

Boîte à idées

Formation à la philosophie avec les enfants par Martine Nolis
- Janvier 2017

❖ Banque d'images

Suite à une discussion autour du thème de la famille, demander aux participants de choisir **une** illustration, dans une banque d'images, qui pour eux évoque la famille (mais pas forcément leur famille). Dans les images, veiller à présenter de tout afin d'ouvrir un maximum les possibilités et de réutiliser ces images pour d'autres sujets et/ ou activités : reproductions d'œuvres d'art, planches de BD, images de magazines, cartes postales, etc.

Après avoir fait leur choix, demander à chacun de présenter son image au groupe et de justifier leur choix. Chaque participant choisit ensuite un mot qui représente pour lui la famille suite à son explication. Ce mot est écrit au tableau. Les autres participants (selon le nombre) peuvent donner leur avis sur ce mot et dire s'ils en auraient choisi un autre par rapport à la justification qui a été donnée.

Avec de jeunes enfants, on peut leur demander de dessiner leur famille et partir de là pour expliquer ce qui pour eux, représente la famille.

Enfin, avec l'ensemble des mots écrits au tableau, on essaie de formuler une définition de la famille en regroupant les mots, en les incluant dans d'autres catégories, en les confrontant, en les ordonnant, etc.

❖ « Livre mort »

Chaque participant apporte un « livre mort », c'est-à-dire un livre dont il ne se sert plus, qu'il ne lit plus, qui traîne à la cave...

Suite à une discussion sur un thème, proposer à chacun de prendre une double page de son livre, au hasard, et d'y entourer les mots ou groupes de mots qui lui font penser à la discussion qui a eu lieu.

Ensuite, chaque participant choisit une ou plusieurs images dans des revues ou autres et les collent sur sa double page. Si une image recouvre un des mots entourés, on peut réaliser une petite fenêtre dans l'image pour ne pas perdre le mot.

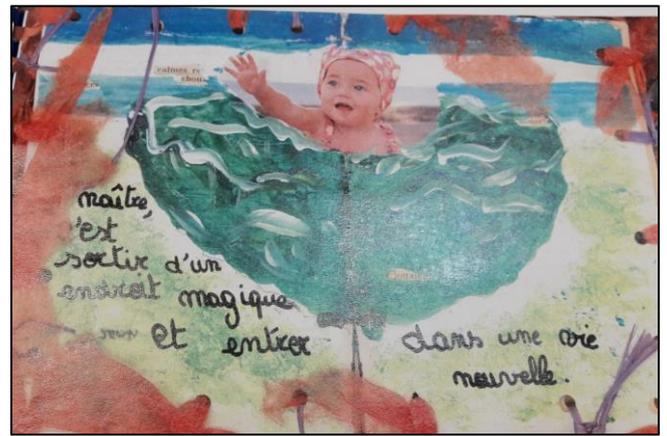
Attention : c'est important de ne pas découper les illustrations avec des ciseaux mais de déchirer pour les découper ! Cela permet de mieux « fondre » l'image sur la double page et de mettre les participants à égalité.

Ensuite, le participant peint la double page avec de la peinture acrylique. Ici, il faut veiller à « fondre » les images collées sur la double page en choisissant des couleurs similaires aux images. Les mots entourés ne doivent pas être peints afin de les laisser en évidence et de les faire ressortir avec la peinture. Si un mot est peint par erreur, on peut le réécrire par-dessus la peinture, une fois sèche.

Une fois la peinture sèche, les participants écrivent leur « pensée du jour » à l'endroit de leur choix sur la double page, à l'aide d'un feutre blanc. On essaie ainsi que le tout réalisé soit un ensemble esthétique.

Note : il est possible de reproduire cette activité pour une suite de discussions au fil de l'année. Les participants attacheront alors plusieurs pages ensemble afin de faire une épaisseur de pages pour le prochain atelier. Les pages peuvent être attachées en les perforant, en les attachant avec du rafia, en y ajoutant des boutons, etc.





❖ Les cartes routières

L'objectif de cette activité est de se représenter soi par rapport à soi, soi par rapport aux autres et soi par rapport au monde. On peut se poser une question pour discuter de ce rapport ou faire l'inverse, c'est-à-dire partir du rapport et se demander ce qui le détermine.

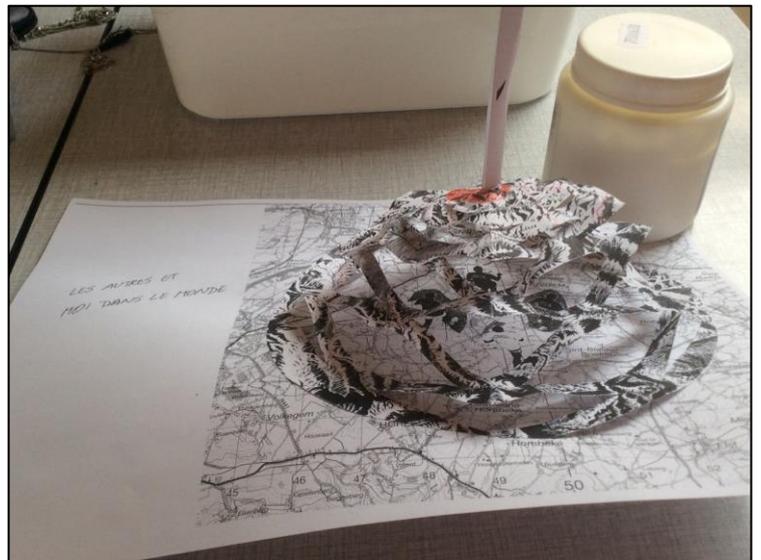
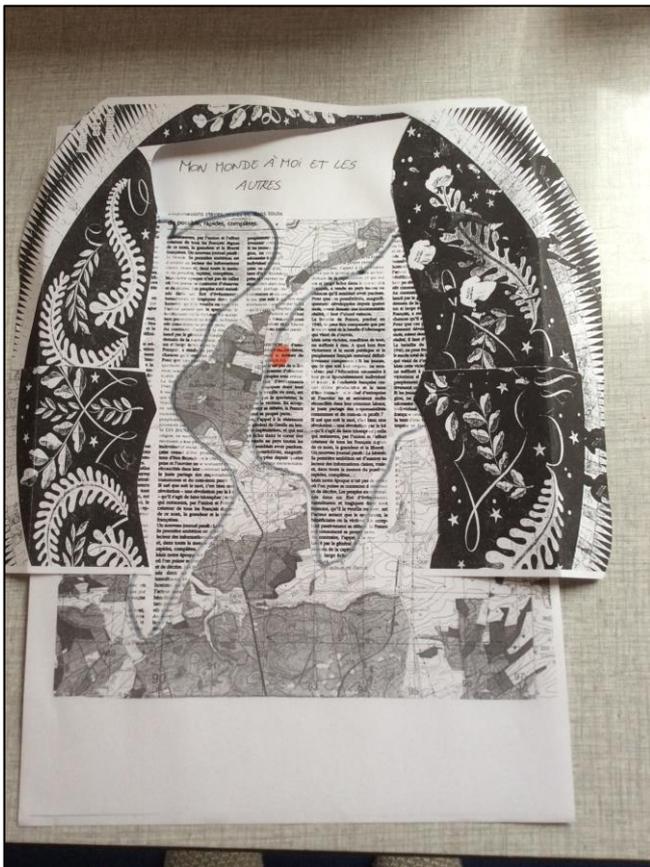
Note : dans cette activité, nous n'avons réalisé qu'une création de nous par rapport aux autres et de nous par rapport au monde, au vu du temps dont nous disposons.

Pour réaliser les créations, des photocopies de morceaux de cartes routières sont mises à disposition. Chaque participant en prend deux : une pour le soi par rapport aux autres et une pour le soi par rapport au monde.

Ensuite, les participants sont amenés à choisir des images, réparties en deux groupes : un pour les autres (groupe vert) et un pour le monde (groupe rouge). Chaque image est collée sur un dossier en carton (dossiers verts, dossiers rouges) dans lequel se retrouvent plusieurs photocopies de chaque image. Cela permet de disposer tous les dossiers les uns à côté des autres et de visualiser rapidement les différentes images.

Les participants peuvent choisir autant d'images qu'ils veulent. Il faut ensuite les coller et les disposer sur les cartes routières en veillant bien à réaliser deux créations. Les images peuvent être découpées pour n'en prendre qu'une partie, elles peuvent déborder de la carte, peuvent être collées en 3D, etc.

Une fois les créations terminées, il faut se représenter dessus à l'aide d'un point rouge. Les participants donnent ensuite un titre à chacune de leur création en utilisant le « moi », les « autres » et le « monde », dans l'ordre de leur choix. Les participants qui le souhaitent peuvent présenter leur création au groupe et expliquer comment ils l'ont réalisée, d'où ils sont partis (du moi, des autres ou du monde).



❖ Mettre de l'ordre

Les participants se mettent par deux ou trois et chaque groupe reçoit un ensemble d'objets à classer : des bonbons, des animaux en plastique, des accessoires de poupée, etc.

La consigne est de classer ces objets. Les participants peuvent donc les ranger comme ils le souhaitent.

Ensuite, chaque groupe explique quel rangement il a réalisé et comment il s'y est pris. On essaie alors d'expliquer ce que signifie mettre de l'ordre en partant de ce que chaque groupe a réalisé.

Suite à cela, vient une activité de décomposition-recomposition.

❖ Décomposition-recomposition

À partir de l'œuvre d'Auguste Herbin, « Etoile » de 1948, chaque participant est amené à décomposer cette œuvre afin d'en faire une recomposition sur une feuille blanche. Il ne faut pas nécessairement découper les formes présentes dans l'œuvre ; la seule contrainte étant d'utiliser l'entièreté de l'œuvre.

Cette activité s'inspire du livre « L'art en bazar » (Milan). Dans le même genre, il y a également « Ordre et désordre » et « Photos en bazar », aux éditions Milan.

On peut également demander aux participants de se dessiner quand ils sont décomposés.

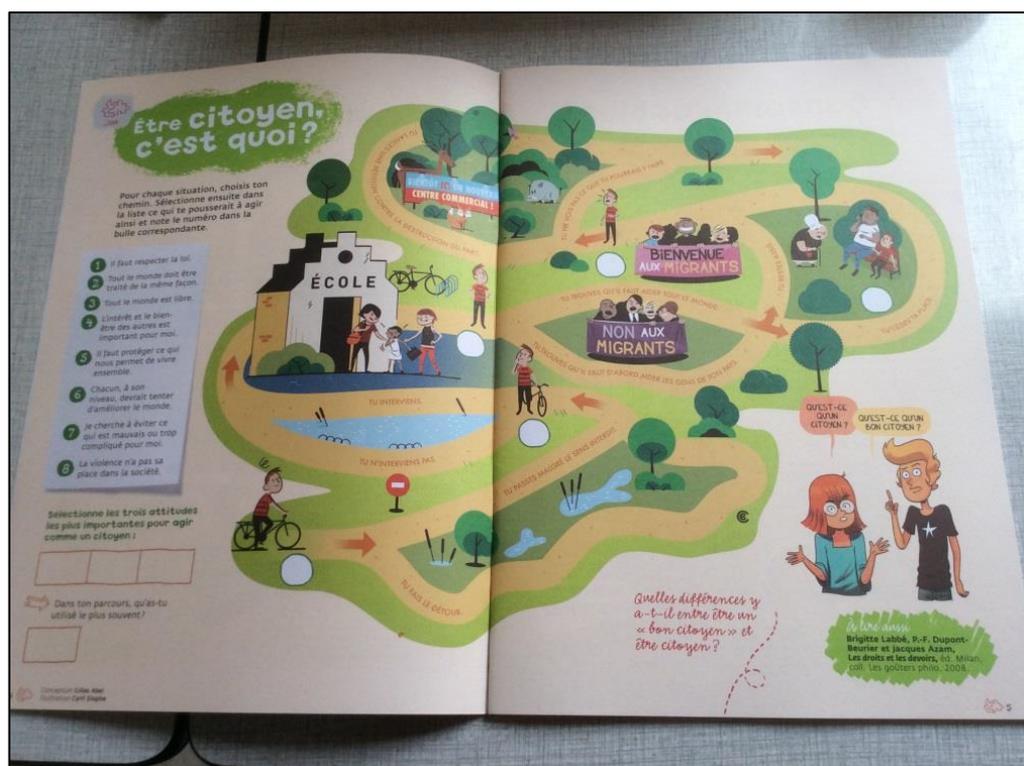


Auguste Herbin, « Etoile », 1948.



❖ Jeu de plateau sur la citoyenneté

Présenter le plateau de jeu au groupe et former des équipes. Une première équipe commence et lance le dé. Les membres de l'équipe réfléchissent ensemble à la question et à la réponse qu'ils souhaitent y donner. Ensuite, leur réponse est soumise au reste du groupe qui peuvent juger l'argumentation, expliquer ce qu'ils aiment dans la justification, ce qui leur pose problème, quels sont les arguments pertinents, pourquoi, etc.



❖ Le beau et le laid

Chaque participant reçoit un caillou sur lequel un mot est écrit, en rapport avec la notion de beau et de laid. Par exemple : parfait, magnifique, macabre, gracieux, horrible, affreux, ordinaire, élégance, liberté, etc.

Au sol, on imagine ou on trace la ligne du beau et du laid, en précisant quel est le côté qui se rapporte au beau et quel est celui qui se rapporte au laid. Chacun est invité à venir placer son caillou sur cette ligne en expliquant son choix. Chaque caillou est placé en fonction des autres cailloux à une distance plus ou moins proche selon son choix. Les autres participants peuvent réagir par rapport au placement effectué.

Au lieu d'une ligne, il est possible d'imaginer deux ensembles qui s'entrecroisent.

Attention : si deux cailloux se retrouvent côte à côte, cela ne veut pas dire que ce sont des synonymes mais simplement qu'ils sont à la même distance du beau et du laid.

Cette activité peut servir de mise en situation pour aborder une discussion sur la notion de beau et de laid. Elle peut également servir pour demander aux participants de « faire un beau dessin de quelque chose de moche » ou « un moche dessin de quelque chose de beau » car cela demande d'établir des critères.