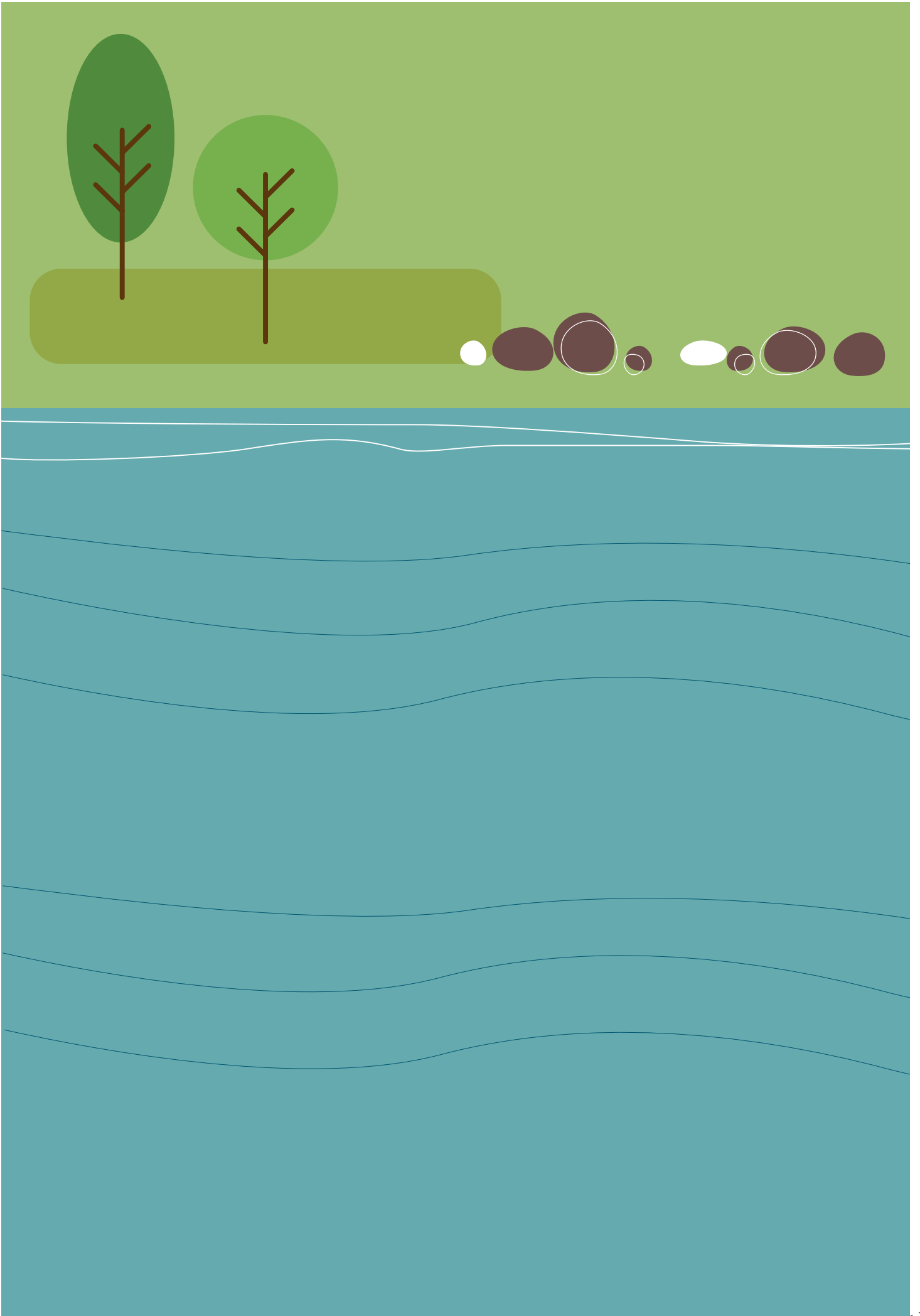
Découper ces différents éléments

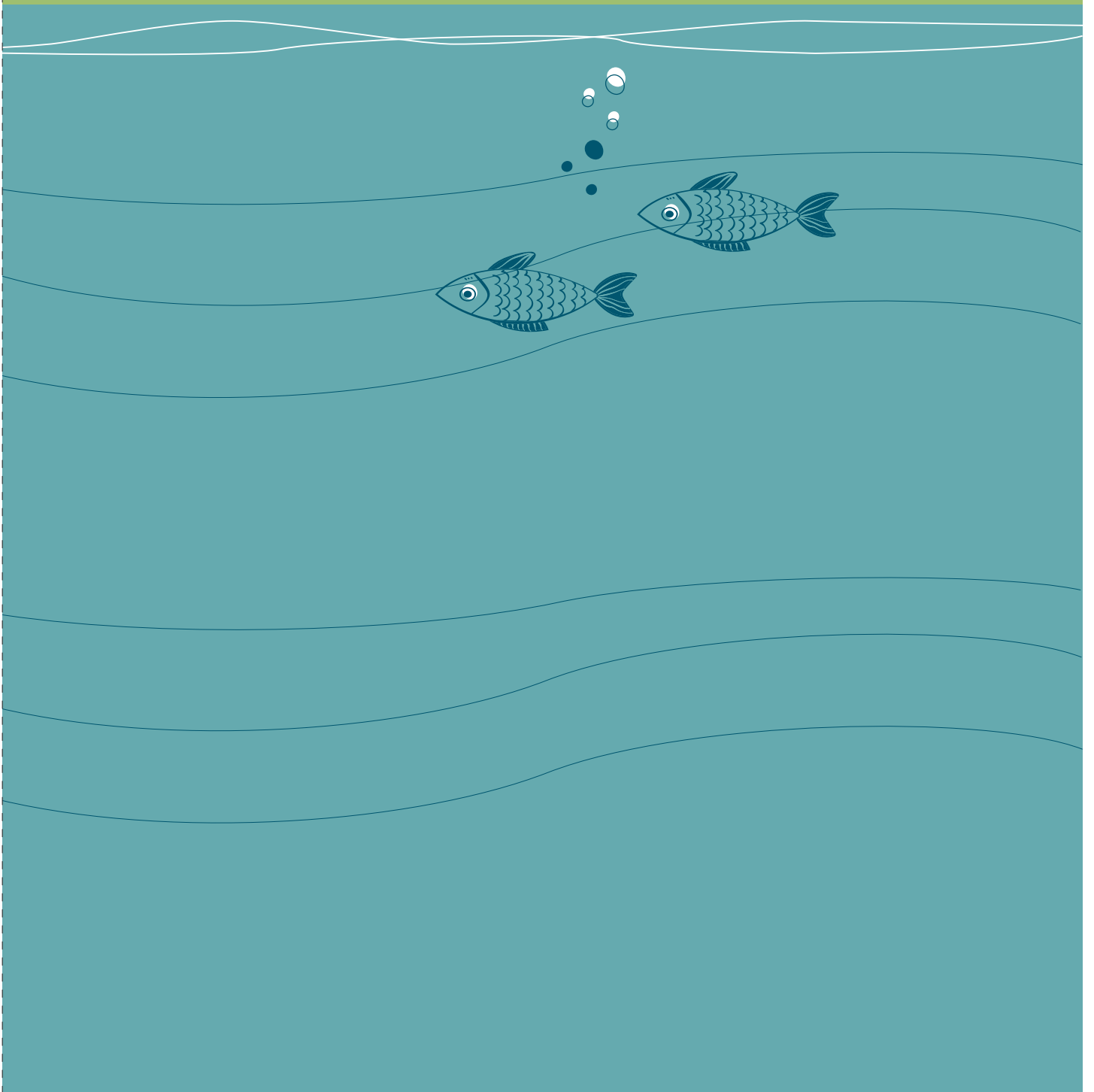


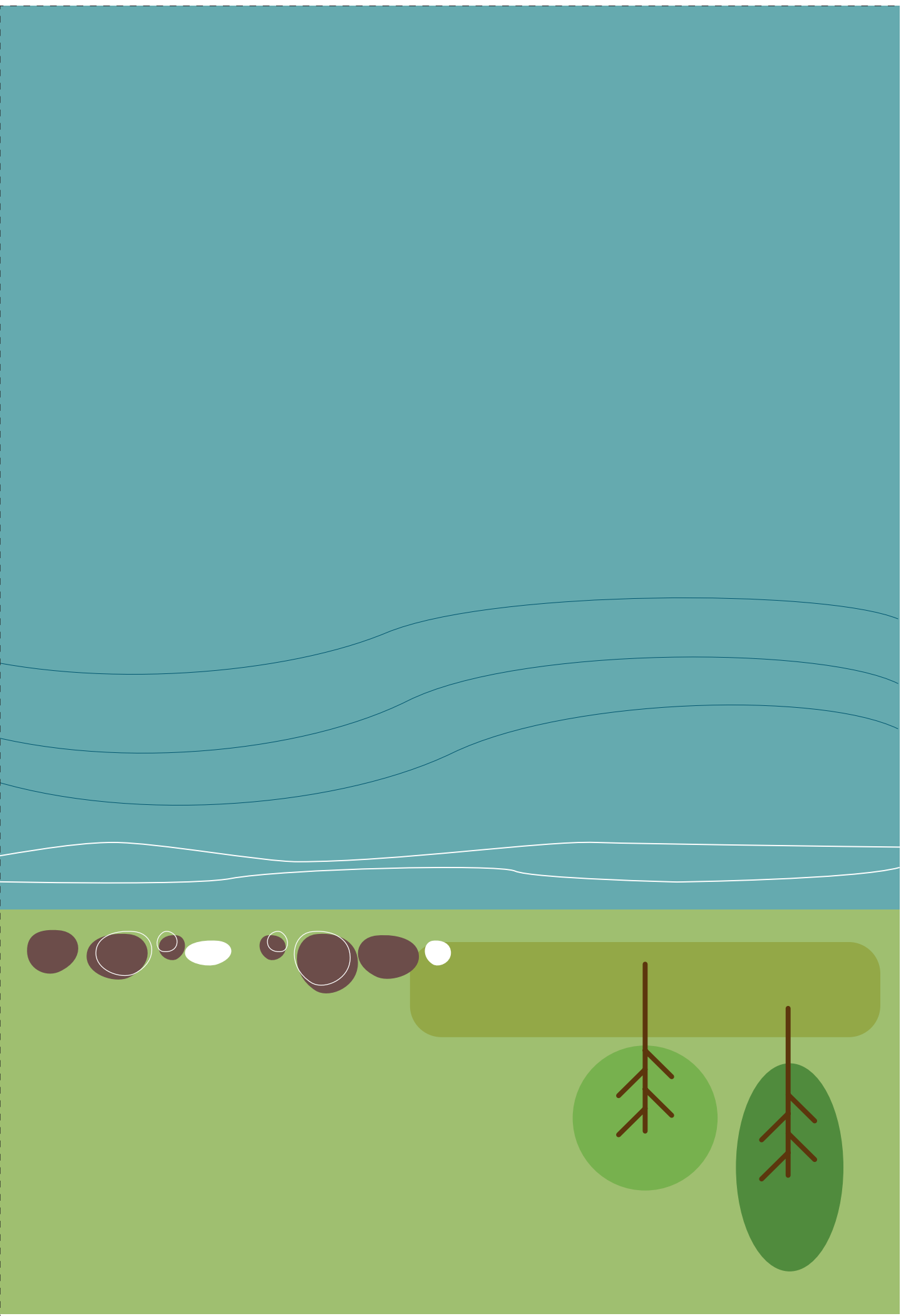
Assembler le plateau
Assembler les piliers (en les collant sur les rouleaux en carton)
Assembler le pont

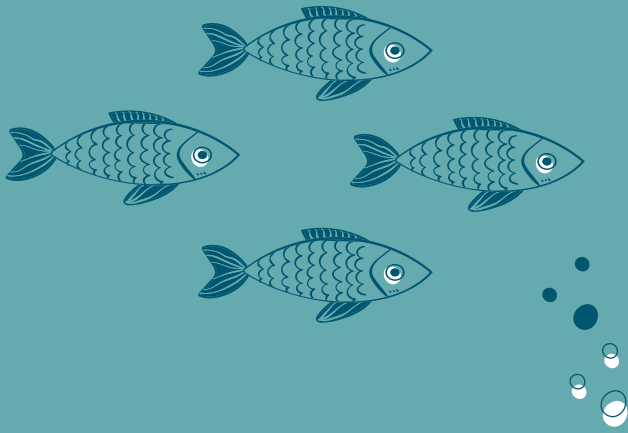


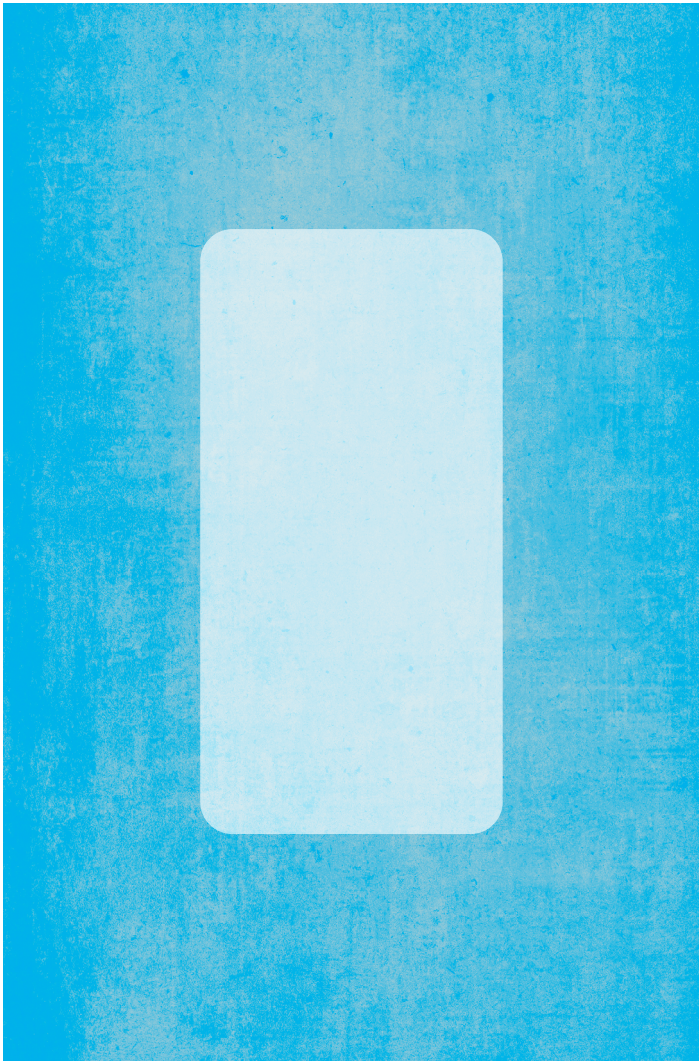
(facultatif) Plastifier les différents éléments imprimés



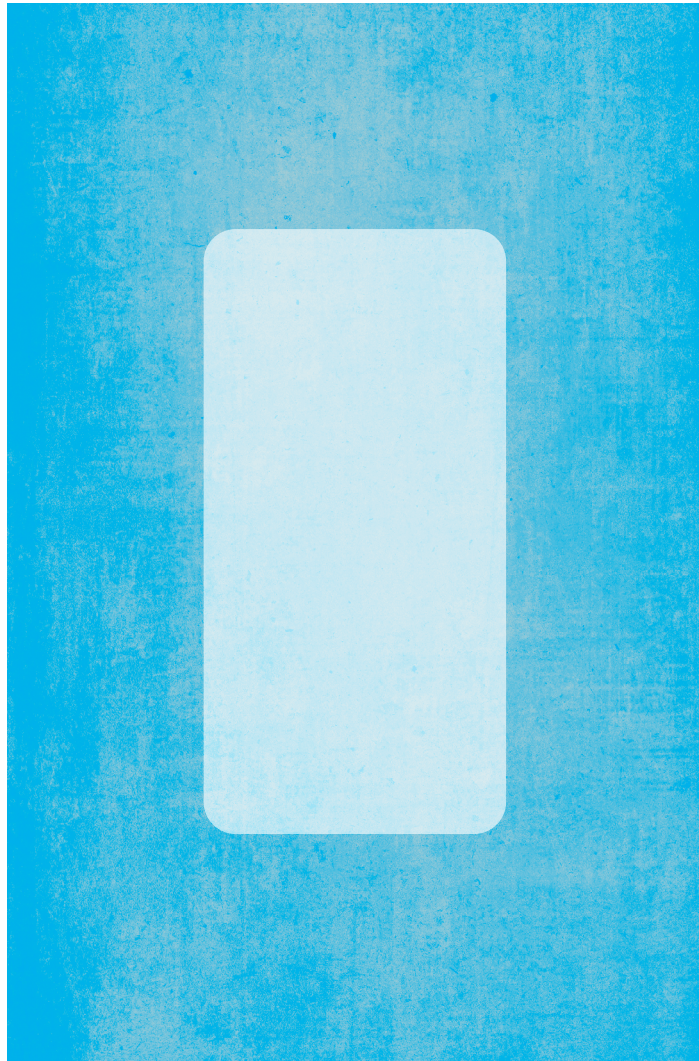




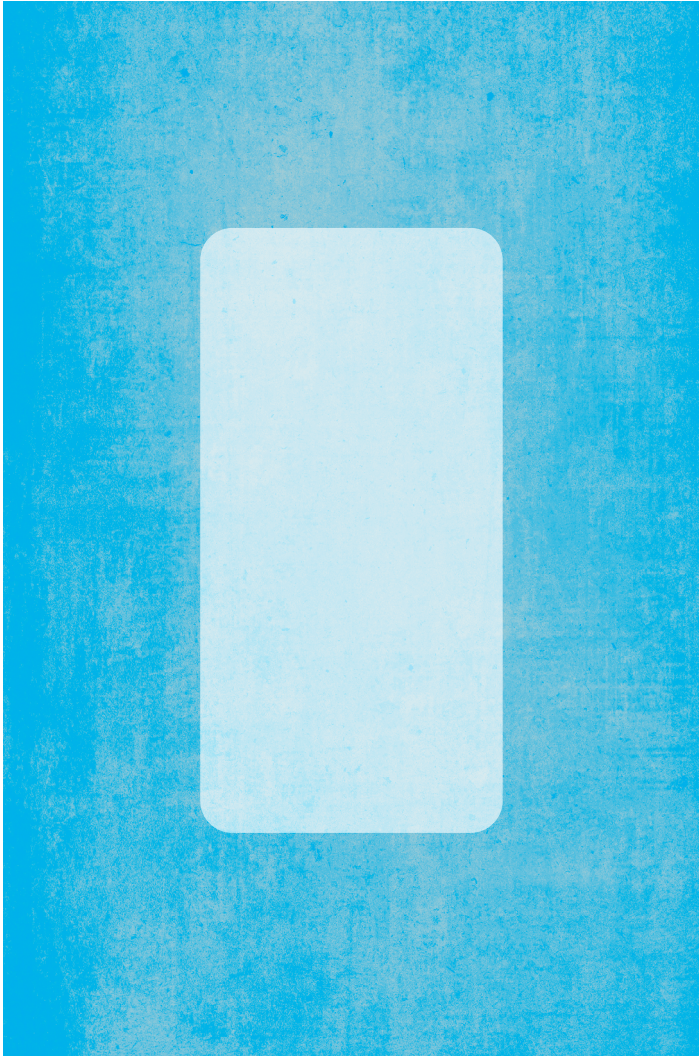




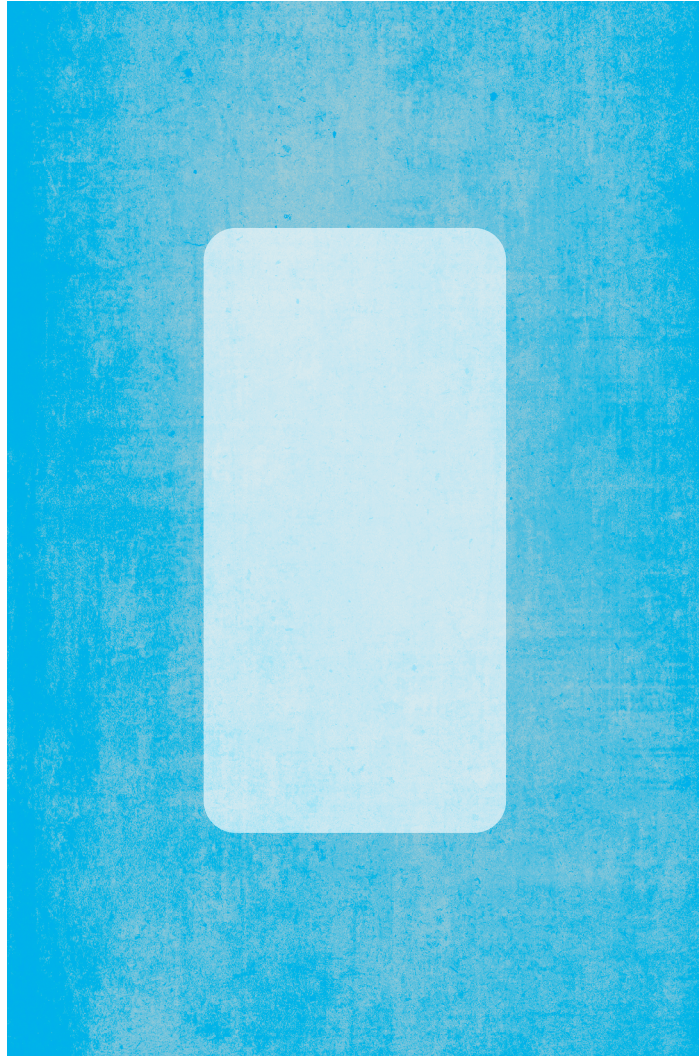
Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon - www.polephilo.be



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon - www.polephilo.be



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon - www.polephilo.be



Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon - www.polephilo.be





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







Parole

Pensée

Liberté

Déterminisme

Contingence

Nécessité

Vérité

Fausseté

Doute

Certitude



Essentiel

Futile

Bonheur

Plaisir

Théorie

Pratique

Amour

Peur

.....

.....