



Séquence d'EPC (Éducation à la philosophie et à la citoyenneté)

Auteur·e

- Auteure des enjeux : **Marie Baurins** (philosophe, Philéas & Autobule)
- Auteure du dispositif : **Marie Pollet** (maître de philosophie et citoyenneté, institutrice primaire)
- Illustration de la roue et des cartes **Lola Parrot-Lagrenne** (illustratrice)

La pasta de la discorde

Cest l'anniversaire de Nonna ☹️, aujourd'hui. D'habitude Papa prépare un poulet rôti. Maman, une compote, on invite les cousins, et c'est tout. Mais cette année, c'est moi qui cuisine ! J'ai dû taper mes parents pendant des semaines pour qu'ils me laissent tout faire seul. J'étais à ma Nonna le premier jour entièrement préparé par Anthony Rizzo, alias moi.

Les envois sont commencent dès que je suis entré dans la cuisine. Maman était penchée sur le livre de recettes ouvert. Je la juge que j'avais choisie « la pasta alla puttanesca ».

« Mamin, elle a dit en français le nez alors que je sortais les conserves de tomates et d'anchovies de mon sac de courses. On aura qu'à dire que c'est des pasta puttanes, d'accord ? »

« Puttanes ? C'est nul comme nom ! »

« Oui, mais tu peux pas les appeler pasta allo puttanesse devant Nonna, c'est un gros mot. J'ai pas cherché à comprendre. Maman a de ces lubies, parfois. »

J'étais en train de couper l'ail super fin quand Papa a déboulé.

Je me disais bien que ça sentait l'ail ! Fiston, tu sais que je ne digère pas ça ! Vieux mes, pas trop ! »

« La recette de cinq gousses. »

« CINQ ?! Mais tu veux ma mort ? Promets-moi : une gousse, pas plus. »

« Promis Papa. J'ai griné. »

« Puis Tom et Zia ☹️ sont arrivés avec Marilynne et Tom, mes deux affreux cousins. Ils ont entré la cuisine pour me faire la blague. »

« Mais... des câpres ? Et des anchovies ? C'est dégueulx ! On les voyait gelées dans l'huile d'olive. J'ai honte de ce ! Tu veux pas me faire une portion séparée avec juste les olives ? »

« Oui Tomon. J'ai griné. »

« Et tu mettras pas de sauce sur mon assiette, »

« Fais Tom, je veux juste du ketchup. »

« Ya même pas d'immortalité ?! La RIA Marilynne en foutant le figo. »

J'ai regardé Zia, qui est une puriste de la gastronomie italienne, dans l'espèce qu'elle explique à sa fille que l'immortalité, c'est asséjigé ! Que dalle - elle examinait mes ingrédients. »

« Mon petit Tom, la puttanesca se fait traditionnellement plutôt avec des pâtes courtes, comme les penne. »

« Ca je savais : c'était écrit dans le livre. Mais j'aimais des pâtes plus fines que c'était les préférées de Nonna, et que lui faire plaisir était plus important que ce qui était écrit dans un livre, même un livre de cuisine italienne super authentique. »

Et fait, je venais de piger un truc capital : lui faire plaisir était plus important que tout le reste. »

« CA SUFFIT, j'ai hurlé. SORTEZ TOUS DE MA CUISINE ! »

Les pâtes étaient parfaitement et amines. J'avais fini leur cuisson dans la sauce, y avait cinq gousses d'ail, des tomates d'anchovies et des câpres, et surtout pas d'immortalité. Le tout était d'un rouge sombre et d'un goût plus corsé et encore, j'ai tout à Nonna en lui servant une assiette. »

« Bonne nuit Nonna ! J'ai caïronné, je t'ai fait de la pasta allo puttanesca ! »

Maman a été plus rouge que la sauce, mais Nonna a ri. Et elle a goûté. »

Elles sont parties, regardant. Évidemment, j'ai tout mangé, ma pasta. Bon Tom a ajouté du ketchup, mais quand même tout le monde c'est rieur. »

Le livre utilisé : La pasta de la discorde, Philéas & Autobule n°64, pp. 8-9.

**A partir du récit
« La pasta de la discorde »
Philéas & Autobule n°64,
pp. 8-9**

ENJEUX

Plat de pâtes philo

Dans ce dispositif, les enfants seront amenés à se questionner sur la notion d'obéissance. Le dispositif, basé sur la coopération entre les enfants, laisse la part belle à la pratique de la reformulation via le rôle d'un « distributeur » et « reformulateur » de parole. Le récit sur lequel le dispositif s'appuie raconte l'histoire d'un enfant qui réalise une recette de pâtes à la « puttanesca », les différents ingrédients de la recette correspondent aux différents types de cartes du dispositif. Ces cartes illustrées permettront une première identification de différentes opérations mentales (donner des exemples, imaginer des conséquences) qui sont mobilisées par la pratique d'ateliers philo. Bon appétit !

LEÇON D'EPC

Plat de pâtes philo

Compétences

Éducation à la philosophie et la citoyenneté

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☛ Construire un raisonnement logique (2.2) :

- Illustrer son raisonnement par des exemples (2.2 – étape 1)
- Formuler et organiser ses idées dans un discours cohérent (2.2 – étape 2)

☛ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe (2.3)... :

- Reconnaître qu'un énoncé, qu'un jugement, qu'un principe... n'est pas infaillible (2.3 étape 2)

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...) (3.1 étape 2)

☛ Évaluer une prise de position (3.3) :

- Distinguer actes, positions et personnes (3.3 – étape 2)

4. Développer son autonomie affective

☛ Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3) :

- Savoir dire non (4.3 – étape 1)

6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions

☛ Reconnaître le rôle et la pluralité des normes (6.2) :

- Distinguer usages, règles de vie, lois... (6.2 – étape 2)

☛ S'opposer aux abus de droits et de pouvoir (8.2) :

- Évaluer la légitimité de l'autorité (8.2 – étape 3)

Habilités de penser

Rechercher un exemple, argumenter, envisager des conséquences, comparer et distinguer, nuancer et contextualiser, catégoriser, considérer l'envers d'une situation.

Objectifs

- ☛ Lire et interpréter le récit « La *pasta* de la discorde », se positionner par rapport aux différents personnages.
- ☛ Se questionner sur ses raisons propres d'obéir et de désobéir.
- ☛ Se questionner sur son rapport à l'autorité.
- ☛ Trouver des raisons universelles et individuelles d'obéir ou de désobéir et les évaluer.
- ☛ évaluer une règle, une consigne, une demande en fonction de son contexte.

Aptitudes générales

- ☛ Désobéir
- ☛ Argumenter
- ☛ Chercher à définir

Principaux concepts

obéissance, désobéissance, résistance, sécurité, autorité, fidélité, obligation, jugement, règle, exception, objection

Principe du jeu

Assis en cercle autour l'assiette, les participants vont tour à tour lancer la roue/le dé et piocher une question. Si des réponses sont trouvées et reformulées, la carte est retirée du jeu, si aucune réponse n'est trouvée, une carte de réserve est ajoutée sur le plateau. L'objectif est de « manger » (= retirer) tous les ingrédients qui se trouvent dans l'assiette en donnant des réponses aux questions. Un ingrédient est mangé si l'animateur estime que suffisamment d'idées de réponses ont été apportées.



Matériel

- Le récit « La pasta de la discorde », publié dans *Philéas & Autobule* N°64 « Faut-il obéir ? » ; prévoir un exemplaire par enfant
- Pour le plateau de jeu : une très grande assiette, un plat rond ou un grand disque de papier de +40 cm de diamètre symbolisant une assiette
- La roue de la fortune, imprimée à partir des pages 38-41 et assemblée (voir annexe 1) ou un dé à pochettes avec les six dessins des cartes (voir annexe 2, p. 42) ou un dé 6 couleurs
- Les cartes ingrédients (voir annexe 3, pp. 43-45) ; l'animateur choisit le nombre de cartes pour son groupe (voir préparation, point 1.)
- Une liste reprenant les prénoms des enfants
- Un stylo

Durée

2 à 3 x 50 minutes, en fonction de la taille du groupe

Niveaux visés

De 9 à 13 ans

PRÉPARATION

1. SE QUESTIONNER SUR LES ENJEUX DU RÉCIT « LA PASTA DE LA DISCORDE »

L'animateur se réserve un temps de préparation pour réfléchir aux enjeux du récit, lire préalablement les cartes et se questionner sur ses propres représentations à propos de l'obéissance. Envisager des raisons de penser le contraire de ce qui nous semble évident.

2. CHOISIR LE NOMBRE DE CARTES

L'animateur prépare 20 à 25 cartes : une par enfant si le groupe est grand, 2 à 3 par enfant si le groupe est petit. Il veille à ce que dans le tas de cartes qu'il prépare, il y ait approximativement autant de cartes de chaque type (olive, anchois, etc.)

3. S'INSTALLER SELON LA DISPOSITION SUIVANTE

Tout le groupe, animateur compris, s'installe en cercle, assis au sol ou autour d'une table pour un petit groupe. La grande assiette est placée au centre, remplie des cartes préparées, mélangées à la manière d'un plat de pâtes, côté dessin visible. L'animateur conserve quelques cartes pour ajouter au plat, en pénalité.

Il est nécessaire d'exiger des enfants qu'ils restent « assis sur les fesses », sinon, très vite, ils se tortillent, se couchent, se relèvent et perdent leur concentration.

L'animateur et les enfants sont 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.

On fait une différence marquée entre les règles de fonctionnement de la classe de tous les jours et celles du

jeu. Dans ce cercle, c'est le jeu philosophique, avec ses règles et son fonctionnement propres, afin que les enfants se sentent en sécurité. Ils sont tous des interlocuteurs valables, les différences de niveau au sein de la classe sont gommées par le cercle.

DÉROULEMENT

1. LECTURE PARTAGÉE DU TEXTE « LA PASTA DE LA DISCORDE » (15 À 25 MINUTES)

Lecture du texte, suivie d'une petite discussion à chaud visant à éclairer le contenu de celui-ci. Cette première discussion est l'occasion de s'assurer de la compréhension du vocabulaire, de dégager l'idée d'obéissance / de désobéissance et de permettre aux enfants de se positionner par rapport aux personnages de l'histoire.



Exemples de questions de démarrage :

- Le narrateur a-t-il désobéi ? À qui ? Pourquoi ?
- Que pensez-vous de ses décisions ?
- S'il avait dû obéir à une seule exigence, laquelle aurait-il dû choisir ? Pourquoi ?
- Auriez-vous agi de la même manière ?
- Que pensez-vous des demandes des membres de sa famille ?
- Quels sont les thèmes de ce récit ?
- Quelles étaient les intentions de l'auteur en écrivant ce texte ?

2. LE JEU (ENVIRON 1 H 30 POUR 20 CARTES)

2.1. L'animateur présente le jeu

L'animateur présente le jeu et insiste sur le fait que c'est un jeu coopératif.

« Nous allons jouer à un jeu philo. C'est un jeu coopératif, ce qui signifie que nous gagnerons ou perdrons ensemble face au jeu, chacun est responsable de la réussite de tous. Pour gagner, nous devons trouver des réponses aux questions qui se trouvent dans l'assiette. »

Pour gagner, le groupe doit parvenir à sortir toutes les cartes-ingrédients de l'assiette¹.

2.2. L'animateur explique le rôle du distributeur de parole

L'animateur explique qu'il y aura un rôle de distributeur de parole, et que ce rôle va être attribué à chaque enfant au fil du jeu. C'est l'enfant qui fait tourner la roue (ou qui lance le dé) qui est le distributeur de parole tant qu'on garde la même question. Le distributeur de parole change à chaque nouvelle carte. Afin de distribuer la parole de la manière la plus équitable, chaque distributeur coche dans la liste, les noms des enfants qui ont reçu la parole. Le distributeur doit toujours veiller à donner la parole en priorité aux enfants qui ne l'ont pas encore eue ou aux enfants qui ont eu le moins la parole. La liste passera de distributeur en distributeur de parole durant toute l'activité.

Quand la discussion s'achève, le distributeur reprend les idées proposées en réponse. S'il réussit à synthétiser ou reformuler la pensée de ses camarades, la carte est réussie et peut être écartée de l'assiette. S'il ne reformule aucune idée, une carte de pénalité est ajoutée dans l'assiette. L'animateur adapte l'exigence de reformulation aux facilités des enfants.

2.3. L'animateur explique les règles de la parole

Le distributeur doit veiller à effectuer son rôle dans le respect des règles suivantes :

1. Les enfants qui n'ont pas ou peu parlé ont la priorité.
2. La parole est donnée dans l'ordre des demandes.
3. On écoute celui qui parle.
4. On ne se moque pas.
5. On n'est pas obligé de prendre la parole.

1. Ou une variante : le jeu se termine quand chaque enfant a lancé la roue /le dé au moins une fois (ou un certain nombre de fois déterminé par l'animateur, en fonction de la taille du groupe et du temps disponible).



Remarque : le rôle de l'animateur

L'animateur est garant de l'égalité et de la sécurité. L'animateur ne participe pas au jeu. Son rôle consiste à reformuler et requestionner. C'est un maître ignorant qui s'abstiendra d'influencer ou de transmettre ses idées personnelles. Il est également garant de la sécurité dans le groupe : règles de vie, prise de parole...

2.4. Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les enfants lancent la roue de la fortune (ou le dé) qui va leur indiquer le type d'ingrédient qui doit être pioché

Le lanceur choisit la carte et lit la question. Il va être le distributeur de parole pour cette question.

2.5. Les enfants donnent des réponses à la question (5 minutes)²

L'animateur veille à préciser la question si elle n'est pas comprise, reformuler les idées, recentrer ou relancer la discussion.

Le lanceur distribue la parole aux enfants qui la demandent, en veillant à donner la priorité à ceux qui n'ont pas encore parlé.

2.6. L'animateur demande au distributeur de parole de reformuler

Lorsque la discussion s'essouffle et que les enfants reproposent les mêmes idées, l'animateur va chercher à ce qu'une synthèse soit faite. L'animateur demande au distributeur de parole si le groupe a bien répondu à la question. Si le distributeur juge que oui, il peut sortir la carte du jeu. Afin d'éviter qu'il ne réponde « oui » uniquement pour faire avancer le jeu, le distributeur de parole doit reformuler les idées qui répondent vraiment à la question, ce qui correspond à une mini-synthèse de la réflexion. Si aucune réponse n'est trouvée, le groupe est pénalisé par l'ajout d'une carte dans l'assiette.

2.7. Rejouer les points 2.3. à 2.6. autant de fois que souhaité

2.8. Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du temps imparti ou quand l'assiette est vide³.

2. Ce jeu est basé sur de mini-discussions de quelques minutes chacune. Mais parfois l'animateur fera face à des enfants enthousiastes et une seule question peut prendre jusqu'à 20 minutes de discussion, voire davantage. Libre à l'animateur de saisir l'occasion et réorienter le jeu, en diminuant le nombre de cartes de l'assiette, par exemple. Le jeu est un moyen d'amener les enfants à réfléchir et non une finalité. Une alternative consiste à lancer un dé qui déterminera le nombre de prises de parole pour la question. Le jeu gagne en rythme, ce qui est intéressant avec les plus petits, mais la discussion perd de sa richesse.

3. Ou si l'animateur a choisi la variante proposée page 35, le jeu se termine quand chaque enfant a lancé une fois le dé (ou un certain nombre de fois déterminé au préalable par l'animateur, en fonction de la taille du groupe et du temps disponible).

PROLONGEMENTS

METTRE EN COMMUN LES NOTES DU SECRÉTAIRE

Il n'y a pas de prise de notes au cours du jeu, donc au final, pas de trace des discussions. Mais, si l'animateur le souhaite, au cours du jeu, un enfant peut être secrétaire, à tour de rôle pour chacune des questions. Par la suite, cette prise de notes sera utilisée pour dégager les grandes idées qui sont ressorties, repérer les contradictions ou les éléments qui reviennent et ainsi tenter de s'accorder collectivement sur une définition de l'obéissance.

FAIRE LE JEU PHILO « C'EST QUOI OBÉIR ? », PP. 10-11 DE LA REVUE

D'abord individuellement, puis mettre en commun et comparer les réponses au sein du groupe.

FAIRE DES EXERCICES PHILOSOPHIQUES EN RAPPORT AVEC LE THÈME

Voir Oscar BRENIFIER, Isabelle MILON, *Cahier d'exercices philosophiques*, Éditions Alcofribas⁴.

Par exemples, les exercices suivants :

exercice 11 – obéissance p. 26

exercice 16 – raisons d'agir p. 30

exercice 19 – les obligations sociales p. 32

exercice 28 – problématiser les impératifs p. 39

4. Disponible en téléchargement sur le site www.pratiques-philosophiques.fr
<http://www.pratiques-philosophiques.fr/wp-content/uploads/2018/05/CAHIER-DEXERCICES-FR-1.pdf>

