

# FICHE D'ANIMATION PHILO

## LES CADEAUX

OH QUELLE SURPRISE !

### OBJECTIFS<sup>2</sup>

Conceptualiser

Se décentrer par la recherche du plaisir de l'autre

Problématiser

### QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Les cadeaux* est conçue pour aborder les notions de plaisir, de surprise, d'utilité, de connaissance de l'autre et d'apparence.

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*<sup>1</sup> où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.



### EN PRATIQUE

#### MATÉRIEL

L'album jeunesse *Bob & Marley. Le cadeau*<sup>3</sup>

Deux boîtes différentes emballées comme des cadeaux

Une marionnette munie d'un grand sac<sup>4</sup>

**PUBLIC** De 4 à 6 ans

**NOMBRE** De 5 à 20 participants

**DURÉE** 50 minutes

**ESPACE** Les participants sont assis en cercle

<sup>1</sup> PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2019 (Éd. révisée).

<sup>2</sup> 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 *Les cadeaux* sollicite les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Développer son autonomie affective / Se décentrer par la discussion / Se reconnaître, soi et tous les autres, comme sujets de droits.

<sup>3</sup> Marais, F., et Dedieu, T., *Bob & Marley. Le cadeau*, Paris, Seuil jeunesse, 2015.

<sup>4</sup> Nous utilisons Cocotte la poule (FOLKMANIS Puppets) et son œuf (un grand sac en tissu). Pour un canevas d'animation avec une telle marionnette ventriloque, se référer à la fiche *Cocotte et son Philo Z'œuf*.

Animation conçue en 2017

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

En amont de l'animation et à l'insu des participants, l'animateur a placé dans le sac l'album jeunesse ainsi que les deux boîtes.

- 1 Installés en cercle, les participants font la rencontre de Cocotte, la poule marionnette, qui, bien vite, leur fait part de son problème : elle voudrait offrir un cadeau à sa copine Roussette mais ne sait pas comment s'y prendre. Elle demande alors aux participants s'ils auraient des idées pour l'aider dans cette tâche. Elle leur pose une série de questions pour creuser la réflexion.

Cocotte – *Que faut-il pour faire un cadeau ?*

Participants – *De l'argent, un jouet, un emballage, une surprise, un anniversaire (ou, plus généralement, une occasion).*

Cocotte – *Est-ce qu'un cadeau, c'est toujours un jouet ? Ça demande toujours un emballage ? Ça exige toujours une occasion ?*

*Qui aurait un exemple de cadeau à donner ?*

Participants – *Un bisou, un dessin, un bricolage, un moment, un jouet.*

Cocotte – *Est-ce que chaque fois que je donne ou reçois un bisous ou un jouet, il s'agit d'un cadeau ?*

*Ya-t-il des choses que l'on donne ou reçoit qui ne sont pas des cadeaux ?*

*Pourquoi fait-on des cadeaux ? À quoi ça sert les cadeaux ?*

Participants – *Parce que c'est un anniversaire, ou pour faire plaisir.*

Cocotte – *Les cadeaux font-ils toujours plaisir ?*

*Qu'aimeriez-vous recevoir comme cadeau ?*

*Est-ce qu'un bisous ça ferait plaisir à tout le monde ?*

*Comment vais-je m'y prendre pour faire plaisir à Roussette ?*

Participants – *Lui demander, choisir quelque chose qu'elle aime si tu la connais, ou encore imaginer.*

- 2 Après ces premiers échanges, Cocotte annonce aux participants qu'elle a dans son œuf un livre dont l'histoire l'a un peu étonnée. Elle propose de la lire aux participants pour voir s'ils vont découvrir de nouvelles idées sur la manière de faire des cadeaux. Cocotte sort alors l'album de l'œuf sans dévoiler le reste. Elle procède à la lecture complète de l'histoire en montrant bien chaque double page et en s'assurant de la bonne compréhension des participants.

*Pourquoi ce personnage dit-il cela ?*

*Que se passe-t-il ?*

*À votre avis, que va-t-il se passer ?*

Dans cette histoire, le grand ours Marley offre un tabouret au petit ours Bob en spécifiant qu'il s'agit du « cadeau rêvé des petits ». S'ensuivent des situations où Bob évite soigneusement d'utiliser son tabouret, malgré les efforts de Marley

pour lui démontrer son utilité. Bob finit par en avoir besoin, ce qui réjouit Marley.

- 3 La lecture terminée, Cocotte pose aux enfants différentes questions sur l'histoire.

*Y a-t-il quelque chose qui vous étonne dans cette histoire ?*

*Est-ce que le cadeau de Marley a fait plaisir à Bob ? Pourquoi ?*

*Seriez-vous contents de recevoir un tabouret parce que c'est utile ?*

*Les cadeaux utiles peuvent-ils faire plaisir ? Quand ?*

*Est-ce que vous recevez plutôt des cadeaux dont vous avez besoin ou des cadeaux dont vous avez envie ?*

*Est-ce que cela procure du plaisir d'offrir un cadeau ? Pourquoi ?*

*Préférez-vous offrir un cadeau, préparer une surprise, ou en recevoir un(e) ? Pourquoi ?*

- 4 Quand l'occasion se présente en fonction de la direction prise par la discussion, Cocotte sort les deux boîtes emballées pour approfondir la réflexion sur les notions de surprise ou d'envie, par exemple. Il s'agit ici d'affiner le sens critique par rapport aux apparences.

*Entre ces deux cadeaux, y en a-t-il un qui vous ferait plus envie ? Pourquoi ?*

*Lequel ferait plus plaisir à mon amie Roussette, d'après vous ?*

*Est-ce que l'extérieur d'une chose nous permet de savoir ce qu'il y a à l'intérieur ?*

*Par exemple, la peau d'une banane nous permet-elle de savoir comment est le fruit à l'intérieur ? L'allure de la pistache nous dit-elle quelque chose sur son goût ? Le visage d'une personne permet-il de savoir à quoi elle pense ?*

*L'emballage est-il important ?*

*Pourquoi la plupart des emballages sont colorés, joyeux ou élégants ?*

*Pourquoi n'emballé-t-on pas le cadeau dans du papier journal si le but est de le masquer ?*

*L'emballage est-il aussi un genre de cadeau ?*

- 5 Une fois la discussion terminée, l'animateur révèle le fait que les boîtes sont en réalité vides. Cela ne manque pas de créer un effet de surprise, voire de déception, chez les participants, ce qui peut encore amener à de nouveaux questionnements.

*Êtes-vous surpris ?*

*Si c'est une surprise, est-ce un cadeau ?*

*Y a-t-il parfois de mauvaises surprises ou des déceptions quand on reçoit un cadeau ? Pourquoi ?*

- 6 (facultatif) Cocotte remercie les enfants de l'avoir aidée à penser et d'avoir fait grandir ses idées. Elle leur propose de garder une trace de leurs idées en dessinant selon eux le cadeau idéal pour Roussette. Cette étape facultative est celle de « l'idée à couvrir »<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> Voir la fiche d'animation *Cocotte et son Philo Z'œuf*.

## ASTUCES !

N'hésitez pas à convoquer le vécu particulier des participants quand les questions générales semblent leur passer au-dessus de la tête et cela, à l'aide d'expressions comme « pour toi... », « t'est-il déjà arrivé de... », etc.

Si vous souhaitez réaliser cette animation plusieurs fois, songez à emballer les deux boîtes de manière à pouvoir les ouvrir sans en déchirer l'emballage (par exemple en emballant le couvercle séparément).