Philéas & Autobule
Les enfants philosophes

93

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Tu choisis quoi ?



avec les compétences du référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté



Auteur de la séquence philo « Tu choisis quoi ? » **Jean-Charles Pettier** (philosophe)

Auteur de la séquence médias « Projet de film : l'élu » **Youry Zambrano** (philosophe, diplômé en écriture et analyse cinématographiques, secrétaire de rédaction chez *Philéas & Autobule*)

Dessins de Philéas et Autobule **Pauline Spira** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **Niels Thorez** et **Youry Zambrano** / Animations et formations **www.polephilo.be** / Responsable de la communication **Cassandra Chazel** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent (www.louiselaurent.be).**

Février - Mars 2025 – Éditeur responsable : **Brice Droumart**

Contact rédaction **redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91**

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**.

Vous souhaitez être informé·e des outils pédagogiques Philéas & Autobule dédiés aux enseignant·es ? Inscrivez-vous à notre liste de diffusion en nous envoyant un e-mail à l'adresse **info@phileasetautobule.com**

DANS CE DOSSIER



Une séquence philo
Tu choisis quoi ? ---- 4

- Définir le concept de choix
- Problématiser le concept de choix
- Questionner les conditions du choix

Mots-clés : choix liberté démocratie

Annexe ---- 15



Une séquence médias
Projet de film : l'élu ---- 17

- Appréhender la figure de l'élu au cinéma
- Imaginer une histoire
- Développer un projet de film

Mots-clés : choix écrire cinéma

Annexes ---- 22

Séquence philo

Tu choisis quoi ?

Auteur : Jean-Charles Pettier (philosophe)



À partir de l'affiche « Tu choisis quoi ? », *Philéas & Autobule* n°93

Objectifs

- **Définir la notion de choix :** en comparant choix et décision ; en caractérisant le rapport entre choix et connaissance avec l'idée de « choix éclairé » ; en comparant choix et liberté, et en se demandant ce que signifierait faire un choix libre.
- **Problématiser la notion de choix :** en se demandant si un choix, même radical, est toujours possible, et à l'inverse, si dire « qu'on n'a pas le choix » peut être un abus de langage ; en interrogeant le désir qu'on peut avoir d'une absence de choix ; en se demandant si on peut être complètement libre dans les actions qui découlent d'un choix effectué.
- **Élargir la réflexion :** passant d'une échelle individuelle à celle d'un groupe humain, on se demandera si le choix collectif, par exemple lorsqu'on vote, peut être orienté, voire manipulé.

Durée
2 x 50 minutes

Âge
De 8 à 13 ans

Matériel

- L'affiche parue dans la revue *Philéas & Autobule n°93*, « Tu choisis quoi ? »
- Par petits groupes d'enfants, une feuille A3 pour produire éventuellement une affiche
- Une feuille A3 pour produire éventuellement une affiche collective lors de la deuxième séance
- Un cahier de pensées personnelles par enfant (réutilisable d'une séance à l'autre)

Compétences du référentiel d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

1. ÉLABORER UN QUESTIONNEMENT PHILOSOPHIQUE

Savoir-faire

➲ À partir de l'étonnement et face à des réalités complexes du monde, formuler des questions à portée philosophique.

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes… et en dégager une question (P3, P4).
- S'exercer à formuler une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (P5, P6).
- Formuler une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique, la décomposer en sous-questions et la relier à d'autres questions (S1, S2).

➲ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement.

- Exprimer un étonnement à partir de l'imagination (P3, P4).
- Questionner la réalité à partir d'alternatives (P5, P6).
- Comparer et confronter différentes alternatives (S1, S2).

Savoirs

➲ Questionnement philosophique – philosophie.

- Identifier - exemplifier (P4, P5).
- Questionner – expliciter (P6, S1).
- Conceptualiser – problématiser (S2).

2. ASSURER LA COHÉRENCE DE SA PENSÉE

Savoir-faire

➲ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté.

- Donner des exemples et/ou contrexemples d'un concept lié à la philosophie et à la citoyenneté (P3, P4).
- Questionner des exemples et contrexemples d'un concept pour en construire et en dégager le sens (P5, P5).

3. PRENDRE POSITION DE MANIÈRE ARGUMENTÉE

Savoir-faire

➲ Se positionner sur des questions philosophiques liées à la citoyenneté.

- Expliquer son avis, clarifier sa pensée (P3, P4).
- Défendre son avis à l'aide d'un argument, d'une raison ou d'un exemple (P5, P6).
- Justifier sa prise de position par des arguments ; identifier différents éléments pour prendre position (S1, S2).

➲ Se décentrer pour comprendre le point de vue d'autrui.

- Prendre en compte les apports et les objections de l'autre (P3 à S2).

➲ Élargir sa perspective.

- Questionner une situation depuis une perspective différente de la sienne (S1, S2).

1. Issues du *Référentiel d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté* publié par la Fédération Wallonie-Bruxelles (2022) sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRENDRE CONNAISSANCE DE CETTE SÉQUENCE

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages, ainsi que le document « Comment lire cette séquence » (annexe, p. 15) qui s'adresse plus particulièrement aux animateurs se préparant à animer pour la première fois ce type de séquence philo portant sur une affiche *Philéas & Autobule*.

2. SE POSER PERSONNELLEMENT LES QUESTIONS QUE DÉCOUVRIRONT LES ENFANTS PENDANT L'ANIMATION

L'animateur peut se préparer en examinant personnellement le questionnement et les démarches réflexives qu'il s'apprête à proposer aux enfants : il ne s'agira en classe ni de poser **le choix comme toujours possible** ni de défendre l'idée que **le choix n'existe pas**.

Cette préparation lui permet d'une part de clarifier le champ de discussion auquel s'attendre, d'identifier les enjeux, les questions peu évidentes, etc., et d'autre part d'identifier ses propres croyances et présupposés, pour s'offrir un pas de recul et animer dans une posture plus consciente des biais personnels qu'il pourrait être tenté de donner à la discussion.

La lecture de la revue permettra également à l'animateur de saisir les enjeux autour de la thématique du choix, et plusieurs façons de les aborder.

2.1. Quelques pistes pour chercher à définir

N.B. : Certaines des pistes sont directement fournies par l'observation commentée de l'affiche, d'autres pourront être suggérées dans les échanges.

a) Par opposition et comparaison

Comparer et opposer est au cœur de la réflexion sur le choix, puisque c'est d'abord en **sollicitant des exemples** de situations de choix, de pseudo-choix et de non-choix, qu'on fera une première approche des caractéristiques du choix.

Elle sera précisée par la **comparaison entre choix et prise de décision** : sont-ils équivalents ? Se peut-il qu'on décide par manque de choix ou, au contraire, qu'on ne parvienne pas à une décision du fait d'un trop plein de choix ?

L'examen de l'affiche et de la situation des personnages centraux permettra d'établir la différence entre **choix simples** (les directions dans le labyrinthe) et **choix éclairés** (ceux qui seraient possibles avec les informations que pourraient donner les oiseaux).

L'observation des oiseaux est riche en interprétations possibles et en pistes de compréhension des **conditions du choix**. La comparaison entre les oiseaux de l'affiche permet d'identifier qu'ils ne font pas tous la même chose. Faut-il alors considérer qu'ils agissent de concert ou chacun pour soi ? Certains oiseaux rappellent des vautours qui sembleraient guetter l'éventuelle mort des personnages : c'est l'idée que les enjeux de certains choix peuvent être vitaux. D'autres oiseaux semblent indiquer des directions. Sont-ils fiables ? Peut-être font-ils des **erreurs** ? Il peut aussi s'agir de **mensonges** délibérés. Enfin, les oiseaux qui tournent sont peut-être en train d'aider les personnages, en leur donnant à voir par leur vol là où ils doivent passer. C'est le **problème de la confiance** qui est posé là. On pourra rapprocher ces

difficultés avec celles des enfants qui doivent souvent se fier aux indications des adultes qui les entourent, dont certains peuvent être de « drôles d'oiseaux » !

L'examen de la situation des personnages permet, par opposition, de souligner un **paradoxe** : l'apparence d'un choix peut dissimuler le fait qu'**un seul choix est possible**. Les deux personnages centraux n'ont pourtant **pas le choix de « ne pas choisir »** s'ils veulent sortir, et **une seule solution** permet de gagner la sortie dans un labyrinthe.

Mais la comparaison entre les deux personnages peut aussi conduire à identifier que le choix peut ne pas s'effectuer **dans les mêmes conditions pour chacun**. Le chien a du flair, une caractéristique que l'être humain possède moins finement, mais qu'il aurait pu compenser par son intelligence s'il avait anticipé et s'était donné un moyen pour retrouver son chemin.

Enfin, on peut aussi **imaginer des variations** concernant un même personnage. On pourrait imaginer que la petite fille parte au hasard et, qu'en cas d'insuccès, elle rebrousse chemin. En marquant successivement les chemins explorés, elle parviendrait à la sortie. C'est alors le **poids stratégique de l'expérience** qu'on pourra mettre en avant,

b) En justifiant

N.B. : l'examen de cette affiche est l'occasion de faire des hypothèses de lecture et d'interprétation qu'il s'agira de justifier. Les choix retenus doivent alors être cohérents avec les indices qui sont fournis, ou avec une réalité connue des enfants.

Les justifications se feront en liant les indices fournis par l'attitude des oiseaux aux problèmes posés par la situation des deux personnages. Ils permettent de construire les critères d'un choix éclairé par la connaissance des conditions de sa réalisation, de ses conséquences et de ses résultats.

On pourra alors décliner chacun de ces points :

- les différents **objectifs** possibles de chacun des personnages de l'affiche ;

- les différentes **alternatives** dans le cas de chacun des personnages : aider ou pas, avoir une stratégie commune ou pas, rentrer chez soi ou pas, accompagner ou pas ;



- les **conditions** de réalisation des choix ;

- la **fiabilité** des indications et la confiance qu'on peut leur accorder ;

- les **compétences** et dispositions naturelles utilisées.

c) En décrivant

On pourra décrire les **conditions et problèmes posés par le choix**, dans la vie quotidienne des enfants, par exemple à l'école, dans la vie familiale, puis à chaque être humain en général : pour décrire comment on peut passer d'une attitude réactive à une attitude d'anticipation.

2.2. Quelques pistes pour problématiser

La problématisation peut être radicale : finalement, dans les **conditions d'un choix éclairé**, peut-on encore dire qu'il y a un choix ? Oui, si deux choix sont équivalents, mais cela est-il possible ? On pourra alors souligner l'inconfort que procure le choix et envisager, par opposition, le confort que semble procurer le fait de ne pas avoir à choisir, notamment du fait que les conséquences d'un choix ne sont jamais totalement anticipables.

On pourra également se demander s'il est possible de **faire deux fois le même choix**, ou dans quelle mesure l'expérience fait que deux choix ne sont jamais pareils.

2.3. Ouvrir les perspectives

On pourra ouvrir la question du choix à ses **perspectives sociales et politiques**, connues par les enfants par exemple par le biais du vote. Voter, c'est choisir. L'ensemble des conditions du choix et des problèmes rencontrés se posent à cette nouvelle échelle : voter pour quel objectif, en s'appuyant sur quels avis ?

Rappelant le rôle de l'école pour les choix individuels, ce sera l'occasion de s'interroger sur certaines disciplines. À l'échelle des enfants, l'enseignement de l'Histoire qui permet de mieux comprendre, en connaissant le passé, les **conséquences possibles** de certains choix à faire, par exemple.

La question du choix éclairé trouvera des exemples d'élargissements dans les questions liées à l'écologie et au respect de la nature, avec les conséquences en termes de choix possibles dans l'objectif d'une survie de l'espèce humaine.

DÉROULEMENT

1. PREMIÈRE APPROCHE DU PROBLÈME POSÉ, ANCRAGE DANS LE QUOTIDIEN (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Cadrer l'activité

Vous débutez ? La fiche « Comment lire cette séquence » (annexe, p. 15) rappelle quelques questions de cadre bien utiles en introduction de chaque séance.

1.2. Décrire l'affiche sans montrer la question

Les **objectifs** sont d'identifier les éléments du support ; donner sens à la question posée ; permettre aux enfants une première expression simple (des constats), puis plus complexe (des avis, des hypothèses).

L'animateur donne cette **consigne** : *« Nous allons examiner cette affiche pour pouvoir la décrire et tenter de la comprendre. »*

Exemples de questions pour faire décrire :

Que voit-on sur l'affiche ? Quels sont les personnages visibles, combien sont-ils ? Combien y a-t-il d'humains ? Combien d'animaux ? De quel genre d'animaux s'agit-il ? Font-ils tous la même chose ? Comment le personnage humain est-il habillé ? Qu'est-il en train de faire ? Que voit-on sur l'affiche, à part le personnage humain et les animaux (mettre en évidence les différentes sorties possibles) ? Qu'est-il en train de se passer ? Où cela se passe-t-il ? Comment se tient chacun des personnages, que fait-il ?

Exemples de questions pour donner son avis concernant l'affiche :

À votre avis, d'après les détails que nous avons observés, qu'est-il en train de se passer (expliquer en donnant les détails auxquels on se réfère) ? Quels sont le ou les personnages qui ont un problème (peut-être chacun des personnages, mais un problème différent à énoncer d'après la situation) ? De quel problème s'agit-il ? D'après vous, cette affiche représente-t-elle une situation qui pourrait être réelle, que vous connaissez, ou bien une situation qui ne peut pas exister dans la réalité ? Si vous pouviez choisir, à la place de quel personnage aimeriez-vous être, et pourquoi ? D'après vous, qu'est-ce qui est le plus important dans cette affiche ? Sur quoi veut-on attirer l'attention ? Pensez-vous que l'auteur de l'affiche veut faire comprendre quelque chose à ceux qui la regardent ?

1.3. Passer de l'examen des problèmes soulevés par l'affiche à une problématique plus générale

Les **objectifs** sont de créer une dynamique de questionnement sur l'affiche ; permettre de comprendre le problème posé en faisant le lien entre question et illustration, pour donner au problème un sens concret et proche.

L'animateur donne cette première **consigne** (sans dévoiler la question) : *« À partir de ce que nous avons décrit, nous allons essayer de trouver de quoi nous allons parler, la question que pose cette affiche. Attention, ce n'est pas facile et il est tout fait possible qu'on ne trouve pas la bonne réponse. »*

Exemples de questions pour permettre des hypothèses : Quel va être notre sujet ? Qu'est-ce qui nous y a fait penser sur cette affiche : quels sont les détails particuliers qui ont attiré notre attention ? Qu'y a-t-il de particulier qui pourrait nous faire comprendre le sujet ? Quelle pourrait alors être la question posée ?

L'animateur donne cette deuxième **consigne** (après avoir dévoilé la question) : *« Nous allons examiner le rapport entre l'illustration et la question. »*

Exemples de questions pour examiner le lien question/illustration : Avions-nous trouvé la question posée ? Quel est le rapport entre la question de l'affiche et ce qui est dessiné ? Quels sont les détails importants de l'illustration, compte tenu de la question posée ? D'après vous, est-ce que cette question se pose pour chacun des personnages dans cette situation ? Pour chacun d'eux, par rapport à quels choix (lier les possibilités examinées à la diversité des intentions possibles de chacun des personnages) ?

L'animateur donne cette troisième **consigne** : *« Nous allons maintenant voir si vous aviez déjà parlé ou si vous aviez déjà réfléchi à ce qu'est choisir. »*

Exemples de questions pour faire du lien avec la vie courante : Avez-vous déjà été dans des situations qui font penser à celle de l'affiche ou à la question qui est posée (devoir choisir) ? Avez-vous déjà été dans des situations (à l'école, dans la vie de tous les jours, à la maison) où vous avez ressenti que choisir était difficile : pourquoi, que s'était-il passé ? Pouvez-vous décrire d'autres situations de la vie courante où l'on doit choisir ? Connaissez-vous des situations où l'on ne peut pas choisir : à l'école ? Dans la vie de tous les jours ? Pouvez-vous décrire des situations où l'on préférerait pouvoir choisir, et des situations où l'on préférerait ne pas avoir à choisir : à l'école ? Dans la vie de tous les jours ? À la maison ? Dans le pays où nous vivons ? Dans les rapports qu'ont les pays entre eux ? Dans le monde entier ? Connaissez-vous des situations à d'autres époques dans notre pays, ou bien dans d'autres pays que le nôtre, où l'on a dû faire des choix importants ?

Connaissez-vous des exemples de choix : qui ont changé, évolué, par rapport à « avant » ? Qui sont apparus et n'existaient pas avant ? Qui ont disparu ? Connaissez-vous des exemples de choix que certains humains aimeraient bien pouvoir avoir ou au contraire qu'ils souhaiteraient ne pas avoir à faire ?

Exemples de questions pour examiner ce lien : À quelle(s) occasion(s) peut-on s'apercevoir qu'un choix est difficile (reprendre les exemples vus dans la vie courante) ? Quand on a un choix à faire, comment fait-on pour savoir ce qu'on va finalement choisir (reprendre le lien avec les éléments vus à propos de l'affiche) ? À l'école, est-ce que ce que l'on fait ou ce que l'on apprend a un rapport, ou pas, avec le fait d'apprendre à choisir ? Y a-t-il d'autres lieux que l'école où l'on apprend ou fait des choses qui aident à choisir ? Y a-t-il des personnes qui peuvent nous aider à le faire ? Qu'est-ce qui fait que ces personnes peuvent aider à faire un choix ? En général, quand on est enfant, quelles sont les personnes qui aident à choisir ? Si l'on compare ces situations, est-ce que les choix sont toujours aussi compliqués les uns que les autres ? Est-ce que certains de ces choix peuvent ne concerner que peu de personnes, d'autres, au contraire, beaucoup ? Peut-il arriver que dans la même situation, des personnes trouvent un choix difficile et d'autres pas ? Pourquoi n'est-ce pas pareil pour chacune de ces personnes ? Peut-il arriver, pour une même personne, qu'un choix soit difficile à un moment et plus facile à un autre : qu'est-ce qui peut avoir changé entre ces deux moments ?

1.4. Caractériser le sujet et apporter des premières réponses à la question

L'animateur donne cette **consigne** : *« D'après ce que nous avons dit, nous allons essayer d'expliquer ce qu'est choisir, pourquoi c'est intéressant ou pas, difficile ou pas. »*

Exemples de questions pour généraliser et définir : Quels sont les éléments que l'on trouve à la fois dans les exemples que nous avons pris et dans la situation proposée sur l'affiche, qui nous permettraient d'expliquer ce qu'est choisir ? Choisir est-ce comme décider ? Tous les choix sont-ils aussi difficiles ou importants les uns que les autres ? En fonction de quoi ? Grâce à qui, à quoi ? Peut-on parfois avoir envie de choisir sans le pouvoir, et parfois pouvoir choisir et ne pas le vouloir ? Peut-il arriver que certains choix soient considérés par certaines personnes comme désirables et faciles sans qu'ils le soient par d'autres ? Si vous vouliez expliquer ou faire comprendre à un petit enfant ce qu'est choisir, pourquoi et quand on le fait, quels exemples pourriez-vous prendre : que pourriez-vous lui rappeler, que pourriez-vous lui montrer, que pourriez-vous lui dire, pour qu'il comprenne ?

Quelle est, selon vous, la définition d'un choix ? Quel(s) conseil(s) donneriez-vous à la petite fille de l'affiche pour l'aider à répondre à la question posée ?

1.5. Identifier l'essentiel

Ce temps de retour sur les échanges et d'identification de ce qui paraît important peut se faire selon **l'une des trois modalités suivantes :**

a. Une prise de parole individuelle, en retournant à l'affiche

L'animateur donne cette **consigne** : *« Chacun va essayer d'exprimer brièvement le mot ou l'idée qui, dans tous nos échanges, lui a paru le plus important pour expliquer la question de l'affiche.*



Nous voterons ensuite pour retenir les quatre qui sont le plus choisis. Chacun pourra voter plusieurs fois. »

L'animateur donne ensuite cette deuxième **consigne** : *« Nous allons tracer deux colonnes. Que placeriez-vous, dans la première colonne, comme situations (dites-en quelques mots) où un choix est difficile ? Il peut ne pas y en avoir pour certains d'entre vous.*

Que placeriez-vous dans l'autre colonne, comme situations (écrites en quelques mots) où il vous semble que ce n'est pas difficile de choisir ? Il peut ne pas y en avoir pour certains d'entre vous. »

b. Un échange par petits groupes et un choix argumenté

L'animateur donne cette **consigne** : *« Dans chaque petit groupe, chacun va essayer de trouver le mot le plus important dans ce qui a été dit aujourd'hui pour parler du choix (par exemple, décider, s'informer, réfléchir, liberté, difficile, vote, etc.). Il faudra ensuite ne retenir qu'un seul mot parmi tous ceux proposés, par exemple s'il y en a un que plusieurs membres du groupe avaient trouvé. Vous devrez ensemble trouver un exemple d'une situation de choix qui permet de comprendre pourquoi ce mot est important. Lors de la prochaine séance, le choix de chaque groupe sera réexaminé par toute la classe. »*

c. Des idées pour examiner le choix dans le groupe

Cette troisième modalité, qui repose sur une démarche d'opérationnalisation, permet aux enfants de reformuler l'essentiel des échanges en le traduisant en actions concrètes.

L'animateur donne cette **consigne** : « *Chacun essaye de voir s'il peut proposer un choix qu'il aimerait qu'on puisse faire dans le groupe. Nous ferons une liste de ceux qui paraissent possibles (l'animateur a un droit de veto) et nous voterons pour garder celui qui paraît le plus important.* »

2. PROBLÉMATISER, ÉLARGIR ET ABSTRAIRE VERS L'UNIVERSEL (SÉANCE 2 – 50 MIN)

2.1. Cadrer l'activité

Vous débutez ? La fiche « Comment lire cette séquence » (annexe, p. 15) rappelle quelques questions de cadre bien utiles en introduction de chaque séance.

2.2. Se rappeler la séance précédente avant d'approfondir

L'animateur donne cette **consigne** : *« Sans reprendre l'affiche, nous allons prendre un peu de temps pour nous souvenir de ce qui a été dit la dernière fois. Vous avez une minute pour y réfléchir, puis nous échangerons. »*

Exemples de questions pour se remémorer la séance précédente : Qu'y avait-il sur l'affiche, que montrait-elle ? Quelle était la question posée ? Puis, plus précisément : qu'y avait-il sur l'affiche qui faisait penser au choix et à la façon dont on procède pour choisir ? Quelles sont les questions que nous nous sommes posées ? Qu'avons-nous fait à la fin de la séance ?

2.3. Examiner de façon critique certaines des réalisations précédentes, ou les mots essentiels sélectionnés en fin de première séance

N.B. : S'agissant ici de faire examiner les mots choisis précédemment, on pourra aussi revenir avec le groupe, dans une procédure métacognitive[1]*, sur la façon dont les réflexions sur le choix s'illustrent concrètement au moment des choix faits par chacun.*

L'objectif est d'approfondir le sujet en problématisant les réponses apportées et en poursuivant le travail de définition du choix, de l'identification de ses raisons et objectifs, de ses modalités.

L'animateur donne cette **consigne** : *« Nous allons maintenant examiner un par un les choix de mots retenus la dernière fois, avec leur exemple, et en discuter. »*

Exemples de questions pour problématiser :

Questions générales : Ce qui vient d'être dit est-il toujours vrai ? Toujours faux ? Vrai (ou faux) juste pour une personne, pour certains d'entre nous, pour tous les êtres humains ? Pour personne ?

Connaissez-vous un exemple qui montrerait que ce qui a été dit n'est pas forcément vrai (ou faux) ?

Questions spécifiques à la notion de choix :

Peut-on avoir parfois l'impression que l'on a un choix sans que cela soit pourtant vrai ?

Quand on choisit, est-ce que cela signifie forcément que l'on sait ce qui va se produire suite à ce choix ? Peut-on le faire au hasard ?

Est-ce qu'on décide toujours de choisir ? Peut-on parfois devoir le faire malgré nous ?

Pouvoir choisir, est-ce forcément bien ? A-t-on toujours envie de choisir ? Peut-il arriver que parfois, on souhaite ne pas avoir à choisir ? A-t-on parfois envie d'obéir sans choisir ?

Pourquoi un choix est-il plus ou moins facile ? Si on avait toujours tous les choix possibles, est-ce que ça serait plus facile de choisir ?

Si, comme peut-être la petite fille de l'affiche par rapport aux oiseaux, on doit demander à quelqu'un des conseils au moment de choisir, quels problèmes cela peut-il soulever ? Suffit-il que la personne à qui on demande conseil soit une personne en qui on a confiance pour que le choix soit évident ?

Quand on sait ce qu'il risque d'arriver selon que l'on fera tel ou tel choix, a-t-on encore « vraiment » le choix ?

Un choix peut-il se répéter à l'identique ? Face à un même choix, tout le monde choisit-il toujours de la même façon ? Qu'est-ce qui peut changer d'une personne à une autre ?

On dit parfois qu'« on n'a pas le choix » : est-ce que cela signifie vraiment qu'il n'y a qu'une seule possibilité d'agir dans ce cas-là ? Si ce n'est pas le cas, pourquoi à votre avis emploie-t-on cette expression ?

1 La métacognition est la cognition sur la cognition, autrement dit, c'est le fait de penser à notre manière de penser. Ici, il s'agit de réfléchir aux choix que l'on fait pour réfléchir sur le fait de choisir.

Exemples de questions pour conceptualiser, articuler certaines des idées :

Questions générales : Ce que tu dis là, est-ce forcément opposé à ce qui était dit avant ? Est-ce la même chose que ce que disait untel ? Qu'est-ce que cela a de pareil, de différent ? Est-il possible de combiner ce que tu dis avec ce que disait untel ?

Questions spécifiques à la notion de choix : D'après ce que nous avons dit aujourd'hui et l'autre jour, et les exemples que nous avons pris pour parler du choix de ses intérêts, de ses difficultés, de la façon dont on le fait, diriez-vous que c'est toujours pareil ou au contraire, qu'il y a plusieurs sortes de choix à des échelles différentes, avec des conditions différentes, avec des conséquences différentes ?

D'après vous, à partir de quel moment devrait-on se dire « il faut qu'on me laisse choisir » ou bien au contraire « ce n'est pas à moi de choisir » ?

Y a-t-il des occasions où l'on demande aux gens de faire des choix qui ne concernent pas seulement eux, mais tout le pays ? Comment fait-on pour permettre aux gens de vraiment choisir (information, organisation) ?

Peut-on apprendre à choisir ? L'école, et ce qu'on y apprend en classe, peut-elle nous aider au moment de choisir ?

Comment appelle-t-on les pays où on essaye de laisser les gens choisir ? Peuvent-ils, dans ce pays, prendre toutes les décisions ? Pourquoi cela pourrait-il être compliqué ? Comment fait-on, dans ces pays, pour que les gens puissent choisir le plus librement possible ?

2.4. Répondre à la question posée

Le premier **objectif** est de permettre au groupe de construire une réponse visant l'universel.

L'animateur donne cette **consigne** : *« Nous allons maintenant essayer de répondre à la question posée, en essayant d'avoir des réponses qui concerneraient tous les êtres humains (ici, le "tu" de la question voudra dire "toi qui es un être humain". »*

Exemples de questions générales pour conceptualiser : Que proposez-vous comme réponse ? Telle et telle réponse veulent-elles dire la même chose ? Qu'ont-elles de pareil, de différent ? Ce que tu dis là, est-ce une définition ou bien un exemple ?

Exemple de consigne spécifique articulée au choix : *« Nous allons essayer d'expliquer ce qu'est un choix et la façon dont on choisit en précisant ce qui est, ou pas, possible en réalité, en donnant un exemple pour faire mieux comprendre ce que nous voulons dire. On pourra préciser nos réponses si la réponse dépend du genre ou de l'importance du choix dont on parle. »*

Le deuxième **objectif** est de permettre à chacun de se positionner par rapport à la question posée.

L'animateur donne cette **consigne** : *« Chacun, lorsqu'il en aura le temps cette semaine, pourra inscrire, dans son cahier de pensées, soit un choix qui lui paraît souhaitable que chaque humain puisse faire, soit un choix qu'ils pensent que certains ne devraient pas avoir. »*

2.5. Retour à l'affiche et proposition d'une activité de synthèse

Les **objectifs** sont de permettre à chacun de ressaisir certains éléments des échanges, apporter « sa » réponse et la communiquer ; identifier des suites possibles du travail.

L'animateur peut se référer aux **consignes** suivantes :

« À partir de nos échanges, nous allons (au choix) :

- expliquer ce que signifie tel mot (= un des mots issus de la discussion) et le noter sur un affichage spécialement fait pour ;

- noter les quatre questions les plus importantes auxquelles nous avons réfléchi ;

- oralement, expliquer les quatre activités faites (1.1. à 1.4.) ;

- oralement, se rappeler les différentes réponses que nous avons trouvées ;

- oralement, expliquer quatre idées que nous n'avions pas au départ sur ce sujet ;

- noter, sur l'affiche, des questions auxquelles nous n'avons pas encore répondu sur ce sujet. »

Ceux qui sont d'accord avec une proposition faite pourront noter leurs initiales sous la proposition affichée.

Exemples de questions pour valider : Pensez-vous que cette proposition pourrait poser problème ? De quel genre de problème s'agirait-il alors ? Est-ce toute la proposition qui poserait alors problème, ou juste une partie ? Quelle est cette partie ? Les autres, qu'en pensez-vous ?

PROLONGEMENTS

Permettre aux enfants d'effectuer certains choix dans la classe : construction d'un projet commun, par exemple.

Étudier la façon dont les élections sont organisées dans le pays. Proposer aux enfants de mener une enquête auprès de leurs proches pour savoir comment ils font pour choisir entre les candidats, au moment d'une élection.



ANNEXE
COMMENT LIRE CETTE SÉQUENCE

Une structure récurrente et des questions propres à chaque affiche

La structure de nos séquences prenant une affiche Philéas & Autobule pour support de discussion est toujours identique. Cette structure est augmentée d'éléments portant sur l'affiche propre à chaque numéro.

La séquence est constituée de deux séances de discussion, qui débutent chacune par un temps de cadrage.

Nous offrons ensuite un très large panel de questions et d'activités portant sur la problématique illustrée sur l'affiche. L'animateur n'hésitera pas à s'en affranchir pour sélectionner les étapes et questionnements en fonction de la situation du groupe dans lequel il intervient. Il est parfois plus commode de regrouper, abréger une phase ou au contraire insister sur une phase cruciale.

Les questions sont données à titre indicatif. L'animateur ne devrait jamais hésiter à en inventer d'autres, les inverser, en supprimer, les formuler différemment, et bien sûr, accueillir les questions des enfants.

Certaines activités font appel à un « cahier de pensées personnelles » par enfant. Le recours à cet outil est laissé à l'appréciation de l'animateur. Il prend plus particulièrement sens s'il est réemployé plus tard dans de futures activités philo.

Quatre règles sont souvent mises en avant dans les échanges. Il est important de les faire rappeler régulièrement, elles garantissent aux enfants les plus craintifs qu'ils auront accès à la parole sans moquerie. Les voici :

- Chacun a droit à la parole.
- On doit essayer d'expliquer ce que l'on veut dire, l'argumenter.
- On ne se moque jamais.
- Celui qui a moins parlé peut obtenir la parole en priorité.

Pourquoi une structure récurrente ?

Cela permet à l'animateur de se familiariser avec les dimensions successives d'un travail d'échanges philosophiques avec de jeunes enfants.

Pour les enfants, dont les plus en difficulté, cela offre des points de repère, un cadre assuré à partir duquel les risques intellectuels de l'examen d'une problématique avec les autres (donner son avis, faire des hypothèses, proposer des réponses, etc.) seront plus facilement accessibles.

Le cadrage de l'activité

Ce temps de cadrage permet de rappeler la nature de l'activité et les conditions de l'échange, ses règles. L'animateur débute donc chaque séance de la façon suivante : *« Pour commencer cette activité, il faut se souvenir de ce que l'on y fait. Nous allons donc rapidement le dire (ou le rappeler). »*

« Pourquoi sommes-nous ensemble en ce moment ? » Par exemple : faire de la philosophie, penser, réfléchir.

« Qu'allons-nous faire ? En quoi cette activité consiste-t-elle ? » Par exemple : observer l'affiche, la décrire, dire ce à quoi elle nous fait penser, s'interroger sur la question qui est posée.

« *Quel est mon rôle pour vous y aider ?* » Par exemple : « Tu nous poses des questions, tu demandes des précisions, tu rappelles ce qu'on a dit. »

« *Quelles règles allons-nous suivre durant nos échanges ?* » L'animateur s'assure que les règles indiquées ci-dessus sont citées, et anime la discussion si d'autres propositions sont faites. Par exemple : « *Ne pas se couper la parole : est-ce une de nos règles de discussion ? Est-ce tout de même important, même si ce n'est pas une de nos règles ?* »

« *En général, comment procédons-nous quand nous échangeons ?* » Par exemple : « On prend le temps de réfléchir, quelqu'un distribue la parole, etc. »

Séquence médias

Projet de film : l'élu

Auteur : Youry Zambrano (Philosophe, diplômé en écriture et analyse cinématographiques, secrétaire de rédaction chez *Philéas & Autobule*)



À partir des pages médias « Qui est l'élu ? » *Philéas & Autobule* n°93, pp. 22-23.

Objectifs

- Appréhender la figure de l'élu au cinéma
- Imaginer une histoire
- Développer un projet de film

Durée
2 x 50 minutes

Âge
À partir de 10 ans

Matériel

- Un exemplaire de chaque annexe (p. 22-24) par groupe de 4-5 enfants.
- Un exemplaire de l'article « Qui est l'élu ? », Philéas & Autobule n° 93, pp. 22-23, par groupe de 2 enfants.

Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[1]

Compétences informationnelles en écriture

- Incorporer le message avec pertinence dans le flux ou dans l'environnement médiatique qui sert à le diffuser
- Écrire un contenu en produisant du sens
- Se questionner sur les représentations et la sensibilité qu'on souhaite transmettre par le contenu
- Se questionner spontanément au fil de son écriture sur ses intentions personnelles et la rectifier ou la revoir en fonction
- Connaitre les codes et la grammaire des signes et des langages utilisés dans son message, et en améliorer sa connaissance si nécessaire

1 Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2016, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.



PRÉPARATION

L'animateur peut, préalablement à l'animation, visionner les films et séries mentionnés dans les pages. Il peut également imaginer son propre projet de film, dont un des personnages serait un élu selon les critères des pages, ou réfléchir aux différentes façons dont les thématiques de l'élu, du destin et du choix pourraient être abordées dans un film. Tout cela lui permettra d'en venir en aide aux enfants avec des suggestions et des pistes de réflexion lors de la séquence.

DÉROULEMENT

1. LA FIGURE DE L'ÉLU AU CINÉMA (SÉANCE 1 - 50 MIN)

1.1. Introduction à la séance et au personnage de l'élu (5 min)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont devoir imaginer un projet de film, inventer les personnages et écrire l'histoire du film, puis penser à son aspect visuel et faire des choix artistiques. Mais ils ne vont pas faire n'importe quel film. Ce devra être un film qui questionne le destin, les choix et les devoirs dans la vie. Pour cela, ils vont commencer par étudier un personnage particulier qui apparait dans beaucoup de récits : l'élu. Ce type de personnage devra apparaitre dans leur film.

Il leur dit : « *L'élu est un personnage de fiction qui doit remplir une mission pour sauver le monde, qui est le seul à pouvoir le faire. Il est attendu par tous et a généralement été annoncé par une prophétie. Il peut donc difficilement échapper son destin.* »

L'animateur interroge les enfants : « *Connaissez-vous des films, des romans, ou des séries dont le personnage principal est un élu ?* »

Il leur explique que le premier exercice qu'ils vont faire leur permettra de définir plus précisément ce qu'est un élu.

1.2. Lecture de l'article et réalisation de l'exercice des pages médias (20 min)

L'animateur distribue l'article « Qui est l'élu ? » aux enfants. Il leur propose une lecture commune.

Les enfants réalisent ensuite l'exercice qui accompagne l'article par groupe de deux, ou tous ensemble. Ils remplissent la grille à l'aide des synopsis proposés dans les pages et éventuellement de leurs connaissances personnelles des récits en question. S'ils pensent ne pas pouvoir répondre à une question, ils la laissent de côté.

1.3. Création d'un pitch de film (25 min)

L'animateur annonce aux enfants qu'ils vont maintenant imaginer un projet de film. À la fin, il faudra présenter le projet de film à tout le monde. La première étape de leur travail sera d'imaginer un pitch. Pour cela, les enfants forment des groupes de 4 ou 5.

L'animateur leur explique : « *Un pitch est un résumé très condensé de votre histoire, idéalement en une phrase, maximum deux. Avec le pitch, on doit comprendre qui est le personnage principal et quelle est l'intrigue de l'histoire. Attention le but d'un pitch n'est pas seulement de décrire ces éléments, mais également de donner envie de voir le film !* »

Il leur rappelle que la seule contrainte pour leur histoire est d'avoir un personnage qui est un élu, qui questionne les choix dans la vie et le destin. Pour cela, ils s'en réfèrent aux caractéristiques de l'élu qu'on trouve dans l'article. À partir de cela, ils peuvent tout imaginer !

L'animateur distribue les exemples de pitch (annexe 1, p. 22) pour que les enfants puissent s'en inspirer.

2. CRÉATION D'UN PROJET DE FILM (SÉANCE 2 – 50 MIN)

L'animateur commence par demander aux enfants de se remémorer ce qui a été fait lors de la première séance. Il les interroge sur le personnage de l'élu et ses différentes caractéristiques.

L'animateur demande ensuite aux enfants de reconstituer les groupes avec lesquels ils ont écrit leur pitch. Il leur explique qu'ils vont continuer à développer leur projet de film. Cela se déroulera en trois étapes : la note d'intention, le synopsis et la description de l'univers du récit.

« *Le but est de convaincre que votre film vaut la peine d'être réalisé. Vous devrez présenter oralement votre projet au groupe.* »

2.1. La note d'intention (15 min)

L'animateur explique que la note d'intention est une explication de ce que sera le film. Il leur dit : « *Posez-vous des questions comme : est-ce une comédie, un film d'action, d'aventure, un drame, de la science-fiction ? Est-ce un film d'animation ou de prises de vue réelles ? Quelle est la particularité du film, qu'est-ce qui le distingue de tous les autres ? En quoi ressemble-t-il à d'autres films ? Est-ce un film grand public ou pour un public plus restreint ? Quelle est la thématique du film ?* »

Il leur précise que concernant la thématique, ils doivent expliquer brièvement en quoi leur film est l'histoire d'un élu et comment le film questionne le destin et les choix que nous faisons. Il leur dit qu'ils devront également penser au titre du film.

Il leur distribue le tableau (annexe 2, p. 23) qui peut les aider à structurer leur note.

2.2. Le synopsis (15 min)

L'animateur annonce aux enfants qu'ils vont devoir également rédiger le synopsis. Il leur précise que le synopsis est le résumé de l'entièreté du film. On doit y retrouver le personnage principal et les personnages secondaires importants. Il faudra également identifier facilement les étapes du récit : la situation initiale, l'élément déclencheur, l'action du film, le climax et la résolution (annexe 3, p. 24).

La situation initiale est la situation du personnage principal au début du film. Il ne sait pas encore qu'il a une mission à accomplir. Tout parait normal.
L'élément déclencheur est ce qui va sortir ce personnage de sa situation de normalité. C'est le moment où le personnage est lancé dans la série d'évènements qui forment le récit.
L'action du film, c'est son cœur : la série d'évènements dans lesquels se retrouve le personnage et qui le mettent face à des obstacles à surmonter.
Le climax est le moment où le film arrive au maximum de sa tension. Le personnage principal est face à son plus grand obstacle (ennemi) et doit le surmonter (vaincre).
La résolution, c'est la fin du film, lorsque le personnage principal a réussi ou échoué. C'est là qu'on voit les conséquences de ce qui lui est arrivé sur sa vie.

Il leur donne cette consigne : « *En écrivant votre histoire, n'oubliez pas d'y intégrer un maximum des caractéristiques de personnage de l'élu que nous avons vu pendant la première séance. L'idée ici est d'avoir un résumé de 10 ou 15 lignes.* »

Il leur propose de retourner aux pages de la revue pour avoir les caractéristiques de l'élu sous les yeux.

2.3. L'univers du film (inspirations visuelles) – facultatif

S'il a le temps, l'animateur peut proposer aux enfants de commencer un travail de recherche iconographique. Il leur donne cette consigne :

« *Il faut donner une idée de ce à quoi ressemblera le film visuellement. Pour cela, vous pouvez réaliser ces deux étapes :*

- D'abord, décrivez le personnage principal : à quoi ressemble-t-il ? Vous pouvez vous inspirer d'autres personnages existants et chercher des images sur internet ou le dessiner.

- Ensuite, décrivez l'univers du récit : dans quel monde se situe l'histoire ? Quels sont les principaux décors ? Vous pouvez utiliser internet pour trouver des inspirations visuelles ou dessiner. »

Il leur précise qu'il est important d'être original, mais aussi de montrer les sources d'inspiration car cela permet de se faire une idée concrète de ce à quoi va ressembler le film et donner envie de le voir.

2.4. Présentation du projet (15 min)

L'animateur annonce aux enfants qu'ils vont devoir, par groupe, présenter leur film aux autres. Il leur donne cette consigne : « *Vous avez 3 minutes pour présenter le film. Essayez d'être structurés en commençant par le pitch, puis en décrivant plus précisément le projet. N'oubliez pas que le but est de donner envie à tout le monde de voir le film. C'est comme si vous le présentiez à ceux qui vont vous donner l'argent pour le faire : le fait que le film voit le jour ou non dépendra de la qualité de votre présentation.* »

2.5. Conclusion (5 min)

L'animateur conclut la séance en interrogeant les enfants sur ce qu'ils ont appris et ce qu'ils ont trouvé difficile dans l'exercice.

PROLONGEMENTS POSSIBLES

Créer une bande-annonce pour le projet de film.

Créer l'affiche du film.

ANNEXE 1
LE PITCH

→ Écrivez le pitch de votre film, c'est-à-dire le résumé le plus court possible, en maximum deux phrases. On doit y retrouver le personnage principal et l'intrigue du film.

EXEMPLES DE PITCHS

Harry Potter

Un jeune orphelin apprend qu'il est un sorcier et va devoir maitriser la magie pour vaincre le Seigneur des Ténèbres qui a tué ses parents et menace le monde.

Avatar : le dernier maitre de l'air

Le nouvel Avatar revient après 100 ans d'absence et constate que les différentes nations se font la guerre. Il va devoir apprendre à maitriser ses pouvoirs pour rétablir la paix.

LEGO

Un ouvrier ordinaire trouve par hasard une pièce qui fait de lui l'élu aux yeux de tous. Malgré lui, il va devoir déjouer les plans du maléfique Lord Business.

LE PITCH :

ANNEXE 2
LA NOTE D'INTENTION

Quel est le titre du film ?	
Genre : Comédie, action, aventure, policier, horreur, drame, science-fiction, film d'animation, autre... ?	
Public : Adultes, enfants, grand public, public restreint ?	
Thématique de l'élu : Comment le film traite-t-il la thématique de l'élu, du destin et des choix ? Comment l'élu apprend qui il est ? Comment réagit-il ? Veut-il fuir son destin ou va-t-il à sa rencontre ? Que ressent-il ? Quelle est sa mission ?	
En quoi le film ressemble-t-il à d'autres ? Quelles sont ses inspirations ?	
En quoi le film est-il unique ? Quelle est sa particularité ?	

ANNEXE 3
LE SYNOPSIS

→ Écrivez un résumé de votre histoire en 10 ou 15 lignes.
On doit pouvoir reconnaitre les différentes étapes du récit ci-dessous.

ÉTAPES DU RÉCIT

- La **situation initiale** est la situation du personnage principal au début du film. Il ne sait pas encore qu'il a une mission à accomplir. Tout parait normal.

- L'**élément déclencheur** est ce qui va sortir ce personnage de sa situation de normalité. C'est le moment où le personnage est lancé dans la série d'évènements qui forment le récit.

- L'**action du film**, c'est son cœur : la série d'évènements dans lesquels se retrouve le personnage et qui le mettent face à des obstacles à surmonter.

- Le **climax** est le moment où le film arrive au maximum de sa tension. Le personnage principal est face à son plus grand obstacle (ennemi) et doit le surmonter (vaincre).

- La **résolution**, c'est la fin du film, lorsque le personnage principal a réussi ou échoué. C'est là qu'on voit les conséquences de ce qui lui est arrivé sur sa vie.