ATELIER PHILO

Enjeux philo

L'homme vit sa réalité dans un rythme qui dépend de sa nature, de son éducation mais aussi de la société, de son environnement, de son époque. Nous oscillons tous entre l'oisiveté et l'activité.

La lenteur et la vitesse sont les deux façons que nous avons de vivre notre rapport au temps. La lenteur est par exemple du côté de la vie relationnelle, des sentiments, de l'activité artistique et intellectuelle, de la nature ; la vitesse est du côté de la vie sociale et politique, de la technique, du travail, du combat, de l'accumulation.

« Toujours plus » est, actuellement, une expression importante pour la relation au temps. Plus d'argent, plus de pouvoir, plus de connaissances, plus de reconnaissance, et donc plus de temps. Dans une société « stressée » par sa propre rapidité, la lenteur est considérée comme un luxe, comme un idéal calmant et reposant. Pour des raisons d'hygiène mentale ou spirituelle, on encourage des moments de « retraite », où l'on prendrait le temps de vivre ou le temps d'être.

Questions philo

Arrives-tu à te lever facilement le matin ?
Arrives-tu à te coucher à temps le soir ?
Se lever tôt en semaine quand il y a école et se lever tôt le week-end, est-ce la même chose ?
Se coucher tôt en semaine et se coucher tôt le week-end, est-ce la même chose ?
Es-tu plutôt « du matin » ou « du soir » ?
Que veulent dire ces expressions ?
Quelles différences existent entre les horaires d'école et ton horaire biologique ?
Est-ce que ce sont les montres et les horloges qui « font » le temps ?
Que veut dire l'expression : « L'heure c'est l'heure » ?
« Un temps pour chaque chose et chaque chose en son temps » : y a-t-il un moment opportun pour faire certaines choses. Lesquelles ?
Qui décide du « bon moment » pour faire les choses ?
Y a-t-il un « bon moment » pour penser, manger, dormir, jouer, lire ?
Dois-tu obéir au temps ou aux adultes qui imposent « le temps » ?
Comment peut-on échapper au temps qui passe ?

Martine Nolis

LEÇON
Découvrir la science-fiction et terminer un récit.

préparation

Après la lecture, les élèves donnent leurs impressions sur l'histoire *La fille de l'air*. Selon les interventions et les intérêts, l'enseignant peut commencer par la première ou par la deuxième activité.

Chaque activité sera adaptée à l'expérience de la classe et au niveau visé. Les caractéristiques peuvent être plus ou moins précisées (par exemple : préciser les différences science-fiction / merveilleux…, repérer plutôt quatre ou cinq étapes dans une narration…).

Temps et société

Pages 24-25 : La fille de l'air

Déroulement

1. Découvrir la science-fiction.

1.1. Caractériser.

« Quelle est la différence entre ce type d'histoire et … (un exemple d'histoire réaliste lue récemment en classe) ? Ce récit appartient-il au domaine du réel ou au domaine de l'imaginaire ? Quels sont les éléments imaginaires ou mystérieux dans ce texte ? Est-ce totalement inventé ? À quoi cela vous fait-il penser ? »

➲ **Cette histoire, de type narratif, est un récit du genre « science-fiction ».** Le récit de science-fiction est un récit imaginaire qui décrit des techniques imaginées par l'auteur, s'appuyant le plus souvent sur des découvertes techniques et scientifiques réelles (« dose de fluide nutritif », « C'est tout ce dont le corps a besoin. Et ça s'avale vite » / « sas de propreté » / « navette autoguidée » / « processus de sécurité » / « gratte-ciel végétaux », « parcs suspendus »). Parfois cela se déroule dans le futur et parfois dans un espace différent (« en territoire aérien »). Parfois le lien entre l'espace et le temps est remis en question.

1.2. Tester.

« Rappelez-vous l'histoire « *[récit de fiction réaliste lu récemment en classe]* » : si nous la transformions en récit de science-fiction, que pourrait-on y glisser ? »

Les élèves imaginent des aménagements à glisser dans ce récit.

1.3. Aller plus loin.

- « Dans un récit de science-fiction, on peut inventer des mots nouveaux ou utiliser des mots connus de manière particulière : lesquels ici ? »

Les mots : « Protocole » / « fluide nutritif » / « Aériens » / « Régulateurs » sont relevés et les élèves tentent de leur deviner ou créer un sens plus concret (le sens mystérieux du terme « régulateur » peut donner lieu à des hypothèses).

- « Dans la science-fiction, les personnages restent pourtant semblables à nous, ils sont réalistes : quels sont les éléments réalistes dans le caractère d'Ariel (sachant que dès qu'Ariel arrive sur Terre, les deux mondes coexistent) ? »

Prolongements

- Lire un roman de science-fiction et approfondir la caractérisation.*
  Bibliographie de livres jeunesse avec commentaires :
  http://www.ricochet-jeunes.org/themes/theme/160-science-fiction
  http://www.ecoledesloisirs.com/index1.htm (choisir la tranche d'âge, puis rentrer le thème « science-fiction »)

- Transformer un récit donné en histoire de science-fiction (même procédure, comparer les récits, construire un récit commun).

- Écrire individuellement un récit de science-fiction (l'enseignant remet une grille de relecture où les élèves notent en quoi ils y ont plus, moins ou plus ou moins mis en œuvre les caractéristiques de ce type de texte, le texte peut être relu et amélioré en groupe, les élèves se proposant l'un à l'autre des éléments plus imaginatifs ou des conseils d'écriture).

Déroulement

2. Terminer le récit.

2.1. Réfléchir à la notion d'étapes et de fin dans une narration.

« Quels sont les personnages de l'histoire ? » On se rappelle les personnages actifs dans le récit et ceux qui sont seulement évoqués.
« Quelles sont, en général, les étapes d'un récit, d'une histoire ? Et dans ce récit ? »

➲ **Une histoire comprend toujours (même si l'auteur ne les présente pas toujours dans cet ordre) :**
1. Une situation de départ : les personnages sont présentés, on découvre où et quand (à peu près) se déroule l'histoire (« Cette journée commença… ») ;
2. Un problème à affronter : un événement perturbe la situation et déclenche une série d'actions (« Elle rêvassait, quand un grand bruit… ») ;
3. Un dénouement (il s'agit bien de « défaire un nœud ») : la résolution du problème (« Pomona sourit : « J'ai vu que tu as des problèmes avec ta machine. Mon père connaît bien la technologie aérienne, il va sûrement pouvoir t'aider… »).

2.2. Réagir à la fin proposée par l'auteur du récit.

« Que pensez-vous de cette fin, le dénouement a-t-il bien lieu ? »
On relit : « (…) Pourtant, elle avait intérêt à se dépêcher… et à trouver une bonne excuse pour les Régulateurs. »
On constate qu'une porte est ouverte, mais que rien ne garantit la solution.
« Quelles questions pourrait-on encore se poser ? ». On relève des questions.
« Est-ce bien que le récit s'arrête pourtant là ? » Les élèves ont diverses idées et impressions. Certains aiment que le mystère plane encore, qu'il reste des rebondissements à imaginer, que ce ne soit pas clôturé. D'autres auraient voulu savoir, mais savoir quoi ? La fin d'un film ou d'un livre peut-elle être imaginée par nous-mêmes ou faut-il qu'on nous révèle la « vraie fin ». Mais la « vraie » fin n'est-elle pas toujours « inventée » par l'auteur ?

2.3. Imaginer des fins pour ce récit.

« Et si vous imaginiez vous-mêmes, si vous écriviez la fin de ce récit ? »
« Quel début du dénouement l'auteur nous offre-t-il ? Le « nœud à défaire » par Ariel est-ce seulement de réparer sa machine ? À quoi a-t-elle encore été confrontée dans cette aventure ? Pourrait-il y avoir plusieurs fins aussi logiques l'une que l'autre ? Quelle serait la fin la plus simple et courte ? Cela pourrait-il finir mal ? Préférez-vous que cela finisse bien ? »
L'enseignant anime le brainstorming sans permettre aux élèves de déjà présenter des idées trop précises, il stimule l'imagination.
Enfin, il rappelle que, pour écrire une fin (ou un épisode) à une histoire, il faut respecter le texte : ne rien amener qui soit en contradiction avec les faits ni même le climat de l'histoire, ne pas perdre d'élément important en chemin, suivre la logique du récit.
« Essayez de satisfaire la curiosité d'un lecteur qui voudrait ne plus s'interroger sur ce qui va se passer ensuite ! »

➲ Les fins du récit, certaines d'entre elles ou une remouture collective, pourront être envoyées à l'auteur qui se fera un plaisir de répondre à la classe ! Adresse de contact : carine.simaopires@laicite.net.

Sonia Huwart

Compétences

Langue française
Proposer une suite logique à une histoire (1379)
Favoriser l'acquisition d'une culture littéraire contemporaine. Varier les genres… (1445-6-7)
Planifier l'organisation générale par le choix d'un modèle d'organisation adéquat au texte à produire (dominante narrative) [F47]