

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]

[Facultatif :]

- **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, les enfants installés en cercle

1 Rappel du rituel

Rituel inaugural (afficher le dessin de départ en rappel de l'atelier de théâtre, allumer une bougie, la lumière, passer une plume ...).

A la ronde de la pensée,

on apprend à penser [chacun en soi et avec les autres]

il n'y a ni de bonne ni de mauvaise réponse [toutes les idées sont bonnes à dire, on peut aussi seulement les garder en tête]

On s'écoute

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

2. Qu'est-ce que philosopher ?

[Philosopher, c'est réfléchir dans sa tête de la place d'un habitant du monde à toutes les questions que les hommes se posent depuis toujours et pour lesquelles il n'y a ni de bonne ni de mauvaise réponse]

L'animateur pose la question et de manière aléatoire, chaque enfant volontaire s'exprime

3. Choix du mot inducteur [ou de la question]

- **Déterminer le mot inducteur à partir de la scène jouée [ou une question]**

Chaque enfant volontaire exprime un mot que la scène jouée évoque pour lui au plan d'une action, d'un dialogue ou d'une émotion.

A partir de la scène de théâtre, quel mot [une émotion, une action, un mot d'un dialogue joué] avez-vous envie d'interroger, à partir duquel vous auriez envie de penser aujourd'hui ?

[Variante : chaque enfant exprime son questionnement : A partir de l'histoire qui a été jouée, quelle question vous posez-vous ? Ce qui vous étonne, c'est... Ce que vous trouvez important, c'est...]

- **Choisir le mot inducteur du jour [ou la question]**

Nous allons choisir (voter pour) un de ces mots pour notre ronde de la pensée du jour.

4. Ronde de la pensée - 10 minutes -

Pendant la ronde, le bâton de parole passera à tout de rôle, de main en main dans le sens des aiguilles d'une montre. On ne parle que quand on a le bâton de parole en main, on n'est pas obligé de parler, on peut simplement passer le bâton à son voisin. La ronde de la pensée durera deux tours complets ou au minimum 10 minutes.

Je resterai à l'extérieur du cercle pour écouter et prendre notes de ce qui sera dit. Je n'interviendrai pas que si les règles ne sont pas respectées.

Aujourd'hui, on va penser au sujet de ... (mot inducteur ou question choisie). Avant de démarrer notre ronde de la pensée, prenons 2 minutes de silence pour penser chacun en soi.

Après 2 minutes, l'animateur demande si un enfant volontaire veut démarrer la ronde ou donne le bâton de parole au hasard. L'animateur note le contenu des prises de parole.

5. Clôture de la ronde

L'animateur annonce la fin de la ronde de la pensée et redit, à partir de ses notes, les idées et prises de parole émises. Cette phase de restitution au groupe valorise ce qui a été exprimé et permet à chacun d'entendre autrement.

Je vais vous redire avec mes mots ce que j'ai entendu de ce qui s'est pensé ensemble.

6. Clôture de l'atelier

L'animateur interroge comment ça s'est passé pour chacun, les enfants volontaires s'expriment librement de manière aléatoire.

Est-ce que quelqu'une/un a envie d'exprimer comment l'atelier s'est passé pour lui /elle ?

6. bis [Facultatif] Regard méta sur de la ronde de la pensée

En suivi de la clôture de l'atelier, l'animateur propose une méta-analyse des prises de paroles, souligne les apports des enfants en les mettant en valeur d'un point de vue philosophique. Par ce processus de mentalisation l'animateur met en avant quelques habiletés de pensée : exemples donnés, élément de définition, points de vue ont été partagés, comparaisons ...

7. Rituel de fin de séance

Rituel ajusté à chaque groupe (éteindre la bougie, ranger la plume...)

+ [facultatif] Pensée du jour, jeu de clôture ...