Séquence philo

Auteur·e

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



À partir de la revue Philéas & Autobule n°72

ENJEUX

L'argent, t'en penses quoi ?

Que pensent les enfants au sujet de l'argent ? Le considèrent-t-ils positivement ou négativement ? Comment le définissent-ils ? Que mettent-ils derrière ce mot qui fait partie de notre quotidien ?

Partant de ce que les enfants tiennent pour vrai au sujet de l'argent, le dispositif est prévu pour bousculer ce que nous affirmons spontanément et permet d'avancer d'un cran, au moins, dans la réflexion.

En alternant interventions écrites et orales, mais aussi réflexion individuelle et collective, les enfants se positionnent, mais apprennent – par les outils de la pratique philosophique – à remettre en question leurs évidences.

Note de la Rédaction

Cette séquence, adaptée aux plus jeunes et orientée résolument philo, illustre de façon détaillée un emploi possible de la fiche d'animation philo *Post-it*, créée par le Pôle Philo et disponible sur www.polephilo.be. Notre dossier pédagogique spécial « Retour à l'école après le confinement » (septembre 2020) proposait également une exploitation de la fiche d'animation philo *Post-it*, mais insérée comme étape dans une séquence d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté.

DISPOSITIF PHILO

L'argent, t'en penses quoi ?

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

1. Élaborer un questionnement philosophique

➲ **À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1) :**

- Formuler une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (1.1 – étape 2)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

➲ **Construire un raisonnement logique (2.2) :**

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

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

- Identifier ce que l'on tient pour vrai (...) (2.3 – étape 1)

5. Se décentrer par la discussion

➲ **Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :**

- Tenir compte de ce que l'autre a dit (5.1 – étape 1)
- Questionner l'autre pour obtenir des précisions (5.1 – étape 2)

Habiletés de penser

➲ **Partir de ce qu'on pense vrai :** les enfants commencent par écrire une affirmation qu'ils jugent vraie sur le thème. Ça demande à chacun de se positionner.

➲ **Mettre en questions nos évidences :** chaque affirmation sera travaillée soit en la questionnant soit en dégageant une conséquence. Certaines d'entre elles seront en outre réfléchies et discutées collectivement.

➲ **Travailler les habiletés de penser :** outre les habiletés de penser qui seront sollicitées par l'animateur ou les enfants eux-mêmes lors de la discussion, deux d'entre elles seront exercées individuellement avant la discussion collective : le questionnement et l'action de tirer des conséquences.

➲ **Mener une discussion philo :** l'animation s'achèvera par une discussion philo.

Aptitudes générales

➲ Conceptualiser
➲ Formuler une question
➲ Écouter les autres

Mots-clés

Argent, affirmation, question, conséquence

Matériel

➲ 1 post-it par enfant[1]
➲ Cartes « Affirmations » (voir annexe 1, p. 9)

Durée

2 x 50 minutes[2]

Niveaux visés

À partir de 10 ans[3]

Principe du jeu

Chaque enfant reçoit un post-it sur lequel il écrit une affirmation qu'il pense vraie au sujet du thème de l'argent. Ensuite, chaque enfant donne son post-it à son voisin. Ce dernier a le choix : soit il formule une question à partir de l'affirmation reçue soit il en tire une conséquence. Les productions écrites sont lues à voix haute et deviennent le support pour initier une discussion à visée philosophique.

1. Nous conseillons les post-it rectangulaires 127 x 76 mm mais tout autre papier de taille similaire peut convenir.

2. Un groupe expérimenté dans l'animation *Post-it* pourrait réaliser cette séquence en 50 minutes.

3. Ce dispositif peut également convenir pour des adolescents, ou même des adultes.

PRÉPARATION

1. IMPRIMER ET DÉCOUPER LES CARTES « AFFIRMATIONS »

Découvrir, imprimer et découper les cartes « Affirmations » (voir annexe 1, p. 9).

2. FAIRE SOI-MÊME L'EXERCICE

Nous conseillons à l'animateur de s'exercer lui-même à formuler des affirmations qu'il tient pour vraies. En plus de vivre l'expérience qu'il s'apprête à proposer aux enfants, cela lui permettra d'identifier ses propres croyances au sujet du thème et d'y être vigilant dans ses questions de relance. Nous lui conseillons également de s'exercer à formuler des questions à partir de ces affirmations (ou celles reprises dans l'annexe) ou à en dégager les conséquences.

Il peut également préparer des questions de relance possibles[1].

DÉROULEMENT

1. ÉCRIRE SON POST-IT (10 MIN)

L'animateur explique aux enfants que l'activité va se dérouler en plusieurs étapes qu'il expliquera au fur et à mesure. La première d'entre elles consiste à ce que chacun écrive sur le post-it devant lui une affirmation qu'il juge vraie sur le thème de l'argent : *« Nous allons expérimenter une discussion philo à partir de ce que vous pensez vraiment au sujet de l'argent. Vous écrivez donc sur le post-it une affirmation que vous pourriez défendre s'il le fallait. Cela peut être une phrase qui commence par "Pour moi l'argent..." et vous complétez, ou "J'affirme que l'argent c'est..." Ça ne doit pas être long. »*

L'animateur peut donner un exemple qui lui servira également pour la suite : *« Je vous donne un exemple complet : "Pour moi l'argent ça crée des disputes." »*

L'animateur avertit les enfants que leur post-it sera lu par d'autres : *« Essayez d'écrire lisiblement car votre phrase sera lue par quelqu'un d'autre. »*

Et si ça bloque...

Il pourrait arriver qu'un enfant éprouve des difficultés à formuler son affirmation. Nous conseillons de lui poser la question suivante : *« As-tu besoin de temps ou d'aide ? »*. Bien entendu il s'agira d'adapter son attitude en fonction de la réponse de l'enfant. Dans le cas où celui-ci réclame de l'aide, l'animateur peut l'inviter à piocher dans le tas de cartes « Affirmations » pour s'en inspirer. Si malgré cela l'enfant n'arrive pas à formuler une affirmation, il lui suffira alors de prendre une carte avec laquelle il est d'accord et de la recopier ou de la fixer sur le post-it.

1. Le Pôle Philo, un service de Laïcité Brabant wallon, a publié une fiche d'animation philo *Post-it* adaptable à tout thème philo, ainsi qu'un *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*. Les deux sont disponibles sur le site www.polephilo.be.

2. FAIRE TOURNER LES POST-IT (5 MIN)

L'animateur demande aux enfants de faire tourner les post-it en donnant le leur à leur voisin de gauche. Chaque enfant prend connaissance de l'affirmation qu'il reçoit. S'il n'arrive pas à la lire ou s'il ne la comprend pas, il s'adresse à l'auteur pour obtenir une explication.

3. RÉAGIR AU POST-IT REÇU (10 MIN)

L'animateur demande aux enfants de réagir à l'affirmation reçue. Ils ont deux possibilités, à eux d'exploiter la piste qu'ils préfèrent ou celle qui est la plus pertinente selon le post-it reçu. Soit ils formulent une question en lien avec l'affirmation, soit ils dégagent une conséquence[1] : *« Vous avez le choix entre formuler une question en lien avec l'affirmation soit en dégager une conséquence. Reprenons notre exemple : "L'argent ça crée des disputes." On peut, par exemple, en tirer la question "Pourquoi l'argent crée-t-il des disputes ?" ou encore "Est-ce toujours vrai que l'argent crée des disputes ?" L'autre possibilité est de dégager une conséquence. Pour cela, le truc c'est de mettre un "Si" devant la phrase et un "alors" à la fin et de compléter. On reprend notre exemple en appliquant le petit truc : "Si l'argent crée des disputes, alors supprimer l'argent amène la paix." »*

La question ou la conséquence sont également écrites sur le post-it.

Un petit conseil…

Pour les enfants qui n'auraient pas l'habitude de ce type d'exercice, nous conseillons à l'animateur de faire d'abord l'exercice collectivement avant de passer à la phase individuelle. Les cartes « Affirmations » sont là pour cela également. Pourquoi ne pas en piocher quelques-unes et s'exercer en groupe à formuler des questions et à dégager des conséquences ?

4. DÉCOUVRIR LES POST-IT (10 MIN)

L'animateur rassemble les post-it et les lit à voix haute. L'animateur, en s'aidant du groupe, peut les regrouper. Par exemple, si certaines affirmations sont semblables, il peut les réunir. Ou mettre d'un côté les questions et de l'autre les conséquences et stimuler une réflexion sur ce qui a poussé les enfants à opter pour l'une ou l'autre option. Il peut également, si c'est opportun, discuter du lien entre l'affirmation et la réaction à celle-ci : est-ce bien une question en lien avec l'affirmation ? Est-ce bien une conséquence de l'affirmation ?

5. CHOISIR UN POST-IT (10 MIN)

L'animateur explique aux enfants que les post-it deviennent le support de la discussion philo. Un post-it ou un groupe de post-it doit donc être choisi pour la discussion. Plusieurs options s'offrent à l'animateur, qui choisira l'une ou l'autre en fonction du temps dont il dispose et/ou de ses objectifs. Il peut, par exemple, tirer au sort, choisir lui-même ou procéder à un vote.

1. Ce choix est là pour aider et pour favoriser la mobilisation de deux habiletés de penser importantes mais vous pouvez bien entendu adapter le dispositif en ne gardant qu'une seule consigne ou en inventer une autre…

6. DISCUTER (20 MIN)

L'animateur invite les enfants à discuter à partir du post-it choisi. Si le post-it contient une question, celle-ci est soumise à la réflexion du groupe. Si c'est une conséquence, l'animateur peut lancer la discussion par des questions du type : est-ce une conséquence nécessaire ou possible ? Est-ce positif ou négatif ? En quoi ? Y a-t-il d'autres conséquences que l'on puisse tirer à partir de l'affirmation de départ ?

L'animateur est libre de proposer à certains enfants des rôles tels que repris dans la méthode de la DVDP[1].

L'animateur peut proposer une synthèse à la fin de la discussion, ou demander à un enfant de la produire ou encore proposer au groupe de la constituer collectivement.

7. RELANCER LA DISCUSSION AVEC UN AUTRE POST-IT

Quand la discussion s'épuise, et en fonction du temps qu'il lui reste, l'animateur peut reprendre au point 5. Il est toutefois conseillé de choisir alors un post-it qui amènera de nouveaux enjeux. Ce critère peut être énoncé et laissé à l'appréciation des enfants ou travaillé collectivement.

PROLONGEMENT

FAIRE LE LIEN AVEC LA REVUE (20 MIN)

Proposer aux enfants de feuilleter la revue à la recherche d'affirmations sur l'argent et les noter au fur et à mesure. Celles-ci peuvent se trouver dans la bouche d'un personnage d'une bande dessinée, dans les pages récits, dans les pages « atelier philo », etc. Aux enfants de les débusquer ! Par exemple, en page 4, « L'argent, c'est indispensable. », ou en page 10, « L'argent, ça sert à être en sécurité. » Pour chacune d'entre elles, demander aux enfants s'ils sont d'accord ou pas, et pourquoi ? L'atelier qui aura précédé devrait les aider à argumenter leur position.



1. Des outils méthodologiques pour l'animation d'une discussion philo sont disponibles dans le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* édité par le Pôle Philo, disponible sur le site www.polephilo.be.

ANNEXE 1

CARTES « AFFIRMATIONS »

Affirmation L'argent devrait être distribué gratuitement.	**Affirmation** Avoir trop d'argent ça ne sert à rien.
Affirmation L'argent est fait pour être partagé.	**Affirmation** L'argent ne fait pas le bonheur.
Affirmation L'argent doit être gardé précieusement.	**Affirmation** C'est normal que les parents donnent de l'argent de poche à leurs enfants.
Affirmation L'argent ça crée des disputes.	**Affirmation** L'argent change de valeur au fil du temps.
Affirmation L'argent c'est un but.	**Affirmation** L'argent ça sert à être libre.
Affirmation L'argent ça sert à se faire des amis.	**Affirmation** L'argent n'a pas la même valeur pour tout le monde.