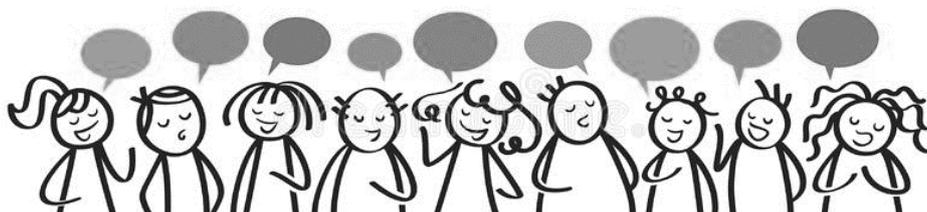


Fiche Méthodologique « Pensée joueuse »



Site de référence : <https://www.yapaka.be/page/formation-ateliers-de-la-pensee-joueuse>

Les ateliers de la pensée joueuse sont un dispositif soutenant l'empathie et la citoyenneté, qui s'inscrit dans la continuité du « jeu des trois figures » initié par Serge Tisseron. Ce dispositif se décompose en deux temps : l'atelier théâtre est un point de départ à l'atelier de la pensée.

OBJECTIFS

- Développer l'empathie, le respect et l'écoute.
- Soutenir le vivre ensemble et la mise en place d'un processus collaboratif.
- Développer l'autonomie, la libre pensée, le débat, l'esprit critique.

DISPOSITIF EN BREF

- Les enfants choisissent collectivement (première étape de décision collective) une illustration (à télécharger et photocopier).
 - Les enfants partagent leurs histoires et imaginent ensemble un scénario (étape de l'élaboration groupale, la confrontation des idées, la prise de décision en groupe...).
 - Les enfants jouent le scénario qu'ils ont construit, en jouant tous les rôles (étape de l'incorporation d'une situation et de l'identification à tous les protagonistes, stimulation de l'empathie).
 - Les enfants listent les questions suscitées par le jeu théâtral sur base de ce qui a été imaginé, vécu..et choisissent un thème de discussion à visée philosophique (étape de la mise en questionnement collective).
 - Les enfants jouent à penser ensemble : questionnent, argumentent, définissent des notions (reprise dans la symbolisation de ce qui a été vécu, passage du corps à la parole). Durant cette discussion, les enfants occupent les rôles de discutants, de gardien du temps, de distributeur de parole,...
- Lors de l'animation, l'enseignant quitte sa position habituelle de transmission de savoirs et garantit le cadre démocratique et collaboratif investi par les enfants.
- Idéalement, les deux ateliers se déroulent en des moments séparés (par une récré, un temps de midi, une détente), mais au cours d'une même journée.

VIDEO DE PRESENTATION

<https://www.yapaka.be/video/video-de-presentation-les-ateliers-de-la-pensee-joueuse>

MATERIEL

- 3 à 5 illustrations des ateliers de la pensée joueuse, en fonction du thème.
<https://www.yapaka.be/page/les-ateliers-de-la-pensee-joueuse-illustrations>

ROLE DE L'ENSEIGNANT

Il est garant du cadre. Sa fonction tierce favorisera l'émergence d'une dynamique collaborative et d'un processus démocratique. Il assure le bon déroulement de l'atelier dont les enfants alimentent le processus. Il est le garant de la création collective d'une histoire imaginaire qui sera jouée par les enfants, de l'identification d'un thème à débattre dans une visée « philosophique », d'apprendre à penser. La dimension émotionnelle suscitée par l'activité est contenue par le dispositif ; chaque émotion est reliée à une situation et pensée, parlée pour passer de la singularité à l'universalité. La tenue de ce cadre offre les conditions pour que chaque enfant s'investisse selon ses capacités et vive l'atelier (du jeu théâtral et de la discussion philosophique) comme une expérience sécurisante soutenant l'estime de soi et le respect des autres. L'enseignant est attentif à toute parole, mais aussi aux enfants plus silencieux qu'il relancera par exemple par le regard. Il fait en sorte que chaque enfant puisse s'exprimer ou rester dans l'écoute et l'observation.

DEROULEMENT « Atelier de théâtre »

1. *On va jouer comme au théâtre.*
La règle d'or est de faire semblant : on ne se fait jamais mal, on fait semblant de taper, d'embrasser,...
2. *Parmi ces dessins, nous allons en choisir un à partir duquel nous allons construire une histoire imaginaire.*
Partir de dessins évite d'aborder des situations vécues ; les dessins proposés sont ouverts et abordent des situations de harcèlement, d'inégalité...en fonction des événements et de l'actualité de la classe.
3. Déterminer les actions : *Que se passerait-il ?*
Construire un scénario simple en 4/5 actions. L'enseignant suscite l'identification des **trois figures** : l'agresseur, la victime et le redresseur de torts. Que les rôles soient bien typés, dramatisés, voire exagérés va aider au jeu.
Déterminer les dialogues : *Que dirait-il ?*
Chaque action s'adjoit d'un dialogue. L'usage du conditionnel soutient le faire semblant.
Déterminer les émotions : *Qu'est-ce qu'il ressentirait ?*
Pour chacun des personnages, les enfants nomment les émotions et le pourquoi des émotions choisies.
4. Elaboration d'un rituel de départ (exemple : frapper 3 coups dans les mains) et invitation à jouer : on ne force personne à jouer, on ne propose à personne de jouer, il s'agit bien de volontariat. Le simple fait d'assister aux jeux est déjà une participation.
5. Jeu : les enfants volontaires joueront alternativement tous les rôles.
Félicitations : applaudissement collectif. L'enseignant n'émet aucun commentaire individuel.
6. Rituel de fin de séance / retour au calme.

DEROULEMENT « Atelier de la pensée »

1. Aux ateliers de la pensée joueuse, on va se poser des questions ensemble, réfléchir ensemble. Les règles sont énoncées collectivement à haute voix, une manière de s'engager dans la règle commune : on s'écoute, on lève la main pour demander la parole
2. Choix et formulation de la question philosophique, en résonance avec l'atelier de théâtre vécu au préalable.
3. Définir les fonctions de discutants, de distributeur de parole, de président, de gardien du temps... en fonction du degré de pratique des élèves et sur base volontaire. Même silencieux, l'enfant y participe (écoute active, observation...).
4. Discussion entre les enfants. L'adulte-animateur soutient la visée philosophique de la discussion. Aucun résultat n'est fixé à priori.
5. Clôture de la discussion.
6. Rituel de fin de séance
7. [Facultatif] Chaque enfant est invité à dessiner une idée de la discussion dans son carnet de philosophie.