

L'expérience des Philonautes

L'animation est conçue sur la base d'un scénario : une curieuse embarcation atterrit – La Philomobile – avec, à son bord, trois Philonautes. Ils viennent d'une planète lointaine et veulent questionner les enfants et les familles sur ce qu'est un « humain ».

Cette fiction permet d'amorcer une réelle discussion sur la vie. Le langage et la méthode permettent de questionner de façon radicale les évidences.

Ce qui se met en place est une sorte de maïeutique inversée. Le Philonaute joue au naïf pour demander des explications, des précisions. Il annonce n'avoir reçu que 500 mots et ceux-ci permettent une vraie discussion tout en autorisant de poser un maximum de questions pour clarifier ce que le Philonaute décide de ne pas comprendre. C'est un jeu sur les mots, sur les expériences. C'est un jeu de description du monde dans lequel ces enfants et ces adultes vivent. Le Philonaute n'est là que pour orchestrer ces interrogations sur le très proche. Les enfants se laissent prendre au jeu.

L'expérience des Philonautes a voyagé dans des classes et a été, assez vite, intégrée à notre programme de formations. Cet atelier s'avère très riche aussi avec les adultes pour autant que ceux/celles-ci « jouent le jeu ».

Les participants pourront jouer au Philonaute et auront pour mission d'enquêter sur l'humain et ses croyances.