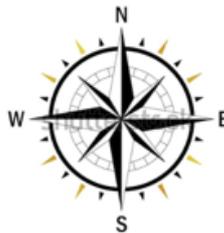


Création d'un dispositif philosophique

PHIL CAParoles d'Enfants d'Ici et d'Ailleurs

ET TOI
TU EN PENSES
QU' I ?



Certificat en Pratiques de la philosophie

Joëlle Roberfroid

Philocité - 2018-2019

PARTIE THEORIQUE	3
Introduction.....	3
Les enjeux philosophiques.....	3
Activités proposées à visée philosophique et leurs objectifs	6
Les enjeux éthiques et politiques	8
L’animateur et les participants incarnent une posture.	9
Rôle de l’animateur	9
Rôle des participants	9
L’espace	9
Le temps	9
Trois règles de base pour bien discuter ensemble.	10
LE DISPOSITIF PHILOSOPHIQUE	11
Introduction.....	11
Objectifs de la démarche.....	11
Public cible.....	11
Des variantes	11
Contenu de la valisette et description du matériel	12
Mode d’emploi - Déroulement d’une séance.....	15
Public cible.....	15
Temps 1 : Préparation du matériel.....	15
Temps 2 : Mise en place du cadre	15
Temps 3 - Choix de la thématique de départ au hasard - 1 mot - 1 idée	15
Temps 4 : Cartes « Activité » et discussion.....	16
Temps 5 : Clôture et Intégration cognitive – Carte « Bonus ».....	16
Et toi, tu en penses quoi ?	16
Temps 6 : Prolongements possibles – Cartes « Bonus » Défi et Action.....	16
Principes généraux	17
Boite à outils de l’animateur : Questions métacognitives.....	18
Fiche type « Animation » : Objectifs – Consignes – 1 exemple	19
7 cartes « activité » + 3 cartes « bonus »	19
CONCLUSION	23
REMERCIEMENTS.....	24
BIBLIOGRAPHIE.....	25

Introduction

C'est avec deux grands amis, Pascale et Jean-Denis Lilot que je vous emmène aux quatre coins du monde à la rencontre d'enfants qui philosophent. Depuis presque 10 ans, je vis des classes vertes à l'École de Clerheid, où nous pratiquons la philo avec nos élèves. Cette année, ils m'ont invitée à collaborer à l'écriture d'un dossier pédagogique pour accompagner le DVD « Paroles d'enfants d'ici et d'ailleurs » qu'ils ont réalisé. C'est ce qui m'a donné l'idée de concevoir un dispositif pour ce cours.

Les enjeux philosophiques

« Philo CAP » est avant tout un support qui suscite l'étonnement, la curiosité et qui facilite le démarrage du questionnement par sa structure même. Il nous convie à nous rassembler dans un espace de parole dans le but d'un approfondissement et d'un enrichissement commun en découvrant des enfants philosopher au travers de « Paroles d'enfants d'ici et d'ailleurs »¹, 25 vidéos. Des visages, des dialogues, des paysages nous transportent et éveillent d'emblée l'envie d'entrer en relation avec ces enfants d'ici et d'ailleurs qui discutent des grandes questions fondamentales que tout être se pose, de génération en génération. Elles touchent les dimensions de l'individu, ses relations au monde, à soi et aux autres.

Ces capsules encouragent à modéliser une forme de discussion où des enfants assis en cercle, dialoguent autour d'une question qu'ils ont choisie, s'écoutent, argumentent, pensent par eux-mêmes avec les autres, se regardent, rient, ... Ces questions ouvertes comprennent des notions abstraites, support pour démarrer un atelier philosophique et susciter l'étonnement, questionner sans cesse, approfondir une thématique, réfléchir avec d'autres et grandir en humanité c'est-à-dire en s'ouvrant au monde et en considérant la parole de l'autre comme précieuse et importante.

Le matériel proposé est créé sur le postulat de l'éducabilité philosophique². « Si l'on croit qu'elle est impossible, on ne fera rien pour la mettre en œuvre. En revanche, si on postule sa possibilité, on va tenter des pratiques en ce sens. ... Si l'on instaure un espace de questionnement, on pourra être étonné de ce qui se produit, et être surpris de leurs capacités ».³ Idéalement, il se veut accessible à tous et en tout lieu, cadre scolaire, familial, goûter philo, interactions intergénérationnelles, personnes âgées, ... à partir du moment où un échange oral est possible. Néanmoins, ce sera à l'animateur d'adapter le dispositif en fonction de son public.

¹ **LILLOT Jean-Denis et Pascale**, Paroles d'enfants d'ici et d'ailleurs, Clerheid productions / RTBF.

² **MEIRIEU Philippe**, Le choix d'éduquer – Éthique et pédagogie, Retz, 1991.

LEVINE Jacques, L'enfant philosophe, avenir de l'humanité ? Paris, ESF, 2008.

Notes personnelles prises au cours « Éthique et politique ».

³ **BLOND-RZEWUSKI Olivier** (coord, collectif), Pourquoi et comment philosopher avec des enfants – De la théorie à la pratique – Hatier, Paris, 2018, p37.

Les thématiques des capsules ont elles-mêmes une visée philosophique. Elles ont été tournées par Pascale et Jean-Denis Lilot dans les différents pays du monde. Les dispositifs d'animation utilisés sont inspirés de Matthew Lipman, Michel Tozzi et Michel Sasseville.

Le support à la démarche de questionnement est tout simplement la vie, les expériences, la rencontre, le vivre ensemble. Ce sont les enfants eux-mêmes qui sont invités à élaborer le questionnement philosophique. Ils proposent des questions, les soumettent à leurs compagnons et ensemble, ils choisissent la question qui sera discutée. La question développée dans chacun des films est en lien avec la culture du pays et les préoccupations de ces enfants.

La dimension philosophique du dispositif repose d'une part, sur une invitation à dialoguer autour d'une thématique universelle (Jacques Lévine) et d'autre part, sur l'exercice de processus de penser au travers d'**activités** intégrant conjointement des éléments des méthodes et outils de Matthew Lipman, Michel Tozzi et Oscar Brenifier. Elles permettent d'introduire ou de prolonger par un dialogue philosophique la thématique proposée dans la capsule en exerçant les différents actes philosophiques : problématiser, conceptualiser, argumenter, raisonner.

L'animateur y participe en posant des questions métacognitives de relance permettant d'exercer (voir Fiche Boite à outils de l'animateur - Questions métacognitives) :

- **des habiletés de pensée** comme poser des questions, formuler des hypothèses, donner des exemples et des contre-exemples, distinguer et comparer des concepts, conceptualiser, donner des raisons, argumenter, chercher des critères et les hiérarchiser, tisser des liens, se positionner, s'auto-corriger, ...
- **des habiletés sociales** comme prendre la parole en public, attendre son tour, accepter un point de vue différent du mien, s'entraider, coopérer, ...

Facilitateur de la parole, l'animateur suscite l'étonnement, stimule le questionnement et la participation, invite à partager sa pensée.

Il n'incarne pas la posture du maître qui transmet des connaissances à ses élèves mais bien celle de **maître ignorant**⁴, qui accompagne, guide l'être humain à penser avec les autres. « Enseigner ce qu'on ignore, c'est tout simplement questionner sur tout ce qu'on ignore » (J. Rancière). Par exemple, si la discussion philosophique porte sur la thématique du temps, le rôle de l'animateur est de questionner les participants sur ce concept, l'animateur n'étant pas censé connaître ou ignorer les différentes thèses philosophiques liées à ce concept. Le rapport au savoir est co-construit dans le dialogue par l'apport de chacun, il ne vient pas de l'animateur.

Une fois que le thème ou la capsule est choisie, le rôle de l'animateur est de faciliter un dialogue entre les participants, un moment d'échanges alternant questions et réponses. Il favorise une recherche collective et collaborative.

Si au début, son rôle sera probablement de distribuer la parole à ceux qui la demandent, au fil de la discussion et de la pratique, les participants devraient idéalement commencer à dialoguer entre eux en rebondissant de plus en plus sur les idées des uns et des autres sans nécessairement avoir besoin des questions de relance de l'animateur, celui devenant de plus en plus discret.

L'animateur n'attend pas la bonne réponse, son objectif est que les participants coopèrent et construisent leurs idées à partir de celles des autres.

⁴ RANCIERE Jacques, Le maître ignorant, Livre de Poche, 2004, p.53.

Il est quelqu'un qui ne sait pas tout, qui s'étonne, qui cherche, qui doute et qui est ouvert au voyage. Il est co-chercheur et ne communique pas sa propre pensée sur la thématique abordée.

Le dispositif est porteur d'une **pédagogie du questionnement**.

L'animateur met les participants en lien les uns avec les autres (pensée attentive ou vigilante), il encourage la pensée créative de manière à permettre à chacun de se projeter dans un monde où il fait bon vivre.

Par le dispositif et les cartes « Activité », les participants sont incités à développer des habiletés de pensée:

- Avec la carte « 1 mot – 1 idée », ils travaillent la conceptualisation, l'association d'idées, la recherche d'exemples, de contre-exemples, ...
- Avec la carte « Je me demande », ils sont invités à formuler une question et à problématiser
- Avec la carte « Semblable - Différent », ils apprennent à distinguer, à comparer, ...
- Avec la carte « D'accord – Pas d'accord », ils sont invités à se positionner et à argumenter
- ...

Les questions métacognitives de relance sollicitent la justification des différents points de vue de manière à dépasser la simple opinion et à examiner la validité ou la valeur des exemples, des définitions, des raisons, d'accord/pas d'accord. (Lipman, Tozzi, Brenifier)

L'animateur est ouvert au caractère imprévisible de la recherche et se laisse porter par ce qui émerge, il lâche prise sur le contenu et fait confiance aux êtres qui cherchent avec lui. Une activité est proposée, il accueille ce qui vient, il suit l'exemple ou l'argument là où il conduit, il se laisse surprendre, il saisit le **kaïros**, rebondit et est ouvert à la surprise. Il n'attend pas de réponses prédéfinies, il n'y a d'ailleurs pas de bonnes réponses, ni d'évaluation.

Il installe un climat serein et permet cette liberté de penser tout en étant attentif aux autres.

Le dispositif donne une grande part au savoir-parler et au savoir-écouter plus qu'au savoir-écrire ou savoir-lire même si une activité d'écriture peut être proposée. Il présuppose donc que les enfants ont la capacité de s'exprimer dans leurs mots.

Le dispositif, le matériel, les consignes des activités permettent de développer cette posture sans avoir comme pré-requis une formation en pratique des ateliers philo. Néanmoins, il peut susciter l'envie de se former et de découvrir toutes les facettes de cette merveilleuse approche et d'approfondir le rôle de l'animateur - lequel est fondamental - en se formant.⁵ Pour les débutants en animation d'ateliers philo, une suggestion serait, dans un premier temps, de se concentrer sur une ou deux habiletés de pensée pour animer la discussion, et ensuite, d'étendre sa palette de « questions de relance ». (Voir Boite à outils de l'animateur – Questions métacognitives)

⁵ Il existe beaucoup de formations notamment : <http://www.philocite.eu/category/formations/>, <https://seve.org>, ...

Activités proposées à visée philosophique et leurs objectifs ⁶



1 mot / 1 idée

Objectif : Éveiller la curiosité autour d'une thématique et faire émerger une idée et puis une autre. L'animateur n'intervient pas dans le tour de parole. (Lévine)



Je me demande

Objectif : S'étonner, se questionner, problématiser sur une thématique. (Lipman)



Capsule vidéo (démarrage ou prolongement)

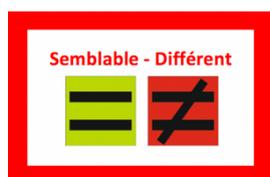
Objectif : Chaque séquence « Paroles d'enfants d'ici et d'ailleurs » peut servir de point de départ à la discussion ou permettre un prolongement de la Carte-Thème choisie au départ.

La question philosophique développée dans chacun des films est en lien avec la culture et les préoccupations de ces enfants. Les participants sont invités à découvrir et à modéliser une forme de discussion où des enfants assis en cercle, dialoguent autour d'une question qu'ils ont choisie, s'écoutent, argumentent, pensent par eux-mêmes avec les autres, se regardent, rient, ... Ces questions ouvertes comprennent des notions abstraites, support pour démarrer un atelier philosophique, afin de susciter l'étonnement, questionner sans cesse, approfondir une thématique, réfléchir avec d'autres et grandir en humanité en s'ouvrant au monde et en considérant la parole de l'autre comme précieuse et importante.



Des questions

Objectif : Des questions pour interroger des extraits de dialogues de la capsule et définir une notion, vérifier la cohérence, s'appropriier et tester ce qui est dit, problématiser la question de départ. (Lipman)



Semblable / Différent

Objectif : Établir un réseau de mots proches ou contraires, solliciter la comparaison de deux notions et rechercher de ressemblances et de différences. Cette activité permet de réfléchir à l'usage des mots. (Lipman – Tozzi)

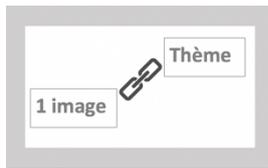


D'accord / Pas d'accord

Objectif : Les désaccords sont utiles car ils poussent à partir à la recherche de raisons. Chacun est invité à se poser des questions et à argumenter ce qui permet à la pensée de se construire.

Des extraits des dialogues sont proposés et demandent à chacun de prendre position : « D'accord », « Pas d'accord » et de justifier son choix. (Brenifier, Lipman)

⁶ Dans ce document, plus de détails : Objectif – Consigne - Un exemple sur le thème « Vivre » - p18-21.



1 image – 1 lien

Objectif : Cette activité développe un côté créatif en demandant de chercher le rapport entre une image, la thématique ou la question, ce qui permet de vérifier le rapport entre les choses et ce que l'on dit d'elles, entre le discours et la perception des sens.



Et toi, tu en penses quoi ? – « Bonus » pour clôturer une séquence

Objectif : Phase d'appropriation et d'intégration cognitive de ce que cet échange a apporté à chacun, raconter un moment qui a fait toute la différence, exemple, contre-exemple, une raison, métaphore, ... Temps d'écriture ou oral.



Défi – « Bonus » - Prolongements possibles

Objectif : En équipe, exercer une habileté de pensée et collaborer (Lipman - Brenifier) Différentes propositions de défi à réaliser comme « classe, compare, hiérarchise, justifie, argumente » Partage en grand groupe pour s'enrichir de différents points de vue, s'auto-corriger, ...



Action – Carte « Bonus » - Prolongements possibles

Objectif : Comment agir pour vivre mieux et pour que la terre soit plus vivable pour tous ? Après avoir discuté, réfléchi, on peut décider de réaliser un projet concret avec le groupe. Mise en projet, proposer, voter ou négocier ensemble quel projet correspondrait au groupe. Réaliser une expo « partage d'idées » - Développer une action de solidarité, correspondre avec une autre classe ici ou ailleurs - Créer une capsule vidéo et la partager - Inventer son propre projet.

Les enjeux éthiques et politiques

Un des objectifs dans ce dispositif est que l'enfant se découvre comme « cogito »⁷, c'est-à-dire comme porteur de cette dimension fondamentale de l'être qu'est « la pensée dont on est soi-même la source. » Lévine

Chaque enfant est invité à faire partie du « club » de ceux qui cherchent à rendre la Terre plus habitable, la vie plus vivable, et à se poser une question fondamentale : « **Quel cap guide ma vie ? – Quelle est ma mission concrète là où je vis, dans ma classe, mon école, ma famille, mon club de sport, mon quartier, ... ? Pourquoi je vis ?** »

Ces capsules sont une invitation au voyage. Chaque participant est considéré comme « un interlocuteur valable »⁸, comme un être humain susceptible de donner et de recevoir. « Les participants ne sont ni élève, ni enfant, ni ... », ils sont invités à se mettre dans la position d'être un habitant du monde, ils sont égaux avec tous les êtres du monde et ont le droit de penser pour mieux agir et mieux vivre ensemble. (Lévine)

« **Tu es un habitant du monde. Tu es égal à tous les êtres du monde.** »

La philosophie de ce projet s'inscrit dans une ouverture à l'autre en développant une pensée attentive à autrui. C'est un « caring thinking » où chacun peut, en confiance, développer sa propre pensée en prenant soin de l'autre, de sa culture, des différents contextes de vie. Il a pour objectif d'aller à la rencontre de l'autre, de développer l'esprit de dialogue et la paix entre les individus et les peuples. (M. Lipman - Recommandation de l'Unesco)⁹

Entre ce que je dis, ce que je pense et ce que l'autre perçoit, il y a souvent un monde. Ce qui est évident pour l'un ne l'est pas forcément pour l'autre. Les participants sont invités à accueillir, à écouter, à se mettre à la place de l'autre pour comprendre la pensée de l'autre, tout en prenant soin de leur propre pensée. Prendre soin de sa pensée passe également par le fait de comprendre l'avis de l'autre pour éviter de se précipiter dans la défense du sien ou dans l'émission d'un jugement péjoratif. Prendre soin de sa pensée, c'est comprendre que l'on peut prendre soin ensemble de la pensée qui se fait, se déroule et se co-construit dans l'activité.

Ce dispositif pratiqué dans un espace de parole a aussi une visée démocratique, celui de former des « habitants de la terre, des êtres, des citoyens réflexifs capable de participer à une discussion démocratique, de prendre la parole en public, d'exprimer leurs idées et de les argumenter. » (Lévine, Tozzi)

Pour faciliter ces attitudes, assis parmi les participants, l'animateur proposera de se disposer en cercle de manière à ce que tous se voient.

Le dispositif prévoit aussi un cadre démocratique, clair et structurant des échanges en rythmant les différentes activités proposées et où les règles peuvent être revisitées en fonction des besoins du groupe.

La liberté de parole et le dispositif très cadré permettent au participant en quête de reconnaissance d'un statut d'interlocuteur valable de réguler sa parole par rapport aux autres.

⁷ LEVINE Jacques, L'enfant philosophe, avenir de l'humanité ? Paris, ESF, 2008.

⁸ *Ibid.*

⁹ <https://philoenfant.org/ce-que-lunesco-en-pense/>

(Lévine). L'animateur encourage à partager sa pensée et donne de la valeur à chaque intervention en montrant son importance dans l'échange, ce qui permet à chacun de reconnaître sa pensée comme valable et de renforcer l'estime de soi.

Chacun a le droit de s'exprimer. L'animateur donne la parole à ceux qui ne l'ont pas encore prise et il n'y a d'obligation de parler. On peut ne pas être d'accord avec une idée et l'exprimer dans le respect, sans moquerie et en justifiant pourquoi.

L'animateur et les participants incarnent une posture.

Rôle de l'animateur

- Encourager chacun à situer sa pensée en lien avec celle des autres. (Lipman)
- Favoriser l'échange, la coopération (Tozzi), la co-construction des idées, et permettre au groupe de faire davantage communauté. (Lipman)
- Être le garant du respect des règles qu'il rappelle avec bienveillance.
- Être responsable de l'équité de la parole en donnant priorité à ceux qui s'expriment le moins.
- Lire les consignes des activités ou se faire aider d'un participant.
- Faciliter la discussion, questionner pour faire avancer la discussion avec des questions métacognitives de relance. (voir Fiche Boîte à outils de l'animateur – Questions métacognitives)
- Être ouvert à la surprise et saisir ce qui survient, le kaïros.

Rôle des participants

- Se poser des questions
- Exprimer une idée claire et concise à la fois, donner son point de vue au risque de s'exposer aux critiques, faire avancer la discussion, pouvoir exprimer un désaccord sur une idée dans le respect, sans affrontement de personne.
- Écouter celui qui parle.
- Co-chercher, coopérer, tisser des liens en articulant sa parole avec ce qui est dit.
- Développer l'art de la parole opportune, en lien avec le sujet.
- Exercer les habiletés de pensée et les habiletés sociales.
- Réfléchir à l'impact dans ma vie et dans la vie des autres.

L'animateur peut se faire aider par un participant pour distribuer la parole ou être le gardien du temps.

L'espace

- De manière à favoriser la discussion, l'animateur propose de s'asseoir en cercle de manière à ce que tous se voient ce qui favorise l'égalité de la parole et une meilleure circulation de celle-ci.
- Le matériel (carte du monde et cartes) est déposé au milieu du cercle.

Le temps

- Le dispositif s'inscrit dans le temps, la séance a un début et une fin.
- Un objet symbolise le gardien du temps (sablier, montre).
- Chaque « carte » invite à un moment d'échanges. La durée de la discussion peut varier en fonction de l'âge, de la taille du groupe, de la disponibilité, du vécu, L'animateur évalue le temps adéquat pour chaque activité et se saisit d'un moment opportun pour prolonger

ou raccourcir la séance en fonction du kairos. Le temps suggéré pour chaque carte-activité reste donc indicatif.

- Un gardien du temps donne un signal informatif toutes les 10 minutes. Ce rôle peut être confié à un participant.
- En classe ou en animation, idéalement au moins une période de cours de 50 minutes
- En famille, idéalement minimum 30 minutes de jeu, à adapter avec souplesse en fonction de l'âge des enfants.

Trois règles de base pour bien discuter ensemble.

- Tu demandes la parole et tu attends de la recevoir.
- Tu écoutes attentivement.
- Tu écoutes attentivement. Tout le monde a le droit au respect.

Celles-ci peuvent être adaptées, remises en question en concertation avec les participants, des règles peuvent être ajoutées si cela est nécessaire :

- Tu ne monopolises pas la parole.
- Tu peux ne pas être d'accord avec une idée, tu respectes la personne.

LE DISPOSITIF PHILOSOPHIQUE

Introduction

Le principe du dispositif est de proposer une philosophie pratique avec une ouverture sur le monde allant de la sensibilisation à un dialogue jusqu'à, idéalement, un engagement citoyen à savoir changer son regard sur soi, les autres, le monde pour vivre mieux avec soi, avec les autres.

Objectifs de la démarche

Le dispositif se déploie en 4 temps : DÉCOUVRIR, DIALOGUER, SE TRANSFORMER, AGIR.

DÉCOUVRIR une capsule vidéo ou choisir une thématique au hasard.

DIALOGUER et prolonger la découverte des épisodes en permettant aux enfants de réfléchir et de penser par et pour eux-mêmes, avec les autres, en approfondissant la thématique par les activités proposées sous forme de cartes à pêcher.

SE TRANSFORMER en allant à la rencontre de l'autre, en s'étonnant, en s'auto-questionnant. « A ton avis, pourquoi cet enfant a-t-il dit ça ou posé cette question ? » « Et toi qu'en penses-tu ? » « Qu'est-ce qui est-ce différent/semblable entre toi et lui ? »

AGIR : Les cartes « Bonus » Action proposent des projets. Après avoir joué, réfléchi, on peut choisir un projet concret et décider de le réaliser avec le groupe, avec la classe, après avoir voté ou négocié ensemble quel projet correspondrait au groupe. Par exemple : réaliser une expo « partage d'idées », développer une action de solidarité, un échange, ... Le groupe peut aussi inventer son propre projet.

Plusieurs variantes de jeux sont possibles à partir du même dispositif en fonction de la créativité de l'animateur. Chaque animation sera différente en fonction du public, des circonstances, du *kaïros*, de l'animateur.

Public cible

A partir de 5 ans ou avec tout groupe ayant envie de s'enrichir d'un moment de rencontre et de dialogue. Lorsqu'un échange oral est possible. Avec de jeunes enfants, il sera important de choisir une vidéo et une thématique accessible.

Des variantes

Des adaptations sont envisageables en fonction du public, de l'animateur et de son objectif.

- L'animateur peut choisir une carte « Thème » en fonction du sujet qu'il souhaite aborder.
- L'animateur souhaite se familiariser avec le dispositif et les enjeux philosophiques. Il prépare quelques thématiques et propose uniquement les cartes dans la pioche carte « Thème »
- L'animateur peut animer en faisant des aller-retour d'échanges en sous-groupes et puis en grand groupe.
- L'animateur peut transformer les propositions de chaque fiche "Animation" sous forme de cartes à piocher.

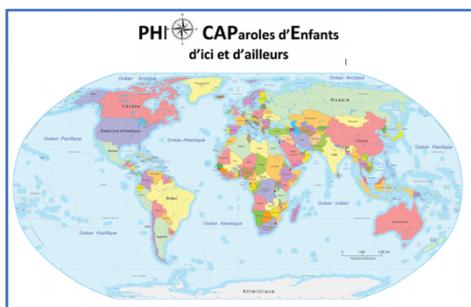
Contenu de la valisette et description du matériel

1.

Mode d'emploi

- Déroulement d'une séance :
Différents temps du dispositif
- Principes généraux

2.



Carte du Monde,

à la fois une représentation abstraite du monde et en même temps un objet très concret, que l'on peut observer, manipuler, sur lequel chacun peut se situer en tant qu'habitant du monde et situer l'autre, à savoir les enfants des vidéos dont on découvre le pays.

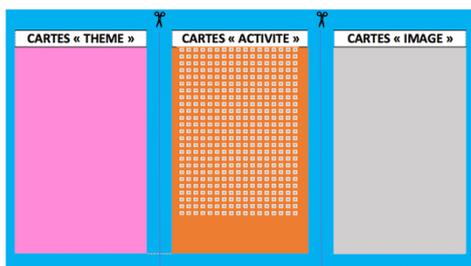
3.



Deux silhouettes

à placer sur la carte du monde :
nous et le pays de la capsule vidéo

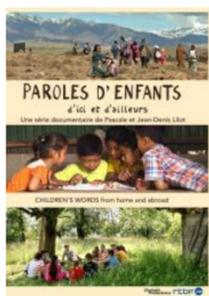
4.



Trois plateaux

pour déposer les 3 jeux de cartes

5.



Un DVD, 25 vidéos

qui réunissent autour d'une même thématique et nous invitent à penser par soi-même avec les autres, au-delà des frontières.

Prévoir un espace où il est possible de regarder un DVD ou de se connecter à internet.

SITE WEB : www.parolesdenfants.be

6.



25 Cartes « Thème »

pour démarrer l'activité comme
VIVRE, COURAGE, LIBERTÉ, ...

7

<p>Pourquoi on vit ? Maroc</p> <p>1 mot / 1 idée</p> <p>Tu as pioché la Carte Thème VIE Chacun réfléchit à une idée. Le bâton de parole passe de main en main et chacun partage son idée, les autres écoutent. L'animateur s'intéresse pas dans le tour de parole.</p> <p>Le bâton de parole fait au moins 2 tours complets pour que la pensée de chacun puisse se nourrir de celles des autres.</p> <p>Je me demande</p> <p>Est-ce que quelque-chose t'étonne, te surprend dans cette vidéo, dans ce que tu as vu ou entendu ? Pose une question sur laquelle vous allez dialoguer ensemble.</p> <p>Capsule vidéo (démarrage ou prolongement)</p> <p>Si après la 2^e pioche, la carte vidéo n'a pas été tirée, la vidéo sera regardée avant de jouer avec l'arme.</p> <p>Si la carte vidéo est piochée plusieurs fois, donnez la possibilité de la regarder sans le son ou de l'écouter sans regarder les images ou au premier d'écouter les perceptions.</p> <p>De quel sont-ils en train de discuter ? - Et toi, tu en penses-tu ? - Qu'est-ce qui est différent, semblable entre toi et eux ? - La question que les enfants se posent : « Pourquoi on vit ? »</p> <p>Des questions</p> <p>Ensemble, dialogue pour faire avancer la réflexion sur la thématique.</p> <p>1. Pourquoi on vit ? 2. Penses-tu que la vie est une chose importante ? 3. Que veut dire respecter la vie ? 4. Peut-on vivre sans argent ?</p> <p>Semblable / Différent</p> <p>Cherche et nomme toutes les ressemblances et les différences entre ces 2 mots, notions.</p> <p>1. Vivre - Grandir 2. Vivre - Mourir 3. Être - Avoir 4. Vivre - Étudier</p> <p>D'accord / Pas d'accord</p> <p>Es-tu d'accord / Pas d'accord ? Justifie ton choix</p> <p>1. La vie c'est gagner beaucoup d'argent. 2. La vie c'est réaliser ses rêves. 3. La vie est une chose précieuse. 4. Si tu n'écoutes pas, tu ne réalises rien dans ta vie.</p>	<p>1. Image - 1 lien</p> <p>Prends une image Quel lien fais-tu entre cette image et la thématique, la question ? Pourquoi ?</p> <p>2. Examine ces différents buts possibles de l'existence. Classe-les de celui qui te paraît le plus intéressant au moins intéressant. Justifie tes trois premiers choix et les trois derniers choix.</p> <table border="1"> <tr> <td>Être riche</td> <td>Être tout ce que l'on veut</td> </tr> <tr> <td>Devenir riche</td> <td>Être le plus fort</td> </tr> <tr> <td>Être heureux</td> <td>Être beaucoup de forces</td> </tr> <tr> <td>Avoir beaucoup d'enfants</td> <td>Ne faire de mal à personne</td> </tr> <tr> <td>Être aimé</td> <td>Être aimé</td> </tr> <tr> <td>Être</td> <td>Souhaiter un projet</td> </tr> </table> <p>Et toi ? - En fin de séance</p> <p>En cartonnant, un journaliste entre dans la classe et te pose cette même question. Que réponds-tu ?</p> <p>1. Pourquoi tu vis ? Quel est ton but, ta mission dans la vie ? 2. La vie c'est quoi... (mot-clé)</p> <p>Action - Prolongement possible pour l'animateur</p> <p>1. Que pourrais-tu faire pour protéger la vie ? 2. Observez l'acte efficace, avec des idées pour mieux vivre ensemble.</p>	Être riche	Être tout ce que l'on veut	Devenir riche	Être le plus fort	Être heureux	Être beaucoup de forces	Avoir beaucoup d'enfants	Ne faire de mal à personne	Être aimé	Être aimé	Être	Souhaiter un projet
Être riche	Être tout ce que l'on veut												
Devenir riche	Être le plus fort												
Être heureux	Être beaucoup de forces												
Avoir beaucoup d'enfants	Ne faire de mal à personne												
Être aimé	Être aimé												
Être	Souhaiter un projet												

25 Fiches « Animation »

à utiliser par l'animateur
(en lien avec 25 Capsules Vidéos).

Le dispositif est pensé sur base des 25 capsules-vidéos « Paroles d'enfants d'ici et d'ailleurs » à partir d'une problématique, d'extraits de dialogue et d'images, ce qui a donné naissance à 25 fiches « Animation ».

Ces 25 fiches « Animation » renvoient à des cartes « Activité ».

8

6 cartes « Activité »

de couleurs différentes dans la pioche
à utiliser par les participants.

Les cartes « Activité » sont pêchées au hasard par les participants.

9

<p>ET TOI TU EN PENSES QU'EST-CE ?</p>	<p>pour clôturer une séance, intégration cognitive.</p>
<p>Défi</p>	<p>pour provoquer une discussion en petits groupes, puis en grand groupe.</p>
<p>ACTION</p>	<p>pour prolonger une thématique par une action, un projet concret.</p>

3 cartes « Bonus »

pour l'animateur pour clôturer ou prolonger la thématique.

10

Un jeu de cartes « IMAGE »

en lien avec la carte « Activité »



BOITE À OUTILS DE L'ANIMATEUR		BOITE À OUTILS DE L'ANIMATEUR	
Questions métacognitives pour aider les participants à :		Questions métacognitives pour aider les participants à :	
Identifier la question (vidéo)	- De quelle question discutent-ils dans la vidéo ? - Quel est le problème ?	Trouver des liens	- Quel lien entre ces idées ? - Quel lien avec ce qui vient d'être dit ?
Formuler un problème, une question	- Est-ce que quelque chose vous étonne, vous surprend dans cette vidéo ? - Dans ce que vous avez vu ou entendu ? - Aurais-tu une question ?	Vérifier la cohérence	- Si c'est vrai, qu'est-ce que cela implique ? - Si tout le monde pensait ainsi, quelles pourraient être les conséquences ?
Définir	- Que veut dire ce mot ? - Peux-tu expliquer ce mot ? - Si tu devais utiliser un autre mot...	Engager les conséquences	- Sur quoi tu te bases pour dire ça ? - Pourquoi est-ce vrai ? - Aurais-tu une raison ?
Comparer	- Quelles ressemblances, quelles différences entre ces deux mots, notions, situations ?	Argumenter	- Pourquoi ? - Pourquoi ? - Cette raison est-elle fiable, solide ? - Pourquoi ?
Distinguer	- Qui pourrait donner un exemple ? - Cet exemple est-il bon selon vous ?	Évaluer/juger	- Pourquoi tout ça pour une exception ? - Peux-tu reformuler ce qui vient d'être dit dans tes mots ?
Rechercher un contre-exemple	- Qui pourrait proposer un contre-exemple ? - Ce contre-exemple est-il bon selon vous ?	Résumer	- Peux-tu résumer l'idée en une phrase courte ?
Conceptualiser	- Quelle est la notion principale de cette question, de cet exemple ? - Quels sont les liens entre ces différents notions ?	Clarifier	- Dans quelles situations ce que X dit est vrai et dans quelles situations, c'est faux ?
Justifier une hypothèse	- Pourquoi dis-tu ça ? - Qu'est-ce qui te fait dire que c'est vrai ? - Sur quoi t'appuies-tu quand tu affirmes ça ?	S'entraider	- Est-ce que quelqu'un pourrait aider... ?
Trouver les prémisses		Coopérer	- Est-ce qu'il y en a qui ont changé d'avis... ? - On a toujours d'accord avec ce que tu disais avant ?
		S'auto-corriger	

Des fiches Guide :

Deux fiches « GUIDE ANIMATEUR »

- Boite à outils de l'animateur - Questions métacognitives pour aider les participants à s'engager dans une discussion philosophique
- Rôle de l'animateur.

FICHE GUIDE ANIMATEUR

Tu es le gardien des règles et du temps.
Tu distribues la parole de manière équitable.
Tu écoutes attentivement.
Tu accueilles l'imprévu.
Tu poses des questions métacognitives.
Tu encourages le dialogue.
Tu maintiens le CA Philosophique sur la thématique.
Tu favorises une bonne ambiance.
Tu ne donnes pas ton point de vue.

FICHE GUIDE PARTICIPANT

« Tu es un habitant du monde. Tu es égal à tous les êtres du monde »
Tu es curieux.
Tu participes à la discussion.
Tu écoutes les autres.
Tu fais des liens entre ce qui se dit.
Tu apportes de nouveaux éléments.
Tu fais des propositions constructives.

Tu respectes ces 3 règles

Tu demandes la parole et tu attends de la recevoir.
Tu écoutes attentivement.
Tout le monde a le droit au respect.

Un fiche « GUIDE PARTICIPANT »

- Rôle du participant
- 3 règles pour prendre la parole

FICHE GUIDE DISTRIBUTEUR DE LA PAROLE

Tu observes qui demande la parole.
Tu donnes la parole à ceux qui la demandent.
Tu respectes l'ordre des demandes.
Tu donnes la priorité à ceux qui sont en lien avec ce qui se passe.
Tu donnes la priorité à ceux qui n'ont pas encore parlé.
Tu ne peux pas participer à la discussion.

FICHE GUIDE GARDIEN DU TEMPS

Tu observes l'horloge.
Tu signales toutes les 10 minutes.
Tu signales le temps demandé par l'animateur.

Un fiche « DISTRIBUTEUR DE LA PAROLE »

- Rôle du distributeur de la parole

Une fiche « GARDIEN DU TEMPS »

- Rôle du gardien du temps

Matériel utile non fourni :

Un bâton de parole, des feuilles, des post-it , de quoi écrire, des crayons, une montre ou un chronomètre.

Mode d'emploi - Déroulement d'une séance

Public cible

A partir de 5 ans ou avec tout groupe ayant envie de s'enrichir d'un moment de rencontre et de dialogue. Lorsqu'un échange oral est possible. Avec de jeunes enfants, il sera important de choisir une vidéo et une thématique accessibles.

Temps 1 : Préparation du matériel

Pour l'animateur

- Fiche Guide Animateur
- Fiche Boite à outils de l'Animateur - Questions métacognitives
- 25 fiches « Animation »
- DVD et matériel nécessaire pour visualiser les capsules
- 1 montre ou un chrono
- Un bâton de parole

Pour les participants

- Fiche Rôle Participant
- Fiche Rôle Distributeur de la parole
- Fiche Rôle Gardien du temps
- Carte du monde sur laquelle sont déposées les 3 paquets de cartes :
 - cartes « Thème »
 - cartes « Activité »
 - cartes « Image »

Temps 2 : Mise en place du cadre

L'animateur propose de s'installer en cercle de manière à ce que tous se voient.

L'animateur pose au centre :

Carte du monde et les 3 paquets de cartes « **Thème** » « **Activité** » « **Image** »

Il invite un participant à placer un pion, personnage symbolique, à l'endroit où nous nous situons sur la carte du monde.

L'animateur prend la fiche **Guide Participant**, la verbalise ou la fait lire et fait découvrir les règles pour bien discuter ensemble.

Temps 3 - Choix de la thématique de départ au hasard - 1 mot - 1 idée

Un participant tire une carte « **Thème** » qui fait référence à un ou plusieurs n° de vidéos



Vidéos 1 ou 25

Ce même participant lit le thème à voix haute et dit « Aujourd'hui, nous allons réfléchir sur ... ». Chacun réfléchit 1 minute à ce que le thème évoque pour lui.

L'animateur donne le bâton de parole, celui qui le souhaite exprime **1 mot - 1 idée** sur le thème. S'il n'a rien à dire, il passe le bâton de parole au suivant.



Le bâton de parole fait au moins 2 tours complets pour que la pensée de chacun puisse se nourrir de celles des autres. L'animateur ne participe pas.

L'animateur sélectionne la fiche **Animation** et la



en référence au « **Thème** »

Temps 4 : Cartes « Activité » et discussion

Un deuxième participant pioche une première carte « Activité »

Une fois la carte pêchée, l'animateur lit la consigne correspondant à la couleur sur la fiche « Animation » destinée à l'animateur. Les participants échantent autour de l'activité proposée.

Les cartes « Activité » permettent d'introduire ou de prolonger le dialogue sur la thématique de la capsule en s'exerçant aux différentes habiletés de pensée en dialoguant avec les participants. Dans chaque activité, il y a plusieurs propositions. C'est l'animateur qui privilégiera la proposition qui lui semble la plus adéquate en fonction de la discussion, du moment, du public et de son propre feeling.



Si après deux activités, la carte « Activité Vidéo » n'a pas été piochée, l'animateur invite à regarder la capsule vidéo et anime une discussion

Si la carte vidéo est piochée plusieurs fois, donner la possibilité de la regarder sans le son ou de l'écouter sans regarder les images, ce qui permet d'enrichir les perceptions.



- Qu'est-ce qui t'étonne, te surprend ?
- Et toi, qu'en penses-tu ?
- Qu'est-ce qui est-ce différent, semblable entre toi et eux ?



Ensuite, un autre participant tire une nouvelle carte « Activité »

L'animateur gère le temps et la durée des activités en fonction de ce qui se passe.

L'animateur peut se faire aider d'un gardien du temps qui signalera chaque fois que dix minutes se seront écoulées ce qui permettra à l'animateur de réguler le temps.

Temps 5 : Clôture et Intégration cognitive – Carte « Bonus »

Et toi, tu en penses quoi ?



L'animateur invite à terminer la discussion en remerciant chacun et propose un temps personnel d'intégration en se référant à une proposition « Et toi ? »

Temps 6 : Prolongements possibles – Cartes « Bonus » Défi et Action



L'animateur a la possibilité de prolonger la discussion ou la thématique par les cartes « Bonus » Défi ou Action

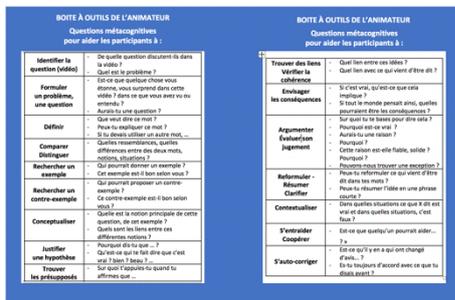
Principes généraux

La pratique du dispositif est facilitée par un animateur qui aide et guide les participants à dialoguer. Chacun a un rôle à exercer au mieux pour permettre une discussion à visée philosophique.

L'animateur

Son rôle

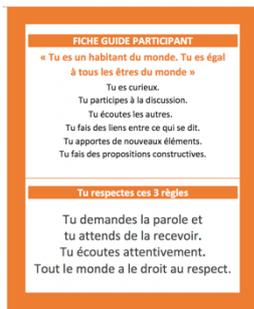
- Il facilite et veille au bon déroulement de la discussion en écoutant et en posant des questions métacognitives pour aider les participants à s'engager dans une discussion philosophique.
- Il ne participe pas à la discussion et ne donne pas son point de vue.
- Il gère les 25 Fiches « Animation » et c'est lui qui donne les consignes en fonction des cartes « Activité » pêchées par les participants.
- Il peut se faire aider d'un distributeur de la parole et d'un gardien du temps.



Fiche Guide Animateur Questions métacognitives

L'animateur reçoit une fiche avec la description de son rôle et une fiche Boite à outils - « Questions métacognitives » pour l'aider à poser des questions de relance qui aident les participants à s'engager dans une discussion philosophique.

Des participants (5 à 25 ...)



Fiche Guide Participant : En début de séance, l'animateur lit, affiche ou donne à chacun une carte décrivant son rôle et rappelant les règles pour prendre la parole.

Leurs rôles

Ils dialoguent autour de la vidéo, d'une question ou d'une thématique choisie. Chacun pêche, à tour de rôle, une carte « Activité » qu'il lit à voix haute à l'animateur.

L'animateur donne la consigne de l'activité, les participants s'engagent dans un tour de parole ou dans la discussion.

Lorsque le temps estimé par l'animateur est écoulé, un participant tire une nouvelle carte « Activité ».

Un fiche « DISTRIBUTEUR DE LA PAROLE »

Son rôle

Il observe qui demande la parole, donne la parole à ceux qui la demandent, respecte l'ordre des demandes, donne la priorité à ceux qui sont en lien avec ce qui se passe, donne la priorité à ceux qui n'ont pas encore parlé. Il ne peut pas participer à la discussion.



Une fiche « GARDIEN DU TEMPS »

Son rôle

Il observe l'horloge, signale toutes les 10 minutes ou signale le temps demandé par l'animateur.



Boite à outils de l'animateur : Questions métacognitives

Questions métacognitives de relance pour aider les participants à :	
Identifier la question (vidéo)	<ul style="list-style-type: none"> - De quelle question discutent-ils dans la vidéo ? - Quel est le problème ?
Formuler un problème, une question	<ul style="list-style-type: none"> - Est-ce que quelque chose vous étonne, vous surprend dans cette vidéo ? dans ce que vous avez vu ou entendu ? - Aurais-tu une question ?
Définir	<ul style="list-style-type: none"> - Que veut dire ce mot ? - Peux-tu expliquer ce mot ? - Si tu devais utiliser un autre mot, ...
Comparer Distinguer	<ul style="list-style-type: none"> - Quelles ressemblances, quelles différences entre des deux mots, notions, situations ?
Rechercher un exemple	<ul style="list-style-type: none"> - Qui pourrait donner un exemple ? - Cet exemple est-il bon selon vous ?
Rechercher un contre-exemple	<ul style="list-style-type: none"> - Qui pourrait proposer un contre-exemple ? - Ce contre-exemple est-il bon selon vous ?
Conceptualiser	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle est la notion principale de cette question, de cet exemple ? - Quels sont les liens entre ces différentes notions ?
Justifier une hypothèse	<ul style="list-style-type: none"> - Pourquoi dis-tu que ... ? - Qu'est-ce qui te fait dire que c'est vrai ? bien ? beau ? ...
Trouver les présupposés	<ul style="list-style-type: none"> - Sur quoi t'appuies-tu quand tu affirmes que ...
Trouver des liens Vérifier la cohérence	<ul style="list-style-type: none"> - Quel lien entre ces idées ? - Quel lien avec ce qui vient d'être dit ?
Envisager les conséquences	<ul style="list-style-type: none"> - Si c'est vrai, qu'est-ce que cela implique ? - Si tout le monde pensait ainsi, quelles pourraient être les conséquences ?
Argumenter Évaluer son jugement	<ul style="list-style-type: none"> - Sur quoi tu te bases pour dire cela ? - Pourquoi est-ce vrai ? - Aurais-tu une raison ? - Pourquoi ? - Cette raison est-elle fiable, solide ? Pourquoi ? - Pouvons-nous trouver une exception ?
Reformuler - Résumer Clarifier	<ul style="list-style-type: none"> - Peux-tu reformuler ce qui vient d'être dit dans tes mots ? - Peux-tu résumer l'idée en une phrase courte ?
Contextualiser	<ul style="list-style-type: none"> - Dans quelles situations ce que X dit est vrai et dans quelles situations, c'est faux ?
S'entraider Coopérer	<ul style="list-style-type: none"> - Est-ce que quelqu'un pourrait aider... ? »
S'auto-corriger	<ul style="list-style-type: none"> - Est-ce qu'il y en a qui ont changé d'avis... ? - Es-tu toujours d'accord avec ce que tu disais avant ?

Fiche type « Animation » : Objectifs – Consignes – 1 exemple

7 cartes « activité » + 3 cartes « bonus »

N° 1	Question de la capsule vidéo : Pourquoi on vit ?	Pays : Maroc	
------	---	-----------------	--

1 mot – 1 idée

VIVRE



1 - 25

1 mot / 1 idée

Objectifs : Éveiller la curiosité autour d'une thématique et faire émerger une idée et puis une autre. L'animateur n'intervient pas dans le tour de parole. (Lévine)

-> Tu as pioché la Carte Thème **VIVRE**.

Consigne :

- Tu as pioché la Carte Thème **VIVRE**
- Donne le thème au groupe : « Aujourd'hui, nous allons réfléchir sur ... ».
- 1 minute : Chacun réfléchit à « 1 mot - 1 idée courte » à partager.
- Au bout d'une minute, demande : « Qui a envie de commencer ? »
- Prends le bâton de parole et passe-le de main en main dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Précise que « celui qui le souhaite exprime « 1 mot -1 idée ». S'il n'a rien à dire, il passe le bâton de parole au suivant ».
- L'animateur n'intervient pas dans le tour de parole.



Le bâton de parole fait au moins 2 tours complets pour que la pensée de chacun puisse se nourrir de celles des autres.

Consigne simplifiée: Chacun réfléchit à une idée. Le bâton de parole passe de main en main et chacun partage son idée, les autres écoutent. L'animateur n'intervient pas dans le tour de parole.

Je me demande



Je me demande

Objectif : S'étonner, se questionner, problématiser sur une thématique.

-> **Consigne :**

- Est-ce que quelque-chose t'étonne, te surprend dans cette vidéo, dans ce que tu as vu ou entendu ?
- Pose une question sur laquelle vous allez dialoguer ensemble.
- ...



Capsule vidéo (démarrage ou prolongement)

Objectif : Chaque séquence « Paroles d'enfants d'ici et d'ailleurs » peut servir de point de départ à la discussion ou permettre un prolongement de la Carte-Thème choisie au départ.

La question philosophique développée dans chacun des films est en lien avec la culture et les préoccupations de ces enfants. Les participants sont invités à découvrir et à modéliser une forme de discussion où des enfants assis en cercle, dialoguent autour d'une question qu'ils ont choisie, s'écoutent, argumentent, pensent par eux-mêmes avec les autres, se regardent, rient, ... Ces questions ouvertes comprennent des notions abstraites, support pour démarrer un atelier philosophique et susciter l'étonnement, questionner sans cesse, approfondir une thématique, réfléchir avec d'autres et grandir en humanité en s'ouvrant au monde et en considérant la parole de l'autre comme précieuse et importante.



Si après la 2^e pioche, la carte vidéo n'a pas été tirée, la vidéo sera regardée avant de tirer une 3^e carte. Si la carte vidéo est piochée plusieurs fois, donner la possibilité de la regarder sans le son ou de l'écouter sans regarder les images, ce qui permet d'enrichir les perceptions.



Consigne :

- Écoute, observe ! Que vois-tu ? Qu'entends-tu ?
- Qu'est-ce qui t'étonne, te surprend ?
- De quoi sont-ils en train de discuter ?
- Quelle question se posent-ils ?
- Et toi, qu'en penses-tu ?
- Qu'est-ce qui est différent, semblable entre toi et eux ?

-> La question que les enfants se posent :
« Pourquoi on vit ? »

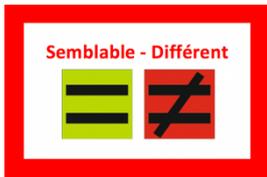


Des questions

Objectif : Des questions pour interroger des extraits de dialogues de la capsule et définir une notion, vérifier la cohérence, s'approprier et tester ce qui est dit.
(4 propositions)

-> **Consigne :**
Ensemble, dialoguez pour faire avancer la réflexion sur la thématique.

1. Pourquoi on vit ?
2. Pensez-vous que la vie est importante ?
3. Que veut dire respecter la vie ?
4. Peut-on vivre sans argent ?



Semblable / Différent

Objectif : Établir un réseau de mots proches ou contraires, solliciter la comparaison de deux notions et rechercher de ressemblances et de différences. Cette activité permet de réfléchir à l'usage des mots. (Lipman – Tozzi)
(4 propositions)

->

Consigne :

Cherche et nomme toutes les ressemblances et les différences entre ces 2 mots, notions.

1. Vivre - Grandir
2. Vivre - Mourir
3. Être - Avoir
4. Vivre - Étudier



D'accord / Pas d'accord

Objectif : Les désaccords sont utiles car ils poussent à partir à la recherche de raisons. Chacun est invité à se poser des questions et à argumenter ce qui permet à la pensée de se construire.

Des extraits des dialogues sont proposés et demandent à chacun de prendre position : « D'accord », « Pas d'accord » et de justifier son choix. (Brenifier, Lipman)

->

Consigne :

Es-tu d'accord ? Pas d'accord ? Justifie son choix

1. La vie c'est gagner beaucoup d'argent.
2. La vie c'est réaliser ses rêves.
3. La vie est une chose précieuse.
4. Si tu n'étudies pas, tu ne réalises rien dans ta vie.



1 image – 1 lien

Objectif : Cette activité développe un côté créatif en demandant de chercher le rapport entre une image, la thématique ou la question, ce qui permet de vérifier le rapport entre les choses et ce que l'on dit d'elles, entre le discours et la perception des sens.

->

Consigne :

Prends une carte « Image ».

Quel lien fais-tu entre cette image et la thématique, la question ? Pourquoi ?



Défi – « Bonus » - Prolongements possibles

Objectif : En équipe, exercer une habileté de pensée et collaborer (Lipman - Brenifier)

Différentes propositions de défi à réaliser comme « classe, compare, hiérarchise, ... »

Justifier, argumenter et partager en grand groupe pour s'enrichir de différents points de vue, s'auto-corriger, ... (1 à 2 propositions à choisir)

-> **Consigne :**

1. Examine ces différents buts possibles de l'existence.
Classe-les de celui qui te parait le plus intéressant au moins intéressant.
Justifie tes trois premiers choix et tes trois derniers choix.

Être célèbre.	Faire tout ce que l'on veut.
Devenir riche.	Être le plus fort.
Être heureux.	Écrire beaucoup de livres.
Avoir beaucoup d'enfants.	Ne faire de mal à personne.
Être aimé.	Être juste.
Aimer	Soutenir un projet.



Et toi, tu en penses quoi ? – « Bonus » pour clôturer une séquence

Objectif : Phase d'appropriation et d'intégration cognitive de ce que cet échange a apporté à chacun, raconter un moment qui a fait toute la différence, exemple, contre-exemple, une raison, métaphore, ... Temps d'écriture ou oral.

Notes personnelles, collectives, enregistrement, vidéo, ...
Prévoir le temps nécessaire

-> **Consigne :**

Un caméraman, un journaliste entre dans la classe et te pose cette même question :
Que réponds-tu ?

1. Pourquoi tu vis ? Quel est ton but, ta mission dans la vie ?
2. La vie c'est comme ... (métaphore)



Action – Carte « Bonus » - Prolongements possibles

Objectifs : Comment agir pour vivre mieux et pour que la terre soit plus vivable pour tous ? Après avoir discuté, réfléchi, on peut décider de réaliser un projet concret avec le groupe. Mise en projet, proposé, voté ou négocié ensemble quel projet correspondrait au groupe.

Réaliser une expo « partage d'idées »,
Développer une action de solidarité, correspondre avec une autre classe ici ou ailleurs,...

Créer une capsule vidéo et la partager
Inventer son propre projet.

-> **Consigne :**

- Que pourrais-tu faire pour protéger la vie ?
- Création d'une affiche avec des idées pour mieux vivre ensemble

CONCLUSION

Philo CAParoles d'enfants d'ici et d'ailleurs nous propose un voyage à la rencontre de l'autre et nous invite à vivre ensemble en discutant, en considérant le désaccord comme une richesse, en développant une attention à l'autre pour le faire progresser et progresser soi-même grâce aux autres. Entrer dans l'univers de l'autre, être ouvert au pluralisme, à la pensée de chacun c'est prévenir la violence, éduquer à la paix.

Une des devises de l'École de Clerheid est de « former une formidable bandes d'amis ». « Philos », l'ami n'est-il pas celui qui me rend meilleur, à la fois intellectuellement et moralement ?

Pour avoir la paix, ne faut-il pas des gens capables de regarder, de s'écouter, de dialoguer, de s'entraider, d'avoir une pensée attentive, créative, critique, de développer des habiletés de pensée et des habiletés sociales ?

Pour avoir la paix, ne faut-il pas accepter que tout le monde ne soit pas d'accord, être curieux, s'enrichir de la différence, s'ouvrir à de nouvelles perspectives ?

L'originalité de ce dispositif est de proposer à un animateur non initié à la pratique des ateliers philosophiques avec les enfants, un matériel qui intègre, sous forme de cartes « Activité » à visée philosophique, les interventions que pourraient avoir l'animateur pour faire exercer les habiletés de pensée. Plus il pratiquera, plus l'animateur se familiarisera avec les habiletés de pensée en s'aidant des différents outils proposés.

Si l'animateur ne maîtrise pas d'emblée le savoir-faire philosophique, sa posture nécessite néanmoins un savoir-être philosophique à savoir : prendre soin de l'autre, être à l'écoute, être ouvert aux différents points de vue, faciliter la coopération entre les participants, aimer la recherche philosophique ... et pourquoi pas, avoir l'envie de se former et de pratiquer soi-même dans un groupe.

Si l'animateur est familiarisé avec la pratique des ateliers philosophiques, ce dispositif lui apporte un nouveau type de support comprenant d'une part, des vidéos invitant au voyage avec une ouverture sur le monde et d'autre part, des cartes ludiques et philosophiques permettant de prolonger ce voyage dans le monde des idées. Avec la carte « Et toi, tu en penses quoi ? » et la carte « Action », l'animateur invite à incarner et à traduire les idées, qui ont été discutées et qui ont fait sens, dans sa propre vie et dans le monde.

En résumé, Philo Cap : Un dispositif pour se questionner, dialoguer, se transformer et chercher à rendre la Terre plus habitable, la vie plus vivable, et se poser une question fondamentale : **« Quel cap guide ma vie ? – Quelle est ma mission concrète là où je vis, dans ma classe, mon école, ma famille, mon club de sport, mon quartier, ma ville, mon pays, ... , le monde ? »**

REMERCIEMENTS

Merci à Pascale et Jean-Denis.

Merci aux enfants d'ici et d'ailleurs.

Merci à ma famille, mes élèves et mes collègues qui m'ont permis de vivre et de tester le dispositif et de le faire évoluer.

Merci à tous les formateurs en pratique de la philo pour les enfants qui m'ont formée et qui ont partagé leur enthousiasme en me communiquant l'envie de partager et de transmettre.

Et, ce n'est qu'un début ...

BIBLIOGRAPHIE

AUDRAIN Catherine (dirigée par), *La Traversée, Prévention de la violence et philosophie pour enfants*, Québec, 2005 (Collection d'ouvrages et plan de discussions de Nakeesha et Jesse - Grégoire et Béatrice - Fabienne et Loïc - Mischa - Romane)

BLOND-RZEWUSKI Olivier (coord, collectif), *Pourquoi et comment philosopher avec des enfants – De la théorie à la pratique –* Hatier, Paris, 2018

BRENIFIER Oscar et MILLION Isabelle, *Cahier d'exercices philosophiques - 111 exercices pour s'exercer à penser*

GAGNON Matthieu, *Guide pratique pour l'animation d'une communauté de recherche philosophique*, Québec, PU Laval, 2005, 112p.

JEANMART Gaëlle, LETERME Cédric, MÜLLER Thierry, *Petit manuel de discussions politiques – Réflexions et pratiques d'animation à l'usage des collectifs*, Éditions du commun, Rennes, 2018

LENOIR Frédéric, *Philosopher et méditer avec les enfants*, Albin Michel, 2016.

LEVINE Jacques, *L'enfant philosophe, avenir de l'humanité ?* Paris, ESF, 2008.

LIPMAN Matthew, *Plans de discussions issus des Romans*, Québec.

MEIRIEU Philippe, *Le choix d'éduquer – Éthique et pédagogie*, Retz, 1991.

RANCIERE Jacques, *Le maître ignorant*, Livre de Poche, 2004.

TOZZI Michel (coord.), *La discussion philosophique à l'école primaire*, Montpellier, CRDP, 2002.

SASSEVILLE Michel et GAGNON Matthieu, *Penser ensemble à l'école. Des outils pour l'observation d'une communauté de recherche en action*, Presses de l'Université Laval, 2007.

PHILOCITE, *Syllabus : Formation à l'animation de discussions philosophiques*

PHILÉAS & AUTOBULE, *La revue*, Wavre

PAROLES D'ENFANTS D'ICI ET D'AILLEURS, DVD, Pascale & Jean-Denis Lilot, Clerheid productions / RTBF.

Notes personnelles

Cours « Éthique et Politique » donné par Anne HERLA

Sites internet

<http://www.parolesdenfants.be>

PhiloCité : <http://www.philocite.eu/blog/>