

4- Atelier de philosophie : Qu'est-ce que tu as dans la tête ?

Thèmes apparentés/connexes :

les objets de pensée et les catégories sous lesquelles rassembler ces objets de pensée
penser/connaître/savoir/imaginer/rêver...

Durée : 100 minutes - si l'on utilise la première technique artistique, 150 minutes si on utilise la deuxième

Méthode d'animation: ARCH

Matériel :

un bâton de parole

des feuilles A4 blanches, découpées en 8 (pour rendre visible le classement des objets de la pensée)

des feuilles A4 de couleur, découpées en 4 (pour rendre visible les catégories d'objets de pensée)

Matériel au choix selon l'atelier graphique :

1) des photocopies des têtes des enfants photographiés en A4 (les tirages ont été faits avant l'atelier), des feuilles A4 de couleur, de la colle, des marqueurs et crayons de couleur

2) du papier à dessiner/peindre de format A3, des crayons de couleur, de la peinture écoline, des pinceaux fins et larges, des gobelets

Supports : Deux albums jeunesse :

« Et dans ta tête à toi ? », Jaume Marco, ed. Alice jeunesse , 2011

« A quoi penses-tu ? » Laurent Moreau, ed. Helium, ed. Helium, 2011

Mise en contexte de la thématique

Il s'agit dans cette fiche de décrire ce qui se passe dans notre tête. C'est une invitation à la découverte de sa façon de penser et à l'introspection : et si on pouvait ouvrir ta tête qui, que trouverait-on ? Après avoir invité à un « voyage dans les têtes » à la recherche de ce qui s'y trouve, on s'essayera à établir des catégories pour distinguer plus finement ce qu'on y a trouvé : rêves, désirs, préoccupations, émotions, réflexions, souhaits,... et évaluer les liens (de proximité ou d'opposition) entre ces catégories.

Une réalisation artistique clôturera la séance, invitant chacun à la réappropriation des éléments de la réflexion commune.

Nous avons régulièrement testé ce cycle comprenant 3 activités autour de la thématique « Qu'est-ce que tu as dans la tête ». Avec quelques variantes : avec des enfants de tous les âges, avec comme supports des portraits des enfants en photographies ou des portraits faits par eux-mêmes. À tous les âges et avec tous les supports pour l'exercice artistique, la séquence fonctionne très bien : ouvrir sa propre tête et rendre visible ce qui s'y passe est toujours savoureux !

Cette fiche n'interroge pas spécifiquement la nature de la pensée, mais plutôt les *objets de la pensée* : à quoi pense-t-on ? L'option prise ici est de lister et de classer ce qui se trouve dans la tête.

La présente fiche complète ainsi utilement deux autres fiches : « penser » et « réfléchir », centrées sur la compréhension de ce qu'est la pensée, son fonctionnement et les conditions qui rendent son travail effectif par la discussion philosophique.

Préparation préalable de l'espace :

Prévoir deux espaces de travail.

Espace 1 : Espace collectif : atelier de discussion philosophique avec des chaises disposées en rond.

Espace 2 : Espace individuel : tables et chaises pour réaliser l'atelier graphique

Déroulé de l'animation en 4 phases :

1. Atelier de discussion philosophique ARCH
2. Lecture de deux albums jeunesse et classements des différents objets de la pensée selon des catégories
3. Atelier artistique (choisir parmi deux techniques)
4. Retour réflexif

I. Atelier de discussion philosophique

Temps estimé de l'atelier ARCH : 15 minutes

- voir fiche ARCH

Note méthodologique :

Le bâton de parole peut être matérialisé par une peluche ou tout autre objet qui pourrait symboliser une parole sécurisée. On pourrait aussi choisir un objet en lien avec le thème de l'atelier (par exemple, une matriochka quand il est question ce qu'il y a « en moi »...)

Organisation d'un Atelier de Recherche sur la Condition Humaine (ARCH) « dans la tête ».

Les enfants sont installés en cercle. L'animateur est en dehors de celui-ci. Il pose les gestes spécifiques à ce dispositif de discussion :

- Inviter les enfants à se sentir 'habitants du monde' (et non plus spécifiquement élèves, enfants ou garçon/fille,...)
- une question leur est adressée : « qu'est-ce que c'est la philosophie ? »

exemples de réponses d'enfants :

« c'est parler », « c'est dire ce qu'on pense de quelque chose », « c'est écouter » « c'est quand on pose des questions »,...

- L'animateur propose alors aux enfants de « philosopher ensemble », c'est-à-dire de mettre en oeuvre concrètement dans l'atelier qui suit leur définition de la philosophie (parler, penser, écouter, se poser des questions....)
- Poser les règles de l'atelier : on ne parle que quand on a le bâton de parole en main. Celui-ci passe calmement de main en main dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand on a le bâton en main on n'est pas obligé de parler. On ne peut pas utiliser la parole pour se moquer des autres. L'atelier dure 10 minutes.
- Réfléchir à un thème pendant une minute de silence : « dans la tête ». Puis donner le bâton de parole à un enfant.
- Remercier les enfants après les 10 minutes d'atelier, même les silencieux, qui n'en ont pas moins pensé que les autres et leur demander « comment cela s'est passé pour vous ? »

2. Lecture de deux albums jeunesse et synthèse

Temps estimé de la lecture et de la discussion autour des deux albums : 35 minutes

Note méthodologique :

1 / Il peut être intéressant de réaliser un tableau où l'animateur (ou un enfant) écrit/dessine sur des papiers volants les objets de pensée que les enfants relèvent chez les personnages et d'écrire/dessiner également les catégories sous lesquelles les enfants classent ces objets de pensée. On peut envisager de disposer spatialement les catégories les unes par rapport aux autres.

Laisser visible ce tableau pourra aider les enfants à se souvenir de ce qu'il y a dans les têtes, lorsqu'ils devront réaliser la leur lors des ateliers graphiques.

2/ Il est possible d'opérer des distinctions conceptuelles entre penser/imaginer/rêver... et de les travailler.

Deux autres fiches s'y emploient :

- voir fiche « penser »
- voir fiche « réfléchir »

Après l'atelier ARCH, on peut garder le cercle de chaises pour lire les deux albums de jeunesse : « A quoi penses-tu ? » et « Et dans ta tête à toi ? ».

Dans le premier album, il est question de différents personnages dont on peut connaître les pensées intimes en soulevant, à chaque page, un rabat pour découvrir à l'intérieur de leur tête une image illustrant ce qui s'y passe.

Au fur et à mesure de la découverte du principe de ce livre, on peut rendre la lecture plus ludique et active, en laissant les enfants deviner les pensées des personnages avant d'ouvrir le feuillet.

A la fin de l'ouvrage, on peut établir avec les enfants une liste de ce à quoi pensent les personnages du livre (par exemple : la solitude, à manger, ils sont tristes, ils ne pensent à rien...) et tenter de classer ces objets de pensée par catégories.

Voici un classement possible :

- par **actions de pensée** (penser à inventer, avoir envie, se sentir, imaginer, chercher ses mots, rêver, se souvenir, se transformer...),
- par **sentiments** (être triste, gai, seul, avoir peur, se sentir bien...),
- **selon les personnes** sur lesquels se fixe la pensée (maman, mon amie, ma sœur, personne,...),
- **selon les objets** sur lesquels se fixe la pensée (une musique, un chat, rien, ...).
- **selon les idées** ou les images qu'on a dans la tête (le travail, ça me fait penser à un circuit électrique...)

D'autres types de classement sont évidemment possibles (selon les souhaits, les souvenirs, les rêves...).

Dans le deuxième livre, « Et dans ta tête à toi ? », les personnages ont chacun quelque chose qui occupe plus de place dans la tête. Par exemple, les calculs, la musique, la peinture, la nature,... Cet album utilise une autre technique graphique : une tête à la chevelure infinie (tête dessinée qui n'est pas fermée par le cadre de la page du livre), où dans la chevelure est rendu visible ce qui se trouve dans la tête.

Assez spontanément, les enfants aiment aussi parler de ce qui prend beaucoup de place dans leur tête. Il peut être intéressant alors de leur demander les raisons de cette place : l'importance ? La priorité ? L'habitude ?...

2. Atelier artistique/ Deux propositions au choix

**Temps estimé de l'atelier graphique : selon la première technique : 30 minutes
ou selon la deuxième technique : 80 minutes**

Remarque :

L'avantage de la technique de peinture à l'écoline est qu'elle sèche très rapidement et produit de beaux effets graphiques. Le désavantage est qu'elle tache irrémédiablement.

Ce qui peut représenter un critère de choix du public auquel vous adressez ce deuxième atelier.

Inviter à réaliser graphiquement cette consigne: Et si on pouvait ouvrir ta tête qui/ que trouverait-on ?... en choisissant parmi une des deux techniques graphiques suivantes : **Soit sur le modèle du « à quoi penses-tu ? », utiliser la technique du rabat, autrement dit de la fenêtre à ouvrir. Il s'agit :**

1. Choisir une feuille de couleur A4.
2. Prendre soin de découper une partie du contour de la tête photocopiée de chaque enfant. Attention : On ne découpe pas complètement le contour. On laisse attaché un côté du visage pour constituer un rabat.
3. Coller la feuille avec le contour de la tête photocopiée de l'enfant sur la feuille de couleur. Attention : Il s'agit bien de laisser une partie mobile (le visage de l'enfant) qui peut se replier et assurer une fermeture.
4. Dessiner à l'intérieur du visage de l'enfant sur la feuille de couleur ce qu'il y a dans la tête (cela peut être une profusion d'éléments disparates ou un élément prenant plus de place que les autres) avec des crayons ou des marqueurs de couleur.

Soit sur le modèle du « Et dans ta tête à toi ? », utiliser la technique de la tête à la chevelure infinie.

Il s'agit de :

1. Se représenter soi-même au crayon sur une feuille de dessin blanche format A3. Se représenter dans un contexte au choix. Laisser une grande place à la chevelure. Penser la forme de la chevelure.
2. Utiliser l'écoline et un pinceau épais pour faire les fonds de couleur (contexte autour du personnage, intérieur de la chevelure)
3. Utiliser l'écoline pour préciser au pinceau fin les contours du personnage représenté et les éléments de ce qui est présent dans sa tête. Garder l'idée du livre support : doit apparaître quelque chose de particulier chez chaque enfant qui prend beaucoup de place dans la tête.
4. Titrer cet autoportrait : Monsieur... ou Mademoiselle... Trouverez un qualificatif tenant compte de ce qui prend le plus de place dans la tête du personnage.

Il est possible qu'il soit difficile pour les enfants de trouver le qualificatif adéquat au personnage. Vous pouvez alors les aider et noter en une phrase les caractéristiques qu'ils veulent attribuer à leur personnage.

Présentation des œuvres.

3. Retour réflexif

Temps estimé du retour réflexif : 10 minutes

Le retour est guidé par ces questions :

Tes idées sur ce qu'il y a dans la tête se sont-elles modifiées en cours d'atelier philo ?

Que pensais-tu au début que tu ne penses plus maintenant ? Quelles nouvelles idées as-tu ?