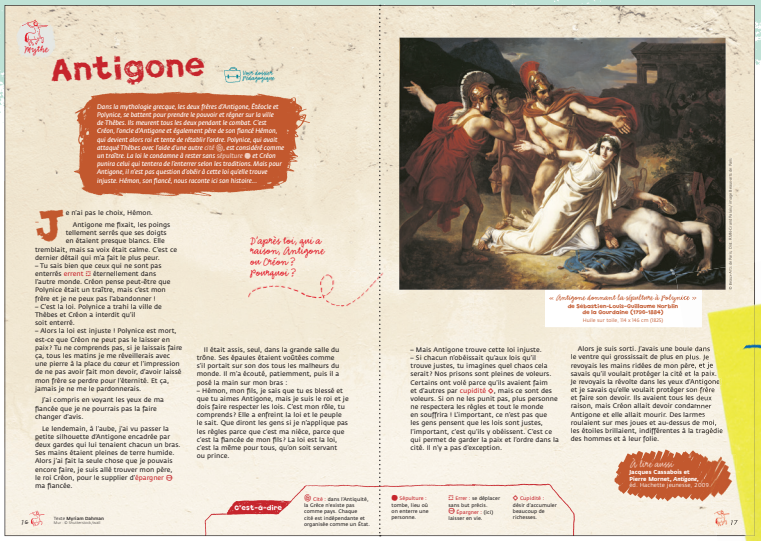
Séquence philo



À partir du texte « Antigone »
Philéas & Autobule
n°51 pp. 16-17

ENJEUX

Qui a raison, Antigone ou Créon ?

Cette question revient à explorer la tension entre les intérêts défendus par l'État (la loi) et les convictions personnelles des citoyens, qui pourraient les pousser à agir en opposition avec la loi. Nous pourrions formuler cette tension de différentes manières, en dégageant à chaque fois différents enjeux, par exemple :

➲ sur la sphère privée et les convictions religieuses
Y a-t-il des choses plus importantes à respecter que la loi ? Quel est le plus important : l'amour ou la justice ? Peut-on désobéir à la loi pour de bonnes raisons ? Si nos croyances nous poussent à désobéir à la loi, cela veut-il dire que celle-ci est mauvaise ? Un bon citoyen doit-il d'abord respecter la loi ou d'abord écouter sa conscience ?

➲ sur l'injustice
Faut-il faire respecter la loi même quand elle est injuste envers certains citoyens ? Pourquoi la loi est-elle parfois injuste ? Est-ce que quelque chose peut être juste pour moi et injuste pour les autres ? Peut-on être injuste au nom de la justice ?

➲ sur l'obéissance
Faut-il toujours obéir ? Faut-il être d'accord pour obéir ? Un bon citoyen doit-il obéir à la loi ?

➲ sur le pouvoir
Être le roi, est-ce que cela donne tous les droits ? À quoi sert le pouvoir ? Qu'est-ce qu'un bon chef ?

➲ sur le vivre ensemble
Que faut-il pour vivre ensemble ? Qu'est-ce qui fait qu'on se sent appartenir à une communauté ? La même loi ? Les mêmes croyances ? L'envie d'être ensemble ? Le besoin de partager ? Ou autre chose ? Quel est le devoir de chacun ? Qu'est-ce qu'un bon citoyen ? Qui est un bon citoyen : Antigone ou Créon ?

➲ sur la loi et son caractère implacable
La loi doit-elle être la même pour tous ? À quoi sert la loi ?

DISPOSITIF PHILO
Philo Pursuit

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

- Formuler une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (EPC002)
- Exprimer un questionnement à partir de l'imaginaire (EPC009)
- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (EPC012)
- Distinguer un concept d'autres concepts (EPC015)
- Formuler et organiser ses idées de manière cohérente (EPC019)
- Illustrer son raisonnement par des exemples (EPC026)
- Repérer différentes implications d'un jugement (EPC027)
- Identifier ce que l'on tient pour vrai, pour bien, pour juste, etc. (EPC030)
- Reconnaitre qu'un énoncé, qu'un jugement, qu'un principe n'est pas infaillible (EPC033)
- Évaluer les raisons d'une prise de position (EPC045)

Habiletés de penser

- **Raisonner :** Évaluer les raisons - Relier moyen et fin - Dégager les conséquences - Fournir des raisons
- **Chercher :** Fournir des exemples
- **Conceptualiser :** Faire des métaphores - Définir - Comparer
- **Traduire :** Interpréter

En plus des compétences logiques qui sont travaillées grâce à l'exercice des habiletés de penser, le dispositif présenté ici exerce les **compétences sociales** (par le dispositif de la communauté) et la **capacité créative individuelle**.

Durée

2 x 50 minutes (modulable)

Niveaux visés

À partir de 8 ans.

Matériel

- Le plateau de Jeu Philo Pursuit (voir annexe p. 14)
- Les 2 cases bleues pour si besoin remplacer la case 12 et/ou 13 du plateau (voir annexe p. 15)
- Les 2 cases jaunes pour si besoin remplacer la case 12 et/ou 13 du plateau (voir annexe p. 15)
- Les 5 cartes roses (voir annexe p. 11)
- Les 11 cartes bleues + éventuellement les 2 cartes bleues complétées par l'animateur (voir annexe pp. 11-13)
- Les 5 cartes jaunes + éventuellement les 2 cartes jaunes complétées par l'animateur (voir annexe p. 13)
- Un dé avec uniquement les chiffres 1 et 2[1]
- Un pion[2]
- Autant d'exemplaires du magazine que d'enfants
- 3 à 4 feuilles blanches par enfant
- Des crayons de couleur
- Des crayons ordinaires
- Des gommes
- Des bics

1. Un dé vierge avec des faces réinscriptibles (à commander par exemple sur : www.viroux.be), un dé normal dont les faces seront remplacées par des étiquettes autocollantes sur lesquelles sont écrits des 1 et des 2. Il est aussi possible de placer deux cartons sur lesquels sont écrits les chiffres 1 et 2 dans une enveloppe et de demander à un enfant de tirer au sort.
2. Si vous souhaitez placer le plateau verticalement, sur un tableau par exemple, vous pouvez vous servir d'un aimant comme pion (si le tableau est aimanté) ou fabriquer vous-même en une grosse boule de papier collant pour le pion.

PRINCIPE

En s'appuyant sur la lecture du mythe d'Antigone, ce jeu de plateau alterne différentes activités, collectives ou individuelles, en fonction des couleurs des cases.

Les **cases bleues** (et les cartes correspondantes de la même couleur) amènent les enfants à travailler une habileté de penser en particulier (définition, exemple, conséquences, moyen et fin, argumentation, etc.). Les **cases jaunes** (et les cartes correspondantes de la même couleur) proposent une activité individuelle, qui va davantage stimuler l'esprit créatif des enfants.

Les **cases roses** (et les cartes correspondantes de la même couleur) invitent à reproduire les étapes d'une Communauté de Recherche Philosophique selon la méthode Lipman (cueillette de questions, choix d'une question, discussion). Le jeu et le plateau sont conçus de telle façon qu'au cours d'une partie, le joueur tombera forcément sur les trois cases de cette couleur et sera ainsi amené à vivre les trois étapes de la Communauté de Recherche Philosophique.

Les pions avancent sur le plateau après le lancement d'un dé ou le tirage au sort d'un chiffre placé dans une enveloppe qui indique le nombre de cases à parcourir.

Objectifs

Globalement, le jeu a pour but de stimuler l'esprit critique et créatif des enfants, et ce d'une manière ludique. Même si l'on y retrouve l'ensemble de la démarche lipmanienne, il impose un rythme quelque peu différent, notamment en alternant des moments individuels et des moments collectifs, des exercices rapides et des exercices plus longs, une discussion générale et la mobilisation d'habiletés de penser particulières. L'objectif poursuivi dans le fait de travailler les habiletés de penser une à une (via les cartes bleues) est d'en permettre une mobilisation plus aisée dans les discussions ultérieures. Si, en outre, l'animateur décide, dans une discussion philosophique ultérieure, d'attribuer un rôle d'observateur des habilités de penser, ce rôle en sera facilité (à condition de demander d'observer les mêmes habiletés que celles mobilisées dans le jeu).

PRÉPARATION

L'animateur imprime le matériel disponible en annexe (pp. 11- 15). Il découpe les cartes et les cases à remplacer. S'il le souhaite, il complète les cartes bleues et jaunes vierges en inventant des consignes supplémentaires selon son inspiration. L'animateur lit le récit d'« Antigone » publié aux pages 16 et 17 de *Philéas & Autobule* N°51, « Être citoyen, c'est quoi ? ». En guise de préparation, l'animateur s'entrainera à **imaginer plusieurs options pour répondre aux cartes bleues**. Ainsi, en cas de problème lors de la lecture de ces cartes, il sera capable de guider les enfants vers une meilleure compréhension des consignes en donnant un exemple de ce qu'il faut faire.

Même si la cueillette de questions repose sur le principe que ce sont les enfants qui posent les questions et que par conséquent il est impossible de prévoir la direction qui sera prise, il est néanmoins possible de **dégager les enjeux du texte** afin de se préparer. Des questions de relance « type » peuvent également être utiles. L'animateur peut trouver des exemples de questions de relance dans les ouvrages cités en notes[3].

Voici, sous forme de questions, les enjeux qui pourraient être dégagés du texte :

- Est-ce qu'il faut respecter une loi injuste ? Qu'est-ce qui fait que quelque chose est juste ou injuste ? Est-ce que quelque chose peut être juste pour moi et injuste pour les autres ? Peut-on être injuste au nom de la justice ?
- Faut-il toujours obéir ? Faut-il être d'accord pour obéir ?
- Quel est le plus important : l'amour ou la justice ?
- Est-ce que la loi doit être la même pour tous ? Qu'est-ce veut dire la phrase « La loi c'est la loi » ? À quoi sert la loi ? Être le roi, est-ce que ça donne tous les droits ?
- Quel est le devoir de chacun ?
- Comment faire un choix quand on hésite ?
- Que faut-il pour vivre ensemble ? À quoi sert le pouvoir ? Qu'est-ce qu'un bon chef ? Qu'est-ce qu'un bon citoyen ?

Voici les questions qui ont été proposées par les enfants lors de l'utilisation de ce jeu pendant la phase de la cueillette de questions.

Est-ce qu'Antigone a enterré ses deux frères ou juste un seul ?
Si tous ceux qui ont fait du mal ne peuvent pas être enterrés, est-ce qu'il y en aura pas trop et que va-t-on en faire ?
Pourquoi la loi oblige à ne pas enterrer ?
Est-ce qu'Antigone sera enterrée ?
Est-il juste qu'Antigone meure pour ce qu'elle a fait ?
Pourquoi on ne parle que d'un frère ?
Est-ce que les deux frères se sont tués l'un l'autre ?
Qu'est-ce qu'a fait exactement Polynice ?
Comment se sent Antigone quand elle se fait arrêter ?

3 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.

DÉROULEMENT

1. FAIRE UNE LECTURE PARTAGÉE DU TEXTE

Faire une lecture partagée ou lecture à voix haute du mythe d'Antigone, qui se trouve aux pages 16-17 de la revue.

2. DISTRIBUER LE RÔLE DE LECTEUR DES CARTES

Donner à trois enfants le rôle de lecteur des cartes : un pour les cartes roses, un pour les cartes bleues et un pour les cartes jaunes.

3. COMMENCER LE JEU

On place le pion sur la première case du plateau de jeu et on commence à jouer sur cette case.

4. LIRE ET JOUER UNE CARTE

En fonction de la couleur de la case, le lecteur correspondant prend la première de son tas de cartes et la lit à voix haute. En débutant le jeu, la première case du plateau est rose, c'est donc au « lecteur rose » de commencer et de lire la carte rose n°1.

On exécute les consignes de la carte (voir point suivant p. 9 , utilisation des cartes du jeu).

Pour s'aider dans la gestion du temps, l'animateur peut minuter à l'aide d'une montre ou d'un sablier. Pour chaque carte bleue ou jaune, prévoir environ 5 minutes (à moduler selon le rythme que l'animateur souhaite donner à l'animation et selon le temps disponible pour réaliser l'activité). Les cartes bleues et jaunes permettent de dynamiser le jeu. Pour les cartes roses, prévoir plus ou moins 15 minutes par carte (à moduler également).

5. RELANCER

Une fois que l'activité mentionnée sur la carte a été menée à bien, l'animateur invite à nouveau un enfant à lancer le dé (ou à tirer au sort selon le matériel choisi).

On avance du nombre de cases indiqué et on place le pion sur la case.

Répéter les opérations 4 et 5 jusqu'à la fin du jeu.

6. TERMINER LE JEU

Le jeu est terminé lorsque le pion arrive sur la dernière case du plateau.

UTILISATION DES CARTES DU JEU

1. CARTES ROSES

Elles correspondent au déroulement d'une Communauté de Recherche Philosophique (CRP) selon la méthode Lipman. Il est essentiel de les lire dans l'ordre. Les cartes se trouvent en annexe (p. 11).

1.1. Première carte rose

« À partir de la lecture de ce mythe, posez des questions qui nous permettront de réfléchir et de discuter ensemble. »

Cette première carte correspond à la phase de la cueillette de questions dans la méthode Lipman. Les enjeux de cette étape de l'atelier philo sont, d'une part, d'amener l'animateur à s'intéresser aux questionnements des enfants et non pas d'essayer de forcer l'intérêt des enfants pour des questionnements qui seraient amenés par l'animateur ; d'autre part, de positionner les enfants, au plus tôt, dans une attitude de recherche et d'étonnement par laquelle on a coutume de caractériser la philosophie.

En pratique, la cueillette de questions peut être 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 le prénom des enfants qui ont formulé la question pour les valoriser et les stimuler. Les questions peuvent être regroupées en catégories, être simplifiées, être reformulées (par exemple pour éviter les présupposés). Les questions peuvent également être retravaillées, pour, par exemple, les généraliser et transformer ainsi des questions factuelles en questions plus générales, avec une portée philosophique. Exemple : « Pourquoi Antigone désobéit-elle ? » ➲ *Pourquoi est-ce que parfois on désobéit ?*

Critères pour distinguer une question philosophique d'une autre question :
La question philosophique est une :
➲ question ouverte : c'est-à-dire une question à laquelle il est impossible de répondre uniquement par oui ou par non (par opposition à une question fermée) ;
➲ question générale : c'est-à-dire qui s'attaque à un problème qui concerne tous les hommes ; (par opposition à une question factuelle, qui, elle, porte sur un fait établi et qui n'intéresse qu'un nombre limité d'individus) ;
➲ question de sens : c'est-à-dire une question qui se penche sur un problème en interrogeant ses fondements, une question qui recherche quelque chose d'essentiel face à ce problème ;
➲ question abstraite : c'est-à-dire une question qui utilise des idées, des concepts (par opposition à une question concrète, qui, elle, est une question qui concerne des problèmes de la vie courante).[4]

Remarque : nous conseillons de limiter les questions à 10 pour respecter le timing. L'animateur peut, soit confier à un enfant le rôle de noter toutes les questions au tableau (ou sur de grandes feuilles) pour qu'elles soient visibles par tous, soit inviter chaque enfant à venir noter sa question. L'animateur peut aussi s'occuper de noter lui-même les questions.

4 Voir Dossier pédagogique de *Philéas & Autobule* N°50, « Le hasard existe-t-il ? », p. 13.

1.2. Deuxième carte rose

« Parmi les questions notées, comment pourriez-vous faire pour n'en garder qu'une seule ? Faites-le ! »

Plusieurs systèmes sont possibles : vote écrit, vote à main levée, tirage au sort, etc. Aux enfants d'en proposer un, mais il peut être parfois nécessaire de trancher dans les propositions faites, notamment pour une question de timing. [5]

1.3. Troisième carte rose

« Vous avez votre question. Collectivement, lancez une discussion à partir de cette question. »

Cette carte correspondant à un moment de la discussion. Si l'animateur le souhaite, il peut proposer au groupe d'établir des rôles supplémentaires comme un gardien du temps, un distributeur de parole ou encore un gardien des règles de parole.

Comme expliqué précédemment, le plateau de jeu est structuré de telle façon que dans une animation d'une à deux heures le groupe passe nécessairement par les trois cases roses, ce qui permet ainsi de mener une Communauté de Recherche Philosophique complète.

1.4. Quatrième et cinquième carte rose

Si le hasard du jeu amène les enfants à tomber sur les trois premières cases roses, il restera donc deux cases roses sur lesquelles il est possible qu'ils s'arrêtent dans la suite du jeu. Deux options s'offrent alors à l'animateur, en fonction du temps dont il dispose, du rythme de l'animation ou encore de ses envies. Dans la première option, l'animateur propose aux élèves de « traiter » les cartes 4 et 5 qui permettent de choisir une autre question et d'en discuter ensemble. La seconde option consiste à ce que l'animateur remplace les dernières cases roses du plateau par des cases de la couleur jaune ou bleue. Pour cela, il suffit de découper les cases supplémentaires prévues en annexe page 15 et de les placer sur le plateau de jeu. Il est possible de remplacer les cases roses soit par deux cases bleues, soit par deux cases jaunes ou encore par une case de chacune de ces deux couleurs. L'animateur décidera de la couleur des cases qu'il veut rajouter sur le plateau en fonction de ses envies et du rythme de l'animation.

2. CARTES BLEUES

Chaque carte va amener à s'exercer, à partir des phrases du mythe, à une habileté de penser en particulier. Il y a 5 cases bleues dans le jeu, donc les enfants seront amenés à tirer au maximum 5 cartes bleues au cours d'une partie. Les cartes se trouvent en annexe (pp. 11 -12). Nous en proposons plus que nécessaire de façon à ce que l'animateur puisse faire son choix selon ses envies ou en fonction du niveau du groupe ou encore de ce qui a déjà été mobilisé en cours de route. Les cartes bleues peuvent être lues dans n'importe quel ordre. Les cartes présentées en annexe sont proposées dans l'ordre chronologique de l'histoire.

3. CARTES JAUNES

Les cartes jaunes correspondent à un travail créatif individuel. L'ordre dans lequel les cartes sont lues n'est pas important. Les cartes se trouvent en annexe (p.12).

5 Pour vous informer sur les différentes méthodes pour mener la « cueillette de questions » (c'est-à-dire le moment où l'intervenant collecte les différentes questions et invite le groupe à choisir une question sur laquelle s'appuyer pour mener une Communauté de Recherche Philosophique), voir le Dossier pédagogique de *Philéas & Autobule* N° 41, « Comment être juste ? », pp. 11-12.

ANNEXE 1 : CARTES

ROSES

CARTE 1

À partir de la lecture de ce mythe, posez des questions qui nous permettront de réfléchir et de discuter ensemble.

CARTE 2

Parmi les questions notées, comment pourriez-vous faire pour n'en garder qu'une seule ? Faites-le !

CARTE 3

Vous avez votre question. Collectivement, lancez une discussion à partir de cette question.

CARTE 4

Choisissez une autre question inscrite au tableau et discutez-en.

CARTE 5

Choisissez une autre question inscrite au tableau et discutez-en.

BLEUES

Évaluer les raisons - Raisonner

« […] les deux frères d'Antigone, Étéocle et Polynice, se battent pour prendre le pouvoir et régner sur la ville de Thèbes »

Est-ce que vouloir le pouvoir est une bonne raison de se battre ?

Relier moyen et fin - Raisonner

« […] les deux frères d'Antigone, Étéocle et Polynice, se battent pour prendre le pouvoir et régner sur la ville de Thèbes »

Quels sont les autres moyens de prendre le pouvoir ?

Fournir des exemples - Chercher

« Polynice a trahi la ville de Thèbes »

Trouve d'autres exemples de trahison

ANNEXE 2 : CARTES

BLEUES (SUITE)

Faire des métaphores - Conceptualiser

« […] je me réveillerais avec une pierre à la place du cœur »

Trouvez d'autres images pour exprimer : la colère / la tristesse / la honte / la joie / la peur

Évaluer les raisons - Raisonner

« […] je ne pourrai pas la faire changer d'avis »

A-t-on parfois de bonnes raisons de ne pas changer d'avis ?

Fournir des exemples - Chercher

« Mais Antigone trouve cette loi injuste »

Donne des exemples de quelque chose que tu trouves juste pour toi, mais injuste pour les autres ou injuste pour toi, mais juste pour les autres

Dégager les conséquences - Raisonner

« Si chacun n'obéissait qu'aux lois qu'il trouve justes alors[…] »

Complète la phrase

Fournir des raisons - Raisonner

« L'important, ce n'est pas que les gens pensent que les lois sont justes, l'important, c'est qu'ils y obéissent. »

Êtes-vous d'accord ou pas avec cette phrase. Pourquoi ?

Interpréter - Traduire

« J'avais une boule dans le ventre qui grossissait de plus en plus. »

Que pourrait signifier cette image ?

Définir - Conceptualiser

« Je revoyais la révolte dans les yeux d'Antigone »

Essayer de définir, avec vos mots, le terme « révolte ».

Comparer - Conceptualiser

« […] faire son devoir. »

Est-ce la même chose de faire son devoir d'élève / d'enfant/ de parent / de frère et sœur / de citoyen ?

ANNEXE 3 : CARTES

JAUNES

Crée un schéma qui te permet de mieux comprendre l'histoire.

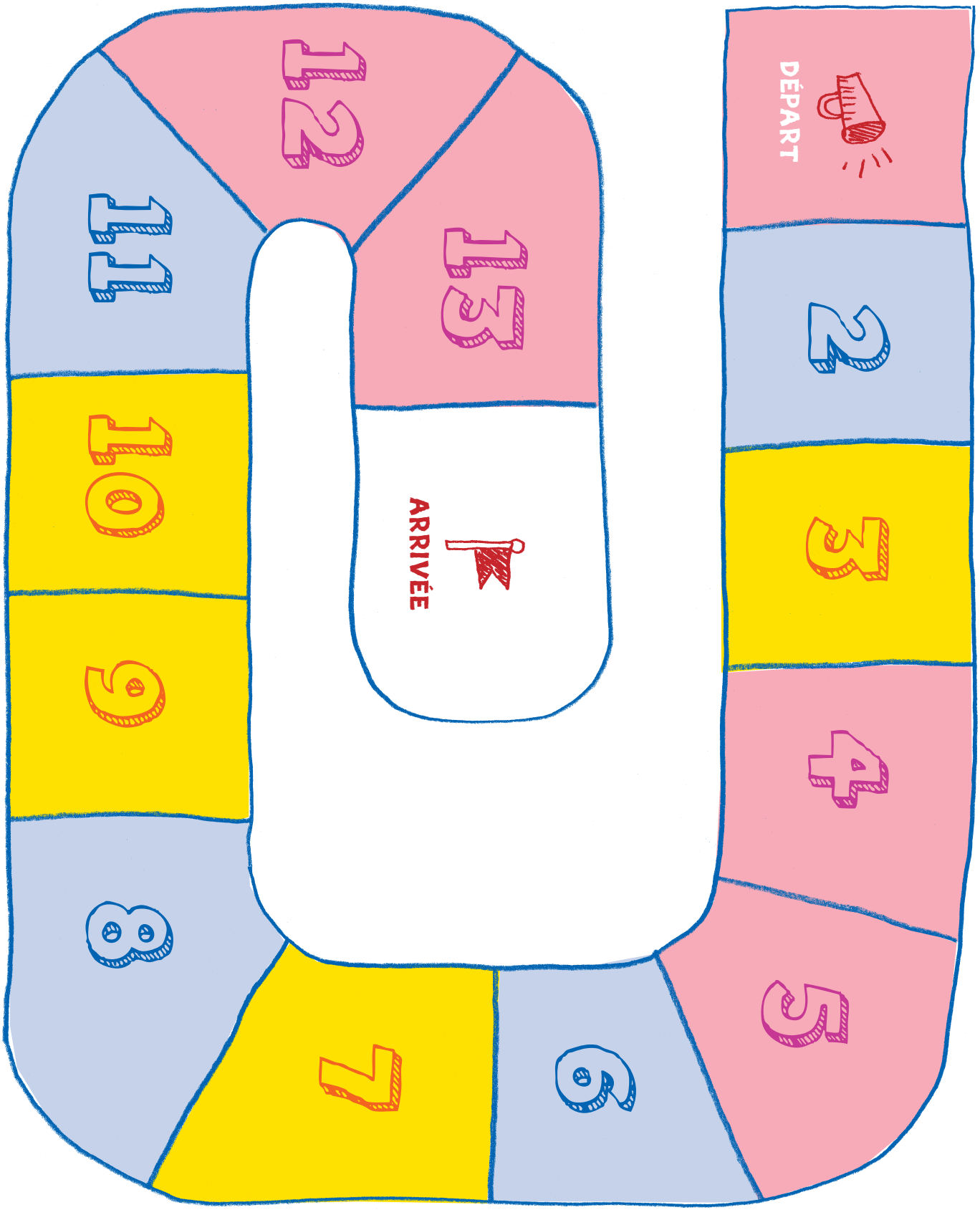
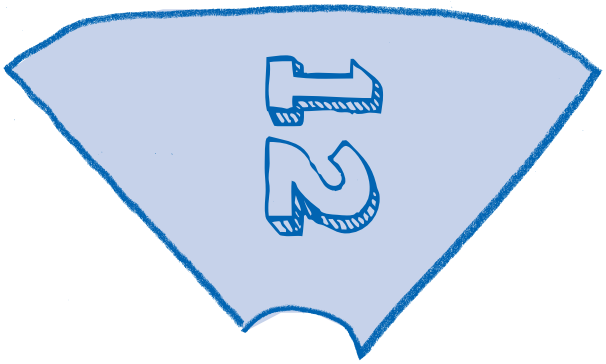
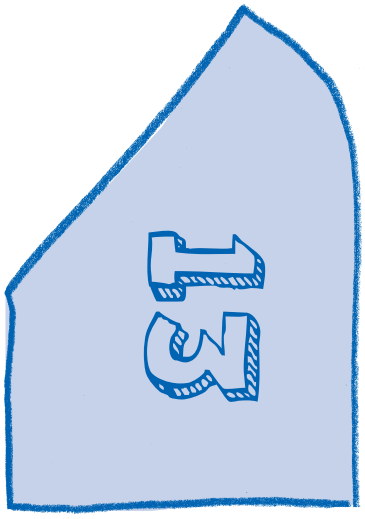
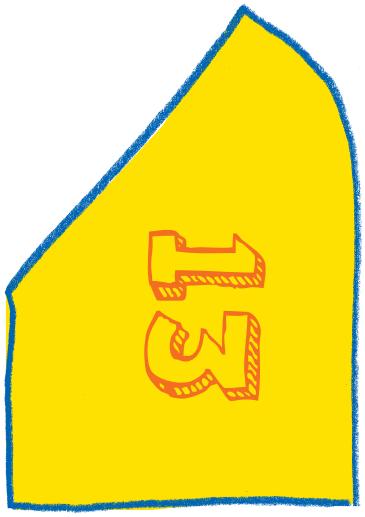
Dessine le moment de l'histoire qui te semble le plus important.

Trouve un autre titre à ce mythe.

Invente en quelques lignes une suite à cette histoire.

Si les étoiles n'étaient pas indifférentes, que se diraient-elles en voyant cette histoire ?

ANNEXE 4 : PLATEAU DE JEU



ANNEXE 5 : CASES À REMPLACER