

Une première séance philo

Environ 8 à 11 ans, 6 à 12 participants. Proposition d'animation à adapter, sans évaluation des opinions.

Préparer / 5 minutes

Choisir une seule question et disposer le groupe pour se voir. Chacun peut parler, demander une reformulation ou passer son tour. On discute les idées sans se moquer des personnes.

Lire et reformuler / 5 minutes

Lire le récit des craies (page 2). Demander : « Que proposent les quatre enfants ? » Revenir au texte sans décider à leur place.

Chercher ensemble / 15 minutes

Ouvrir : « Partager, est-ce toujours donner la même chose ? » Demander un exemple, une raison et éventuellement un contre-exemple. Noter les idées de façon fidèle.

Revenir sur les idées / 5 minutes

Faire reformuler deux propositions différentes. Chacun peut conserver ou modifier son idée, sans vote pour désigner la meilleure opinion.

Garder une trace / 5 minutes

Utiliser la page 4 pour dessiner, écrire ou dicter une idée et une question. La page 5 aide l'adulte à préparer une suite.

Le temps proposé est de 35 minutes, préparation comprise dans le premier temps. Réduire l'échange si le groupe fatigue. Utiliser des situations fictives ; ne pas demander de raconter un conflit personnel.

Les quatre craies / récit original

Support inventé par AnimyJob. Ce récit n'est pas tiré d'un album ni d'une situation réelle.

Dans la cour imaginaire des Tilleuls, quatre enfants préparent un jeu. Ils ont quatre craies : deux neuves et deux presque usées. Sam propose une craie par personne. Nour préfère que chacun prenne la longueur dont il a besoin pour son dessin. Milo veut garder la plus grande pour tracer le terrain commun. Lou demande si celui qui dessine moins doit recevoir moins de craie. Personne n'a encore commencé. Les quatre enfants décident de prendre un moment pour expliquer leurs idées avant de choisir.

Question de départ

Partager, est-ce toujours donner la même chose ?

Décrire

Quelles sont les différentes propositions dans le récit ?

Justifier

Qu'est-ce qui rend une proposition juste selon toi ?

Comparer

Dans quelle situation donner la même quantité aiderait-il ? Dans quelle autre cela pourrait-il poser une question ?

L'adulte n'ajoute pas une morale à la fin. Il aide à préciser les mots et les raisons. On peut laisser une question ouverte et y revenir une autre fois.

Six cartes pour ouvrir la discussion

Choisir une seule carte par séance. Les relances aident à penser ; elles ne sont pas un corrigé.

1 / Partager, est-ce toujours donner la même chose ?

Trouve un exemple, puis une situation où cela pourrait être différent.

2 / Une règle peut-elle être juste pour tout le monde ?

Qui est concerné ? Qu'est-ce qui change selon la situation ?

3 / Peut-on être amis sans aimer les mêmes jeux ?

Qu'est-ce qui compte dans ton exemple ?

4 / A-t-on besoin de gagner pour avoir réussi ?

Quelle différence fais-tu entre gagner et réussir ?

5 / Est-ce toujours facile de demander de l'aide ?

Qu'est-ce qui pourrait aider une personne à le faire ?

6 / Peut-on changer d'avis sans s'être trompé ?

Qu'a-t-on appris ou entendu de nouveau ?

Une idée, une question / trace libre

Je peux écrire, dessiner ou dicter. Je peux aussi choisir de ne pas garder de trace personnelle.

La question du jour

Une idée que j'ai entendue ou imaginée

Un exemple qui aide à comprendre

Une question que je garde

Observer l'échange / pour l'adulte

Noter le fonctionnement de la séance, sans note individuelle ni liste nominative d'opinions.

Question retenue et durée réelle

Une reformulation ou une distinction apportée par le groupe

Un exemple et un contre-exemple discutés

Ce qui a aidé la circulation de la parole

Une question à reprendre / un ajustement pour la prochaine fois
