Philéas & Autobule
Les enfants philosophes

96

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Que font les paresseux ?



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



Auteur de la séquence philo « Que font les paresseux ? » **Jean-Charles Pettier** (philosophe)

Autrice de la séquence médias « Hé Hop ! Écrire une fable comme La Fontaine et Ésope » **Marie Butstraen** (romaniste et animatrice pédagogique/citoyenne à la Fabrique de Soi, service de Laïcité Brabant wallon)

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 promotion et de la communication **Cassandra Chazel** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent (www.louiselaurent.be).**

Octobre - Novembre 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

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
Que font les paresseux ? 4

- Définir la notion de paresse
- Problématiser la notion de paresse
- Élargir la réflexion

Mots-clés : effort | préjugés | travail

Annexe 15



Une séquence de français
Hé Hop ! Écrire une fable comme La Fontaine et Ésope 17

- Dire quelque chose de soi et du monde
- Transformer une idée en histoire
- Apprendre à écrire pour faire réfléchir

Mots-clés : écrire | fable | fiction

Annexes 23

Séquence philo

Que font les paresseux ?

Auteur : Jean-Charles Pettier (philosophe)



À partir de l'affiche « Que font les paresseux ? », Philéas & Autobule n°96

Objectifs

- Définir la notion de paresse en la comparant à l'inactivité, à la fainéantise, à l'incapacité ou à l'inaptitude et à la procrastination. Examiner la paresse comme choix de prendre son temps pour varier ses activités.
- Problématiser la notion de paresse pour se demander si la paresse est nécessairement inefficace (meilleure qualité de vie, place laissée à l'imagination). À l'inverse, on se demandera si ce choix de paresser est forcément éclairé, toujours acceptable ou possible.
- Élargir la réflexion en passant d'une échelle individuelle à celle d'un groupe humain pour examiner ses conditions de possibilité, ses risques et éventuelles limites.

Durée

2 X 50 minutes

Âge

De 8 à 13 ans

Matériel

- L'affiche parue dans la revue *Philéas & Autobule n°96*, « Que font les paresseux ? »
- 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).
- Comparer et confronter différentes alternatives (étape 3).

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).

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, pp. 15-16) 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 utilement en répondant aux questions grâce à leur examen personnel : il ne s'agira pas en classe ni de poser la paresse comme forcément condamnable, ni de défendre l'idée qu'elle serait au contraire désirable.

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 ou professionnels qu'il pourrait être tenté de donner à la discussion.

2.1. Quelques pistes pour chercher à définir

NB : 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 la paresse, puisque c'est d'abord en **sollicitant des exemples** de situations de paresse et d'inactivité, qu'on fera une **première approche** des caractéristiques de la paresse.

On distinguera la paresse de :
- l'inactivité (être paresseux, est-ce ne rien faire ?)
- la fainéantise (être paresseux, est-ce ne pas aimer travailler ou vouloir « mieux » employer son temps ?)
- l'incapacité ou l'inaptitude (être paresseux, est-ce ne pas savoir faire ou être incapable de faire ?)
- la procrastination (être paresseux, est-ce reporter au lendemain la réalisation d'une tâche ?).

L'examen de l'affiche et de la situation des personnages permettra d'établir la différence entre ce qui est extérieurement perçu (la fourmi travaille, la cigale ne fait rien) et la réalité qui peut s'interpréter différemment : la fourmi est tellement prise par son travail qu'elle fait des efforts peut-être trop importants, et la cigale, parce qu'elle se repose, peut réfléchir et inventer un moyen plus efficace de travailler à moindre effort.

L'examen des personnages est **riche d'interprétations** possibles et de pistes de compréhension de ce qu'est la paresse. Comme dans le cas de la cigale sur l'affiche, la paresse peut être source d'inventivité, de création, d'évolutions vers, paradoxalement, plus d'efficacité. Mais dans le même temps, une paresse incontrôlée peut conduire aussi à l'échec, comme nous le rappelle la cigale de la fable qui est « fort dépourvue » quand la bise est venue. Sur l'affiche, la fourmi aurait peut-être pu fournir moins d'efforts, mais elle semble quand-même parvenir à son but et pourra manger. En

comparant les situations des deux personnages, on pourra poser le problème de la paresse comme celui d'un dilemme entre moyens et fins : vaut-il mieux privilégier la réalisation de la fin, quitte à fournir trop d'efforts, ou se donner le temps, quitte à risquer de ne pas y parvenir ? Finalement, par rapport à ce dilemme, on pourra se demander et faire se demander si l'on est plutôt cigale ou fourmi ?

L'examen de la situation des personnages permet de fournir, par les oppositions entre les deux personnages, les éléments qui guident **un choix** possible : le temps qu'on passera à faire quelque chose, l'intérêt de ce qu'on fera pendant ce temps, la nécessité ou pas d'avoir atteint un but. Car paresser, c'est peut-être pouvoir examiner plus sereinement la nécessité du but, « lever la tête du guidon » pour se demander si « le jeu en vaut vraiment la chandelle » et plus largement se demander : quel but, pour quelle fin, par quels moyens ? Paradoxe apparent : la capacité de créer en semblant ne rien faire s'est peut-être développée chez la cigale parce que, auparavant, elle a dû travailler dur pour les acquérir ! Au contraire d'une fourmi qui, faute de travail d'apprentissage, en serait réduite à tirer un chariot à roues carrées, sans même envisager qu'il puisse y avoir une meilleure façon de procéder.

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**. Une fourmi choisit-elle en réalité de travailler, ou une cigale de chanter ? De la même façon, on pourra se demander dans quelle mesure être travailleur ou paresseux relève réellement d'un choix personnel, de caractéristiques issues de l'éducation ou d'un environnement favorable, voire de dispositions innées provenant d'un caractère. Peut-être d'une combinaison de tous ces éléments ?

Enfin, on peut aussi **imaginer, à partir de la comparaison entre les deux personnages, des combinaisons** de leurs attitudes : la cigale conseillant la fourmi en échange d'une partie de son chargement ou d'une partie éventuelle du gain de rentabilité qu'elle obtiendrait en utilisant des roues classiques. Pourrions-nous, de la même façon, profiter des caractéristiques de chacun pour vivre mieux ? Individuellement, pourrions-nous chacun être à la fois cigale et fourmi ?



b) En justifiant

Une remarque préalable : 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 en rapport avec des réalités et des connaissances acquises des enfants, comme ici, éventuellement, celle de « La Cigale et la Fourmi » de La Fontaine.

Les justifications se feront en lien avec les indices fournis par la description de l'activité de chacun des deux personnages, leur attitude, ce qu'ils pensent. Les questions de l'animateur permettront d'aller au-delà pour favoriser l'examen d'hypothèses : qu'est-ce que l'auteur de l'affiche veut nous faire penser de la cigale ? Est-ce la même chose que ce que disait La Fontaine dans sa fable ?

On pourra alors décliner chacun de ces points, en

passant de remarques concernant les deux personnages à une réflexion plus générale sur la paresse et le travail :
- les différences d'attitudes entre les deux personnages face à l'activité et ce qu'elles peuvent traduire,
- les différentes formes d'activités possibles (physique ou intellectuelle),
- l'examen de la condamnation « morale » de la paresse,
- les avantages et inconvénients des attitudes des deux personnages,
- la diversité des hypothèses de compréhension de ces attitudes,
- leurs conséquences possibles à l'échelle d'une personne ou du rapport entre personnes dans un groupe (les amis, la famille, l'école).

c) En décrivant

On pourra décrire les **conditions, intérêts et problèmes posés par la paresse en général dans la vie quotidienne des enfants,** par exemple à l'école, dans la vie familiale, puis pour chaque être humain en général.

2.2. Quelques pistes pour problématiser

La problématisation peut être radicale : quels problèmes pourraient poser la paresse ? Y a-t-il différentes sortes de paresse ou de paresseux ? Y a-t-il deux catégories de personnes : les paresseuses et celles qui ne le sont pas ? Y a-t-il des « degrés » de paresse ? Finalement, la paresse est-elle nécessairement inefficace, condamnable moralement ? Pourrait-elle être le « bon » choix pour une vie de qualité ? À l'inverse, que se passerait-il si la vie n'était « que » paresse ?

2.3. Ouvrir les perspectives

On pourra ouvrir la question de la paresse à ses perspectives morales, sociales, politiques ou culturelles, connues par les enfants ou à rechercher : être paresseux n'est généralement pas valorisé dans l'éducation qu'ils reçoivent. Pourquoi ? Pourquoi laisser un enfant paresser peut-il être craint par les parents ? Quels problèmes seraient posés à une société dans laquelle tout le monde serait paresseux ? À l'inverse, une vie où l'on ne ferait que travailler serait-elle désirable ? Peut-on combiner paresse et travail ?

On pourra s'intéresser à des modèles de sociétés où, sans nécessairement paresser, la place donnée au temps personnel est plus grande, ou encore où le rapport entre temps et travail est moins posé sous l'angle de la rentabilité.

Rappelant le rôle de l'école pour les choix individuels, on pourra se demander si, paradoxalement, travailler à l'école pourrait donner les moyens de parfois, plus tard, prendre son temps ou de ne pas le passer à des choses qu'on ne veut pas faire.

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, pp. 15-16) 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 ? De quel genre d'animaux s'agit-il ? Que fait chacun d'eux ? Que voit-on sur l'affiche, à part les personnages ? Qu'est-ce que la fourmi est en train de tirer ? Qu'est-ce que son charriot a de spécial (roues carrées) ? Qu'y a-t-il dans son charriot ? Que tient la cigale dans ses pattes ? Que regarde-t-elle ? Que fait-elle ?

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) ? Les personnages ont-ils un problème ? Lesquels ? 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 ?

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

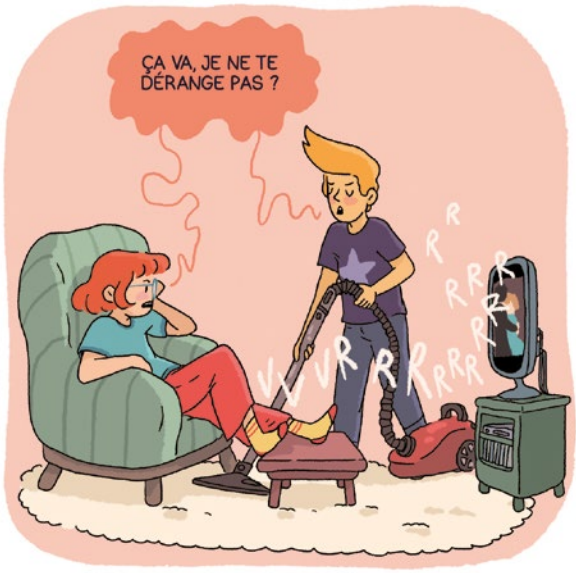
Les **objectifs** sont de créer une dynamique de questionnement sur l'affiche ; permettre de comprendre le problème posé en faisant le lien entre question et dessin, pour donner au problème un sens concret et proche.

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'affiche et la question. »*



Exemples de questions pour examiner le lien question/dessin :

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 du dessin, compte tenu de la question posée ? D'après vous, est-ce que cette question se pose pour chacun des personnages dans cette situation ?

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 la paresse »*

Exemples de questions pour faire du lien avec la vie courante :

Connaissez-vous d'autres mots qui veulent dire la même chose qu'« être paresseux » ? Avez-vous déjà été dans des situations qui font penser à celle de l'affiche ou à la question qui est posée ? 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 paresser n'était pas encouragé : que s'était-il passé ? Pouvez-vous décrire d'autres situations de la vie courante où l'on peut parfois choisir de paresser, où l'on encourage les gens à le faire ? Connaissez-vous des situations où l'on ne peut pas faire ce choix-là : à l'école ? Dans la vie de tous les jours ? Pouvez-vous décrire des situations où l'on préfèrerait pouvoir paresser ? Y a-t-il des situations où l'on préfèrerait que l'on ne nous laisse pas paresser : à l'école ? Dans la vie de tous les jours (être remplaçant dans une équipe de football) ? À la maison ? Dans le pays où nous vivons ?

Connaissez-vous des exemples qui montrent que les choses ont évolué, du point de vue de la paresse, par rapport à « avant » (par exemple considérer que lire, c'est paresser) ? Des exemples de choses qui sont apparues et n'existaient pas avant ? Qui ont disparu ?

Exemples de questions pour examiner ce lien :

Dans les exemples que vous avez pris de la vie de tous les jours, quelle est la différence entre les exemples où l'on n'encourage pas à paresser, et ceux où c'est encouragé ? 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 de pouvoir paresser ? Y a-t-il d'autres lieux que l'école où l'on apprend, ou fait, des choses qui peuvent donner envie de paresser ? Y a-t-il des personnes ou des personnages qui donnent envie de paresser ou, au contraire, de ne pas le faire ? La situation que vous voyez sur l'affiche donne-t-elle envie, ou pas, de paresser ? En général, quand on est enfant, quelles sont les personnes (ou les personnages fictifs) qui nous aident à comprendre pourquoi on peut, ou pas, paresser ? Si l'on compare ces situations de la vie de tous les jours, est-ce que le choix de paresser est toujours difficile ? Est-ce que le choix de paresser ne concerne toujours qu'une personne ? Peut-il arriver que dans la même situation, des personnes aient envie de paresser et d'autres pas ? Pourquoi ? Peut-il arriver que dans la même situation on ait parfois envie de paresser et d'autres fois envie de travailler ? Pourquoi ?

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 paresser et ce que font, ou pas, les paresseux. Et expliquer pourquoi c'est intéressant ou pas de paresser, difficile ou pas. »*

Exemples de questions pour généraliser et définir :

Quels sont les éléments que l'on trouve dans les exemples que nous avons pris et sur l'affiche, qui nous permettraient d'expliquer ce qu'est paresser et ce que fait un paresseux ? Est-ce juste ne rien faire ? Paresser, est-ce la même chose que ne pas être capable de faire quelque chose ? Pourquoi le fait-on ? Peut-il arriver que certaines situations donnent envie à certaines personnes de paresser et pas à d'autres ? Si vous vouliez expliquer ou faire comprendre à un petit enfant ce que font les paresseux, que lui diriez-vous ? Que pourriez-vous lui rappeler, que pourriez-vous lui montrer, que pourriez-vous lui dire, pour qu'il comprenne ?

Quelle est, selon vous, d'après ce que nous avons expliqué, la définition de la paresse ?

1.5. Identifier l'essentiel

Ce temps de retour sur les échanges et d'identification de ce qui parait 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 par rapport à la question de l'affiche. Nous voterons ensuite pour retenir les quatre qui sont le plus choisis. Chacun pourra voter plusieurs fois. »*

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

Que placeriez-vous dans l'autre colonne, comme situations (décrites en quelques mots) où il vous semble que paresser est important, utile et nécessaire ? 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 (ou l'expression) le plus important dans ce qui a été dit aujourd'hui pour parler de ce que font, ou pas, les paresseux (par exemple, prendre son temps, se reposer, 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 qui illustre le rapport entre ce mot et ce que font, ou pas, les paresseux. Lors de la prochaine séance, le choix de chaque groupe sera réexaminé par toute la classe ».*

c. Des idées pour examiner des propositions d'introduction de « temps de paresse » en classe

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 moment où il lui semble qu'on pourrait prendre le temps de paresser, prendre son temps, dans la classe. Nous examinerons ensemble si l'une ou l'autre proposition parait possible (l'animateur a un droit de véto) et nous voterons pour voir si nous la retenons.* »

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, pp. 15-16) 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 à ce que font les paresseux ? 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

L'**objectif** est d'approfondir le sujet en problématisant les réponses apportées et en poursuivant le travail de définition de la paresse, de l'identification de ses raisons et objectifs, des intérêts et problèmes qu'elle peut soulever.

L'animateur donne cette **consigne** : *« Nous allons maintenant examiner un par un les choix de mots ou d'expressions 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 paresse :

Est-ce que quand on paresse, cela veut-t-il dire qu'on ne veut pas faire quelque chose ; qu'on n'est pas capable de faire quelque chose ; qu'on ne fera pas quelque chose ?

D'après vous, quand on a une tâche à réaliser, vaut-il mieux tenter absolument d'y parvenir, quitte à faire trop d'efforts, comme la fourmi sur l'affiche, ou bien parfois prendre le temps de réfléchir, mais risquer de ne plus avoir le temps de finir ?

D'après vous, paresser, est-ce que cela signifie « perdre son temps » ou « bien utiliser » son temps ?

Peut-on avoir parfois l'impression qu'on peut paresser sans que cela soit pourtant possible ? Y a-t-il des cas où l'on pourrait avoir des ennuis, par exemple avec la justice, parce que l'on a paressé ?

Quand on choisit de paresser, est-ce que cela signifie forcément qu'on sait ce qui va se produire à la suite de ce choix ? Peut-on parfois le faire juste parce qu'on en a envie sur l'instant ?

Peut-il arriver parfois que l'on n'ait pas choisi de paresser ? Choisir de ne pas paresser, pour travailler dur, est-ce forcément toujours bien ? Et choisir dans sa vie quotidienne de se donner du temps pour faire les choses, est-ce que ce serait forcément une bonne chose : y a-t-il des situations où l'on peut parfois regretter de s'être donné du temps pour faire quelque chose ?

Pourquoi le choix de paresser est-il plus ou moins facile, selon les moments ? Si l'on pouvait toujours prendre son temps, est-ce que ça serait plus facile de choisir ce que l'on va faire ?

Si tout le monde dans notre société agissait comme la fourmi sur l'affiche : en quoi cela serait-il intéressant ? Quels problèmes cela poserait ? Et si tout le monde agissait comme la cigale de l'affiche ?

Quand on a choisi de paresser, cela signifie-t-il qu'on peut prendre tout le temps qu'on veut pour faire quelque chose ?

Y a-t-il des petites et des grosses paresses (donner des exemples) ou bien est-ce que paresser, c'est toujours pareil ? Y a-t-il plusieurs façons de paresser ou bien est-ce que paresser consiste toujours en la même chose ?

Est-ce que parfois la paresse peut se transformer en travail ? Est-ce que parfois le travail peut se transformer en paresse ? Peut-on parfois faire un travail par paresse ? Est-ce que parfois, il faut beaucoup de travail pour arriver à paresser ?

Savez-vous si, dans d'autres pays, on peut trouver qu'être paresseux, c'est bien, ou au contraire qu'il ne faudrait jamais paresser, que c'est mal ?

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 paresse : Diriez-vous que la paresse c'est toujours pareil ou au contraire, qu'il y a plusieurs sortes de paresse à des échelles différentes, avec des conditions différentes, avec des conséquences différentes ?

D'après vous, à partir de quel moment devrait-on se dire : « Dans cette situation-là, je peux si j'en ai envie, paresser » ? Au contraire, à quel moment devrait-on se dire : « Il ne faut surtout pas que je paresse » ?

Y a-t-il des occasions où l'on permet aux gens de paresser s'ils en ont envie, où on leur dirait presque : « Paressez ! Profitez de votre temps ! » ?

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 la paresse ou les paresseux, en général. »*

Exemples de questions générales pour conceptualiser : Que proposez-vous comme réponse à la question posée sur l'affiche ? 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 à la paresse ou à ce que font les paresseux : « *Nous allons essayer d'expliquer ce qu'est la paresse et ce que font, ou pas, les paresseux, 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 dans nos réponses si cela dépend d'un genre de paresse particulier, ou si c'est toujours vrai.* »

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 moment où il faudrait paresser, soit un moment où il ne faudrait surtout pas paresser.*

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 le mot « paresse » et le noter sur un affichage spécialement fait pour ;
- noter chacun une ou deux questions qu'il ne s'était jamais posées sur ce que font les paresseux, 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 deux 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 ?

PROLONGEMENT

Rechercher des héroïnes et héros qui seraient paresseux, ou identifier dans certains récits des moments ou les personnages paressent.

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 de français

Hé Hop ! Écrire une fable comme La Fontaine et Ésope

Autrice : Marie Butstraen (romaniste et animatrice pédagogique/citoyenne à la Fabrique de Soi, service de Laïcité Brabant wallon)



Objectifs

- Dire quelque chose de soi ou du monde, à sa manière
- Transformer une idée en histoire
- Apprendre à écrire pour faire réfléchir

Durée

2 x 50 minutes

Âge

De 10 à 12 ans

Matériel

- Dictionnaire (papier ou numérique)
- Les annexes (pp. 23 à 29) imprimées en un exemplaire pour deux enfants
- Une grosse dose d'imagination

Compétences mobilisées

- Identifier les caractéristiques d'un genre littéraire
- Enrichir son vocabulaire et manier le sens propre/figuré
- Produire un texte narratif court et structuré
- Développer l'esprit critique et la créativité

Compétences du référentiel de français[1]

ORIENTER SA PRISE DE PAROLE, SON ÉCOUTE, SA LECTURE, SON ÉCRIT

Savoirs

Intentions de communication.

- Connaitre les intentions : informer ; donner du plaisir/susciter des émotions ; enjoindre ; persuader/convaincre (P4 à P6).

CONSTRUIRE UN MESSAGE SIGNIFICATIF /DU SENS

Savoirs

Stratégies/habiletés de compréhension – Écouter / lire

- Nommer et décrire les stratégies/habiletés de compréhension : se créer des images ((se) construire une représentation mentale du texte) ; faire des hypothèses (anticipation et interprétation) et les vérifier ; résumer (percevoir le sens global) ; retrouver des informations (prélever des informations explicites) ; lire entre les lignes (élaborer des inférences) ; relier le texte et les illustrations (mettre en relation le texte et les illustrations) (P4 à P6).

Savoir-faire

Structurer sa pensée dans des écrits ou échanges oraux réflexifs

- Partager ses écrits réflexifs : chercher à préciser sa pensée ; expliciter ses idées, apporter des exemples, évoquer des faits (P4, P5) ; confronter des idées entre elles (P6).

Identifier le genre du message entendu ou d'un texte

- Dégager les caractéristiques de la structure textuelle dominante afin d'en définir le genre (P4 à P6).

APPRÉCIER, AGIR/RÉAGIR, RÉVISER

Savoirs

Culture littéraire – Lire / écouter

- Connaitre des œuvres du patrimoine littéraire (contes, légendes, fables…) rencontrées à l'école (P4 à P6).

1 Issues des Référentiels du Tronc Commun publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. http://www.enseignement.be/public/docs/r-f-rentiel-de-fran-ais-langues-anciennes-frala-.pdf. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRÉAMBULE

Cette séquence vise à amener les enfants à écrire petit à petit leur propre fable. Chaque étape prépare la suivante : il est donc essentiel de les suivre dans l'ordre. La réécriture est une stratégie pédagogique qui vise à améliorer l'expression écrite. Elle permet aux apprenants de développer leurs compétences rédactionnelles en revisitant et en améliorant leurs propres textes, et/ou ceux des autres. Cette méthode favorise la prise de conscience des erreurs, l'enrichissement du vocabulaire, la structuration des phrases et l'amélioration du style.

L'animateur joue un rôle d'accompagnateur : il guide les enfants dans la découverte du genre de la fable, encourage les échanges et recentre la discussion si elle s'éloigne de l'objectif.

2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

Cette activité peut être menée en partie collectivement et en partie en binômes. Les annexes constituent le support pour le travail en binômes. L'animateur adaptera la disposition du local en conséquence.

DÉROULEMENT

1. PREMIÈRE APPROCHE DU GENRE DE LA FABLE (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Introduction à la séance par la réflexion (5 min)

L'animateur introduit la séance en expliquant aux enfants qu'ils vont découvrir et s'essayer à l'écriture d'un type d'histoire un peu particulier : la fable.

Il commence par leur demander : « *Pouvez-vous citer des histoires (film, livre, série, BD, jeu vidéo, etc.) où les animaux parlent et se comportent comme des humains ? Lesquelles ? Qu'est-ce que ces histoires ont de particulier ?* »

L'animateur note les réponses des enfants au tableau.

Conseil à l'animateur
Si les enfants ne parviennent pas à répondre, vous avez la possibilité de les aider en leur demandant : « *Depuis toujours, vous êtes entourés d'histoires. Pensez à votre film préféré quand vous aviez 6 ans. Par exemple : comment est représenté le renard dans les dessins animés ?* »

1.2. Découverte de trois fables et de leurs personnages (20 min)

L'animateur distribue les fables et le questionnaire (annexe 1, pp. 23-25) et propose aux enfants de travailler en binôme. Il n'est pas nécessaire que chaque groupe travaille sur les trois textes : chacun progresse à son rythme, selon sa motivation. Avant de procéder à la découverte des textes, l'animateur fait lire les questions. Cela permettra aux enfants de comprendre ce qu'ils doivent chercher dès la première lecture.

Conseil à l'animateur
Insistez sur une lecture à voix haute, cela pourra attirer leur attention sur la musicalité du texte via la présence de rimes. Si vous remarquez que les enfants comprennent difficilement les fables, vous pouvez leur proposer un moment pour les expliquer.

Grâce aux échanges de leur réflexion, les enfants dégageront les premières caractéristiques de la fable. L'animateur propose ensuite le partage au collectif des réponses des différents binômes.

1.3. Sens propre et sens figuré (10 min)

L'animateur donne cette consigne : *« D'une histoire à l'autre, les mêmes animaux sont souvent repris pour incarner certaines qualités, certains défauts voire certains tempéraments. Nous allons essayer de comprendre ce que représentent les différents animaux. »*

Il distribue la fiche de création des personnages (annexe 2, p. 26) et demande aux enfants de prendre quelques minutes pour réfléchir aux réponses à donner aux consignes et les écrire dans le tableau. Il les interroge ensuite sur ce qu'ils mettraient dans le tableau. Il leur rappelle, au besoin, qu'il n'y a pas de bonnes et de mauvaises réponses.

Conseil à l'animateur
Vous pouvez demander oralement si ces phrases sont au sens propre ou au sens figuré :
- Il est tombé dans les pommes.
- Elle a des étoiles dans les yeux.
- La pomme est un fruit sucré.
- Les flammes dansent dans la cheminée.

1.4. Pourquoi utiliser des animaux dans les fables ? (5 min)

L'animateur pose ces premières questions et stimule les échanges :

« Qu'est-ce que ça change de raconter une histoire avec des animaux ? Si l'on prend une des histoires citées au début, qu'est-ce que cela changerait si elle était racontée avec des personnages humains ? »

Ensuite il leur demande de réfléchir aux raisons qui pouvaient motiver les auteurs à utiliser des animaux dans leur récit (il pourra leur donner une réponse s'il le souhaite).

« À votre avis, pourquoi certains auteurs de l'époque utilisaient-ils des animaux aux traits humains (anthropomorphisés) pour raconter des histoires ? (Par exemple : utiliser un loup pour parler d'un roi cruel) »

Réponse
À l'époque de Jean de La Fontaine (17e siècle), les fables étaient écrites pour les adultes !
Les auteurs y critiquaient la société et les puissants, mais sans parler de vraies personnes. À la place, ils utilisaient des animaux pour faire passer des messages. Comme ça, ils évitaient les punitions des gens qu'ils critiquaient. C'est ce qu'on appelle l'allégorie. Malin, non ?

1.5. Création des personnages (5 min)

L'animateur propose aux enfants de commencer à travailler sur leur propre fable ! Première étape : imaginer des personnages. Il leur dit de poursuivre le travail sur la fiche de création de personnages (annexe 2, p. 26) et passe de binôme en binôme pour accompagner les enfants dans leur démarche d'écriture. Pour les aider, il peut également disposer des images d'animaux dans chaque groupe (animaux au sens propre, des personnages anthropomorphisés des films et séries d'animation, etc.)

2. ÉCRIRE UNE FABLE (SÉANCE 2 - 50 MIN)

2.1. Découvrir la leçon de vie (15 min)

Les enfants travaillent en binôme sur la fiche « Découvrir la leçon de vie » (annexe 3, p. 27). Ici aussi, il n'est pas nécessaire que chaque groupe travaille les trois extraits, chacun procède à son rythme et selon sa motivation. Avant de procéder à la découverte des extraits, les enfants lisent les questions auxquelles ils devront répondre.

Grâce aux échanges et la mise en commun de leur réflexion, les enfants dégageront entre eux une nouvelle caractéristique du genre de la fable : *la leçon de vie*. L'animateur leur propose ensuite une création collective d'une définition de la « leçon de vie » à partir de celle créée par les binômes.

2.2. Première étape d'écriture (15 min)

L'animateur distribue la fiche d'écriture (annexe 4, pp. 28-29). L'animateur passe de binôme en binôme pour s'assurer de la bonne progression de l'activité. Il peut rappeler aux enfants que les deux personnages doivent impérativement être présents et vivre un conflit.

Cette production n'est pas encore le texte final. En effet, chaque binôme va demander l'avis d'un autre binôme avant de poursuivre. Les enfants recevront donc des conseils, opinions et commentaires extérieurs qui leur permettront de peaufiner leur œuvre. L'animateur insiste sur le respect de la bienveillance les uns envers les autres et sur le besoin d'une argumentation pertinente structurée comme ceci : *j'aime... parce que .../ je n'aime pas ... parce que ...*



2.3. Deuxième étape d'écriture (20 min)

Avant de les laisser écrire en binôme, l'animateur fait un rapide rappel des caractéristiques du genre de la fable. Il peut mettre des dictionnaires à leur disposition et passer de groupe en groupe pour les aider et les motiver. Ensuite, les enfants passent à l'étape d'écriture de leur propre fable.

PROLONGEMENTS

1. PRÉSENTATION ORALE DES FABLES EN CLASSE

Mise en voix, lecture expressive, vote pour les fables les plus drôles, les plus profondes, etc.

2. RÉALISATION D'UN RECUEIL ILLUSTRÉ

Chaque binôme recopie sa fable au propre et illustre un passage.

3. LECTURE DES PAGES 16-17 DE LA REVUE

ANNEXE 1
LECTURE DE FABLES

**Lisez ces trois fables à haute voix.
Répondez aux questions qui suivent.**

LE LIÈVRE ET LA TORTUE
Jean de La Fontaine

Rien ne sert de courir ; il faut partir à point.
Le Lièvre et la Tortue en sont un témoignage.
Gageons, dit celle-ci, que vous n'atteindrez point
Sitôt que moi ce but. – Sitôt ? Êtes-vous sage ?
Repartit l'animal léger.
Ma commère, il vous faut purger
Avec quatre grains d'ellébore.
– Sage ou non, je parie encore.
Ainsi fut fait : et de tous deux
On mit près du but les enjeux :
Savoir quoi, ce n'est pas l'affaire,
Ni de quel juge l'on convint.
Notre Lièvre n'avait que quatre pas à faire ;
J'entends de ceux qu'il fait lorsque prêt d'être atteint
Il s'éloigne des chiens, les renvoie aux Calendes,
Et leur fait arpenter les landes.
Ayant, dis-je, du temps de reste pour brouter,
Pour dormir, et pour écouter
D'où vient le vent, il laisse la Tortue
Aller son train de Sénateur.
Elle part, elle s'évertue ;
Elle se hâte avec lenteur.
Lui cependant méprise une telle victoire,
Tient la gageure à peu de gloire,
Croit qu'il y va de son honneur
De partir tard. Il broute, il se repose,
Il s'amuse à toute autre chose
Qu'à la gageure. À la fin quand il vit
Que l'autre touchait presque au bout de la carrière,
Il partit comme un trait ; mais les élans qu'il fit
Furent vains : la Tortue arriva la première.
Eh bien ! lui cria-t-elle, avais-je pas raison ?
De quoi vous sert votre vitesse ?
Moi, l'emporter ! et que serait-ce
Si vous portiez une maison ?

LE CORBEAU ET LE RENARD

Jean de La Fontaine

Maître Corbeau, sur un arbre perché,
Tenait en son bec un fromage.
Maître Renard, par l'odeur alléché,
Lui tint à peu près ce langage :
« Hé ! bonjour, Monsieur du Corbeau.
Que vous êtes joli ! que vous me semblez beau !
Sans mentir, si votre ramage
Se rapporte à votre plumage,
Vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois. »
À ces mots le Corbeau ne se sent pas de joie ;
Et pour montrer sa belle voix,
Il ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.
Le Renard s'en saisit, et dit : « Mon bon Monsieur,
Apprenez que tout flatteur
Vit aux dépens de celui qui l'écoute :
Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute. »
Le Corbeau, honteux et confus,
Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus

LE LOUP ET L'AGNEAU

Jean de La Fontaine

La raison du plus fort est toujours la meilleure :
Nous l'allons montrer tout à l'heure.
Un Agneau se désaltérait
Dans le courant d'une onde pure.
Un Loup survient à jeun qui cherchait aventure,
Et que la faim en ces lieux attirait.
Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage ?
Dit cet animal plein de rage :
Tu seras châtié de ta témérité.
– Sire, répond l'Agneau, que votre Majesté
Ne se mette pas en colère ;
Mais plutôt qu'elle considère
Que je me vas désaltérant
Dans le courant,
Plus de vingt pas au-dessous d'Elle,
Et que par conséquent, en aucune façon,
Je ne puis troubler sa boisson.
– Tu la troubles, reprit cette bête cruelle,
Et je sais que de moi tu médis l'an passé.
– Comment l'aurais-je fait si je n'étais pas né ?
Reprit l'Agneau, je tette encor ma mère.
– Si ce n'est toi, c'est donc ton frère.
– Je n'en ai point.
– C'est donc quelqu'un des tiens :
Car vous ne m'épargnez guère,
Vous, vos bergers, et vos chiens.
On me l'a dit : il faut que je me venge.
Là-dessus, au fond des forêts
Le Loup l'emporte, et puis le mange,
Sans autre forme de procès.

LECTURE DE FABLES

Qui sont les personnages de ces fables ?

Trouvez des ressemblances entre ce que font ces personnages fabuleux et les êtres humains en général (par exemple : ils peuvent chanter).

Comparez la longueur des fables, la longueur des phrases et repérez s'il y a des rimes.

Partagez vos réponses et regardez s'il y a des similitudes entre ces trois fables.

ANNEXE 2

FICHE DE CRÉATION DE PERSONNAGES

À l'aide de vos observations :

➲ Complétez le tableau : que représente, selon vous, chaque animal au sens propre (=la signification du mot dans la réalité) et au sens figuré (=la signification abstraite/ imagée du mot).

Animaux	Sens propre	Sens figuré
La fourmi	*Petit insecte*	*Le travail et la rigueur*
Le lion	*Grand félin*	
Le renard		*La ruse et l'…….*
Le loup		
L'agneau		
…		

➲ Choisissez deux animaux qui vous intéressent et décrivez-les.
➲ Choisissez une qualité et son contraire et associez-les à vos deux animaux.
Par exemple : le lama et le rhinocéros + la joie et la tristesse.
Le lama peut être joyeux et le rhinocéros triste ce qui amènera un conflit de valeur entre vos personnages-animaux = un désaccord.

Animal 1 : _____ **Animal 2 :** _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

➲ Dessinez les deux personnages de votre fable :

ANNEXE 3

FICHE « DÉCOUVRIR LA LEÇON DE VIE »

Pour qu'une fable soit complète, il faut encore découvrir plusieurs traits du genre…
C'est parti : reprenons des extraits des trois fables déjà travaillées.

1.	2.	3.
« Rien ne sert de courir ; il faut partir à point. *Le Lièvre et la Tortue en sont un témoignage.* *Gageons, dit celle-ci, que vous n'atteindrez point* *Sitôt que moi ce but. - Sitôt ?* *Êtes-vous sage ?* *Repartit l'animal léger.* *Ma commère, il vous faut purger* *Avec quatre grains d'ellébore. »* Le Lièvre et la Tortue Jean de La Fontaine	*« Le Renard s'en saisit, et dit :* *« Mon bon Monsieur,* *Apprenez que tout flatteur* *Vit aux dépens de celui qui l'écoute :* *Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute. »* *Le Corbeau, honteux et confus,* *Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus. »* Le Corbeau et le Renard Jean de La Fontaine	*« La raison du plus fort est toujours la meilleure :* *Nous l'allons montrer tout à l'heure.* *Un Agneau se désaltérait* *Dans le courant d'une onde pure.* *Un Loup survient à jeun qui cherchait aventure,* *Et que la faim en ces lieux attirait.* *Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage ?* *Dit cet animal plein de rage :* *Tu seras châtié de ta témérité. »* Le Loup et l'Agneau Jean de La Fontaine

- Choisissez l'un de ces trois extraits, lisez-le.
- Résumez cet extrait en une seule phrase et qu'avez-vous appris ?

- Que veut nous apprendre cette histoire sur la vie ?

- Comparez vos réponses avec les autres binômes.
- Relevez ensemble une leçon de vie dans chaque fable !
- Puis, créez une définition de la *leçon de vie*, ingrédient indispensable dans les fables !

La leçon de vie est

ANNEXE 4
FICHE D'ÉCRITURE

Reprenez vos deux personnages-animaux !

➲ Qu'est-ce que vous voudriez qu'ils apprennent dans votre fable, quelle serait la leçon de vie de vos personnages ? Faites-les vivre un début d'histoire.

Inspirez-vous de votre propre expérience pour commencer à écrire votre fable en binôme : *Exemple : Une erreur que j'ai faite / qu'un ami a faite, une chose que j'ai comprise un jour, un conseil qu'on m'a donné*

➲ Confiez votre début de fable un autre groupe.
➲ Qu'en pense-t-il ?
➲ Est-ce que les personnages sont assez caractérisés ?
➲ La leçon de vie est-elle suffisamment claire ?

Commentaires de vos camarades :

Dernière étape :

➲ Repensez à l'aide de votre animateur et de vos camarades à tout ce qui constitue une fable.
➲ Partagez vos impressions, vos doutes et vos remarques avant d'écrire la dernière version de votre chef-d'œuvre en binôme.

ANNEXE 4
FICHE D'ÉCRITURE (SUITE)

➲ À vos marques, prêt·e·s, fabulez :

Titre :

PRENOM et NOM des auteur.e.s :

Pour aller plus loin : et si votre fable rimait ?
Jean de La Fontaine écrivait presque toujours en vers.
Vous pouvez vous amuser à écrire quelques lignes avec des rimes (**AA**BB, A**B**A**B**…)
Pas besoin que ce soit parfait, l'important c'est d'essayer !

Par exemple :
Le hibou dit : « Pour briller, prends ta pl**ume**,
Écris la nuit, quand le silence all**ume**. »
La souris gribouilla, tremblante mais sinc**ère** :
Ses mots devinrent sages, drôles et exempl**aires**.