

ACTIVITÉ PHILO  
DES ANIMATIONS  
PHILO DELL'ARTE



*Laïcité*  
BRABANT WALLON  
*Génération liberté*

**geotimoun**  
les enfants de la terre

# 1 | AMITIÉ ET DIFFÉRENCE

## THÈME : AMOUR & AMITIÉ

### OBJECTIFS :

- ▶ mener une discussion philosophique
- ▶ réfléchir sur les différences en amitié
- ▶ travailler l'argumentation

**PUBLIC :** à partir de 6 ans

**NOMBRE :** minimum 3

**DURÉE :** 5 à 20 min

**ESPACE :** idéalement se mettre en cercle



### Visuel:



### Cartes :

Cartes où sont inscrites deux choses différentes (un enfant et un animal, un enfant nerveux et un enfant calme,...).

### Matériel à prévoir :

Cartes avec deux choses différentes (un enfant et un animal, un enfant nerveux et un enfant calme,...).

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :

- ▶ un enfant tire au sort une carte où sont inscrites 2 choses différentes et la lit à voix haute;
- ▶ la question est posée à l'ensemble du groupe: l'amitié est-elle possible entre ... et ...? (entre les 2 choses différentes inscrites sur la carte)
- ▶ justifier sa réponse;
- ▶ demander si quelqu'un n'est pas d'accord, s'il n'y a pas de contre-argument.

### P'TITS CONSEILS :

- ▶ l'exercice est inspiré de: Marie-France Daniel, *Dialoguer sur le corps et la violence - Un pas vers la prévention*, Le loup de Gouttière (Guide philosophique), 2003 - disponible dans notre centre de documentation;
- ▶ cet exercice peut facilement prendre place pour relancer la discussion au cours d'une communauté de recherche philosophique (voir la fiche 16 «Philosophie avec les enfants»).

### EXEMPLES DE CARTES OÙ SONT

### INSCRITES 2 CHOSSES DIFFÉRENTES :

- ▶ un enfant et une personne âgée
- ▶ un enfant et son instituteur
- ▶ un garçon et une fille
- ▶ un enfant très calme et un enfant très nerveux
- ▶ un poisson rouge et un chat
- ▶ un enfant et un animal
- ▶ un enfant qui parle espagnol et un enfant qui parle français
- ▶ un enfant qui n'aime que les jeux vidéo et un enfant qui n'aime que le football
- ▶ un enfant qui adore lire et un enfant qui déteste lire
- ▶ un enfant qui aime la viande et un enfant qui aime les légumes
- ▶ un enfant qui habite en Belgique et un enfant qui habite en Afrique
- ▶ un enfant et un jouet

## 2 | AUTO PORTRAIT QUI DÉCHIRE

### THÈME : IDENTITÉ

**OBJECTIFS :**

- ◀ exprimer qui nous sommes
- ◀ développer l'imagination

**PUBLIC :** à partir de 5 ans

**NOMBRE :** individuel

**DURÉE :** 30 à 45 min

**ESPACE :** classe

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :

- ▶ diviser la classe en sous-groupes de 3 à 4 enfants et disposer le matériel sur les tables;
- ▶ demander aux enfants de se représenter en déchirant des papiers et en les collant. Quelques bouts de ficelle prédécoupés sont également mis à leur disposition;
- ▶ ils ont maximum 15 à 20 minutes pour faire l'activité;
- ▶ ensuite, chacun à son tour se présente au groupe entier.

### P'TITS CONSEILS :

- ▶ cette activité peut énerver certains enfants par l'absence de ciseaux. L'objectif est de leur faire découvrir une nouvelle technique... Tenez bon, ne leur en donnez pas!

### Visuel: exemple



### Matériel à prévoir :

Papier kraft, différents papiers de couleur, colle, papier à dessin épais, quelques bouts de ficelle.

## 3 | CADAVRES EXQUIS EN SCÈNE

### THÈME : TOLÉRANCE

#### OBJECTIFS :

- ▶ apprendre à travailler collectivement
- ▶ créer des personnages sans savoir dessiner
- ▶ réfléchir sur la notion de tolérance

**PUBLIC :** à partir de 8 ans

**NOMBRE :** groupe de 4

**DURÉE :** 100 min

**ESPACE :** classe

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :

- ▶ par groupes de 4: chacun reçoit une feuille A4 blanche, qu'on plie en 4, en accordéon. Sur le principe du cadavre exquis: chacun dessine au marqueur (même couleur par groupe) une tête, plie son dessin et passe à son voisin. Idem avec le torse, les cuisses puis les mollets et pieds. On fait passer une dernière fois et on déplie pour découvrir les personnages ainsi créés;
- ▶ les enfants découpent leurs personnages pour les coller sur une grande feuille noire;
- ▶ les enfants inventent des textes et éventuellement un décor pour mettre en scène les personnages dans un rapport à la tolérance ou l'intolérance.

### P'TITS CONSEILS :

- ▶ l'activité fonctionne aussi par groupe de 3 ou de deux;
- ▶ pour la création des personnages: donner les consignes au fur et à mesure et ne pas hésiter à stimuler leur créativité. Exemple: «chacun va dessiner une tête, elle peut avoir un chapeau, des lunettes, ...»;
- ▶ ne pas montrer d'exemples pour jouer sur l'effet de surprise.

**Visuel :** exemple



### Matériel à prévoir :

Marqueurs (vert, rouge, noir, bleu - type Artline 70N), feuilles épaisses noires A2, feuilles A4 blanches (1 par enfant + 3 par groupes pour les textes et décors), crayons ordinaires, gommages, feutres noirs fins et épais, colle, ciseaux, matériel de protection.

# 4 | DÉ " QUI SUIS-JE ? "

## FICHE D'ACTIVITÉ

### THÈME: IDENTITÉ

#### OBJECTIF:

- ▶ mener d'une façon ludique et rythmée une discussion philo sur l'identité

**PUBLIC:** à partir de 9 ans

**NOMBRE:** minimum 3

**DURÉE:** 20 à 100 min

**ESPACE:** idéalement se mettre en cercle

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ:

- ▶ un enfant lance le dé et donne la couleur marquée sur la face visible;
- ▶ l'animateur lit la fiche correspondante. On peut sans souci tomber plusieurs fois sur la même fiche car il y a pour chacune plusieurs sous-questions;
- ▶ la question est proposée à l'ensemble du groupe, une discussion peut s'enclencher;
- ▶ possibilité de donner le rôle de distributeur de parole à un enfant et en changer pour chaque tour.

### P'TITS CONSEILS:

- ▶ Voir la fiche 16 « Philosophie avec les enfants » pour plus d'explications sur les habiletés de pensée, le rôle de distributeur;
- ▶ le dé vierge peut s'acheter chez Viroux: [www.viroux.be](http://www.viroux.be);
- ▶ l'exercice est inspiré des manuels pédagogiques de M. Lipman, disponibles dans notre centre de documentation;
- ▶ on peut imaginer d'enlever une des fiches et que la face restante soit utilisée pour faire des exercices corporels ou artistiques (exemple: dessinez votre main,...).

**Visuel:** Dé + fiches



Dé avec chaque face correspondant à une fiche. Chaque fiche reprend des questions sur l'identité permettant de travailler les habiletés de penser (Exemple: êtes-vous la même personne qu'hier? Seriez-vous le même sans votre langue?, etc.).

### Matériel à prévoir:

dé vierge, marqueur, fiches avec questions

Si activité supplémentaire pour la 6<sup>e</sup> face du dé: matériel nécessaire à l'activité choisie

**FICHE 1**

Etes-vous d'accord avec les énoncés suivants?

- ce que les autres pensent de moi est très important pour moi
- personne ne me connaît aussi bien que je me connais
- quelques fois je suis étonné(e) par ce que quelqu'un dit penser de moi
- quelques fois je ne me sens pas vraiment moi

**FICHE 2**

Complétez la phrase avec un adjectif qui vous décrit (solitaire, joyeux, drôle,...):

- à l'école, je suis...
- avec mes amis, je suis...
- avec mon père ou ma mère, je suis ...
- quand je suis seul(e) à la maison, je suis...

**FICHE 3**

Si, pour une raison quelconque, vous perdriez l'usage de..., seriez-vous encore vous-même?

- votre bras
- votre esprit
- votre langue
- votre vue

**FICHE 4**

Quels traits caractérisent votre Moi?

- votre nom
- votre visage
- vos vêtements
- votre esprit/ vos pensées

**FICHE 5**

Etes-vous vraiment la personne:

- que vos parents pensent que vous êtes?
- que vos professeurs pensent que vous êtes?
- que vos amis pensent que vous êtes?
- que vous pensez que vous êtes?

**FICHE 6**

Etes-vous ou serez-vous la même personne:

- qu'hier?
- qu'il y a dix ans?
- qu'au moment de votre naissance?
- quand vous serez très vieux?

# S | JE T'ENVOIE QUI TU ES

## FICHE D'ACTIVITÉ

### THÈME : IDENTITÉ

#### OBJECTIFS :

- ◀ mêler réflexion sur soi et activité créative
- ◀ prendre du plaisir à donner et recevoir
- ◀ s'initier à l'art postal

**PUBLIC :** 10-12 ans

**NOMBRE :** collectif

**DURÉE :** 100 min

**ESPACE :** classe avec évier

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :

- ▶ laisser 10 à 15 min pour répondre, individuellement, au quizz «Qui suis-je?» (questionnaire type portrait chinois);
- ▶ inscrire le prénom de chaque enfant sur un bout de papier et le placer dans un sac. Tirer au sort un prénom dans le sac et piocher au hasard un quizz. L'enfant dont le nom a été tiré au sort reçoit le quizz pioché au sort (vérifier qu'il ne reçoit pas le sien, sinon recommencer);
- ▶ les enfants doivent décorer l'enveloppe (en laissant la place pour y inscrire le destinataire présumé) en se servant des réponses du quizz;
- ▶ chacun «envoie» son enveloppe à celui à qui il pense que le quizz correspond et recueille ses réactions.

### P'TITS CONSEILS:

- ▶ précisez qu'ils ne sont pas obligés de se servir de l'ensemble des réponses du quizz;
- ▶ beaucoup plus gai si on garde secret, le temps de l'animation, le destinataire.

### Visuel:



### Matériel à prévoir:

Grandes enveloppes, pastels secs et gras, crayons de couleur et ordinaires, marqueurs fins et épais, différentes sortes de papiers (magazines, rafia, de soie, crépon), fusains, chiffons pour étaler les pastels, laque, ciseaux, colle, gommes, gouache, pinceaux, biseaux, matériel pour nettoyer, exemplaires quizz «Qui suis-je?», bouts de papier.

## 6 | L'ART EN QUESTIONS IDENTITÉ

### THÈME: IDENTITÉ

#### OBJECTIFS:

- ◀ mener une discussion philosophique
- ◀ stimuler le questionnement philosophique
- ◀ approcher l'art différemment

**PUBLIC:** à partir de 8 ans

**NOMBRE:** minimum 3

**DURÉE:** 30 à 100 min

**ESPACE:** idéalement se mettre en cercle et disposer les œuvres pour qu'elles soient visibles par tous

#### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ:

- ▶ disposer les œuvres «face cachée» et numérotées;
- ▶ un enfant pioche un numéro, on retourne l'œuvre correspondante et on lit la question qui lui est associée;
- ▶ la question fait l'objet d'une discussion philosophique;
- ▶ un autre enfant pioche un autre numéro et on recommence, etc.;
- ▶ après deux ou trois discussions, on propose aux enfants de trouver eux-mêmes une question sur une œuvre.

#### P'TITS CONSEILS:

- ▶ voir la fiche 16 «Philosophie avec les enfants» pour plus d'explications sur la communauté de recherche philosophique. Ici l'activité est aménagée pour des discussions plus courtes, plus rythmées.

#### ŒUVRES D'ART ACCOMPAGNÉES DE QUESTIONS. PAR EXEMPLE:

- ▶ **Andy Warhol**, «Campbell's soup cans» > Ce que je mange fait-il partie de mon identité?
- ▶ **Fernand Botero**, «Ballerine à la barre» > Est-ce que je penserais la même chose si j'avais un corps différent?
- ▶ **Roman Opalka**, «Autoportraits photographiques 1965 et 2000» > Suis-je le même quand je vieillis?
- ▶ **Chang Dai-Chien**, «Woman in screen» > Est-ce que l'endroit où je nais a de l'importance? Serais-je le même si j'habitais ailleurs?
- ▶ **Henri Matisse**, «La famille du peintre» > Qu'est-ce que je ressens quand je joue?
- ▶ **David Caspar Friedrich**, «Le voyageur contemplant une mer de nuages» > Quelle est ma place dans la nature?
- ▶ «Discobole Lancelotti» > Est-il important de faire des efforts?
- ▶ **Vincent Van Gogh**, «La chambre de Van Gogh à Arles» > Qu'est-ce que ma chambre raconte sur moi?
- ▶ **Norwan Rockwell**, «Triple autoportrait» > L'image que j'ai de moi est-elle la même que l'image que les autres ont de moi?

#### Visuel:



#### Œuvres:

Planches présentant une œuvre d'art en relation avec le thème de l'identité. Chaque planche est associée à une question philo.

#### Matériel à prévoir:

Œuvres, questions, numéros, aimants ou masking tape.

## 7 | LA TÊTE DANS LE SAC

### FICHE D'ACTIVITÉ

#### THÈMES: IDENTITÉ ESTIME DE SOI

##### OBJECTIFS:

- ▶ mener une discussion philosophique
- ▶ réfléchir sur la différence, l'acceptation de soi, les sentiments, les choix de vie
- ▶ réfléchir sur les illustrations et les expressions

**PUBLIC:** à partir de 10 ans

**NOMBRE:** minimum 3

**DURÉE:** 50 à 100 min

**ESPACE:** idéalement se mettre en cercle

#### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ:

- ▶ distribuer un exemplaire du livre à chaque enfant;
- ▶ faire une lecture partagée du livre;
- ▶ faire une cueillette de questions;
- ▶ voter;
- ▶ procéder à une communauté de recherche;
- ▶ faire le récapitulatif des processus de pensée observés lors de la discussion (via les observateurs et/ou l'animateur).

#### P'TITS CONSEILS:

- ▶ voir la fiche 16 « Philosophie avec les enfants » pour plus d'explications sur la communauté de recherche philosophique, les processus de pensée;
- ▶ livre disponible dans notre centre de documentation;
- ▶ possibilité après la lecture d'exercer les enfants à l'observation et à l'argumentation, par exemple en analysant les pages 6-7.

#### Visuel:



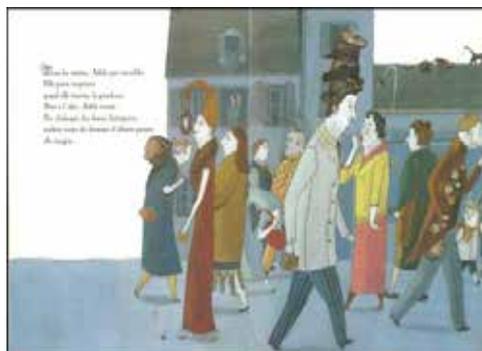
#### Livre:

**Magalie Pourchet, *La tête dans le sac*, Ed. du Rouergue, 2004**

Adèle est timide. Pour sortir, elle préfère mettre la tête dans son sac. Mais un jour où elle verse des larmes abondantes, la petite herbe qui lui chatouille le nez lui fait découvrir un monde pas si terrifiant.

#### Matériel à prévoir:

Albums à distribuer (tableau et matériel pour écrire).



## 8 | LES ÉMOTIONS DANS L'ART

### THÈMES: IDENTITÉ EMOTIONS

#### OBJECTIFS:

- ◀ sensibiliser à l'art
- ◀ réfléchir sur les émotions

PUBLIC: 9-11 ans

NOMBRE: minimum 3

DURÉE: 5 à 20 min

ESPACE: idéalement se mettre en cercle

#### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ:

- ▶ montrer une à une les œuvres d'art: quelles émotions y sont représentées?
- ▶ discuter de chaque émotion: avez-vous déjà éprouvé cela? Dans quelles circonstances? Etc.

#### P'TITS CONSEILS:

- ▶ possibilité de prolonger par une exploitation artistique: comment représenter telle ou telle émotion?

#### VOICI QUELQUES EXEMPLES D'ŒUVRES D'ART DONT ON PEUT SE SERVIR POUR CETTE ACTIVITÉ:

- ▶ **Georges De La Tour**, «Le tricheur à l'as de carreau»
- ▶ **Edgar Degas**, «L'absinthe»
- ▶ **Léonard De Vinci**, «La Joconde»
- ▶ **Edvard Munch**, «Le cri»
- ▶ **Martial Raysse**, «Soudain l'été dernier»

#### Visuel:

#### Œuvres: exemple

Georges De La Tour (1593 – 1652), «Le tricheur à l'as de carreau», 1635, Huile sur toile, 106 x146 cm, Musée du Louvre, Paris, France.



#### Matériel à prévoir:

Œuvres d'art mettant en évidence des émotions Si activité supplémentaire: feuilles de dessin, pastels, crayons.

## 9 | OUVERTURE SUR SOI

### THÈMES: IDENTITÉ - ESTIME DE SOI

#### OBJECTIFS:

- ◀ se présenter et se représenter
- ◀ mêler réflexion sur soi et activité créative

PUBLIC: 10 -12 ans

NOMBRE: /

DURÉE: 100 min

ESPACE: suffisant pour installer tout le matériel et que les enfants puissent se servir librement

#### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ:

- ▶ la création se fait en trois parties, sur 2 feuilles qui seront attachées entre elles par une reliure faite avec une bandelette de papier (s'ouvre comme un livre);
- ▶ recto de la 1<sup>re</sup> feuille: représentation d'une ouverture qui leur correspond (trouver quelques idées collectivement avant: «Qu'est-ce qui s'ouvre? Une fenêtre, une porte de frigo,...»);
- ▶ verso de la 1<sup>re</sup> feuille: leur prénom doit apparaître;
- ▶ recto de la 2<sup>e</sup> feuille: couper leur portrait-photo en deux verticalement et coller cette moitié sur la feuille de dessin, compléter le portrait d'une façon réaliste ou pas, en noir et blanc (crayons ordinaires ou noirs, marqueurs noirs, pastels gras noirs ou fusains);
- ▶ relier les deux feuilles en collant une grande bandelette (longueur de la feuille) pour la reliure.

#### P'TITS CONSEILS:

- ▶ le plus difficile est de terminer dans les temps: obliger les enfants à travailler sur une autre face après 20 minutes maximum;
- ▶ attention à bien fixer à la laque les pastels et le fusain pour éviter de salir l'autre face;
- ▶ attention: la reliure sera visible sur une des deux feuilles, en tenir compte dans son dessin.

#### Visuel: exemples



#### Matériel à prévoir:

Feuilles blanches à dessin en A3 (ou A4), photo noir et blanc en A3 (ou A4) des visages des enfants, pastels secs et gras, crayons de couleur et ordinaires, marqueurs fins et épais, différentes sortes de papiers (magazines, rafia, de soie, crépon), fusains, chiffons pour étaler les pastels, laque, ciseaux, colle, gommes, matériel pour nettoyer, exemples à montrer, bandelettes de papier pour la reliure.

## 10 | PERSONNAGE

### THÈME : TOLÉRANCE

**OBJECTIFS :**

- ▶ s'essayer à la 3D
- ▶ représenter la différence

**PUBLIC :** à partir de 8 ans

**NOMBRE :** individuel

**DURÉE :** 100 min

**ESPACE :** classe

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :

- ▶ représenter un personnage qui diffère par un ou plusieurs aspect(s) de la «norme»;
- ▶ verser du sable dans une petite bouteille en plastique pour la stabiliser (corps du personnage);
- ▶ enfoncer une tige d'anneaux à reliure et la couper deux anneaux au-dessus du goulot de la bouteille;
- ▶ chaque enfant choisit;
- ▶ la couleur de la terre de son personnage (tête);
- ▶ les différents éléments de son personnage (habits, yeux, cheveux,...);
- ▶ pour les enfants plus âgés, trouver un nom au personnage et écrire ou raconter son histoire.

### P'TITS CONSEILS :

- ▶ faire sécher le sable au préalable pour faciliter le remplissage;
- ▶ le personnage ne peut pas être un animal, un robot ou un extra-terrestre: il doit rester humain;
- ▶ tous les systèmes d'attache se font avec des ficelles, du scotch ou des élastiques;
- ▶ prévoir un cutter pour certaines découpes dans la bouteille (pour les bras par exemple);
- ▶ prévoir une boîte à chaussures pour le transport du personnage.

### Visuel : exemples



### Matériel à prévoir :

Petites bouteilles en plastique, sable, terre de 3 couleurs différentes, ébauchoirs, bouchons, ficelles, élastiques, cure-dents, piques à brochette, chutes de tissus, ciseaux, reliures-spirale en plastique, nappes en plastique, matériel de nettoyage, entonnoirs, pailles, collants de masquage, collants colorés pour fils électriques, perles en bois et en plastique, plumes, cordelettes de toutes sortes, cutters, boîtes à chaussures.

# 11 | PORTRAIT RECTO-VERSO

## THÈME : TOLÉRANCE

### OBJECTIFS :

- ▶ apprivoiser son image d'une façon ludique et créative
- ▶ comparer deux types de portraits
- ▶ s'approprier par des mots- clés une discussion philo préalable
- ▶ utiliser différentes techniques

**PUBLIC :** à partir de 10 ans

**NOMBRE :** par groupe de 2

**DURÉE :** 70 min

**ESPACE :** classe

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ:

- ▶ faire l'activité de la fiche 13 «Portrait sur plexi» et repasser le portrait au feutre noir sur le calque;
- ▶ imprimer les photos des enfants en A3 en noir et blanc.

#### Recto:

- ▶ découper dans des revues et magazines des lettres pour former des mots-clés que l'enfant a retenu de la discussion philo préalable (ou autour du thème ou qui caractérisent son identité) et les coller sur la feuille;
- ▶ le papier calque sera ensuite collé par-dessus les mots, qui apparaîtront en transparence derrière les traits du visage.

#### Verso:

- ▶ découper la photo en enlevant le fond;
- ▶ recréer un fond de couleur au crayon par exemple.

### P'TITS CONSEILS:

- ▶ vérifier la disposition des mots par rapport au calque avant de coller.

### Visuel:



### Matériel à prévoir:

Photos-portraits des enfants en A3 en noir et blanc, crayons de couleur, feutres noirs fins et épais, revues et magazines.

## 12 | PORTRAIT COUPER-COLLER

### THÈMES: IDENTITÉ - ESTIME DE SOI

#### OBJECTIFS :

- ▶ travailler l'autoportrait
- ▶ travailler sur l'acceptation de soi et le changement
- ▶ s'amuser avec son image
- ▶ mêler différentes techniques

**PUBLIC:** 8-10 ans

**NOMBRE:** individuel

**DURÉE:** 60 à 100 min

**ESPACE:** suffisant pour installer tout le matériel et que les enfants puissent se servir librement

#### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ:

- ▶ présenter différents autoportraits d'artistes comme exemples;
- ▶ choisir au moins deux éléments du visage sur leur photo;
- ▶ les coller sur un feuille blanche;
- ▶ compléter librement à l'aide du matériel mis à disposition et expliquer préalablement;
- ▶ s'il reste du temps: chacun présente son autoportrait.

#### P'TITS CONSEILS:

- ▶ insister sur la signification du «au moins deux éléments»: pas 1, pas 0 mais ça peut être 2 ou plus;
- ▶ laquer les dessins faits avec des pastels secs;
- ▶ stimuler les enfants à aller jusqu'au bout de leur démarche, notamment en travaillant le fond.

#### Visuel: exemple



#### Matériel à prévoir:

Feuilles blanches à dessin en A3 (ou A4), photo noir et blanc en A3 (ou A4) des visages des enfants, pastels secs et gras, crayons de couleur et ordinaires, marqueurs fins et épais, différentes sortes de papiers (magazines, rafia, papier de soie, crépon), fusains, chiffons pour étaler les pastels, laque, ciseaux, colle, gommes, matériel pour nettoyer, autoportraits d'artistes, exemples à montrer.

## 13 | PORTRAIT SUR PLEXI

### THÈME : IDENTITÉ

#### OBJECTIFS :

- ▶ apprivoiser son image d'une façon ludique et créative
- ▶ travailler le portrait

**PUBLIC :** à partir de 8 ans

**NOMBRE :** par groupe de 2

**DURÉE :** 30 min

**ESPACE :** classe

#### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :

- ▶ celui qui se fait tirer le portrait tient le cadre avec plexiglas devant son visage et ne bouge plus;
- ▶ de l'autre côté, l'enfant voit son camarade par transparence et dessine, au marqueur effaçable, le visage directement sur le plexiglas;
- ▶ placer une feuille de papier calque à l'arrière (pour ne pas enlever les marques) du portrait dessiné sur le plexiglas et le décalquer;
- ▶ le portrait de l'enfant est maintenant copiable en de multiples exemplaires;
- ▶ effacer le visage et échanger les rôles.

#### P'TITS CONSEILS :

- ▶ de simples cadres achetés chez Ikea (taille A3) peuvent faire l'affaire, en enlevant simplement le papier de protection;
- ▶ privilégier des marqueurs de couleur foncée pour bien voir le trait et les effacer simplement avec un chiffon;
- ▶ on peut par souci d'économie n'utiliser qu'un cadre pour toute la classe que les enfants se passent mais il faut compter alors plus de temps.

#### Visuel :



#### Matériel à prévoir :

Cadres avec plexiglas (1 pour 2 enfants), chiffons, marqueurs foncés effaçables, papiers calques A4, crayons ordinaires, gommés.

# 14 | PRINCESSE LAQUE

## THÈME : DROITS DE L'HOMME

### OBJECTIF :

- ◀ mener une discussion philosophique

**PUBLIC :** à partir de 8 ans

**NOMBRE :** minimum 3

**DURÉE :** 45 à 80 min

**ESPACE :** idéalement se mettre en cercle

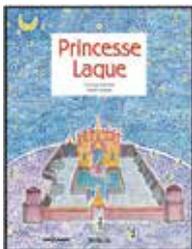
### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ :

- ▶ distribuer un exemplaire du livre à chaque enfant;
- ▶ faire une lecture partagée du livre;
- ▶ faire une cueillette de questions;
- ▶ voter;
- ▶ procéder à une communauté de recherche philosophique.

### P'TITS CONSEILS :

- ▶ voir la fiche 16 « Philosophie avec les enfants » pour plus d'explications sur la communauté de recherche philosophique;
- ▶ livre disponible dans notre centre de documentation;
- ▶ *Princesse Laque* est un reflet de Aung San Suu Kyi, prix Nobel de la paix 1991. Depuis la fin des années 1980, cette dernière n'a cessé, par les voies politiques légales, de tenter de s'opposer à la dictature birmane;
- ▶ en référence à l'article 19 de la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme (liberté d'expression);
- ▶ site d'Amnesty International Belgique: <http://www.amnesty.be/>.

### Visuel :



### Livre

**Françoise Malaval & Patrice Favaro, *Princesse Laque*, Syros / Amnesty International, 2005**

Dans le lointain royaume de Birmanie, la fille d'un humble artisan décore si bien les objets en laque qu'on lui a donné le nom de Princesse Laque. Lorsqu'il entend parler de son incomparable talent, le roi ordonne à la jeune fille de ne plus travailler que pour lui seul. Princesse Laque s'exécute, toutes les œuvres qu'elle lui présente ont cependant le même sujet: la souffrance du peuple écrasé par la loi du tyran. La fureur du roi est sans limite.

Mais la voix de la vérité se laisse-t-elle si facilement étouffer? Un album pour la liberté d'expression en partenariat avec Amnesty International.

### Matériel à prévoir :

Albums à distribuer (tableau et matériel pour écrire).

# 15 | UNE HISTOIRE À QUATRE VOIX

## THÈMES: IDENTITÉ - TOLÉRANCE

### OBJECTIFS :

- ▶ mener une discussion philosophique
- ▶ dégager les axes qui constituent l'identité
- ▶ prendre conscience de la diversité des points de vue
- ▶ faire des références à l'histoire de l'art

**PUBLIC :** à partir de 10 ans

**NOMBRE :** minimum 3

**DURÉE :** 50 à 100 min

**ESPACE :** idéalement se mettre en cercle

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ:

- ▶ distribuer un exemplaire du livre à chaque enfant;
- ▶ faire une lecture partagée du livre OU faire quatre sous-groupes et répartir le texte selon le découpage en quatre voix, un porte-parole de chaque sous-groupe vient raconter l'histoire aux autres;
- ▶ faire une cueillette de questions;
- ▶ voter.

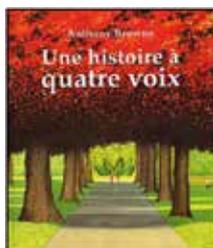
### P'TITS CONSEILS:

- ▶ voir la fiche 16 « Philosophie avec les enfants » pour plus d'explications sur la communauté de recherche philosophique;
- ▶ livre disponible dans notre centre de documentation;
- ▶ possibilité de prolonger par une activité sur l'histoire de l'art en retrouvant les références artistiques au fil de l'album.

### EN PLUS DE L'ALBUM, VOICI QUELQUES EXEMPLES DES RÉFÉRENCES ARTISTIQUES QUE L'ON PEUT RETROUVER AU FIL DE L'ALBUM:

- ▶ **André Le Notre**, « Les Jardins de Versailles »
- ▶ « King-Kong »
- ▶ **Léonard De Vinci**, « La Joconde »
- ▶ **Frans Hals**, « Le chevalier souriant »
- ▶ **Edvard Munch**, « Le cri »
- ▶ **Mary Poppins**
- ▶ **René Magritte**

### Visuel:



### Livre

**Anthony Browne, Une histoire à quatre voix, Kaléidoscope, 1998.**

Lors d'une banale promenade dans un parc, quatre personnes se trouvent au même endroit et au même moment. Comment ces quatre regards perçoivent-ils ce qui les entourent; comment se voient-ils et se jugent-ils? Un album à plusieurs niveaux de lecture faisant largement appel à l'histoire de l'art.

### Matériel à prévoir:

Albums à distribuer, (tableau et matériel pour écrire).

# 16 | LA PHILOSOPHIE AVEC LES ENFANTS

## FICHE D'ACTIVITÉ APERÇU THÉORIQUE

Lorsque l'on parle de "philosophie avec les enfants", on se situe dans le domaine des nouvelles pratiques philosophiques: l'objectif n'est pas de dispenser un savoir – ce n'est pas une histoire de la philosophie –, mais bien d'acquérir des savoir-faire: stimuler le questionnement et apprendre à "bien penser".

La pratique de la "philosophie avec les enfants" est née à la fin des années 60 de l'initiative de Matthew Lipman. Frappé par les problèmes de logique rencontrés par ses étudiants universitaires, il en tire la conclusion que "bien penser" s'apprend, que cela requiert du temps et qu'il est donc préférable de commencer dès le plus jeune âge. Lipman met au point une méthode pour développer les habiletés de penser qui rencontre un vif succès au Canada. Il écrit des romans philosophiques adaptés, par tranches d'âges, aux jeunes de 6 à 15 ans ainsi que des manuels pédagogiques avec des exercices destinés aux enseignants et animateurs.

### Qu'en est-il chez nous, aujourd'hui?

On peut distinguer quatre grands courants:

- ▶ la méthode Lipman: on fait une lecture partagée (chaque enfant lit une partie du texte) d'extraits du roman, on laisse émerger les questions puis on en choisit une pour en discuter (l'animateur n'intervient pas sur le fond mais assure l'exigence philosophique). Les discussions philosophiques issues de cette méthode sont aussi appelées les communautés de recherche philosophique ou CRP (promues par Michel Sasseville ou Matthieu Gagnon notamment). Cette méthode est très axée sur les "outils de la pensée" aussi appelés "habiletés de penser";
- ▶ la méthode de la Discussion à Visée Philosophique ou DVP (Michel Tozzi et Alain Delsol): on choisit un thème de réflexion et on laisse les enfants s'exprimer de façon semi-dirigée (l'animateur n'intervient pas sur le fond mais assure l'exigence philosophique). Les enfants reçoivent des rôles (distributeur de parole, synthétiseur, ...) dans une démarche d'apprentissage de la démocratie. Trois compétences sont en jeu: la problématisation, la conceptualisation et l'argumentation. Ces trois compétences composent l'enjeu philosophique de la méthode;
- ▶ la méthode Brenifier: l'intervention de l'animateur est importante et permet à l'interlocuteur de préciser et d'analyser sa propre pensée. Elle est d'inspiration socratique. Cette méthode est très dirigée par l'animateur qui oblige sans cesse les participants à "trancher", à faire des choix pour avancer dans leur raisonnement (exemple: êtes-vous une poire ou une banane? + donner trois arguments). Le but est de se confronter aux articulations de sa propre pensée et par là même à ses contradictions. L'animateur pose des questions "binaires" et force les participants

à s'engager dans un chemin de réponse. Les "ça dépend" sont honnis. Les réponses doivent être succinctes, ce qui oblige les participants à penser ce qu'ils vont dire, à choisir leurs mots et à faire ce que O. Brenifier appelle "le deuil du vouloir dire" ("oui mais c'est pas ce que je voulais dire"). On avance avec les réponses données, les affirmations et contre-affirmations prises telles qu'elles;

- ▶ la méthode Agsas-Lévine: les enfants s'expriment librement pendant 10 minutes sur un sujet philosophique choisi (ex: le bonheur) puis, éventuellement, on écoute l'enregistrement de ce temps de parole. L'important est ici que l'enfant se construise en tant que sujet. Il y a un deuxième tour de parole où les enfants s'expriment sur ce qu'il s'est dit au premier tour (point de vue méta). Cette méthode est très souvent critiquée car la seule composante philosophique serait la question de départ.

### Philo dell'Arte:

Comme beaucoup d'animateurs le précisent, sur le terrain il s'agit plus souvent d'un "melting pot" que de suivre dogmatiquement une méthode. Il revient à chaque animateur de trouver son propre dispositif, son propre canevas d'animation qui lui permettra d'être dans ce l'on pourrait appeler sa "zone de confort personnel". Philo dell'Arte repose sur la méthode de Lipman, tout en y intégrant la méthode de Tozzi et la méthode de Brenifier. Par exemple, elle utilise la cueillette de questions et le vote comme dans la méthode de Lipman mais utilise d'autres supports que les romans de celui-ci et intègre les différents rôles établis par la méthode Tozzi. Philo dell'Arte a également conçu plusieurs jeux philo très clairement inspirés de la méthode Brenifier.

## CE QU'EST OU CE QUE N'EST PAS UNE

### DISCUSSION PHILOSOPHIQUE

Gilles Abel, animateur, formateur et chercheur en philosophie pour enfants, résume ainsi ce qu'est ou n'est pas une discussion philosophique:

- ▶ un dialogue philosophique n'est pas une discussion de comptoir. Il ne suffit pas d'empiler ou de juxtaposer des opinions pour prétendre faire de la philosophie. Le minimum est à la fois de dire ce qu'on pense, mais surtout, de penser ce qu'on dit;
- ▶ la meilleure manière de faire réfléchir chacun est – entre autres – de veiller à ce que les participants définissent les mots dont ils parlent, donnent des exemples et des contre-exemples, réfléchissent aux conséquences/implications de ce qu'ils disent, reformulent leur propos ou ceux d'autrui pour s'assurer qu'ils sont bien compris ou encore, identifient des critères permettant de classer leurs idées et de les distinguer entre elles;

- ▶ un tel exercice philosophique aboutit souvent à découvrir qu'il est impossible (et heureusement!) d'arriver à des réponses toutes faites ou identiques pour chacun. Il s'agit davantage de concevoir ces réponses comme un horizon vers lequel tendre plutôt que comme un résultat à obtenir;
- ▶ il est primordial de profiter de cet exercice pour apprendre à se méfier des évidences, des réponses toutes faites et des discours préfabriqués; pour apprendre à décrypter les préjugés, les stéréotypes et les erreurs de raisonnement. Tout ceci est en effet un matériau prodigieusement fertile pour une réflexion philosophique;
- ▶ le but n'est pas de convaincre autrui, mais de le comprendre, de même que de comprendre en quoi les thématiques abordées et les questions qui en découlent nous concernent tous.



### COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

S'il est possible de distinguer différentes méthodes en "philosophie avec les enfants", toutes (en dehors, selon nous, de la méthode AGSAS) visent le développement d'une pensée autonome, critique et créatrice, en stimulant les compétences suivantes:

- ▶ compétences logiques: par le travail des habiletés de penser et un travail sur le langage;
- ▶ compétences éthiques: par une réflexion sur son système de valeurs, par le fait de poser des jugements, d'assumer ses paroles;
- ▶ compétences socio-affectives: par l'écoute et le travail en communauté.

### HABILETÉS DE PENSER

Penser, réfléchir, c'est opérer des actes mentaux précis dans le but de:

- ▶ raisonner: faire des liens de cause à effet, fournir des raisons, fournir des critères, ...
- ▶ chercher: fournir des exemples et des hypothèses, poser des questions, ...
- ▶ conceptualiser: définir, trouver le contraire, comparer, ...
- ▶ traduire: reformuler, écrire, écouter, résumer, ...

### COMMUNAUTÉ DE RECHERCHE

#### PHILOSOPHIQUE

C'est un concept majeur chez Matthew Lipman. Le terme de communauté explique le fait que les enfants vont travailler ensemble. La notion de recherche, quant à elle, exprime l'idée que les enfants vont progresser en tâtonnant, en testant leurs idées au moyen d'exemples, de contre-exemples, etc. Enfin, cette communauté de recherche est dite philosophique pour un double motif: d'abord parce que les thèmes abordés sont traditionnellement philosophiques; ensuite on peut estimer que les ateliers de philosophie tels que décrits dans ces pages permettent aux enfants de prendre

conscience de leur pensée et de leur discours et que cette prise de conscience est un des critères de ce qu'est la philosophie. Tout comme l'est le fait de se poser des questions.

### QUESTION PHILOSOPHIQUE

Il n'est pas toujours évident de distinguer une question philosophique d'une autre. Se poser la question de ce qu'est une question philosophique nous fait d'ailleurs probablement déjà entrer en philosophie. On peut néanmoins, pour nous aider, nous appuyer sur ces critères:

- ▶ question de sens: une question qui s'interroge sur les enjeux, sur le pourquoi;
- ▶ question ouverte: une question qui ouvre la discussion, qui potentiellement amène une pluralité de réponses;
- ▶ question universelle: une question qui interroge un problème dans sa généralité et qui se pose à tous;
- ▶ question fondamentale: une question qui va au fond du problème;
- ▶ question abstraite: une question sur les idées et non sur un problème empirique.

### L'ATELIER PHILO EN PRATIQUE

Supports: un texte (album jeunesse, poème, ...), une chanson, une vidéo, une citation, une image, une question, un mot. Le choix du support est important (il doit ouvrir le questionnement).

Durée: de 15 minutes (pour les plus petits) à 1h30.

Age: dès l'apprentissage de la parole.

Fréquence: de préférence régulièrement.

Lieu: sans importance mais de préférence calme et avec de quoi écrire.

Disposition du groupe: de préférence en cercle.

Nombre: idéalement entre 10 et 20.

Matériel: chaises, tableau.

#### Philo dell'Arte:

L'animation type de Philo dell'Arte dure 3 x 100 minutes. En pratique elle peut donc se dérouler sur une journée scolaire ou – c'est le cas la plupart du temps – s'étaler sur 3 semaines à raison de 100 minutes par semaine. Les deux premières séances sont davantage consacrées à la philosophie et la dernière à la création artistique, bien que les deux soient mêlées (voir le chapitre "Art et philo").

Philo dell'Arte est organisé en thèmes (Nature, Beau et Laid, Identité, Tolérance, Droits de l'homme, Amour et Amitié). Philo dell'Arte est proposé de la 1<sup>re</sup> à la 6<sup>e</sup> primaire, par groupe de 25 enfants maximum.





## LE RÔLE DE L'ANIMATEUR

L'intervention de l'animateur peut être plus ou moins importante en fonction de la méthode choisie et de la personnalité de celui-ci. Il est important que chaque animateur trouve "sa zone de confort". Toutefois nous conseillons à chacun d'être attentif à ne pas vouloir donner LA bonne réponse ou à sembler attendre celle-ci ou encore à monopoliser la parole. Il s'agit pour les enfants de travailler entre pairs, non de donner la réponse attendue par l'adulte. Nous suggérons également à l'animateur d'être vigilant à adopter lui-même une attitude d'écoute (notamment dans son langage non-verbal) et à valoriser la parole des enfants sans tomber pour autant dans une idéalisation de celle-ci (grosso modo: "on t'écoute, va au bout de ton idée, ça nous intéresse" et pas, en caricaturant "tout ce que vous dites est merveilleux"). Il s'agit d'instaurer un climat suffisamment sécurisant pour que les enfants puissent se sentir libres de s'exprimer tout en ayant intégré, petit à petit, qu'on ne dit pas n'importe quoi n'importe comment.

Si l'animateur intervient, c'est principalement pour:

- relancer;
- recadrer;
- reformuler;
- noter au tableau les idées principales ou faire des schémas;
- creuser la discussion en posant des questions.

## LE RÔLE DES PARTICIPANTS

Soit tous les enfants sont des "discutants", soit des rôles spécifiques sont attribués à certains participants, tels que:

- un "distributeur de parole": donne la parole en priorité à ceux qui n'ont pas encore parlé ou qui ont peu parlé;
- un "gardien des règles" (voir chapitre sur les règles de parole) aussi appelé "président de séance";
- un "gardien du temps";
- un "synthétiseur" ou "secrétaire";
- un ou des "dessinateurs";
- un ou des "reformulateurs";
- des observateurs chargés de repérer certaines habiletés de penser comme les exemples et contre-exemples.

## LES RÈGLES DE PAROLE ET EXIGENCE

### PHILOSOPHIQUE

Il y a, d'une part, les règles qui assurent l'exigence philosophique de la discussion (on réfléchit avant de parler, on pense ce que l'on dit, on explique ce que l'on dit, on argumente, ...) et, d'autre part, des règles de parole qui assurent un débat démocratique. Concernant ces dernières, l'idéal, si le temps le permet, est qu'elles soient élaborées par les participants eux-mêmes, avec la possibilité de les améliorer au fil des séances. Parmi

les règles possibles: lever le doigt pour avoir la parole et attendre de l'avoir reçue, ne pas se moquer, ne pas s'énerver en cas de désaccord, écouter quand quelqu'un parle, ...

### Philo dell'Arte:

Les règles sont dessinées sur des petits panneaux. Le gardien des règles est chargé de lever le panneau quand l'une d'elle est enfreinte. Cela se fait en silence, sans interrompre la discussion; à chaque discussion de réfléchir pour savoir s'il est concerné au pas. En revanche, il est de la responsabilité du gardien des règles de faire cesser la discussion s'il est amené à lever les panneaux trop souvent. On réfléchit alors ensemble sur ce qui ne va pas et on cherche des solutions pour améliorer la discussion.

## LA CUEILLETTE DE QUESTIONS

La méthode Lipman fait débiter l'animation par la cueillette de questions. Les enjeux de cette étape de l'atelier philo sont, d'une part, de forcer l'animateur à s'intéresser aux questionnements des enfants et non l'inverse; d'autre part, de positionner les enfants, au plus tôt, dans une attitude de recherche et d'étonnement par laquelle on a coutume de caractériser la philosophie.

En pratique, la cueillette de questions peut être collective – chacun lève le doigt quand il a une question – ou effectuée au sein de sous-groupes – une question par sous-groupe. Certains animateurs inscrivent le prénom de(s) enfants émettant la question pour les valoriser et les stimuler.

A nouveau, plusieurs pistes sont offertes aux animateurs: soit prendre directement toutes les questions, soit donner quelques consignes avant (par exemple le fait d'avoir une question ouverte, c'est-à-dire une question qui n'amène pas des réponses directes et forcément uniques).

Les questions peuvent être retravaillées, pour, par exemple, les généraliser.

*Exemple: "Pourquoi dans l'histoire Ernest fait mal à Salomé alors qu'il est amoureux" => "Pourquoi parfois on fait du mal à la personne dont on est amoureux?"*

Les questions peuvent également être regroupées en catégories, être simplifiées, être reformulées (par exemple pour éviter les présupposés), ...

### Philo dell'Arte:

Nous travaillons cette étape de cueillette de questions différemment en fonction des groupes et du temps dont nous disposons. Nous n'inscrivons pas systématiquement les prénoms des enfants ou du moins nous l'effaçons dans un second temps pour bien noter que la question appartient maintenant à l'ensemble du groupe.

Avec les plus jeunes enfants (en-dessous de 8 ans), il peut être utile de commencer par des exercices qui explicitent comment poser une question, par exemple en demandant de poser le plus de questions possibles sur un objet de la classe et en notant au tableau les mots qui permettent de commencer une question (Pourquoi? Comment? Quel?...)





Nous voyons préalablement à la cueillette ce qui distingue une question philosophique d'une autre question.

*Exemple: "Quelle est la capitale de la Belgique?" est une question qui n'amènera pas de discussion puisque qu'il n'y a qu'une seule réponse possible.*

Une fois les questions notées au tableau nous nous assurons, avant de passer à l'étape suivante, que les questions sont comprises (attention, les enfants sont souvent tentés de répondre aux questions notées au tableau mais ce n'est pas encore le moment).

Dans un second temps, nous demandons aux enfants s'il faut en éliminer certaines et pourquoi. Si ce n'est pas argumenté, on la laisse au tableau. Nous laissons toujours la possibilité de contre-argumenter pour "sauver" la question. Le "sauvetage" de la question amène souvent à l'amélioration de sa formulation. Cette démarche de questionnement et d'argumentation sur la cueillette de questions peut prendre du temps et parfois même devenir l'objet de l'atelier philo.

Par ailleurs, les animations Philo dell'Arte se construisent autour de thématiques, nous ajoutons souvent comme consigne qu'on peut éliminer des questions qui seraient sans rapport avec le thème choisi pour l'atelier.

Bien entendu, cette réflexion sur les questions peut être plus ou moins approfondie au fonction du temps dont on dispose, de l'âge des participants et de leur habitude de participer à des ateliers philo.

Il importe néanmoins de noter aux enfants que nous n'éliminons pas les questions parce que ce sont des mauvaises questions mais parce qu'elles ne sont pas pertinentes pour un atelier de philosophie.

## LE CHOIX DE LA QUESTION

Avant tout pour une raison de temps, toutes les questions issues de la cueillette ne pourront faire l'objet d'une discussion. Il faut donc n'en retenir qu'une, par le biais d'un vote par exemple.

### Philo dell'Arte:

Nous laissons la plupart du temps les enfants choisir eux-mêmes le système de vote qu'ils souhaitent utiliser: vote à main levée, vote sur un papier, tirage au sort, ... Des règles supplémentaires peuvent être émises par le groupe ou par l'animateur: pas de vote blanc, vote pour une ou deux questions maximum, ... Il peut être intéressant de réfléchir préalablement aux critères employés pour le vote (exemple: on choisit la question qui nous étonne le plus).

## LE PROJET PHILO DELL'ARTE, QUAND L'ART ET LA PHILO S'ENTREMÊLENT

Il existe encore peu d'expériences relatées ou théorisées d'ateliers mêlant art et philo. Richard Anthonne, animateur et chargé de cours, y voit pourtant un mariage idéal: la philo permettrait de formuler de nouvelles idées mais, de par son caractère essentiellement oral, beaucoup se perdrait; l'art au contraire ne cherche pas d'abord à savoir

d'où viennent les idées mais permet de les capter. Il faudrait allier les deux et retenir les points forts des deux méthodes.

### Prendre une œuvre d'art comme support pour un atelier de philosophie

De la même manière qu'un texte, une œuvre d'art (théâtre, danse, peinture, etc.) peut servir de support pour une discussion philosophique. En pratique, il s'agit simplement de passer l'étape de la lecture partagée pour cueillir directement les questions des enfants sur la base de ce qu'ils ont vu ou perçu. On peut très bien imaginer également se servir des créations des enfants eux-mêmes.

### Prendre un atelier de philo comme support pour un atelier artistique

Le lien entre une activité philosophique et une activité artistique qui prendrait place après peut être un lien de forme (par exemple, nous avons lu tel album jeunesse où l'illustrateur utilisait telle technique, que nous proposons aux enfants) ou de fond (par exemple, nous avons discuté du thème de l'identité puis nous travaillons le portrait). L'idéal serait de combiner les deux critères. L'atelier artistique permettrait en outre de garder trace de ce qui s'est dit, comme le souligne Richard Anthonne.

Pour que ce lien entre art et philosophie soit optimisé, il nous semble pertinent d'utiliser les habiletés de penser telles que décrites plus haut. Ainsi, les habiletés de penser dont nous avons montré l'importance dans la partie philosophique peuvent être également travaillées dans la partie artistique. Quelques exemples:

- proposer aux enfants après un atelier philosophique sur l'amitié de créer un tampon (technique nécessitant un dessin simple, sans détails) symbolisant l'amitié entre deux personnages: l'habileté de penser intégrée dans le travail est alors la synthèse;
- après un atelier philosophique sur l'amour, demander aux enfants de représenter une personne qu'ils aiment en y ajoutant la phrase "Je t'aime même si..." ou "je t'aime parce que...": on travaille ici l'argumentation;
- demander aux enfants de se représenter à travers un animal, par exemple "je me suis fait en abeille parce que comme l'abeille si on m'ennuie je pique": c'est ici la comparaison que l'on travaille.

Toutes les activités Philo dell'Arte sont décrites dans des fiches disponibles dans notre centre de documentation le "CeDoc" - mardi & jeudi: 9h à 13h / mercredi et vendredi: 12h à 17h / sur RDV - 010/23.84.43 / cedoc@laicite.net