

Durée :1h30

Objectifs

- ✓ Participer à des échanges à l'intérieur d'un groupe
- ✓ Réfléchir ensemble
- ✓ Attendre son tour de parole
- ✓ Respecter le thème abordé
- ✓ Découvrir le jeu Discut

Objectifs

EPC012 Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (être heureux, ne pas être heureux)

EPC076 Identifier ce qui compte pour soi et ce qui compte pour les autres (ce qui rend heureux)

En plus de

EPC018 **EPC026** **EPC068**
EPC071 **EPC0124** **EPC128**
EPC135

(voir fiche 2)

Rappel de la méthode

« Il s'agit de développer chez chacun la pensée critique, créatrice et attentive. Et donc de dépasser de façon ludique la simple opinion, de découvrir des champs de sa propre pensée et de celle des autres jusque là inaperçue, de prendre plaisir à échanger dans un cadre bienveillant (...) Il s'agit d'identifier les outils permettant à la discussion de progresser, à la pensée de se construire, pour soi et avec les autres, afin de mettre en place de façon collective une dynamique de recherche.» Véronique Delille.

CRP « Le groupe dépasse éventuellement l'agrégat d'individus pour former une "communauté" qui réfléchit ensemble en vue d'un objectif commun; que la diversité des points de vue devient significative, en ce qu'elle provoque des questionnements et des doutes dans l'esprit des participants et, ce faisant, amorce un processus de recherche réfléchi. » Véronique Delille



Atelier « se centrer »

En position debout, les enfants suivent les gestes de l'animatrice et les reproduisent : dans l'espace devant soi, chacun dessine un cœur de la main, d'abord un côté puis l'autre, les mains descendent et remontent... Ensuite on imagine ce cœur qui gonfle... puis on le colore avec la pensée, il devient rouge puis il devient doré...

Mise en place de l'atelier

Des images sont placées sur la table, les enfants choisissent une image qui leur plaît, et, tour à tour, ils expliquent leur choix.

On relève les thèmes énoncés lors du choix, y a-t-il quelque chose de commun entre les images...qu'évoquent-elles ?

Durée : 30min



La discussion

Avec le jeu discut : distribuer les cartes aux participants, rappel des rôles : un distributeur, un animateur, explication des règles, distribution des tâches des observateurs.

Plan de discussion :

Qu'est-ce qui rend heureux ?

Comment sait-on quand on est heureux ?

Sait-on toujours que l'on est heureux ?

Est-ce qu'on est heureux tout le temps ?

Peut-on être heureux sans ne jamais être triste ?

Peut-on être heureux sans rire et rire sans être heureux ?

Doit-on apprendre à être heureux ?

A-t-on besoin de beaucoup de choses pour être heureux ?

Peux-tu rendre les autres heureux ?

Ton bonheur est-il plus important que le bonheur des autres ?

Durée :15 min

**Outils : des gabarits
du personnage
neutre**

La fin de la discussion - le retour

Retour des observateurs sur les habiletés observées



Atelier créatif : illustrer un personnage neutre à partir des idées que l'on a retenues lors de la discussion (ou à partir d'une nouvelle idée...)

Rendre le personnage heureux... voir ci-dessous...



