

DISPOSITIF PHILO

Mille choix

Compétences

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 (1.1 – étape 1)
 - Identifier les enjeux multiples sous-jacents aux questions (1.1 – étape 3)

3. Prendre position de manière argumentée

- ☞ Se positionner (3.2) :
 - Justifier une prise de position, notamment sur le plan éthique, par des arguments (3.2 – étape 3)
- ☞ Évaluer une prise de position (3.3) :
 - Distinguer intention, actions et conséquences (3.3 – étape 1)

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)

Habilités de penser

- ☞ **Dégager des conséquences** : les enfants dessinent une situation dans la case « dessine ce qui pourrait se passer »
- ☞ **Se positionner** : les enfants font le choix entre « j'obéis » et « je désobéis »
- ☞ **Formuler un problème** : les enfants répondent à la question : y a-t-il encore un problème ?
- ☞ **Évaluer des raisons** : par la discussion collective, les enfants expriment les raisons de leur choix et entendent celles des autres, pour être ensuite amenés par l'animateur à évaluer ces raisons

Principe du jeu

Les enfants sont confrontés à une série de situations pour lesquelles ils doivent choisir entre obéir et désobéir. Le questionnement porte ensuite sur les conséquences possibles de ce choix, et les problèmes éventuels qui pourraient se poser suite au choix qui a été fait. Les enfants sont invités à se projeter par le dessin mais aussi à justifier leurs choix en argumentant devant le groupe.

Niveaux visés

De 8 ans à 13 ans

Durée

1 à 2 x 50 minutes¹

Aptitudes générales

- ☞ Argumenter
- ☞ Désobéir

Principaux concepts

obéir, obéissance, désobéir, problème, conséquences, dilemme, choix, conflit intérieur

Objectifs

- ☞ Se questionner sur l'obéissance
- ☞ Travailler la notion de problème
- ☞ Travailler la notion de conséquence

Matériel

- ☞ L'affiche « Mille choix » (voir annexe 2, p. 11) reproduite² au format A2 ou A3 ; à afficher au tableau
- ☞ La carte « Mon mille choix » découpée à partir de l'annexe 3 (voir p. 12) ; prévoir une carte pour chaque enfant³
- ☞ Les 11 cartes-situations (voir annexe 4, pp. 13-15)
- ☞ Des marqueurs ou des crayons de différentes couleurs
- ☞ Des feuilles de dessin A4 (pour dessiner les situations)
- ☞ Une minuterie

1. Par situation, cela prend en général une demi-heure, mais ce temps est bien entendu modulable en fonction des échanges.

2. Ou éventuellement, réécrire l'arborescence au tableau.

3. Ou si l'animateur préfère, il peut demander aux enfants de changer de carte à chaque situation, il faudra alors veiller à prévoir suffisamment d'exemplaires pour chacun, sachant qu'une séance permet de faire environ 3 situations.



PRÉPARATION

1. L'ANIMATEUR LIT LES ENJEUX ET LES EXEMPLES DE QUESTIONS DE RELANCE (VOIR ANNEXE 1, PP. 9-10)

Le dispositif ci-dessous prévoit des moments de réflexion où l'enfant doit chercher, pour une situation donnée, le problème qui se pose. Le problème peut être pour lui ou pour les autres. Le rôle de l'animateur pendant la discussion en commun sera de relever les différents problèmes et d'en faire ressortir les enjeux. Il peut, s'il le souhaite, aller plus loin encore en approfondissant les enjeux ainsi apportés par la réflexion des enfants. Des exemples d'enjeux et de questions de relance possibles se trouvent en annexe, pages 9 et 10.

L'objectif de ce dispositif est d'amener les enfants à voir la situation sous plusieurs angles, en réfléchissant aux conséquences et problèmes amenés par leur choix (j'obéis ou je désobéis). L'animateur sera attentif à ne pas moraliser la discussion.

2. ACCROCHER L'AFFICHE « MILLE CHOIX » AU TABLEAU

Avant de commencer l'animation, l'animateur accroche au tableau l'annexe 2 (p.10) (format A2) et distribue la carte « Mon mille choix » à chaque enfant.

DÉROULEMENT

1. L'ANIMATEUR EXPLIQUE LES RÈGLES ET LE PRINCIPE DU JEU

L'animateur explique aux enfants : « Nous allons nous questionner sur l'obéissance à partir de situations qui pourraient arriver dans la vie de tous les jours. Pour chaque situation, vous allez devoir faire un choix entre "j'obéis" et "je désobéis". Vous allez indiquer ce que vous choisissez sur la feuille que je vous ai distribuée. »



L'animateur montre la feuille aux enfants.

« Une fois que vous aurez choisi entre les deux options, comme vous le voyez, on arrive sur la case "Dessine ce qui pourrait se passer". Vous allez prendre une feuille blanche et faire un dessin de ce qui se passerait si vous désobéissez, ou pas, en fonction du choix que vous avez fait. Après le dessin vous allez vous demander si la situation, du fait que vous avez obéi ou désobéi, pose un problème à quelqu'un. Lorsque vous arrivez sur les cases "explique", il faut vous tenir prêt à donner votre explication et à dire quel chemin vous avez choisi. Il n'y a pas de bonne réponse, mais l'idée c'est de pouvoir expliquer pourquoi vous avez fait ce choix ».

2. LIRE LA SITUATION

L'animateur désigne un enfant pour piocher une carte. Un enfant lit la situation à tout le groupe.

3. CHOISIR ENTRE OBÉIR ET DÉSOBÉIR

L'animateur demande aux enfants de choisir individuellement, pour cette situation, s'ils obéiraient ou désobéiraient.

4. DESSINER CE QUI VA SE PASSER (10 MIN)

L'animateur demande ensuite aux enfants de dessiner ce qui d'après eux pourrait se passer en fonction de leur choix entre obéir et désobéir. Il leur demande de dessiner cela sur une feuille.

5. SE DEMANDER : Y A-T-IL UN PROBLÈME ?

L'animateur explique la suite du parcours : « Vous avez dessiné une des conséquences possibles du fait d'obéir (ou de ne pas obéir) dans cette situation. Je vous propose de vous demander si maintenant que vous avez fait votre choix entre obéir et désobéir, à partir de cette étape, y a un problème ou pas ? »

L'animateur dit aux enfants qu'ils peuvent écrire le problème qu'ils voient sur leur carte si jamais ils ont peur de l'oublier.

6. POUR CEUX QUI ONT CHOISI « PAS DE PROBLÈME », ALLER PLUS LOIN

L'animateur demande : « Pour ceux qui ont choisi "il n'y a pas de problème", pourriez-vous réfléchir à tous les acteurs de la situation. La question est : "est-ce qu'il n'y a de problème pour personne ?" »

7. DEMANDER AUX ENFANTS D'EXPLIQUER LEUR CHEMIN (15 MIN)

Pour introduire la discussion, l'animateur commence par sonder le groupe : « Qui a mis j'obéis, qui a mis je désobéis ? ». L'animateur connaîtra ainsi la tendance majoritaire et pourra se rendre vigilant à donner la parole à d'autres raisonnements possibles.

(ex : il y a 15 enfants, 10 ont mis je désobéis et 5 ont mis j'obéis. L'animateur donne la parole à un des enfants du groupe majoritaire, qui explique son choix. Il sera ensuite vigilant à donner la parole à un des cinq enfants qui a fait le choix inverse). Il n'est pas nécessaire que tous les enfants prennent la parole.

Attention, parfois certains enfants peuvent suivre le même chemin pour des raisons différentes, et aboutir à des dessins de ce qui pourrait se passer ou des problèmes très différents les uns des autres.

Un premier enfant explique le chemin qu'il a suivi : il montre son dessin, explique s'il y avait un problème ou pas et quel était celui-ci s'il y en avait un.

L'animateur donne la parole à d'autres enfants qui ont fait un autre choix, trouvé d'autres conséquences : « Est-ce que quelqu'un a fait un autre choix ? Peut-il expliquer pourquoi il a fait ce choix ? »

8. REVENIR À LA CARTE INDIVIDUELLE

Une fois que chacun a entendu une diversité d'explications, chaque enfant reprend sa carte « Mon mille choix ».

L'animateur « *En attendant les idées des autres, ou en fonction des idées que vous avez eues quand vous faisiez votre exercice, est-ce que vous avez envie de changer d'avis ?* »

9. RÉPÉTER LES OPÉRATIONS DE 2 À 8 AVEC UNE AUTRE CARTE SITUATION, AUTANT DE FOIS QUE SOUHAITÉ

PROLONGEMENTS

FAIRE LE JEU PHILO « OBÉIR, C'EST QUOI ? »

Proposer aux enfants de faire individuellement le jeu philo du numéro (pages 10-11) et de comparer ensuite leurs réponses.

TRAVAILLER SUR LA QUESTION DE LA LÉGITIMITÉ

Voir l'article « Vous êtes surveillés@justicer.com », dans Philéas & Autobule n°41, à exploiter avec le Dossier pédagogique de Philéas & Autobule N°41 « Comment être juste ? »⁴

- ☛ les enjeux « A-t-on le droit d'agir contre la loi si l'on pense bien agir ? » (voir p. 26 du dossier pédagogique « Comment être juste ? »)
- ☛ l'exercice philo « Qu'est-ce qui est légitime / qu'est-ce que le légitime ? » (voir pp. 27-33 du dossier pédagogique « Comment être juste ? »)



4. Voir www.phileasetautobule.be/dossier/41-justice-comment-etre-juste/

ANNEXE 1**QUESTIONS DE RELANCE ET ENJEUX**

Situation : Mes parents m'ordonnent de ranger ma chambre alors que mes amis me proposent d'aller faire un tour à vélo.

Enjeux en corrélation : **autorité parentale** **amitié** **bien-être**

→ Dois-tu toujours obéir à tes parents ?

Situation : Un copain de classe me demande de faire une blague à un autre copain en lui cachant ses affaires.

Enjeux en corrélation : **humour** **groupe** **influence, empathie**

→ À quelles conditions obéis-tu à tes copains ?

Situation : Mon prof me donne une punition parce qu'il pense que j'ai triché mais ce n'est pas vrai.

Enjeux en corrélation : **injustice** **relation** **professeur-élève** **sanction**

→ Doit-on toujours obéir à ses professeurs ?

Situation : L'école change de règlement et interdit aux enfants de sortir pendant la récré.

Enjeux en corrélation : **institution** **règles**

→ Qu'est-ce qui fait qu'une règle est juste ou pas ?

Situation : Un inconnu dans la rue me réclame de lui prêter mon téléphone portable pour une urgence.

Enjeux en corrélation : **danger** **relation adulte-enfant** **inconnu** **urgence**

→ Comment évaluer les dangers d'une situation ?

Situation : Un copain a un trou dans son pantalon et on voit son slip. Les autres de la classe trouvent ça drôle et m'interdisent de le prévenir.

Enjeux en corrélation : **humour** **groupe** **influence** **bienveillance**

→ Est-ce que le groupe auquel j'appartiens influence mes choix ?

Situation : Paolo me confie être amoureux d'Aïcha et me demande de garder le secret mais Aïcha est ma meilleure amie et je lui dis tout.

Enjeux en corrélation : **loyauté** **secret**

→ Doit-on toujours obéir en gardant un secret ?

Situation : Ma grande sœur a menti à nos parents en allant à une soirée qui lui était interdite et me demande de ne rien dire.

Enjeux en corrélation : **famille** **loyauté** **secret**

→ Quand un ordre me met mal à l'aise, comment puis-je décider si j'y obéis ou pas ?

Mille choix

ANNEXE 1 (SUITE)

QUESTIONS DE RELANCE ET ENJEUX

Situation : Une bande de grands me bousculent et m'ordonnent de leur donner mon argent de poche.

Enjeux en corrélation : peur force violence groupe

→ Dans quelle mesure mes émotions guident-elles mes choix ?

Situation : Je marche dans une rue déserte, sans voiture ni piéton. Je dois traverser la rue. Je m'apprête à traverser au passage pour piétons mais le feu est rouge : il m'est donc interdit de traverser.

Enjeux en corrélation : lois danger

→ Est-ce toujours pertinent d'obéir aux lois ?

Je cuisine un plat en suivant scrupuleusement la recette. Mon père me demande de ne pas ajouter d'ail dans le plat, car cela lui donne mal au ventre. Or, la recette exige beaucoup d'ail.

Enjeux en corrélation : règles plaisir bienveillance

→ Faire plaisir à l'autre, est-ce un bonne raison d'obéir ?