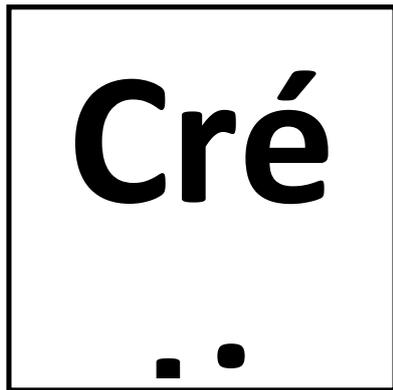


**Certificat d'université en pratiques philosophiques.**

**Université de Liège.**

**Année académique 2016-2017.**



**Ses  
enjeux  
philosophiques**

**Travail réalisé par Stéphanie Dubois**

## Introduction

Pour la création de mon outil, j'ai voulu faire un lien avec mes stages. Ceux-ci se sont déroulés sur mon lieu de travail avec des élèves que je côtoie deux fois par semaine. J'ai décidé de créer un jeu de coopération à partir du livre « La couleur des émotions » d'Anna Llenas. Dans le projet philosophique que je vais mettre en place dès septembre dans les écoles où j'enseigne, j'ai envie de travailler sur les émotions. Ce thème est très vaste et riche, il est important pour les enfants d'identifier et d'apprendre à gérer ses émotions pour bien vivre ensemble (lien avec le programme du cours de cpc). Je veux aussi donner du sens à une animation ponctuelle et lutter contre l'instauration d'une pensée mécanique.

## Description de l'outil

But du jeu : « Libérer les émotions enfouies dans le monstre des couleurs. » Pour cela, chaque enfant doit avoir effectué au moins une habileté de pensée (ils ont une grille à remplir à cet effet) et le groupe doit avoir découvert l'image cachée.

### Matériel :

- Un plateau de jeu composé de :
  - 1 case « départ »
  - 12 cases « couleurs »
  - 2 cases « arc-en-ciel »
  - 2 cases « chance »
  - 2 cases « malchance »
  - 1 case « livre »
  - 1 image « émotions » à découvrir
  - 1 image « monstre des couleurs » en 9 morceaux (recouvrant l'image « émotions »)
- Un dé à six faces : chiffres 1-2-3, malchance, d'accord/pas d'accord, livre
- 20 cartes « thèses »
- 10 cartes « questions » rouges – colère
- 10 cartes « questions » vertes – sérénité
- 10 cartes « questions » jaunes - joie
- 10 cartes « questions » bleues – tristesse
- 10 cartes « questions » noires - peur
- 10 cartes « questions » roses - amour
- 10 cartes « questions » arc-en-ciel – émotions en général
- Le livre « La couleur des émotions » d'Anna LLenas (éditions 4 fleuves)
- Un pion
- Une fiche « grille des actions de pensée » par enfant
- Une carte « joker » par enfant
- Une carte « parole » par enfant
- Six pots à questions représentant chaque émotion

Tous les documents du jeu (à imprimer) sont en annexe !

Âge visé : 6 à 12 ans

Nombre de joueurs : 10 maximum

Temps estimé : 50 minutes minimum



#### Mise en place du jeu :

1. Disposer le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placer le pion sur la case « départ ».
3. Recouvrir l'image « émotions » par l'image « monstre des couleurs ».
4. Placer les cartes « questions » dans les pots correspondants.
5. Préparer sur la table le dé, le livre et l'enveloppe avec les cartes « thèses ».
6. Désigner un reformulateur et un synthétiseur.
7. Distribuer à chaque enfant une fiche « grille des actions de pensée », une carte « parole », une carte « joker » et un crayon.
8. Expliquer les règles, le but et le déroulement du jeu.

#### Déroulement du jeu :

- C'est le joueur le plus jeune qui commence. Le tour continue avec le joueur situé à sa gauche.
- **Le joueur lance le dé :**
  - a) Si le dé indique un nombre de points (1-2-3), il déplace le pion d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur le dé.
  - b) Si le dé indique la face **LIVRE**, le joueur n'avance pas le pion. Il lit une page du livre (au choix) au groupe et invente une question sur l'émotion évoquée sur la page lue. Chaque joueur pourra alors discuter sur la question s'il en fait la demande (carte « parole »).

c) Si le dé indique la face malchance , le joueur doit replacer un morceau de l'image « monstre des couleurs » sur l'image « émotions », sauf si aucun morceau n'a été enlevé.

d) Si le dé indique la face **d'accord / Pas d'accord**, le joueur prend une phrase dans

l'enveloppe « thèse », la lit à voix haute et dit s'il est d'accord ou non avec cette thèse. Il devra ensuite justifier son choix (argumenter). Lorsqu'il a terminé, si un autre joueur souhaite intervenir, il le peut en demandant la parole (carte parole).

- Chaque fois que le joueur (qui a lancé le dé) a rempli sa mission et que la discussion sur ce point est terminée, il enlève un morceau de l'image « monstre des couleurs » et le place dans l'enveloppe prévue à cet effet.

- **Le joueur avance le pion sur les cases :**

a) Case rouge : il pioche une question sur la colère dans le pot rouge, la lit à voix haute et y répond. Idem pour les autres cases de couleur.

b) Case « malchance » : il remet un morceau de l'image « monstre des couleurs ».

c) Case « livre » : idem face du dé.

d) Case « chance » : il enlève un morceau de l'image « émotions ».

Chaque fois que le joueur a répondu, un autre peut intervenir en le demandant (il montre sa carte parole et attend qu'on lui dise de parler).

Lors des prises de parole, l'enfant note une croix dans sa grille des actions de pensée selon son intervention (si nécessaire).

N.B : Lors des premières séances, l'animateur et le groupe aident un enfant à identifier ses actions de pensée si besoin.

- **Le jeu se termine :**

a) Si l'image « émotion » est entièrement découverte et que chaque joueur a au moins une croix dans chaque colonne « action de pensée » de sa grille : dans ce cas, les enfants ont gagné la partie !

b) Si le pion est arrivé sur l'image « émotions » et que celle-ci n'est pas entièrement découverte ou que des joueurs n'ont pas leur grille complète : c'est le jeu qui gagne et les enfants ont perdu !

## Règles pour les enfants

- Tous ensemble contre le jeu !

Ceci est un jeu de coopération : tous les enfants gagnent ensemble contre le jeu ou tous les enfants perdent et c'est le jeu qui gagne ! Vous devez vous entraider !

- Votre mission !

« Libérer les émotions enfouies dans le monstre des couleurs ».

Pour cela, il faut que tous les morceaux de l'image « monstre des couleurs » soient enlevés et que tous les participants aient rempli leur grille d'au moins une croix dans chaque colonne « action de pensée ».



- Joue !

C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Lance le dé :

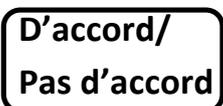
**1** **2** **3** Avance le pion d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur le dé.



Remplace un morceau de l'image « monstre des couleurs » sur l'image « émotions ».



Choisis une page du livre et lis-la au groupe. Invente une question sur cette page et propose-la au groupe pour en discuter.



Pioche une phrase dans l'enveloppe « thèse » et lis-la à voix haute.

Dis si tu es d'accord ou non avec cette phrase et explique pourquoi.

Types de cases :

**Cases « couleurs »** : pioche une question dans le pot de la même couleur que la case. Lis là à voix haute et réponds-y.

**Case « malchance »** 🙄 : remplace un morceau de l'image « monstre des couleurs » sur l'image émotion.

**Case « chance »** 😊 : enlève un morceau de l'image « monstre des couleurs ».

**Case « livre »** 📖 : Choisis une page du livre et lis-la au groupe. Invente une question sur cette page et propose-la au groupe pour en discuter.

**Les règles :**

- Chaque joueur qui a lancé le dé et qui a fait l'action demandée peut enlever un morceau de l'image « monstre des couleurs ».
- 🗣️ Tu peux intervenir pour discuter à tout moment en montrant ta carte « parole ». Attends qu'on te donne la parole.
- 😞 Tu peux utiliser ta carte « joker » si tu ne veux pas parler. Attention, tu ne peux l'utiliser qu'une seule fois.
- À chaque fois que tu parles, essaie d'identifier ce que tu as fait comme action de pensée et fais une croix dans la colonne adéquate de ta grille. Les autres peuvent t'aider.
- Tu peux aider un autre participant en identifiant ses actions de pensée ou en lui cédant ton tour (si ta grille est remplie et pas la sienne).

## Les enjeux philosophiques

- 1) Pourquoi un jeu de coopération ?
- 2) Travailler les habiletés de penser
- 3) Rôle de l'animateur
- 4) Test du jeu

### 1) Pourquoi un jeu de coopération ?

J'ai voulu créer un jeu coopératif pour garder l'esprit d'une construction collective d'une discussion philosophique. **Les objectifs du jeu coopératif sont proches de ceux d'un atelier philo :**

- modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition ;
- travail sur le vivre ensemble ;
- développer des valeurs : respect, solidarité, coopération ;
- développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe ;
- construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions ;
- organiser des situations réelles de communication.

**Les jeux coopératifs aident l'enfant à développer certaines compétences citoyennes**

(lien avec le cours de cpc) :

- avoir confiance en lui ;
- avoir confiance dans les autres ;
- pouvoir s'exprimer, exprimer ce qu'il ressent ;
- pouvoir interpréter et accepter les avis des autres ;
- pouvoir transformer ses avis en fonction des autres ;
- dépasser ses angoisses, ses craintes de mal faire et d'être jugé ;
- vivre en groupe et se sentir responsable de soi et des autres ;
- communiquer positivement avec les autres.

Un jeu de coopération met en avant la convivialité, le plaisir de relever un défi ensemble dans lequel l'objectif du groupe sera atteint grâce à l'entraide dans les interactions.

Source : université de la paix – occe

## 2) Travailler les habiletés de penser

Dans les exercices philosophiques, travailler les habiletés de penser me semble essentiel. J'ai d'ailleurs mis l'accent sur celles-ci durant certains de mes stages. Le jeu permet de cibler certaines habiletés de penser (déterminées à l'avance), de s'y exercer et donc d'augmenter sa conscience de celles-ci. Ce qui sera utile à l'enfant lors de discussions philosophiques ou dans sa vie de citoyen responsable et conscient de ses actes.

Pour les 1-2-3èmes primaires, les habiletés de penser ciblées sont :

- **Questionner** : l'enfant peut poser une question à tout moment de la discussion mais j'ai remarqué (lors du test) que cela n'était pas spontané voire même parfois difficile donc on peut les orienter avec une liste de mots interrogatifs mis à disposition (qui, quoi, pourquoi, comment...). La case ou la face du dé « livre » est prévue pour les inciter à poser une question.
- **Donner un exemple** : lors de la discussion, l'enfant peut donner un exemple d'une situation qu'il a vue, vécue ou imaginée.
- **Donner un contre-exemple** : au début, il est important de clarifier et d'expliquer le terme « contre-exemple ». Pour ce faire et pour les plus jeunes, je dirais : *« Tous les enfants aiment les gâteaux, c'est l'exemple que j'ai choisi car je ne connais pas d'enfants qui n'aiment pas les gâteaux. »* Le contre-exemple serait *« Il y a des enfants qui n'aiment pas les gâteaux car ils n'aiment pas le goût, la texture, ils sont allergiques... »*. Il faut préciser qu'un contre-exemple est donné sur l'exemple qu'un enfant vient de dire.

Pour les 4-5-6èmes primaires, l'objectif est de les initier à la pensée critique par une justification logique et argumentée.

Les habiletés de penser ciblées en plus des trois précédentes sont :

- **Argumenter** : la face du dé *d'accord/pas d'accord* est prévue à cet effet. Les enfants doivent se positionner sur une thèse et justifier leur choix par l'argumentation. Ici aussi, il est nécessaire de clarifier ce qu'on attend d'eux car les nuances entre l'exemple et l'argumentation ne sont pas toujours claires pour les enfants. Ils me l'ont dit à plusieurs reprises lors du test ou lors d'ateliers philo. Je leur dis qu'un exemple permet d'illustrer une situation tandis qu'une argumentation permet de justifier son avis en apportant des éléments plus généraux.

Thèse : « La colère est dévastatrice »

Exemple : « *L'autre jour mon papa était tellement en colère qu'il a cassé un vase.* »

Argument : « *La colère est vécue différemment selon les personnes. Certains vont la garder en eux, d'autres vont la faire sortir sous forme de mots ou de gestes parfois violents.* »

A noter qu'au départ, sur la grille des 1-2-3èmes, j'avais mis « argumenter » mais lors du test j'ai vu que les plus jeunes avaient tendance à exemplifier donc j'ai retiré cette habileté de penser. Néanmoins, s'ils argumentent durant la discussion, je le souligne en le signifiant au groupe.

- **Donner une conséquence** : lors d'une argumentation, l'enfant peut donner une conséquence à la thèse proposée.

« La colère est dévastatrice », si quelqu'un exprime sa colère par des gestes violents, il y aura des conséquences négatives (punition, prison...)

- **Objecter** : l'enfant peut donner une objection contre un argument qui a été dit ou contre une thèse qui a été avancée. Il doit pouvoir justifier son objection.

« La colère est dévastatrice. », cette phrase contient un présupposé. « Je ne suis pas d'accord avec cette phrase car la colère peut avoir un côté positif (exemple : aider quelqu'un à s'exprimer ou un artiste à créer) ».

### 3) Rôle de l'animateur

Mon intention de départ était que les enfants soient autonomes mais en testant le jeu, je me suis vite rendu compte que le rôle de l'animateur est essentiel. Les enfants comprennent vite le fonctionnement du jeu mais l'animateur doit encadrer le dispositif :

- en expliquant les règles au départ ;
- en insistant sur l'écoute, la coopération ;
- en distribuant la parole ;
- en aidant les plus jeunes à nommer les habiletés de penser. Attention, pas en leur donnant la réponse mais bien en sollicitant le groupe ! « *Qu'est-ce qu'il a fait à votre avis ?* ».

Ce rôle a été fatigant lors du test, j'ai donc décidé d'ajouter un reformulateur et un synthétiseur qui m'aideront dans ma tâche. Je pourrai ainsi me consacrer au bon déroulement du jeu, à la régulation du débat. Je pense qu'au fur et à mesure des séances, les enfants seront capables d'être de plus en plus autonomes voire même de s'autogérer.

### 4) Test du jeu

En créant mon outil, je savais que je voulais un jeu (pour le côté ludique) de coopération (pour l'entraide et la co-construction). D'un point de vue pratique, il m'a semblé indispensable de le tester afin de le finaliser correctement (nombre de cases, durée...), je voulais également observer le comportement des enfants et avoir leur avis. J'ai testé le jeu dans des classes de 1-2, 3-4 et 5-6èmes primaires.

#### **Observations et modifications apportées au jeu**

- Le plateau de jeu comporte trop de cases : de 30 j'ai diminué à 15.

- Les parties de l'image « monstre des couleurs » à enlever sont trop nombreuses, ce qui entraîne des parties trop longues (les enfants souhaitent terminer la partie en 50 minutes, période du cours) : de 16 morceaux j'ai diminué à 9.
- Les enfants associent la face noire du dé à la case noire du plateau (peur) : j'ai transformé la face du dé en face « malchance »
- Certains enfants ont tendance à répéter ce qui a été dit donc la discussion n'avance pas : je dois insister sur l'importance de l'écoute au début du jeu et sur l'apport d'éléments nouveaux (règles).
- Les enfants (quel que soit l'âge) cherchent à remplir leur grille des « actions de penser » le plus vite possible. Je remarque que c'est une motivation pour participer car beaucoup d'élèves demandent la parole. Néanmoins, cela risque d'empêcher une réflexion plus approfondie, voire même une recherche commune : Je n'ai pas envie de supprimer la grille car l'objectif est de prendre conscience de ses actions de pensée et je remarque une entraide.  
Exemple : si un enfant ne sait pas nommer son action de pensée, les autres l'aident.
- La carte de parole est très efficace et permet de réguler le rythme de la discussion et l'écoute.
- Devoir poser une question chez les plus jeunes est assez difficile : je vais leur préparer une pancarte avec les mots interrogatifs pour les aider.
- Instaurer une pancarte sur laquelle les habiletés de penser sont expliquées et exemplifiées me paraît utile.
- J'avais pensé, au départ, pour chaque question piochée (case couleur) de placer un sablier de cinq minutes pour gérer la discussion mais beaucoup d'enfants veulent parler donc ce n'est pas nécessaire et je préfère laisser le temps à chacun pour s'exprimer.

## Les enjeux éthiques et politiques

### Introduction

Le jeu permet une motivation à philosopher.

Les trois dimensions du débat y sont présentes :

- Les cartes « questions » offrent la **dimension réflexive**.
- Les cartes « thèses » permettent la **dimension herméneutique**.
- **La dimension pédagogique** qui permet de se confronter à l'autre et à ses idées se retrouve dans les objections et les contre-exemples.

### Enjeux politiques

Ce jeu peut se jouer entre enfants de niveaux différents, ce qui permet d'établir un rapport d'**égalité**. Quel que soit l'âge ou le sexe de l'enfant, c'est ce qu'il apporte qui est important, il a ici un « **statut d'apportant** » et ses paroles sont prises au sérieux. Ses interventions sont nécessaires pour avancer dans le jeu, il a un « **statut d'interlocuteur valable** » (Levine), « **d'être pensant** » (cogito).

Le jeu de coopération permet une solidarité de groupe dans cette expérience de pensée (groupe cogitant) et aide l'enfant à se dépasser. Il fait partie du groupe de joueurs et n'est plus « un élève de 1<sup>ère</sup> année », son identité et son image sont modifiées.

### **Dimension démocratique :**

- Les rôles de synthétiseur et reformulateur permettent de renforcer l'écoute et l'attention, de faire des liens mais aussi de s'assurer de la compréhension de chacun.
- La carte « parole » permet à chacun de prendre la parole d'une manière respectueuse pour le groupe et sans crainte. L'animateur distribuera la parole en instaurant un ordre juste permettant l'égalité et l'équité dans le groupe.
- La grille des habiletés de penser permet aux enfants d'identifier et d'analyser leurs types d'interventions.
- L'écoute et l'estime dans le groupe permettent à chacun de montrer sa capacité, d'élargir son « moi » et de développer sa fierté.
- La posture de l'animateur qui, avec le temps, tend à s'effacer au profit d'une autogestion va rendre les enfants plus autonomes.
- L'espace de parole a toute son importance car il permet de former des citoyens réflexifs capables de réfléchir et s'exprimer dans une société démocratique (Tozzi). Cela fait partie des objectifs du cours de citoyenneté.
- L'animateur veille au bon déroulement du jeu : respect des règles, suggestion de coopération et assure le cadre démocratique. Il informera les élèves en début de séance de son rôle de guide et précisera que ce sont eux qui font tout le travail. « Si on traite quelqu'un comme légitime, il le sera ».

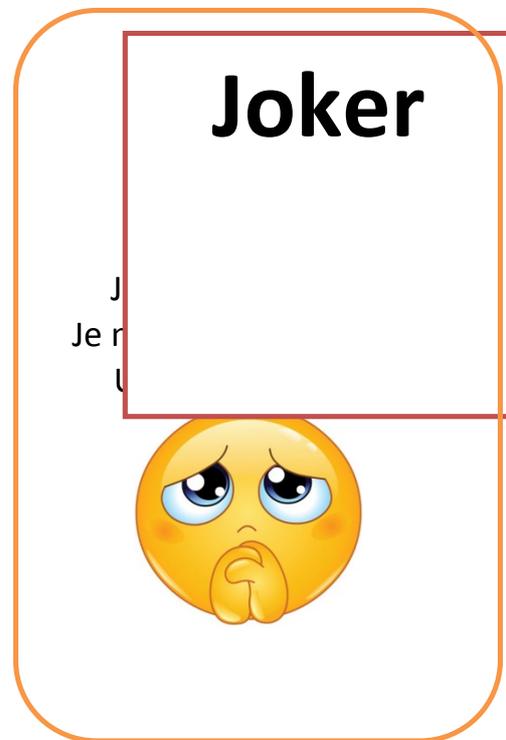
## Enjeux éthiques

- L'animateur veille à inciter les plus timides à participer pour qu'ils trouvent le **courage de s'émanciper** (Rancière). La carte « joker » leur permet de passer une seule fois leur tour. La **mobilisation des ressources collectives** du groupe fait avancer la recherche commune de vérité.
- **L'esprit critique** est suscité tout au long du jeu.
- L'animateur **encourage** et guide les enfants car le premier rôle du maître est de relever ceux qui se pensaient inférieurs en intelligence par sa croyance en **l'égalité des intelligences** (Rancière). Le deuxième rôle de l'animateur est de contraindre à l'attention et à l'effort de concentration une intelligence qui ne peut que si elle veut. L'attention et la confiance fondent l'émancipation. L'animateur fournit la **volonté de faire** à l'élève (croire en sa propre intelligence). Les interventions de l'animateur se font principalement par le questionnement afin de guider l'enfant dans sa démarche d'identification des habiletés de penser notamment. Il aide également les enfants à faire des liens entre les interventions grâce au reformulateur et au synthétiseur. Ce dernier se charge de faire une synthèse de la séance, pourquoi pas dans un cahier de philosophie spécialement réservé à cet effet (projet philo).
- Le dispositif didactique (jeu) fait partie d'un **projet philosophique** sur les émotions, ce que vit pleinement chaque enfant à chaque instant. Le fait de les reconnaître et de lui permettre d'en parler (même difficilement) va faire avancer l'enfant, lui faire prendre conscience de ce qui se passe en lui (identification), l'exprimer, essayer de le comprendre et de comprendre l'autre. L'enfant, à travers ce qu'il vit, va **affronter l'adversité**. Il a besoin de découvrir le monde qui l'entoure, de le vivre.
- **La dimension dialectique** : l'enfant doit être attentif à la pensée de l'autre afin de faire avancer la discussion et éviter les répétitions (consignes du jeu).
- **Care thinking** : l'animateur est bienveillant dans son questionnement et va aider l'enfant à voir sa propre pensée. Sa sympathie va permettre de développer des compétences intellectuelles.
- Les enfants, dans ce dispositif, sont tous sur le même pied d'égalité car la participation de chacun est indispensable à la réussite du jeu. Il leur est précisé (au départ) qu'ils ont tous la même intelligence, cela va leur permettre de s'émanciper, d'être indépendant par rapport à l'animateur (le maître ignorant).
- Le dispositif du jeu est simple et nécessite une explication uniquement lors de la première séance, l'enfant est capable d'apprendre et de s'approprier le jeu seul (apprendre à apprendre – Rancière), trop d'explications engendreraient l'abrutissement.

## Annexes



Image « monstre des couleurs » à découper en neuf morceaux  
Cartes « parole » et carte « joker » (à imprimer) :une par joueur



### Les cartes à imprimer

Les thèses (exercice d'argumentation « d'accord/pas d'accord »)

<b>Ton cœur est un vrai fourretout.</b>	<b>La joie est contagieuse, merveilleuse, tu veux la partager.</b>	<b>La colère est dévastatrice.</b>
<b>Reconnaître ses émotions, c'est important.</b>	<b>Si on n'avait pas toutes ces émotions, ce serait plus facile.</b>	<b>Être amoureux, c'est être heureux.</b>
<b>Quand on aime quelqu'un, on le couvre de cadeaux. C'est une preuve d'amour.</b>	<b>On ne se dispute pas avec les gens qu'on aime.</b>	<b>On peut aimer de différentes façons.</b>
<b>Parfois, on ne contrôle pas ses émotions.</b>	<b>Nos émotions peuvent déterminer nos actions.</b>	<b>La colère dure longtemps et met du temps à nous quitter.</b>

Les thèses (suite)

<p><b>La peur nous fait avancer dans la vie.</b></p>	<p><b>On peut avoir plusieurs émotions en même temps.</b></p>	<p><b>La sérénité nous permet d'être bien dans notre peau.</b></p>
<p><b>On est triste quand on est seul.</b></p>	<p><b>Exprimer ses émotions permet de se soulager.</b></p>	<p><b>La colère ne sert à rien.</b></p>
<p><b>Il y a des gens qui sont tout le temps tristes.</b></p>	<p><b>On ne peut pas être tout le temps joyeux.</b></p>	

Questions sur l'amour (feuille rose)

<b>Comment sais-tu que tes parents t'aiment ?</b>	<b>Peut-on aimer une personne qu'on a détestée ? Ou l'inverse.</b>	<b>As-tu besoin de preuves d'amour ?</b>
<b>C'est quoi l'amour ?</b>	<b>Ce que l'on ressent dans son cœur est-il plus sûr que ce que l'on comprend dans sa tête ?</b>	<b>Est-ce que tous les gens qui s'embrassent s'aiment ?</b>
<b>Doit-on se priver d'aimer parce qu'on risque de souffrir ?</b>	<b>Est-ce qu'on peut faire des choses pour que l'amour dure ?</b>	<b>Est-ce que l'amour apporte uniquement du bonheur ?</b>
<b>Faut-il aimer tout le monde pour être heureux ?</b>		

Questions sur la sérénité (feuille verte)

<b>La sérénité est-elle vraiment une émotion ?</b>	<b>Peut-on être serein tout le temps ?</b>	<b>Que faut-il pour obtenir la sérénité ?</b>
<b>Quand es-tu le plus serein ?</b>	<b>Peut-on ne jamais connaître la sérénité ?</b>	<b>L'amour est-il lié à la sérénité ?</b>
<b>La sérénité conduit-elle au bonheur ?</b>	<b>Qu'est-ce qui t'empêche d'être serein ?</b>	<b>Y a-t-il des moments qui favorisent la sérénité ?</b>
<b>Aimes-tu être serein ? Pourquoi ?</b>		

Questions sur la peur (feuille grise)

<b>Pourquoi a-t-on peur ?</b>	<b>A-t-on raison d'avoir peur ?</b>	<b>Est-ce que tout le monde peut avoir peur ?</b>
<b>A-t-on peur des mêmes choses ?</b>	<b>Peut-on aimer le fait d'avoir peur ?</b>	<b>La peur peut-elle entraîner d'autres émotions ?</b>
<b>Avoir peur et faire peur, est-ce la même chose ?</b>	<b>La peur peut-elle te pousser à faire des choses ?</b>	<b>La peur peut-elle te mettre mal à l'aise ?</b>
<b>Est-il possible de n'avoir peur de rien ?</b>		

Questions sur la colère (feuille rouge)

<b>Peut-on se mettre en colère volontairement ? (le faire exprès)</b>	<b>La colère est-elle une émotion agréable ou désagréable ?</b>	<b>À quoi voit-on que quelqu'un est en colère ?</b>
<b>Qu'est-ce qui se passe dans ton corps quand tu es en colère ?</b>	<b>A-t-on parfois raison d'être en colère ?</b>	<b>Qui te met en colère, les autres ou toi-même ?</b>
<b>La colère peut-elle faire mal ?</b>	<b>Ne vaut-il pas mieux être seul quand on est en colère ?</b>	<b>Pourquoi certaines personnes se mettent-elles tout de suite en colère ?</b>
<b>Être fâché et être en colère, est-ce la même chose ?</b>		

Questions sur la tristesse (feuille bleue)

<b>Peut-on être triste sans pleurer ?</b>	<b>Est-on obligé d'être triste quand les autres le sont ?</b>	<b>Peut-on aider quelqu'un qui est triste ? Comment ?</b>
<b>Les larmes sont-elles toujours signe de tristesse ?</b>	<b>Qu'est-ce que cela fait de pleurer ?</b>	<b>Quels sont les comportements que la tristesse provoque ?</b>
<b>Un garçon peut-il pleurer ?</b>	<b>Qu'est-ce qui provoque la tristesse ?</b>	<b>Peut-on être triste d'amour ?</b>
<b>Peut-on être tout le temps triste ?</b>		

Questions sur la joie (feuille jaune)

<b>Est-on tous joyeux pour les mêmes raisons ?</b>	<b>Est-il obligatoire d'être joyeux tout le temps ?</b>	<b>Pourquoi aime-t-on être joyeux ?</b>
<b>Quelle est la différence entre rire avec quelqu'un et rire de quelqu'un ?</b>	<b>Peux-tu décider d'être joyeux ?</b>	<b>Quand tu souhaites être joyeux, que fais-tu ?</b>
<b>Une personne peut-elle t'apporter de la joie ?</b>	<b>Est-on heureux quand on est joyeux ?</b>	<b>Qu'est-ce qui t'apporte de la joie ?</b>
<b>Existe-t-il un endroit où tout le monde est joyeux ?</b>		

Questions sur les émotions (feuille arc-en-ciel)

<p><b>Deux personnes peuvent-elles réagir différemment, face à une même situation ?</b></p>	<p><b>Une même émotion peut-elle avoir des intensités différentes ?</b></p>	<p><b>Peut-on ressentir des émotions différentes en même temps ?</b></p>
<p><b>Ressentons-nous tous les mêmes émotions aux mêmes moments ?</b></p>	<p><b>Est-il facile de vivre avec tant d'émotions ?</b></p>	<p><b>Est-il possible de ne rien ressentir ?</b></p>
<p><b>Identifier ses émotions permet-il de trouver un certain équilibre ?</b></p>	<p><b>Comment s'y retrouver parmi toutes les émotions ?</b></p>	<p><b>Pourquoi y a-t-il des personnes hyper émotives ?</b></p>
<p><b>Les émotions peuvent-elles nous faire du mal ?</b></p>		

## Les fiches « grille actions de pensée »

Pour les 1-2-3èmes primaires

Donne un exemple	Donne un contre-exemple	Pose une question

Pour les 4-5-6èmes primaires

Exemple	Contre-exemple	Question	Argument	Conséquence	Objection

