Séquence philo

Auteur·e

Auteure de la séquence
Mélanie Olivier
(philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)



À partir de la revue
Philéas & Autobule n°74

ENJEUX

Cocotte philo : les animaux

Les animaux, on les côtoie, on les aime, on en a peur parfois, on pense les connaître, on cohabite avec eux, on les utilise… La relation entre l'homme et l'animal est complexe, prenons le temps de la décortiquer pour essayer de mieux la comprendre.

La cocotte en papier est un jeu bien connu des enfants. Il s'agit ici d'en reprendre la mécanique pour initier des discussions philo sur le thème de la relation homme-animal ; ce qui nous distingue, ce que signifie « respecter un animal », ce que les animaux nous inspirent, ou encore, comment les connaître. L'aspect ludique motivera les enfants sans perdre les exigences d'un atelier philo. Les compétences de la problématisation, de l'argumentation et de la conceptualisation seront travaillées. Par ailleurs la cocotte rythmera l'animation en intégrant des moments de mouvement et de créativité.

DISPOSITIF PHILO
Cocotte philo : les animaux

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

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)

➲ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)

- Exprimer un questionnement à partir de l'imaginaire (1.3 – étape 1)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

➲ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté (2.1)

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (2.1 – étape 2)
- Distinguer un concept d'autres concepts (2.1 – étape 3)

➲ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler ses idées (2.2 – étape 1)
- Repérer une contradiction (2.2 – étape 1)
- Repérer différentes implications d'un jugement (2.2 – étape 2)

➲ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe… (2.3)

- Identifier ce que l'on tient pour vrai, pour bien, pour juste, pour beau, pour bon… (2.3 – étape 1)

5. Se décentrer par la discussion

➲ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1)

- Écouter l'autre sans l'interrompre (5.1 – étape 1)

➲ Élargir sa perspective (5.2)

- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (5.2 – étape 3)

Objectifs

➲ Initier une discussion philo sur la thématique homme-animal : amener les enfants à s'interroger sur ce qu'est un animal, ce qui le distingue ou non de l'homme, la relation qu'ils entretiennent, ce qu'elle devrait être, ses richesses et limites.

➲ Apprivoiser la démarche philo par le jeu : la cocotte en papier est une mécanique de jeu bien connue des enfants, ils s'en empareront rapidement et avec amusement, ce qui facilitera pour certains l'implication dans la discussion philosophique.

➲ Varier les activités : certaines consignes déclencheront une discussion philosophique, d'autres du mouvement, d'autres encore de la créativité par les mots ou le dessin et enfin l'une d'entre elles lancera un exercice de problématisation. Certains moments seront collectifs et d'autres individuels.

Mots-clés

Animal, humain, nature, vivant

Matériel

➲ La cocotte philo (annexe 1, p. 11)

➲ L'illustration de couverture de la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? » (annexe 2, p. 12)

➲ De quoi écrire

➲ Du matériel de dessin, ou une autre technique d'art plastique au choix

Durée

2 x 50 minutes[1]

Niveaux visés

À partir de 8 ans

1 La durée de l'animation peut aisément être adaptée au temps dont vous disposez réellement ; de 15 minutes à plusieurs heures. Il suffit d'adapter le nombre d'utilisations de la cocotte et la durée des activités qui en découlent.

Références

- *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, éd. Pôle Philo, 2019. www.polephilo.be

Aptitudes pédagogiques

- Argumenter
- Comparer
- Conceptualiser
- Développer une pensée créative
- Problématiser

Principe du jeu

Une cocotte en papier sert de support pour l'atelier. Elle comprend différentes consignes qui tantôt déclenchent une discussion philo tantôt une activité créative.

PRÉPARATION

1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

Cette séquence comporte des suggestions de questions de relance. Nous conseillons à l'animateur d'en prendre connaissance, d'essayer lui-même d'y répondre et d'en chercher d'autres. Par ailleurs, nous conseillons vivement à l'animateur de s'interroger sur ses propres croyances concernant les relations hommes-animal, de prendre conscience de son propre cadre théorique. Une fois ces présupposés identifiés, l'animateur sera davantage capable de les remettre en question ou à tout le moins d'être vigilant à ne pas se laisser guider par ceux-ci, pour ne pas orienter les discussions avec les enfants.

2. PRÉPARER LE MATÉRIEL

Imprimer (de préférence en agrandissement A3) la cocotte philo en 1 seul exemplaire (voir annexe 1, p. 11)

Réaliser le pliage de la cocotte.

Imprimer (de préférence en agrandissement A3) l'illustration de couverture de la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? » en 1 seul exemplaire (voir annexe 2, p. 12)

DÉROULEMENT

1. PRÉSENTER LE JEU (2 MIN)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont jouer avec une cocotte en papier et que celle-ci a la particularité d'être une cocotte philo pour réfléchir au thème des animaux.

La cocotte présente des mots parmi lesquels choisir : sauvage, nature, protection, nourriture, comportement, espèce, territoire, histoire. Ces mots, que l'on peut bien entendu associer au thème des animaux, ne donnent pas nécessairement un indice sur l'activité que l'on découvrira en dépliant la cocotte. Mais ils pourront être invoqués par l'enseignant au moment de clôturer l'animation.

2. ACTIONNER LA COCOTTE (2 MIN)

Un enfant donne un nombre, un autre actionne la cocotte selon le nombre donné. Un troisième enfant choisit parmi les possibilités offertes par la cocotte. Un quatrième reçoit le rôle de lire la consigne écrite sur la cocotte à voix haute.

Pour les tours suivants, une consigne faite n'étant plus à faire, il faut retenir ce qui a déjà été choisi.

3. FAIRE L'EXERCICE ÉCRIT SUR LA COCOTTE (15 À 45 MIN)

Les enfants sont amenés à suivre la consigne lue.

Si la consigne est une question philo (de **3.1.** à **3.4.**), l'animateur initie et anime une discussion philo à partir de cette question. Une méthode d'animation est disponible dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* (voir références).

Les questions philo sont tirées du fil rouge de la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? ». L'animateur peut, bien entendu, en choisir d'autres et faire sa propre cocotte. Les quatre questions qui ont été choisies permettent d'aborder la thématique sous des angles différents (éthique, esthétique, etc.) mais aussi de travailler des compétences différentes, en particulier l'argumentation et la conceptualisation.

> Les questions de relance listées ci-dessous et adaptées à chaque question philo sont conçues pour soutenir l'animation, dans le respect de la discussion en cours. Elles ne devraient en aucun cas servir de feuille de route à la discussion, être exploitées de façon exhaustive, où faire double emploi avec les apports des participants.

Les consignes **3.5.** et **3.6.** sont axées sur la créativité. La consigne **3.7.** propose un exercice de problématisation à partir d'une image. Et enfin, la consigne **3.8.** invite au mouvement.

De façon optionnelle, l'animateur peut aussi se servir de toutes ces expériences (**3.5.** à **3.8.**) pour déclencher des discussions philo. Cela dit, rien n'y oblige : on peut privilégier de préserver l'aspect ludique et léger de ces activités.

3.1. Question philo : Y a-t-il des différences entre l'animal et l'humain ?



Quelques exemples de questions de relance :

- Qu'est-ce qui te fait répondre par oui ou par non à cette question ?
- Si tu réponds qu'il y a des différences, peux-tu donner des exemples ?
- Est-ce que ce sont des différences que tu juges importantes ?
- Quelles sont les conséquences d'affirmer qu'il y a des différences entre l'homme et l'animal ?
- Quelles sont les conséquences de dire qu'il n'y a pas de différences entre l'homme et l'animal ?
- Est-ce que dire qu'il y a des différences revient à dire que l'un est supérieur à l'autre ?
- Un philosophe, Montaigne, a écrit : « Il se trouve plus de différences de tel homme à tel homme que de tel animal à tel homme ». Que voulait-il dire ? Es-tu d'accord ?
- Etc.

3.2. Question philo : C'est quoi, respecter les animaux ?

Quelques exemples de questions de relance :

- Ça veut dire quoi, « respecter » ?
- Respecter un humain, un objet, une plante, un animal : est-ce que c'est la même chose ?
- Peux-tu donner des exemples de situations où tu estimes que l'on respecte l'animal ? Et des exemples où on ne le respecte pas ?
- Est-ce qu'on peut aimer un animal et ne pas le respecter ?
- Est-ce qu'on peut tuer un animal et le respecter ?
- Est-ce qu'on respecte tous les animaux de la même manière ?
- Que se passe-t-il si on ne respecte pas un animal ?
- Est-ce que ça devrait être une obligation de respecter les animaux ?
- Etc.

3.3. Question philo : C'est quoi, connaître les animaux ?

Quelques exemples de questions de relance :

- Comment faire pour connaître un animal ?
- Peut-on tout se permettre pour connaître les animaux ?
- À quoi ça sert de connaître un animal ?
- Y a-t-il des limites dans nos connaissances de l'animal ?
- Si je connais un chat en particulier, par exemple, est-ce que ça veut dire que je connais tous les chats ?
- Si je vis avec un animal, est-ce que je le connais ?
- Etc.

3.4. Question philo : Que nous inspirent les animaux ?

Quelques exemples de questions de relance :

- Est-ce que regarder un animal ça t'aide à imaginer ?
- Est-ce que regarder un animal ça t'aide à réfléchir ?
- As-tu souvent envie de dessiner ou sculpter un animal ? Pourquoi ?
- Est-ce que certains animaux t'inspirent plus que d'autres ? Pourquoi ?
- Est-ce que tu trouves que les animaux sont beaux ? Pourquoi ?
- Etc.

3.5. Créativité : Imagine-toi dans la peau d'un animal qui rencontre un humain pour la première fois. Que te dis-tu ?

Cet exercice peut être proposé à l'oral ou à l'écrit, en fonction notamment du temps disponible, lequel est annoncé aux enfants.

Pour se mettre dans l'ambiance, on peut procéder d'abord à la lecture du récit « Les Bruyants » paru dans la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? », pp. 8-9.

3.6. Créativité : Dessine un animal tout petit, un animal de taille moyenne et un animal très grand.

L'animateur met à disposition des enfants du matériel pour dessiner et annonce le temps dont ils disposent.

En fonction du matériel et des compétences en arts plastiques de l'animateur, la consigne peut être adaptée (par exemple, pratiquer la gravure).

Cette activité résonne avec la question philo « Que nous inspirent les animaux ? » (activité **3.4.**).

L'animateur peut également l'associer à la lecture des pages Art de la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? », pp. 20-21 : « Oiseau rare ».

3.7. Problématisation : Regarde l'image, décris-la et pose des questions dessus.

L'animateur montre aux enfants l'illustration de couverture de la revue *Philéas & Autobule* n°74, « C'est qui, les animaux ? » (annexe 2, p. 12).

Il leur laisse un temps d'observation silencieuse. Il les incite à décrire collectivement l'image. Pour stimuler l'écoute et la co-construction, l'animateur peut exiger qu'un élément de description donné ne soit pas répété. Il peut en revanche être complété. L'animateur rend les enfants vigilants à la distinction entre « décrire » et « interpréter ». Il s'agit ici de dire ce que l'on voit. Quand l'animateur estime que la description est suffisamment complète, il amène les enfants à formuler des questions sur l'image.

Il est possible que certains enfants éprouvent des difficultés à trouver des questions. L'animateur peut soutenir leur effort en leur demandant si quelque chose les étonne dans l'image et en les incitant à partir de cet étonnement pour formuler une question.

En fonction du niveau des enfants l'animateur peut exiger des questions pertinentes pour un atelier philo[2] ; des questions dont on peut discuter, universelles, abstraites.

Quand le groupe a formulé deux ou trois questions, on peut estimer que l'exercice est fini, mais il est bien entendu possible de déclencher une discussion à partir des questions posées par les enfants.

3.8. En mouvement : Déplace-toi à la manière d'un animal de ton choix.

L'animateur laisse quelques secondes aux enfants pour penser à un animal. Il les invite ensuite à se déplacer dans le local en imitant, à son signal, l'animal de leur choix. L'exercice peut être répété autant de fois que désiré.



2. Cette notion est précisée dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, éd. Pôle Philo, 2019. www.polephilo.be.

4. RECOMMENCER AU POINT 2

Quand l'animateur l'estime pertinent, on actionne à nouveau la cocotte.

5. CLOTÛRER L'ANIMATION (5 À 30 MIN)

Sur les différentes facettes de la cocotte philo se trouvent des mots : sauvage, nature, protection, nourriture, comportement, espèce, territoire, histoire. Ces mots permettent de distinguer les facettes, de se rappeler quelle consigne a déjà été faite, mais également d'ouvrir le champ lexical des enfants.

L'animateur peut se servir des mots correspondant aux facettes dévoilées pour clôturer l'animation en demandant pour chacun d'entre eux : quel est le lien entre ce mot et le thème des animaux ?

PROLONGEMENT

FABRIQUER SA COCOTTE PHILO (50 MIN)

L'animateur propose aux enfants de créer leur propre cocotte philo avec des questions et des consignes qu'ils inventent. Nous conseillons de le faire par groupe de deux enfants, pour faciliter l'exercice. Nous conseillons également qu'ils puissent lire ou du moins feuilleter la revue préalablement, pour s'en inspirer.

Et pourquoi pas leur proposer cette activité à partir de n'importe quel autre numéro de la revue *Philéas & Autobule*, pour aborder un nouveau thème ?

ANNEXE 1 - LA COCOTTE PHILO

ANNEXE 2

