

Ateliers de la « Pensée joueuse » - Feuille de route

- Atelier de théâtre [50 minutes]

1 Rappel du rituel général

Nous allons jouer comme au théâtre :

Au théâtre, on fait semblant (de se frapper, de s'embrasser...)

On ne se fait pas mal.

Chaque acteur joue tous les rôles (les filles jouent les rôles de garçons, les garçons jouent les rôles de filles...)

On s'écoute.

On lève la main pour demander la parole.

On ne parle que quand on a reçu la parole.

Faire répéter par les enfants. Faire usage de consignes courtes, précises et répétitives.

2 Choix de l'image de départ [10 minutes]

- **Les enfants choisissent collectivement 1 dessin**

Une discussion, un vote ou un déplacement déterminera l'image de départ à l'histoire à partir de dessins proposés par l'enseignant.

Nous allons sélectionner une seule image qui servira de point de départ à notre histoire.

Parmi ces dessins (3 à 5), chacun choisit une image et se place derrière. OU

Qui vote pour cette image ? (On ne vote qu'une fois)

[Le dessin choisi est montré à tous et ensuite mis hors de vue des enfants]

- **A partir du dessin choisi, chaque enfant imagine une histoire**

En silence, les mains sur les oreilles, pensez chacun pour vous et imaginez l'histoire qui se passerait à partir de ce dessin ?

- **3 à 5 enfants volontaires racontent leur histoire**

Qui souhaite raconter son histoire imaginaire ?

[Alternative : faire l'impasse sur ces 2 étapes préalables et passer de suite à l'élaboration groupale]

- **Retour à l'élaboration groupale**

A partir de toutes les histoires imaginaires, on va construire et imaginer une nouvelle histoire tous ensemble.

3 Création de l'histoire [10 minutes]

- **Déterminer les actions**

Qu'est-ce qui se passerait ? « Où, quand, comment ? »

Etape par étape, chaque action est précisée (3 ou 4 suffisent) par vote si besoin.

C'est une construction collective.

Nous sommes dans une fiction, l'animateur utilise le conditionnel pour chaque action.

- **Déterminer les dialogues**

Qu'est-ce qu'il dirait ?

Chaque action doit être accompagnée d'une parole.

- **Déterminer les émotions**

Qu'est-ce qu'il ressentirait ? Pourquoi ?

Pour chacun des personnages et pour chaque action, les enfants nomment les émotions et en choisissent une.

4 Rappel du rituel du jeu

L'enseignant reprend le nombre d'acteurs, les actions et les dialogues.

La scène se jouera autant de fois qu'il y a de personnages.

Chaque acteur va jouer tous les rôles.

Qui veut jouer ?

5 Jeu

Chaque acteur se présente : *je serais le méchant, je serais la bijoutière...*

L'animateur rappelle les actions, dialogues et émotions.

Les enfants jouent.

Applaudissement de tous. L'animateur félicite le groupe entier sans faire de remarque.

Changements de rôles

En fonction du temps, la scène est rejouée par d'autres.

6 Rituel de fin de séance.

Retour au calme : rituel en fonction de la culture de chaque groupe (par exemple brain gym, comptines, chant, musique,...)

7. **[Facultatif]** Prolongement pour les classes du fondamental notamment (dans le cadre du cours de citoyenneté – 50'/semaine)

- Désigner un afficheur public parmi les enfants volontaires

Qui veut être afficheur public et se charger d'afficher le dessin dans la classe durant cette semaine et le ramener lors de l'atelier de la pensée ?

- Distribuer aux enfants des supports papier en les invitant à déposer leurs questions écrites dans la boîte à philo durant toute la semaine

Atelier de la pensée [10/20 minutes]

Idéalement, plus tard dans la même journée.

1 Rappel du rituel

Afficher le dessin de départ en rappel de l'atelier de théâtre.

Rituel inaugural (allumer une bougie, la lumière, passer une plume ...).

Aux ateliers de la pensée, nous allons penser comme des philosophes. Les philosophes réfléchissent, se posent des questions où plusieurs réponses sont possibles.

Pour réfléchir ensemble et se poser des questions :

On s'écoute.

On lève la main pour demander la parole.

On ne parle que quand on a reçu la parole.

Faire répéter par les enfants. Faire usage de consignes courtes, précises et répétitives et d'éventuels rituels (pictogrammes, bâton de parole, ...)

2. Choix de la question

- **Déterminer des questions à partir de la scène jouée**

Chaque enfant exprime son questionnement : *A partir de l'histoire qui a été jouée, quelle question, je me pose, ce qui m'étonne, c'est..., ce que je trouve important, c'est...,*

L'animateur prend note de chaque question.

Laisser les enfants librement élaborer, et accueillir toute proposition relevant de la dynamique du groupe, des thèmes/ingrédients de l'histoire, des émotions en jeu...

- **Choisir la question du jour**

par les enfants (via vote si nécessaire) ou par l'animateur, afin que celui-ci se sente confortable avec la question choisie.

L'animateur lit la liste des questions : *Nous allons choisir (voter pour) une de ces questions pour notre discussion philosophique du jour*

3. Définir la fonction de journalistes

Les journalistes (au nombre de 3-4) sont désignés par l'animateur parmi les enfants volontaires qui s'engagent à tenir ce rôle et ne pas participer à la discussion. Cette fonction contribue au travail commun et, de manière subsidiaire, réduit le nombre de discutants. La fonction de journaliste peut être introduite après 3 séances.

Qui veut être journaliste ? Le volontaire s'engage à garder son rôle durant toute la discussion et ne pas y prendre part.

Chaque journaliste dessine une idée importante pour le groupe entendue lors de la discussion ; en fin d'atelier, chaque journaliste présente son dessin et l'explique à tous à haute voix.

4. Discussion

Déroulement

- Ouvrir la discussion : signaler le début de la discussion et rappeler la question du jour.

L'animateur soutient la visée philosophique de la discussion à l'aide de leviers tels que :

- Questionner pour faire émerger les causes, les conséquences, pour renvoyer au groupe (« Vous avez une idée de pourquoi X pense comme ça ? »)
- Reformuler systématiquement pour préciser l'idée principale, en nommant l'auteur de l'idée et en adressant cette reformulation à tout le groupe.
- Privilégier les formules qui font le lien entre les interventions (c'est un peu la même idée que..., c'est le contraire de...).
- Soutenir le cheminement de l'expression des avis individuels vers une pensée collective en généralisant (« Dans quelles situations on veut faire peur à quelqu'un ? »), en sollicitant des exemples (ou contre-exemples) illustrant l'idée, en complexifiant ...
- Dépasser les présupposés, les idées moralisantes en interrogeant les conséquences.

5. Clôture de la discussion

- **L'animateur annonce la fin de la discussion.**
- L'animateur fait le point sur la discussion (au-delà des avis de chacun), relève les différents arguments émis et le cheminement de la pensée (afin de soutenir le processus de passage de l'expression d'avis au cheminement de pensée du groupe) [facultatif]
- **Les journalistes** présentent leurs dessins au groupe
- **Débriefing** collectif sur la manière dont la fonction de journaliste a été tenue [facultatif]

6. Rituel de fin de séance

Rituel ajusté à chaque groupe (éteindre la bougie, ranger la plume...)
+ [facultatif] Pensée du jour, jeu de clôture ...

7. [Facultatif] Prolongement

Chaque enfant est invité à dessiner une idée de la discussion dans son carnet de philosophie.