



Nous proposons ici une sélection de matériel qui, bien que non spécifique aux pratiques philo, se retrouve couramment exploité dans nos divers dispositifs. Celle-ci est agrémentée de nos « petits trucs » d'animateurs philo, qu'ils aient vocation à dynamiser un groupe, favoriser la concentration, distribuer des rôles...

Bonne exploitation !

# DES OUTILS POUR PHILOSOPHER



## Kamishibai



Le kamishibai consiste en la matérialisation d'une technique de contage d'origine japonaise basée sur des images qui défilent dans un théâtre en bois. Celui du Pôle Philo, au format A3, est aisément transportable. Nous l'utilisons avec les plus jeunes – mais pas seulement – pour accompagner la lecture d'un album déclencheur d'une discussion philo. Mis dans une ambiance de spectacle, encouragés par les battants du théâtre qui focalisent le regard, les participants sont alors entièrement plongés dans l'observation des images qui défilent et à l'écoute de ce que l'animateur leur raconte. Le petit truc pour vous faciliter la tâche : mettre le texte à l'arrière des images, pour le garder sous les yeux !

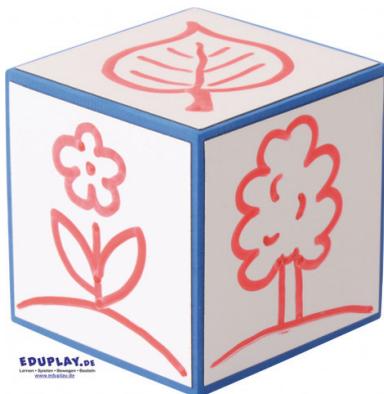
## La roue de la chance



© Ikea

Besoin de tirer au sort un participant pour lui attribuer un rôle ? Ou laisser la chance décider d'une consigne à réaliser ? Cette roue amène un côté ludique et aléatoire dont sont friands les enfants. Et pourquoi pas s'en servir pour déclencher une réflexion sur le hasard ?

## Le dé à pochettes ou effaçable



Ce type de dé vous servira en bien des occasions ! Écrivez par exemple sur chaque face une habileté de penser différente et laissez le sort décider de celle qui sera travaillée lors de l'atelier philo. Ou encore : inscrivez-y le nombre d'enfants qui interviendront au tour de parole suivant. Encore un petit truc ? Glissez dans les pochettes les visuels des protagonistes d'une pièce de théâtre ou d'un album jeunesse ; en fonction de ce qu'indiquera le dé, vous pourrez enclencher un exercice de problématisation par le prisme du personnage désigné.

## La boîte à idées



Envie de sonder les participants sur les thèmes qu'ils souhaitent aborder, ou de leur demander des suggestions pour améliorer l'atelier philo ? Une boîte à idées qui vous suit partout vous sera bien utile !

## Les marionnettes



La fiche d'animation *Cocotte et son Philo Z'œuf* vous explique en détail les modalités d'exploitation d'une marionnette ventriloque au cours d'un atelier philo avec les plus petits. D'une manière générale, vous pouvez utiliser une marionnette comme « coanimateur » d'une discussion. En posant les questions à votre place, elle ne manquera pas de susciter l'intérêt. Elle pourra aussi très facilement prendre une posture de docte ignorance - « Tiens, je ne connais pas ce mot, explique-le moi s'il te plaît ! » - et ainsi permettre une entrée plus aisée dans un travail de conceptualisation.

## Les cartes à philosopher



Un jeu de cartes où sont retranscrites les habiletés de penser s'avère exploitable dans n'importe quelle discussion philo. Pour prendre la parole, les participants lèvent la carte qui correspond à l'habileté de penser qu'ils souhaitent mobiliser. Pour plus de précisions sur l'exploitation de cet outil, pensez à consulter la fiche d'animation *Les cartes à philosopher*.

## Les règles de parole



Issues de l'animation *La charte de l'atelier philo* ou directement créées par l'animateur, les règles de paroles sont écrites ou illustrées sur de petits panneaux qui deviendront les précieux alliés de vos gardiens des règles lors de vos discussions philo !

## Un appareil photo



Un indispensable pour garder trace de questions philo ou de synthèses, et vous aider ainsi à faire le lien entre les séances d'un même cycle d'animations. Vous pouvez aussi donner un rôle de « reporter » à l'un de vos participants, alors chargé d'immortaliser des moments importants de l'animation et éventuellement de les annoter.

## Une enceinte



Pour ritualiser le début ou la fin des discussions par de la musique, pour un retour au calme, pour des exercices corporels ou encore pour réécouter l'enregistrement de la discussion (dans l'éventualité où vous êtes friands de la méthode Agsas).

## Les jeux



© Repos Production

Nous utilisons régulièrement des jeux existants, comme *Imagine* ou *Concept*, mais en les détournant, par exemple pour dégager les conceptions spontanées autour d'un thème ou encore pour synthétiser une discussion.

## Le photolangage



© Asmodée

Déclencheur de la parole par excellence, le photolangage offre une multitude d'exploitations possibles dans les ateliers philo : choix d'une image pour conceptualiser ou argumenter, combinaison de plusieurs images pour problématiser – en racontant une histoire, ou en questionnant les différences sur un symbole commun –, choix d'une image pour exprimer son rapport à la philosophie ou pour évaluer une animation, etc. Par exemple, les cartes du jeu *Dixit*, de par leur caractère onirique et *de facto* polysémique, constituent une banque d'images idéale en toutes circonstances.

## Les post-it



Tout comme dans notre animation éponyme, nous utilisons les *post-it* afin de recueillir des affirmations émanant des participants, et cela afin de les reformuler ou de les intégrer dans un raisonnement hypothétique. Chose importante, leur format invite à la concision !