



**Philéas &
Autobule**
Les enfants philosophes



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

À quoi ça sert, la force ?

Philéas & Autobule 8-13 ans
Les enfants philosophes n°70

Jeu
Le choc des pouvoirs
AVEC DES CARTES À DÉCOUPER

Art
Femmes d'action

BD
Attila, roi des Huns

À quoi ça sert, la force ?

avec les compétences du programme d'EPC (Éducation à la philosophie et à la citoyenneté)

Éd. resp. : Paul Knudsen - 33 rue Lambert Fortune - 1300 Wavre - Belgique - N°70 - Juin - juillet 2020 - Belgique - 4 € - Europe - 5,90 € - P 97263 - Bimestriel (ne paraît pas en août-septembre) - Bureau de dépôt: Bruxelles X



Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Il propose des séquences de philosophie avec les enfants, des leçons dans différentes matières et des séquences en éducation aux médias. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**. Le petit cartable qui apparaît sur certaines pages de la revue renvoie aux séquences du dossier pédagogique.

En partenariat avec :



Avec le soutien de :



Signalétique pour les compétences

- Les compétences du cours de philosophie et citoyenneté sont issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be.
- Pour l'éducation aux médias, aux compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont ajoutées les compétences du Conseil Supérieur d'Éducation aux Médias (CSEM – www.csem.be).

Auteure de la séquence philo **Mélanie Olivier** (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo) / Auteure de la séquence d'éducation aux médias **Lauriane Voos** (animatrice jeunesse diplômée en éducation aux médias) / Auteure de la leçon d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté **Olivia Coffin** (professeure de théâtre en académie) / Auteurs de l'introduction, des enjeux de la séquence médias et des enjeux et de la séquence d'EPC **la Rédaction de Philéas & Autobule**.

Couverture du n°70 **Anne-Charlotte Gautier** / Dessins de Philéas et Autobule **Gally** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrices en chef **Françoise Martin** et **Catherine Steffens** / Secrétaires de rédaction **Carine Simão Pires**, **Niels Thorez** et **François Labar** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme **Louise Laurent** (www.louiselaurent.be).

Contact rédaction redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Juin 2020 - juillet 2020 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

Introduction

Le monde dans lequel nous vivons a été bouleversé : la maladie, le confinement, l'école à la maison, un peu, beaucoup, pas du tout, les adultes qui travaillent trop, ne travaillent plus, ou autrement, l'angoisse pour certains, l'ennui pour d'autres... et, pour tous, d'une manière ou d'une autre, le besoin d'être forts, plus forts qu'avant. Le numéro 70 de Philéas & Autobule, « À quoi ça sert, la force ? », et le dossier pédagogique qui l'accompagne, ont été écrits avant la pandémie du Coronavirus. Vous n'y trouverez donc pas de pages consacrées à ce qui vient de bouleverser nos vies. Mais la force de la philo, c'est que les questions que nous nous posons sont toujours vraies.

Qu'est-ce que cela implique, d'« être fort-e » ? Est-ce être meilleur-e que les autres, ne presque jamais rater ou se tromper, ou encore être capable de s'imposer face aux autres ? Y a-t-il forcément des forts et des faibles dans une société ? Qui détermine ce qui est une force et ce qui est une faiblesse ? La force implique-t-elle un certain pouvoir, ou des droits et des devoirs particuliers ? Et comment dire, dans ce cas, que nous sommes tous égaux ?

Le dispositif philo de ce dossier propose une expérience plutôt originale aux enfants : celle d'éprouver des forces et des faiblesses au sein d'une discussion philo et, ensuite, de considérer cette expérience vécue comme le support d'une réflexion à mener en groupe.

Le dispositif médias, lui, initie les enfants à la notion d'algorithme et les amène à développer et exercer leur regard critique dans le contexte d'une recherche de vidéos sur la plateforme YouTube.

Enfin, le défi de la leçon d'EPC est d'utiliser l'approche théâtrale pour aborder les notions de force et de faiblesse. Dans un travail de groupe, comment prendre ces points forts et ces points faibles en considération ? Comment les utiliser de façon optimale ? Les quelques exercices proposés apporteront, de façon ludique, un éclairage qui permettra d'alimenter le questionnement.

Depuis le début du confinement, vous pouvez accéder gratuitement à des contenus en ligne : des pages de jeux, des BD, des récits issus de numéros déjà parus ou tout à fait inédits, comme un nouveau feuilleton en cinq épisodes, un jeu de logique et des vignettes de Philéas & Autobule. Pour les découvrir, vous pouvez vous rendre sur le site www.phileasetautobule.be, sur notre page Facebook (www.facebook.com/phileasetautobule/) ou vous inscrire à notre newsletter (s'inscrire ici : www.phileasetautobule.be/newsletter/).

Sommaire

4 Séquence philo

- 4 Enjeux
- 5 Dispositif philo : Forces philo
- 9 Annexes

16 Séquence médias

- 16 Enjeux
- 17 Dispositif médias : Plus fort que YouTube !
- 24 Annexes

26 Séquence d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

- 26 Enjeux
- 27 Leçon d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté : Points forts ou points faibles ?



Séquence philo

Auteur·e

➔ Auteure de la séquence
Mélanie Olivier
(philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)



➔
À partir de
la revue
Philéas & Autobule n°70

ENJEUX

Force ou faiblesse ?

Le dispositif philo qui suit propose une expérience plutôt originale aux enfants : celle de vivre des forces et des faiblesses au sein même de la discussion philo, puis de considérer cette expérience comme le support même de la réflexion. Dans un premier temps, chaque enfant se voit attribué un rôle, avec une force et une faiblesse, et c'est en incarnant ce rôle qu'il devra prendre part à l'atelier philo. Dans un second temps, l'expérience vécue est mise en perspective pour alimenter la réflexion sur le thème de la force. Ce dispositif fait écho au thème général de la revue ; il pourra donc indifféremment prolonger ou précéder l'exploitation de l'une ou l'autre de ses pages.



DISPOSITIF PHILO

Forces philo

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☞ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté (2.1) :

- Identifier les différentes significations d'un concept en fonction du contexte (2.1 – étape 2)
- Distinguer un concept d'autres concepts (2.1 – étape 3)

☞ Construire un raisonnement logique (2.2) :

- Illustrer son raisonnement par des exemples (2.2 – étape 1)
- Formuler et organiser ses idées de manière cohérente (2.2 – étape 2)

3. Prendre position de manière argumentée

☞ Se positionner (3.2) :

- Relier une prise de position ou une action à des raisons (3.2 – étape 2)
- Justifier une prise de position, notamment sur le plan éthique, par des arguments (3.2 – étape 3)

4. Développer son autonomie affective

☞ Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres (4.2) :

- Identifier ses atouts et ses limites (4.2 – étape 1)

5. Se décentrer par la discussion

☞ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :

- Tenir compte de ce que l'autre a dit (5.1 – étape 1)
- Reformuler ce que l'autre a dit pour vérifier qu'on l'a compris (5.1 – étape 3)

9. Participer au processus démocratique

☞ Se préparer au débat (9.1) :

- Identifier différents rôles (9.1 – étape 1)
- Organiser un débat (9.1 – étape 3)

☞ Débattre collectivement (9.2) :

- Poser un regard rétrospectif sur le déroulement du débat, notamment en ce qui concerne la prise en compte des arguments des autres (9.2 – étape 3)

Aptitudes pédagogiques

☞ **Chercher** : chercher des conséquences, formuler une question, fournir des exemples, etc.

☞ **Traduire** : écouter les autres, reformuler, etc.

☞ **Conceptualiser** : chercher à définir, etc.

☞ **Raisonner** : fournir des raisons, etc.

Objectifs

☞ Partir d'une expérience vécue pour réfléchir à la notion de force :

les enfants se voient attribué un rôle avec une force et une faiblesse. C'est en incarnant ce rôle qu'ils participeront à une première discussion. Une seconde discussion prendra ensuite cette expérience vécue pour point de départ.

☞ Travailler certaines habiletés de penser :

les forces mises en avant dans certains rôles portent sur l'une ou l'autre habileté de penser (reformuler, dégager des conséquences, etc.). Les enfants recevront des exercices pour se préparer et devront tenter de les mobiliser au cours de la discussion.

☞ Expérimenter le rôle d'observateur :

le dispositif prévoit que plusieurs enfants reçoivent le rôle d'observateur. Leurs observations seront très importantes pour la suite de la réflexion.

☞ **Analyser la discussion philo** : les différents rôles mettent également en jeu différents types de participation à une discussion philo (je ne parle pas suffisamment fort, je me répète, etc.), et ceci servira également de support à la réflexion générale. Il s'agira en effet, dans un second temps, de réfléchir aux forces et faiblesses présentes dans une discussion philo, et de les comparer à celles que l'on trouve dans d'autres situations de la vie quotidienne.



Principaux concepts

Faiblesse, force, jeu de rôle

Matériel

- Cartes « rôles » (1 par enfant)¹ (voir annexe 1, pp. 9-11).
- Cartes « prépa » (en fonction du rôle reçu) (voir annexe 2, pp. 12-14).
- Grille d'observation (en autant d'exemplaires qu'il y a d'observateurs) (voir annexe 3, p. 15)

Durée

2 x 50 minutes

Niveaux visés

À partir de 10 ans²

Références

Michel SASSEVILLE et Mathieu GAGNON, *Penser ensemble à l'école. Des outils pour l'observation d'une communauté de recherche philosophique en action* (2^e édition), Coll. « Dialoguer », PUL, Québec, 2012.

Principe du jeu

Chaque enfant reçoit une carte définissant le rôle qui lui est attribué. Chaque rôle comporte une force et une faiblesse. Les enfants reçoivent également des indications pour se préparer à tenir leur rôle dans la discussion. Selon la carte reçue, ils se retrouvent dans l'une des trois catégories suivantes : les discutants, les observateurs ou les aidants. Lors de la première discussion, les enfants sont répartis en deux cercles (les discutants dans le cercle intérieur, les observateurs et aidants dans le cercle extérieur). Une seconde discussion, en groupe complet, se tiendra ensuite sur la base de l'expérience vécue lors de la première discussion.

¹ Le matériel devra être adapté au nombre d'enfants. Pour un groupe de 20 élèves, on pourra, par exemple, prévoir 10 discutants, 6 observateurs et 4 aidants.

² Ce dispositif peut également convenir pour des adolescents, ou même des adultes. Il est conseillé pour des groupes ayant déjà expérimenté la discussion philo.

PRÉPARATION

1. MAÎTRISER LES HABILÉTÉS DE PENSER

Nous conseillons cette animation pour des enseignants ou animateurs qui ont déjà une pratique de la discussion philosophique avec les enfants et pour des enfants ayant déjà eux-mêmes participé à des discussions philo.

Notons par ailleurs que le jeu repose en partie sur les habiletés de penser, aptitudes cognitives que nous mobilisons dans les ateliers philo. Si vous souhaitez approfondir vos connaissances sur les habiletés de penser, nous vous conseillons l'ouvrage mentionné dans les « Références » (voir ci-contre).

2. IMPRIMER ET DÉCOUPER LES CARTES « RÔLES » ET LES CARTES « PRÉPA »

En fonction du nombre d'enfants, imprimer les cartes « rôles » et « prépa » nécessaires (voir annexes 1 et 2, pp. 9-14).

3. IMPRIMER LA GRILLE D'OBSERVATION

Imprimer la grille d'observation en autant d'exemplaires qu'il y a d'observateurs (voir annexe 3, p. 15).

DÉROULEMENT

1. DÉMARRER LE JEU (10 MIN)

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont jouer un rôle : « Nous allons expérimenter une discussion philo un peu originale. En effet, chacun de vous va recevoir une carte définissant le rôle qu'il devra tenir pendant la discussion. Selon la carte reçue, vous vous retrouverez dans l'un de ces trois rôles : les discutants, les observateurs ou les aidants. Pour chaque rôle, il y a une force et une faiblesse. Vous aurez tous du temps et des indications sur une carte "prépa" pour vous y préparer. Pas de stress : même si vous avez le sentiment d'échouer, ça ne sera en fait pas le cas, puisque cela donnera l'occasion de réfléchir ensemble aux forces et aux faiblesses. »



L'animateur explique que ce jeu de rôle est une expérience qui va servir de support pour une discussion philo qui aura lieu dans un second temps, sans rôles cette fois : « Dans un second temps, nous nous servirons de tout ce que nous avons vécu pour réfléchir et discuter tous ensemble de la notion de force. »

Règles du jeu

« 1 – Les rôles restent secrets dans un premier temps, sauf les aidants qui peuvent se faire connaître, et connaître les rôles des autres.

2 – Les discutants peuvent prendre la parole de n'importe quelle manière (sauf si la carte « rôle » le leur interdit), mais ils doivent essayer de jouer au moins 1 fois leur force. Par exemple : un discutant dont la force est la reformulation doit faire au moins une reformulation. Il peut aussi prendre la parole pour amener des idées, répondre à une question... Mais si sa faiblesse est de ne pouvoir parler qu'une seule fois, il devra bien sûr se limiter à une seule intervention sous forme de reformulation. »

2. DISTRIBUER LES RÔLES (5 MIN)

L'animateur demande aux enfants de piocher une carte « rôle ». Ceux-ci prennent connaissance de leur rôle et, en fonction de celui-ci, reçoivent une carte « prépa ».

3. PRÉPARER LES RÔLES (10 MIN)

L'animateur annonce qu'ils ont tous environ 10 minutes pour se préparer à rentrer dans leur rôle en suivant les instructions de leur carte « prépa » :

- L'animateur et les aidants apportent leur soutien à ceux qui en ont besoin.
- Les discutants s'exercent à l'habileté de penser renseignée sur leur carte.
- Les observateurs préparent leur matériel et installent le local : un cercle intérieur pour les discutants et un cercle extérieur pour les autres.

4. DISCUTER AVEC LES RÔLES (20 MIN)

Chacun prend place en fonction du rôle reçu : dans le cercle intérieur les discutants ; dans le cercles extérieur les observateurs et les aidants.

L'animateur explique aux enfants qu'il y a trois grandes catégories de rôles, mais sans préciser davantage. Il précise bien au groupe qu'il s'agit d'une discussion sous forme d'expérience, de jeu, que chacun y joue un rôle, et que cela peut amener des choses bizarres, rigolotes ou énervantes dont on reparlera après.

L'animateur annonce la durée de la discussion et initie celle-ci en donnant la question de départ : « À quoi ça sert, la force ? »³

Vers la moitié de la discussion, l'animateur fait le point avec les discutants : « Je m'adresse aux discutants.

³ Ou toute autre question sur la force. Par exemple, celles du fil rouge du numéro.



Nous sommes déjà à la moitié du temps imparti. Avez-vous bien utilisé votre force ? Si ce n'est pas le cas, n'oubliez pas de le faire... N'oubliez pas qu'il y a des aidants parmi nous, vous pouvez les appeler. »

La discussion s'arrête à la fin du temps annoncé.

4. PROPOSER UNE PAUSE RÉCRÉATIVE (FACULTATIF) (5 MIN)

Avant de revenir sur l'expérience vécue, l'animateur peut proposer une petite pause récréative.

Par exemple, pour mobiliser le corps, il peut proposer de déambuler dans la classe et, au « clap », mimer une statue qui représenterait la force. À un autre « clap », mimer un animal très fort, etc.

5. RÉFLÉCHIR SUR L'EXPÉRIENCE VÉCUE (30 MIN)

L'animateur invite maintenant les enfants à recréer un grand cercle.

Il donne d'abord la parole aux observateurs pour qu'ils fassent part de leurs remarques. Si besoin, il peut les aider.

« Les observateurs : avez-vous remarqué des forces et des faiblesses dans la discussion ? Avez-vous, par exemple, remarqué celui qui était super fort pour poser des questions ? Ou celui qui était très fort pour proposer des exemples ? Ou encore, celui qui avait la faiblesse de ne pas parler assez fort ? Avez-vous repéré d'autres choses ? »

Les discutants peuvent bien entendu dévoiler leur rôle au fur et mesure.

Dans un second temps, l'animateur relance la discussion pour réfléchir à la notion de force, mais cette fois-ci sans rôles.

Voici des exemples de questions d'approfondissement possibles :

« Est-ce que la force indiquée était bien une force ? En quoi ?

Est-ce que la faiblesse indiquée était bien une faiblesse ? En quoi ?

Dans le contexte d'une discussion philo, qu'est-ce qu'une force ?

Dans le contexte d'une discussion philo, qu'est-ce qu'une faiblesse ?

Qu'est-ce qui, selon vous, permettrait à une discussion philo d'être encore plus forte ?

Est-ce que ce qui est une force ou une faiblesse dans une discussion philo l'est aussi dans d'autres situations ? Si oui, lesquelles ? Est-ce que cela pourrait être l'inverse ? »

PROLONGEMENTS

FAIRE LE LIEN AVEC LA REVUE (10 MIN)

L'animateur propose aux enfants de lire ou relire leurs passages préférés de la revue et les amène à prendre conscience des liens entre les pages de la revue et l'atelier philo : « Est-ce que vous retrouvez des mots que nous avons aussi utilisés dans notre discussion ? Ou des idées ? »

Il peut également s'appuyer sur les différents personnages. Par exemple, il fait choisir aux enfants un personnage de la revue et leur demande : « Quelles sont ses forces ? Quelles sont ses faiblesses ? Est-ce que ce sont les mêmes que lors de notre discussion ? »

Et ainsi de suite avec les autres personnages.



ANNEXE 1

CARTES « RÔLES »

DISCUTANT·E 1

Force :

Tu es super balèze en définition.

Faiblesse :

Tu parles très très très lentement.

DISCUTANT·E 2

Force :

Tu as toujours des exemples précis et concrets à donner dans les discussions.

Faiblesse :

Tu bouges sans arrêt, tu te lèves sans raison... Bref, tu es un·e super gigoteur·se !

DISCUTANT·E 3

Force :

Tu es le roi·la reine du questionnement. Tu repères toujours les moments dans les discussions où c'est intéressant de poser une question pour aller plus loin dans la réflexion.

Faiblesse :

Tu parles avec une voix tellement basse que les autres ont du mal à t'entendre.

DISCUTANT·E 4

Force :

Toi, ton truc, c'est de dégager les conséquences.

Faiblesse :

Tu n'es autorisé·e à parler qu'une seule fois.

DISCUTANT·E 5

Force :

Ta force c'est ton imagination. Tu as toujours plein d'idées dans la tête !

Faiblesse :

Tu es tellement occupé à dessiner que tu oublies de prendre la parole pendant la discussion.

DISCUTANT·E 6

Force :

Tu écoutes super bien et tu es très fort pour reformuler quand c'est nécessaire.

Faiblesse :

Tu parles sans avoir obtenu la parole.

DISCUTANT·E 7

Force :

Plus fort·e que toi pour donner des arguments, y'a pas ! Tu arrives toujours à expliquer pourquoi tu penses ça ou ça.

Faiblesse :

Tu répètes souvent la même chose.

DISCUTANT·E 8

Force :

Tu restes toujours toi-même.

Faiblesse :

Tu es le·la seul·e à connaître ta force.



ANNEXE 1

CARTES « RÔLES »

OBSERVATEUR-TRICE

Force :

Tu es un·e grand·e observateur·trice ! Ton truc à toi, c'est d'écouter, d'observer, sans intervenir. Tu notes toutes tes observations. As-tu repéré les forces et faiblesses de chacun·e ? Est-ce que certaines choses t'ont étonné·e ?

Faiblesse :

Tu n'es pas unique dans ton genre, d'autres ont la même force que toi.

OBSERVATEUR-TRICE

Force :

Tu es un·e grand·e observateur·trice ! Ton truc à toi, c'est d'écouter, d'observer, sans intervenir. Tu notes toutes tes observations. As-tu repéré les forces et faiblesses de chacun·e ? Est-ce que certaines choses t'ont étonné·e ?

Faiblesse :

Tu n'es pas unique dans ton genre, d'autres ont la même force que toi.

AIDANT·E

Force :

Tu es toujours prêt·e à aider tout le monde.

Faiblesse :

Tu n'es pas unique dans ton genre, d'autres ont la même force que toi.

AIDANT·E

Force :

Tu es toujours prêt·e à aider tout le monde.

Faiblesse :

Tu n'es pas unique dans ton genre, d'autres ont la même force que toi.

AIDANT·E

Force :

Tu es toujours prêt·e à aider tout le monde.

Faiblesse :

Tu n'es pas unique dans ton genre, d'autres ont la même force que toi.

AIDANT·E

Force :

Tu es toujours prêt·e à aider tout le monde.

Faiblesse :

Tu n'es pas unique dans ton genre, d'autres ont la même force que toi.

DISCUTANT·E 9

Force :

Tu restes toujours toi-même.

Faiblesse :

Tu es le·la seul·e à connaître ta force.

DISCUTANT·E 10

Force :

Tu restes toujours toi-même.

Faiblesse :

Tu es le·la seul·e à connaître ta force.



OBSERVATEUR-TRICE
Force :

Tu es un·e grand·e observateur·trice ! Ton truc à toi, c'est d'écouter, d'observer, sans intervenir. Tu notes toutes tes observations. As-tu repéré les forces et faiblesses de chacun·e ? Est-ce que certaines choses t'ont étonné·e ?

Faiblesse :

Tu n'es pas unique dans ton genre, d'autres ont la même force que toi.

OBSERVATEUR-TRICE
Force :

Tu es un·e grand·e observateur·trice ! Ton truc à toi, c'est d'écouter, d'observer, sans intervenir. Tu notes toutes tes observations. As-tu repéré les forces et faiblesses de chacun·e ? Est-ce que certaines choses t'ont étonné·e ?

Faiblesse :

Tu n'es pas unique dans ton genre, d'autres ont la même force que toi.

OBSERVATEUR-TRICE
Force :

Tu es un·e grand·e observateur·trice ! Ton truc à toi, c'est d'écouter, d'observer, sans intervenir. Tu notes toutes tes observations. As-tu repéré les forces et faiblesses de chacun·e ? Est-ce que certaines choses t'ont étonné·e ?

Faiblesse :

Tu n'es pas unique dans ton genre, d'autres ont la même force que toi.

OBSERVATEUR-TRICE
Force :

Tu es un·e grand·e observateur·trice ! Ton truc à toi, c'est d'écouter, d'observer, sans intervenir. Tu notes toutes tes observations. As-tu repéré les forces et faiblesses de chacun·e ? Est-ce que certaines choses t'ont étonné·e ?

Faiblesse :

Tu n'es pas unique dans ton genre, d'autres ont la même force que toi.



DISCUTANT-E 1
Pour te préparer :

Imagine une personne qui ne connaît pas les mots suivants : force, puissance, confiance, plaisir, victoire, respect, combat, violence, résister. Comment lui expliquerais-tu ce que c'est ? Choisis-en 5 dans cette liste.

DISCUTANT-E 2
Pour te préparer :

Exerce-toi à trouver des exemples précis et concrets pour ces phrases :
« L'union fait la force. »
« On peut être petit et pourtant être fort. »
« Les adultes ne sont pas forcément plus forts que les enfants. »
« La force, ça ne se voit pas toujours. »

DISCUTANT-E 3
Pour te préparer :

Voici une série de phrases. Exerce-toi à poser le plus de questions possible dessus.
« L'union fait la force. »
« On peut être petit et pourtant être fort. »
« Les adultes ne sont pas forcément plus forts que les enfants. »
« La force, ça ne se voit pas toujours. »

DISCUTANT-E 4
Pour te préparer :

Complète les phrases suivantes :
« Si l'union fait la force alors... »
« Si on peut être petit et pourtant être fort alors... »
« Si les adultes ne sont pas forcément plus forts que les enfants alors... »
« Si la force, ça ne se voit pas toujours alors... »

DISCUTANT-E 5
Pour te préparer :

Rien de plus simple : prépare ton matériel pour dessiner !

DISCUTANT-E 6
Pour te préparer :

Lis ce qui suit et essaye de reprendre l'idée générale, avec tes mots, d'une façon claire et sans donner ton avis.
« Ben, parfois, les enfants c'est plus fort que les adultes. Par exemple, pour cuisiner... euh non, attends, ce n'est pas ce que je voulais dire. Par exemple, moi, quand je joue à cache-cache, je me cache mieux que mon papa. Pas toujours. Mais quand même souvent. »

DISCUTANT-E 7
Pour te préparer :

Es-tu d'accord avec les phrases suivantes ? Pourquoi ?
« L'union fait la force. »
« On peut être petit et pourtant être fort. »
« Les adultes ne sont pas forcément plus forts que les enfants. »
« La force, ça ne se voit pas toujours. »

DISCUTANT-E 8
Pour te préparer :

Tu n'as pas grand-chose à faire, puisqu'il te suffit d'être toi-même mais, d'après toi, quelle est ta plus grande force quand tu intervien dans une discussion ? Et ta faiblesse ?



DISCUTANT-E 9

Pour te préparer :
 Tu n'as pas grand-chose à faire, puisqu'il te suffit d'être toi-même mais, d'après toi, quelle est ta plus grande force quand tu intervies dans une discussion ? Et ta faiblesse ?

AIDANT-E

Pour te préparer :
 Ton rôle commence directement. Tu peux aller aider qui tu veux.

AIDANT-E

Pour te préparer :
 Ton rôle commence directement. Tu peux aller aider qui tu veux.

OBSERVATEUR-TRICE

Pour te préparer :
 Laisse traîner tes oreilles un peu partout, mais ne dis rien. Prépare ton matériel pour écrire et demande ta grille d'observation. Prépare le local pour la discussion : fais un cercle de 10 enfants et un autre cercle, autour du premier, pour les autres enfants.

DISCUTANT-E 10

Pour te préparer :
 Tu n'as pas grand-chose à faire, puisqu'il te suffit d'être toi-même mais, d'après toi, quelle est ta plus grande force quand tu intervies dans une discussion ? Et ta faiblesse ?

AIDANT-E

Pour te préparer :
 Ton rôle commence directement. Tu peux aller aider qui tu veux.

AIDANT-E

Pour te préparer :
 Ton rôle commence directement. Tu peux aller aider qui tu veux.

OBSERVATEUR-TRICE

Pour te préparer :
 Laisse traîner tes oreilles un peu partout, mais ne dis rien. Prépare ton matériel pour écrire et demande ta grille d'observation. Prépare le local pour la discussion : fais un cercle de 10 enfants et un autre cercle, autour du premier, pour les autres enfants.



OBSERVATEUR-TRICE
Pour te préparer :

Laisse traîner tes oreilles un peu partout, mais ne dis rien. Prépare ton matériel pour écrire et demande ta grille d'observation. Prépare le local pour la discussion : fais un cercle de 10 enfants et un autre cercle, autour du premier, pour les autres enfants.

OBSERVATEUR-TRICE
Pour te préparer :

Laisse traîner tes oreilles un peu partout, mais ne dis rien. Prépare ton matériel pour écrire et demande ta grille d'observation. Prépare le local pour la discussion : fais un cercle de 10 enfants et un autre cercle, autour du premier, pour les autres enfants.

OBSERVATEUR-TRICE
Pour te préparer :

Laisse traîner tes oreilles un peu partout, mais ne dis rien. Prépare ton matériel pour écrire et demande ta grille d'observation. Prépare le local pour la discussion : fais un cercle de 10 enfants et un autre cercle, autour du premier, pour les autres enfants.

OBSERVATEUR-TRICE
Pour te préparer :

Laisse traîner tes oreilles un peu partout, mais ne dis rien. Prépare ton matériel pour écrire et demande ta grille d'observation. Prépare le local pour la discussion : fais un cercle de 10 enfants et un autre cercle, autour du premier, pour les autres enfants.



ANNEXE 3

GRILLE D'OBSERVATION

Choisis deux ou trois éléments à observer :

<p>Définitions</p> <p>Est-ce que certains expliquent ce que veulent dire les mots ?</p>	<p>Exemples</p> <p>Est-ce que certains donnent des exemples précis et concrets pour expliquer les idées ?</p>
<p>Questions</p> <p>Est-ce que certains posent des questions pour approfondir la discussion ?</p>	<p>Conséquences</p> <p>Est-ce que certains dégagent les conséquences ? (Astuce : ils disent alors « Si ... alors... »)</p>
<p>Reformulations</p> <p>Est-ce que certains réexpliquent les idées des autres d'une manière simple et claire ?</p>	<p>Arguments</p> <p>Est-ce que certains expliquent pourquoi ils disent telle ou telle chose ?</p>

As-tu d'autres observations ?



Séquence médias

Auteur·e

➔ Auteure de la séquence : **Lauriane Voos** (animatrice jeunesse diplômée en éducation aux médias)

Trop fort, YouTube?

Chaque minute, plus de 500 heures de vidéos sont chargées sur YouTube. Mais comment faire le tri dans cette avalanche de vidéos ? Pourquoi mettre celle-ci en avant plutôt qu'une autre ? Viens faire un tour dans les coulisses de YouTube...

Un travail colossal

Pour faire le tri dans toutes ces vidéos, les ingénieurs de YouTube écrivent des programmes informatiques : des « algorithmes ». Un algorithme ne juge pas de ce qui est rigolo, amusant, instructif, original... En revanche, il peut faire des calculs très compliqués, bien plus efficacement qu'un humain. Il compte combien de fois ce ou temps chaque vidéo a été vue par des internautes, combien de pouces vers le haut ou vers le bas elle a obtenu, combien de fois elle a été partagée ou commentée...

Comment YouTube fait-il le tri ?

YouTube est une entreprise commerciale. Son but est de gagner de l'argent. Des marques te paient pour afficher leur publicité. Plus les internautes voient la publicité, plus YouTube gagne de l'argent. Grâce aux algorithmes, YouTube donne la priorité aux vidéos qui ont été regardées de nombreuses fois et de préférence jusqu'à la fin, car elles lui rapportent plus.

Quelles sont les vidéos les plus regardées ?

La plupart des gens regardent les vidéos « faciles », celles qui attirent la curiosité et retiennent leur attention. Autrement dit, les vidéos qui amusent le public sont plus regardées que celles qui font appel à sa réflexion. C'est pour cela que YouTube met plus en avant les vidéos de prouesse (« force » en français) que les longues vidéos qui traitent de sujets plus compliqués.

Qu'est-ce qu'une image forte ? Une image forte peut-elle changer le monde ?

Selon toi, une vidéo qui a beaucoup de vues est-elle meilleure qu'une vidéo qui a peu de vues ?

Qu'est-ce qui te marque le plus quand tu regardes une vidéo ?

Qu'est-ce qu'une « image forte » ?

Qui t'apprend des choses ? Qui te met en colère ?

À partir des pages « Trop fort YouTube ? » Philéas & Autobule n°70, pp. 22-23

ENJEUX

Plus fort que YouTube !

Grâce aux algorithmes (ou à cause d'eux), certains médias sur Internet nous proposent des contenus que nous ne choisissons pas vraiment. En fonction de nos goûts ou de nos opinions, des contenus nous sont en effet « suggérés » voire... imposés. Pour bénéficier d'une information complète qui nous permette de nous faire réellement notre propre opinion, il est donc important d'être conscient du rôle des algorithmes, mais aussi d'arriver à contourner les balises entre lesquelles ils nous enferment. À travers un exercice ludique élaboré autour d'une plateforme qu'ils connaissent bien, le dispositif médias suivant propose aux enfants de développer leur regard critique dans le contexte d'une recherche de vidéos. À l'issue de cette activité, ils seront capables de différencier les vidéos résultant vraiment de leurs recherches, d'une vidéo recommandée par YouTube suivant les calculs de son algorithme...



DISPOSITIF MÉDIAS

Plus fort que YouTube !

Compétences

Éducation aux médias

Compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles

- ☛ Prendre conscience du rôle de l'image : inciter, témoigner, informer, divertir, sensibiliser (ÉV-HIS-731)
- ☛ Prendre conscience que l'image est produite par quelqu'un qui a une intention (ÉV-HIS-741)
- ☛ Classer les images en fonction de l'objectif de communication et son rapport au texte (illustration, information supplémentaire, autre représentation, caricature...) (ÉV-GÉO-807)

Compétences du Conseil supérieur de l'éducation aux médias¹

- ☛ Comprendre le contexte dans lequel le message est produit (catégorie de compétence : lire – dimension sociale)
- ☛ Comprendre le contexte dans lequel le message est adressé ainsi que les usages et les enjeux qui y sont liés (catégorie de compétence : lire – dimension sociale)
- ☛ Détecter/repérer/déceler des intentions implicites, détournées ou masquées en fonction de l'identité du destinataire et du contexte de la communication (catégorie de compétence : lire – dimension sociale)
- ☛ S'orienter parmi les médias en tenant compte des intentions propres aux destinataires (catégorie de compétence : naviguer – dimension sociale)
- ☛ Développer sa capacité à identifier et à comprendre des contextes de communication rendus complexes par la pluralité des destinataires ou par la combinaison d'intentions ou de démarches multiples (catégorie de compétence : organiser – dimension sociale)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

4. Développer son autonomie affective

- ☛ **Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3) :**
 - Prendre conscience de son intimité (4.3 – étape 1)
 - Se fier à l'autre avec prudence, éventuellement sur les réseaux sociaux (4.3 – étape 2)
 - Identifier des bonnes pratiques pour garantir sa sécurité sur Internet (4.3 – étape 3)

¹ D'après le tableau récapitulatif des catégories de compétences en littérature médiatique. (Publié dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil supérieur de l'éducation aux médias, 2013, p. 37). Le document est consultable ici : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf et sur le site du C.S.E.M : http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf

Objectifs

- ☛ L'enfant développera son regard critique dans la recherche de vidéos sur internet.
- ☛ L'enfant sera capable de différencier une vidéo pour laquelle il a fait lui-même une recherche d'une vidéo proposée par les recommandations de YouTube.
- ☛ L'enfant sera capable de créer du lien entre les apports théoriques et ses propres pratiques.

Principaux concepts

Internet, recherche d'information, réseau social, vidéo, YouTube

Matériel

- ☛ En autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants :
 - L'article « Trop fort, YouTube ? » (n°70, pp. 22-23).
 - La fiche n°1 : quizz.
 - La fiche n°2 : grilles d'analyses.
 - Des tablettes/ordinateurs, avec une connexion internet².

Durée

2 x 50 minutes

Niveaux visés

De 10 à 13 ans

² Ou un dispositif de recherche pour 2 enfants. Dans ce cas, prévoir 15 min de plus lors de la 2^e séance.



PRÉPARATION

Pour que les exercices de mise en situation se déroulent de façon optimale, il est important que l'exercice se fasse sur des ordinateurs déconnectés de tout profil YouTube ou compte Google.

Il est également important que l'animateur utilise des dispositifs de recherche sur internet équipés d'un contrôle parental.

DÉROULEMENT

1. DÉCOUVRIR L'ARTICLE ET COMPRENDRE LE CONCEPT D'ALGORITHME DE RECOMMANDATION (SÉANCE 1 – 50 MIN)

1.1. Décoder YouTube (10 MIN)

L'animateur annonce que le thème de l'activité est la plateforme YouTube. Il pose alors quelques questions au groupe afin de s'assurer que tous les enfants connaissent cette plateforme de partage.

Exemples de questions : « À quoi sert la plateforme YouTube ? Que pouvez-vous y faire ? Quand l'utilisez-vous ? »

YouTube est un nom, une marque.

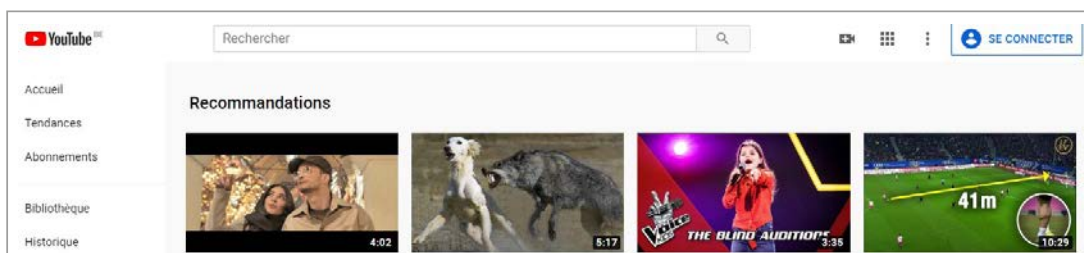
Le mot YouTube est un mélange de deux mots anglais : *You*, qui veut dire « toi », et *Tube*, qui veut dire « télévision » en langage familier. En clair, YouTube pourrait se traduire par "diffuses". »

Le site est créé en 2005 aux États-Unis : YouTube devient alors une plateforme de partage de vidéos pour tous. D'après les chiffres donnés par l'entreprise, près de 1 milliard 500 millions de personnes utilisent YouTube tous les jours³.

1.2. Utiliser YouTube (20 MIN)

L'animateur place les enfants par groupes en fonction du nombre d'ordinateurs (ou de tablettes) disponibles. Chaque groupe se connecte au site <https://www.youtube.com>.

Une fois que chacun est sur la plateforme, l'animateur invite les enfants à observer l'onglet « Recommandations » qui se trouve au-dessus à gauche de la page d'accueil de YouTube. Chaque groupe note les 4 premières vidéos qui lui sont recommandées.



³ Source : <https://www.lumni.fr/video/c-est-quoi-youtube>



L'animateur demande alors aux participants de rechercher des vidéos sur la plateforme YouTube. Chaque groupe reçoit une thématique de recherche bien précise : les chiots, le basketball, la cuisine, les dessins animés, les pirates, les chutes drôles, les chanteurs belges... Il est précisé aux enfants que c'est un exercice sérieux et qu'il est donc important de ne faire des recherches que sur la thématique qui leur a été attribuée.

Après 15 minutes de recherche et de visionnage en groupe, il est demandé à chaque groupe d'arrêter ses recherches, de retourner sur la page d'accueil et d'observer les recommandations qui lui sont proposées. L'animateur pose les questions suivantes : « *Observez-vous des recommandations différentes entre le début de l'exercice et maintenant ? Est-ce que cela vous étonne ?* »

1.3. Lire l'article « Trop fort, YouTube ? » (5 MIN)

Dans un premier temps, les enfants sont invités à lire l'article individuellement.

Ensuite, l'animateur pose quelques questions au groupe afin de guider les enfants dans leur réflexion et les amener à parler de leur propre expérience : « *Quel est le sujet de cet article ? Y avait-il des choses que vous connaissiez déjà sur YouTube avant de le lire ? Qu'avez-vous découvert ? Y a-t-il des mots utilisés dans l'article que vous n'avez pas compris ?* »

1.4. Définition du concept d'algorithme et introduction du cas particulier de l'algorithme de recommandation (15 MIN)

L'animateur annonce aux enfants qu'ils vont tenter, ensemble, de faire des liens entre l'article qu'ils viennent de parcourir et l'expérience vécue de recherche de vidéos sur la plateforme.

Il reprend alors le concept « d'algorithme », tel qu'il apparaît dans l'article, et relis le passage suivant :

« Pour faire le tri dans toutes ces vidéos, les ingénieur·e·s de YouTube écrivent des programmes informatiques : des « algorithmes ». Un algorithme ne juge pas de ce qui est rigolo, émouvant, instructif, singulier... En revanche, il peut faire des calculs très compliqués, bien plus efficacement qu'un humain ! Il compte combien de fois ou de temps chaque vidéo a été vue par des internautes, combien de pouces vers le haut ou vers le bas elle a obtenus, combien de fois elle a été partagée ou commentée... »

L'animateur sollicite les enfants en leur demandant : « *Pouvez-vous me donner quelques mots qui sont en rapport avec ce nouveau concept d'algorithme ? Algorithme, cela vous-fait-il penser à d'autres mots qui ne sont pas dans l'article ? Lesquels ?* »

Dans le cas où les enfants ne trouveraient pas de mots de façon spontanée, l'animateur décortiquera le passage de l'article et les amènera à réfléchir sur de plus petites parties de l'extrait.

Exemples :

« Un algorithme peut faire des calculs très compliqués, bien plus efficacement qu'un humain ! »

« À votre avis, quelle est donc sa forme ? Par qui est-il utilisé, et dans quel but ? »

« Il compte : combien de fois ou de temps chaque vidéo a été vue par des internautes, combien de pouces vers le haut ou vers le bas elle a obtenus, combien de fois elle a été partagée, ou commentée, etc. »

« *Quel est le travail d'un algorithme ? Que fait-il exactement, à votre avis ? Comment peut-il arriver à faire cela ?* »

L'animateur note au tableau les mots proposés par les enfants de façon non ordonnée autour du mot « Algorithme ». Exemples : trier, calcul, compter, informations, machine, choix, ordinateur, internet, mathématiques, réseau social...

Une fois que le nuage de mots est assez fourni, il demande à un volontaire de tenter de donner une définition du concept d'algorithme reprenant au moins 4 des mots notés au tableau.

Il écrit alors au tableau cette première esquisse de définition et propose aux enfants qui le souhaitent de la compléter, de la corriger. Le groupe procède donc par étapes afin d'arriver à une définition semblable à celle-ci :

« **Un algorithme** est un calcul créé par des ingénieurs qui leur permet de faire du tri dans toutes les informations informatiques. Il peut donc trier, compter... et va permettre d'analyser votre comportement sur internet. »

Pour clôturer la séance, l'animateur pose une question, propose à chacun d'y réfléchir et d'en discuter ensemble à la prochaine rencontre : « À votre avis, quel est le lien entre l'expérience de recherche sur YouTube que nous avons réalisée ensemble et le concept d'algorithme que nous venons de découvrir ? »

2. SE METTRE EN SITUATION ET COMPRENDRE LE CONCEPT D'ALGORITHME DE RECOMMANDATION (SÉANCE 2 – 50 MIN)

2.1. Rappel de la séance précédente et définition du concept d'algorithme de recommandation (10 MIN)

L'animateur demande à un élève de reformuler la question posée lors de la première séance : « À votre avis, quel est le lien entre l'expérience de recherche sur YouTube que nous avons réalisée ensemble et le concept d'algorithme que nous venons de découvrir ? » Il récolte ensuite leurs avis sur la question posée.

Au besoin, il guide la réflexion afin que le groupe puisse créer le lien entre algorithme et recommandations : « Que vous a-t-il été demandé d'observer spécifiquement durant l'expérience de recherche ? À votre avis, comment cela se fait-il que les recommandations d'un groupe étaient différentes de celles de l'autre groupe ? »

Il introduit alors la séance : « Aujourd'hui, nous allons nous intéresser plus spécifiquement à l'algorithme de recommandation. Cet algorithme permet à YouTube d'observer votre comportement sur la plateforme et donc de vous proposer du contenu (vidéos et publicités). »

« **Un algorithme de recommandation** tient compte des choix de l'utilisateur pour lui proposer des vidéos, des publicités, ou tout autre type de contenu, qui soit susceptible de l'intéresser, de lui plaire. Parce que, si l'utilisateur est intéressé, il continue à utiliser la plateforme, à regarder d'autres vidéos.
Afin de proposer à l'utilisateur un contenu qu'il serait susceptible d'aimer particulièrement, l'algorithme passe par 3 étapes :

- il recueille de l'information sur l'utilisateur ;
- il analyse cette information et établit un profil type (ce qu'il aime, ses goûts, ce qu'il regarde...) de la personne sur laquelle il a récolté cette information ;
- il réalise, à partir de ce profil, une liste de recommandations supposées correspondre à ses goûts. »

Avec l'aide des enfants, l'animateur note au tableau les trois étapes clés d'un algorithme de recommandation :

- 1. Recueillir de l'information.**
- 2. Établir un profil type.**
- 3. Faire une liste de recommandations.**

2.2. Un algorithme en chair et en os, ça donnerait quoi ? (30 MIN)

L'animateur annonce aux enfants que la deuxième expérience de la séquence va consister à jouer le rôle d'un algorithme de recommandation sur YouTube et donc à se mettre à la place de celui-ci, face à un utilisateur qui rechercherait des vidéos sur la plateforme.

Chacune des 3 étapes clés inscrites au tableau au point précédent est décrite, puis les enfants se prêtent à l'exercice par groupes de deux. Ils réalisent la consigne à tour de rôle.

a. Recueillir de l'information (10 MIN)

Les enfants prennent une feuille et un stylo, et l'animateur énonce la consigne suivante : « Afin de se mettre à la place d'un algorithme de recommandation, la première étape est d'en savoir plus sur la personne qui utilise YouTube. Votre objectif est donc de collecter à tour de rôle le plus d'informations possible en 3 minutes maximum sur la personne en face de vous. Pour vous aider, voici un quizz (voir annexe 1, page 24) avec quelques exemples de questions. Vous pouvez aussi lui en poser d'autres, observer ce que vous souhaitez et pensez utile pour mieux cibler ses intérêts. »

L'animateur veille à ce que chaque élève dispose de 3 minutes et invite les binômes à échanger les rôles après ce laps de temps.

b. Établir un profil type (5 MIN)

Après ce moment de collecte d'informations, les enfants retournent à leur place.

L'animateur leur donne alors la consigne suivante : « Une fois qu'un algorithme a pris le temps d'observer les recherches d'un utilisateur, ses goûts et le nombre de fois qu'il clique sur des vidéos qui se ressemblent, il utilise toutes ces données collectées pour faire entrer l'utilisateur dans une "case". Il a le choix entre plusieurs cases, plusieurs profils types avec des caractéristiques différentes. »

Dans le cadre de l'exercice, les enfants n'ont évidemment pas le temps ni les compétences pour établir des profils types de façon raisonnée et complète. L'animateur leur propose donc les tableaux en annexe afin de les aiguiller et de les aider dans leur catégorisation : « *Votre objectif, en tant qu'algorithme de recommandation, est d'être observateur et ingénieux. Vous avez à votre disposition une mine d'informations "brutes", qui n'ont pas de lien entre elles, et vous devez essayer de faire en sorte que ces informations vous aident à déterminer quelles vidéos sont susceptibles d'intéresser votre binôme. Pour cela, référez-vous aux tableaux sur votre fiche (voir annexe 2, page 25).* »

c. Faire une liste de recommandations (15 MIN)

Grâce aux tablettes (ou ordinateurs), les enfants, toujours dans le rôle de l'algorithme de recommandation, sont invités à prendre leurs grilles complétées et à se rendre sur la plateforme YouTube afin de sélectionner, parmi les vidéos disponibles sur <https://www.youtube.com> 2 vidéos susceptibles de plaire à l'utilisateur observé.

Idéalement, si le matériel le permet, chaque élève cherche individuellement ces deux vidéos sur un dispositif de recherche connecté à la plateforme YouTube. Sinon, l'animateur organise le travail par groupes de deux : chaque élève en conseille alors un autre sur les vidéos à sélectionner en fonction du contenu de ses grilles.

Une fois la sélection réalisée, chaque enfant copie le lien des deux vidéos choisies en cliquant sur l'onglet « Partager », situé en dessous à droite de chaque vidéo.



Les enfants font alors un « copier-coller » de ces liens dans un document Word (ou se les envoient via un service de messagerie en ligne si tous les participants du groupe en disposent) et se partagent les liens des vidéos sélectionnées.

Chaque « utilisateur observé » prend alors le temps de visionner les propositions envoyées par son algorithme de recommandation.

2.3. Mise en commun et retour sur l'expérience (10 MIN)

L'animateur place les enfants en cercle et leur propose de parler tous ensemble de l'expérience qu'ils viennent de vivre à tour de rôle, en tant qu'algorithme, et en tant qu'utilisateur observé : « *Que pensez-vous des vidéos que votre camarade vous a proposées ? Sont-elles intéressantes ? Pensez-vous que tout le monde dans la classe les trouve intéressantes ? Est-il facile de connaître les goûts de quelqu'un ? Comment s'y prendre dans une discussion orale ? Et sur internet, comment connaître les goûts des utilisateurs, à votre avis ? Êtes-vous d'accord avec le fait que l'on collecte vos informations pour vous montrer des vidéos et des publicités que vous aimez peut-être ?* »

L'animateur s'assure que chacun peut s'exprimer et être écouté. Il veille à éviter tout jugement sur les pratiques des jeunes. Il rappelle également que cette expérience avait pour objectif de les faire réfléchir, d'échanger sur un sujet qui pourrait occuper une place dans leur vie quotidienne et non pas de tirer une leçon ou une quelconque vérité de cet exercice.

PROLONGEMENTS

ORGANISER UNE COMMUNAUTÉ DE RECHERCHE PHILOSOPHIQUE

L'animateur organise une communauté de recherche philosophique (CRP) à partir de la question « *Qu'est-ce que je choisis de montrer sur les réseaux sociaux ? Pourquoi ? Comment ?* »



ANNEXE 1

QUIZZ

QUELLE EST TA PERSONNALITÉ ?

Qui es-tu ?

Qu'est-ce que tu aimes faire avec tes amis ?

Qu'est-ce que tu aimes faire avec ta famille ?

Qu'est-ce que tu aimes faire quand tu es seul ?

As-tu une idole ?

Quelle est la chose la plus précieuse pour toi ?

Quel est le sujet sur lequel tu pourrais discuter pendant des heures ?

CHERCHES-TU DES VIDÉOS SUR INTERNET ?

Si oui...

Sur quelle plateforme ?

Combien de temps par semaine ?

Quelle est la vidéo que tu as regardée le plus de fois ?

Quelle est la vidéo que tu as le plus partagée avec tes amis ?

Quelle est la durée des vidéos que tu regardes ?

QUE CHOISIS-TU ?

Livre d'amour **ou** film historique

Jeux vidéo **ou** télévision

Faire ses devoirs **ou** faire la vaisselle

Piscine **ou** cinéma

Chat **ou** chien

Rire **ou** réfléchir

Grasse matinée **ou** sport le matin

Un meilleur ami **ou** une bande de copains

Plus fort que YouTube !

ANNEXE 2

GRILLES D'ANALYSE

Quel(s) type(s) de vidéos serai(en)t susceptibles d'intéresser ton binôme ? Entoure la ou les réponses qui lui correspondent.

Émissions TV Extraits ou replay d'émissions de télé-réalité, de jeux télévisés...	Prank Vidéos drôles, farces de la vie quotidienne faites par des amateurs.	Musicales Clips musicaux, concerts en live, chansons...	Éducatives Questions-réponses, expériences scientifiques, documentaires historiques...	Gaming Sur l'univers des jeux vidéo, le Game Play en ligne ou non.
How to ? Vidéos pratiques/tutos où l'on apprend comment faire quelque chose : cuisine, sport, bricolage, maquillage...	Vlogs Vidéos authentiques sur la vie quotidienne, les pensées et les sentiments d'un influenceur YouTube.	Sketchs d'humoriste, scènes de films drôles Vidéos faites par des professionnels.	Best-of Compilations de vidéos différentes sur des thèmes variés (les chansons, les chiens, les voitures...).	Autres

Pourquoi pourrait-il regarder des vidéos ? Entoure la ou les réponses qui correspondent à ton binôme.

S'informer sur l'actualité.	Avoir des réponses à des questions précises (sciences, histoire, géo, langues, informatique...).	Suivre des YouTubeurs connus.	Écouter de la musique ou regarder des clips.	Regarder des vidéos de jeux vidéo, de Gaming.
Apprendre des choses.	Faire du sport à distance ou découvrir des techniques sportives.	Regarder un film (bande-annonce, extrait ou film d'animation).	Rire, se divertir.	Autre





Séquence d'EPC

(Éducation à la philosophie et à la citoyenneté)

Auteur·e

➔ Auteure de la séquence :
Olivia Goffin
(professeure de théâtre en académie)



À partir du jeu philo « Une équipe épique ! » Philéas & Autobule n°70, pp. 10-11

ENJEUX

Points forts ou points faibles ?

L'enjeu de cette leçon d'EPC est de faire prendre conscience aux enfants que nous avons chacun nos forces et nos faiblesses, et que, dans un travail collectif, quand elles sont prises en compte, celles-ci constituent plus un atout qu'un obstacle pour nous permettre d'atteindre l'objectif fixé et mener à bien un projet commun. Si certains d'entre nous connaissent leurs points forts, ils ne sont pas toujours conscients de leurs points faibles. En revanche, d'autres pourront facilement citer leurs points faibles, mais ne connaîtront pas leurs points forts. Nous ne sommes pas tous égaux face à l'auto-évaluation... Dans un travail de groupe, comment prendre ces points forts et ces points faibles en considération ? Comment les utiliser de façon optimale ? Nous proposons d'utiliser le théâtre comme angle d'approche pour aborder ces notions : les quelques exercices proposés apporteront, de façon ludique, un éclairage qui permettra d'alimenter le questionnement.



LEÇON D'EPC

Points forts ou points faibles ?

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

1. Élaborer un questionnement philosophique

☞ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1) :

- Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (1.1 – étape 1)
- Questionner la question, la décomposer en sous-questions et la relier à d'autres questions (1.1 – étape 2)

☞ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3) :

- Exprimer un questionnement à partir de l'imagination (1.3 – étape 1)
- Questionner la réalité à partir d'alternatives (1.3 – étape 2)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☞ Construire un raisonnement logique (2.2) :

- Formuler ses idées (2.2 – étape 1)
- Formuler et organiser ses idées de manière cohérente (2.2 – étape 2)

4. Développer son autonomie affective

☞ Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres (4.2)

- Identifier ses atouts et ses limites. Identifier les atouts et les limites des autres (4.2 – étape 1)
- S'appuyer sur ses atouts et les développer. S'appuyer sur les atouts et réussites des autres (4.2 – étape 2)

☞ Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3)

- Prendre conscience de son intimité (4.3 – étape 1)
- Exprimer ses limites et respecter celles des autres (4.3 – étape 2)

5. Se décentrer par la discussion

☞ Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :

- Tenir compte de ce que l'autre a dit (5.1 – étape 1)

☞ Élargir sa perspective (5.2)

- Identifier la perspective depuis laquelle on parle (5.2 – étape 2)

Objectifs

- ☞ Dégager et analyser les notions de points forts, de points faibles, de complémentarité.
- ☞ Élargir le raisonnement autour de ces notions, à partir de mises en situation théâtrales.
- ☞ Développer l'attention à l'autre.

Aptitudes pédagogiques

- ☞ Chercher à définir
- ☞ Comparer
- ☞ Considérer différents contextes
- ☞ Écouter les autres
- ☞ Mimer
- ☞ Nuancer
- ☞ Sentir son corps

Mots-clés

Coopération, faiblesse, force, équipe, jeu de rôle, théâtre

Matériel

- ☞ Le jeu « Une équipe épique ! » (n°70, pp. 10-11).
- ☞ Des fiches (ou des feuilles découpées) de 2 couleurs différentes, en nombre suffisant (une de chaque couleur par élève).
- ☞ Un chronomètre.
- ☞ Une corde ou des craies.

Durée

2 x 50 minutes

Niveaux visés

De 8 à 13 ans



Références

DramAction, un portail de ressources pédagogiques pour l'enseignement du théâtre : <https://www.dramaction.qc.ca/fr/>

Alain HÉRIL et Dominique MÉGRIER, *60 Exercices d'entraînement au théâtre, à partir de 8 ans*, éd. Retz, Paris, 2002. Version PDF : <https://www.editions-retz.com/numerique/60-exercices-d-entrainement-au-theatre-tome-1-9782725661513.html>

comme un « fond de scène ». Le groupe est installé en arc de cercle sur des chaises, face au tableau.

PRÉPARATION

1. SE QUESTIONNER SUR LES ENJEUX DE LA PAGE « UNE ÉQUIPE ÉPIQUE ! »

L'enseignant aura préalablement, après la lecture de la page philo « Une équipe épique ! », pris un temps de réflexion et de questionnement sur sa propre représentation des forces et des faiblesses.

2. AMÉNAGER SA CLASSE

Selon la disposition de la classe, les bancs seront poussés au fond ou sur les côtés, de manière à dégager un espace de jeu, en incluant le tableau, qui serait alors

DÉROULEMENT

1. MISE EN PLACE SUR LA BASE DE LA PAGE « UNE ÉQUIPE ÉPIQUE ! » (15 MIN)

1.1. Découverte de la page

L'enseignant lit la page avec les élèves. Il dégage ensuite l'enjeu : « Nous devons construire une équipe avec des personnes dont les "points forts" peuvent nous aider à atteindre le but (ici, le Pays de Belle-Lune). Mais ces personnes n'ont pas que des "points forts..." »

1.2. Questionnement préliminaire

a. Quels sont les points forts et points faibles proposés ici ?

L'enseignant sépare le tableau en deux colonnes : les points forts et les points faibles. Ensuite, il note (ou fait noter par les élèves) les caractéristiques des personnages du jeu, en les répartissant du côté des points forts ou des points faibles.

Points forts	Points faibles
Trouve le chemin le plus rapide	A peur de l'obscurité
Fort physiquement	N'aime pas se dépêcher
Maître du camouflage	N'aime pas sortir quand il fait froid
Charmeur très persuasif	Est un peu tricheur et parfois menteur
Acrobate	A peur des animaux
Repère les indices	A besoin d'être protégée



L'enseignant invite maintenant les enfants à s'interroger sur ce que sont les points forts et les points faibles : « *Qu'est-ce qu'un point fort ? Et un point faible ? Est-ce qu'on se rend compte de nos points forts ou faibles par nous-mêmes, ou parce que les autres nous les font remarquer ? A-t-on tous des points forts ? Des points faibles ? Pourrait-on n'avoir que des points forts, ou que des points faibles ? Nos points forts nous rendent-ils plus forts ? Nos points faibles nous rendent-ils plus faibles ?* »

Il propose ensuite aux enfants de réfléchir à d'autres points forts et points faibles, et de les noter au tableau, dans la colonne adéquate. Il doit y avoir au minimum autant de mots dans chaque colonne qu'il y a d'élèves dans la classe.

Pendant que les élèves écrivent ces mots au tableau, l'enseignant les note sur les fiches (en utilisant une couleur pour les points forts et une autre pour les points faibles). Celles-ci seront utilisées plus tard dans la leçon.

b. Qu'est-ce que la notion de coopération ?

L'enseignant demande aux élèves de relire la consigne proposée sur la page « Une équipe épique ! ». Il peut ensuite leur poser les questions suivantes : « *Pour vous, qu'est-ce qu'une équipe ? Certains d'entre vous font-ils un sport d'équipe ? Pourquoi appelle-t-on cela sport « d'équipe » ? Quels sont les points forts qu'une équipe doit développer pour bien fonctionner ? Dans quels cas une équipe ne fonctionnera-t-elle pas ? Toutes les équipes peuvent-elles fonctionner ? Si oui, grâce à quoi ? Si non, pourquoi ?* »

1.3. Annonce du déroulement

L'enseignant annonce que la suite de la leçon alimentera la réflexion sur ces questions, mais en utilisant un outil ludique et plus corporel : le théâtre.

Pourquoi passer par le théâtre ?

Parce que la pratique du théâtre, entre autres, aide à :

- développer l'écoute (l'attention) de soi et des autres,
- développer sa sensibilité et sa créativité,
- apprendre à se connaître, à connaître les autres et le monde qui nous entoure,
- appréhender la notion de collectif, dans laquelle chacun peut s'exprimer tel qu'il est, sans jugement ni comparaison.

Et par là même, cette pratique permet de former :

- des êtres humains sensibles, réceptifs, ouverts, capables de recevoir et de donner,
- des citoyens porteurs d'un regard critique sur le monde.

2. EXERCICES DE THÉÂTRE¹

La seconde partie de la leçon commencera par des exercices de groupe, qui permettent aux élèves de dynamiser leur corps, outil essentiel à la pratique de l'expression théâtrale.

Il conviendra ici de désacraliser et de dédramatiser, tant pour l'enseignant que pour les élèves, cette pratique à laquelle ils ne sont peut-être pas familiarisés. Il ne s'agit pas de préparer un spectacle, mais bien de favoriser l'expression de la créativité de chacun.

L'enseignant sera vigilant afin d'éviter tout jugement de valeur ou dénigrement des élèves entre eux. Favoriser le climat de confiance mutuelle, et surtout de plaisir...

2.1. Équilibre de plateau (10 MIN²)

C'est un exercice de dynamisation qui a pour but de rassembler l'énergie collective d'un groupe. Il est intéressant de le pratiquer avant les autres exercices, afin de marquer la différence entre ce qu'on faisait avant, et ce qu'on s'apprête à faire.

Il permettra à l'enseignant d'observer physiquement la dynamique du groupe.

L'enseignant donne les consignes suivantes : « *Imaginez que l'espace que nous avons délimité entre les chaises et le tableau est comme un plateau, qui tient en équilibre parce que le poids est réparti partout. Vous allez marcher tous ensemble³, en regardant à l'horizontale, les bras le long du corps, et en essayant de marcher de la manière la plus neutre possible, c'est-à-dire en essayant d'exprimer le moins de choses possibles. N'hésitez pas à regarder les autres quand vous croisez leur regard, mais restez silencieux. Observez ce qui se passe entre vous sans paroles. Pensez à respecter la bulle, l'espace des autres, suivez votre propre chemin, changez souvent de direction. Et surtout, soyez attentifs à ce qu'il y ait toujours quelqu'un partout sur le plateau. Attention à l'équilibre ! Je vous donnerai d'autres consignes pendant l'exercice.* »

Une fois que les élèves commencent à se déplacer, l'enseignant peut rappeler les consignes à certains, si c'est nécessaire, afin qu'ils soient concentrés sur l'énergie qui se dégage du groupe.

Pour aider à la création de cette énergie commune, l'enseignant ajoute les consignes suivantes : « *Quand je claque dans les mains, vous vous arrêtez, vous observez le positionnement de chacun et vous repartez.* »

Une fois que cette consigne est bien acquise, il peut les faire marcher au ralenti, s'arrêter, repartir, marcher en accéléré (sans courir). Ces variations de rythme permettent de créer assez rapidement une bonne énergie collective.



1. Les exercices proposés ici, même s'ils suivent une certaine logique évolutive, ne doivent pas être tous réalisés en une seule leçon. L'enseignant peut choisir ceux qui lui semblent les plus adéquats. Le chemin proposé ici est laissé à l'appréciation de chacun. Il est important que l'enseignant se sente à l'aise avec les exercices qu'il choisit.

2. Ces 10 minutes comprennent 5 minutes pour l'exercice et 5 minutes pour le questionnement, mais l'enseignant peut prolonger cette durée s'il estime que c'est nécessaire à la cohésion du groupe. Au contraire, s'il voit que le groupe circule de façon fluide et dans une énergie collective assez rapidement, il peut décider de l'écourter.

3. Si la classe est trop petite pour que tous les élèves fassent l'exercice en même temps, le groupe peut être scindé en deux. Ceux qui sont assis doivent alors observer les autres.

L'enseignant « choisit » les moments où il arrête le mouvement (met sur pause) pour leur intérêt dramaturgique (c'est-à-dire quand la disposition du groupe « raconte » quelque chose). Par exemple, les moments où la répartition des enfants est parfaitement équilibrée sur le plateau ou, au contraire, ceux où il n'y a qu'un élève d'un côté et les autres de l'autre. Sans expliquer ce que cela peut dégager comme impression, il peut simplement leur signaler de faire attention à leur place dans l'espace de jeu.

Lorsque l'enseignant estime que les élèves sont arrivés à créer une bonne énergie commune, il peut arrêter l'exercice et leur demander de s'asseoir sur les chaises.

S'ensuit un temps de questionnement : « *Qu'avez-vous pu observer pendant cet exercice ? Avez-vous eu le sentiment de faire partie d'un groupe, d'une équipe ? Ou, au contraire, avez-vous eu l'impression d'être seul face aux autres ? Dans les moments d'arrêt, est-ce que le plateau était toujours "équilibré" ou "déséquilibré" ?⁴ ? Pouvez-vous expliquer pourquoi il était en équilibre ou non ? Si on parle d'équipe, quels étaient les moments où l'équipe fonctionnait bien, et ceux où elle fonctionnait moins bien⁵ ? Et que faut-il alors pour qu'une équipe fonctionne ?* »

2.2. Le miroir collectif (10 MIN)

L'exercice suivant permet de travailler l'écoute⁶ de soi et des autres.

Tous les participants sont debout, en cercle. L'enseignant (pour commencer) effectue des mouvements très lents, face aux élèves. Les élèves doivent suivre, comme s'ils étaient un seul grand miroir. Ceux qui sont en face de l'enseignant le regardent directement ; ceux qui sont à côté de lui regardent ceux qui leur font face, de façon à ce que chacun regarde en face de lui. Si c'est le bras gauche qui est actionné, tous doivent actionner le même bras, etc.

Cette première partie de l'exercice durera le temps qu'il faudra pour que les élèves soient bien tous coordonnés. Les mouvements doivent être bien lents, sinon ça ne fonctionne pas. À partir d'un certain moment, ils sont tous dans une même énergie commune.

Une fois le rythme installé, l'enseignant demande à un élève d'arrêter les mouvements et de fermer les yeux. Il désigne en silence un autre chef d'orchestre que tous vont suivre (prendre le temps qu'il faut pour installer le rythme). Ensuite, l'élève qui a fermé les yeux les ouvre et doit trouver celui qui est le chef d'orchestre. Une fois que le leader est trouvé, un autre élève ferme les yeux et un autre chef d'orchestre est désigné. Et ainsi de suite pendant le temps décidé par l'enseignant...

Ensuite, l'enseignant fait asseoir les élèves. S'ensuit une réflexion commune dirigée par les questions de l'enseignant : « *De quoi avons-nous besoin pour faire des mouvements tous ensemble ? Quels sont les points forts dont le chef a besoin, ici ? De quels points forts avons-nous besoin pour suivre le chef d'orchestre ? Et pour le trouver ? Est-ce utile de faire attention aux autres ? Pourquoi ? Est-ce facile ? Difficile ?* »

4 Exemples de moment où le « plateau » est considéré comme :

● « déséquilibré » : un des enfants est seul d'un côté, tous les autres sont de l'autre côté de la scène ;
 ● « équilibré » : tous les enfants sont répartis de façon homogène, il n'y a pas d'espace vide sur la scène, et les distances entre chacun sont (plus ou moins) les mêmes.

5 « Fonctionner » serait ici synonyme d'être cohérente, unie.

6 Le terme « écoute » est souvent utilisé en théâtre pour parler d'une « attention particulière à soi ou aux autres ».



2.3. Le chœur (10 MIN)

Cet exercice développe également l'écoute au sens large. Le fait de ne pas vouloir imposer à l'autre sa vision des choses, mais plutôt d'arriver à construire quelque chose ensemble.

L'enseignant place deux chaises l'une à côté de l'autre, au centre de l'aire de jeu, face au public. Il demande à deux élèves volontaires de s'asseoir sur ces chaises.

Ils sont donc assis côte à côte. Leurs cuisses, leurs épaules se touchent. Ils accordent leur respiration, se mettent en disponibilité par rapport à l'autre. Ils regardent un point fixe, face à eux. Pour les aider à imaginer qui ils sont, on peut leur dire qu'ils sont une créature à deux bouches. L'enseignant leur pose ensuite des questions, et ils doivent répondre parfaitement ensemble.

Comme pour les mouvements de l'exercice précédent, la parole doit être TRÈS lente. Les premières questions appellent à des réponses simples : « *Bonjour... Tu vas bien ? En forme ? Content d'être là ?* ». Puis, elles peuvent être plus compliquées (on peut demander le prénom, l'âge de cette créature, lui proposer de chanter une chanson, etc.).

En fonction de son imagination du moment, et surtout des réponses proposées, l'enseignant peut développer tout un contexte autour de cet exercice : nous sommes dans le cadre d'un casting, d'un entretien d'embauche, d'une interview, d'une présentation pour un premier rendez-vous, etc.

Ensuite, l'enseignant fait venir un autre élève à côté d'eux, qui va lui aussi parler en même temps. Petit à petit, le groupe va former un chœur. En fonction du nombre d'élèves, il peut être intéressant de faire travailler tout le groupe, ou de fonctionner par demi-groupes. Cette dernière possibilité permet à ceux qui restent assis d'observer.

Une fois que tous les élèves sont passés, ils viennent se rasseoir, et l'enseignant leur pose quelques questions : « *Selon vous, y a-t-il un chef, un leader, dans cet exercice ? De quoi avons-nous besoin pour "réussir" l'exercice et parler tous ensemble ? Ce sont des "points forts" ou des "points faibles" ? Ou autre chose ? Que se passerait-il si tout le monde voulait diriger ? Un groupe peut-il agir ensemble, sans que quelqu'un le dirige ?* »

2.4. La machine (10 MIN)

Cet exercice travaille encore une fois l'écoute au sens large et le fait d'accepter les propositions des autres et de s'en servir. On peut voir également la machine comme la métaphore d'une équipe : chaque élément est unique et indispensable, il a son fonctionnement propre mais, sans lui, la machine ne fonctionne pas. L'exercice peut se faire tous ensemble, ou en demi-groupes, comme l'exercice précédent.

L'enseignant annonce le thème, qui est de composer ensemble une « machine vivante ». Les gestes doivent être simples et complémentaires. Chacun est une pièce indispensable à la construction de cette machine.

Un premier élève vient au centre du groupe, et fait un mouvement et un son qu'il répète sans s'arrêter et suivant le même rythme (par exemple : il lève les bras et fait "paf" chaque fois qu'il abaisse ses bras).

Un second élève s'installe près de lui (à côté, devant, derrière), et propose un autre mouvement répétitif, associé à un son, qui vient en complément du premier mouvement (dans notre exemple, quand le premier élève abaisse les bras, le deuxième peut plier les jambes, et quand il les tend, il peut dire « Wooo »).



Les autres élèves viennent progressivement compléter cette machine, chacun à leur tour, en faisant également un mouvement et un son répétitifs, qui s'imbriquent dans les précédents.

Quand tous les élèves ont intégré la machine (ou, si on travaille en demi-groupes, quand la moitié du groupe est dans la machine), l'enseignant peut accélérer la cadence, en disant : « *La machine accélère. Elle va de plus en plus vite.* »

À un moment, il va la faire s'arrêter en claquant dans les mains et en disant : « *La machine a un problème, elle s'arrête...* » Puis : « *Elle se remet en marche tout doucement, jusqu'à s'arrêter complètement... tous ensemble...* »

Il est intéressant pour l'enseignant d'observer le comportement des enfants dans cet exercice. Certains, très (trop ?) respectueux des consignes ne vont surtout rien décider ; d'autres ne vont se rendre compte de rien et continuer sans tenir compte des autres.

Une fois que tous les élèves ont fait l'exercice, l'enseignant les fait asseoir et leur demande leurs observations sur ce qui vient de se passer⁷ : « *Que peut-on observer dans cet exercice ? De quoi a besoin une machine pour fonctionner ? Comment faire pour que toutes les pièces de la machine soient ensemble, dans le même rythme ? Chaque pièce est-elle importante ? Est-ce que si on enlève une pièce, la machine fonctionne encore ? Et si oui, fonctionne-t-elle de la même manière ? Comment faire pour travailler ensemble si on ne fonctionne pas de la même manière ?* »

2.5. Dominant-dominé (15 MIN)

Cet exercice travaille une nouvelle fois l'écoute, qui est l'un des piliers du travail théâtral. Il développe également les notions de rapport de force et de la reconnaissance de l'autre. Enfin, il met en pratique les points forts et les points faibles trouvés par les élèves en début de séance, afin que ceux-ci puissent être visibles physiquement. Les personnages ainsi créés montreront tour à tour leur point fort et leur point faible.

La scène est divisée en 2 (à la craie ou avec une corde). D'un côté, à gauche, « *Je suis fort* », de l'autre, à droite, « *je ne le suis pas* ». Deux élèves se mettent sur la scène (un à gauche, l'autre à droite).

L'enseignant leur montre les fiches qu'il a remplies en début de leçon, avec les points forts et les points faibles. Il donne à chacun des deux élèves qui se trouvent sur la scène une fiche point fort et une fiche point faible, au hasard. Ces deux éléments vont constituer la base de la création du personnage de l'élève⁸.

Les élèves ne révèlent pas leurs caractéristiques aux autres.

Exemple :

- l'élève 1 est un excellent acrobate, mais il est lent. Il est placé à gauche, côté point fort.
- l'élève 2 est fort physiquement, mais il a peur du noir. Il est placé à droite, côté point faible.

⁷ Dans le cas où l'enseignant aura travaillé en demi-groupes, l'observation sera principalement celle des « spectateurs ». Si, au contraire, tout le groupe a créé une même machine, les élèves devront faire part de leurs observations « de l'intérieur », puisqu'ils auront tous été « acteurs ».

⁸ Au cas où cette notion de « personnage » ne serait pas claire pour les élèves, il sera peut-être utile pour l'enseignant de la préciser : un personnage est une création imaginaire, ou basée sur quelqu'un d'existant, qu'un acteur (dans ce cas-ci) a créée. Le personnage se différencie de l'acteur. On peut donner des exemples aux élèves : Dans *Charlie et la chocolaterie*, Johnny Depp est un acteur, Willy Wonka est un personnage.



L'élève qui se tient à gauche est donc le dominant, c'est son point fort qui sera mis en évidence ; l'élève de droite est le dominé, c'est son point faible qui sera mis en évidence. L'enseignant leur donne 1 minute 30 (chronométrée avec la minuterie de son GSM, ou avec un sablier) pour que ces deux personnages s'affrontent. Corporellement, le rapport de force entre eux doit être évident : par leur attitude, leur gestuelle, sans paroles, mais éventuellement avec quelques sons ou onomatopées, ils deviennent « dominant » ou « dominé ».

Exemple :

- L'élève 1 commence et impressionne l'autre par ses talents d'acrobate en étant prudent.
- L'élève 2, qui a peur du noir, joue physiquement la crainte.

Quand l'un des deux décide de franchir la ligne et de passer de l'autre côté, son partenaire doit faire de même. Ils deviennent ainsi dominant ou dominé, leurs points fort ou faible deviennent prépondérants dans leur personnage.

Exemple :

- L'élève 1 devient un acrobate très lent.
- L'élève 2 montre toute sa force physique, même s'il a peur du noir.

Après 1 minute 30, l'enseignant met fin à l'échange et demande aux deux élèves qui viennent de passer quels étaient leurs points « forts » et « faibles ». Selon le temps qu'il reste, l'enseignant peut demander aux élèves spectateurs de deviner. Les mots étant encore notés au tableau ; ceux-là peuvent s'en inspirer.

Une fois tous les élèves passés, l'enseignant questionne les élèves : « *Qu'observe-t-on dans cet exercice ? Les "points forts" et les "points faibles" se remarquent-ils facilement ? Chaque personnage créé a-t-il des "points forts" et des "points faibles" ? Est-ce que dans la vie, si on ne parle pas de personnage, c'est la même chose ? Nos "points forts" et nos "points faibles" se remarquent-ils autant ? Plus ? Moins ?* »

3. CONCLUSION

Pour terminer la leçon, l'enseignant propose aux élèves de revenir au jeu « Une équipe épique ! » et de créer des équipes d'aventuriers.

Un premier élève va sur la scène, se place dans une attitude claire qui représente son personnage (le même que dans l'exercice précédent), énonce son « point fort » et son « point faible ».

Un second se place, soit avec le premier, s'il estime que son personnage peut faire équipe avec le premier, soit à un autre endroit, et il énonce à son tour ses propres caractéristiques.

Tous les élèves viennent se placer à leur tour ; ils choisissent leur équipe comme ils le veulent.

Une fois qu'ils sont en place, l'enseignant leur pose les questions suivantes : « *Vous avez donc composé des équipes, en fonctions des "points forts" et des "points faibles" de vos personnages. Est-ce que chacun dans votre équipe a son importance ? Pour conclure, que faut-il pour qu'une équipe, n'importe laquelle, fonctionne ?* »

