

# Séquence philo



## Utile, vous avez dit utile ?

Autrice : Pauline Stavaux (animatrice et formatrice philo au Centre d'Action Laïque de Charleroi)

**L'utilomètre**

Regarde autour de toi... Ca grouille d'objets de toute sorte. Sont-ils utiles ? Un peu, beaucoup, pas du tout ?

Pour chaque élément de la liste, demande-toi s'il est utile et trace un chemin vers l'utilomètre, en passant par les étapes 1 à 3.

1 Choisis d'abord un point de vue :

2 Détermine ce pour quoi cet élément est utile :

3 Et précise à quel point, en choisissant un degré sur l'utilomètre :

À lire aussi : José María Vieira Ma, Magdalena Mancoso, A. et al. Collègeur Espagnol

SI TU CONTINUES, TU VAS PÉTER LE SCORE.

Point de vue : les éléments doivent répondre en premier lieu à une question.

Pour un groupe auquel je pense : mes amis, mes frères, mes sœurs, mes parents, etc.

Pouvoir : la sécurité, la reconnaissance.

Reconnaissance : les fait d'être reconnu et apprécié pour ce que l'on a fait ou ce que l'on est.

Amour-propre : l'estime de soi, l'admiration.



## Objectifs

- \* Initier une discussion philo sur la thématique de l'utilité par opposition à l'inutilité
- \* S'interroger sur ce qui est utile, ce qui distingue l'utile de l'inutile
- \* Problématiser l'utilité
- \* Apprivoiser la démarche philo au départ d'une expérience ludique

### Durée

2 X 50 minutes

### Âge

À partir de 8 ans

### Matériel

- Les pages philo « L'utilomètre »
- 2 affichettes au format A4 portant respectivement les mots : « Utile » et « Inutile »
- 11 affichettes au format A5 portant respectivement les mots : un arc-en-ciel, un jeu, une arme, un musée, un fer à repasser, une dispute, un emballage, l'école, un magasin, les mots, une maison
- 10 affichettes vierges au format A5
- Par enfant, une feuille vierge au format A4
- Un tableau pour afficher et/ou écrire



Utile, vous avez dit utile ?

## Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté<sup>1</sup>

### 1. Élaborer un questionnement philosophique

#### ☉ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1)

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (étape 1)

### 2. Assurer la cohérence de sa pensée

#### ☉ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté (2.1)

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (étape 1)

#### ☉ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler ses idées, passer du général au particulier, du particulier au général, repérer les contradictions, illustrer son raisonnement par des exemples (étape 1)

### 3. Prendre position de manière argumentée

#### ☉ Se donner des critères pour prendre position (3.1)

- Distinguer différents critères pour prendre position (intérêt personnel, particulier, général ; valeurs, normes...) (étape 2)

1. Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site [www.enseignement.be](http://www.enseignement.be). La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.



## PRÉPARATION

### 1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages.

Cette séquence comporte des suggestions de questions de relance. L'animateur peut en prendre connaissance, essayer lui-même d'y répondre, et en chercher d'autres.

Pour prendre conscience de son propre cadre théorique, l'animateur peut interroger ses propres croyances en faisant l'exercice de lister les affirmations qu'il tient pour vraies au sujet du couple « utile et inutile ». Une fois ces présupposés identifiés, l'animateur sera davantage capable de les remettre en question ou à tout le moins attentif à ne pas se laisser guider par ceux-ci, pour ne pas orienter les discussions avec les enfants.

### 2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

L'animateur dispose les bancs en cercle afin que les enfants puissent se voir facilement les uns les autres et puissent facilement se déplacer et interagir. L'animateur et les enfants se placent au sein du même cercle, à la même hauteur, pour une équité de statut. Tout le monde voit tout le monde, la parole circule facilement.

L'animateur prépare les affichettes A4 et A5 décrites dans la liste de matériel.



## DÉROULEMENT

### 1. IDENTIFIER ET DÉCRIRE « UNE CHOSE UTILE » (25 MIN)

L'animateur demande aux enfants de lire attentivement la liste présentée en page 4 de la revue. Il leur demande ensuite d'indiquer oralement si, pour eux, cette liste est une liste de « choses utiles ».

#### Une question qui fait discuter

Cette première question paraît vague ? Peut-être amènera-t-elle les enfants à demander plus de précisions. Quelles choses ? Pourquoi celles-là ? Les met-on toutes dans le même sac ? Autant de questions qui pourront mettre en route la discussion.

Pour la suite, voici quelques questions de relance éventuelles. Comme toujours, l'idée n'est pas de les parcourir avec exhaustivité, mais de s'inspirer de celles qui paraissent opportunes, suivant la tournure de la discussion.

- Comment vous y êtes-vous pris pour sélectionner une chose, avant de répondre à la question ?
- Comment avez-vous compris le mot « utile » dans ma question ?
- Qu'est-ce qui nous permet de dire qu'un objet est utile ? Sur la base de quels critères<sup>2</sup> ?
- Est-ce que ces critères sont les mêmes pour les choses qu'on ne peut pas toucher ?
- Avons-nous tous les mêmes critères ?
- Que veut dire le mot « utile » (ou « inutile ») ? Pouvez-vous expliquer le mot ? Si une chose est utile (ou inutile) quelles sont ses principales caractéristiques ?
- L'utile est-il l'inverse de l'inutile ?
- Etc.

#### Une chose

L'emploi du mot « chose » est volontaire. Renvoyant à un ensemble plus large qu'un terme comme « objet », il invite dans la discussion les « choses » utiles de nature intangible. Ce qui peut conduire à une liste aussi variée que celle-ci : du bon sens, un doudou, du talent, un sac à dos, un pansement, une bonne mémoire, de l'amour, de la patience, une tablette de chocolat, une corde, un crayon, de la confiance en soi, une calculatrice, etc.

L'animateur demande : « *Quelles choses estimez-vous utiles, en tenant en compte de la discussion que nous venons d'avoir ?* » Il invite alors chacun à nommer une chose utile et à indiquer les raisons de son choix. Ces justifications sont notées au tableau et gardées visibles pour plus tard. L'animateur note chaque chose proposée par les enfants sur une affichette A5 distincte. Si l'animateur désire réduire le nombre de choses à ajouter à celles déjà présentées dans la liste des pp. 4-5, il peut proposer aux enfants de trouver une chose utile en groupe.

<sup>2</sup> Si la notion de critère n'est pas évidente pour les enfants, il s'agira de la définir. Ici, un critère est une caractéristique à partir de laquelle on opère un tri, une distinction.



## 2. POSER LA QUESTION : « UTILE EN QUOI, À QUOI ? » (25 MIN)

Le dispositif ludique décrit ci-après est coopératif. L'animateur peut l'indiquer aux enfants de la façon suivante : « Nous allons faire deux groupes, mais ce ne sont pas deux groupes qui s'opposent, ce sont deux groupes qui communiquent pour réussir le jeu ensemble. »

L'animateur rassemble ensuite toutes les affichettes A5 présentant les choses évoquées à l'étape précédente. Il dépose cette collection face visible au centre du cercle.

Après avoir séparé les participants en deux groupes (A et B), l'animateur écrit 4 situations au tableau. Ces situations peuvent être choisies parmi les propositions suivantes, ou d'autres de son choix.

### Exemples de situations

Survivre sur une île déserte	Apprivoiser un loup
Réussir un examen	Survivre sur un radeau de sauvetage en pleine mer encerclé par des requins
Faire la fête	Participer au championnat du monde de kayak
Être dans un ascenseur en panne avec son pire ennemi	Voyager à bord d'une montgolfière
Faire face à une attaque de zombies	Être élu délégué de classe
Déclarer son amour à l'être aimé	Tricher en toute impunité
Survivre dans un bunker après une catastrophe	Créer une machine à voyager dans le temps
Quand on vient d'apprendre une horrible nouvelle	Vaincre sa timidité
Préparer le petit-déjeuner	Assister à un concours de danse
Organiser un anniversaire	Etc.
S'évader d'une prison	
Se faire des amis	

Il place les deux affichettes A4 « Utile » et « Inutile » devant lui, dans le cercle, de façon à suggérer deux colonnes. Toutes les affichettes faisant référence aux objets sont également placées au centre du cercle, prêtes à être classées.

Le groupe A commence le jeu. Il va tenter de faire deviner au groupe B une des 4 situations affichées. Pour cela, il va devoir, après un temps de concertation, classer les « choses » selon qu'elles lui paraissent utiles ou inutiles dans la situation à faire deviner.

L'animateur donne les consignes suivantes : « Vous allez tenter de faire deviner une des 4 situations indiquées au tableau à l'autre groupe, mais vous ne pourrez pas parler. Vous allez classer les choses que nous avons listées en deux catégories : utile et inutile. Vous devrez d'abord vous concerter durant 5 minutes, puis un représentant ira positionner les choses dans la colonne que vous aurez choisie. »

Une fois le classement effectué, le groupe B dispose à son tour d'un temps de concertation de quelques minutes pour essayer d'identifier la situation correspondant au classement qu'il a sous les yeux.

Si le groupe B ne parvient pas à identifier parmi les 4, la bonne situation, les enfants ne remportent pas de point. Si le groupe B trouve, tout le monde remporte 1 point. On remplace ensuite la situation qui était à trouver par une autre et on inverse les rôles des deux équipes.

La partie s'arrête, par exemple, quand les deux groupes ont cumulé 3 points.

Pour clôturer le jeu, l'animateur peut choisir une ou plusieurs questions parmi les suivantes : Était-ce facile de trouver la réponse ? Était-ce facile de classer les choses ? Pourquoi ? Comment avez-vous procédé ? Avez-vous facilement trouvé un consensus ou était-il difficile de se mettre d'accord ? Sur la base de quels critères juge-t-on une chose utile ou inutile au regard d'une situation ? Les mêmes choses ont-elles été classées dans les deux catégories ? Lesquelles ? Par rapport à quelle(s) situation(s) ? Pouvez-vous imaginer une chose qui serait utile en soi, indépendamment d'un contexte ou d'un projet donné ?

### 3. RÉALISER UNE CUEILLETTE DE QUESTIONS (10 MIN)

#### Qu'est-ce qu'une cueillette de questions ?

La cueillette de questions<sup>3</sup> est une démarche développée par Matthew Lipman<sup>4</sup>. Il s'agit d'initier une discussion en partant des questionnements des enfants, dans l'intention de favoriser une attitude de recherche et d'étonnement propre à la philosophie.

La cueillette de questions peut se faire de façon 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 les prénoms des enfants auteurs des questions pour les valoriser et les stimuler.

Les questions peuvent être retravaillées et reformulées ; pour les rendre plus claires, plus générales, plus ouvertes ou encore pour réduire les présupposés.

L'animateur peut également demander aux enfants de regrouper les questions qui leur semble similaires, par catégories ou par thématiques.

L'animateur invite les participants à rédiger des questions philosophiques inspirées de cette expérience de jeu. Il donne la consigne suivante : « *Par deux, imaginez une question qui nous permettra de réfléchir ensemble sur l'utile et l'inutile. Quelque chose vous a-t-il étonné, dérouté ? Essayez de formuler cet étonnement dans une question.* »

L'animateur demande à ce que les questions soient rédigées sur une feuille A4 et à ce que les rédacteurs veillent bien à employer tout l'espace de la feuille.

Au besoin, l'animateur peut rappeler ce qu'est une question philosophique, en reprendre les critères et les expliciter un à un. Il peut également créer les duos lui-même.

<sup>3</sup> Cette démarche est notamment présentée dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* édité par le Pôle Philo, 2019, p. 6.

<sup>4</sup> Matthew LIPMAN, *À l'école de la pensée*, 3<sup>e</sup> édition, éd. de boeck, 2011.



### Une question philo<sup>5</sup>, c'est quoi ?

- une question de sens : une question qui interroge les enjeux, le pourquoi, qui problématise ;
- ouverte (pas forcément au sens grammatical) : une question qui ouvre la discussion, qui admet plusieurs réponses valables ;
- universelle : une question qui interroge un problème dans sa généralité, dans son ensemble, et qui se pose à tous ;
- abstraite : une question sur des idées, des concepts, des choses qu'on ne peut pas toucher.

## 4. DISCUTER EN MOUVEMENT (20 MIN)

Ce dispositif ludique vise à placer les enfants dans une dynamique de discussion entre pairs, il sera suivi d'une discussion avec le groupe complet.

Une fois que tous les duos ont rédigé une question (éventuellement avec l'aide de l'animateur), l'animateur reprend les questions et coupe chacune des feuilles en deux parties égales. Il distribue alors à chaque participant une demi-question.

L'animateur tape ensuite dans les mains une première fois, tous les enfants se mettent en marche et s'échangent leurs demi-questions à tout moment et autant de fois qu'ils le souhaitent. Quand l'animateur tape une seconde fois, chacun retrouve l'autre moitié de la question qu'il a en main et le duo ainsi formé échange autour de la question durant deux minutes.

Quand l'animateur tape à nouveau dans les mains, les duos se séparent et reprennent la marche. On peut recommencer l'exercice plusieurs fois et donc changer de partenaire pour entamer une nouvelle discussion au départ d'une nouvelle question. L'animateur clôture au bout d'environ 3 à 5 rencontres.

## 5. DISCUTER AVEC LE GROUPE COMPLET (20 MIN)

L'animateur invite les enfants à reconstituer les questions et à les poser au centre du cercle de façon à ce qu'elles soient visibles pour tous. Il donne la consigne suivante : « Vous avez échangé par deux autour de certaines de ces questions, je vais à présent vous demander, question par question, de nous faire un retour sur vos échanges. »

L'animateur reprend chacune des questions et demande aux enfants qui les ont abordées de lever la main. Les enfants concernés sont invités à expliquer ce qu'ils se sont dit autour de cette question. L'enseignant invite les enfants qui n'ont pas abordé la question à ajouter éventuellement des éléments. L'enseignant veille à préciser la question si elle n'est pas comprise, à reformuler les idées en sollicitant l'aide des autres enfants, à recentrer ou à relancer la discussion.

Si le temps manque pour traiter de nombreuses questions, l'animateur peut soumettre plusieurs questions au vote des enfants afin de sélectionner celles qui seront discutées.

<sup>5</sup> La notion est également développée dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, éd. Pôle Philo, 2019, p. 12.



### Préparer une discussion fondée sur une cueillette de questions

Pour se préparer au mieux, l'animateur peut par exemple chercher à anticiper le type de questions qui pourraient émerger. À cet effet, les questions fil rouge qui jalonnent la revue peuvent fournir une première liste.

Il peut également imaginer une batterie de questions de relance adaptées au thème de l'utile et de l'inutile. Une liste générique est proposée ci-dessous. Bien entendu, rebondir sur les questions et interventions effectives des enfants durant la discussion demeurera l'approche la plus pertinente.

### Exemples de questions philosophiques qui pourraient émerger

- L'inutile peut-il être utile ?
- Faut-il laisser une place à l'inutile ?
- Cela veut dire quoi « se rendre utile » ?
- Toutes nos actions doivent-elles être au service de quelque chose d'utile ?
- Qui décide que quelque chose est inutile ?
- Que faire de ce qui est inutile ?
- Que signifie être utile ?
- Agir de façon utile dans une situation est-ce agir bien ?
- Peut-on considérer les autres comme utiles ou inutiles ?
- Est-ce qu'agir utilement, c'est agir justement ?
- N'est-on utile que pour quelque chose, ou à quelqu'un, ou dans un contexte précis ?
- L'utile est-il distinct de l'indispensable ?
- Y a-t-il une différence entre ce qui est utile et ce qui est nécessaire ?
- Peut-on se passer de l'inutile ?
- L'utile correspond-t-il au besoin ?

### Exemples de questions de relance génériques

- Peux-tu trouver une exception à ce qui vient d'être dit ?
- Quel est le lien avec ce qui précède ?
- En quoi ce que tu dis fait progresser la discussion ?
- Peux-tu donner un exemple de ce que tu affirmes ?
- Est-ce un bon exemple selon vous ?
- Sur quoi t'appuies-tu quand tu affirmes que... ?

## PROLONGEMENT

Proposer aux enfants de faire individuellement le jeu philo « L'utilomètre », puis en discuter avec le groupe en reprenant les raisons avancées à l'étape 1.

### Bibliographie

- ➔ Pôle Philo, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, éd. Pôle Philo, 2019.  
[www.polephilo.be](http://www.polephilo.be)