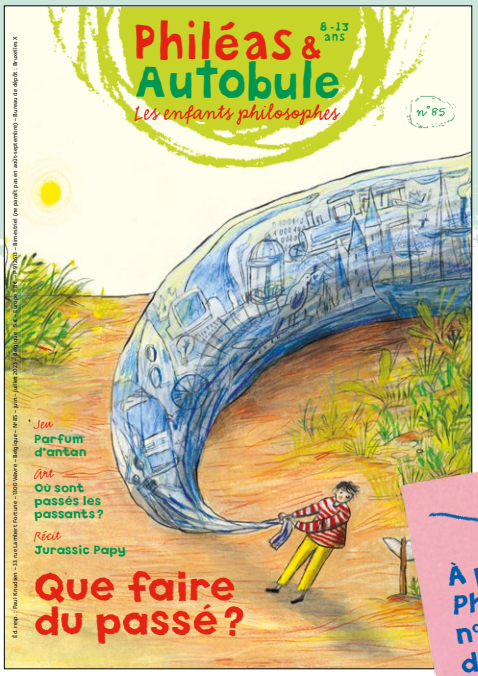
Séquence philo

Memory philo

Autrice : Pauline Stavaux (philosophe, animatrice au Pôle Philo)



À partir de la revue Philéas & Autobule, n° 85 « Que faire du passé ? »

Objectifs

- S'interroger sur le passé et la mémoire
- Jouer avec différentes habiletés de penser (argumenter, reformuler, problématiser, faire des hypothèses, imaginer)

Durée

2 x 50 min (consécutives)
Modulable, cf. mentions « moduler/ adapter ».

Âge

À partir de 9 ans

Matériel

- Sablier ou minuteur
- Dalles imprimées en recto verso en A4, éventuellement plastifiées (annexe 1, p. 13)
- Un objet commun au choix
- Du papier et de quoi écrire, ou les languettes avec les mots proposés (annexe 2, p. 45)
- Un saladier ou un panier

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

1. Élaborer un questionnement philosophique

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

- Questionner la question, la décomposer en sous-questions et la relier à d'autres questions (étape 2)

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

- Exprimer un questionnement à partir de l'imaginaire (étape 1)
- Questionner la réalité à partir d'alternatives (étape 2)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

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

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (étape 2)

➲ Construire un raisonnement logique

- Formuler ses idées (étape 1)
- Illustrer son raisonnement par des exemples (étape 1)

1. Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles 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. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages et tente lui-même de répondre aux consignes proposées dans les différents jeux pour en cerner les enjeux et les difficultés et pouvoir venir éventuellement en aide aux enfants.

Cette séquence comporte en fin de parcours des questions philo parmi lesquelles les enfants pourront choisir la question qui fera l'objet d'une discussion philosophique. En les découvrant, en essayant d'y répondre par lui-même et en en cherchant de nouvelles, l'animateur explore le domaine de discussion où il s'apprête à emmener les enfants. Il pourra ainsi anticiper les enjeux et les difficultés qui pourraient se poser. Cela lui permet également d'identifier ses propres croyances et présupposés, pour aborder les discussions avec le recul nécessaire.

2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

L'animateur dispose les chaises en cercle afin que les enfants et lui puissent se voir. L'animateur et les enfants se placent au sein du même cercle. L'animateur installe les dalles du Memory, préalablement mélangées, au sol, face cachée, de façon à former un carré de 4X4 dalles au centre du cercle.

DÉROULEMENT

1. EXPLIQUER LE PRINCIPE DE L'ANIMATION (5 MIN)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont questionner ensemble la mémoire et le passé d'une façon un peu particulière. L'animateur pointe les dalles posées au sol et explique qu'ils vont jouer à un jeu appelé le Memory.

Ce Memory se joue de manière coopérative. Il comporte 16 dalles dont 6 paires de dalles identiques à retrouver. Les 4 autres dalles sont uniques. Le but du jeu est d'identifier les paires pour les retirer jusqu'à ce qu'il ne reste que les 4 dalles uniques.

Deux premiers enfants retournent chacun une dalle : si le dessin est identique, alors le groupe vient de reformer la paire, le titre d'une activité philo est mentionné sur les dalles et il faut la réaliser pour rejouer. Les activités durent 15 minutes maximum. Si les dalles dévoilées sont différentes, elles sont replacées face cachée et deux nouveaux enfants retournent deux dalles à leur tour. Le but est de garder en mémoire les dalles déjà retournées pour identifier les paires le plus rapidement possible.

Les 4 dalles uniques comportent chacune une question philo. Après le parcours réalisé, les enfants choisissent une de ces questions ; celle qui les étonne et qu'ils aimeraient approfondir. Les enfants votent à main levée pour la question de leur choix. La question ayant remporté le plus de suffrages fait alors l'objet d'une discussion philo.

Adapter/Moduler : si vous n'avez que peu de temps, vous pouvez retirer des paires de dalles pour réduire le nombre d'activités à réaliser.

2. ANIMER LES ACTIVITÉS PHILO (DE 10 À 15 MIN PAR ACTIVITÉ)

2.1. Mémo relais

L'animateur annonce qu'il s'agit d'un jeu faisant appel à la mémoire à jouer en coopération. L'animateur propose dans un premier temps à chaque enfant de réfléchir au mot 'passé' : « *Faites danser le mot 'passé' dans votre tête* ». Chaque enfant aura pour mission de trouver un mot qu'il associe au mot 'passé' : « *Quand on me dit 'passé', je pense à …* ». L'animateur précise que les enfants ne doivent pas répéter des mots déjà donnés. Chaque enfant doit donc proposer un mot inédit. L'animateur veille à laisser un temps de réflexion individuelle à chacun pour chercher plusieurs mots en lien avec le passé.

L'animateur désigne un enfant qui va démarrer le jeu (on effectue le tour dans le sens des aiguilles d'une montre). Le premier joueur donne un mot qu'il associe au mot 'passé'. Le second joueur ajoute un mot à celui proposé en répétant le mot déjà dit (en répétant : « *le passé a été associé à 'truc' j'y ajoute le mot 'chose'*). Le troisième joueur doit donc retenir les deux mots qui ont été proposés et en ajouter un autre (en répétant : « *le passé a été associé à 'truc', 'chose' j'y ajoute le mot 'machin'*) et ainsi de suite. Le but est de parvenir à faire le tour du cercle. Le dernier enfant doit donner tous les mots et ajouter le sien pour clôturer le jeu. Tout le groupe doit passer ! Ce jeu est coopératif : en cas de trou de mémoire, il est permis d'aider un joueur en difficulté en mimant les mots à trouver.

Adapter/Moduler : si votre groupe excède 15 enfants, vous pouvez distribuer certains rôles pour aider à la bonne marche de l'activité. Un enfant peut jouer le rôle d'aide-mémoire en écrivant de manière cachée les mots donnés pour garder une trace au cas où les joueurs bloqueraient. Des enfants peuvent aussi jouer le rôle de souffleurs. Ceux-ci se tiennent derrière le groupe et peuvent aider en glissant à l'oreille les éléments de la liste qu'ils ont retenus. Il est également possible de réaliser l'activité en deux temps via un dispositif façon bocal avec le même mot ou avec deux mots différents. Les enfants se placent en 2 cercles concentriques. Le jeu est mené une première fois avec les enfants situés dans le cercle central. Les enfants situés dans le cercle extérieur sont dans l'écoute. Ils peuvent aider les autres en mimant et déjà réfléchir aux stratégies qu'ils vont mettre en place au prochain tour. On mène alors une deuxième partie en invitant les enfants du cercle central à échanger leur place avec les enfants du cercle extérieur.

Pour prolonger : si vous désirez consacrer plus de temps à cette activité, vous pouvez lancer une discussion au départ des questions suivantes : l'activité était-elle difficile ? Pour quelles raisons ? Avez-vous mis en place des techniques particulières pour vous souvenir des mots ? Est-ce que vous pensez que vous allez garder les mots en mémoire longtemps ?

2.2. Les archéologues du futur

L'animateur prévoit un objet en amont ou choisit un objet au hasard dans le local (une multiprise, une perforatrice, une tasse, un globe terrestre, une botte...). Il raconte aux enfants : « *Nous venons de faire un bond dans le temps. Nous sommes à présent en 2398 et nous sommes réunis lors d'un congrès d'archéologues. Des fouilles ont en effet permis de découvrir cet objet mystérieux. Nous avons pu le dater. Il date de 2023, un autre âge ! Mais nous ne savons pas en quoi il pouvait être utile aux humains du 21e siècle.* »

L'animateur propose la consigne suivante : « *Imaginez que vous êtes des archéologues venus du futur qui ont tout oublié de la manière dont on vivait en 2023. Vous découvrez pour la première fois cet objet (l'animateur pointe l'objet) : à quoi pouvait servir cet objet en 2023 ? Comment les humains de 2023 l'utilisaient et à quelles occasions ? Soyez créatifs ! Faites des hypothèses même loufoques, mais attention, vous devez pouvoir les justifier.* »

L'animateur peut demander aux enfants de trouver tous ensemble au moins 6 possibilités d'usages différents de l'objet oublié ou bien former des sous-groupes qui présentent chacun leur hypothèse.

Exemples de propositions que pourraient faire les enfants :
- Un vase car la forme me semble pouvoir contenir l'eau.
- Une arme pour chasser car c'est un peu lourd et on peut la lancer.
- Un objet religieux pour honorer les dieux.
- Un gant, on peut y mettre sa main.
- Un chapeau car on peut le mettre sur la tête et la couleur est jolie.
- Un bijou mais on a peut-être perdu la corde pour l'attacher.
- Une œuvre d'art.
Etc.

L'animateur invite ensuite les enfants à se questionner : « *Comment pourrions-nous vérifier nos hypothèses ? Avons-nous des moyens de retrouver l'usage que faisait de cet objet les humains du 21e siècle ?* »

Exemples de propositions que pourraient faire les enfants :
- Il faudrait voir où on l'a trouvé, si on en retrouve à plusieurs endroits dans le monde et dans un même genre d'endroits. Par exemple, si on trouve ça dans des cuisines, alors on peut se dire que cet objet servait à faire la cuisine.

- Il faudrait tester nos idées en expérimentant pour voir si cela fonctionne.
- Il faudrait trouver des écrits ou des photos qui parlent de l'objet et qui datent de l'époque, mais alors il faudrait s'assurer qu'on puisse faire confiance aux images et aux textes.
- Il faudrait voir si, dans notre époque, on a des objets qui ressemblent à cet objet, et faire des comparaisons.
Etc.

Pour prolonger : si vous désirez consacrer plus de temps à cette activité, vous pouvez lancer une discussion au départ des questions suivantes : est-ce que nous gardons des traces du passé ? Est-ce important de se souvenir de comment vivaient les humains avant nous ? Pourquoi ?

2.3. Retour dans le passé

L'animateur pose aux enfants la question suivante : « *Si je vous offrais la possibilité de revivre un évènement du passé (ou de votre passé), ce serait quoi et pourquoi ?* »

L'animateur invite les enfants qui le souhaitent à répondre à la question et prend note des raisons qui donneraient envie de revivre le passé ou un évènement de son passé.

Exemples de propositions que pourraient faire les enfants :
- *Pour profiter d'instants précieux.*
- *Pour vivre l'histoire.*
- *Pour voir les choses de ses propres yeux.*
- *Pour poser des questions auxquelles on n'a jamais pu trouver de réponses.*
- *Pour changer le passé et faire autrement.*

Etc.

2.4. Un choix difficile

L'animateur explique aux enfants qu'il va leur proposer de choisir entre deux possibilités et qu'ils vont devoir expliquer leur choix. L'animateur lit le dilemme aux enfants et s'assure qu'il soit compris. Il demande ensuite aux enfants de voter à main levée. L'animateur peut par exemple proposer le dilemme suivant : « *Préférez-vous vivre dans le passé ou vivre dans le futur ?* »

L'animateur invite les enfants à lister au moins 3 raisons de préférer vivre dans le futur et au moins 3 raisons de préférer vivre dans le passé.

Autres possibilités de dilemmes :
- Préférez-vous changer le futur ou changer le passé ?
- Préférez-vous pouvoir effacer une chose que vous avez dites ou une chose que vous avez entendue ?
- Préférez-vous avoir une télécommande magique permettant d'effacer les souvenirs de votre choix (ces souvenirs seront perdus à jamais) ou avoir une mémoire absolue (vous souvenir de tout dans les moindres détails et ne rien pouvoir oublier) ?

Pour prolonger : si vous désirez consacrer plus de temps à cette activité, vous pouvez proposer aux enfants de réfléchir aux conséquences liées à leur choix. Si je pars vivre dans le passé, alors…/ Si je pars vivre dans le futur, alors…

2.5. Hop Hop hop ![2]

L'animateur invite les enfants à écrire un mot en lien avec le passé sur un papier et à le plier. Les papiers sont centralisés dans un grand saladier. L'animateur désigne 3 enfants qui doivent essayer de faire deviner les mots indiqués sur les papiers au reste du groupe. Un par manche. Il y a aura 3 manches consécutives.

Chaque session de devinette ne doit durer qu'une minute et trente secondes. À chaque session, un des enfants désignés essaye de faire deviner le plus de mots possibles durant le temps imparti.

2 Cette proposition reprend le principe du jeu « Time's up ».

- Dans la première manche, le premier enfant désigné peut parler de tout ce qui a attrait avec le mot, mais il ne peut pas écarter les mots jugés difficiles. Les papiers devinés sont mis de côté. La seconde manche se joue uniquement avec ces derniers. Les autres ne serviront plus.

- Dans la deuxième manche, on fait deviner uniquement les mots trouvés lors de la première manche. Mais cette fois-ci, on ne peut dire qu'un seul mot. Contrairement à la première manche, les enfants qui devinent peuvent demander à celui qui les fait deviner de passer à un autre mot. Les mots étant les mêmes que dans la manche précédente, un travail de mémorisation lors de la première manche est important si on veut parvenir à en faire deviner un maximum. La troisième manche se joue uniquement avec les mots trouvés lors de la seconde manche. Les autres ne serviront plus.

- Dans la troisième manche, on ne joue qu'avec les mots qui ont passé la seconde manche. Le troisième enfant désigné doit mimer. Il a le droit de passer un mot qu'il ne parvient pas à faire deviner.

Si cette activité est la première ou si l'animateur veut gagner du temps, une liste de mots avec lesquels peut se faire le jeu se trouve en annexe (annexe 2, p. 45).

Si cette activité n'est pas la première, l'animateur peut aussi inviter à passer en revue les activités déjà faites afin de composer la liste de mots à employer pour cette activité. L'animateur demande aux enfants de passer en revue les différentes activités faites ensemble et d'écrire sur un papier un mot en lien avec ce qui a été fait. L'objectif est de les inviter à se souvenir et à lister ensemble des mots-clés dont il aura été question jusqu'à présent.

2.6. La mémoire, un pouvoir magique !

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont avoir 1 minute pour observer tous ensemble et très attentivement la pièce dans laquelle ils se trouvent. Ensuite, les enfants ferment les yeux (sans tricher !). L'animateur (ou un enfant désigné) doit alors changer trois éléments dans la pièce et s'en souvenir, en 1 minute également. Un enfant peut être chargé de veiller à ce que les yeux restent bien fermés. L'animateur peut faire volontairement du bruit ou mettre une musique pour couvrir le bruit de déplacement des objets. Les enfants rouvrent les yeux et essayent de voir les différences et de les identifier.

Avant de commencer le jeu, l'animateur interroge les enfants sur les stratégies qu'ils comptent mettre en place pour réussir le jeu : « *Comment allez-vous garder la pièce en mémoire ? Cela veut dire quoi mémoriser ?* » L'animateur débriefe après le jeu.

3. ANIMER LA DISCUSSION PHILO (DE 15 À 25 MIN)

Une fois les 6 paires de dalles reformées, il reste 4 dalles uniques qui comportent chacune une question philo. Après avoir réalisé toutes les activités, les enfants choisissent une question qui les étonne et qu'ils aimeraient approfondir. Les enfants votent à main levée pour la question de leur choix. La question ayant remporté le plus de suffrages fait l'objet d'une discussion philo.

L'animateur initie une discussion philo sur la question choisie à partir de l'expérience vécue dans les différentes activités.

NB : L'animateur trouvera des références à certaines pages de la revue pour nourrir la discussion, mais également pour garder une trace des échanges lors d'un atelier.

Voici les 4 questions de départ ainsi que des propositions de questions de relance pour chacune.

Le passé fait-il de nous ce que nous sommes ?

Sommes-nous ce que nous nous souvenons être ?
Cela veut dire quoi être soi ?
Si nous oublions nos souvenirs, est-ce que nous sommes encore nous-mêmes ?
Le passé forge-t-il notre identité ?
Peut-on être soi-même sans mémoire ?
Pourquoi oublie-t-on certaines choses et en retient-on d'autres ?
Peut-on se fier à nos souvenirs ?

Pour prolonger : voir « Passé découpé », *Philéas & Autobule* n°85, pp. 6-7. Un atelier créatif qui invite les enfants à réaliser un autoportrait en fouillant dans leurs souvenirs.

A-t-on le devoir de se souvenir du passé ?

A-t-on le droit d'oublier le passé ?
Est-il important de commémorer ?
Commémorer et se souvenir, est-ce la même chose ?
À quoi sert la mémoire ?
Connaitre le passé aide-t-il à construire l'avenir ?

Pour prolonger : voir « Le passé, qu'est-ce qu'on en fait ? » *Philéas & Autobule* n°85, pp. 4-5. Un exercice philo pour questionner nos manières d'agir par rapport au passé.

Le passé peut-il nous rendre heureux ? Malheureux ?

Nos souvenirs peuvent-ils nous faire du mal ?
Y a-t-il des choses que l'on aimerait pouvoir oublier ?
Faut-il oublier le passé pour être heureux ?
C'est quoi, vivre dans le passé ?

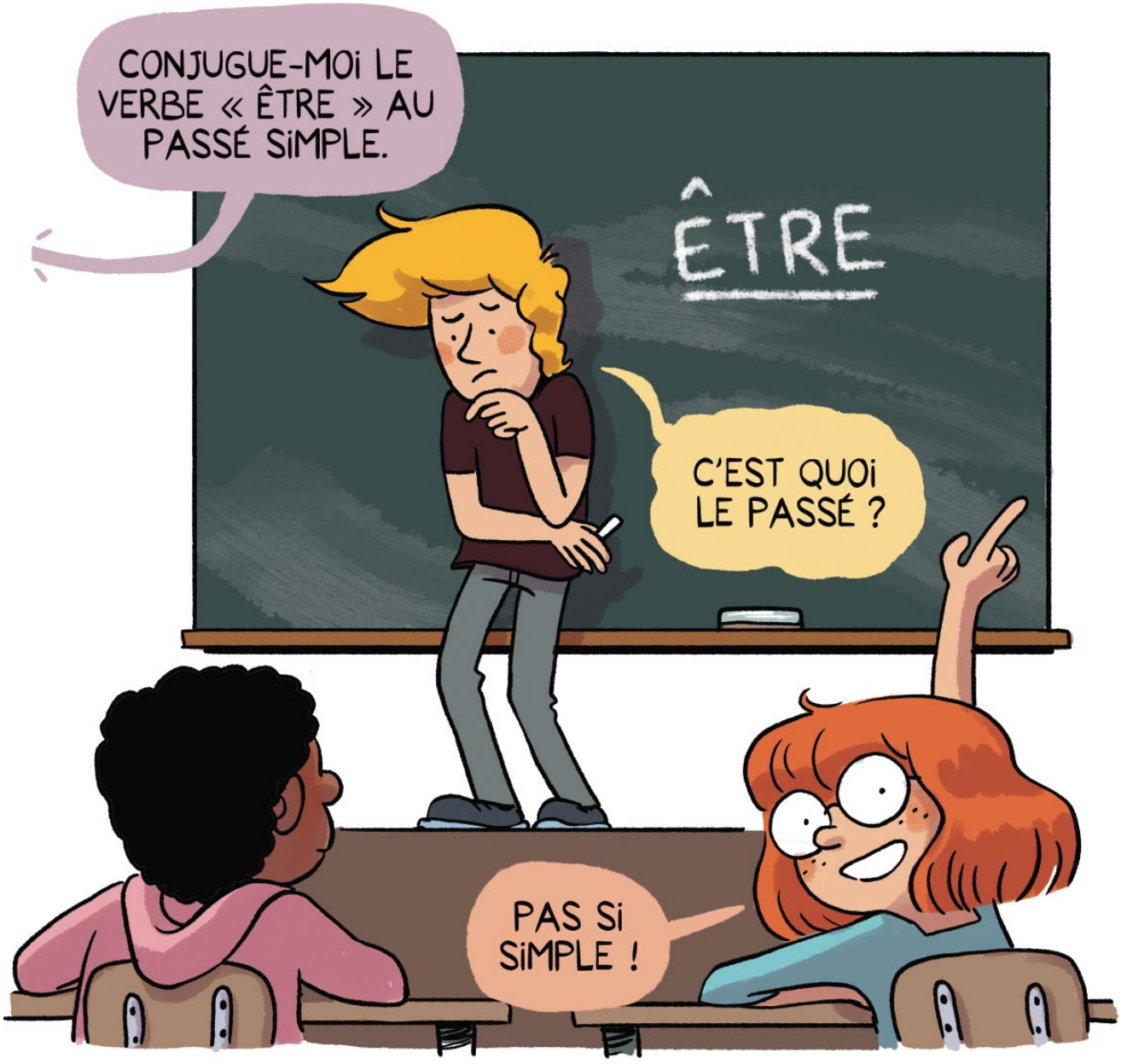
Pour prolonger : voir « La machine à corriger le temps », *Philéas & Autobule* n°85, pp. 8-9. Un récit qui questionne notre envie de changer le passé.

Pourquoi s'intéresse-t-on au passé ?

Le passé a-t-il des choses à nous apprendre ?
Comment le passé pourrait-il nous apprendre des choses ?
Quelles choses le passé pourrait-il nous apprendre ?
Connaitre le passé nous aide-t-il à comprendre le présent ?
Est-ce important d'étudier le passé ?
À quoi sert la mémoire ?

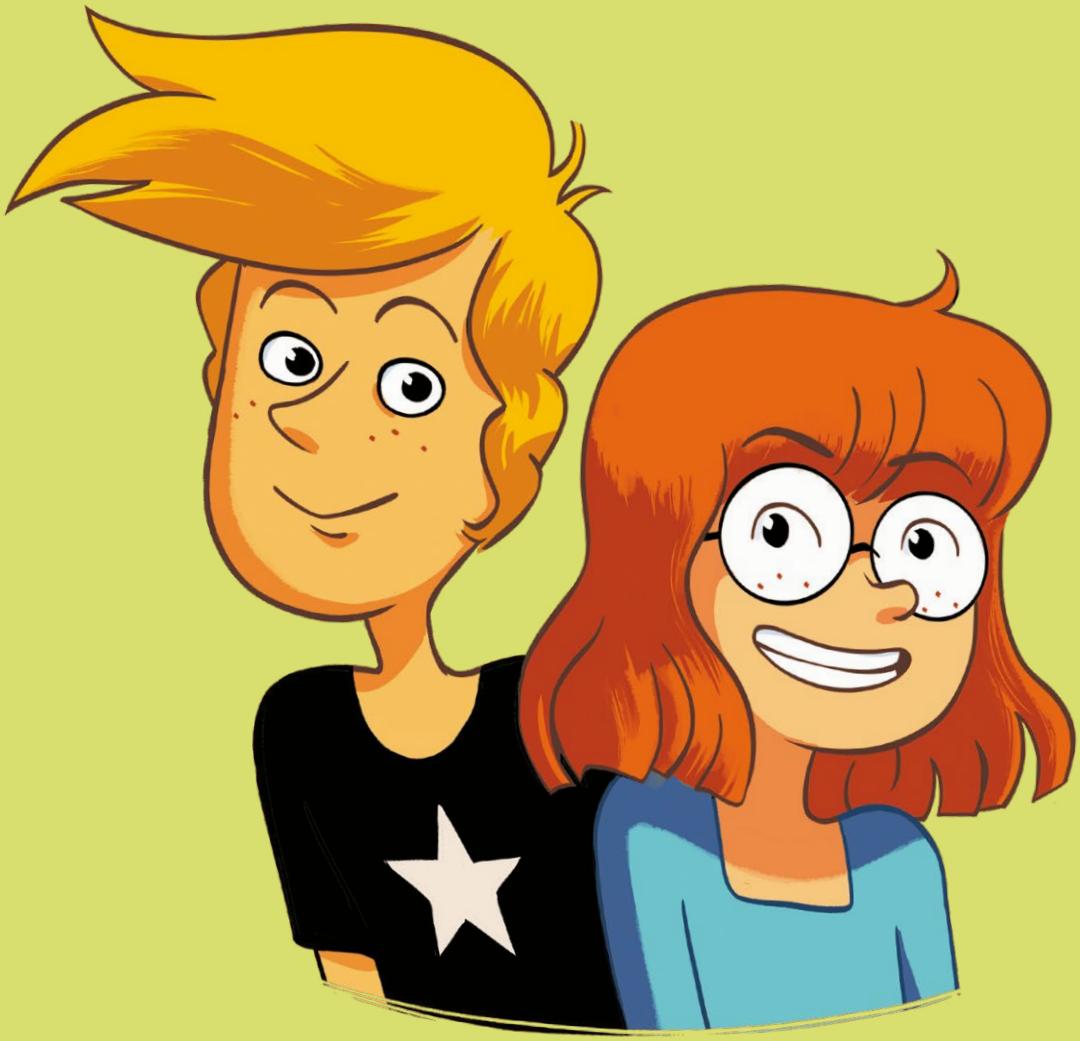
Pour prolonger : voir « Jurassic Papy », *Philéas & Autobule* n°85, pp. 26-27. Un récit sur la passion de fouiller et découvrir les traces du passé.

Pour conclure, l'animateur pose quelques questions qui permettent un moment de réflexion sur l'expérience vécue : « *Que pensez-vous que vous allez garder en mémoire de l'atelier ? Qui décide ce qui va rester dans les mémoires ? Qu'allons-nous garder en mémoire de cette année ? Pourquoi ? Comment sélectionnons-nous ce qui doit être gardé en mémoire ? Qu'est-ce que l'atelier nous a appris sur la mémoire ? Qu'est-ce que la mémoire ?* »

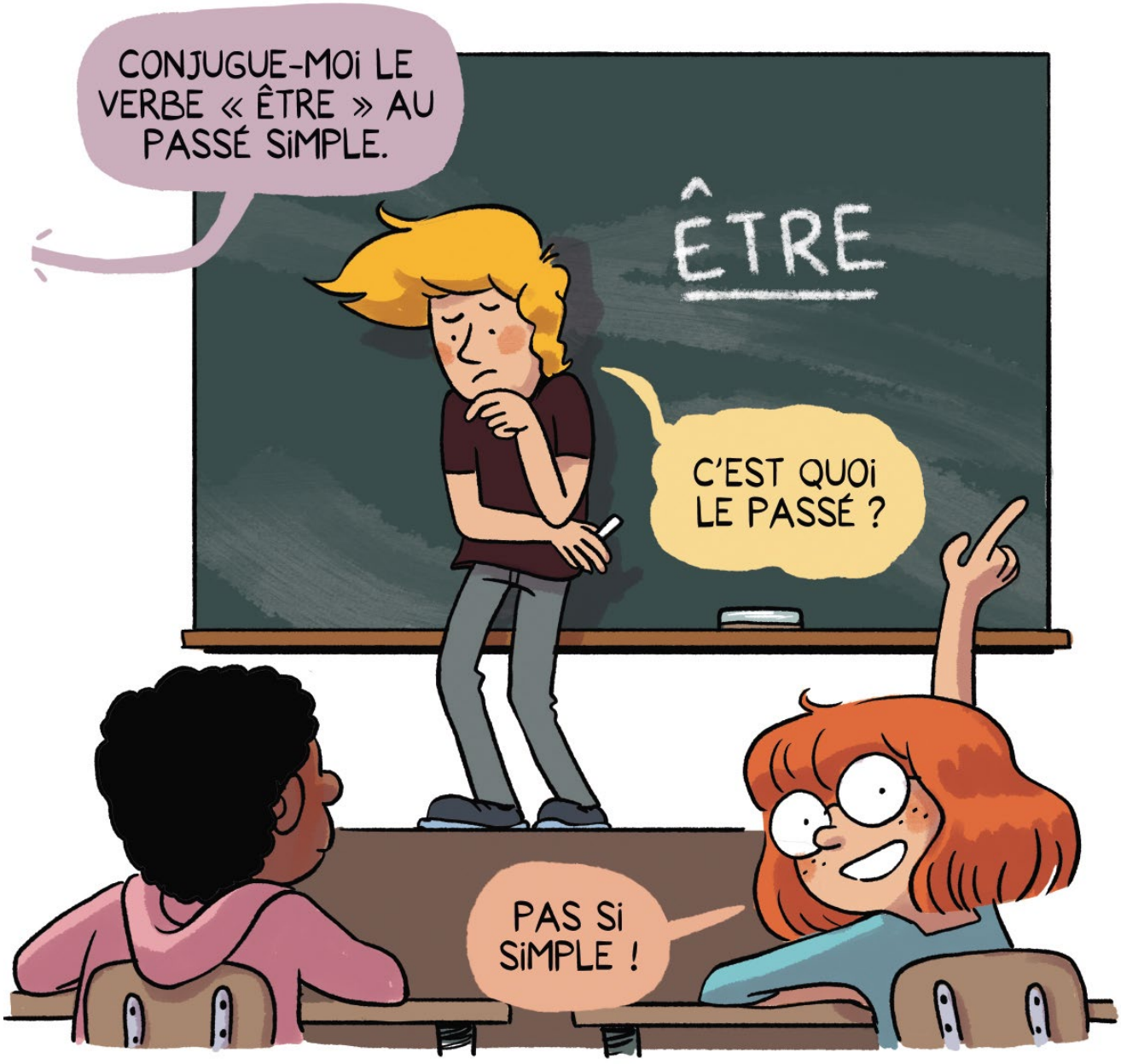


MÉMO-RELAIS

 Illustration : Gally

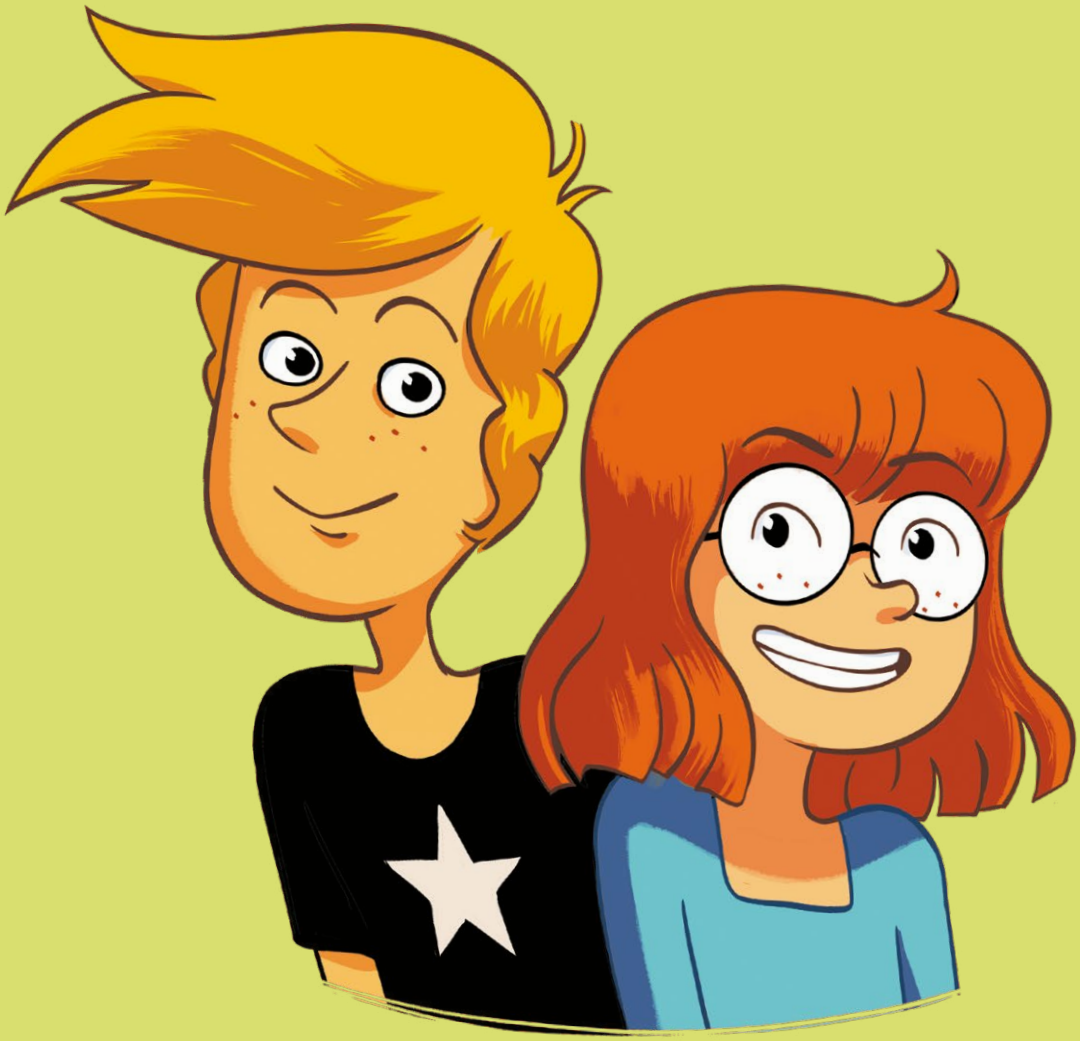


MEMORY PHILO



MÉMO-RELAIS

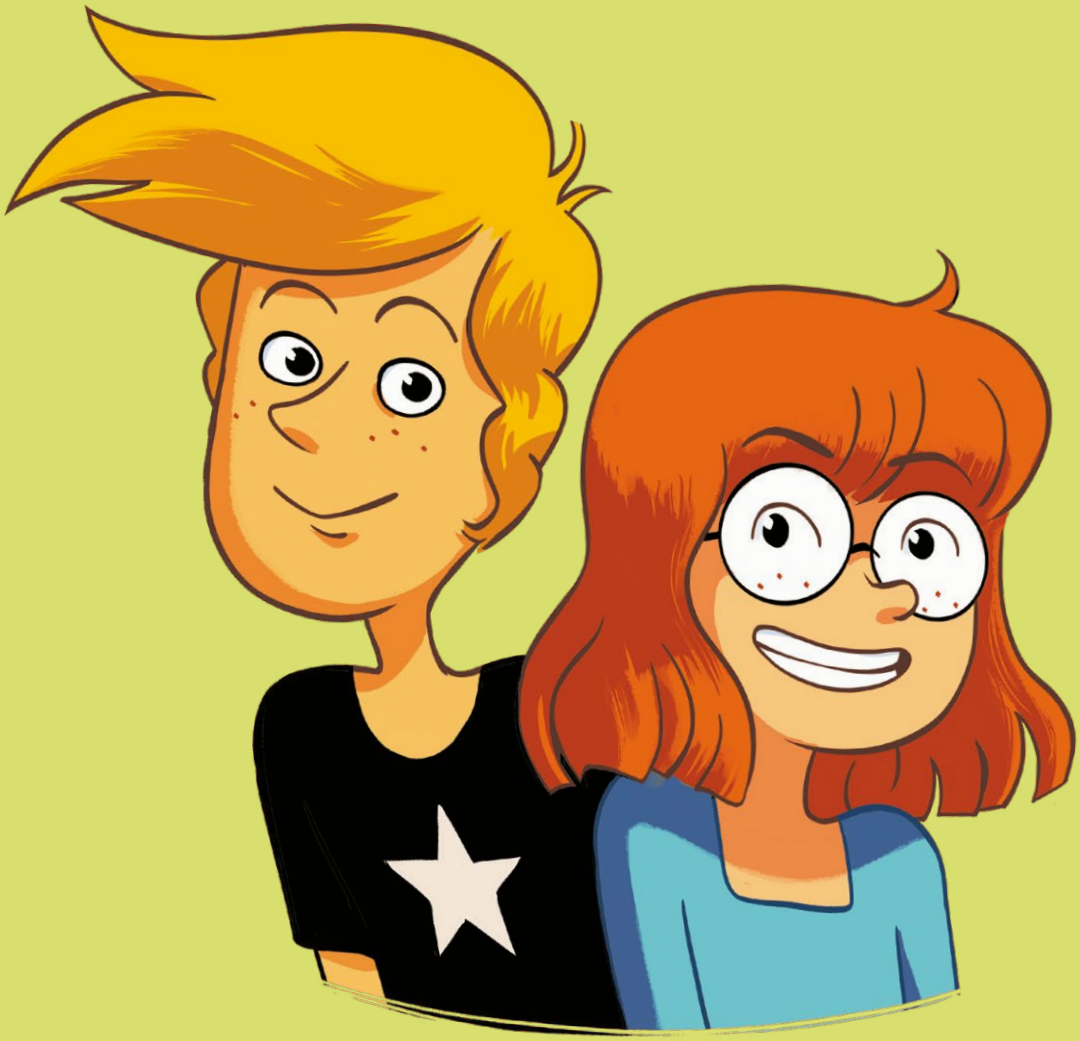
 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

UN CHOIX DIFFICILE

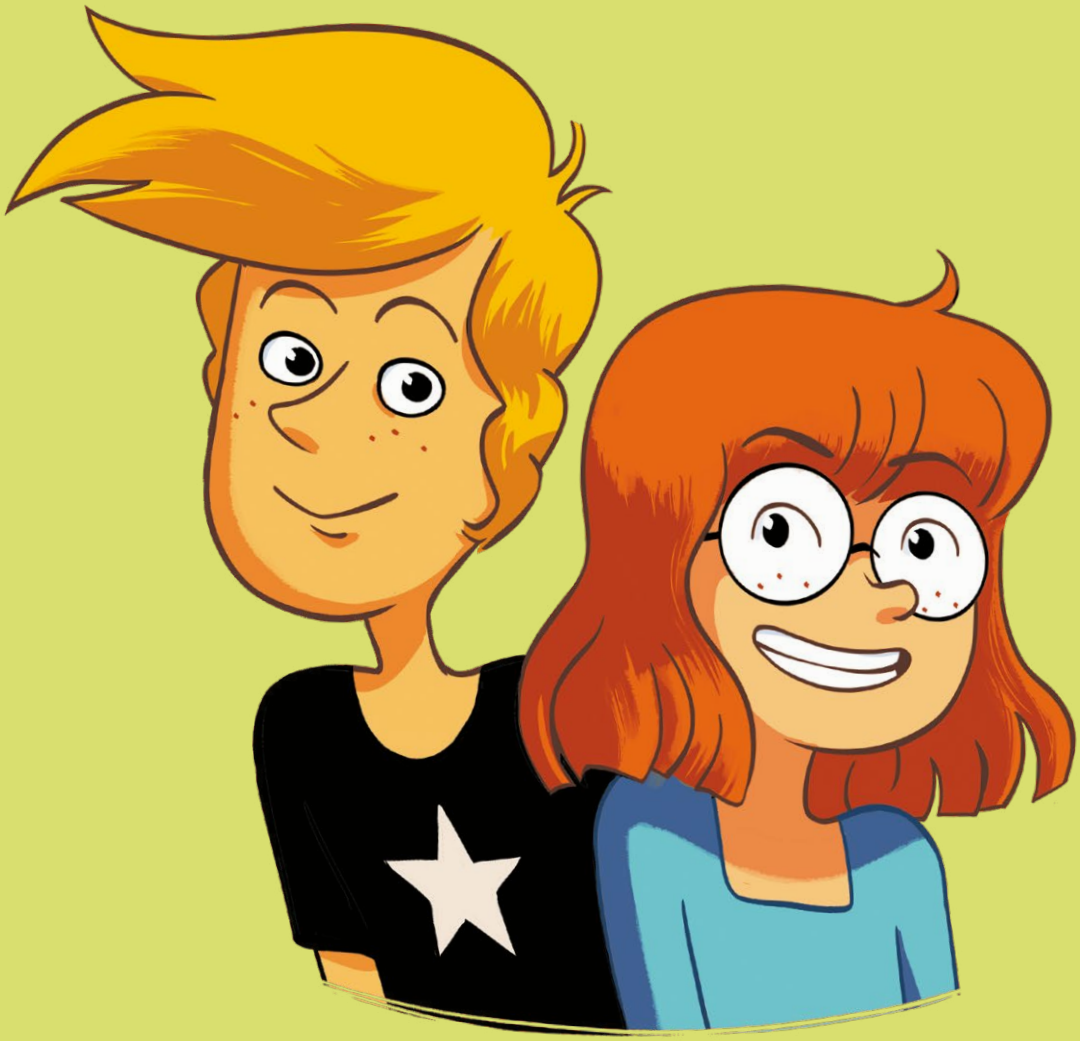
 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

UN CHOIX DIFFICILE

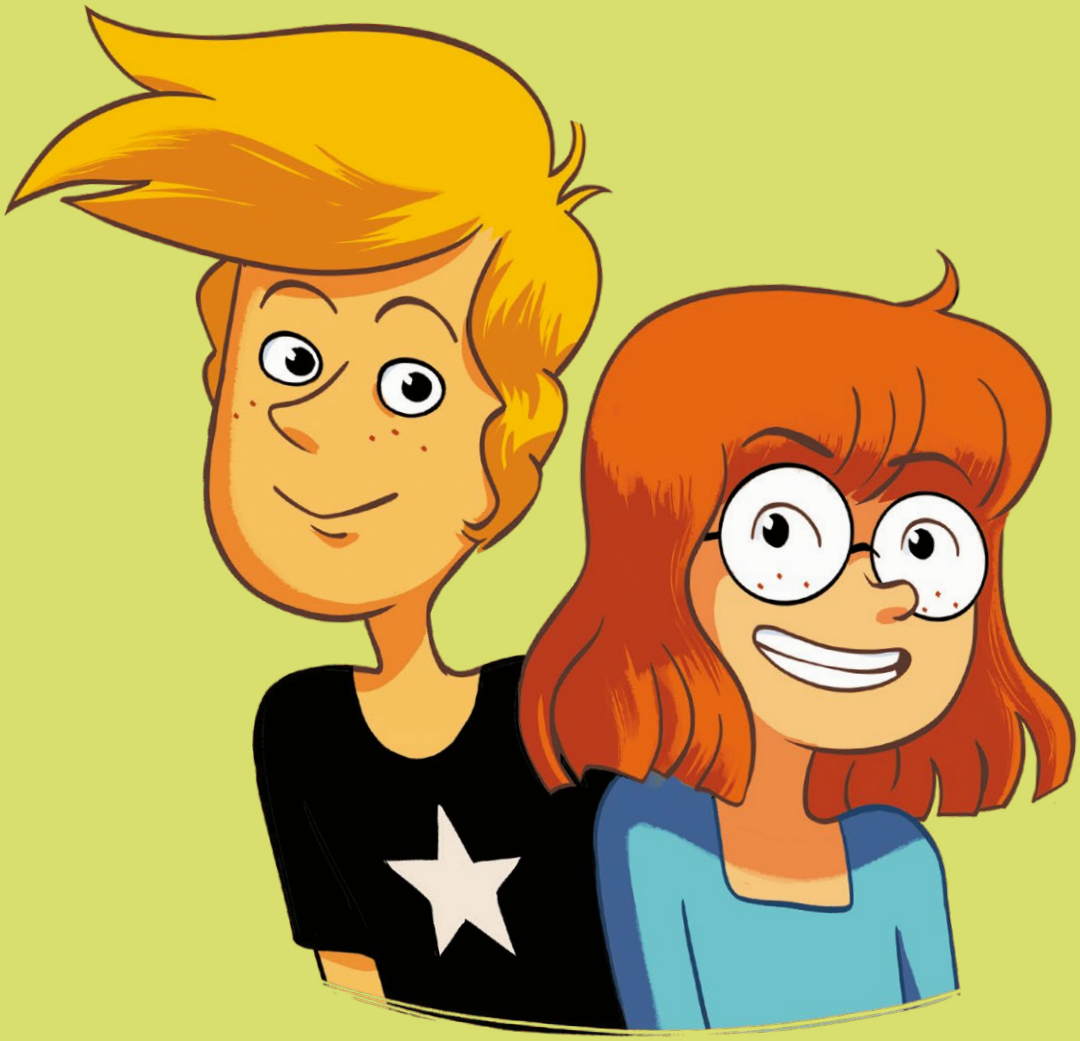
 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

LES ARCHÉOLOGUES DU FUTUR

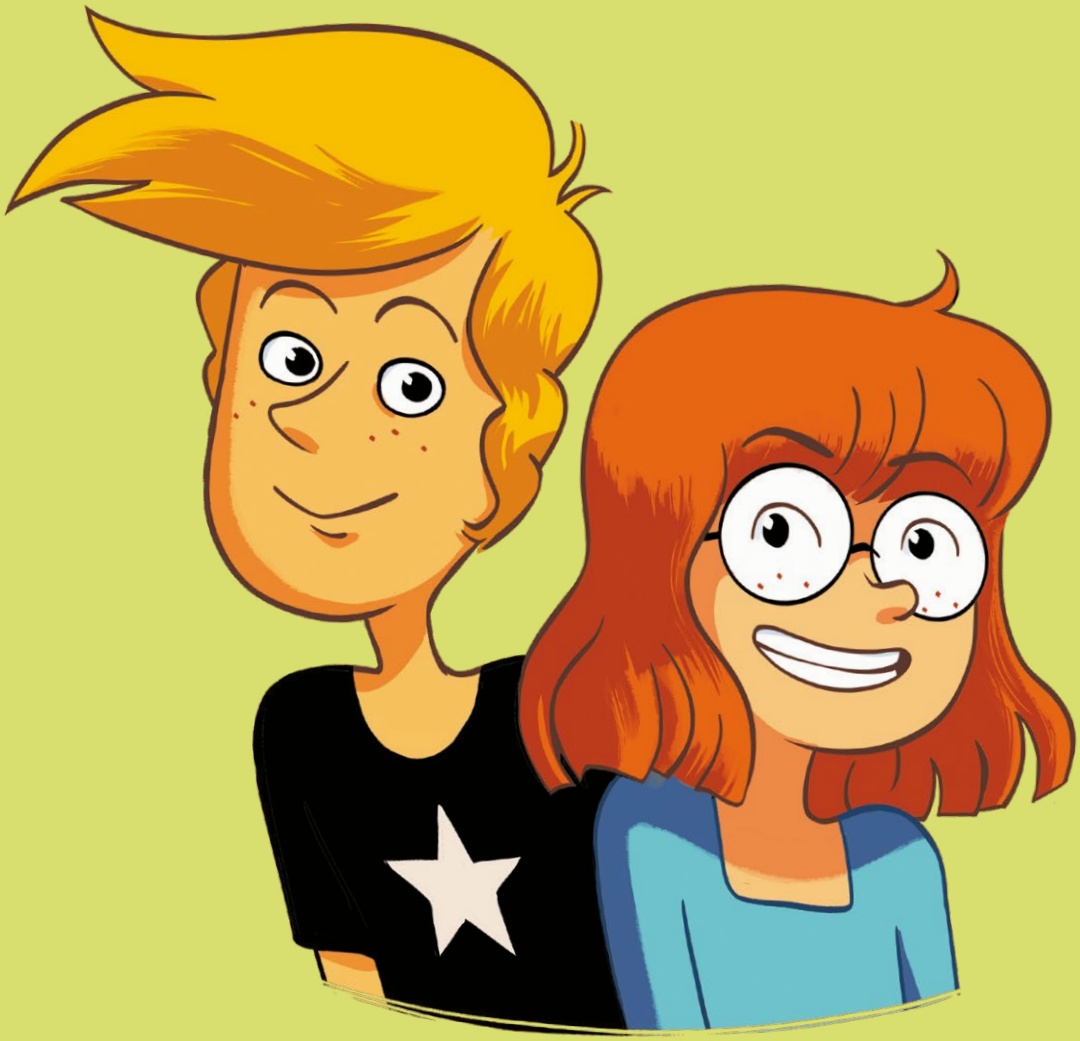
Phiéas & Autobule n° 85 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

LES ARCHÉOLOGUES DU FUTUR

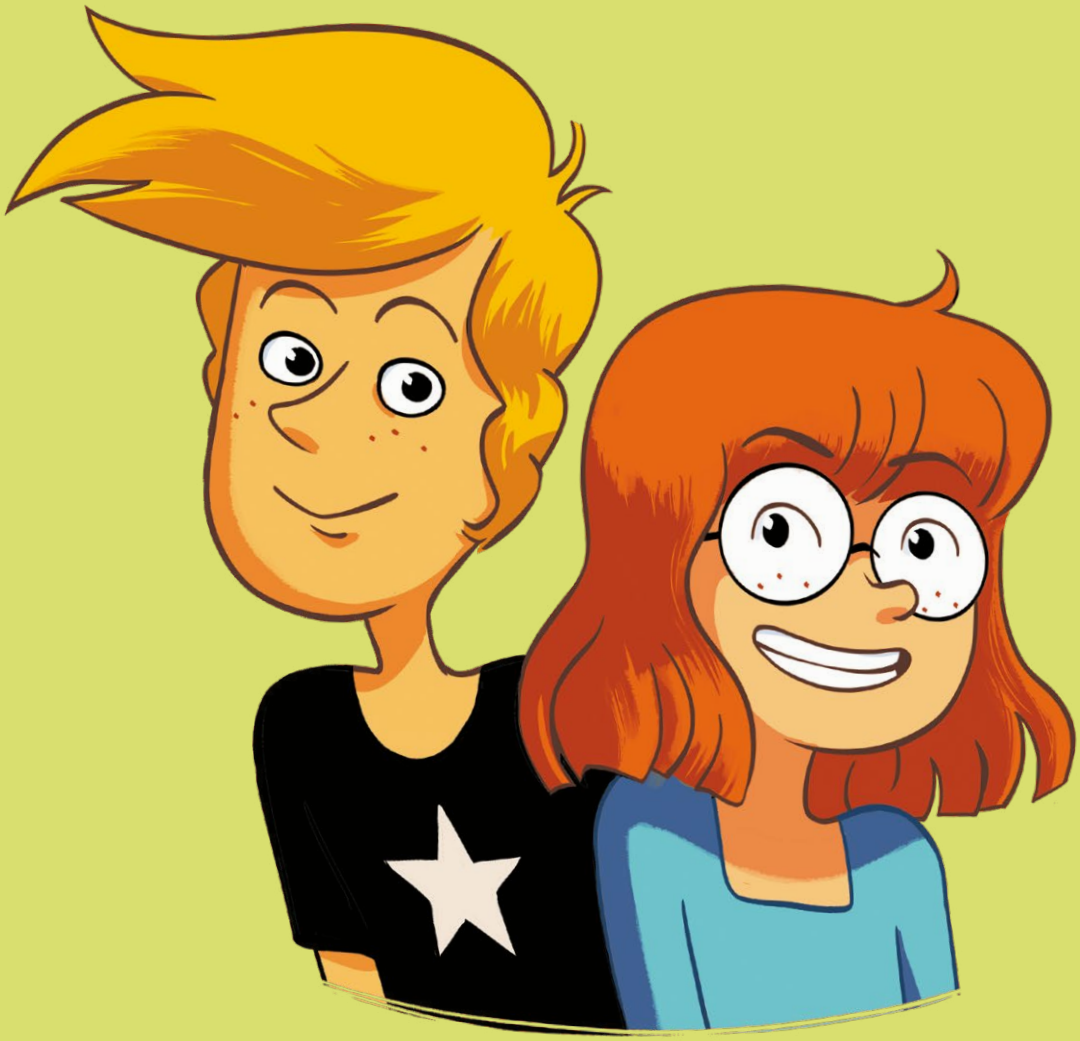
Phiéas & Autobule n° 85 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

RETOUR DANS LE PASSÉ

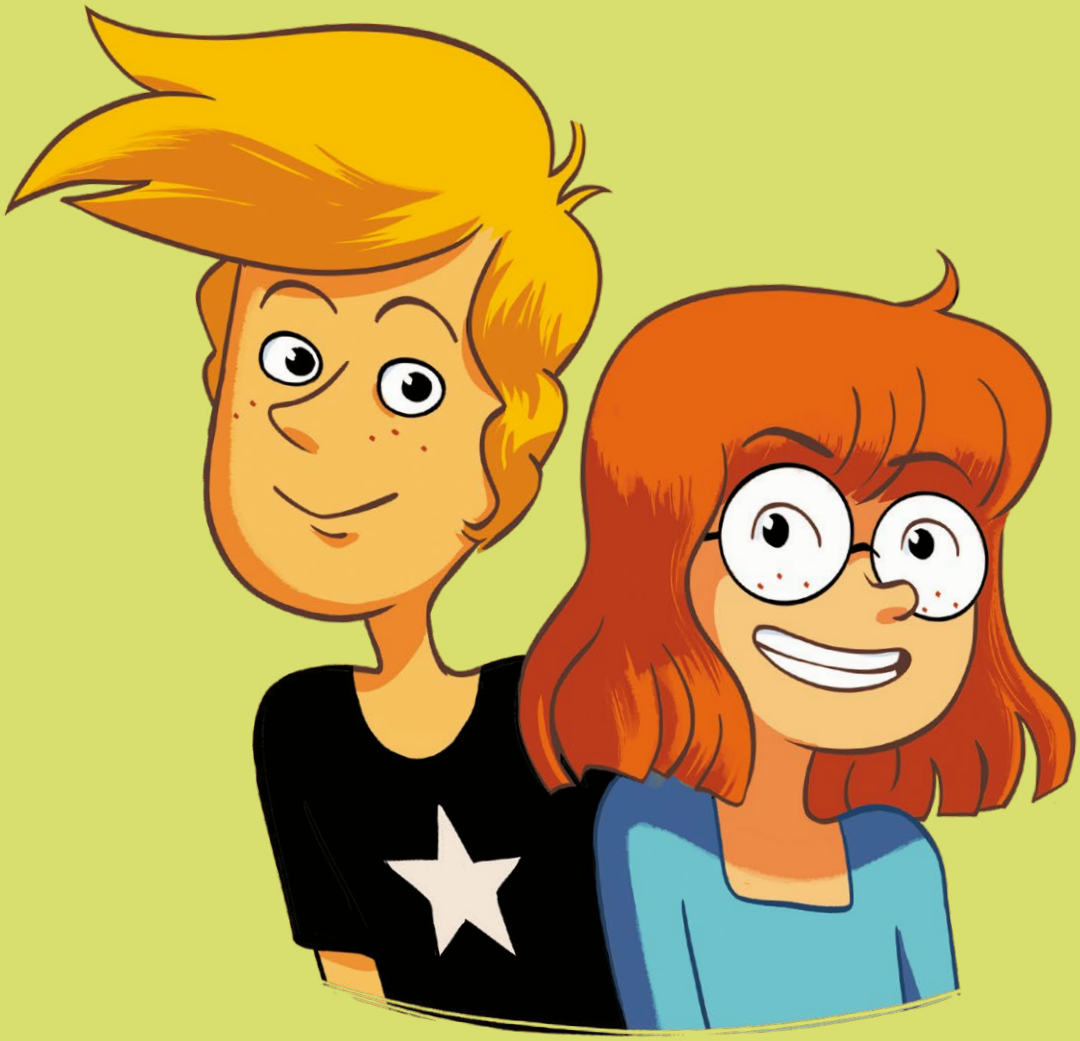
 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

RETOUR DANS LE PASSÉ

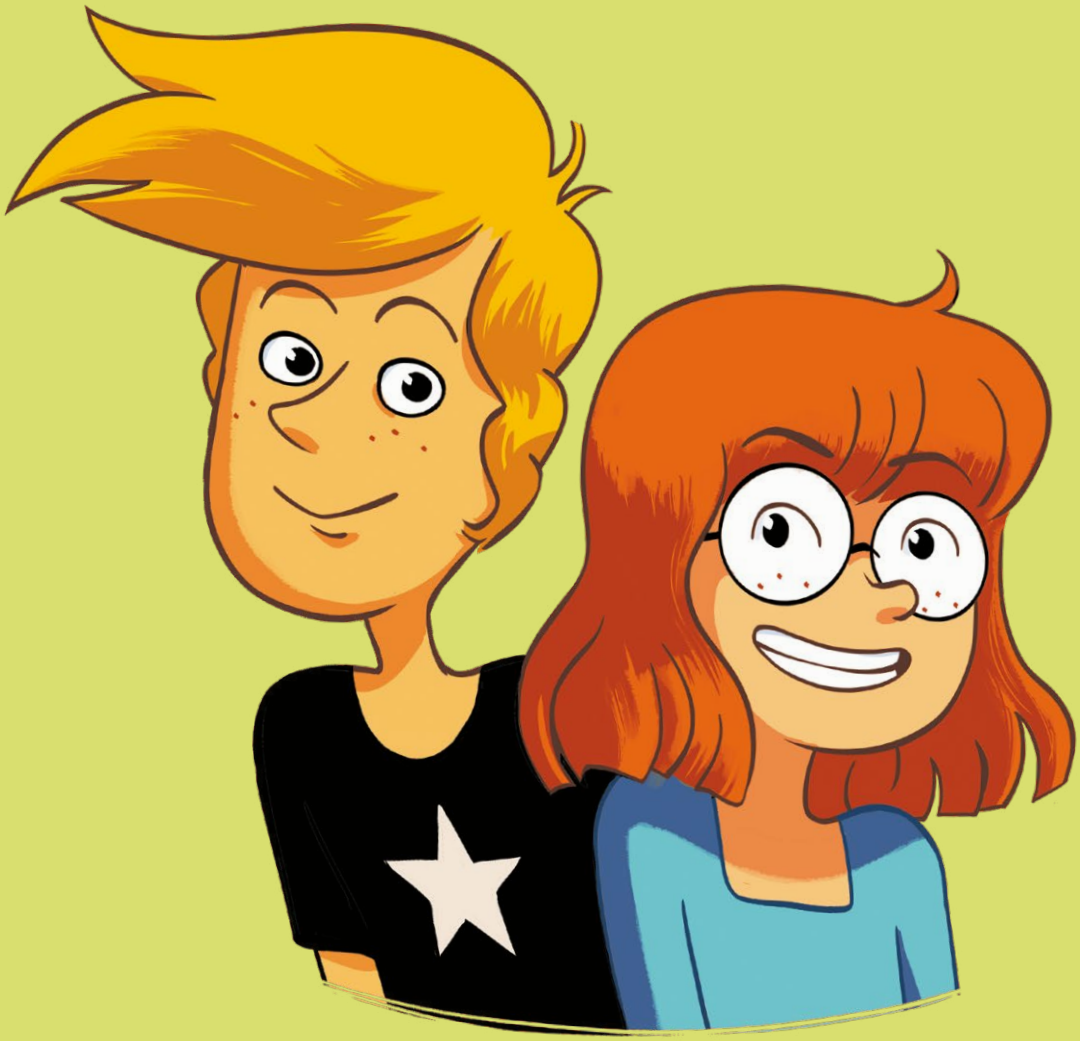
 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

LA MÉMOIRE, UN POUVOIR MAGIQUE !

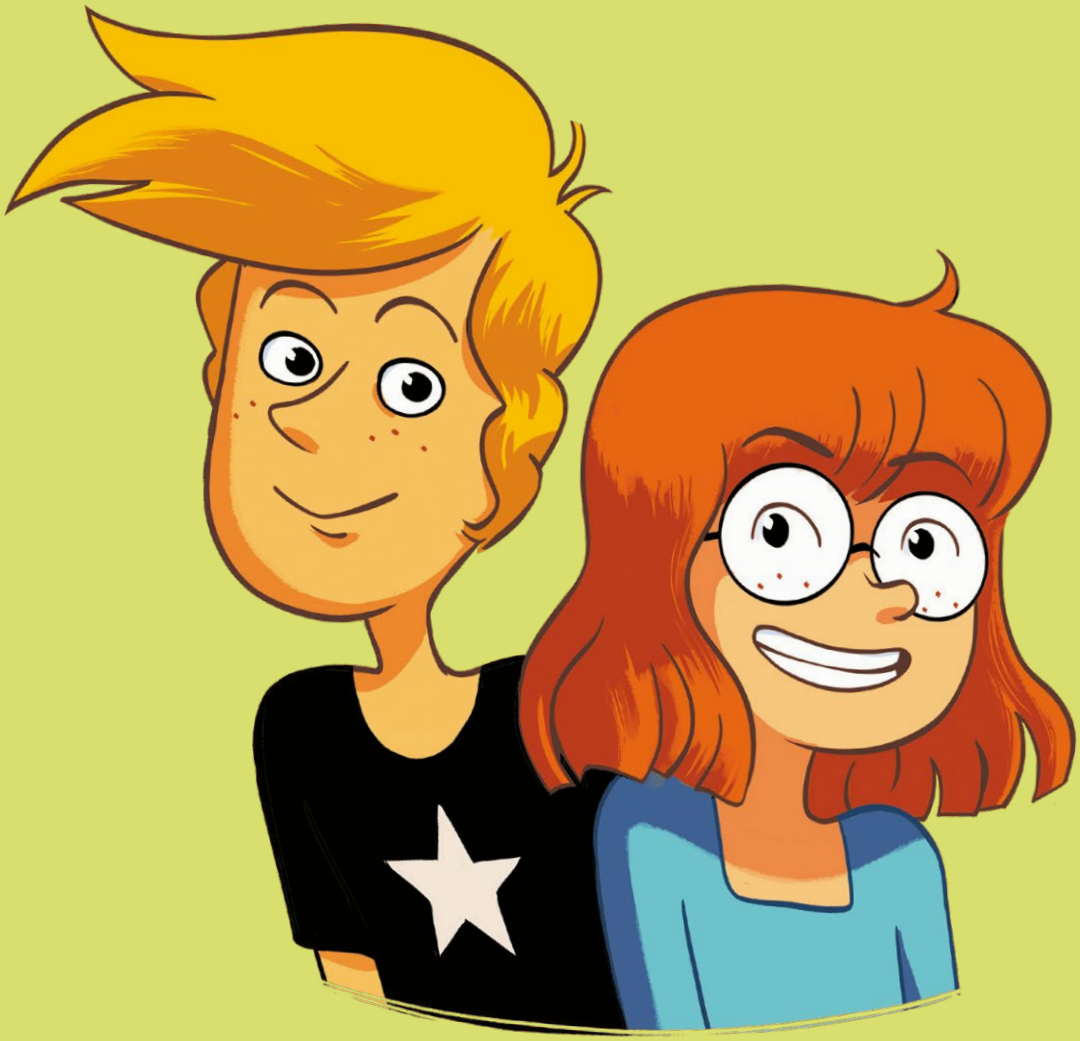
 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

LA MÉMOIRE, UN POUVOIR MAGIQUE !

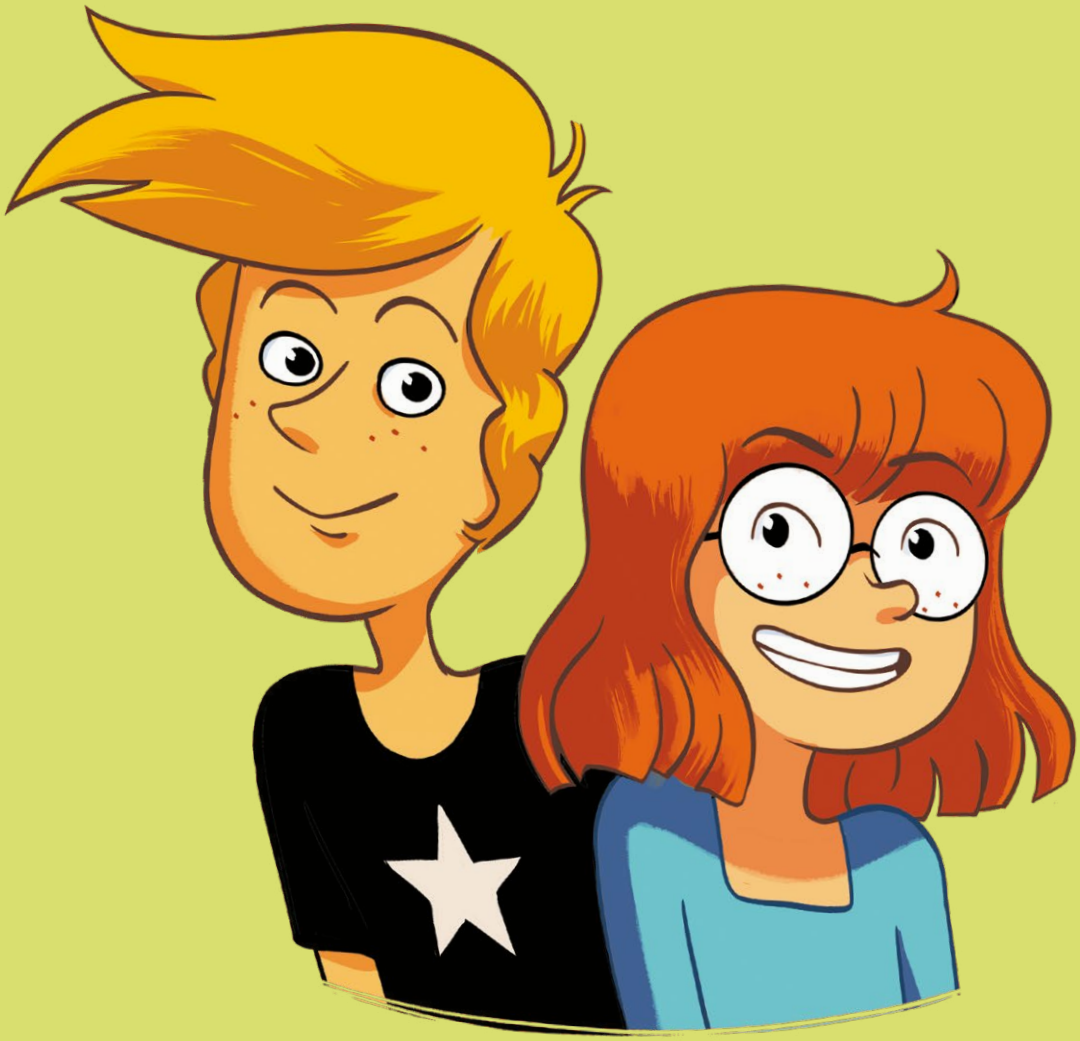
 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

HOP HOP HOP !

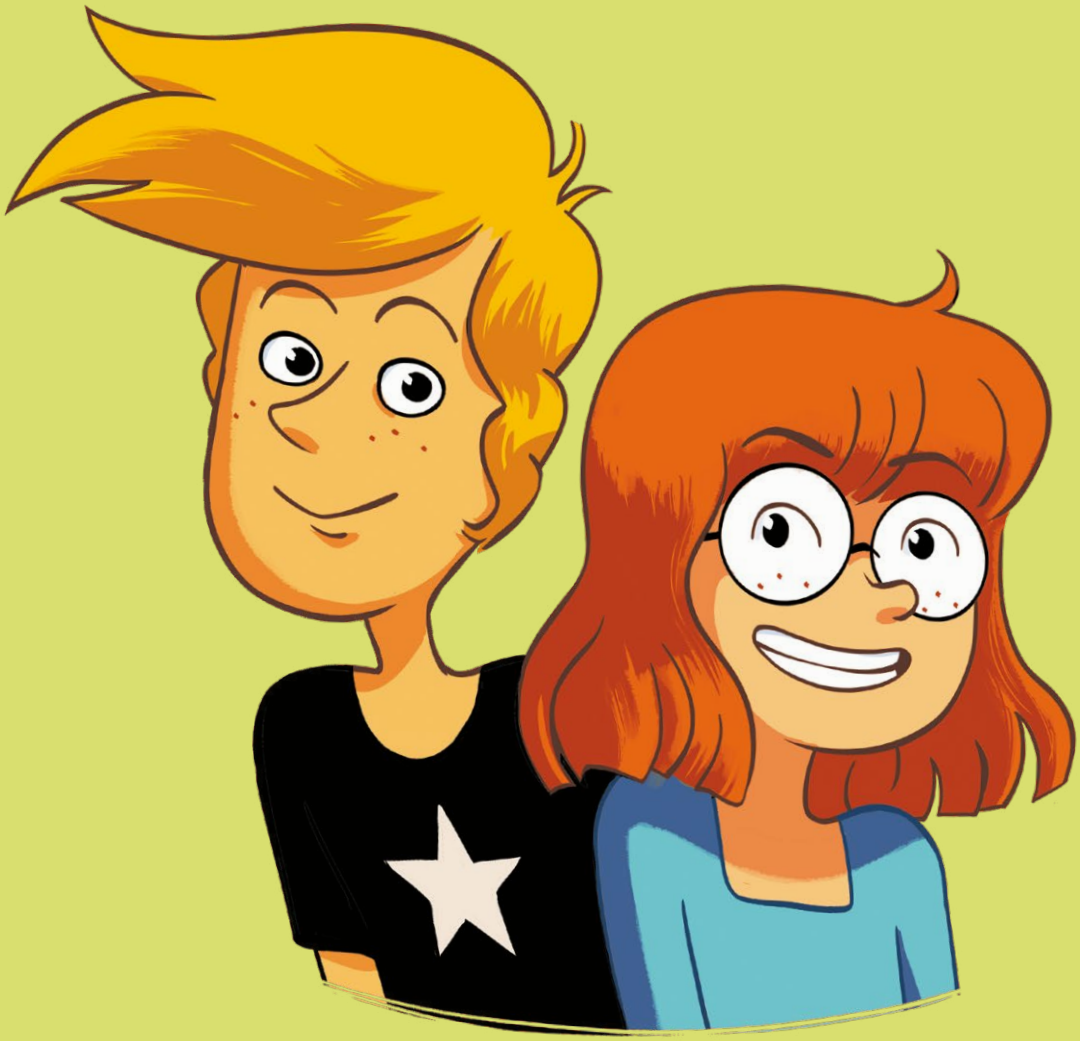
Philéas & Autobule n° 85 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

HOP HOP HOP !

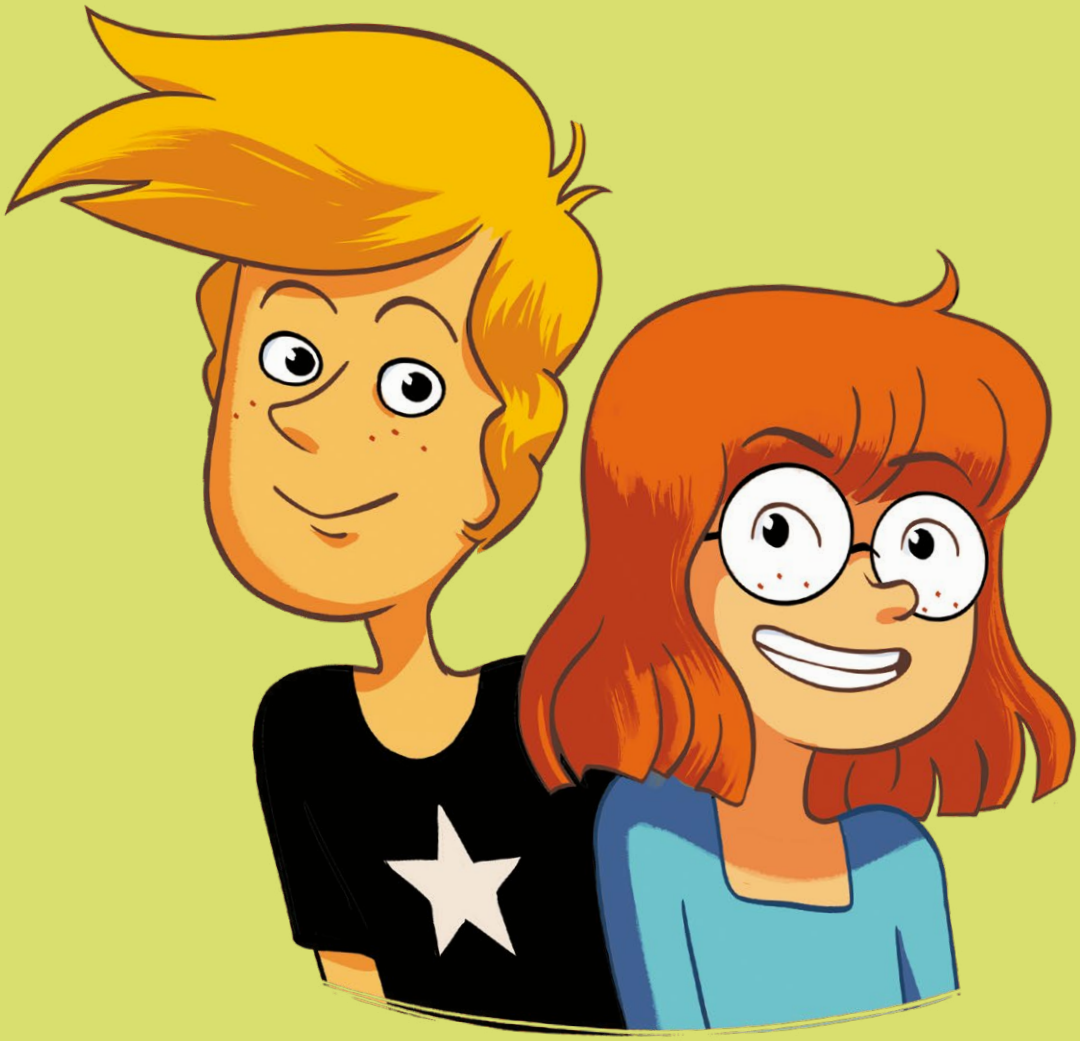
Philéas & Autobule n° 85 Illustration : Gally



MEMORY PHILO

Le passé fait-il de nous ce que nous sommes ?

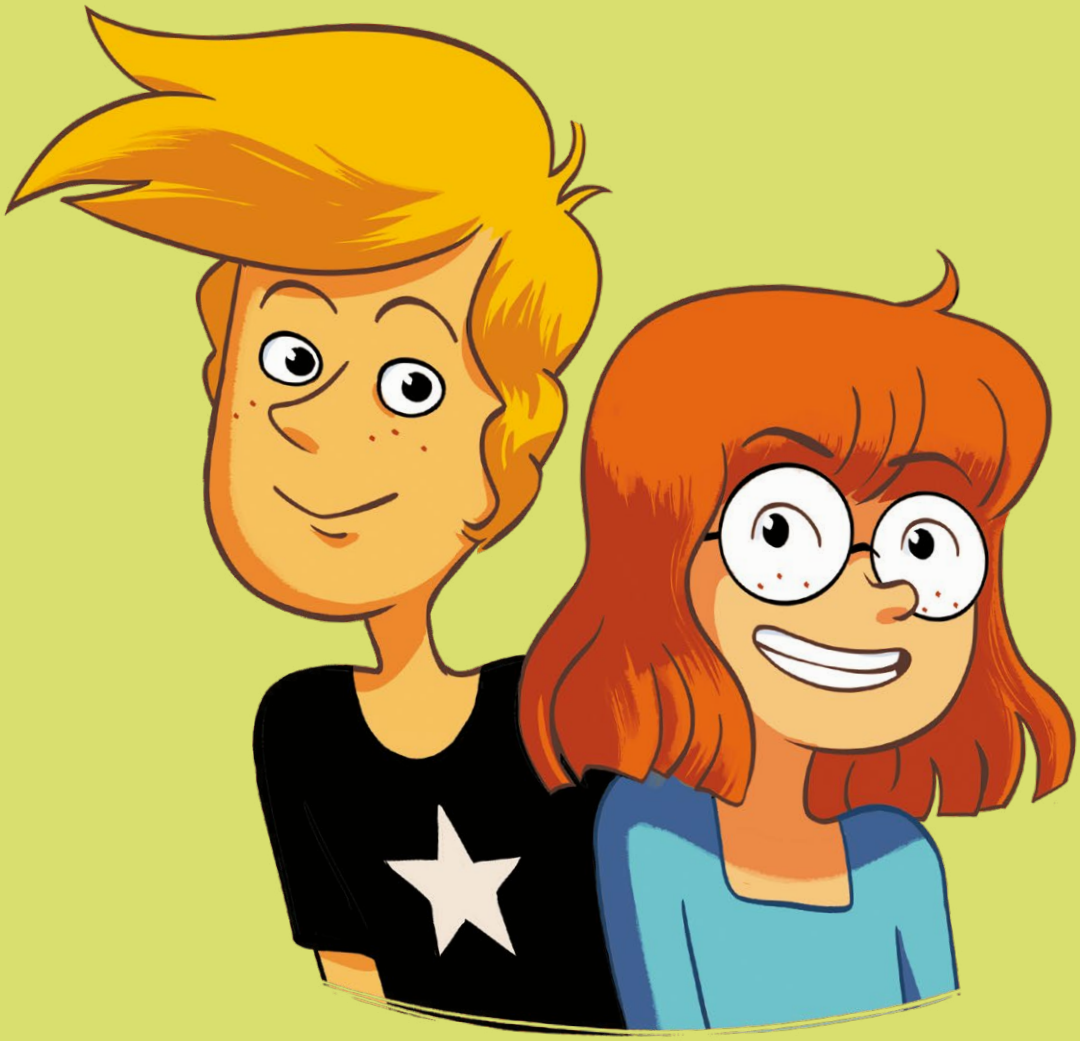
 Illustration : Inbar Heller Algazi



MEMORY PHILO

A-t-on le devoir de se souvenir du passé ?

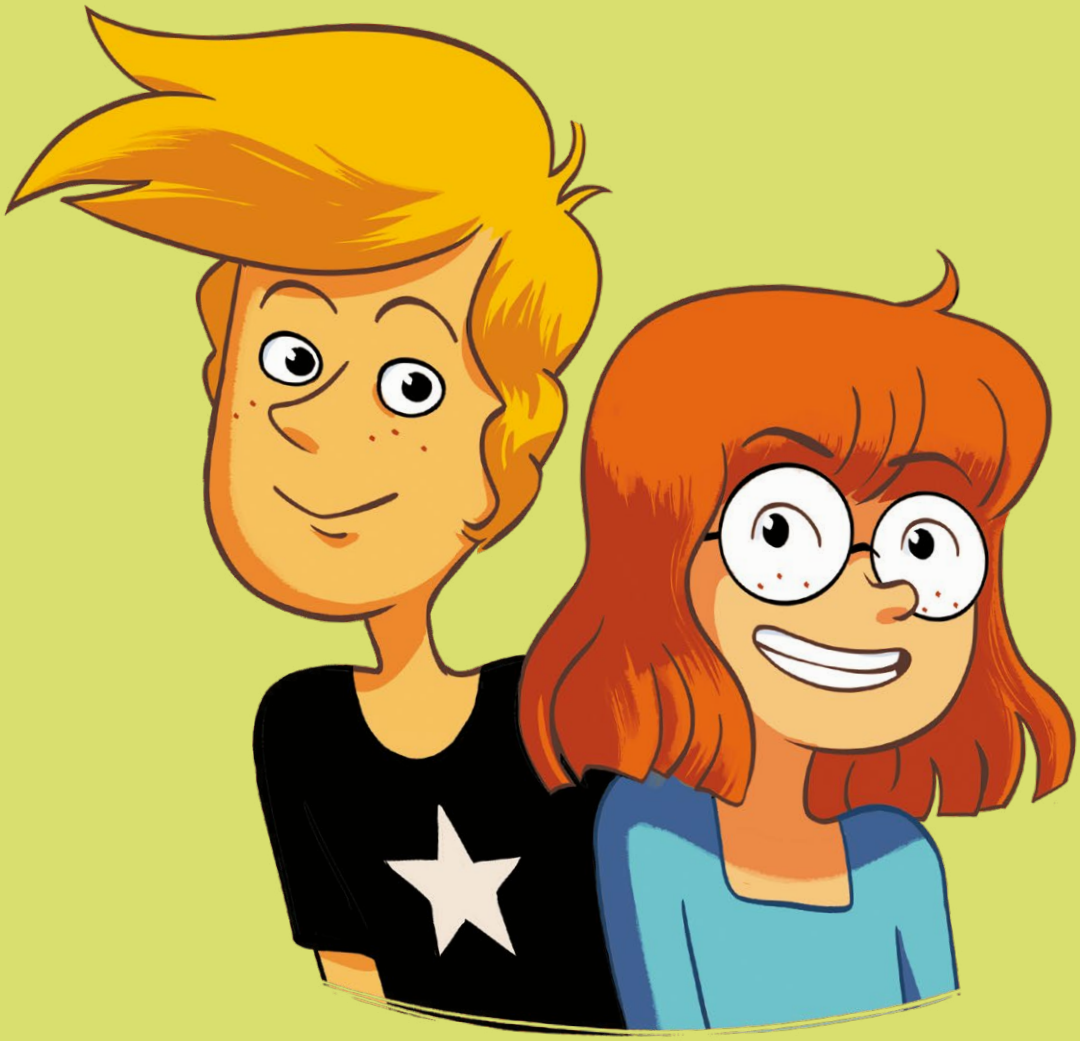
 Illustration : Julia Giordano



MEMORY PHILO

Le passé peut-il nous rendre heureux ? Malheureux ?

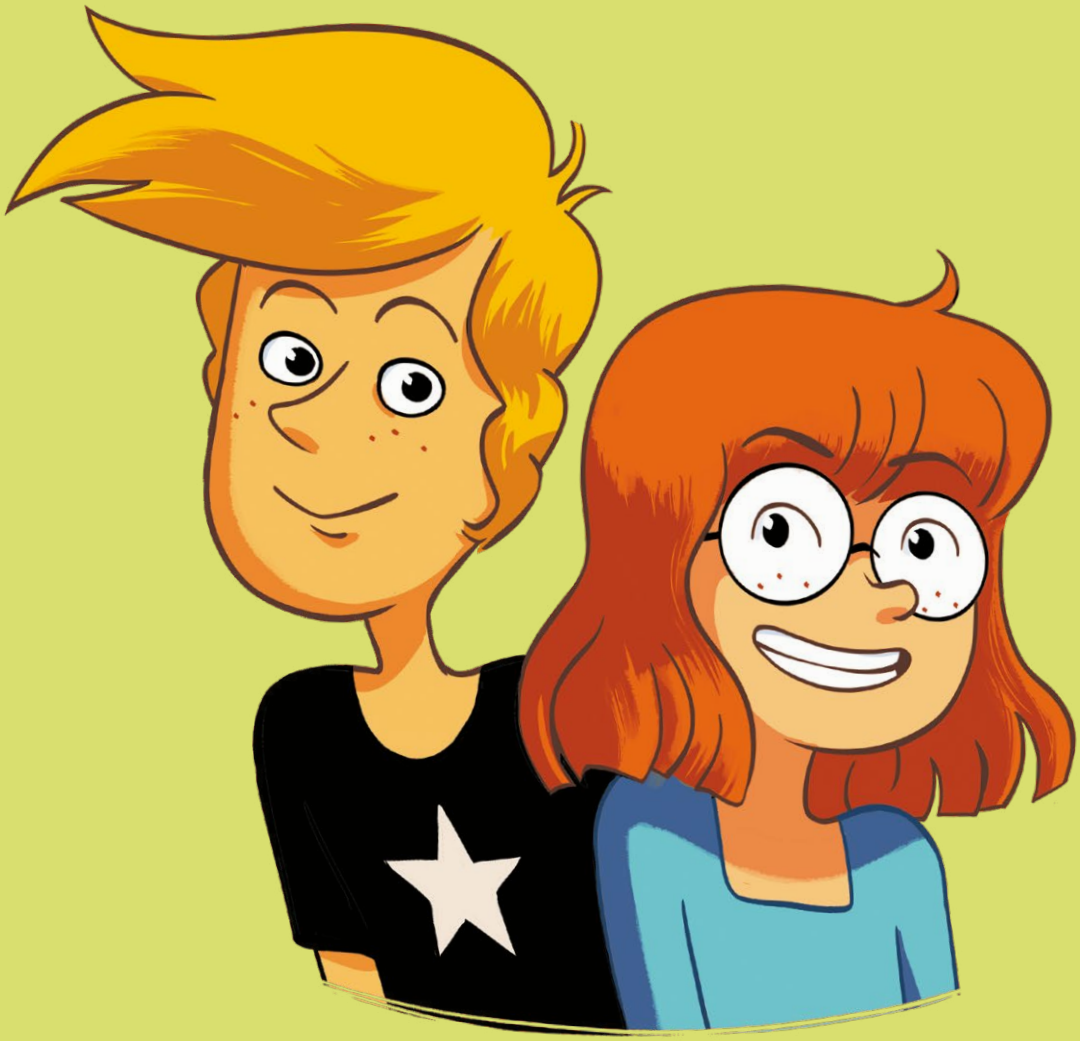
 Illustration : Maguelone Kempf



MEMORY PHILO

Pourquoi s'intéresse-t-on au passé ?

 Illustration : Limcela



MEMORY PHILO

ANNEXE 2

MOTS À DÉCOUPER POUR « HOP, HOP, HOP ! »

Archéologue	Souvenir	Choisir
Histoire	Oublier	Rappel
Photo	Cerveau	Trace
Tradition	Étude	Présent
Futur	Apprendre	Identité
Anniversaire	Calendrier	Temps
Coutume	Répétition	Habitude
Horloge	Passé	Nostalgie
Ancêtre	Époque	Héritage
Regret	Conserver	Changement