

FICHE D'ANIMATION PHILO

SI... ALORS...

VOYAGE EN UTOPIE

OBJECTIFS²

Spéculer

Dégager des conséquences

Faire des propositions pour un monde meilleur

Développer sa créativité

Développer une pensée rigoureuse

QUEL THÈME ABORDER ?

Dans l'animation *Si... alors...*, ce sont les propositions des participants qui déterminent les thèmes abordés.

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

MATÉRIEL

Des chaises pour les participants

Des tables (une par sous-groupe)

Des feuilles blanches (format A3 ou A2)

Des gros marqueurs

PUBLIC À partir de 8 ans

NOMBRE De 8 à 25 participants

DURÉE De 50 à 100 minutes

ESPACE Moments en sous-groupes à table
Moments en grand groupe 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 *Si... alors...* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion / S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions / Contribuer à la vie sociale et politique.

Animation conçue en 2016

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Les participants ont été répartis en sous-groupes (de maximum 5). Chacun installé à une table différente, les sous-groupes ont reçu une feuille blanche et (au moins) un gros marqueur.

- 1 L'animateur demande aux participants de chaque sous-groupe de réfléchir ensemble à ce qu'ils voudraient comme changements – potentiellement utopiques – dans le monde. Les participants de chaque sous-groupe s'accordent sur une proposition unique dont ils prennent note sur leur feuille.

Groupe 1 - *Tout le monde devient ami avec tout le monde.*

Groupe 2 - *On arrête de couper des arbres.*

- 2 L'animateur demande alors aux participants de chaque sous-groupe d'écrire un « Si » devant leur proposition ainsi qu'un « alors » à la fin de celle-ci.
- 3 On fait ensuite tourner les feuilles entre les groupes – ou, si on souhaite créer du mouvement, les groupes entre les feuilles –, par exemple dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 3 Ayant ainsi à disposition une phrase qu'ils n'ont pas écrite eux-mêmes, les participants de chaque sous-groupe s'accordent pour la compléter, et cela en en dégagant une conséquence imaginée.

Groupe 1 - *Si tout le monde devient ami avec tout le monde, alors...*

Groupe 2 - *... plus personne n'aura d'ennemi.*

Groupe 2 - *Si on arrête de couper des arbres, alors...*

Groupe 3 - *... on aura plus de papier pour dessiner.*

- 5 L'animation reprend à l'étape 3, les groupes ajoutant à chaque passage une nouvelle conséquence possible en-dessous de la précédente. La circulation des feuilles ou des groupes s'arrête aussitôt que chaque feuille est revenue à son groupe de départ.

Groupe 1 - *Si tout le monde devient ami avec tout le monde, alors...*

Groupe 2 - *... plus personne n'aura d'ennemi.*

Groupe 3 - *... on sera tous amis avec Barack Obama.*

Groupe 4 - *... il n'y aura plus de guerre.*

Groupe 5 - *... ce ne sera plus possible d'inviter tous nos amis à notre anniversaire.*

- 6 Les participants reforment le groupe complet et s'installent en cercle. L'animateur reprend les feuilles et note un chiffre devant chaque proposition de départ ainsi qu'une lettre devant chacune de ses conséquences imaginées. Il demande à un participant de noter ces codes alphanumériques – 1A, 1B, 1C... 2A, 2B, 2C... – sur des morceaux de papier.

7 L'animateur place les feuilles de manière à ce qu'elles soient visibles par tous. Un participant tire au sort un morceau de papier. L'animateur initie une discussion philo à partir de la proposition et de la conséquence correspondantes au code tiré³. Quand la discussion s'épuise, un autre papier est tiré au sort et une nouvelle discussion se lance. Les différentes discussions ayant toutes en commun d'être déclenchées par l'association d'une conséquence avec une proposition initiale, l'animateur exploite ce fait à bon escient pour guider les participants.

Êtes-vous d'accord sur le fait que X est bien une conséquence ?

Est-ce une conséquence nécessaire ou simplement possible ?

En ayant les différentes conséquences imaginées en tête, que pensez-vous de la proposition initiale ?

8 (Facultatif) L'animateur propose un moment de réflexion, non pas sur le contenu des discussions philo, mais sur la notion de « conséquence » en elle-même.

À quoi cela peut-il servir de dégager des conséquences ?

Que se passe-t-il lorsqu'on n'est pas d'accord avec une conséquence imaginée ?

ASTUCES !

Si le thème de l'animation est bien tributaire des propositions des participants, l'animateur peut toutefois l'orienter selon son envie ou le contexte particulier de l'animation (si celle-ci se déroule en prison, les changements demandés peuvent par exemple porter sur l'univers carcéral).

La durée des discussions initiées au départ de conséquences données est très variable. Alors que certaines se révéleront longues et riches, d'autres s'éteindront assez rapidement.

³ Une méthode de préparation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.