

## La mallette Philo et autres démarches

Pascaline Dogliani

Isabelle Duflock

Après un long parcours de découverte philosophique et artistique, commencé et traduit dans le film *Ce n'est qu'un début*, produit par Ciel de Paris, il nous est apparu comme une évidence de développer et créer de nouveaux outils à double visée : philosophique et artistique. Encouragées et soutenues par de nouveaux textes institutionnels : l'introduction de l'histoire des arts dans les programmes, et la mise en place de la loi de refondation de l'école, avec l'introduction d'un enseignement moral et civique, nous avons décidé de construire une démarche réflexive qui associe la pensée créative à l'argumentation conceptualisée, afin de rendre accessible à tous la philosophie, et d'appuyer les certitudes que la réflexion s'applique à tous les domaines disciplinaires : "Réfléchir, c'est agir sur le monde qui nous entoure".

Nous avons commencé par proposer aux enfants de réfléchir sur les thèmes discutés en les faisant dessiner en fin de chaque atelier sur une question en lien avec le sujet, toujours suivi d'une dictée à l'adulte, ce que Michel Tozzi appelle "une représentation iconique". Nous avons maintenant conçu en partenariat avec les éditeurs Bayard Education une mallette pédagogique, qui par l'association d'activités artistiques et philosophiques rend accessible la démarche du philosophe.

### I) La mallette philo

Constituée d'un guide pédagogique et de divers outils : CD, marionnettes, affiches, bandes dessinées pour mettre en place et animer des ateliers de philo, le lien avec l'art est particulièrement visé, avec le cahier d'activités philo. Sorte de boîte à outils, l'on peut y retrouver pour chaque thématique des jeux d'entraînements conçus en lien avec différents domaines artistiques : arts Visuels, théâtre (jeux de rôles) ou musique.

Ces activités participent à la construction de l'idée que chacun est unique, différent et surtout qu'il n'y a pas qu'une seule réponse possible. Elles permettent aussi, en laissant des traces, de situer l'élève dans son cheminement réflexif et dans ses progrès dans l'échange. Des idées, des jeux, des ressources permettent d'introduire, d'enrichir ou de prolonger l'atelier réflexif, sans surtout être conçu comme un cahier d'évaluation.

Quels contenus artistiques ?



### A) Des oeuvres d'art :

- pour susciter l'envie de regarder (des tableaux, des sculptures...), car comme en lecture, l'art n'a rien d'inné ;
- pour toucher, créer une émotion, un souvenir, un échange affectif, car l'art permet de véhiculer des sentiments : pourquoi telle oeuvre vous plait, vous amuse, vous intrigue, vous interroge, vous dégoûte ? Ce sont de réelles sources de questionnement, base commune d'une réflexion collective ;
- l'art va permettre à l'enfant de mettre des mots sur des choses, sur des concepts, tout en gardant un pied dans l'imaginaire ;
- l'art permet de verbaliser, car toute peinture est susceptible de faire parler un enfant, ce qui va l'inciter à faire ses propres choix argumentatifs. Les enfants ont en général une perception très fine des oeuvres, car leur monde est un monde d'images ;
- les enfants ont besoin de leur corps pour comprendre le monde qui les entoure et le réfléchir : l'art se regarde, se parle, se mime, se joue. Cela demande donc à l'enfant une totale implication ;
- de plus, tout comme dans les ateliers à visée philosophique, en art il n'y a pas de notion d'échec ou d'erreur, l'enfant va donc prendre confiance en lui, gagner de l'estime de lui-même, cette association ne peut donc qu'engager l'enfant vers la réussite affective, scolaire, sociale...
- l'art devient donc un outil transitionnel, comme peut l'être l'album ou la marionnette.

Les différentes reproductions d'oeuvres d'art reproduites ou proposées dans le Cahier Philo permettent à l'enfant de faire le lien avec la thématique proposée (la mort, la liberté, la peur, la force, l'amour, la pensée), de réfléchir sur les notions travaillées.

Voici quelques idées pour permettre à l'enfant devant une oeuvre de vivre ses pensées et de les exprimer : prendre la position de personnages, faire parler les images, créer des tableaux vivants,

regarder la même oeuvre en écoutant deux musiques différentes et demander à chaque fois les émotions ressenties....

**Objectifs artistiques :** identifier des narrations présentées à partir d'images fixes. Comprendre que l'image peut être le point de départ d'une construction narrative, qu'il existe des codes de communication d'un point de vue visuel et réflexif, langagier et symbolique.

Document (format PDF) : [Penser](#)

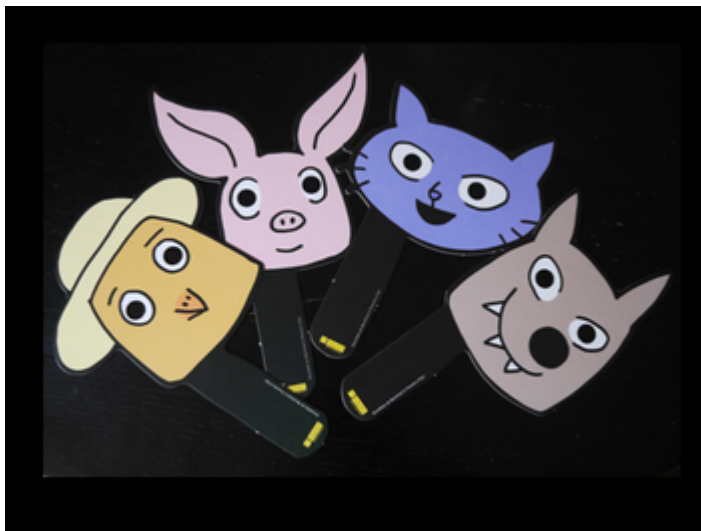
**Objectifs philosophiques :** décentrer sa pensée. Construire son autonomie réflexive en endossant la réflexion de quelqu'un d'autre.

**Pistes pédagogiques :**

1) Présenter la reproduction de l'oeuvre en grand. Créer des bulles de papier et demander aux enfants de faire parler chaque personnage (ils parlent dans leur tête ou tout fort) ; puis de demander aux enfants de jouer la scène. Des costumes, des accessoires peuvent être apportés.

2) Faire entrer un invité dans le tableau vivant. Demander à l'enfant d'imaginer un personnage, ou partir d'un personnage proposé par d'autres, si l'enfant a des difficultés. Reproduire le tableau et insérer en silhouette le personnage (coller sa photo ou le dessiner).

B) Le théâtre (les masques)



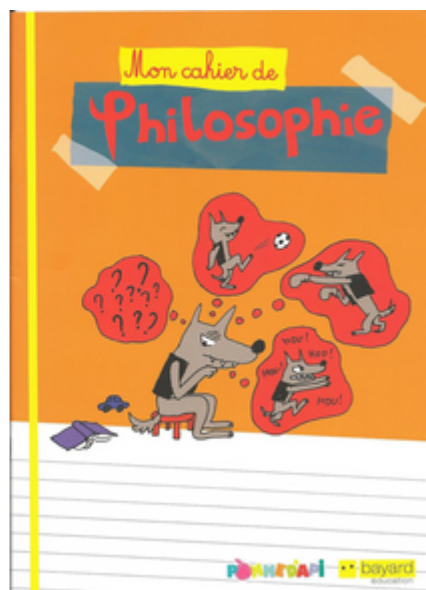
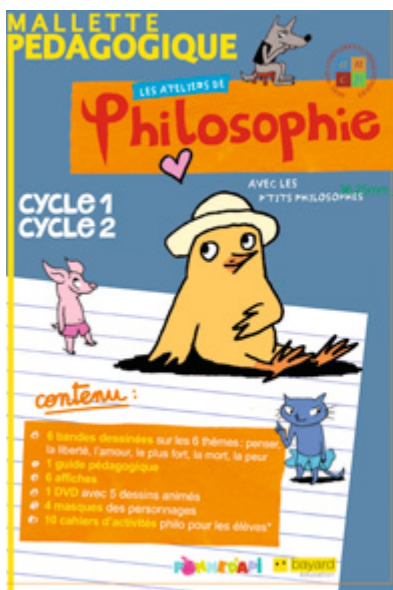
- Le déguisement correspond comme l'acte de réfléchir à des besoins universels qui accompagnent le développement de l'enfant. Le masque, outil du domaine artistique appelé "spectacle vivant", est un excellent moteur pour faire avancer chacun des interlocuteurs car il représente à la fois la réalité et l'imaginaire ;

- le masque et la théâtralisation vont répondre aux besoins d'identification de l'enfant, en choisissant l'identité qui lui convient au moment opportun ;

- l'enfant a besoin de magie, de métamorphose, il va conquérir le monde pour le changer l'espace d'un jeu pour l'idéaliser, le comprendre et l'accepter ;
- l'enfant va pouvoir croire un instant qu'il endosse la réflexion d'un personnage, même si pour grandir il lui faudra peu à peu quitter l'espace de l'autre et devenir autonome. Les masques deviennent donc comme les oeuvres ou les albums un outil de transition ;
- l'enfant masqué pourra lâcher son trop plein d'émotions sans risques ;
- de plus l'enfant a besoin de s'exprimer : porter un masque est une démarche et une activité ludique et créative au niveau du développement langagier. En endossant le personnage qui lui convient, l'enfant adoptera son propre langage au caractère de ce dernier et en fonction du thème abordé.

On trouve dans cette mallette, tous les outils, activités et mises en oeuvre nécessaires au développement d'ateliers à visée philosophique et artistique.

Rendez-vous sur le site [www.bayardededucation.com](http://www.bayardededucation.com) pour la découvrir.



## II) La balade art et philo

Dans le cadre de nos recherches et activités, nous proposons un autre dispositif qui permet de faire se rencontrer l'art et la philo que nous avons présenté à l'Unesco en 2012.



Au château de Vaux le Vicomte. Atelier pour les enfants

**Pourquoi**, quels enjeux ? S'approprier un lieu de culture, d'histoire, par un vécu réflexif et artistique.

**Comment ?** L'animation se déroule en 2 heures avec 3 temps forts autour d'un même thème développant à la fois le domaine artistique et philosophique :

- **une balade** d'une heure dans le site, accompagnée de jeux d'entraînement réflexifs sur une thématique en lien avec l'histoire du lieu. Ce parcours découverte jalonné de pauses réflexives ouvre le champ du questionnement. Pour l'enfant, c'est l'occasion de réfléchir à ses représentations. Il prend conscience de ses contradictions, apprend à faire des distinctions, identifie la source de ses croyances. Le thème traité est mis en mots, en expression, en image, mais il est aussi enrichi de lectures de contes, fables, petites histoires ;

- **une pratique artistique** de 30', s'appuyant sur une activité land art (année 1960 Etats Unis), pratique contemporaine utilisant le cadre et les matériaux naturels du lieu. Une première recherche reconnaissant chacun dans son individualité permettra la création d'une oeuvre collective réussie ;

- **un atelier réflexif** de 30' en intérieur ou extérieur, qui s'appuie sur les émotions et ressentis vécus précédemment, qui permet de réinvestir le capital collectif d'images mentales accumulées.

Ce dispositif peut être vécu avec un groupe d'enfants au château de Vaux le Vicomte, mais nous pouvons aussi aider à le construire et concevoir pour un site, une structure, une ville...

Retrouvez les renseignements sur la brochure pour les scolaires du château de Vaux le Vicomte : [www.vaux-le-vicomte.com](http://www.vaux-le-vicomte.com)

III) Dernière nouveauté : la surprise des chefs, le tapis Philo



Le Tapis PHILO est un objet et un outil de lien qui permet d'animer et de mettre en réseau différentes entrées lors d'un atelier à visée philosophique :

- entrée culturelle et artistique : références artistiques et culturelles (reproductions d'oeuvres, sculptures, objets, images pour donner forme à ses idées et sentiments ...) ;
- entrée réflexive et visuelle (voir les intelligences multiples avec des entrées visuelles, kinesthésiques, auditives...)
- entrée ludique : motivation, envie, surprise, découverte.

Ce dispositif accompagne une animation philo avec intervenant, ou peut être utilisé avec la démarche pour faire vivre seul des ateliers philo.

Contact : Association "Les enfants de la PHILO".