



Séquence philo

Auteur·e

➔ Auteurs du dispositif

Mélanie Olivier

(philosophe, formatrice et animatrice Philo dell'arte au Pôle philo –

www.polephilo.be)

➔ Illustration du plateau de jeu et des cartes : **Géraldine Alibeu** (auteure et illustratrice)

➔ Auteurs des enjeux : **Marie Baurins** (philosophe, Philéas & Autobule)

➔ Auteurs des enjeux : **Marie Baurins** (philosophe, Philéas & Autobule)

Hors Je

Les émotions peuvent-elles se contredire ? Comment ? Pourquoi ?
Peut-on choisir ses émotions ?

Créa-to-dire

À partir du récit « Hors Je »
Philéas & Autobule n°62,
pp. 26-27

ENJEUX

Tes émotions peuvent-elles se contredire ? Comment ? Pourquoi ?

Les émotions peuvent parfois se faire ressentir de façon violente. Celles-ci nous transforment : tantôt en nous poussant à l'action, tantôt en nous paralysant. Dans nos relations avec les autres, nous éprouvons constamment des émotions, qui sont parfois contradictoires. Les reconnaître, les identifier pour ensuite choisir de les exprimer (ou pas), c'est amorcer la construction d'une intelligence émotionnelle. Le récit « Hors je » aborde cette problématique des émotions contradictoires et des relations interpersonnelles. Le dispositif philo « Émo-foot » invitera les enfants à se questionner sur les différentes émotions éprouvées par le personnage principal du récit et à porter ensuite ces questionnements à un niveau plus universel : que pouvons-nous dire des émotions qui soit valable pour tout le monde ?



DISPOSITIF PHILO

Émo-foot

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

1. Élaborer un questionnement philosophique

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

- Questionner la question, la décomposer en sous-questions et la relier à d'autres questions (1.1 – étape 1)

☞ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3) :

- Exprimer un questionnement à partir de l'imaginaire (étape 1 – 1.3)

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 (étapes 1 & 2 – 2.1)

☞ Construire un raisonnement logique (2.2) :

- Formuler et organiser ses idées de manière cohérente (étape 2 – 2.2)

- Passer du particulier au général, du général au particulier (étapes 1, 2 & 3 – 2.2)

4. Développer son autonomie affective

☞ Réfléchir sur ses affects et ceux des autres (4.1) :

- Identifier, exprimer ou maîtriser la honte, la fierté, l'émoi amoureux, la jalousie, l'indignation, la culpabilité... (étape 2 – 4.1)

- Reconnaître et comprendre la complexité et l'ambivalence des affects (étape 3 – 4.1)

Niveaux visés

De 9 à 13 ans

Principe du jeu

Ce dispositif utilise un plateau de jeu, des cartes-personnages et des cartes-défis. Les cartes-défis invitent un enfant à faire deviner au groupe (par le mime ou le dessin) une expression en lien avec les émotions. L'enfant qui trouve l'expression mimée ou dessinée au tableau accède ensuite au plateau de jeu et retourne une carte-personnage de son choix pour dévoiler la question inscrite au dos de cette carte. Le groupe, réfléchit et construit sa réflexion autour de la question. Comme le dispositif alterne les moments de réflexion commune (après que la question ait été posée au groupe) et les moments de jeu via des défis, l'animation sera bien rythmée.

Objectifs

☞ Se questionner sur ses émotions et celles des autres.

☞ Travailler les habiletés de penser.

☞ Se décentrer.

Principaux concepts

Émotions, ressentir, football, sport

Aptitudes générales

☞ Travailler sur ses émotions

☞ Argumenter

☞ Se décentrer

Durée

2 x 50 minutes¹

1. La durée varie en fonction du nombre de cartes-personnages « traitées » par le groupe, de la vitesse de la discussion, de la rapidité avec laquelle les enfants vont deviner les expressions.



Matériel

- La liste des questions de relance possible (voir « Questions de relance pour chaque carte-personnage », annexe 1, p. 9)
- Le plateau de jeu en annexe 2 (voir pp. 10-13)²
- Les 6 cartes-personnages, à découper à partir de l'annexe 3 (voir pp. 14-16) et à placer sur le plateau de jeu
- 17 cartes-défis (annexe 4, pp. 17-20)
- Un tableau et de quoi dessiner sur le tableau

PRÉPARATION

1. LIRE (ET COMPLÉTER) LES QUESTIONS DE RELANCE

Même s'il est impossible de prévoir le déroulement des discussions qui auront lieu à partir des questions, l'animateur peut se préparer à l'animation en lisant les « Questions de relance pour chaque carte-personnage » (voir annexe 1, page 9). Cette annexe consiste en une liste de questions. Il s'agit d'approfondir chacune des questions philo proposées au dos des cartes-personnages à l'aide de questions plus précises. Ces questions peuvent éventuellement être utilisées comme questions de relance, dans le cas où elles seraient pertinentes après l'une ou l'autre intervention d'enfant. Bien entendu, ces questions ne sont que des exemples, elles sont données à titre indicatif et peuvent être complétées, ce sera à l'animateur de proposer des questions adéquates en fonction de l'orientation de la discussion.²

2. SE RAPPELER DES QUESTIONS DE RELANCE GÉNÉRALES

Des questions de relance « générales » peuvent également être utiles. L'animateur peut trouver ce genre de questions dans les ouvrages cités en note³.

DÉROULEMENT DU JEU

1. LIRE LE TEXTE

L'animateur lit le récit pour le groupe. Il s'assure d'abord que les enfants n'ont pas de question de compréhension sur le texte et ensuite il installe le plateau sur la table. Il dispose les cartes-personnages sur le plateau et pose le tas avec les cartes-défis à côté du plateau de jeu.

2. POSER LE CADRE

L'animateur explique aux enfants le principe du jeu : « À partir de l'histoire que nous venons de lire, nous allons réfléchir ensemble à propos des émotions. Il va y avoir des moments de réflexion, qui sont des moments où on prendra le temps d'échanger et de réfléchir ensemble dans le calme. »

2. Soit à poser sur une table, soit à afficher au tableau (prévoir alors des aimants, du papier collant ou tout autre système de fixation pour fixer le plateau et les cartes-personnage sur la surface du tableau).

3. « Guide de l'animateur philo », Centre d'Action Laïque du Brabant wallon, 2017, p. 41.

Oscar BRENIFIER, *La pratique de la philosophie à l'école primaire*, Paris, Éd. Sedrap, 2007, pp. 199-204.

Mathieu GAGNON, *Guide pratique pour l'animation d'une communauté de recherche philosophique*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2005.





3. EXPLIQUER LE SUJET ET LES RÈGLES DU JEU

L'animateur explique les règles et la fonction des différents éléments du jeu.

« Nous avons un plateau qui représente le terrain de foot de l'histoire. Il y a également des cartes avec les personnages de l'histoire, au dos desquelles se trouve une question philo, dont nous allons discuter ensemble. »

L'animateur explique le déroulement du jeu :

« Le premier d'entre vous qui trouve un autre titre pour ce texte gagne la possibilité de venir piocher une carte-défi. Au dos de chaque carte, se trouve une expression à mimer ou à dessiner. Et le premier qui trouve la réponse peut venir près du plateau de jeu et choisir la carte-personnage qu'il souhaite, la retourner et lire la question à voix haute. Nous discuterons tous ensemble de la question et s'il reste du temps nous recommencerons au début. »

4. DEMANDER AUX ENFANTS DE TROUVER UN NOUVEAU TITRE POUR LE RÉCIT

L'animateur demande « L'histoire que nous avons lue ensemble s'appelle "Hors je". Qui pourrait proposer un nouveau titre pour ce récit ? »

5. INVITER LE PREMIER ENFANT QUI PROPOSE UN TITRE À CHOISIR UNE CARTE-DÉFI

Le premier enfant qui lève le bras propose un nouveau titre pour le texte. L'animateur demande à l'enfant de piocher une carte-défi. L'animateur précise aux enfants qu'ils ne doivent pas s'inquiéter s'ils ne connaissent pas le sens de l'expression à faire deviner, ils peuvent faire deviner les uns à la suite des autres les différents mots qui composent l'expression.

6. L'ENFANT TENTE DE FAIRE DEVINER L'EXPRESSION (PAR MIME OU PAR DESSIN)

L'enfant tente de faire deviner aux autres enfants l'expression mentionnée sur la carte-défi. L'enfant utilise soit le mime, soit le dessin, en fonction de sa préférence. Il n'y a pas de temps limité mais l'animateur peut évidemment proposer son aide en cas de difficulté. Un autre enfant peut également apporter son aide. Si l'expression n'est pas connue des enfants l'animateur peut expliquer sa signification une fois que celle-ci a été trouvée.

7. L'ENFANT QUI A DEVINÉ L'EXPRESSION CHOISIT UNE CARTE-PERSONNAGE ET LA LIT

L'enfant qui a deviné l'expression gagne le droit de choisir la carte-personnage qu'il désire, sur le plateau de jeu. Il la retourne et la lit à voix haute pour tout le groupe.

8. DISCUSSION PHILO AUTOUR DE LA QUESTION DE LA CARTE-PERSONNAGE

Le groupe entame une recherche autour de la question philo qui vient d'être lue.

L'animateur soutient la discussion, questionne, relance, etc.

Lorsque la discussion s'essouffle, que les enfants n'apportent plus d'idées nouvelles ou en fonction du timing fixé, l'animateur décide de clôturer la recherche liée à cette carte. Il invite alors les enfants à proposer un nouveau titre pour le récit.

9. RÉPÉTER LES OPÉRATIONS DES POINTS 4 À 8⁴

Répéter les points 4 à 7 autant de fois que désiré, en fonction du rythme de l'animation et de la discussion ou du temps disponible.

PROLONGEMENTS

1. EXPLIQUER LE SENS DES EXPRESSIONS À DEVINER

2. DEMANDER AUX ENFANTS D'ÉCRIRE UNE AUTRE FIN

L'animateur propose aux enfants d'écrire une autre fin : « *Imaginez que la France ait gagné : comment se sentirait Elouan ? Que ferait-il ?* »



4. Le but de l'animation n'est pas d'épuiser toutes les cartes-personnages, mais bien de lancer une discussion philo à partir du texte. Si lors de l'animation, seules deux ou trois cartes sont jouées, cela ne pose pas de problème. L'objectif est de proposer un dispositif philo ludique.

QUESTIONS DE RELANCE POUR CHAQUE CARTE-PERSONNAGE

Le ballon : Est-ce que des émotions ça peut s'enfuir au loin comme un ballon ?

- ☞ Est-ce que vos émotions restent en vous ou partent ?
- ☞ Qu'est-ce qui fait qu'elles restent ou qu'elles partent ?

Le public : Est-ce que le public change les émotions éprouvées par Elouan ?

- ☞ Pensez au type de personnes dans le public (managers, supporters, parents, etc.) : est-ce que ça change quelque chose à votre réponse ?
- ☞ Cherchez d'autres exemples de situations avec un public : est-ce que vous pensez que la présence du public joue ou pas sur les émotions de la personne en face ?

Gabin : Elouan dit qu'il est jaloux de Gabin, mais ça veut dire quoi « être jaloux » ?

- ☞ Pensez à des exemples concrets, en dehors de l'histoire : qu'est-ce que ces exemples ont en commun ?
- ☞ Quelle est la différence entre être jaloux et être envieux / être triste / être en colère ?

Damien : Elouan connaît un de ses adversaires, Damien. Est-ce qu'on a des émotions plus fortes face à des personnes que l'on connaît ?

- ☞ Est-ce qu'une émotion peut être plus ou moins forte ?
- ☞ Est-ce que vous ressentez quelque chose de plus fort quand on vous raconte quelque chose sur quelqu'un que vous connaissez ou quand on vous raconte quelque chose sur un inconnu ? Pourquoi ?

Le banc de touche : Elouan est mis de côté suite à sa blessure. À votre avis, que ressent-il ?

- ☞ Quelle(s) émotion(s) (est) sont provoquée(s) quand on est exclu ?
- ☞ Est-ce qu'on ressent la même émotion, quelle que soit la raison de l'exclusion ?

Elouan : À la fin du match, comment se sent Elouan ? Mimez-le et puis essayer d'expliquer cela avec des mots.

- ☞ Il dit « Je ne suis pas hors je. C'est vraiment moi » : pourquoi ?
- ☞ Ressent-il une ou plusieurs émotions ?

Le goal : Pouvez-vous imaginer faire du sport ou une autre activité sans ressentir d'émotion ?

- ☞ Est-il possible d'être sans émotion par moments ?
- ☞ Est-ce qu'il y a des activités qui amènent plus d'émotions que d'autres ?

