

FICHE D'ANIMATION PHILO

L'ANIMAL-JOURNAL

PHILOSOPHER AVEC DU JOURNAL ET DES IDÉES

OBJECTIFS²

Argumenter

Dégager des enjeux philosophiques

Créer

Comparer

Initier une discussion philo d'une manière originale

QUEL THÈME ABORDER ?

Dans l'animation *L'animal-journal*, la création des participants permet de dégager une série de thèmes qu'il sera possible de traiter dans une discussion philo. Voici quelques notions qui se dégagent régulièrement avec l'animation *L'animal-journal* : la liberté, la société, l'identité, le temps, le groupe, le changement, etc.

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

Un tableau et de quoi y écrire

Du papier journal

Du ruban de masquage

PUBLIC À partir de 9 ans³

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* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Se décentrer par la discussion

³ La création d'un animal-journal peut être exploitée différemment avec les plus petits. La fiche d'animation *L'animal-journal pour les petits* est disponible en ligne. 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 se représenter à travers un animal qu'il sculpte 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 indique que chacun se présentera ensuite au groupe à travers l'animal qu'il aura sculpté. Il 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 présentation

Les participants s'installent en cercle. L'animateur invite à être bien attentif aux explications données.

À tour de rôle, les participants expliquent pourquoi ils ont choisi tel ou tel animal.

Participant 1 - *J'ai fait une abeille parce que, comme l'abeille, je suis gentille, mais si on m'embête je me défends.*

L'animateur indique les arguments qui ne rencontrent pas la consigne. Il s'agit de se représenter à travers un animal, ce qui demande de se comparer à lui. Il ne s'agit pas, par exemple, de choisir un animal parce qu'on l'aime bien.

L'animateur invite collectivement les autres participants à dégager les notions, les mots-clés de la description de l'animal. Pas nécessairement un mot prononcé, mais l'idée principale. Les notions collectées sont notées au tableau.

Participant 2 - *J'ai fait un oiseau parce que, comme l'oiseau, j'aime pouvoir aller où je veux.*

Participant 3 - *Je crois que l'idée principale c'est la liberté.*

Participant 4 - *Oui, le choix.*

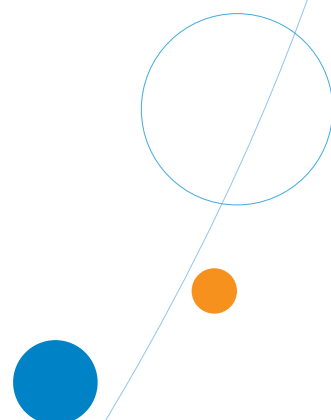
Participant 5 - *Ou alors bouger.*

Le choix d'un thème de discussion

L'animateur amène le groupe à choisir (par exemple au vote) un thème de discussion parmi les concepts notés au tableau.

Selon l'approche choisie par l'animateur, la discussion philo débutera en gardant le thème en un mot ou en le transformant en question. Il peut également inviter les enfants à choisir deux mots et à en faire une seule question, comme par exemple avec les mots « liberté » et « temps » : « Est-ce que la liberté prend du temps ? ».

Une méthode d'animation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* édité par le Pôle Philo.





ASTUCES !

Pour la création de l'animal-journal,
pas de chichi,
limitez le matériel au journal
et au ruban de masquage.

Pourquoi ne pas proposer
cette animation au début d'un cycle
d'ateliers philo ?

Les thèmes dégagés peuvent
alors être votre programme
pour toutes les séances
à venir.