

Nom outil	Atelier de la Pensée Joueuse
Association	Yapaka – Ministère de la FWB
Public visé	Enfants de 3 ^{ème} maternelle voire des premières années du primaire
Objectifs poursuivis	-favorise l'intériorisation des règles du vivre ensemble - -renforce la capacité d' empathie et le sens moral (travail sur les émotions, changement de places, socialisation) - prévient la violence et les risques de radicalisation par une approche non-stigmatisante .
Objectifs scolaires rencontrés	La pensée joueuse répond à 6 objectifs essentiels de l'école : s'approprier le langage, se socialiser, agir et s'exprimer avec le corps, solliciter l'imagination, introduire la culture de l'écrit, prévenir les stéréotypes de genre.
Objectifs de l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté	La pensée joueuse vise essentiellement à développer : - une pensée autonome et critique par le jeu et l'imaginaire comme support pour interroger le monde ; - une connaissance de soi-même et de l'autre par l'expérimentation dans des postures différentes scénarisées (aux plans de l'action, du dialogue et de l'émotion) et débattues dans l'après-coup ; - une citoyenneté dans l'égalité en droits et en dignité par l'expérience d'un moment démocratiquement investi et construit par les enfants dans un cadre sécurisant - un engagement dans la vie sociale et l'espace démocratique en étant sollicité à prendre part aux différentes étapes de la construction d'une intelligence collective et aux prises de décision en commun.
Cibles d'apprentissage	-apprentissage du faire-semblant qui est aussi une initiation au virtuel -apprentissage de l'empathie réciproque et mutuelle comme moyen de lutter contre la violence en milieu scolaire -apprentissage du débat démocratique qui ouvre à la parole et à l'écoute de chacun dans une position égale et collaborative
Bref descriptif de l'atelier	L'enseignant ou un intervenant proche de l'école (PMS,AMO,...) propose chaque semaine/15 jours un atelier théâtre de 40 minutes selon un rituel en 8 consignes et en suivi un atelier philo de 10 à 20 minutes en 6 étapes : Atelier du jeu théâtral : 1. <i>On va jouer comme au théâtre.</i> La règle d'or est de faire semblant : on ne se fait jamais mal, on fait semblant de taper, d'embrasser,... 2. <i>Parmi ces dessins, nous allons en choisir un à partir duquel nous allons construire une histoire imaginaire.</i> Partir de dessins évite d'aborder des situations vécues et de proposer des dessins ouverts qui abordent des situations de harcèlement, d'inégalité...en fonction des événements et de l'actualité de la classe. 3. Déterminer les actions : <i>Que se passerait-il ?</i> La construction du scénario simple en 4/5 actions. L'enseignant suscite l'identification des trois figures : l'agresseur, la victime et le redresseur de torts. Que les rôles soient bien typés, dramatisés, voire exagérés va aider au jeu. 4. Déterminer les dialogues : <i>Que dirait-il ?</i> Chaque action s'adjoint d'un dialogue. L'usage du conditionnel soutient le faire semblant.

	<p>5. Déterminer les émotions : <i>Qu'est-ce qu'il ressentirait ?</i> Pour chacun des personnages, les enfants nomment les émotions et le pourquoi des émotions choisies.</p> <p>6. Rappel du rituel de jeu et invitation à jouer : on ne force personne à jouer, on ne propose à personne de jouer, il s'agit bien de volontariat. Le simple fait d'assister aux jeux est déjà une participation.</p> <p>7. Jeu : les enfants volontaires joueront alternativement tous les rôles.</p> <p>8. Félicitations : applaudissement collectif. L'animateur n'émet aucun commentaire individuel.</p> <p>Atelier Philo :</p> <p>1. <i>Aux ateliers de la Pensée Joueuse, on va se poser des questions ensemble, réfléchir ensemble.</i> Les règles sont énoncées collectivement à haute voix, une manière de s'engager dans la règle commune : on s'écoute, on lève la main pour demander la parole</p> <p>2. Choix et formulation de la question philo</p> <p>3. Définir les fonctions de discutants et de président de séance, de distributeur de la parole, des journalistes, sur base volontaire. Même silencieux, l'enfant y participe (écoute active, observation...)</p> <p>4. Discussion entre les enfants, l'adulte-animateur soutient la visée philosophique de la discussion à l'aide d'outils. Aucun résultat n'est fixé à priori.</p> <p>5. Clôture de la discussion ritualisée par les différentes fonctions</p> <p>6. Rituel de fin de séance</p>
Type outil	<p>-Simple à mettre en place, l'animation ne sollicite aucun moyen (pas d'accessoires) sinon la continuité de l'activité tout au cours de l'année.</p> <p>-Le site yapaka propose des supports d'animation, une série de dessins thématiques, des ressources diverses</p> <p>-Une formation de 3 jours et des livres sont proposés aux animateurs.</p>
Cadre de la formation en 3 jours	<p>La formation est proposée au rythme de deux sessions par année académique. L'inscription se fait sur base volontaire, avec le soutien de la direction, en privilégiant des inscriptions multiples par école.</p> <p>Au cours des 2 premières journées, le dispositif est présenté à la fois d'un point de vue théorique et sous forme de jeux et de discussions à visée philosophique tels que proposés aux enfants. Chacun s'engage à y prendre part dans la posture d'animateur et celle de participant, en tant qu'adulte. La position de l'animateur y est également travaillée dans une position tierce favorisant l'émergence d'une dynamique collaborative et d'un processus démocratique hors d'une transmission de savoirs. A l'issue de ces 2 jours, chacun débute les animations dans les classes à un rythme hebdomadaire/ 15 jours.</p> <p>Lors de la troisième journée sont abordés les problèmes rencontrés et les manières de les résoudre.</p>
	<p>Plus d'info et calendrier des formations sur yapaka.be</p>

