

FICHE D'ANIMATION PHILO

LA MALLE DU VOYAGEUR

JE MIGRE, TU MIGRES, IL MIGRE...

OBJECTIFS²

Conceptualiser

Déconstruire les idées reçues sur le thème de la migration

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *La malle du voyageur* est conçue pour aborder le thème de la migration.

MATÉRIEL

Une valise / Une carte routière /
Un passeport / Un jouet / Un doudou /
Une photo d'un grand-parent / Un savon /
Un smartphone / Un album jeunesse /
Un thermos / Des pièces de monnaie /
Un dictionnaire / Des clés de maison /
Une boîte de médicaments

En annexe

Une série de cartes associant une question philo à chaque objet se trouvant dans la valise

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques¹* où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.



EN PRATIQUE

PUBLIC De 8 à 12 ans

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

ESPACE Les participants sont assis en cercle

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 *La malle du voyageur* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion / Se reconnaître, soi et tous les autres, comme sujets de droits

Animation conçue en 2018

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Avant l'arrivée des participants, l'animateur a placé la valise (fermée et contenant tous les objets) au centre de l'espace prévu pour l'animation. La présence inhabituelle de cette valise invite d'emblée au questionnement.

- 1 Les participants s'installent en cercle autour de la valise et l'animateur initie la discussion au départ de la question : qu'est-ce que c'est ?

La discussion va et vient entre les tentatives de nommer l'objet et les tentatives de définir les noms proposés, selon un plan de discussion permettant de cheminer vers le concept de migration.

À quoi sert une valise ?

Est-ce qu'une valise sert à voyager ?

Qui voyage ?

Pourquoi voyage-t-on ?

Voyage-t-on toujours pour les vacances ?

Voyage-t-on toujours par envie ?

Il s'agit de ce qu'a emporté avec elle une personne qui migre. Connaissez-vous ce mot : « migrer » ? Nous allons y réfléchir ensemble.

- 2 L'animateur ouvre la valise, ce qui révèle son contenu aux participants.

En désignant les objets contenus dans la valise, l'animateur demande successivement à quelques participants d'indiquer l'objet qui les étonne le plus, celui qui retient le plus leur attention.

Quel objet t'étonne le plus ?

Quel objet retient plus particulièrement ton attention ?

Chaque participant qui répond à l'une de ces questions est invité à expliquer sa réponse.

Pourquoi cet objet t'étonne-t-il plus que les autres ?

Pourquoi cet objet retient-il plus particulièrement ton attention ?

- 3 L'animateur annonce que l'on va maintenant s'interroger un peu plus longuement sur l'un des objets de la malle.

Le choix de l'objet peut être le fruit d'un vote et, pourquoi pas, précédé d'un temps d'argumentation.

L'animateur a préparé une série de cartes associant chaque objet à une question philo. L'un des participants prend la carte correspondant à l'objet choisi, retourne à sa place et lit la question à voix haute.

Sur la base de cette question, l'animateur initie une discussion philo. Une méthode est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* édité par le Pôle Philo.

Cette étape peut être répétée à deux ou trois reprises, en fonction du temps disponible et de la dynamique du groupe.

Voici quelques questions de relance associées aux questions philo qui apparaissent sur les cartes :

LA CARTE ROUTIÈRE

A-t-on besoin de savoir où on va ?

- A-t-on besoin de savoir d'où on vient ?
- Arrive-t-on toujours où on voulait arriver ?
- Ça veut dire quoi « être perdu ? »
- Y a-t-il une différence entre une carte en papier et un GPS ? Si oui, laquelle ?

LA PHOTO D'UN GRAND-PARENT

A-t-on besoin de photos pour se souvenir ?

- Ça veut dire quoi « se souvenir » ?
- Préfères-tu te souvenir ou oublier ?
- De quoi serait-il important de se souvenir ?

LE THERMOS

Imagine : si on migre le ventre vide, alors...

- Pourquoi a-t-on besoin de manger ?
- Est-ce qu'on mange tous de la même manière ?
- La nourriture, est-ce important selon toi ?

LE JOUET

Peut-on vivre sans jouer ?

- Ça veut dire quoi « jouer » ?
- Les enfants qui migrent jouent-ils ?
- Les adultes qui migrent ont-ils aussi besoin de jouer ?

LE SMARTPHONE

Est-il indispensable d'être toujours connecté ?

- Est-ce qu'on se sent moins seul quand on peut parler aux personnes qu'on aime ?
- A-t-on besoin de s'informer de ce qu'il se passe dans le monde quand on migre ? Si oui, comment s'informer sur le net ?

LE PASSEPORT

Ça veut dire quoi « avoir un passeport » ?

- Les informations sur ton passeport disent-elles qui tu es ?
- Faut-il un passeport pour migrer ?
- Est-il juste que certaines personnes aient un passeport et d'autres pas ?

LE DOUDOU

Un doudou, ça apporte quoi ?

- Est-ce que tous les enfants ont un doudou ?
- Qu'est-ce qui te fait te sentir en sécurité, autre qu'un doudou ?
- A-t-on le droit d'être fragile ?

LE SAVON

L'apparence est-elle importante ?

- Est-il nécessaire de se laver ?
- Pourquoi se fait-on parfois tout beau / toute belle ?

L'ALBUM JEUNESSE

Lire, est-ce voyager ?

- Y a-t-il une différence entre voyager « pour du vrai » et voyager « en imagination » ?
- Où lisons-nous ?
- Pourquoi lisons-nous ?
- Les livres peuvent-ils migrer, selon toi ?

LES PIÈCES DE MONNAIE

Peut-on tout acheter ?

- Peut-on acheter sa liberté ? Si oui, quel est son prix ? (quitter sa famille ? ses amis ? son pays ? ses obligations ? ... ?)
- L'argent résout-il tous nos problèmes ?
- L'argent peut-il créer des problèmes ?

LES CLÉS DE MAISON

Où te sens-tu « chez toi » ?

- Ça veut dire quoi « avoir un chez soi » ?
- A-t-on tous besoin d'un « chez soi » ?
- Où te sens-tu en sécurité ?

LA BOÎTE DE MÉDICAMENTS

Ça veut dire quoi « être en bonne santé » ?

- Faut-il être en bonne santé pour être heureux ?
- Selon toi, comment faire pour être en bonne santé quand on migre ?
- Tout le monde a-t-il le même accès aux médicaments ? Pourquoi ?

LE DICTIONNAIRE

Peut-on se comprendre sans parler la même langue ?

- Pourquoi avons-nous besoin de nous comprendre les uns les autres ?
- Est-ce qu'on parle seulement pour se faire comprendre ?
- Peut-on parler la même langue mais ne pas se comprendre ?

VARIANTE

L'animateur peut placer dans la valise d'autres objets de son choix, susceptibles d'évoquer un départ précipité en contexte de migration. À chaque objet est alors associée une question philo qui sera reproduite sur une carte. Quelques questions de relance adaptées compléteront la préparation.

ASTUCE !

Favorisez une organisation spatiale qui mette la valise en valeur : si possible au centre du cercle, en tout cas bien en vue.

ANNEXES À PRÉPARER



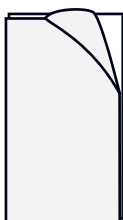
Imprimer les annexes en 1 exemplaire



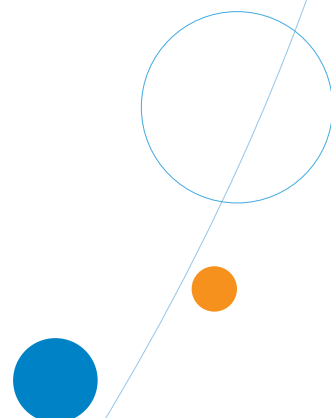
Découper les cartes de questions selon les lignes continues



Plier et coller (facultatif) les cartes de questions selon les pointillés



Plastifier les cartes de questions (facultatif)



La carte routière

A-t-on besoin de savoir où on va ?

Le jouet

Peut-on vivre sans jouer ?

**La photo
d'un grand-père**

A-t-on besoin de photos pour se souvenir ?

Le smartphone

Est-il indispensable d'être toujours connecté ?

Le thermos

Imagine : si on migre le ventre vide, alors...

Le passeport

Ça veut dire quoi
« avoir
un passeport » ?

Le doudou

Un doudou,
ça apporte quoi ?

Le savon

L'apparence est-elle
importante ?

L'album jeunesse

Lire, est-ce voyager ?

**Les pièces de
monnaie**

Peut-on tout acheter ?

Les clés de maison

Où te sens-tu « chez toi » ?

La boîte de médicaments

Ça veut dire quoi « être en bonne santé » ?

Le dictionnaire

Peut-on se comprendre sans parler la même langue ?