

FICHE D'ANIMATION PHILO

L'ANIMAL-JOURNAL POUR LES PETITS

METTRE EN SCÈNE DES SCULPTURES POUR PHILOSOpher

OBJECTIFS²

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*¹ 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*³ (facultatif)

En annexe

Les cartes de mise en scène

PUBLIC À partir de 6 ans⁴

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE De 50 à 100 minutes

ESPACE Les participants sont assis à table en début d'animation. Ils sont assis en cercle dans un deuxième temps.

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 *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

³ Paru dans DE KOCKERE Geert, VERPLANCKE Klaas, *Tête à tête, 15 petites histoires pas comme les autres*, Milan, 2003.

⁴ La création d'un animal-journal peut être exploitée différemment avec les plus grands. La fiche d'animation *L'animal-journal* est disponible sur le site www.polephilo.be

Animation conçue en 2009. L'idée initiale - se présenter au travers d'un animal-journal - nous vient du C-page. www.c-paje.be

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

La création de l'animal-journal

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

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

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.

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 peut 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 ?*

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.

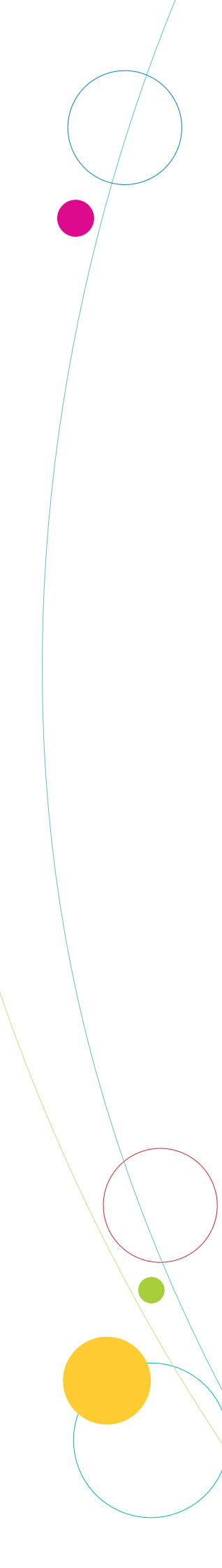
La discussion

L'animateur utilise le contenu apporté par les participants dans l'exercice précédent pour rebondir sur une discussion philo. Une méthode d'animation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* édité par le Pôle Philo.

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

L'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.*

L'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 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 PRÉPARER⁵

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

La moquerie

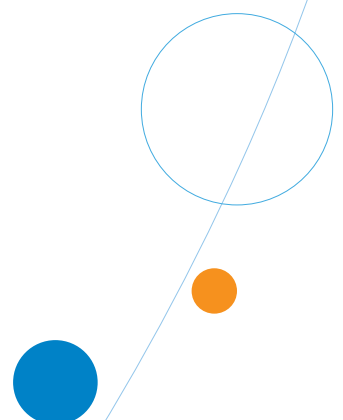
Le rire, la différence, le respect, le vivre-ensemble.

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 ?

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



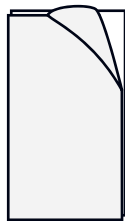
ANNEXES À PRÉPARER



Imprimer les annexes en 1 exemplaire



Découper les cartes selon leur contour



Plastifier les cartes (facultatif)

| | | |
|---|---|--|
| <p>..... organise une fête, mais ne veut pas inviter qu'il (elle) trouve trop différent(e).</p> <p>Quelle différence, à votre avis ? Que peut répondre le second animal ?</p> | <p>..... et se disputent pour savoir qui est le ou la meilleur(e).</p> <p>Que se disent-ils ?</p> | <p>..... se moque de</p> <p>Que dit le premier animal ? Que répond le second ?</p> |
| <p>Si un(e) n'est pas un(e)</p> <p>est-ce que cela veut dire qu'ils sont complètement différents ?</p> | <p>..... et peuvent-ils être amis ?</p> <p>Pourquoi ?</p> | <p>Donnez un exemple de ce que peut faire tandis que ne le peut pas.</p> <p>Et vice versa. Et que peuvent-ils faire ensemble ?</p> |