

- Légende:**
-  PP Pensée personnelle
 -  PG Pensée groupale
 -  A Adulte
 -  E1 Enfant
 -  Bâton de parole
 -  Le mot inducteur agit en miroir.
 -  Prises de paroles des enfants

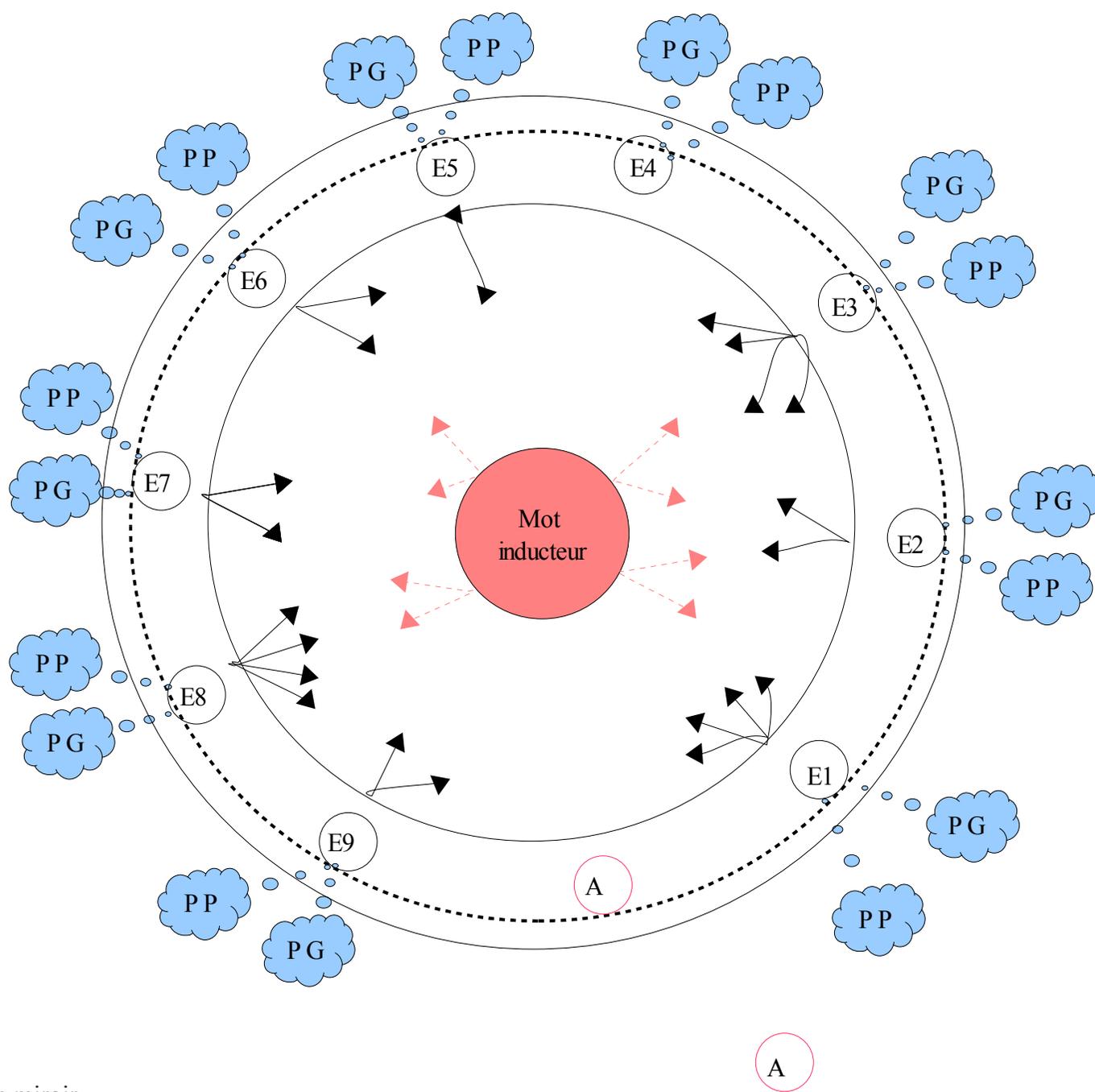


Schéma 3: les interactions dans un atelier-PHILOSOPHIE-AGSAS