

Ateliers de la « Pensée joueuse » - Feuille de route

- Atelier de théâtre [50 minutes]

1 Rappel du rituel général

Nous allons jouer comme au théâtre :

Au théâtre, on fait semblant (de se frapper, de s'embrasser...)

On ne se fait pas mal.

Chaque acteur joue tous les rôles (les filles jouent les rôles de garçons, les garçons jouent les rôles de filles...)

Faire répéter par les enfants. Faire usage de consignes courtes, précises et répétitives.

2 Choix de l'image de départ [10 minutes]

- **Les enfants choisissent collectivement 1 dessin**

Parmi ces dessins (3 à 5), chacun choisit une image et se place derrière.

A partir des images choisies, une discussion ou un vote déterminera l'image de départ à l'histoire.

Nous allons maintenant sélectionner une seule image qui servira de point de départ à notre histoire.

Qui vote pour cette image ? (On ne vote qu'une fois)

- **A partir du dessin, chaque enfant imagine une histoire** (dessin hors de la vue le temps de l'élaboration de l'histoire)

En silence, les mains sur les oreilles, pensez chacun pour vous et imaginez ce qui se passerait dans cette histoire ?

- **3 à 5 enfants volontaires racontent leur histoire**

Qui souhaite raconter son histoire imaginaire ?

[Alternative : faire l'impasse sur ces 2 étapes préalables et passer de suite à l'élaboration groupale]

- **Retour à l'élaboration groupale**

A partir de toutes les histoires imaginaires, vous allez construire et imaginer une nouvelle histoire tous ensemble.

3 Création de l'histoire [10 minutes]

- **Déterminer les actions**

Qu'est-ce qui se passerait ? « Où, quand, comment ? »

Etape par étape, chaque action est précisée (3 ou 4 suffisent) par vote si besoin.

C'est une construction collective.

Nous sommes dans une fiction, l'animateur utilise le conditionnel pour chaque action.

- **Déterminer les dialogues**

Qu'est-ce qu'il dirait ?

Chaque action doit être accompagnée d'une parole.

- **Déterminer les émotions**

Qu'est-ce qu'il ressentirait ? Pourquoi ?

Pour chacun des personnages et pour chaque action, les enfants nomment les émotions et en choisissent une.

4 Rappel du rituel du jeu

L'enseignant reprend le nombre d'acteurs, les actions et les dialogues.
La scène se jouera autant de fois qu'il y a de personnages.
Chaque acteur va jouer tous les rôles.
Qui veut jouer ?

5 Jeu

Chaque acteur se présente : *je serais le méchant, je serais la bijoutière...*

L'animateur rappelle les actions, dialogues et émotions.

Les enfants jouent.

Applaudissement de tous. L'animateur félicite le groupe entier sans faire de remarque.

Changements de rôles

En fonction du temps, la scène est rejouée par d'autres.

6 Rituel de fin de séance.

Retour au calme : rituel en fonction de la culture de chaque groupe (par exemple brain gym, comptines, chant, musique,...)

7. [Alternative] pour les classes du fondamental (dans le cadre du cours de citoyenneté – 50'/semaine)

- Désigner un afficheur public parmi les enfants volontaires

Qui veut être afficheur public et se charger d'afficher le dessin dans la classe durant cette semaine et le ramener lors de l'atelier de la pensée ?

- Distribuer aux enfants des supports papier en les invitant à déposer leurs questions écrites dans la boîte à philo durant toute la semaine

Atelier de la pensée [10/20 minutes]

Idéalement, plus tard dans la même journée.

1 Rappel du rituel

Afficher le dessin de départ en rappel de l'atelier de théâtre.

Rituel inaugural (allumer une bougie, la lumière, passer une plume ...).

Aux ateliers de la pensée, nous allons nous poser des questions ensemble, réfléchir ensemble :

On s'écoute.

On lève la main pour demander la parole.

On ne parle que quand on a reçu la parole.

On ne lève pas la main quand quelqu'un parle.

Faire répéter par les enfants. Faire usage de consignes courtes, précises et répétitives et d'éventuels rituels (pictogrammes, bâton de parole, ...)

2. Choix de la question

- **Déterminer des questions à partir de la scène jouée [1]**

Chaque enfant exprime son questionnement : *A partir de l'histoire qui a été jouée, je me demande ..., Ce qui m'étonne, c'est..., Ce que je trouve important, c'est..., Ma question, c'est...*

L'animateur prend note de chaque question.

Laisser les enfants librement élaborer, et accueillir toute proposition relevant de la dynamique du groupe, des thèmes/ingrédients de l'histoire, des émotions en jeu...

- **Choisir la question du jour et la formuler en question philo**

Lister quelques questions auxquelles le groupe pourra répondre collectivement, en vérifiant la formulation avec les enfants.

Les enfants choisissent une question, par vote si nécessaire.

Nous allons choisir (voter pour) une de ces questions pour notre discussion philosophique

L'animateur reformule la question choisie en question philo, c'est-à-dire qu'il ouvre la question en soutenant un regard enfantin, « naïf » sur la vie, sur le sens et le pourquoi des choses.

Exemple :

Reformuler « Les sorcières existent-elles ? » en « C'est quoi une sorcière ? » ;

Reformuler « Pourquoi les parents donnent des punitions ? » en « Les punitions, ça sert à quoi ? »

Mais aussi, « Quand est-ce qu'on devient grand ? » « Pourquoi une table se dit « table » » ?...

3. Définir les fonctions dans le groupe [facultatif voire aussi à placer en étape 2]
--

Les fonctions sont désignées par l'animateur parmi les enfants volontaires qui s'engagent à tenir le rôle et ne pas participer à la discussion. Ces fonctions réduisent le nombre de discutants et contribuent au travail commun.

Qui veut être président de séance, journaliste, gardien du temps ou distributeur de parole? Le volontaire s'engage à garder son rôle durant toute la discussion et ne pas y prendre part. Tous les autres seront des discutants.

Discutants :

Tu participes à la discussion et tu fais des liens avec ce qui a été dit.

Président de séance :

Tu ouvres la séance en posant la question et vérifies le respect des règles (rappel des règles si besoin), tu peux intervenir durant la discussion pour rappeler une règle qui n'est pas respectée. Tu fermes la séance.

Distributeur de parole :

Tu distribues la parole dans l'ordre des demandes, mais tu peux changer l'ordre si quelqu'un n'a pas encore parlé. Tu veilles à ce qu'une seule personne parle. Tu proposes la parole à celui qui n'a pas encore parlé.

Journalistes : (plusieurs journalistes sont désignés et sont excentrés au groupe)

Vous dessinez une idée importante pour le groupe que vous avez entendue lors de la discussion et l'expliquez à haute voix en fin d'atelier.

Gardien du temps :

Tu signales le début et la fin de la discussion grâce à l'horloge, sablier ...et avertis X minutes avant la fin.

4. Discussion

Déroulement

- Ouvrir la discussion

Le gardien du temps signale le début de la discussion.

Le président ouvre la discussion et rappelle la question du jour.

Rôle de l'animateur : soutenir la visée philosophique de la discussion à l'aide de leviers tels que :

- Reformuler systématiquement pour préciser l'idée principale, en adressant cette reformulation à tout le groupe.
- Privilégier les formules qui font le lien entre les interventions (c'est un peu la même idée que..., c'est le contraire de...).
- Questionner pour faire émerger les causes, les conséquences, pour renvoyer au groupe (« Vous avez une idée de pourquoi X pense comme ça ? »)
- Soutenir le cheminement de l'expression des avis individuels vers une pensée collective en généralisant (« Dans quelles situations on veut faire peur à quelqu'un ? »), en sollicitant des exemples (ou contre-exemples) illustrant l'idée, en complexifiant ...
- Dépasser les présupposés, les idées moralisantes en interrogeant les conséquences.

5. Clôture de la discussion

- **Le gardien du temps annonce la fin de la discussion au président qui la clôture.**
- L'animateur fait le point sur la discussion (au-delà des avis de chacun), relève les différents arguments émis et le cheminement de la pensée (afin de soutenir le processus de passage de l'expression d'avis au cheminement de pensée du groupe) [facultatif]
- **Le(s) journaliste(s)** présente(nt) son (leur) dessin(s) à haute voix.
- **Débriefing** collectif sur la manière dont les fonctions ont été tenues [facultatif – à privilégier avec les enfants jeunes]

6. Rituel de fin de séance

- [facultatif] Pensée du jour
Pour ce jour, nous retenons telle idée, telle question qui rend compte de notre discussion

Rituel en fonction de la culture de chaque groupe (éteindre la bougie, ...)

7. Prolongement [facultatif]

Chaque enfant est invité à dessiner une idée de la discussion dans son carnet de philosophie.

[1]

L’histoire scénarisée et le jeu théâtral comme point de départ à l’atelier philo

L’imaginaire offre un support pour penser le monde, revisiter les situations vécues, interroger les questions difficiles et les énigmes de la vie. Hors du réel, hors des contraintes des lois (morales, physiques) et des statuts habituels, la fiction et le jeu théâtral permettent de se projeter et d’expérimenter des rôles et des postures différentes dans des situations fictives empreintes d’émotions. Pour l’enfant, pour qui le ludique prime sur la mise en mots, ces histoires jouent un rôle de médiation qui traduit ses questions, préoccupations, affects et réalité intérieure dans une bonne distance. Partir de l’histoire imaginaire aide l’enfant à aborder les questions qui l’occupent au travers d’un autre personnage.

Dans un contexte éducatif, partir du média qu’offre l’histoire inventée et jouée ensemble permet de tenir compte du singulier et de l’inscrire dans le groupe. Les conditions sont mises en place pour que la création du groupe soutienne le cheminement de l’interrogation individuelle vers la pensée universelle.