

"NOS PREMIERS ATELIERS PHILO"

Le kit pour initier les
enfants à la philosophie de
façon ludique et créative

À partir de 6 ans



Séance 1 : Le Brise-Glace

Cette première séance a pour objectif de créer un climat de confiance et de mettre en route la réflexion. Avant de se lancer dans des discussions philosophiques, il est important que les enfants apprennent à se connaître, qu'ils se sentent en sécurité pour s'exprimer et qu'ils découvrent qu'il existe plusieurs manières de répondre à une question.

Les activités proposées ici vont du plus simple (se présenter de façon ludique) au plus réfléchi (oser reconnaître qu'on n'a pas toujours de réponse).

Le point 5 (La question sans réponses) est plutôt pensé pour les adolescents, mais il peut être adapté aux plus jeunes en choisissant des questions plus accessibles et concrètes.

L'idée est de montrer dès le départ que philosopher, ce n'est pas réciter des leçons, mais oser poser des questions, réfléchir ensemble et écouter des points de vue différents.



7 ANS ET +

01 "Jeu" me présente

L'enfant se présente en répondant à une question simple

Exemples : Si tu étais un animal, tu serais lequel ?

Objectif : Apprendre à se connaître et détendre le groupe



7 ANS ET +

02 Les règles de vie

Les enfants répondent à la question : de quoi ai-je besoin pour m'exprimer en confiance ?

Objectif : rédiger la charte de confiance et des règles de vie des ateliers philo.



7 ANS ET +

03 Le vote express

L'animateur pose une série de mini-dilemmes rapides, les enfants lèvent la main pour choisir :

« Préfères-tu les vacances d'été ou d'hiver ? »

Objectif : montrer qu'il n'y a pas qu'une seule réponse, que penser, c'est aussi choisir et, crescendo, que tous les choix ne se font pas rapidement.



7 ANS ET +

04 Le "d'accord ou pas d'accord"

L'animateur donne une phrase et chacun dit « d'accord », « pas d'accord » ou « ça dépend » + une petite justification.

Exemples :

« On peut être heureux sans amis. »

« Les adultes ont toujours raison. »

Objectif : lancer l'échange en douceur et montrer qu'on peut penser différemment.



05 La question sans réponses

Chacun choisit une question parmi certaines proposées et à laquelle il n'a pas de réponse et la partage au groupe.

Objectif : introduire l'idée que le doute et l'inconnu sont le point de départ de la philo.

ADOS

7 ANS
ET +

Le "Jeu" me présente

SI TU POUVAIS
VISITER N'IMPORTE
QUEL ENDROIT DU
MONDE, OÙ IRAIS-
TU ?

SI TU ÉTAIS UN
PERSONNAGE DE
LIVRE, DE FILM OU
DE DESSIN ANIMÉ,
QUI SERAIS-TU ?

QUELLE EST TON
DESSERT PRÉFÉRÉ
?

SI TU ÉTAIS UN
ANIMAL, TU
SERAIS LEQUEL
?

SI TU POUVAIS
AVOIR UN
SUPER-POUVOIR,
CE SERAIT QUOI
?

SI TU DEVAIS
MANGER LE MÊME
PLAT TOUS LES
JOURS, CE
SERAIT LEQUEL ?

SI TU POUVAIS
INVENTER
QUELQUE CHOSE
QUI N'EXISTE PAS,
CE SERAIT QUOI ?

SI TU ÉTAIS
INVISIBLE
PENDANT UNE
JOURNÉE, QUE
FERAIS-TU ?

SI TU POUVAIS
RECEVOIR UN
CADEAU DE TES
RÊVES, CE SERAIT
QUOI ?



Les règles de vie

Chacun propose une règle à respecter qui lui permette de s'exprimer en confiance.
Les règles peuvent être compilées sur une feuille qui sera la charte des ateliers philo.



7 ANS
ET +

Le vote Express - Niveau 1

D'instinct, sans réfléchir, que répondrais-tu ? Liste des dilemmes instinctifs

PIZZA
OU
HAMBURGER ?

CHAT
OU
CHIEN ?

ÉTÉ
OU
HIVER ?

LIVRE
OU
JEUX VIDÉO ?

DORMIR TARD
OU
SE LEVER TÔT ?

VANILLE
OU
CHOCOLAT ?

MUSIQUE
OU
DESSIN ?

PLAGE
OU
NEIGE ?

FILMS
OU
DESSINS ANIMÉS ?

Le vote Express - Niveau 2

D'instinct, sans réfléchir, que répondrais-tu ? Liste des dilemmes plus difficiles.

Objectif: prendre conscience que parfois il faut penser avant de répondre.

ÊTRE BEAU
OU
ÊTRE RICHE ?

VOIR L'AVENIR
OU
CHANGER LE
PASSÉ ?

AVOIR BEAUCOUP
DE COPAINS
OU
UN SEUL
MEILLEUR AMI ?

SAVOIR VOLER
OU
ÊTRE INVISIBLE ?

NE JAMAIS ÊTRE
TRISTE
OU
NE JAMAIS AVOIR
PEUR ?

MORTELS
OU
IMMORTELS
?

Observez le rythme de la prise de parole. Est-ce qu'il a ralenti pour certains ? Est-ce que certains ont eu le sentiment d'avoir répondu trop vite ? Que peut-on retenir de cette activité ?

« Vous avez vu ? Au début, c'était facile de choisir. Mais plus on avançait, plus c'était compliqué... et parfois, il fallait expliquer car "ça dépend". C'est exactement ce qu'on va faire en philo : prendre le temps de réfléchir avant de choisir. »



“D’accord ou pas d’accord”

Donner des outils pour prendre le temps de penser

Maintenant que les enfants ont vu qu’on peut répondre instinctivement à des questions et prendre le temps de réfléchir pour d’autres, on va leur transmettre les outils pour penser ensemble, avec 3 cartes : d’accord, pas d’accord, ça dépend.

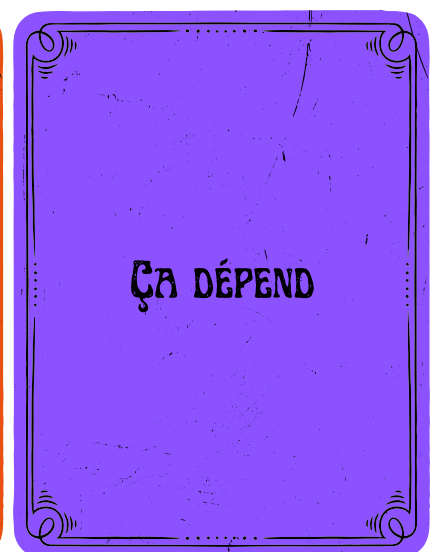
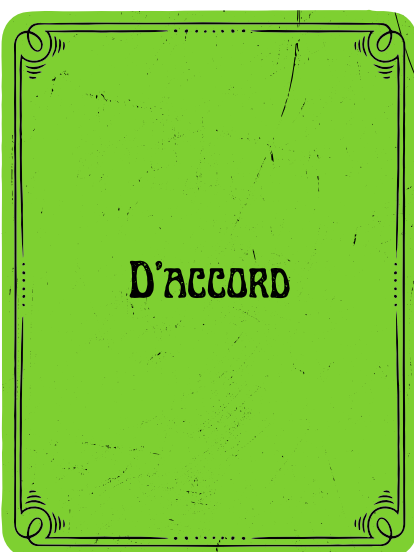
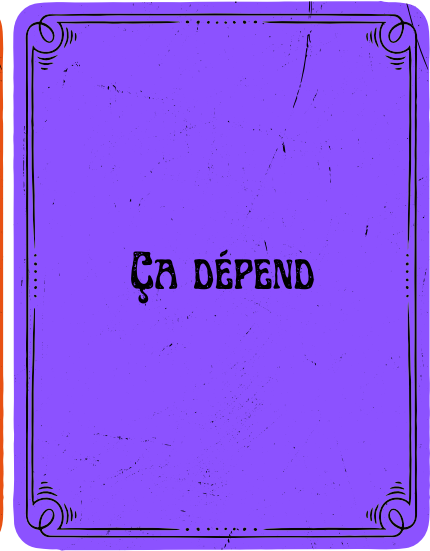
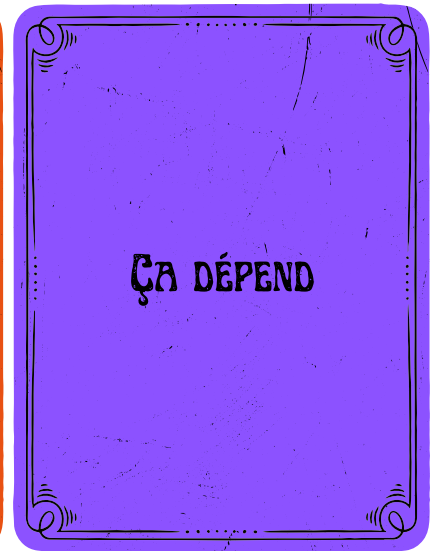
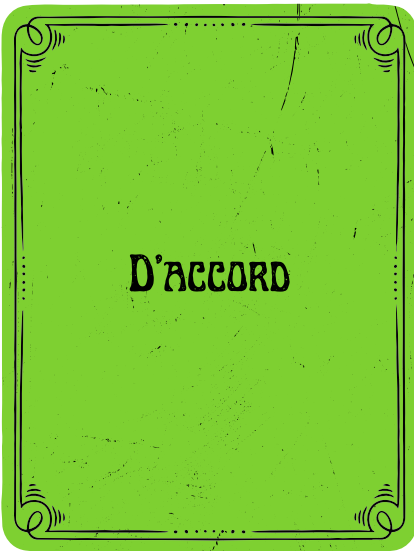


Déroulé

1. Chaque enfant prépare 3 cartes comme l’exemple ci-dessus. À la page suivante, tu trouveras les cartes à imprimer si tu le souhaites pour les distribuer.
2. Tu lis une affirmation.
3. Chacun lève une carte.
4. Tu demandes à 1 ou 2 enfants par position d’expliquer leur choix.
5. Tu rebondis en demandant :
 - « Pour ceux qui ont dit ça dépend, ça dépend de quoi ? »
 - « Est-ce que quelqu’un veut changer de carte après avoir entendu les autres ? »

Phrases pour lancer le jeu

- Les vacances sont mieux que l’école.
- Les chats sont plus intelligents que les chiens.
- Les animaux sont plus intelligents que les humains.
- Il faut toujours écouter les adultes.
- Les garçons et les filles aiment forcément des choses différentes.
- Dire un mensonge pour protéger quelqu’un, c’est acceptable.
- On apprend plus de nos erreurs que de nos réussites.
- Être libre, c’est faire tout ce qu’on veut.
- On peut être heureux sans argent.
- On doit toujours pardonner.
- La justice est plus importante que la liberté.
- Être différent, c’est une force.





“La question sans réponse”

Objectif : Montrer qu’il existe des questions qui ne trouvent pas toujours de réponses immédiates. Le but est d’apprendre à les repérer et à accepter que « ne pas savoir » soit le point de départ de la réflexion.


Consigne

- Lis la liste de questions ci-dessous.
- Choisis 2 ou 3 questions auxquelles tu n’as pas de réponse certaine.
- Parmi elles, repère celle qui te donne le plus envie de réfléchir.
- Rappelle-toi : ce n’est pas grave de ne pas avoir de réponse. Au contraire, c’est justement là que commence la philosophie !


Les questions

- Pourquoi rêve-t-on ?
- Est-ce que l’univers a une fin ?
- Les animaux pensent-ils comme nous ?
- Qui a inventé l’école et pourquoi ?
- Est-ce que le temps existe vraiment, ou c’est une invention humaine ?
- Est-ce que l’histoire qu’on apprend à l’école est la même dans tous les pays ?
- Est-ce qu’on peut être heureux sans liberté ?
- Pourquoi avons-nous peur de la mort ?
- Est-ce qu’on doit toujours pardonner ?
- Peut-on être vraiment soi-même si on veut plaire aux autres ?
- Est-ce que les adultes ont toujours raison ?
- Qu’est-ce qui rend une vie réussie ?

<https://www.canva.com/design/DAGzaRP8STM/4o3xtmBsGzPM4Q42raQgQ/edit>



Selon le projet de l’école, vous pouvez choisir des questions sur un thème où la science répond, l’histoire répond et où la philosophie interroge. N’hésitez pas à tester votre propre recette avec vos propres questions.



Vous pouvez adapter cette activité pour les plus jeunes en posant des questions beaucoup plus simples qui aideront à introduire la spécificité des questions philosophiques.

7 ANS
ET +

Séance 2 : La machine à voyager dans le temps

Cette activité se déroule en 3 temps

01 Lecture de l'histoire

- Lire l'histoire La disparition du Dr Meinstein.

Option

- Les enfants peuvent construire la machine à voyager dans le temps ensemble.

02 Imagine un futur meilleur

- Les enfants imaginent un futur meilleur en faisant un dessin
- Ils peuvent expliquer leurs dessins aux autres
- Ou les autres peuvent deviner ce que l'artiste a voulu exprimer
- Repérez ce qui est identique à notre époque actuelle et ce qui est différent

03 Rédaction

- Dans un petit cahier philo, et à la suite des dessins, les enfants peuvent rédiger un court texte qui décrit un futur meilleur.



Matériel à prévoir

- Feuilles
- Crayons ou feutres
- Scotch ou colle
- Cahier philo
 - *Pour le cahier philo, vous pouvez prévoir un temps où les enfants décorent la page de garde.*

Séance 2 : La disparition du Dr Meinstein



Notre histoire commence dans le village des Épi-Curieux.

Le nom de ce village n'est pas un hasard. Il a été choisi par ses habitants qui ont tous un point commun : ils cultivent le blé, et ont un goût prononcé pour les mystères de ce monde. Les Épi-curieux (c'est comme ça qu'on les appelle) adorent le contact avec la nature. Ils disent que ça les aide à trouver des questions intéressantes. C'est pour ça qu'ils travaillent la terre : pour nourrir leur corps et leur esprit.

Ils sont très connus pour leur vision du bonheur : pour eux, il suffit de satisfaire les plaisirs simples. Boire, manger, avoir des amis et penser ensemble. Ils ne comprennent pas beaucoup ceux qui veulent acheter plein d'objets pour devenir heureux et pensent même que ça ne fonctionne pas très bien. Chaque soir, ils se retrouvent sur la place du village pour partager leurs questions du jour autour d'un bon repas. Parfois, ils font même des batailles de questions qu'ils trouvent bien plus amusantes que les réponses.



C'est original ça ... des questions plus amusantes que des réponses ? Pourtant quand on pose une question c'est bien pour obtenir des réponses ... Comment c'est possible de plus s'amuser en posant des questions qu'en trouvant des réponses ?

Toutefois, il y a une question à laquelle ils adoreraient trouver une réponse : où est passé le Dr Meinstein ?

Docteur Meinstein était un savant très curieux, le plus curieux de tous. Tellement curieux qu'il passait son temps dans son laboratoire et avait cessé de cultiver le blé. Il était tellement apprécié pour ses questions et ses découvertes, que les habitants s'occupaient de partager leurs denrées avec lui, pour le laisser faire ses recherches. Mais il a disparu ...

C'est là que vous arrivez. Sur la place du village, vous entendez une conversation :

“Où est donc passé le Dr Meinstein ?

- Georges, je sais que nous aimons nous poser des questions, mais celle-ci, nous la posons depuis 2015.

- Peut-être devrions-nous entrer chez lui pour savoir ce qu'il s'est passé...”

Ni une ni deux, en bons habitants d'Épi-Curieux que vous êtes, vous foncez vers la maison du Dr Meinstein.



C'est une magnifique maisonnette qui se trouve en face de vous. La nature a repris ses droits sur les murs de pierre, ce qui la rend vivante. On croirait même qu'elle respire.

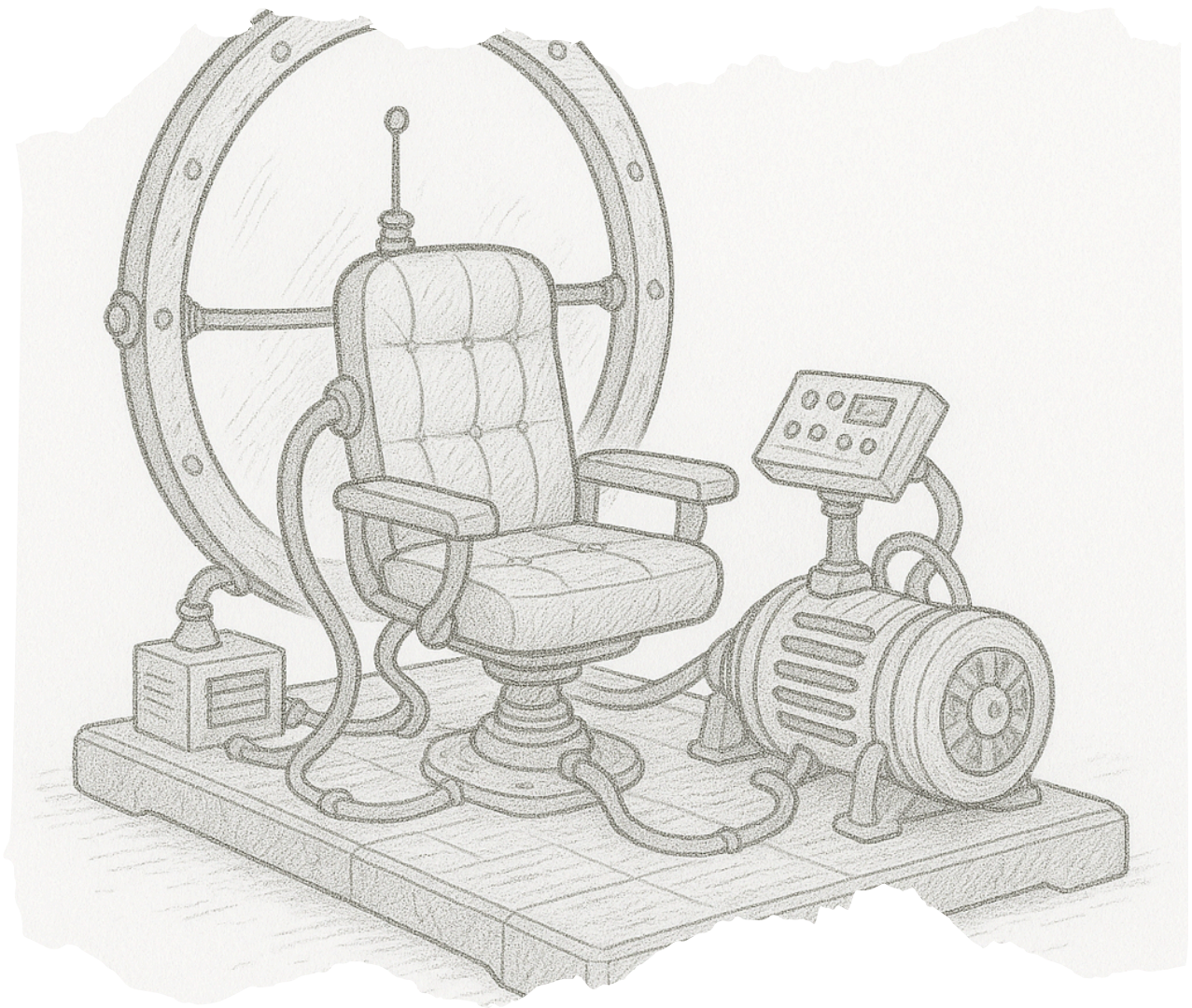
Vous poussez la porte d'entrée grinçante et découvrez un laboratoire en désordre. L'air y sent la poussière et le métal.

Devant vous, des fioles, des engrenages et des feuilles griffonnées s'entassent sur de grandes tables couvertes de croquis.

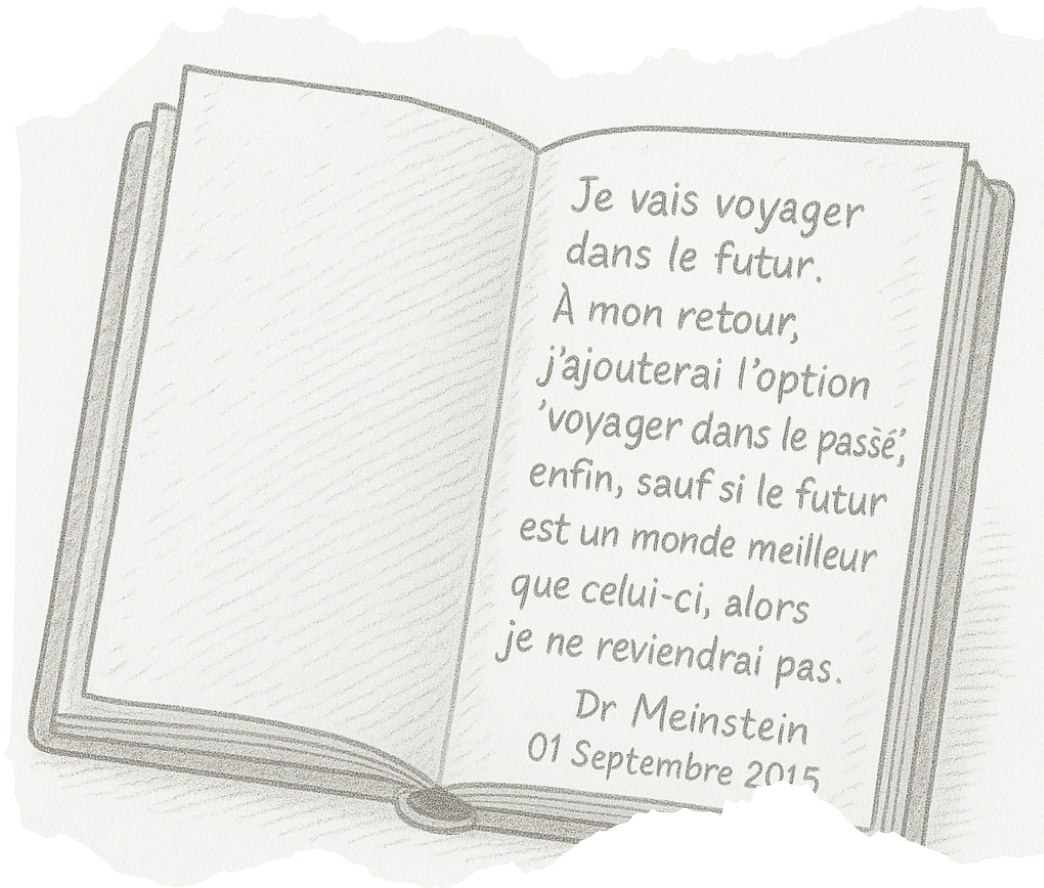
Le Dr Meinstein était curieux mais peu ordonné. Ce désordre n'était pas dérangeant. En réalité, on pouvait y voir la passion que suscite la curiosité. Cette profonde envie de comprendre le monde a rempli la pièce d'une énergie qui remplit tout la pièce. Vous sentez la curiosité s'emparer de vous et vous commencez à chercher des informations sur la disparition du Dr Meinstein.



Vous ouvrez la porte au fond de la pièce et, face à vous, trône un fauteuil très bizarre. Qu'est-ce que ça peut bien être ?



Vous continuez votre exploration et trouvez, juste à côté de l'appareil, un carnet jauni qui attire aussitôt votre regard. En l'ouvrant, vous découvrez quelques lignes écrites à la main qui révèlent la vérité sur la disparition du Dr Meinstein.



2015 ? Ça fait longtemps que le Dr Meinstein est parti, et avec toute la poussière dans son laboratoire, je crois qu'on peut dire qu'il n'est jamais revenu du futur. Mais ... s'il n'a jamais créé l'option "retourner dans le passé", ça veut dire que ... **(laissez les enfants faire la déduction).**

On ne sait pas s'il a voulu rester ou s'il s'est retrouvé coincé ...

Et toi, si tu pouvais, est-ce que tu irais visiter le futur ? Pourquoi ? (échange collectif)

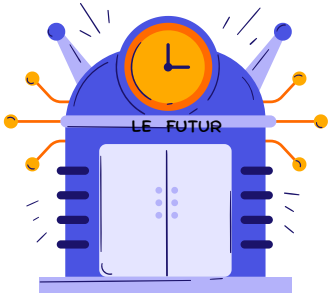
Je me demande à quoi peut bien ressembler un futur qui donne envie d'y rester ?

Je sais ! Nous allons voyager dans le futur, mais avec notre IMAGINATION !

Séance 2 : Activité créative

Et si tu construisais une machine à remonter dans le temps ?

Décore-la comme tu veux.



Matériel

- Grand carton
- Ciseaux
- Colle ou scotch
- Feutre ou peinture (n'oublie pas le tablier pour protéger tes vêtements)



Pour décorer la machine, faites faire aux enfants un dessin du futur tel qu'ils aimeraient le découvrir. Une fois tous les dessins terminés, ils pourront les coller sur la machine à voyager dans le temps.

Voici quelques questions pour guider la réflexion et éviter que les enfants ne dessinent que **LEUR** futur et pas celui du monde.

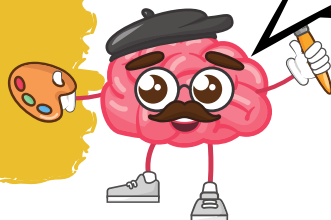
- À quoi ressemblerait le monde ?
- Ce serait en quelle année ?
- Est-ce qu'il y a des choses qui existent aujourd'hui et qui existeront encore ?
- Quelles choses nouvelles aimerais-tu voir ?
- Comment se comportent les humains dans ce futur ?
- Imagine un monde meilleur, pas ton futur.

Contraintes techniques ?

1. *Il n'est pas obligatoire de faire construire la machine à voyager dans le temps si le temps et les contraintes techniques vous préoccupent. Vous pouvez la construire vous-même et l'apporter en atelier. Soit les enfants la décorent eux-mêmes, soit vous le faites.*
2. *Pas le temps ni le matériel pour construire la machine ? Vous pouvez directement demander aux enfants de dessiner le futur en vous aidant des questions ci-dessus.*
3. *Vous pouvez, pour plus de magie, trouver du vieux papier et montrer le mot du Dr Meinstein (écrit par vos soins) comme s'il l'avait écrit réellement. Immersion GARANTIE !*

Fin de la séance 2 : Consigne 1

Prends une feuille blanche et des crayons ou des feutres. Tu vas dessiner "un monde meilleur". Prends ton temps, ce n'est pas une course.



Toutes les idées sont bienvenues.
Tu n'as pas à faire un beau dessin,
juste faire de ton mieux.

Mémo pour l'animateur.ice



Pense à récupérer les dessins des enfants pour la suite de l'activité à la prochaine séance !



Séance 3 : Exposition artistique

Cette activité se déroule en 2 temps

01 Présentez les dessins des enfants

- De façon anonyme
- Règle : interdit de se moquer d'un dessin si on ne le trouve pas joli

02 Les enfants réfléchissent

- Qu'est-ce qui est identique à notre époque ?
- Qu'est-ce qui est nouveau ?

03 Prioriser

- Chaque enfant choisit ce qui lui paraît le plus important à changer pour un futur meilleur.
- S'ils avaient une baguette magique, que changeraient-ils en premier ?
- Les enfants discutent des différents choix proposés : est-ce qu'ils changent d'avis ?



Matériel

- Les dessins des enfants
- De quoi noter les réponses des enfants au tableau

Séance 3 : Exposition artistique

Reprendre les dessins des enfants. Tu vas les exposer tour à tour et choisir une des deux options ci-dessous. Ma préférée ? Celle avec un cœur. Pourquoi ? Parce que les idées deviennent collectives et que les dessins pourront inspirer les autres pour la suite de l'activité.

Option 1

Les enfants montrent leurs dessins et ils l'expliquent à leurs camarades.

Option 2

L'animateur.ice montre les dessins et les enfants doivent deviner ce qui a changé et ce qui n'a pas changé par rapport au monde actuel.

Consigne 3 : Phase de synthèse individuelle.

À l'aide des dessins de tout le groupe, écris un petit texte pour décrire un futur meilleur dans ton cahier philo.
Puis, chacun choisit ce qu'il voudrait mettre en place d'un coup de baguette magique et les enfants expliquent pourquoi.

Par exemple



"J'aimerais qu'il n'y ait plus de guerre", "j'aimerais qu'on protège la nature", parce que...

Finissez l'atelier en leur demandant de discuter des différentes propositions et demandez-leur pourquoi l'une serait plus importante qu'une autre. Peut-être même que certaines choses sont fortement liées.

Maintenant que les enfants ont imaginé le futur idéal et choisi ce qui était le plus important à mettre en place pour eux, vous voyez des thèmes ressortir. Cela établit un programme pour les prochaines séances qui est en lien avec leurs préoccupations.

7 ANS
ET +

Séance 4 : Apprendre à questionner

01 Questions pas à pas

- Dégager les thèmes.
- Proposer des cartes questions.
- Trouver des questions liées à l'image.
- Répéter avec des questions plus difficiles.

02 Présenter une image exemple

- Laissez leur du temps pour trouver des questions.
- Donnez leur les questions proposées pour l'image du train afin de les aider et leur montrer la mécanique.

03 Exercice

- L'image du singe et du papillon serviront aux enfants à tester leur compréhension de l'exercice et à questionner.
- **Thèmes** : les animaux, l'intelligence, les animaux pensent, grandir, se transformer, changer, l'identité, etc



Matériel

- Le photolangage (3 images)
- Les cartes questions

Séance 4 : Apprendre à questionner

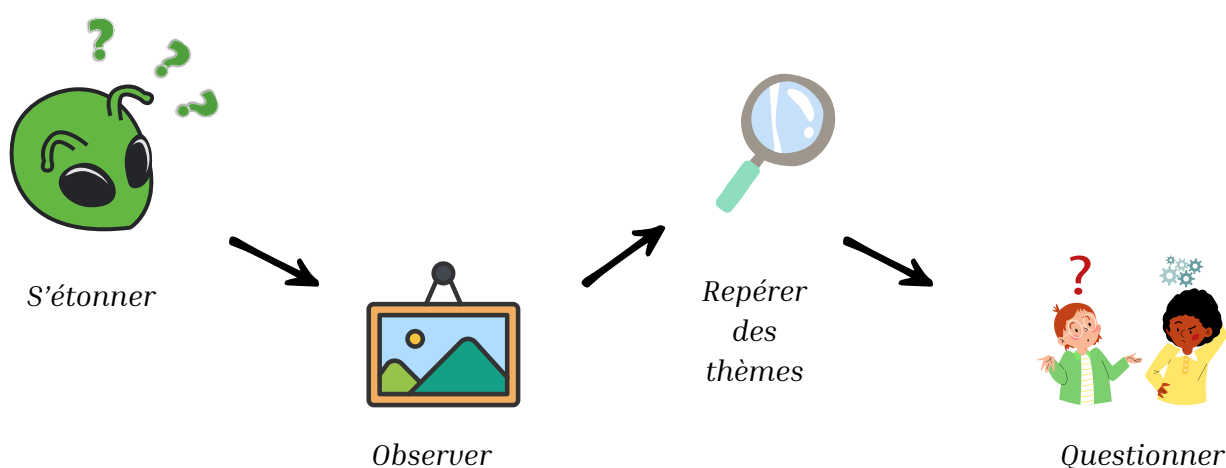
L'objectif des ateliers philo pour enfants est de sortir de l'opinion pour entrer dans une réflexion, mais aussi de questionner le monde. Le travail effectué à la séance 3 doit donc servir à questionner le monde actuel et le monde futur. Mais questionner, ce n'est pas une mince affaire ! Ça s'apprend. Pourquoi ? Parce qu'en atelier philo on demande de questionner sur commande. Les enfants posent des questions de façon spontanée, quand elles leur viennent à l'esprit. En général, ça tourne autour des mêmes sujets : pourquoi j'existe ? Pourquoi on meurt ? D'où vient l'univers ? Y a quoi après la mort ? Est-ce que l'univers est infini ? Bref, des questions ontologiques, qui s'interroge sur l'être des choses.

Mais questionner volontairement est une toute autre affaire.

Pour développer cette compétence, j'ai créé "la Cascade de questions". Cette activité se déroule en 4 phases.

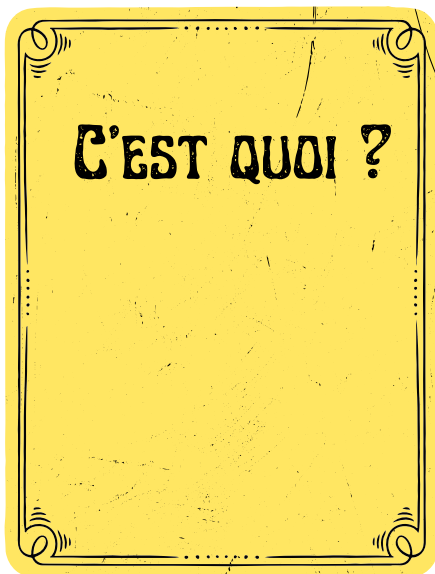
Le principe est simple :

1. **S'étonner** : on va se mettre dans la peau d'un extra-terrestre pour comprendre qu'on va questionner ce qu'on croit connaître.
 2. **Observation** : on présente une image aux enfants qu'ils décrivent librement.
 3. **Repérage des thèmes** : à partir de leurs descriptions, on dégager ensemble les grands thèmes et on en fait une liste.
 4. **Questionnement** : les enfants apprennent ensuite à transformer ces thèmes en questions.
- Ci-dessous, vous trouverez un exemple à montrer directement aux enfants, avec la phase 1, la phase 2, puis la phase 3.

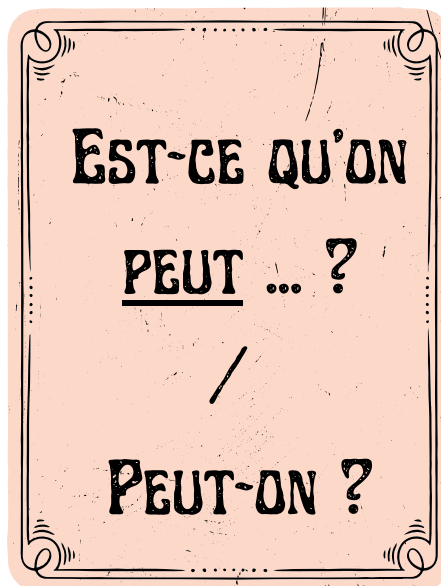


Les cartes questions

Voici des cartes questions que vous pourrez distribuer ou afficher au tableau pour aider les enfants à poser des questions. Pour savoir comment les utiliser, lisez la suite de l'activité.



sensibiliser au sexisme



Phase 1

C'est quoi ?

Montrez cette image aux enfants et ne dites rien. Laissez-les poser la première question tout seul. Ils vont demander "c'est quoi ?", peut-être "à quoi ça sert ?"

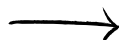


Dites-leur que en philosophie on fait la même chose sauf qu'on le fait avec des choses qu'on connaît. Donc les questions qu'ils vont poser par la suite, ce sont des questions d'extra-terrestre.

Consigne

Maintenant, vous allez demander la même chose sur d'autres images. Pour chaque image, dites à quel mot elle vous fait penser, et posez la question "c'est quoi".

- Par exemple, c'est un coeur.
- Le coeur rouge me fait penser à l'amour.
 - C'est quoi l'amour ?
- S'il me fait penser à la vie.
 - C'est quoi la vie ?



C'est quoi ?

1



Ça me fait penser à

C'est quoi



Ça me fait penser à

C'est quoi



Ça me fait penser à

C'est quoi



Ça me fait penser à

C'est quoi

2

Ça veut dire quoi ?

Si vous entendez le mot : Zéflua, quelle question avez-vous envie de poser ? Ça veut dire quoi ... ?

Faites la même chose avec ces mots :

- Aimer
- Exister
- Réfléchir
- Rêver

Les enfants peuvent donner plusieurs réponses pour se rendre compte qu'un mot a plusieurs sens, d'où l'intérêt de le questionner.

Pourquoi ?

Dans ces situations, on va se demander "pourquoi ... ?"

Benjamin et son chien se promènent. Le chien trouve un os et commence à le grignoter. Benjamin frappe son chien. Quelle question peut-on se poser ?

Pourquoi ...

Quand je fais des devoirs, le temps passe vite car j'adore ! Mais mon frère trouve le temps très long.

Pourquoi ...

Certaines personnes préfèrent mentir que dire la vérité.

Pourquoi ...

On nous dit que c'est important de partager avec les autres.

Pourquoi ...

À quoi ça sert ?

Cherche autour de toi un objet que tu trouves inutile et demande aux autres à quoi ça sert.

*Maintenant, parmi ces mots, choisis-en un, pose la question "à quoi ça sert de".
Laquelle te donne le plus envie de réfléchir ?*

La justice

Crier

Se venger

Aider

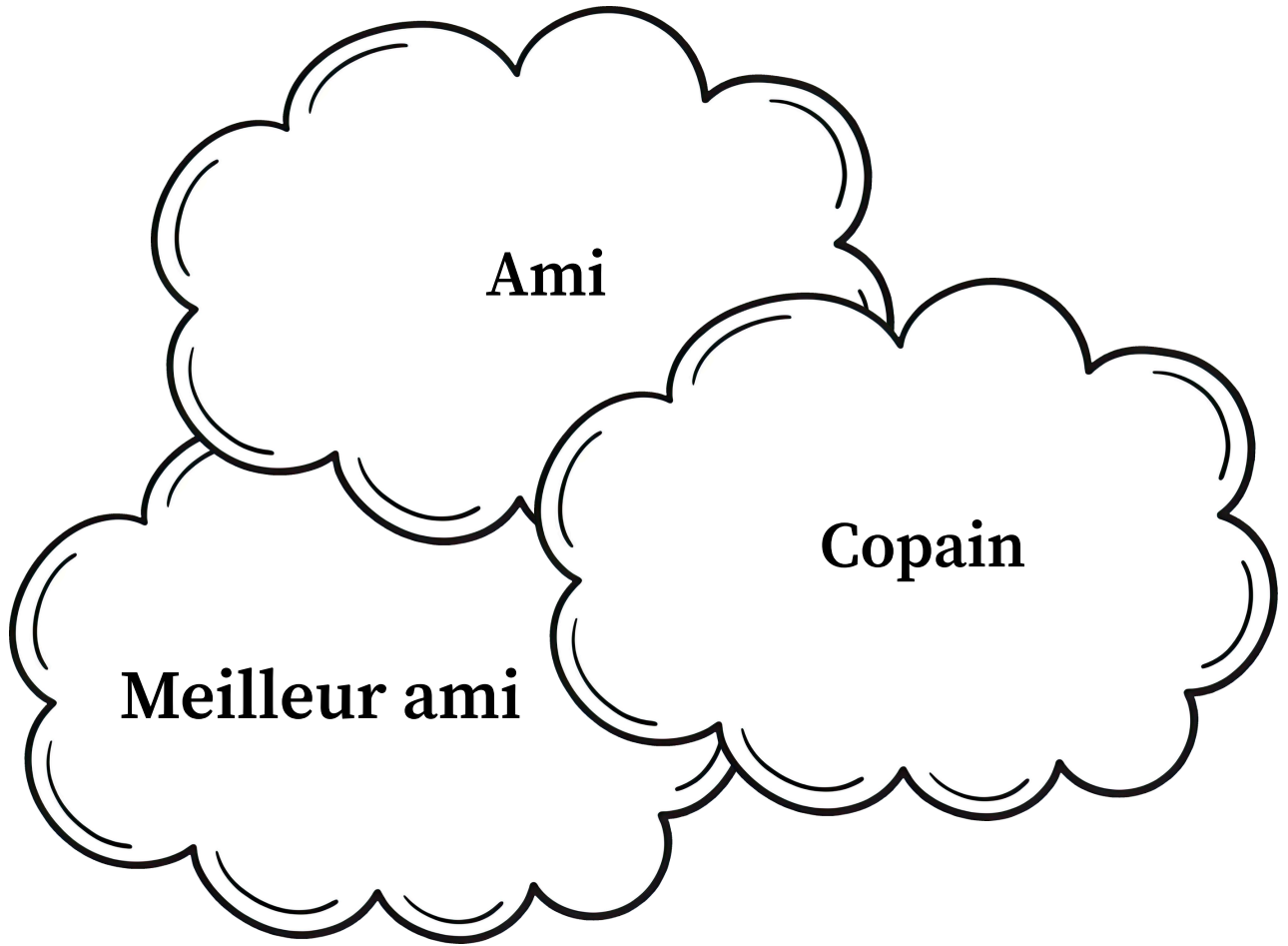
Dire la vérité

Confier un secret

**Rêver si on ne peut pas
réaliser son rêve**

Questionner la différence et le sens des mots

Exemple

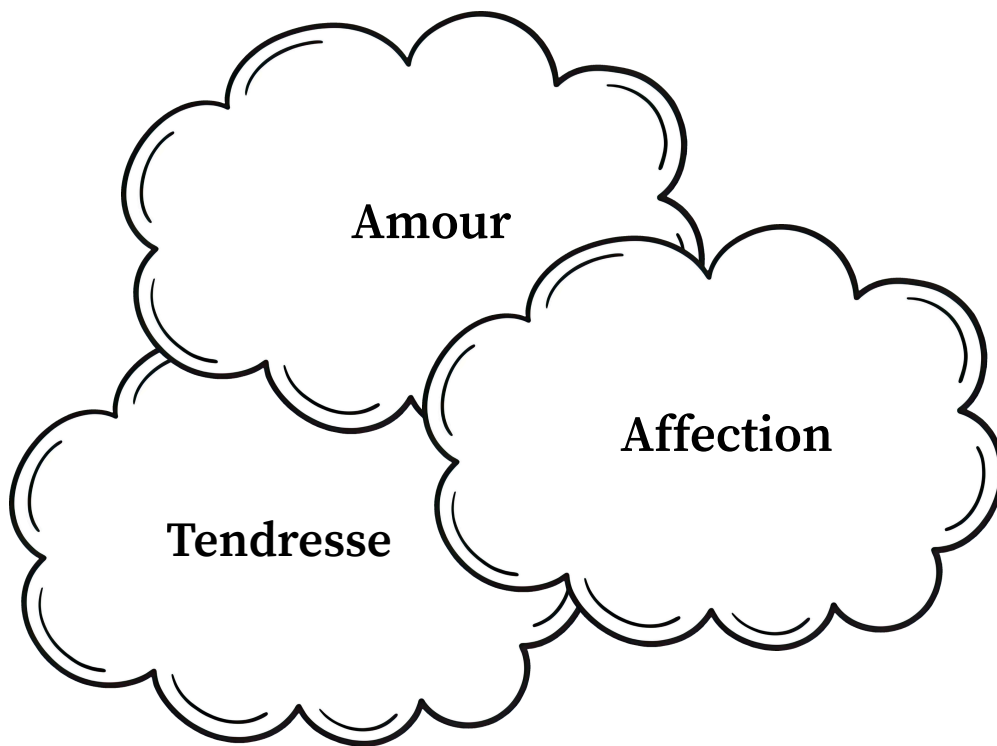


Est-ce qu'un ami et un copain c'est la même chose ?

Est-ce qu'il y a une différence entre un ami et un meilleur ami ?

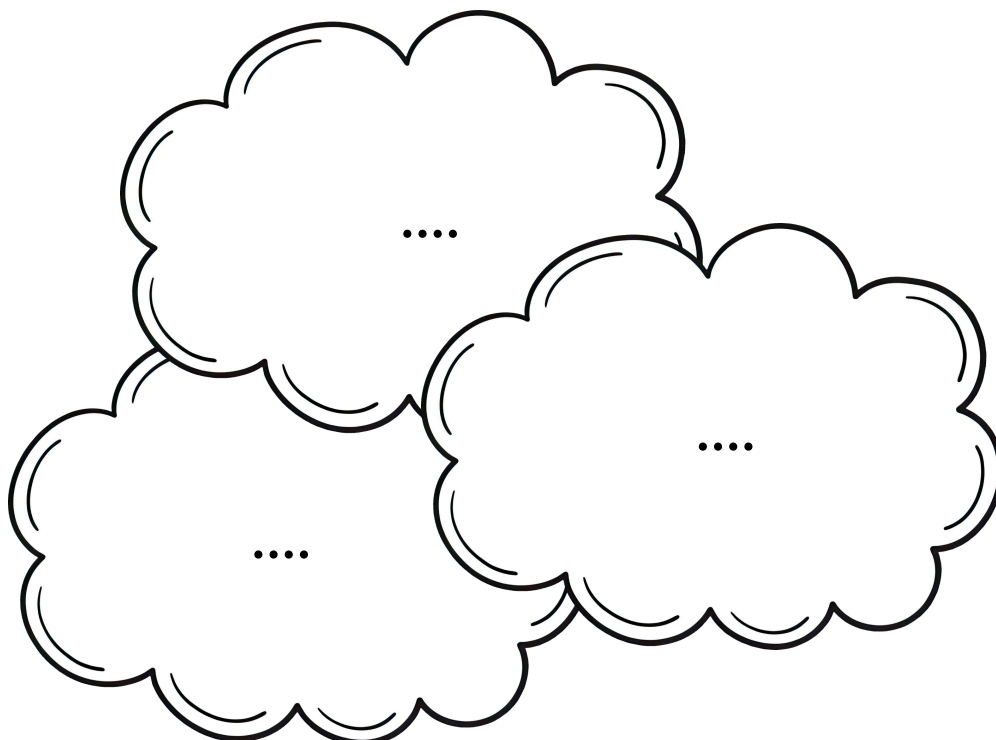
Questionner la différence et le sens des mots

Activité



Trouver des mots amis et questionner leurs différences

Beau
Méchant



Peut-on / Doit-on / Faut-il ?

Louis a menti à son ami pour ne pas lui faire de mal.

Peut-on ...
Doit-on ...
Faut-il ...

Certaines personnes préfèrent mentir que dire la vérité pour ne pas blesser les autres.

D'autres personnes pensent qu'il ne faut jamais mentir.

Peut-on ...
Doit-on ...
Faut-il ...

Ça change quoi dans la question d'utiliser des mots introducteurs différents ?

Peut-on toujours dire la vérité ?

Faut-il toujours dire la vérité ?

Doit-on toujours dire la vérité ?

Est-ce que ces 3 questions donnent les mêmes réponses ?

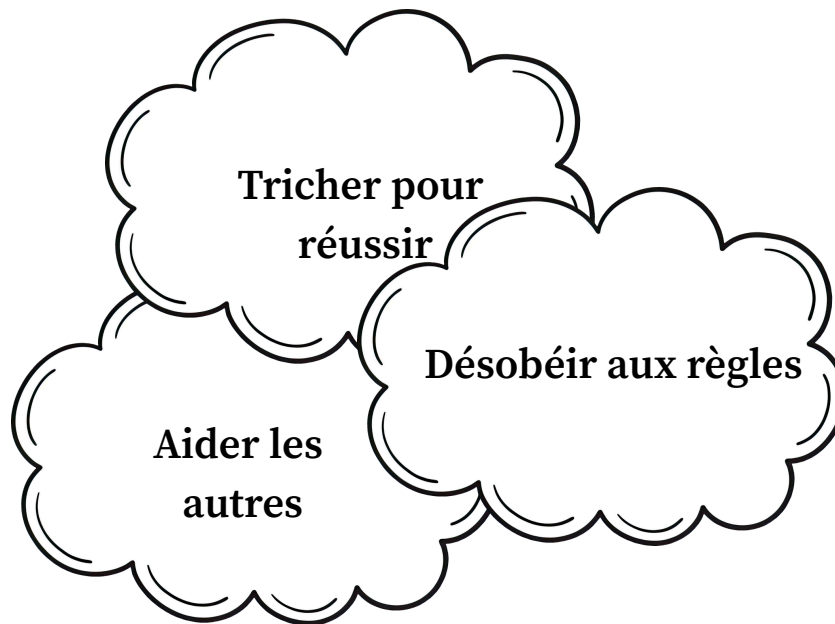
Peut-on (toujours) dire la vérité ?

Faut-il (toujours) dire la vérité ?

Doit-on (toujours) dire la vérité ?

Et si j'enlève le TOUJOURS, ça change quoi ?

Peut-on / Doit-on / Faut-il ?



Peut-on ...

Doit-on ...

Faut-il ...

→ Demander si on peut améliorer la question

Par exemple : Doit-on désobéir aux règles ? On peut compléter la question pour lui donner plus de sens

Doit-on désobéir aux règles injustes ?

Apprendre à questionner : déroulé de l'activité

D'abord, je donne un exemple



1



→ Je montre l'image
→ Je dégage les thèmes



Ensuite, les enfants font seuls



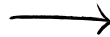
→ Je montre l'image (une au choix)
→ Ils dégagent les thèmes

2

→ Je sors les cartes questions



→ Je pose des questions sur les thèmes



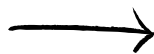
→ Ils posent des questions sur les thèmes

3

→ Je sors les autres cartes questions



→ Je décris l'image plus en détail
→ Je pose de nouvelles questions



→ Ils décrivent l'image plus en détail
→ Ils posent de nouvelles questions

Observer

Dégager les thèmes

On a vu qu'on peut découvrir qu'on peut

- 1. Poser des questions sur des choses qu'on connaît ou croit connaître.*
- 2. On peut se demander ce que signifie un mot qu'on a déjà entendu*
- 3. On peut se demander pourquoi, ça veut dire quoi, à quoi ça sert, est-ce qu'on peut, est-ce qu'on doit. On va continuer mais différemment. Et là, vous êtes libre de choisir les questions que vous souhaitez poser.*

Voici une image. D'abord, décrivez ce que vous voyez et dites de quoi parle l'image. Par exemple, cette image représente un train pour voyager dans un beau paysage. On peut se dire que la nature est respectée. Cette image peut parler de



DESCRIPTION

Un train pour **voyager** dans un **beau** paysage. La **nature** est respectée et pas abîmée.

THEMES



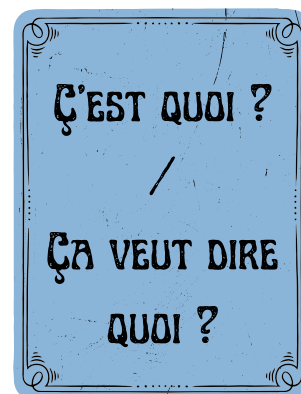
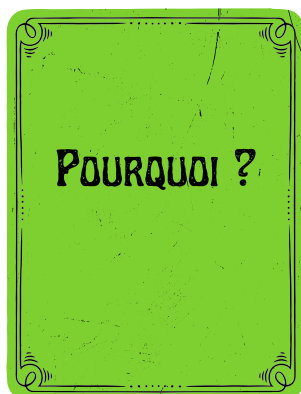
On va faire la même chose avec une autre image (celle du singe ou du papillon comme vous préférez). Vous la décrivez et vous me dites à quels mots ça vous fait penser.



Maintenant, on va faire comme précédemment. On va poser des questions qui commencent par "c'est quoi", "ça veut dire quoi", "pourquoi" et "à quoi ça sert".

Questionner

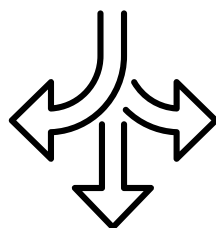
Vient la phase "QUESTIONNER". Pour aider les enfants, vous allez leur fournir des cartes "Questions". D'abord 3 questions, les plus simples. Une fois que vous avez donné cet exemple, reprenez l'image du singe ou du papillon et demandez-leur de poser des questions avec les mêmes mots introducteurs.



Description : Un train pour voyager dans un beau paysage. La nature est respectée et pas abîmée.

C'est quoi ?

- C'est quoi la nature ?
- C'est quoi le beau ?
- C'est quoi le respect ?



Ça veut dire quoi ?

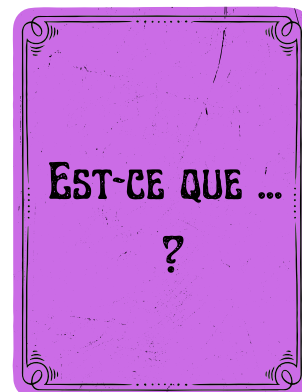
- Ça veut dire quoi voyager ?
- Ça veut dire quoi c'est beau ?
- Ça veut dire quoi respecter la nature ?

À quoi ça sert / Pourquoi ?

- À quoi ça sert le respect ?
- À quoi ça sert de voyager ?
- Pourquoi voyage t-on ?
- etc.

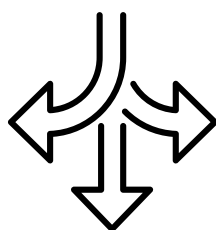
Questionner

Les questions peuvent être plus complexes car elles n'utilisent pas que le mot du thème et le mot introducteur. Cette phase est la plus complexe et vous pouvez la travailler régulièrement avec les enfants pour ancrer le savoir-faire. Maintenant qu'ils ont l'exemple, vous pouvez faire le même exercice avec l'image du photolangage que vous avez choisi.



Aidez les enfants à décrire l'image dans ce qu'elle leur fait ressentir, à quoi ça leur fait penser, pour aller plus loin dans la description, et qu'ils utilisent leur imagination pour décoller de l'image. Et aidez-les à trouver les questions pour qu'ils comprennent comment ça fonctionne.

Par exemple : "imaginez une personne dans le train, pourquoi est-elle dans ce train ? Elle va faire quoi ? Elle part d'où ? Elle va où ?" Ça va aider à trouver des questions sur le voyage.



Le voyage

- Est-ce qu'on peut voyager sans partir ?

La nature

- Est-ce qu'on doit respecter la nature ?

Le beau

- Est-ce que le beau c'est la même chose pour tout le monde ?

Apprendre à questionner: le photolangage

