

1

Je suis prêt·e pour philosopher



découvrir



15 à 30 minutes



- ton corps
- ta voix

- ton esprit
- tes idées

Voici une petite expérience en trois ou quatre étapes afin de vérifier que tu as tout ce qu'il faut pour explorer le monde de la philosophie ...

1 Es-tu sûr·e d'être dans un corps ?

2 Es-tu sûr·e d'être capable de parler ?

3 Es-tu sûr·e d'être capable de penser ?

Alors, des idées ?

Sache que pour chaque question, il n'y a pas une seule bonne réponse mais plein de bonnes réponses possibles. Essaie d'expliquer tes réponses par des mots mais aussi par des gestes permettant de donner corps à tes réponses.

Tu es sûr·e que tu as tout ?

Si oui, **bienvenue** dans le monde de la philosophie, le monde où on peut s'amuser à dire ce qu'on pense et surtout penser ce qu'on dit !

4 Tiens, à ce propos, voici quelques questions bonus auxquelles tu peux réfléchir :

Est-ce que parler et penser, c'est la même chose ou c'est différent ?

Peut-on parler sans penser ?

Peut-on penser sans parler ?



Pour examiner la vérité,
il est besoin, une fois dans
sa vie, de mettre toutes choses
en doute autant qu'il se peut.

René Descartes,
Principes de la philosophie

Cette activité, inventée par Johanna Hawken, vise à faire vivre aux enfants **l'expérience du doute cartésien**. Généralement, lorsqu'on pose les trois questions aux enfants, ils répondent « ouiiii », l'animateur trice doit alors jouer le jeu du doute et leur demander comment on peut en être vraiment sûr.e.s afin de stimuler la **pensée argumentée** des enfants.



Pour rendre l'activité plus ludique, après avoir récolté différentes réponses à chaque question, on peut choisir **un geste associé au mot** (par exemple : tapoter avec ses mains sur son corps, mettre sa main sur sa gorge pour la sentir vibrer quand on parle, mettre ses mains sur sa tête en pensant très fort au mot « pensée »).

Quand l'animateur dit « **1, 2, 3 corps** », « **1, 2, 3 parole** » ou « **1, 2, 3 pensée** », tout le monde fait le bon geste associé. Ce jeu gestuel peut devenir un rituel de concentration pour débiter les ateliers philo.

CARTE

#7

|PONT LUDO|

CARTE

#5

|PONT MÉDITATION|

2

Je m'étonne avec mes lunettes de super-philosophe

Scan!



découvrir



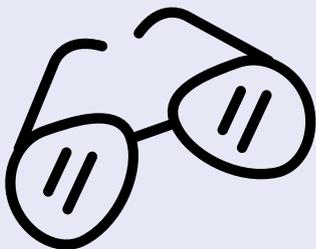
15 à 30 minutes



- ton corps, tes yeux
- ton esprit
- ta curiosité
- les lunettes du super-philosophe
- des feutres colorés
- des ciseaux
- un petit carnet
- un lieu à explorer

Socrate, un grand philosophe de l'Antiquité grecque, disait que le sentiment d'étonnement était à l'origine de la philosophie.

Pour cette activité, je te propose de devenir un·e champion·ne de l'étonnement grâce à des lunettes de superphilosophe !



1 Décore puis découpe tes **lunettes de super-philosophe**.

2 Enfile tes lunettes de super-philosophe. Attention, elles ont le pouvoir de te faire **regarder** les choses qui t'entourent comme si c'était la première fois que tu les voyais !

3 Balade-toi dans le lieu où tu te trouves et **fais des pauses**

pour bien regarder le monde qui t'entoure.

La mission du super-philosophe : trouver en chaque chose une source **d'étonnement** !

4 Pour te souvenir de ta mission, **note** dans ton carnet **la date du jour** et chaque chose qui t'a étonnée.



Pour examiner la vérité, il est besoin,
une fois dans sa vie, de mettre toutes choses
en doute autant qu'il se peut.

René Descartes, *Principes de la philosophie*

CARTE
#12
|PONT LUDO|

Si vous animez l'activité en groupe, commencez
par demander aux enfants ce que signifie « s'étonner ».

Ensuite, proposez-leur de prendre un temps
de **réflexion en silence**.

Au bout de quelques minutes, soit tous
assis.es en cercle, soit en se déplaçant
vers les endroits où sont nés
les étonnements, chacune peut à
son tour partager ce qui l'a étonnée.
Vous pouvez utiliser cette **cueillette**



d'étonnements comme un tremplin
pour engager les enfants dans la recherche
philosophique.

En les accompagnant dans
la transformation de leurs
étonnements en questions, cette démarche
permet d'ouvrir avec et entre eux
ces discussions philosophiques.

CARTE
#8
|PONT MÉDITATION|

3

Je chemine avec les grands concepts philo

Scan!



découvrir



15 à 30 minutes



du papier

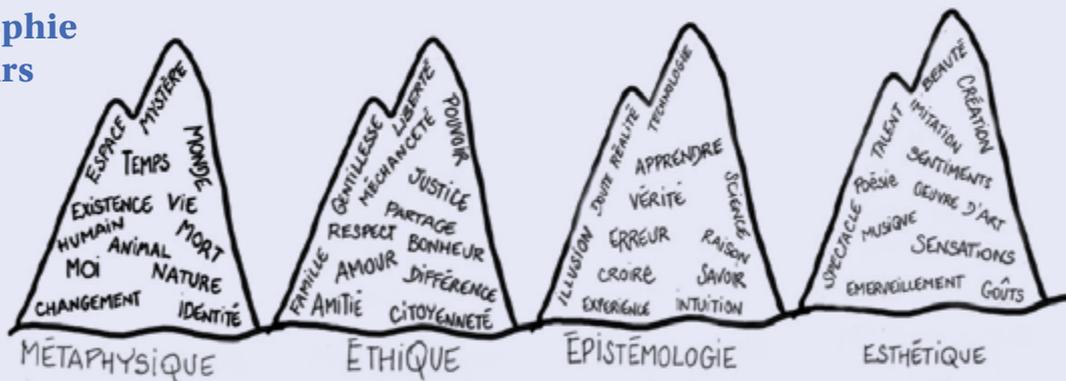
des crayons colorés

les montagnes philo

ton esprit aventurier

Le monde de la philosophie est composé de plusieurs grandes montagnes de questionnement.

Pour cette activité, je te propose de devenir **un-e champion-ne de l'étonnement** grâce à des lunettes de super-philosophe !



1 Choisis la montagne qui t'attire le plus et amuse-toi à formuler une première question sur l'un des mots-concepts où tu souhaites démarrer ton itinéraire !

2 Dans **ton chemin de réflexion** sur ta question, seule ou accompagné-e, il est fort possible que d'autres questions apparaissent, accueille-les, note-les et tu verras où elles t'emmènent...





**Faire de la philosophie c'est être en route.
Les questions en philosophie sont plus
essentielles que les réponses,
et chaque réponse devient
une nouvelle question.**

Karl Jaspers, *Introduction à la philosophie*



Pour commencer, vous expliquez aux enfants **les termes** qui définissent chaque montagne. Quand on se questionne sur ..., on se pose des questions sur :

- la métaphysique** : l'existence des choses et le sens de la vie,
- l'éthique** : le bien et le mal et les différentes manières de vivre ensemble,
- l'épistémologie** : la connaissance et les sciences,
- l'esthétique** : les sens, le beau et l'art.



Pour rendre l'activité plus ludique, vous pouvez distribuer, aux enfants en petit groupe, les montagnes imprimées sur feuilles A4 et des personnages Playmobil (1 par enfant). Les enfants peuvent s'amuser à **déplacer les personnages** sur les montagnes au fil des cheminements sur les concepts.

Vous pouvez aussi réutiliser les montagnes lors des explorations thématiques pour inviter les enfants à repérer sur quelle(s) montagne(s) se trouvent le ou les concepts en discussion.



4

Je me questionne sur l'amitié


 Scan!


explorer



20 à 35 minutes


 ton esprit

 tes expériences

 tes idées

Choisis une des questions dans la liste proposée, réfléchis-y et partage tes idées.

Continue ton chemin de recherche d'idées avec une autre question de la liste qui t'intéresse.

Au fur à mesure des idées recherchées, si d'autres questions te viennent à l'esprit, ajoute-les à ton exploration.

Tu peux, aussi, toujours choisir une nouvelle question dans la liste pour agrandir ta réflexion sur la thématique.

Un ami et un copain, c'est pareil ou différent ?

Peut-on être ami avec tout le monde ?

C'est quoi être ami ?

Peut-on tout dire à un ami ?

Doit-on tout accepter de la part de ses amis ?

Pouvons-nous avoir des conflits avec nos amis ?

Faut-il se ressembler pour être ami ?

Peut-on dire qu'il y a des « vrais » et des « faux » amis ?

Être ami, c'est pour la vie ?

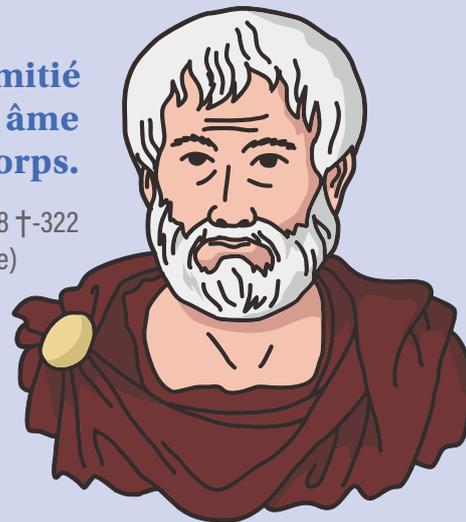
Pourquoi cherchons-nous à entrer en amitié ?

CARTE
#14
|PONT MÉDITATION|

CARTE
#6
|PONT LUDO|

**L'amitié
est comme une âme
dans deux corps.**

Aristote (*-388 †-322
avant notre ère)



Si vous animez un atelier sur l'amitié à partir de cette fiche, vous pouvez écrire quelques-unes des questions sur de **grandes affiches** que vous posez **face cachée au sol**.

Retournez une première affiche (l'animateur·rice ou l'enfant) et **partagez** les idées.



Une fois toutes les idées exprimées, continuez sur le chemin de recherche en retournant une nouvelle affiche.

Veillez à **rester bien à l'écoute** des idées exprimées par les enfants afin de laisser de la place à la **co-construction** dans la recherche. Plutôt que de vouloir retourner toutes les affiches, laissez-vous **guider** par les intérêts des enfants.

Qu'est-ce que veut dire Aristote à travers cette phrase et qu'en pensez-vous ?

5

Je me questionne sur le bonheur

Scan!



explorer



25 à 45 minutes

 ton esprit tes expériences tes idées tes souvenirs du papier des feutres colorés

1 Souviens-toi dans **ta tête, ton cœur et ton corps** de **trois moments de bonheur** que tu peux dessiner.

- Quelles sensations et quelles émotions sens-tu quand tu es heureux ?
- Dans ces moments de bonheur, étais-tu seul ou entouré ? Est-ce plus facile/fréquent d'être heureux seul ou entouré ?
- Peux-tu identifier différents ingrédients du bonheur ? Y en a-t-il qui sont communs à tes 3 moments ?
- Peut-on parler de « petits » et de « grands » bonheurs ? Si oui, peux tu classer tes 3 moments de bonheur ?

2 À partir de ces **trois moments de bonheur**, réfléchis aux questions suivantes.

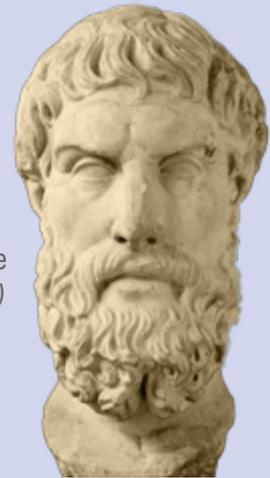
- De quoi dépend le bonheur ?
- Le bonheur se cultive-t-il ?
- Le bonheur est-il une affaire collective ?
- Pour être heureux, faut-il rechercher activement le bonheur ?
- Peut-on connaître le bonheur si on n'a jamais connu le malheur ?

CARTE

#7

|PONT MÉDITATION|

Une vie heureuse est impossible sans la sagesse, l'honnêteté et la justice, et celles-ci à leur tour sont inséparables d'une vie heureuse.



Épicure
(*-341 †-270 avant notre ère)

Si vous animez l'atelier **en grand groupe**, vous pouvez proposer aux enfants de commencer par un temps individuel pour **dessiner un moment de bonheur**.

Puis vous pouvez faciliter **un temps de mise en commun et présentation des dessins** en petits groupes en posant les questions



de la première série pour initier les échanges entre enfants.

Enfin, vous pouvez terminer en grand groupe pour discuter philosophiquement d'une ou plusieurs questions de la seconde série.

Plutôt que de vouloir traiter toutes les questions, **laissez-vous guider** par les intérêts des enfants.

Êtes-vous d'accord avec cette affirmation d'Épicure ? Pourquoi ?

Écrivez votre propre phrase **sur le modèle d'Épicure** :

« Une vie heureuse est impossible sans ... , et celles-ci à leur tour **son** inséparables d'une vie heureuse » et essayez d'expliquer pourquoi.

CARTE

#14

|PONT LUDO|

6

Je me questionne sur grandir


 Scan!


explorer



25 à 45 minutes

 ton esprit tes expériences tes idées tes souvenirs du papier des feutres colorés

1 Fais plusieurs **dessins de toi ou une personne de ton choix** qui grandit : par exemple, un dessin quand tu étais bébé, un dessin de toi maintenant, un dessin de toi dans 10 ans, un dessin de toi dans 50 ans.

2 Dessine **quelques objets et/ou personnes qui t'entourent** à chaque âge.

3 À partir de ces dessins, réfléchis aux questions suivantes :

Qu'est-ce qui change quand on grandit ?

Grandir, est-ce devenir plus fort ?

Est-ce que grandir demande des efforts ?

Grandir, ça veut dire quoi ?

Grandir, est-ce devenir plus sage ?

Qu'est-ce qui reste pareil quand on grandit ?

Quels sont les avantages d'être grand ?

Est-ce qu'un jour on arrête de grandir ?

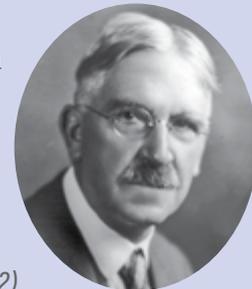
Quelle différence y a-t-il entre grandir et vieillir ?

Quels sont les inconvénients d'être grand ?

Grandir, est-ce devenir plus libre ?

CARTE
#10
[PONT MÉDITATION]

L'éducation
est un apprentissage social.
Elle nous aide à grandir
et à vivre.



John Dewey
(1859-1952)

Une idée intéressante pour nourrir la réflexion sur cette thématique est d'animer cet atelier dans **un cadre intergénérationnel** afin de **diversifier** les points de vue sur la question à partir des différentes **expériences de vie**. Si vous expérimentez cette



proposition, veillez à ce que tous participent **équitablement** quel que soit leur âge.

Plutôt que de vouloir traiter toutes les questions, laissez-vous **guider** par les intérêts des participants.

Qu'est-ce que veut dire
John Dewey à travers cette
phrase ?

En quoi l'éducation nous aide à grandir ?

Y a-t-il des formes d'éducation plus propices à nous aider à grandir ?

CARTE
#5
[PONT LUDO]



7

Je me questionne sur la liberté



explorer



25 à 45 minutes



ton esprit

tes expériences

tes idées

tes souvenirs

du papier

des feutres colorés

1 Dessine plusieurs **situations de liberté**, tirées de la réalité ou de ton imagination.

2 À partir de ces dessins, réfléchis aux questions suivantes :

Se sentir libre et être libre, est-ce la même chose ?

Que se passe-t-il dans ton corps quand tu te sens libre ?

Quand et où se sent-on libre ?

Naît-on ou devient-on libre ?

Qu'est-ce qui empêche d'être et/ou de se sentir libre ?

Peut-on se sentir libre alors qu'on n'est pas libre ?

Qu'est-ce qui favorise la liberté ?

Peut-on être libre de penser sans être libre de bouger ?

Qu'est-ce qu'une société libre ?

Peut-on être libre de penser sans être libre de parler ?

CARTE
#16
[PONT MÉDITATION]

Si vous animez un atelier sur la liberté à partir de cette fiche, vous pouvez écrire quelques-unes des questions sur de **grandes affiches** que vous posez **face cachée au sol**.

Retournez une première affiche (l'animateur·rice ou l'enfant) et **partagez** les idées.



Une fois toutes les idées exprimées, continuez sur le chemin de recherche en retournant une nouvelle affiche.

Veillez à **rester bien à l'écoute** des idées exprimées par les enfants afin de laisser de la place à la **co-construction** dans la recherche. Plutôt que de vouloir retourner toutes les affiches, laissez-vous **guider** par les intérêts des enfants.

L'homme
est condamné
à être libre.

Jean-Paul Sartre
(1905-1980)



Qu'est-ce que veut dire Sartre à travers cette phrase et qu'en pensez-vous ?

CARTE
#4
[PONT LUDO]

8

Je me questionne sur la justice


 Scan!


explorer



25 à 45 minutes


 ton esprit
 du papier

 un crayon papier
 un compas

 une règle

1 Dessine trois cercles représentant trois tartes à partager.

2 Tu es responsable de découper et distribuer les parts de la manière la plus juste possible:

- la 1ère tarte lors d'un goûter surprise en classe,
- la 2ème tarte lors d'une fête de famille,
- la 3ème tarte lors de la fête d'anniversaire de ton meilleur ami.

3 Dessine les parts de chaque tarte.

4 À partir de ces dessins, réfléchis aux questions suivantes :

Est-ce facile de déterminer ce qui est juste ?

Y a-t-il une différence entre justice et égalité ?

Peut-on établir la justice tout seul ?

Une distribution juste dépend-elle du contexte, des personnes, du mérite... ?

Ce qui me semble juste peut-il être injuste pour quelqu'un d'autre ?

Qu'est-ce qui permet de dire que quelque chose est juste ?

Ce qui me semble injuste peut-il être juste ?

Enfin, si tu pouvais te transformer en super-justicier, quels seraient tes super-pouvoirs et comment souhaiterais-tu les utiliser ?

Un jugement trop prompt est souvent sans justice.

Voltaire
(1694-1778)



Que veut dire Voltaire
à travers
cette phrase
et qu'en pensez-vous ?

À votre avis,
quelles sont les conditions
nécessaires pour formuler
des jugements justes ?

CARTE

#9

[PONT MÉDITATION]

Une phrase récurrente dans la bouche
des enfants, entendue tant en classe,
en récréation qu'à la maison, est
« **C'est pas juste !** ».

Derrière cette même phrase,
différentes conceptions de la
justice peuvent se cacher.

Soyez attentifs aux
ingrédients qui déclenchent
cette phrase et amusez-vous à
identifier la ou **les conceptions**
de la justice qui sont en jeu.



CARTE

#8

[PONT LUDO]

9

Je me questionne sur l'art


 Scan!


explorer



20 à 35 minutes


 tes yeux
 ton esprit

 des images / la
 fiche « images
 proposées »

 ton imagination

1 Prends le temps de regarder les images au verso de la carte.

2 Pour chaque image, pose-toi la question « Est-ce que ça c'est de l'art ? » et cherche les raisons qui t'amènent à dire oui ou non.

3 Choisis une ou plusieurs questions qui t'intéressent et sers-toi des images pour nourrir ta réflexion.

Quel rapport existe-t-il entre :

l'art et la réalité?

l'art et la beauté?

l'art et l'imagination?

l'art et les émotions?

L'art peut-il exister sans artiste?

L'art est-il proprement humain?

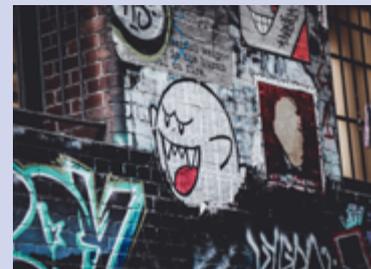
L'art peut-il exister sans spectateur?

Apprécier l'art s'apprend-il?

Faut-il chercher à comprendre l'art?

L'art a-t-il un but?

CARTE
#10
|PONT LUDO|



CARTE
#15
|PONT MÉDITATION|



10

Je fais deviner des concepts



muscler sa pensée !



20 à 40 minutes



des cartes de concepts philo

des crayons
 un sablier ou un chronomètre

ton corps
 ton esprit
 ta créativité

Le but du jeu est de découvrir et faire deviner un maximum de concepts philo en s'amusant à les représenter de différentes manières, en quatre manches

S'il y a plus de trois joueur-se-s, formez deux équipes puis à chaque manche, une personne se porte volontaire pour faire deviner aux membres de son équipe le plus de concepts parmi les cartes tirées au sort, le tout en trois minutes.

À la fin de chaque manche, on prend trois minutes collectives (ou +) : on partage nos étonnements, nos questions ou encore nos idées par rapport à ce qu'on a entendu ou vu.

1 Essaie de définir le concept sans dire le mot (pour les plus grands sans utiliser les mots de la même famille).

2 Dis les trois mots les plus importants que tu associes au concept.

3 Mime le concept.

4 Dessine le concept.

À la fin du jeu, vous pouvez proposer un temps de dialogue philosophique sur un des concepts à explorer plus en profondeur.

Les habiletés de pensée à muscler
grâce à cette activité sont:

- définir,
- associer des idées,
- illustrer,
- développer une pensée créative.



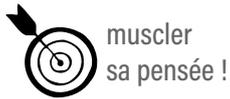
Pour garder une trace de toute la pensée exprimée, les participants, individuellement ou par petits groupes, peuvent choisir un concept et l'associer à une définition et un dessin.

CARTE
#15
|PONT LUDO|

CARTE
#4
|PONT MÉDITATION|

11

Je crée la recette de mon gâteau philo



muscler sa pensée !



15 à 30 minutes



- la liste de concepts philo
- tes idées

- ta créativité
- du papier
- 1 stylo

- des feutres colorés

On appelle concepts les mots qui contiennent plein d'idées à chercher pour définir ce qu'ils veulent dire. Un concept philo, c'est comme un gâteau, il est composé

de plusieurs ingrédients. Et comme pour un gâteau, pour un même concept, il peut y avoir plusieurs bonnes recettes !

1 Choisis un concept philo qui t'intéresse (par exemple, l'amitié, la beauté, être grand, ...)

2 Réfléchis aux différents ingrédients qui composent ce concept.

3 Parmi ces ingrédients, y en a-t-il qui sont plus importants que d'autres ? Certains sont-ils essentiels et d'autres non ?

Pour répondre à ces questions, tu peux penser à plusieurs exemples et vérifier si tes différents exemples contiennent toujours tous tes ingrédients.

Tu peux faire cette activité avec autant de concepts qui t'intéressent et, pourquoi pas, rassembler tes recettes pour constituer un livre de recettes philo. Vive le mix des idées !



À partir de tes réflexions, écris et illustre ta recette du concept !



CARTE

#6

[PONT MÉDITATION]

Les habiletés de pensée à muscler

grâce à cette activité sont:

- définir,
- identifier des critères,
- classier,
- illustrer.

Si vous animez l'activité en groupe, invitez les participants réunis par petits groupes à **trouver autant d'ingrédients** qu'il y a de personnes dans le groupe.

Puis chacun note son ingrédient au feutre sur une bande de papier.

Une fois la recherche d'ingrédients effectuée, on revient en grand groupe en plaçant au centre du cercle une feuille sur lequel on a inscrit le concept du jour. Chacun va pouvoir venir déposer son ingrédient en expliquant ce qu'il entend par ce mot et/ou pourquoi il a mis ce mot.

Si quelqu'un a le même ingrédient, il dit « Oh ! » et vient à son tour le déposer.

On continue jusqu'à ce que tout le monde ait déposé son ingrédient.

Enfin, vous pouvez inviter les participants à partager leurs étonnements et questionnements.



CARTE

#16

[PONT LUDO]

12

Je cherche les ressemblances et les différences



muscler sa pensée !



10 à 30 minutes



ton esprit attentif
 des couples de concepts philo

1 loupe (réelle ou imaginaire)

du papier
 des crayons

Pour cette activité, je te propose de devenir un·e explorateur·trice des concepts philo. Tel·le un·e explorateur·trice, ta mission sera de les observer dans leurs moindres détails !

1 Choisis un couple de concepts philo.

Exemples de couples de concepts

philo à examiner : Copain/Ami – Joie/Bonheur – Penser/Imaginer – Apprendre/Comprendre – Rire/Se moquer

2 Pour chaque concept, commence par penser dans ta tête à ce que représentent ces mots puis si tu le souhaites écris ceux qui te viennent à l'esprit (comme un nuage de mots ou des dessins de ces concepts).

3 Maintenant, prends ta loupe et observe attentivement les représentations de tes deux concepts : identifie et explique les ressemblances et les différences entre les deux.

CARTE
#3
|PONT MÉDITATION|

Les habiletés de pensée à muscler
grâce à cette activité sont:

- associer des idées,
- comparer,
- distinguer.

Une manière d'organiser cette activité en groupe, pour les plus grands, est de l'animer à la manière d'un « world café », c'est-à-dire avec plusieurs pôles dans l'espace où les participante-s sont invité-e-s à venir réfléchir par petit groupe.



Sur chaque pôle, il y a une grande feuille avec un couple de concepts à comparer, et le ou la rapporteur-trice note les ressemblances et différences identifiées par le petit groupe.

Au bout de quelques minutes, chaque groupe se déplace vers le pôle suivant pour enrichir la réflexion.

Vous pouvez leur proposer d'écrire également des questions qui leur viennent à l'esprit.

À la fin, les rapporteurs-trices présentent à tour de rôle une affiche et vous pouvez ouvrir la discussion.

CARTE
#13
|PONT LUDO|

13

Je bouge avec mes idées



muscler sa pensée !



20 à 40 minutes



un ruban adhésif
 ton corps et ton esprit

tes arguments
 du papier
 des feutres

la liste des sujets philo

1 Choisissez ensemble un sujet philo à discuter dans la liste proposée.

2 Chacun·e écrit sur sa feuille une affirmation sur le sujet choisi.

3 Créez une ligne de démarcation au centre de la pièce avec le ruban adhésif, qui constitue la « rivière du doute », puis placez d'un côté une feuille « d'accord » et de l'autre une feuille « pas d'accord ».

d'accord
pas d'accord

4 Mélanger les affirmations puis un·e participant·e en tire une au hasard et la lit.

rivière du doute

Chacun·e réfléchit puis va se positionner librement dans l'espace en fonction de ce qu'il ou elle pense de la phrase.

Chacun·e peut argumenter et se déplacer dans l'espace en fonction de l'évolution de sa pensée.

Une fois que tout le monde a pu s'exprimer, on passe à une autre affirmation et on continue le jeu.

Les habiletés de pensée à muscler
grâce à cette activité sont:

- douter,
- argumenter,
- s'auto-corriger.

Si vous n'avez pas l'espace pour organiser **le débat mouvant**, donnez des petits papiers de trois couleurs (« d'accord », « pas d'accord », « doute ») aux participants pour leur permettre de prendre position.



Quelle que soit la forme du débat, pensez à rappeler au début qu'il n'y a pas UNE bonne réponse. L'important est de chercher à bien argumenter sa réponse et rester ouvert·e aux différentes idées.

Aussi, il faut veiller à ce que chacun·e se sente libre d'exprimer sa position personnelle. Vous pouvez rappeler qu'on peut tout à fait être ami·e et avoir des avis différents.

Pour clôturer l'activité, vous pouvez animer **un débriefing sur les ressentis** par rapport à la forme mouvante du débat.

14

Je stimule ma pensée créative



muscler
sa pensée !



10 à 25 minutes



ta pensée créative
 un ou des
concept(s) philo

du papier
 un stylo

la liste des concepts
 la fiche portrait
chinois

**Et si tu te mettais dans la peau d'un concept philo pour faire connaissance avec lui ?
Pour cette activité, je propose de s'amuser à créer des métaphores.**

1 Imagine que tu es un concept philo
(par exemple, la sagesse, l'amour, la justice ...).

Portrait chinois du concept:

Si j'étais un animal, je serais ... parce que ...

Si j'étais un objet, je serais ... parce que ...

Si j'étais une couleur, je serais ... parce que ...

Si j'étais un paysage, je serais ... parce que ...

Si j'étais un personnage, je serais ... parce que ...

Tu peux faire cette activité avec autant de concepts qui t'intéressent

et rassembler tes différents portraits chinois pour fabriquer un petit livre des concepts philo !

2 Maintenant que tu es devenu ce concept, présente-toi
en répondant aux célèbres questions du portrait chinois.

Si j'étais un livre, je serais ... parce que ...

Si j'étais un film ou dessin animé, je serais ... parce que ...

Si j'étais une musique, je serais ... parce que ...

Si j'étais un loisir, je serais ... parce que ...

Si j'étais un métier, je serais ... parce que ...

Si j'étais ..., je serais ... parce que ...

CARTE
#2
|PONT MÉDITATION|

Les habiletés de pensée à muscler
grâce à cette activité sont:

- créer des métaphores,
- développer une pensée créative,
- argumenter.

Si vous animez l'activité en groupe, amenez les participant·es à interagir entre eux/elles en leur demandant « qu'en pensez-vous ? » afin que chaque métaphore puisse devenir un objet commun de recherche philosophique.



Pour stimuler cela, vous proposez aux participant·es d'écrire sur un papier leur métaphore sans écrire la raison. Mélangez les papiers et redistribuez une métaphore à chaque participant·e afin qu'il ou elle se mette dans la tête de celui ou celle qui l'a écrit et essaye de trouver une raison possible.

Enfin, pour continuer à stimuler la pensée créative, vous faites l'exercice inverse en listant les objets, couleurs, paysages, livres etc. qui vous entourent puis proposez un concept qu'ils pourraient représenter.

CARTE
#9
|PONT LUDO|

15

Je crée mon arbre à questions



muscler sa pensée !



15 à 30 minutes



ton esprit
 tes questions

du papier
 un crayon papier

des stylos et feutres colorés

Et si tu plantais une petite graine philo ? Choisis un endroit spacieux et bien fertile car si tu l'arroses et en prends bien soin, la petite graine pourrait bien grandir et devenir un majestueux arbre à questions !

1 Dessine les contours d'un arbre au crayon papier sur une très grande feuille.

2 Dans le tronc, écris ta grande question philo du jour.

3 Assieds-toi le dos droit, comme si ton dos était le tronc d'un arbre. Dans cette position, fais mûrir ta question jusqu'à ce que de deux

ou trois nouvelles questions reliées à la première fleurissent dans ta tête.

4 Écris sur ton dessin tes nouvelles questions dans des branches.

5 Pour chaque branche-question, vois si elle fait bourgeonner de nouvelles sous-questions.

6 Ton arbre dessiné est-il bien rempli de questions ? Gomme les

contours et hop, ton arbre à questions est prêt et n'attend plus que toi !

7 Dessine un petit personnage te représentant puis fais-le grimper dans l'arbre et aller de branche en branche pour explorer chacune des questions !



Les habiletés de pensée à muscler
grâce à cette activité sont:

- créer des métaphores,
- développer une pensée créative,
- argumenter.

Si vous animez l'activité en groupe, amenez les participant·es à interagir entre eux/elles en leur demandant « qu'en pensez-vous ? » afin que chaque métaphore puisse devenir un objet commun de recherche philosophique.



Pour stimuler cela, vous proposez aux participant·es d'écrire sur un papier leur métaphore sans écrire la raison. Mélangez les papiers et redistribuez une métaphore à chaque participant·e afin qu'il ou elle se mette dans la tête de celui ou celle qui l'a écrit et essaye de trouver une raison possible.

Enfin, pour continuer à stimuler la pensée créative, vous faites l'exercice inverse en listant les objets, couleurs, paysages, livres etc. qui vous entourent puis proposez un concept qu'ils pourraient représenter.

16

Je joue à la marelle de la pensée



muscler sa pensée !



20 à 35 minutes



- ton corps et ton esprit
- une question

- un sol où tu as le droit de dessiner à la craie (ou la fiche marelle)

- un petit caillou
- les phrases-types à remplir

Pour faire des aller-retours entre la terre et le ciel des idées, rien de mieux que les habiletés de pensée pour déployer les ailes de ton oiseau-pensée !

1 Dessine à la craie une marelle (ou prends la fiche marelle).

2 Choisis une question philo qui t'intéresse (par exemple, « faut-il avoir des amis pour être heureux ? »).

3 Lance doucement le caillou sur la case de ton choix et avance sur cette case.

4 Exerce l'habileté de pensée associée en utilisant les phrases proposées au dos de la carte.

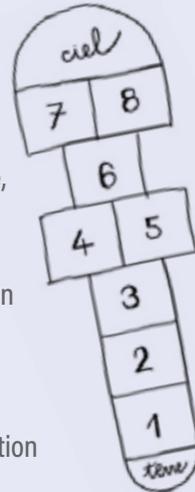
- Si tu n'as pas encore d'idée pour répondre, reviens une case en arrière ;
- Si tu as trouvé une idée, continue ta lancée sur la marelle en jetant ton caillou.

5 Une fois arrivé-e au ciel des idées, prends le temps de respirer et

contempler ton parcours dans le chemin des idées.

Puis, après cette petite pause, fais le chemin pour revenir sur terre :

- soit avec la même question qu'à l'aller en essayant de trouver de nouvelles idées ;
- soit avec la nouvelle question exprimée à la case 8.



Vous pouvez imprimer les phrases-type à utiliser que vous déposez à côté de chaque case de la marelle.

Les habiletés de pensée à muscler grâce à cette activité sont:

CARTE

#1

|PONT MÉDITATION|

Case	Habilitéte de pensée	Exemple	Phrases-types à utiliser
1	associer des idées	« les mots qui te viennent en tête quand tu penses à cette question sont jouer, plaisir, confiance »	« quand je pense à cette question, les mots qui me viennent en tête sont ... »
2	définir	« avoir des amis, ça veut dire avoir des personnes avec qui on passe de bons moments, à qui on peut se confier et sur qui on peut compter »	« ..., ça veut dire ... » « la définition de ..., c'est ... »
3	distinguer	« avoir des amis, ce n'est pas tout à fait pareil qu'avoir des copains »	« ..., ce n'est pas tout à fait pareil que ... » « on peut distinguer ... et ... »
4	formuler une idée	« je pense que les amis peuvent nous redonner de la joie quand nous nous sentons tristes »	« je pense que ... »
5	argumenter	« je pense cette idée parce que nos amis sont des soutiens qui veulent notre bonheur »	« je pense ... parce que ... » « la raison qui me fait penser ..., c'est ... »
6	donner un exemple	« un exemple pour illustrer cela, c'est quand mon ami m'écoute avec bienveillance et me dit des choses gentilles pour me remonter le moral »	« ..., c'est par exemple ... » « moi, une fois ... »
7	formuler une métaphore	« les amis, c'est comme les étoiles, on ne peut pas toujours les voir mais on sait qu'ils sont toujours là »	« ... c'est comme ... »
8	formuler une question	« une nouvelle question qui me vient, c'est : l'amitié procure-t-elle toujours de la joie ? »	« une nouvelle question qui me vient, c'est ... » « je me demande ... »

CARTE

#2

|PONT LUDO|

