

FICHE D'ANIMATION PHILO

LE CHAMBOULE-TOUT PHILO

FAITES TOMBER LES ÉVIDENCES !

OBJECTIFS²

Argumenter

Problématiser des croyances et des évidences

Rechercher des contre-exemples

Contextualiser

Nuancer

QUEL THÈME ABORDER ?

Le bonheur, la famille, l'argent, la chance, la vérité, le jeu, la nature, le genre, etc.

Le choix du thème revient à l'animateur. Il doit s'assurer que celui-ci soit générateur d'un grand nombre d'« évidences » ou d'idées reçues.

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 bombes de craie ou de la corde (entre 5 et 10 mètres)

Des balles en mousse (entre 20 et 60 selon le nombre de joueurs)

Un grand panier

Une table

15 boîtes cylindriques vides en métal

Quelques marqueurs effaçables (facultatif)

En annexe

Les étiquettes « idées reçues »

Des exemples d'idées reçues

PUBLIC À partir de 6 ans

NOMBRE De 5 à 25 participants

DURÉE De 25 à 50 minutes

ESPACE Grand terrain libre et dégagé

Moments en grand groupe en demi-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 *Le chamboule-tout philo* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion.

Animation conçue en 2019

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animateur a préalablement aménagé le terrain. À l'aide des bombes de craie ou de la corde, il l'a subdivisé en une large bande centrale et deux fines bandes latérales. Alors que la première représente l'« espace public », ces dernières représentent quant à elles la « sphère privée ». Dans l'une d'entre elles, l'animateur a également éparpillé au sol les balles en mousse, qui symbolisent de jeunes pousses d'idée ou des embryons de réflexion.

Par ailleurs, l'animateur a également disposé sur la table les 15 boîtes métalliques en « pyramide », sur lesquelles il a collé autant d'étiquettes « idées reçues » préalablement remplies en fonction du thème choisi.

Dépassez l'opinion !

- 1 Rassemblés au départ dans la bande latérale « privée » dépourvue de balles en mousse – la « maison » –, les participants cherchent à traverser l'« espace public » pour rejoindre l'autre « sphère privée » située au-delà, et cela avec l'objectif d'aller y collecter une jeune pousse d'idée (en fait une balle en mousse), pour ensuite la ramener à la « maison ». Pour ce faire, ils doivent s'efforcer d'éviter l'« opinion » (en fait l'animateur) qui, rôdant dans l'espace public, peut les figer d'un simple toucher (auquel cas la jeune pousse d'idée qu'ils portent est lâchée à terre et se révèle irrémédiablement perdue). Tout participant figé peut être « délivré » par un autre, par

simple toucher. Cette activité prend fin, soit lorsque tous les participants sont figés (l'« opinion » a gagné !), soit aussitôt qu'ils ont collecté toutes les balles (l'« esprit » a gagné !), soit après 2 minutes.

Afin de lancer le jeu propre à cette première étape de l'animation, l'animateur veille à mettre les participants dans l'ambiance à l'aide d'une amorce narrative.

L'espace public est enseveli sous la masse des opinions en tout genre. Celles-ci polarisent la société et cristallisent les conflits. L'esprit qui manque d'agilité se retrouve bien vite englué dans ces opinions de masse. Pour éviter l'engluement, il s'agit de s'exercer à ne pas être « touché » par l'opinion. Il faut également être prêt à aider les autres à retrouver leur vivacité d'esprit et les délivrer de leur immobilité. L'esprit souple, lui, a plus de prudence dans le jugement, est ouvert au dialogue et ne se laisse pas manipuler. Il est critique, donc libre.

Faites tomber les évidences !

- 2 L'animateur rassemble les balles gagnées dans le grand panier. Il invite les participants à se placer autour de la table sur laquelle a été installée la pyramide de boîtes. Il propose une transition narrative entre l'activité précédente et celle qui va suivre.

Vous êtes maintenant bien échauffés et avez mis votre esprit en mouvement. Bien que vous ayez pris soin de jeunes pousses d'idée, il faut encore faire tomber les évidences existantes ! Il vous faut trouver les failles dans les idées reçues susurrées par votre culture au point de vous apparaître comme « naturelles ». Il vous faut aussi imaginer des idées fortes et solides pour combattre ces idées creuses. Chaque fois que vous trouverez des failles, vous convertirez vos idées récoltées en arguments de poids.

- 3 Les participants prennent trois mètres de recul par rapport à la pyramide et s'efforcent de la faire tomber. Pour ce faire, ils proposent des contre-arguments aux évidences présentes sur les boîtes.

[Face à l'idée reçue selon laquelle « en hiver, il fait froid »]

Le froid est un ressenti qui dépend de chacun. Moi parfois, en hiver, j'ai trop chaud.

Quand c'est l'hiver chez nous, il fait chaud dans certains pays de l'hémisphère sud.

Pour chaque proposition, les participants reçoivent une balle. Aussitôt qu'ils en ont trois, ils peuvent commencer à les jeter sur la pyramide afin de tenter de la détruire. S'ils arrivent à court de balles, les participants peuvent se « recharger » en avançant de nouveaux contre-arguments, qui viseront impérativement les « évidences » encore debout. Cette activité s'achève aussitôt que la pyramide est entièrement détruite.

L'animateur questionne la pertinence et la cohérence des arguments proposés.

S'il fait chaud dans certains pays de l'hémisphère sud, n'est-ce pas parce que, chez eux, c'est l'été ?

Une fois la pyramide détruite, l'animateur félicite les participants et les invite à faire preuve de la même attitude critique dans leur vie quotidienne, c'est-à-dire à être disposés à déjouer les messages (médiatiques, politiques ou encore pédagogiques) qui semblent aller de soi.

ASTUCES !

L'étape 1 est facultative, et est surtout conçue pour apporter une dimension de plaisir supplémentaire en permettant d'appréhender, par le biais du jeu, les notions d'opinion, d'esprit critique, d'espaces privé et public. N'hésitez d'ailleurs pas, en fonction de la taille de votre groupe, à en réduire ou augmenter la durée, ou encore à inviter des participants à jouer le rôle de l'opinion à vos côtés.

Nous fournissons en annexe quelques exemples d'idées reçues pouvant être écrits sur les étiquettes. Pour des usages multiples associés à des thèmes possiblement différents, n'hésitez pas à préalablement plastifier les étiquettes afin de pouvoir y écrire plusieurs fois au marqueur effaçable. N'hésitez également pas à imprimer les étiquettes en couleur pour plus de gaieté !

VARIANTES

Si vous souhaitez susciter un plus haut degré d'engagement ou de décentrement chez les participants, n'hésitez pas à construire, en lieu et place d'idées reçues, des affirmations sur base des croyances que les participants entretiennent autour d'un thème donné, ou sur base de ce qu'ils tiennent pour vrai en général (par exemple, « une famille c'est : un papa, une maman et des enfants »).

Si vous souhaitez assurer une plus grande résistance à la « pyramide des évidences », n'hésitez pas à construire celle-ci avec les participants en attribuant un « poids » différent à chaque boîte en fonction du nombre d'adhésions à l'évidence qu'elle représente (par exemple, si 8 participants sont d'accord avec l'affirmation, écrivez « 8 » sur le couvercle), et en plaçant les boîtes les plus « lourdes » dans le bas de la pyramide.

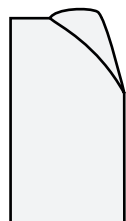
ANNEXES À PRÉPARER



Imprimer les étiquettes « idées reçues » (au moins 15)



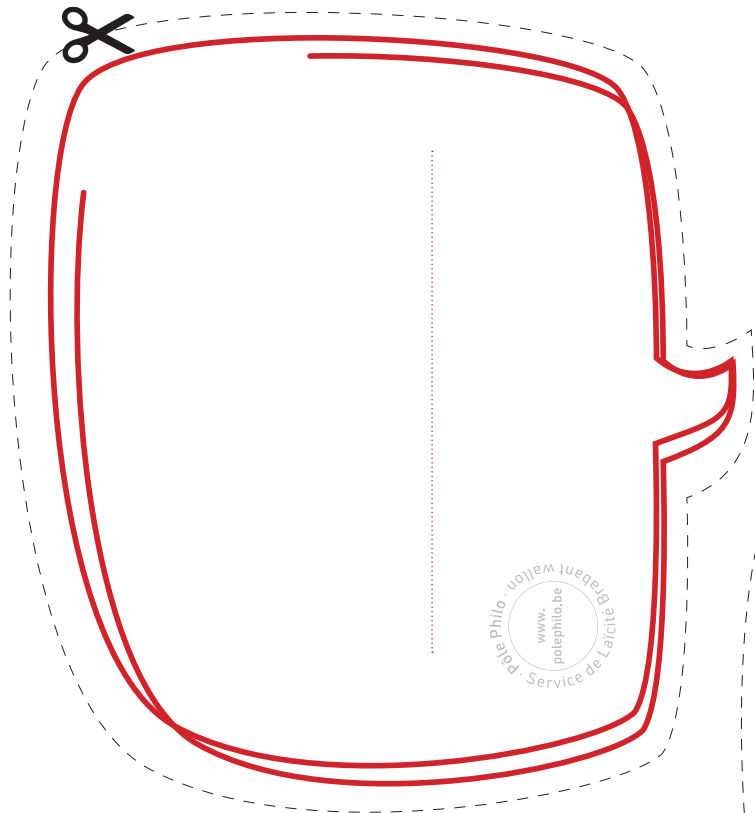
Découper les étiquettes



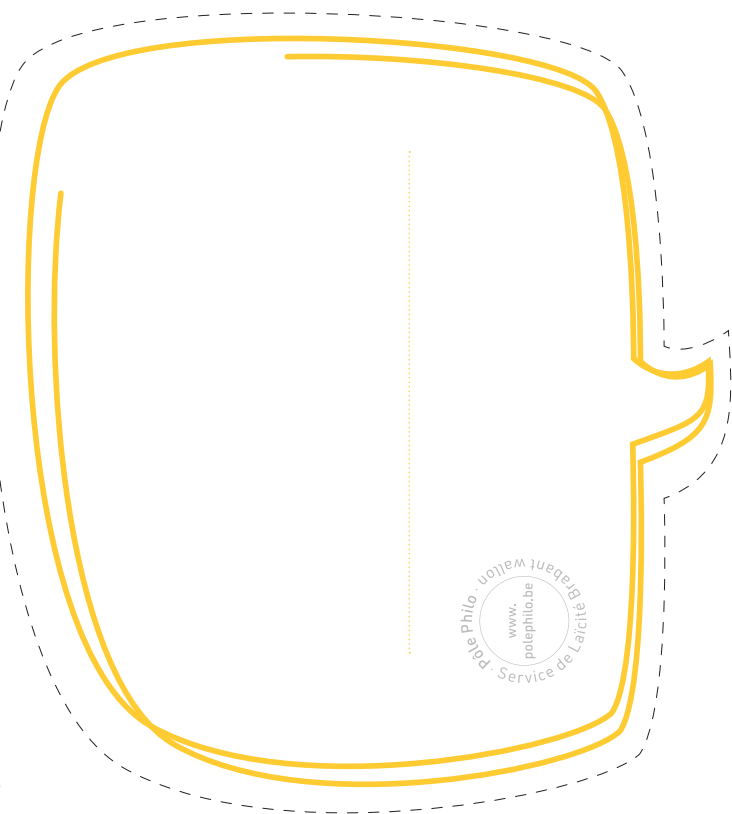
Plastifier les étiquettes (facultatif)



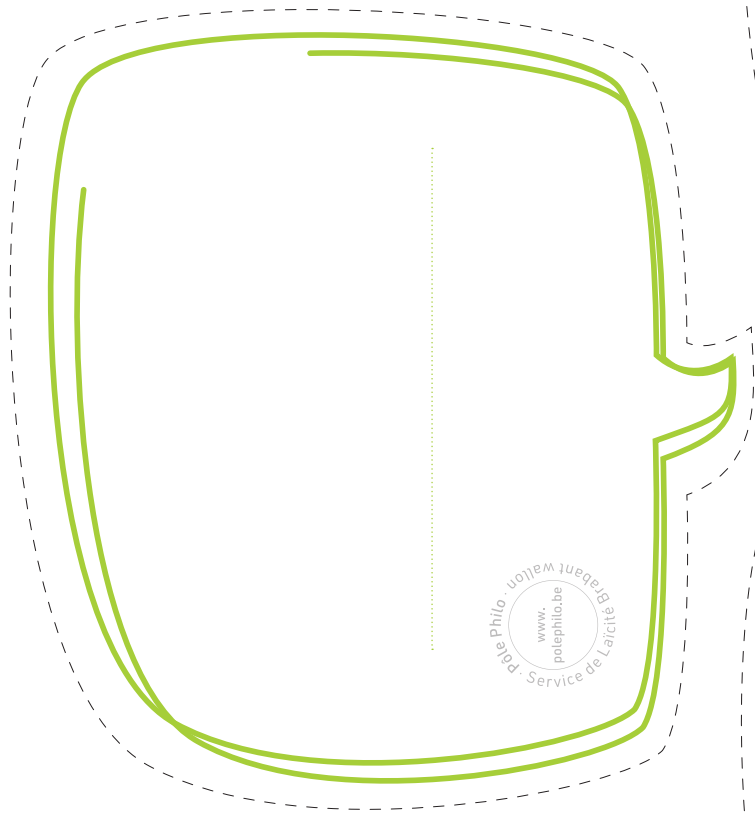
Coller les étiquettes sur les boîtes en métal



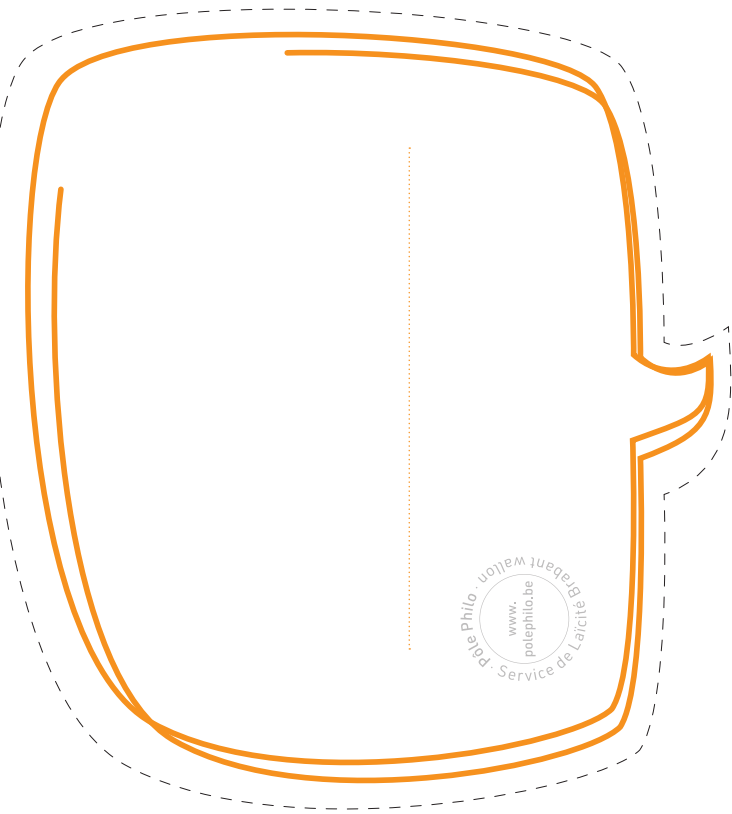
Philo · www.polephilo.be · Service de Laïcité
Brabant wallon



Philo · www.polephilo.be · Service de Laïcité
Brabant wallon



Philo · www.polephilo.be · Service de Laïcité
Brabant wallon



Philo · www.polephilo.be · Service de Laïcité
Brabant wallon

LISTE D'IDÉES REÇUES

Nous fournissons ici une liste d'idées reçues qui a valeur d'exemple. N'hésitez pas à vous en détacher en fonction du thème que vous souhaiteriez approfondir lors de l'animation.

Vous êtes ici.

Nous avons cinq sens.

Les licornes n'existent pas.

Les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas.

La vérité est à chercher.

L'eau, ça mouille.

Le rose est une couleur de filles.

En hiver, il fait froid.

Pour grandir, il faut manger sa soupe.

La curiosité est un vilain défaut.

La vérité sort de la bouche des enfants.

Le football est un sport masculin.

Le malheur des uns fait le bonheur des autres.

Le sport, c'est bon pour la santé.

Les excuses sont faites pour s'en servir.

Le petit-déjeuner est le repas le plus important de la journée.