

# FICHE D'ANIMATION PHILO

## LA CHARTE DE L'ATELIER PHILO

### DÉBATTONS SANS BÂTONS !

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.

### OBJECTIFS<sup>2</sup>

Argumenter

Décider de règles collectives

Illustrer

Apprendre à respecter un cadre

### QUEL THÈME ABORDER ?

Dans l'animation *La charte de l'atelier philo*, idéalement conçue pour accompagner toute fiche d'animation impliquant une discussion philo, c'est l'animation associée qui fixe le thème.



### EN PRATIQUE

#### MATÉRIEL

Des chaises pour les participants

Des tables

Un tableau et de quoi y écrire

De quoi écrire ou dessiner

Une grande feuille de dessin par sous-groupe

**PUBLIC** À partir de 8 ans

**NOMBRE** De 5 à 25 participants

**DURÉE** De 100 à 120 minutes

**ESPACE** Moments en sous-groupes à table

Moments en grands groupes assis en cercle

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

<sup>2</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 *La charte de l'atelier philo* sollicite les socles de compétences suivants : Prendre position de manière argumentée / Participer au processus démocratique / Contribuer à la vie sociale et politique.

Animation conçue en 2015

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animation *La charte de l'atelier philo* constitue le complément idéal pour toute autre fiche d'animation mettant en jeu une discussion philo pour laquelle l'animateur souhaiterait s'assurer du bon respect d'un cadre de parole.

### Le choix des règles

- 1 Les participants installés en cercle, l'animateur les interroge sur les règles dont ils auraient besoin pour qu'une discussion collective se passe au mieux, c'est-à-dire pour que chacun soit dans de bonnes conditions pour écouter et soit à l'aise pour s'exprimer librement. Il explique que les règles proposées par les participants seront susceptibles, plus tard, d'être mises en application dans de possibles discussions philo qui vont s'ensuivre. L'animateur ou un participant note au tableau les règles proposées.

### L'argumentation

- 2 L'animateur invite les participants à expliquer en quoi chacune des règles reprises au tableau est bénéfique ou, au contraire, néfaste pour une bonne dynamique de discussion.

Animateur - *L'un de vous a demandé qu'il soit interdit de continuer à lever le doigt pour demander la parole pendant que quelqu'un parle. Qu'en pensez-vous ?*

Participant 1 - *Moi, je suis super d'accord. Parce que, quand on parle et que l'on voit plein d'autres enfants qui demandent la parole, on se dit qu'on raconte une bêtise. Puis après on est distrait et on ne sait plus ce qu'on voulait dire.*

Participant 2 - *Oui, on perd son idée.*

Participant 3 - *En plus, ça fait mal au bras !*

Participant 4 - *Oui, mais on pourrait le lever le temps de montrer qu'on veut réagir, puis baisser son doigt.*

Participant 5 - *Oui, mais parfois on veut réagir trop vite ; l'autre n'a pas encore complètement fini de dire son idée.*

- 3 Quand toutes les règles ont été discutées, l'animateur procède à un vote pour déterminer, en fonction des arguments développés, lesquelles il s'agirait éventuellement de supprimer.

### L'illustration

- 4 L'animateur répartit les participants en sous-groupes (dont le nombre dépend du nombre de règles à répartir) et attribue à chacun de ceux-ci une règle différente parmi celles restantes au tableau.
- 5 À l'aide du matériel alors mis à disposition, chaque sous-groupe illustre collectivement la règle qui lui a été attribuée.

## La mise en pratique

- 6 Lors de discussions philo prenant corps au sein d'animations futures, les règles illustrées seront mises en application. L'animateur désignera alors un « gardien des règles » parmi les participants, qui sera chargé d'alerter le groupe aussitôt qu'une règle édictée n'aura pas été respectée (par exemple en levant l'illustration correspondante).
- 7 En fin de discussion, on prendra le temps d'un débriefing avec le gardien des règles, moment au cours duquel certaines règles pourront être remises en question au regard de l'expérience vécue.

Gardien des règles - *J'ai constaté que je devais très souvent lever la règle « Ne pas lever le doigt quand quelqu'un parle ». Je ne sais pas pourquoi vous ne la respectiez pas.*

Participant 1 - *Si, on la respectait. Mais on levait le doigt quand c'est l'animateur qui nous posait des questions. C'est pas pareil que quand quelqu'un parle je trouve.*

Animateur - *En quoi ce n'est pas pareil ? Je ne suis pas quelqu'un qui parle ?*

Participant 2 - *[Rires] Tu es quelqu'un. Et tu parles. Mais c'est vrai que c'est pas pareil. Tu ne parles pas pour donner une idée mais pour nous poser des questions, donc on lève le doigt pour répondre, justement, à la question. C'est logique de lever le doigt à ce moment-là. On n'attend pas forcément la fin parce qu'on a trop envie de parler.*

Participant 3 - *Pour moi il n'y a pas de différence. On doit aussi attendre la fin de la parole avant de lever le doigt.*

Participant 4 - *Moi je trouve qu'on devrait enlever cette règle-là. Sauf si l'animateur a un argument pour la garder [Rires].*

## VARIANTE

La mise en pratique exacte du dispositif peut varier. Par exemple, on peut proposer au gardien des règles d'interrompre la discussion s'il s'avère qu'une règle est bafouée un trop grand nombre de fois, et de permettre alors au groupe de mettre en place une stratégie pour que ça n'arrive plus.

## ASTUCES !

L'animation *La charte de l'atelier philo* se réalise typiquement avec un groupe pour lequel d'autres animations ont déjà été proposées, et pour lequel on a pris conscience de certaines difficultés dans la dynamique de parole. Dans ce cas de figure, l'animateur peut inviter les participants à se nourrir des expériences passées pour proposer des règles adaptées au groupe.

Dans le cas où les participants seraient en panne d'inspiration, voici quelques exemples de règles assez typiques qui peuvent leur être suggérées : « Lever son doigt pour demander la parole » ; « Ne pas être moqueur envers quelqu'un d'autre » ; « Être à l'écoute, et montrer qu'on est à l'écoute » ; « Ne pas parler en même temps que quelqu'un d'autre » ; ou encore « Parler fort et distinctement ».

Invitez les participants à privilégier des illustrations simples. Ceci permettra une meilleure reconnaissance de la règle bafouée quand l'illustration de celle-ci sera levée par le gardien des règles.

Afin que les règles illustrées puissent éventuellement vous accompagner avec le même groupe durant plusieurs animations, n'hésitez pas à les plastifier.