

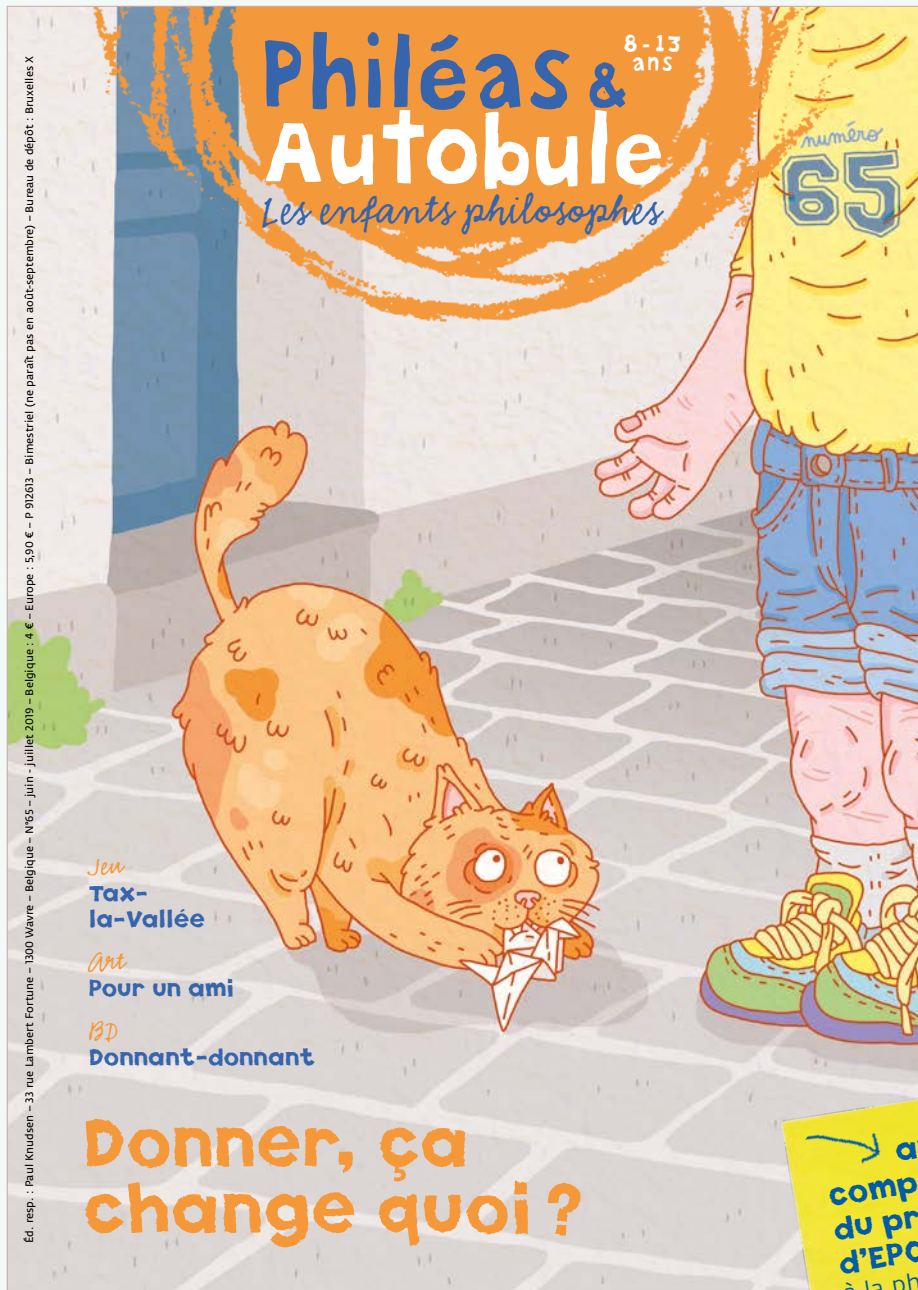


**Philéas &
Autobule**
Les enfants philosophes

 65

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Donner, ça change quoi ?



8-13 ans

**Philéas &
Autobule**
Les enfants philosophes

numéro
65

Jeu
**Tax-
la-Vallée**

Art
Pour un ami

BD
Donnant-donnant

**Donner, ça
change quoi ?**

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°15 - Juin - Juillet 2019 - Belgique - 4 € - Europe - 5,90 € - P 97263 - Bimestrielle (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 :



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Chaire UNESCO
"Pratiques de la philosophie avec
une base éducative pour le dialogue
et la transformation sociale"



Avec le soutien de :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Signalétique pour les compétences

☞ Les compétences du cours de Philosophie et citoyenneté sont celles du Programme d'études commun (W-BE FELSI-CECP) - Cycles 2, 3 et 4, octobre 2017. Disponible ici : www.cecp.be/programme-detude-cours-de-philosophie-et-citoyennete.

☞ Pour l'éducation aux médias, aux compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont ajoutées les compétences du Conseil Supérieur d'Éducation aux Médias (CESM – www.cesm.be).

Auteur de la séquence philo « Don ou échange ? » **Jean-Charles Pettier** (philosophe) / Auteure de la séquence d'Éducation aux médias **Sophie Lapy** (rédactrice et journaliste) / Auteure de la leçon d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté **Élisa Obradovic** (philosophe) / Auteure de l'introduction **Marie Baurins** (philosophe, *Philéas & Autobule*)

Couverture du n°65 **Jean-Bon** / 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** et **Marie Baurins** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements **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-juillet 2019 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

Introduction

La question du don convoque immédiatement toute une série de représentations morales. De l'exhortation à la générosité au refus de l'égoïsme, en passant par l'appel à la charité jusqu'à la nécessité de se préserver, le sujet est nécessairement un lieu où s'érigent les impératifs. C'est qu'il concerne notre rapport à l'autre et la manière dont nous nourrissons le lien avec autrui. Par cela, le thème est forcément représentatif de la manière dont chacun envisage la vie en société. À défaut de pouvoir (ou de vouloir) le qualifier moralement, nous pouvons tout de même affirmer que le don est forcément social. Ce qui ne va pas sans soulever de nombreuses questions. Comment le don transforme-t-il la relation entre deux personnes ? Que voulons-nous dire ou faire quand nous donnons ? Quelle différence entre un don et un échange ? Est-ce la même chose de donner à des inconnus ou à des gens que l'on connaît bien ? Et si on donne quelque chose via internet, qu'est-ce que ça change ? Enfin, d'un point de vue plus politique, l'État doit-il donner la même chose à tous ou est-ce mieux de donner en fonction des besoins de chacun ? Et inversement, tout le monde doit-il donner la même chose pour permettre la vie en commun ?

La séquence philo s'appuie sur une histoire mettant en scène une dynamique d'échange entre deux enfants. Le texte est ensuite exploité sous forme d'atelier philo. La séquence d'Éducation aux médias questionne quant à elle les pratiques d'échange et de don sur internet. Enfin, la séquence d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté interroge les logiques d'équité ou d'égalité présentes dans l'impôt.

Sommaire

4 Séquence philo

- 4 Enjeux
- 5 Dispositif philo :
Don ou échange ?

12 Séquence médias

- 12 Enjeux
- 13 Dispositif médias :
Donner sur internet
- 19 Annexes

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

- 21 Enjeux
- 22 Leçon d'Éducation à
la philosophie et à la
citoyenneté : Impôt, équité
et égalité
- 29 Annexes



Séquence philo

Auteur·e

➔ Auteur de la séquence
Jean-Charles Pettier
(philosophe)

L'école des guerriers

J'abats mon épée sur le bouclier du petit Thor. Il tombe en arrière. « Victoire de Gudrun », annonce Sigard, notre instructeur.

Fais-le Thor à se relever. Il est tellement léger, je pourrais le soulever avec un seul bras.

Je suis la meilleure guerrière de tous les enfants du village mais, malheureusement, on ne fait pas que se battre à l'entraînement. Il faut aussi entretenir notre équipement : c'est nos armures en cuir de renne et d'ours. Nos armes. Attention, j'aime bien, la plume d'un héron. Mais c'est pas les cuirs, hein ! Le cuir de la graisse me donne mal au cou, et puis on en a plein les mains. Je préférerais être en forêt avec mon arc, à chasser l'écorce !

Le petit Thor s'approche. Il a mon âge en fait, mais on l'appelle « le petit » parce que ses bras sont comme des brindilles et parce que, ben, il est petit.

Il montre mon chiflon. « Si tu veux, je m'en charge. J'ai pas crainte à ma chance. » Ton armure, il l'écaille. Je peux le faire pour toi. Je lui tends mon miroir et me précipite dehors. À moi les écailles !

C'est devenu une habitude : après l'entraînement, Thor grasse mon armure. Je ne sais pas de lui le temps d'écouler mon épée, puis je peux sortir avant tout le monde.

Thor parle beaucoup de son père, Guard. Pas commode, le Guis ! Il vient parfois à l'entraînement pour voir son fils. Thor est nul en combat, il perd tout le temps. Ça rend son père furax. « Il revient demain, dit Thor. Tu sais ce qui serait bien, Gudrun ? Que je gagne un combat. Contre quelqu'un de vraiment fort ! »

Échange ou don, quelle différence ?

Et il me regarde avec ses grands yeux bleus. Oh, je pense. Puis il regarde le chiflon qui a dans la main, oh, je pense encore. Puis il se remet à étaler soigneusement la graisse sur le glacis de mon armure. Ouch.

J'ai pas eu un seul écaille pendant ma chaise d'herbe. C'est perturbé par ma discussion avec Thor. J'arrive à l'entraînement de mauvais poil. Thor me fait un sourire timide pendant qu'on change. « Mon père est là », il chuchote.

Je soulève mon armure. Elle est vraiment nickel. Le cuir brille, je peux voir mon visage dedans. Mon visage qui grimace. « Gudrun, Thor, à vous ! » me signale. Et j'attaque. Mon corps décide à me plaquer. Frotte-toi, re-frotte, une première touche, puis le coup de grâce. Thor est par terre, avec ses yeux couleur ciel triste. C'est pas qu'il est petit, en fait, c'est surtout que ses positions sont bien trop lentes. J'aurais jamais pu faire semblant de perdre face à lui, personne n'y aurait cru.

On sort de l'aire. Thor jette son épée par terre et se tourne vers moi. Les mâchoires serrées, il a l'air guerrier, comme ça. Il me dit, sans rien dire, que je vais devoir cirer ma propre armure. Mais non, il m'aide à la retirer, sans rien dire, que je vais devoir cirer ma ramasse son épée pour l'examiner - le choc a tendu le fil. Et là, je m'installe à côté de Thor. Ma plume d'écaille dans une main, son épée dans l'autre. Je me mets au travail.

« Je peux t'apprendre », je dis. « À partir de maintenant. Tu veux ? »

À partir du récit « L'école des guerriers » Philéas & Autobule n°65, pp. 8-9

ENJEUX

Échanger ou donner : quelle différence ?

Au début du récit, Thor semble se situer dans un don « désintéressé » : il ne réclame pas de contrepartie, il n'y a pas de demande d'échange contre un bien, une action, une attitude. Gudrun est donc laissée libre, alors qu'un échange lui aurait fixé des contraintes. On s'interrogera : pourquoi faire un don ? L'étude du don sera l'objet de la première séance proposée. Il peut y avoir un intérêt à faire un don, par exemple chercher à devenir ami, vouloir le bien, aimer aider... Mais une contrepartie n'est pas exigée de celui qui l'accepte. Dans le don, il se manifeste un intérêt pour le « receveur », il est en lui-même le but de l'action. Dans l'échange on est intéressé par ce que l'on peut obtenir de l'autre. Mais Thor semble ensuite, implicitement, faire une demande : que Gudrun le laisse gagner un combat. C'est l'occasion de s'interroger sur la nature d'un échange. Ici, l'échange n'est pas explicitement posé : ce qui semblait donné (le cirage de l'armure) contre le gain au combat. S'agit-il alors dans l'esprit de Thor d'une demande d'échange ou bien d'une sollicitation de don sans rapport avec le don fait auparavant ? Une suite de dons peut parfois être lue par un observateur comme un échange, alors que les protagonistes revendiquent chaque acte comme un don sans contrepartie. Le problème de Gudrun est d'interpréter les intentions de Thor. Dans un échange explicite, la contrepartie est identifiée, l'intention est d'obtenir... Dans le don, on ne sait pas si le donateur ne va pas en réalité solliciter ensuite quelque chose : alors, don gratuit ou « stratégique » ? Accepter un don, c'est prendre le risque d'être le débiteur de quelqu'un au point parfois d'être progressivement corrompu. Comparer don et échange sera le sujet principal de la deuxième séance proposée. Dans l'histoire, Gudrun va-t-elle tricher ? Pourquoi ? Est-ce parce que la « triche » serait trop manifeste, que son « corps décide », ou parce que Gudrun n'accepte pas la « corruption » ?

Finalement, Thor continue de cirer l'armure malgré sa défaite, et Gudrun propose de lui apprendre à se défendre... La proposition de Gudrun peut-elle signifier qu'elle accepte un échange ? Ou bien qu'elle, à son tour, veut donner parce qu'elle n'y est pas contrainte car Thor serait désintéressé ? Ces interrogations seront l'un des objets de la troisième séance proposée.



DISPOSITIF PHILO

Don ou échange ?

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

1. Élaborer un questionnement philosophique

Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement

☞ Comparer et confronter différentes alternatives (1.3 – étape 3)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

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

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)

3. Prendre position de manière argumentée

☞ Se positionner (3.2) :

- Relier une prise de position ou des actions à des raisons (3.2 – étape 3)

☞ Évaluer une prise de position (3.3) :

- Évaluer les raisons d'une prise de position ou d'une action (3.3 – étape 3)

Compétences philosophiques

☞ Comparer deux concepts

☞ Formuler une objection

☞ Argumenter

Aptitudes générales

☞ Argumenter

☞ Formuler une question

Principaux concepts

don, échange, amitié, rendre service, générosité

Objectifs

☞ Identifier différentes interprétations possibles du comportement des héros de l'histoire à quatre moments-clés (lorsque Thor aide Gudrun, lorsqu'il indique qu'il souhaiterait gagner un combat, lorsque Gudrun gagne le combat, lorsque Gudrun propose d'aider Thor).

☞ En dégager des sujets d'interrogations philosophiques. Mettre en lien ces problématiques avec l'expérience que les enfants ont du don et de l'échange.

☞ Identifier des questions philosophiques liées au don et à l'échange par rapport à ce qui en est dit à ces quatre moments-clés de l'histoire.

☞ Examiner et problématiser ces questions sous l'angle de la complexité des interprétations possibles du comportement des deux protagonistes de l'histoire.

Références

☞ France Gall, *Donner tout donner* (chanson de M. Berger).

☞ Marcel Mauss, *Essai sur le don*, Paris : PUF (concernant l'idée de don et contre don dans une société archaïque, et ses survivances).

Matériel

☞ Le récit « L'école des guerriers », *Philéas & Autobule* N°65 « Donner, ça change quoi ? », pp. 8-10 ; prévoir autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants.

☞ Deux feuilles vierges au format A2 (ou A3), ou un tableau.

☞ Des feuilles vierges au format A2 ou A3 ; prévoir une feuille par groupe de 4 enfants pour chacune des deux premières séances.

☞ Des marqueurs.

☞ Une feuille vierge format A4 par enfant (à utiliser à la fin de la deuxième séance).

Durée

3 x 50 minutes

Niveaux visés

De 8 à 12 ans



PRÉPARATION

Avant l'échange, l'animateur peut permettre aux enfants d'identifier les conditions du travail.

1. PARTIR DES REPRÉSENTATIONS DES ENFANTS

L'animateur va les faire émerger par des questions :

« Voici un texte. Il est intéressant car il permet de se poser des questions. Nous allons en discuter pour réfléchir ensemble. À votre avis, que faudra-t-il faire pour y parvenir ? Quel sera mon rôle pour vous y aider ? »

L'idée est alors de laisser toutes les suppositions émerger. L'animateur peut les noter sur un tableau, éventuellement.

2. PRÉCISER LES CONDITIONS DU TRAVAIL

Une fois la liste dressée, il va d'abord identifier celles qui ne correspondent pas au travail qui va être effectué, en incitant tous les enfants qui les proposaient à faire particulièrement attention alors à ce qui sera expliqué : « Ce que vous proposez ne correspond pas à ce que nous allons faire en réalité, mais vous ne pouviez pas le savoir. Donc faites très attention à mes explications pour ne pas faire d'erreur ensuite ».

Par ailleurs, si certaines propositions correspondent à des aspects de ce futur travail, on indiquera aux enfants qu'on le précisera plus tard : « Ce que vous avez proposé ressemble à ce que nous allons faire, mais il y a aussi de petites différences. Donc faites très attention vous aussi à ce que je vais expliquer. »

L'animateur va préciser que, durant ce travail, on va échanger à deux reprises (séance 1 et 2) de façon inhabituelle.

Consigne : « Il y aura trois choses inhabituelles pour ces deux échanges :

Première chose inhabituelle : la façon de réfléchir. Il faudra aller plus loin que juste comprendre le texte car nous allons faire de la philosophie grâce à ce texte. Avez-vous déjà entendu ce mot ? »

Il pourra alors préciser : « Philo-sophie, c'est un mot ancien qui veut dire « amour de la sagesse ». Le philosophe, c'est celui qui veut être un sage, quelqu'un qui réfléchit sur des questions importantes. Il va essayer de bien penser ce qu'il dit, réfléchir pour expliquer ce qui lui paraît être la vérité, tenter de montrer pourquoi on peut penser que c'est vrai... »

Deuxième chose inhabituelle : ce n'est pas moi, l'animateur, qui vais être responsable de toute l'organisation du travail. Ici, je vais poser des questions pour aider à comprendre, reformuler pour voir si tout est bien compris. Par contre, je ne vais pas distribuer la parole. Lors de chaque séance, il y aura successivement deux présidents qui seront en charge de donner la parole. Tout le temps que l'un sera



président, il n'aura pas le droit de donner son avis. Il devra aussi faire respecter deux règles :

- 1) On ne doit pas se moquer.
- 2) Celui qui n'a jamais parlé reçoit la parole avant les autres.

Troisième chose inhabituelle : il y aura deux observateurs en même temps que chaque président, donc quatre au cours de l'ensemble de l'activité, qui durera deux séances (on changera de président au début de la deuxième séance). Durant leur "mandat", ils ne participeront pas aux échanges. Leur rôle est de regarder ce qui se passe pour ensuite, à la fin de chaque séance, faire un commentaire d'après ce qu'ils ont observé : qu'ont-ils remarqué pour nous aider à mieux voir ce que nous avons fait ? »

DÉROULEMENT

1. TRAVAIL (DÉBAT) SUR LE THÈME DU DON, À PROPOS DE LA QUESTION : THOR ET GUDRUN ONT-ILS RAISON : L'UN DE DONNER, L'AUTRE D'ACCEPTER ? (SÉANCE 1)

1.1. Lire, comprendre et faire des hypothèses concernant le début du texte (jusqu'à « avant tout le monde »)

a. Comprendre le vocabulaire dans le début du texte

« Aujourd'hui, nous ne discuterons que du début du texte. Vous allez le lire jusqu'à "avant tout le monde". Vous soulignerez les mots que vous ne comprenez pas pour qu'on les explique. Une fois que vous aurez lu, vous noterez sur le côté quelle est la question que vous vous posez à propos de ce début d'histoire. »

b. Expliquer les mots difficiles

« Quels sont les mots qui vous posent un problème ? »

Pour chaque demande d'explication par un enfant, l'animateur demande aux autres s'ils peuvent l'aider. Il s'agit « stratégiquement » de les habituer à parler, prendre la parole, oser proposer des explications et constater qu'il n'y a pas de moqueries. S'agissant de mots de vocabulaire, l'explication sera ensuite validée ou pas par l'animateur.

c. Comprendre la situation

Cela permet de mettre en évidence certains aspects du problème qui va être examiné. Par exemple le fait que Thor et Gudrun ne semblent pas être amis, la supériorité guerrière de Gudrun, les caractéristiques physiques apparentes de chacun...

Les enfants devront répondre aux questions descriptives : « Combien de personnages sont évoqués dans cet extrait ? Qui sont ces personnages ? Thor et Gudrun se connaissent-ils ? Semblent-ils être amis ? Que font-ils dans cet extrait ? Comment l'affrontement se finit-il ? Que se passe-t-il ensuite ? Quelles sont les qualités et les défauts (ou difficultés) de Gudrun et de Thor ? Quelle est la proposition faite par Thor à Gudrun ? Gudrun accepte-t-elle cette proposition ? »

d. Donner son avis, faire des hypothèses

Donner son avis est un peu « risqué » car c'est se mettre en avant, d'où l'importance de faire respecter la règle « ne pas se moquer ». On utilise le mot « fainéante » pour provoquer la réaction des enfants : « À votre avis, pourquoi Gudrun gagne-t-elle le combat ? Gudrun est-elle une fainéante ? Qu'est-ce qui vous fait dire ça dans le texte ? Pourquoi Thor



fait-il la proposition de lui cirer son armure selon vous ? Pourquoi Gudrun accepte-t-elle cette proposition ? Comment jugez-vous le comportement de Gudrun ? Et celui de Thor ? »

e. Recenser des questions que les enfants se posent à propos de ce texte

Ces questions seront notées sur une affiche : « Ceux qui le souhaitent vont à présent pouvoir dire la question qu'ils se posent à propos de ce texte, puis expliquer pourquoi il leur semble que cette question est importante. Puis nous débattons. Lorsque nous aurons fini de débattre ensemble, chacun aura cinq minutes pour voir s'il a trouvé dans notre débat une idée pour répondre à "sa" question ou à une des questions écrites ».

Recueil des propositions de questions, Prise de note au tableau ou sur une feuille affichée au mur ou sur un support, de façon à être visible du groupe.

1.2. Débattre : examen de la question (notée au tableau) : « Thor et Gudrun ont-ils raison : l'un de donner, l'autre d'accepter ? »

NB : penser à changer de président et d'observateurs au milieu du temps imparti à l'échange.

a. Noter la question au tableau

« Voici la question à propos de laquelle nous allons débattre ensemble, en le faisant de la façon que je vous ai expliquée. Présidents, observateurs, à vous de jouer à présent, je vais quant à moi poser des questions ».

b. Exprimer une première réponse à la question, sans approfondissement

« Quelle est votre réponse à la question notée ? »

On laisse les enfants s'exprimer, sans intervenir sur « le fond » pour le moment.

c. Analyser pour bien identifier les termes du problème et faire des liens avec la vie courante des enfants

« Les avis peuvent être divers, différents... il ou elle a raison, ou pas ? Qu'est ce qui fait que la proposition de Thor peut paraître surprenante ? Fait-on souvent ce genre de propositions dans la vie courante ? Vous est-il déjà arrivé de faire ce genre de propositions, ou que l'on vous fasse ce genre de propositions ? »

d. Passer à une perspective plus générale

« À partir des situations que nous venons d'évoquer, qu'est-ce que cela veut dire, donner ? La plupart du temps, dans notre société, est-ce qu'on donne les choses, les services ? Comment procède-t-on ? »

e. Identifier les intérêts et inconvénients du don, du point de vue du donateur

« Pourquoi donne-t-on certaines choses ? Est-ce qu'on donne parce que cela n'a pas d'importance pour nous ? Est-ce que vous trouvez que c'est important de donner ? Est-ce que c'est parfois difficile ? »

f. Identifier intérêts et inconvénients du don, du point de vue de celui qui reçoit le don

« En quoi est-ce intéressant qu'on nous donne quelque chose ? Devons-nous accepter tous les dons qu'on nous fait ? Y a-t-il des risques à accepter certains dons ? Comment faire alors quand on propose de nous donner quelque chose ou de nous rendre un service ? »

g. Revenir à la situation de Thor et Gudrun

« D'après ce que nous venons de dire, quels sont les intérêts, les inconvénients, les risques pour Thor et pour Gudrun dans ce que propose Thor ? »



h. Se prononcer sur la question initiale en tenant compte ou pas de ce qui a été dit lors des échanges

« Maintenant que nous avons échangé, la façon dont vous interprétez les actions de Thor et Gudrun a-t-elle changé ? »

i. Commenter le débat : commentaires par les enfants, puis les observateurs

« Avez-vous apprécié cet échange ? Qu'est-ce qu'il y avait d'intéressant, selon vous ? Y avait-il aussi des problèmes ? »

j. Réexaminer les questions notées au tableau

« Chacun va à présent examiner une des questions notées au tableau : notre débat l'a-t-il aidé à mieux penser cette question ? »

2. TRAVAIL (THÉÂTRE ET DÉBAT) SUR LA COMPARAISON ENTRE DON ET ÉCHANGE À PROPOS DE LA QUESTION : « EN QUOI CE QUE PROPOSE THOR PEUT-IL CHANGER CE QUE FAIT GUDRUN ? » (SÉANCE 2)

2.1. Lire, comprendre et faire des hypothèses concernant une deuxième partie du texte

a. Rappeler le début du texte

« Combien de personnages y avait-il au début de l'histoire ? Qui sont ces personnages ? Que faisaient-ils dans cet extrait ? Comment l'affrontement se finissait-il ? Que se passait-il ensuite ? Que disait Thor à Gudrun ? Gudrun acceptait-elle cette proposition ? »

b. Lire une deuxième partie du texte (jusqu'à « "Gudrun, Thor, à vous !" crie Sigfrid »), en comprendre le vocabulaire

« Aujourd'hui, nous allons nous intéresser à la suite du texte mais nous n'irons pas jusqu'au bout : vous vous arrêterez à "crie Sigfrid" car nous devons essayer d'imaginer la suite. Dans cette seconde partie, vous soulignerez les mots ou les expressions que vous ne comprenez pas, pour qu'on les explique. »

c. Expliquer les mots difficiles

« Quels sont les mots ou les expressions qui vous posent un problème ? »

On réinstalle par là ce statut de la parole où elle est considérée, examinée, où chacun peut parler sans risque parce qu'il n'y a pas de moqueries : « Quelqu'un connaît-il ce mot ? Peut-il essayer d'aider à le comprendre ? » L'explication sera ensuite validée ou pas par l'animateur ou en ayant recours au dictionnaire.

L'absence de moquerie est d'autant plus importante qu'on peut éventuellement passer par une phase de jeu théâtral ensuite (voir point e., p. 10).

d. Interpréter, faire des hypothèses de compréhension et poser des questions

On va chercher à interpréter avec finesse les paroles et les actes des différents protagonistes, en montrant que plusieurs interprétations sont possibles, d'où des débats éventuels.

Les enfants devront répondre aux questions descriptives ou interprétatives : « Y



a-t-il d'autres personnages évoqués dans cet extrait ? À votre avis, pourquoi Gudrun pense-t-elle à trois reprises "Oh" ? Est-ce que quelqu'un a une idée de ce que cela peut signifier ? Pourquoi n'attrape-t-elle pas d'écureuil ? Pourquoi est-elle "de mauvais poil" selon vous ? Qu'est-ce que cela change que Thor ait dit cela ? Si on devait expliquer en quelques mots, que pourrait-on dire : "au début de l'histoire, on avait l'impression que..., maintenant on a l'impression que..." ? Selon vous, y a-t-il une question que peut se poser Gudrun au moment où le combat va commencer ? Laquelle ? »

Noter au tableau la ou les questions suggérées.

e. Imaginer la suite de l'histoire par groupes, soit en la jouant puis en l'expliquant en une phrase, soit en l'écrivant

Si on fait jouer. Consigne : « Vous allez vous mettre par groupe de quatre, car il y a quatre personnages. Vous allez avoir un quart d'heure pour imaginer la suite de l'histoire en la jouant, puis vous devrez expliquer en une phrase pourquoi vous avez choisi cette suite par rapport à la question que peut se poser Gudrun au moment où le combat commence ».

Si on fait écrire. Consigne : « Vous allez vous mettre par groupe de quatre. Vous devrez écrire la façon dont Gudrun va, selon vous, résoudre son problème, et expliquer pourquoi ».

f. Présenter une suite et les explications pour la justifier

Chaque groupe présente (théâtre ou description) son travail : la solution proposée est inscrite au tableau, en regroupant par type de solutions (Gudrun perd, elle gagne, elle refuse le combat, etc.) et surtout par type de motivations (elle veut permettre à Thor de gagner devant son père, elle veut le remercier de l'aide qu'il lui avait fournie, elle veut aider Thor pour le remercier de sa gentillesse, elle veut aider parce qu'il est devenu presque son ami, elle a l'impression qu'on veut la forcer, elle pense qu'on ne doit pas tricher, etc.).

g. Débattre : « Don ou échange, qu'est-ce que cela change ? »

Les rôles de président(s) et d'observateur(s) sont attribués. La question est inscrite au tableau.

L'animateur pose des questions :

- pour faire du lien : « Selon vous, quel rapport y a-t-il entre cette question et le texte ? Qui peut se poser cette question dans cette histoire ? Est-il possible que Thor lorsqu'il dit qu'il aimerait gagner ne pense en réalité pas à demander à Gudrun de perdre en échange des services qu'il lui a rendus ? Qu'est-ce que cela peut changer pour Gudrun si elle pense que c'est un don ou un échange ? Par rapport à ce qu'elle pense de Thor ? Par rapport à la façon dont elle va agir lors du combat ? Savons-nous pour le moment comment Gudrun résout le problème ? Quelles solutions avons-nous proposées ? »

- pour examiner la question inscrite au tableau : « Qu'est-ce qu'un don ? Qu'est-ce qu'un échange ? Avez-vous déjà vécu une situation où on avait l'impression qu'il y avait un don alors qu'en réalité c'était un échange ? Est-ce que cela change quelque chose dans ces cas-là que ce soit un don ou un échange ? »

- pour se prononcer collectivement : « Aimez-vous donner ? Aimez-vous échanger ? Préférez-vous donner ou échanger ? Finalement, quelles sont, selon vous, les différences entre donner et échanger ? »

h. Commenter le débat

Commentaires par les enfants, puis par les observateurs : « Avez-vous apprécié cet échange ? Qu'est-ce qu'il y avait d'intéressant, selon vous ? Y avait-il aussi des problèmes ? »



3. TRAVAIL (ÉCHANGE, CHOIX) SUR LA COMPARAISON ENTRE DON ET ÉCHANGE, À PROPOS DE LA QUESTION : EN QUOI CE QUE FAIT THOR APRÈS LE COMBAT PEUT-IL CHANGER CE QUE PENSE GUDRUN ? (SÉANCE 3)

3.1. Lire et comprendre la fin du texte

« Vous allez lire la fin de ce texte, et indiquer s'il y a des mots que vous ne comprenez pas. Que fait Thor après le combat ? Selon vous, cela change-t-il la façon dont Gudrun doit réfléchir ? Quelle est la solution trouvée par Gudrun ? Pourquoi selon vous, procède-t-elle de cette façon-là ? Est-ce que, selon vous, cela lui permet de résoudre certains des problèmes qu'elle se posait ? Pourquoi ? »

3.2. Prendre position sur la fin du texte

a. Identifier son hypothèse de compréhension

« Chacun d'entre-vous va inscrire maintenant dans son cahier de brouillon s'il pense que ce que propose Gudrun à Thor à la fin du récit est un don ou un échange ».

b. Construire une position plus collective

« Vous allez à présent travailler par groupes de quatre : en prenant en compte les avis de chacun, expliquez si, pour vous, Gudrun a raison d'agir comme elle le fait ? (Pour rappel, elle refuse de laisser gagner Thor, puis lui propose autre chose : lui apprendre à parer). Pourquoi a-t-elle raison ou tort de faire cela ? Cela présente-t-il plutôt un inconvénient ou plutôt un avantage ? En prenant en compte les avis de chacun, essayez de vous mettre d'accord sur une position commune et pour ensuite pouvoir l'expliquer. Chaque groupe présentera ensuite ses conclusions à la classe. Chaque enfant votera ensuite pour choisir les explications qui lui semble les plus justes. »

c. Exposer sa position, choisir

« Chaque groupe va à présent exposer sa position. Nous voterons ensuite. Pour éviter de voter seulement pour sa proposition, chacun pourra voter deux fois pour chacune des deux explications qu'il préfère ».

On pourra éventuellement faire une affiche reprenant les choix proposés et le nombre de votes recueillis.



Séquence médias

Auteur·e

➡ Auteure de la séquence : **Sophie Lapy** (rédactrice et journaliste)

Internet, ça change quoi ?

Quotidien, de nombreuses personnes donnent, échangent, s'entraident. Et parfois, ça se fait via internet. Qu'est-ce que ça change ? En quoi donner via internet est-il différent de donner sans internet ?

- Associe chaque situation à une ou plusieurs affirmations (A à K).
- Ensuite, coche sous chaque exemple si tu l'imagine, ou pas, dans cette situation.

AFFIRMATIONS

A. Utiliser internet rend cette démarche plus rapide.

B. Utiliser internet permet de contacter plus de monde.

C. Utiliser internet permet d'échanger y compris avec des personnes qu'on ne connaît pas.

D. Utiliser internet permet donner en contact avec des personnes inconnues.

E. Utiliser internet permet de rester en contact à distance.

F. Utiliser internet remplace les contacts face à face par des contacts par écrans interposés D.

G. Utiliser internet limite la géolocalisation.

H. Utiliser internet permet d'annoncer @ de l'argent.

I. Utiliser internet remplace certains métiers (notaris, magasins...)

J. Utiliser internet ne change rien, c'est possible de le faire autrement.

K. Autre :

1. Pour les voisins, le couple de Deborah a décidé d'échanger sa maison. Grâce à internet, ils ont trouvé une famille qui ne veut dans leur habitation, tandis qu'ils restent dans leur maison.

Affirmation(s) :
 Oui Plutôt Non

2. Le maître de Yannick a décidé d'envoyer dans une petite photo une photo des chapeaux et à donner sur internet.

Affirmation(s) :
 Oui Plutôt Non

3. Le mari, le mari de Melle reçoit 15 km en voiture pour le déposer à l'école. En prenant un message sur internet, elle est fait le rapprochement de Leurs qui fait le même trajet. Depuis, elle n'est plus au rendez-vous.

Affirmation(s) :
 Oui Plutôt Non

4. Yves collectionne les autocollants de toutes les villes. Il en a plusieurs en double. Une fois passe sur internet pour qu'il puisse échanger.

Affirmation(s) :
 Oui Plutôt Non

5. C'est-à-dire :
 Comprendre plusieurs personnes, qui ne se connaissent pas internet, ont un message, obtient une autre situation pour dans le même sujet.

Pour les voisins, est-ce moyen de donner de vendre ou d'échanger ?

Être est hospitalité. Grâce à une habitant qui a internet, elle reçoit les enfants hospitalisés en classe.

Donner, est-ce prendre des risques ?

6. Le père de Tibo a décidé de revendre à bas prix les vêtements très petits de son fils. Il photographie chaque pièce et publie les photos sur internet.

Affirmation(s) :
 Oui Plutôt Non

EDITION 2014

Coopération Bibliothèque Valais - Média Association AVS
www.mediavalais.ch

➡ **À partir du jeu « Internet, ça change quoi ? ... »**
Philéas & Autobule n°65,
 pp. 22-23

ENJEUX

Donner, est-ce prendre des risques ?

La séquence qui suit invite les enfants à découvrir le fonctionnement du don, de l'échange et de l'entraide sur internet. Ce dispositif permettra donc d'appréhender les différentes manières de donner via le média internet, les avantages et les risques liés à ces pratiques.

Sur base d'exercices concrets et ludiques, les enfants apprendront à s'interroger sur les codes et les usages de l'échange sur internet et prendront conscience de l'ensemble de ses enjeux. L'objectif est de contribuer à en faire des citoyens informés, capables s'ils le souhaitent, de donner, d'échanger et d'aider à travers internet, tout en ayant conscience des avantages et des inconvénients.



DISPOSITIF MÉDIAS

Donner sur internet

Compétences

Éducation aux médias

- ☞ L'enfant sera capable de lire et d'analyser un message médiatique dans un cadre social (catégorie de compétence : lire - dimensions informationnelle et sociale)
- ☞ L'enfant sera capable de produire un message médiatique, tant sur la forme que sur le fond selon un objectif précis de communication (catégorie de compétence : écrire - dimensions informationnelle, technique et sociale)
- ☞ L'enfant sera capable d'analyser les impacts de plusieurs messages médiatiques sur lui-même et sur autrui (catégorie de compétence : naviguer - dimensions informationnelle et 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)**
 - Se fier à l'autre avec prudence, éventuellement sur les réseaux sociaux (4.3 – étape 2)
 - Se fier à l'autre avec prudence (4.3 – étape 3)
 - Identifier de bonnes pratiques pour garantir sa sécurité sur internet (4.3 – étape 3)

Objectifs

- ☞ L'enfant sera capable d'adopter un regard critique sur des situations d'échange à travers le média internet.
 - ☞ L'enfant sera capable de repérer l'action de donner et d'analyser ses différentes facettes, tant sur la forme que le fond.
 - ☞ L'enfant sera capable de créer du lien entre les apports théoriques et ses propres pratiques.

Aptitudes générales

- ☞ Analyser et produire des contenus médiatiques
- ☞ Comprendre l'environnement

Principaux concepts

don, échange, entraide, réseaux sociaux, écrans & tablettes, internet, analyser un message

Durée

2 x 50 minutes

Niveaux visés

De 11 à 13 ans

Matériel

- ☞ L'article et le jeu « Internet, ça change quoi ? ... » ; prévoir autant d'exemplaires que d'enfants.
- ☞ La fiche de l'élève « Donner avec ou sans internet, ça change quoi ? » (voir annexe 1, p. 19), prévoir autant d'exemplaires que d'enfants.
- **pour réaliser la « mindmap » (voir 1.3, p. 15) :**
 - ☞ Des feuilles A3
 - ☞ Des marqueurs
- **pour réaliser l'affiche (voir 2.3., p. 15) :**
 - ☞ Soit un appareil informatique avec une connexion
 - ou le matériel suivant :
 - Des feuilles vierges format A2
 - De vieux magazines
 - De la colle
 - Des ciseaux
 - De la peinture
 - Des marqueurs
 - Des feuilles de couleurs
- **pour la mise en commun (voir 2.4., p. 18)**
 - ☞ 3 casquettes
 - ☞ 3 feuilles vierges format A6
 - ☞ Des marqueurs



Références

- Comment utiliser internet à la maison ?

➤ www.internetalamaison.be

- La famille tout écran : <https://www.clemi.fr/fr/guide-famille/guide-pratique-la-famille-tout-ecran.html>

Comprendre internet avec Clicky

➤ <http://cliky.eu/>

- Apprendre à utiliser internet

➤ <http://www.internetsans-crainte.fr/organiser-un-atelier/surfer-plus-sur-ca-s-apprend>

- Internet, expliqué aux enfants

➤ <https://fr.wikimini.org/wiki/Internet>

- Apprendre à utiliser internet avec des capsules animées de 2 minutes

➤ <https://education.francetv.fr/matiere/education-au-numerique/cel/programme/danslatoile>

PRÉPARATION

1. S'INFORMER SUR L'ÉCHANGE SUR INTERNET

L'enseignant parcourt les documents proposés dans le cadre « références » ci-contre pour mieux cerner les enjeux liés à l'échange sur internet.

2. ORGANISER LA CLASSE

Avant de commencer la séquence, l'enseignant dispose le mobilier de la classe (tables et chaises) afin d'installer les enfants en quatre sous-groupes.

3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'enseignant installe d'emblée un climat de confiance en classe. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe et en sous-groupes.

DÉROULEMENT

1. COMPRENDRE L'ARTICLE ET ANALYSER LE CONCEPT D'ÉCHANGE SUR INTERNET (50 MIN)

1.1. Lire avec les enfants l'article « Internet, ça change quoi ? » (5 min)

Dans un premier temps, les enfants découvrent les différentes vignettes individuellement.

Après quelques minutes, l'enseignant accompagne les enfants à l'aide de différentes questions afin de les guider dans leurs réflexions : « De quoi parle l'article ? Avez-vous déjà vécu des expériences similaires ? Qu'avez-vous découvert ? Y a-t-il des éléments évoqués dans l'article que vous n'avez pas compris ? »

1.2. Compléter le tableau avec les différences qu'internet a apportées dans nos échanges au quotidien (15 min)

L'enseignant distribue la fiche de l'élève « Donner avec ou sans internet, ça change quoi ? » (voir annexe 1, p. 19). Les enfants sont invités à comparer les différentes actions dans les vignettes, avec ou sans l'utilisation d'internet.

L'enseignant demande à plusieurs enfants de lire les consignes ainsi que les exemples indiqués sur la fiche de l'élève (voir annexe 1, p. 19).

Il est attentif à ce que les enfants comprennent bien ce qu'est internet. L'enseignant rappelle :



Internet est le réseau informatique mondial, connecté à travers le wifi ou la 3/4G. Internet peut s'utiliser à travers différents appareils, tels que le gsm, la tablette, l'ordinateur, etc.

Au bout de quelques minutes, l'enseignant demande aux enfants d'énoncer leurs différentes réponses. Il réalise une mise en commun au tableau en indiquant au minimum trois réponses au choix.

Au terme de cette mise en commun, les enfants seront capables d'identifier les différentes facettes de l'échange sur internet (faire du troc, échanger, vendre, etc.) ainsi que les différents outils (site de commerce, réseaux sociaux, messagerie instantanée, email, etc.)

1.3. Réaliser une « mindmap » avec les codes d'échange spécifiques à internet (15 min)

Après l'analyse de situations particulières, l'enseignant amène les enfants à déduire un ensemble de caractéristiques propres à l'échange et au don sur internet. Il précise le dispositif de réflexion : « À partir des vignettes et des affirmations ainsi que de votre propre expérience, indiquez toutes les caractéristiques auxquelles vous pensez lorsqu'on parle d'échange et de don sur internet.

Par exemple, si je prends la première vignette, je peux déduire les caractéristiques suivantes. En indiquant sur les réseaux sociaux que je donne des courgettes, j'informe davantage de personnes que si j'en parle uniquement à mon voisin. Par ailleurs, ce post peut être très vite partagé car cette action est encouragée à travers cet outil. Je peux donc indiquer que l'échange sur internet peut aller très vite et qu'il peut toucher un grand nombre de personnes. »

Pour formaliser la réflexion, les enfants sont invités à réaliser une « mindmap » (une carte d'idées) par groupe de deux. L'enseignant annonce le processus : « Après avoir formé des groupes de deux, prenez une feuille blanche A3, placez-la dans le sens horizontal, tracez un ovale au centre, écrivez les mots "échanger sur internet" dans l'ovale.

Pour chaque idée, dessinez une ligne qui part de l'ovale et se dirige vers l'extérieur de la feuille, au bout de cette ligne, écrivez votre idée sous forme de mots-clés, par exemple, "échange très rapide" ou "large audience". »



L'enseignant illustre son explication sur le tableau afin de guider au mieux les enfants. Il s'inspire également de l'annexe 2 (voir p. 20), intitulé « Mindmap de l'échange sur internet » (à noter que les idées ont été énoncées à travers des phrases et non des mots-clés afin de faciliter la compréhension).

L'enseignant réalise la mise en commun. Il demande aux enfants d'énoncer leurs idées et les indique au tableau.

À la fin de cette mise en commun, les enfants seront en mesure d'énoncer toutes les propriétés qui forment ensemble la spécificité du média internet.

1.4. Analyser les affirmations à travers un jeu de rôles (15 min)

L'enseignant annonce que l'activité va continuer sous la forme d'un jeu de rôle avec l'ensemble des enfants de la classe. D'emblée, il précise qu'un jeu de rôle est une activité où chaque enfant interprétera un rôle, sans s'impliquer personnellement.

L'enseignant énonce les consignes précisément. « Je vais diviser la classe par 4, ce qui correspond au nombre d'équipes. Deux équipes interpréteront les points positifs et les deux autres, les points négatifs. Une fois les groupes formés, je choisis une des affirmations issues de l'article. Par exemple, "Utiliser internet remplace les contacts face à face par des contacts par écrans interposés". Chaque groupe devra réfléchir à une série d'idées autour de cette proposition, selon son rôle. Par exemple, un des groupes qui représentent les éléments négatifs peut dire qu'à cause d'internet, les gens ne se parlent plus, qu'ils ne connaissent pas leur voisin. »

Après 3 minutes de concertation en sous-groupe, l'enseignant lance le débat en partageant la parole entre les quatre groupes, en alternant points positifs et points négatifs. Le débat s'arrête lorsque les groupes n'ont plus d'arguments. L'enseignant insiste sur l'importance de répondre aux arguments énoncés par le groupe précédent.

En fonction du temps, l'enseignant peut proposer d'analyser plusieurs affirmations.

L'enseignant clôture cette partie de l'activité en invitant les enfants à exprimer les éventuelles interrogations autour des arguments. Les différents documents indiqués dans le cadre « références » (voir p. 14) lui permettront de répondre à ces questions à la séance suivante.

2. PRODUCTION (50 MIN)

2.1. Rappel de la spécificité de l'échange sur internet sur base de l'article (5 min)

L'enseignant demande aux enfants de se rappeler les différentes caractéristiques de l'échange sur internet en repartant des exemples illustrés dans l'article. Il rappelle les concepts-clés : « Qu'est-ce que le média internet permet de faire en matière d'échange ? »

L'enseignant indique rapidement au tableau les mots-clés : diffusion rapide, audience importante, offre importante, recherche rapide, etc.

2.2. Mise en place du dispositif (5 min)

L'enseignant invite les enfants à former des groupes de quatre. Chaque groupe devra réaliser une affiche avec le top 5 des conseils à donner pour bien échanger sur internet, en tenant compte des risques qui existent.

D'emblée, l'enseignant expose les notions de « risque » et de « danger » : « Le risque¹ représente un danger éventuel, plus ou moins prévisible, inhérent à une situation ou une activité. Le danger², lui, indique une situation où une personne est menacée dans sa sécurité ou, le plus souvent, dans son existence. » Il précise en illustrant les définitions : « Lorsque j'échange des autocollants sur internet. Il se peut qu'un des autocollants soit abîmé ou déchiré, ou que la personne se soit trompée dans les numéros. Ce n'est pas un danger immédiat, mais une potentialité, ce n'est pas automatique : c'est donc un risque. Tout comme quand je marche dans la rue, c'est possible que je tombe et

1 <http://www.cnrtl.fr/definition/risque>

2 <http://www.cnrtl.fr/definition/danger>



que je me casse une jambe. Ce n'est pas automatique de se casser une jambe dans la rue. Par contre, si sur une route très fréquentée par les voitures, juste après un virage, je marche sur la route au lieu de marcher sur le trottoir, la probabilité d'avoir un accident est très élevée : c'est donc un danger.»

L'enseignant indique que chaque groupe devra créer une affiche sympa en jouant avec le texte (avec de l'humour par exemple) et la présentation (avec des couleurs notamment) afin de donner aux autres enfants l'envie de lire les conseils. Il explique : « *Votre objectif est d'informer de manière positive les autres enfants concernant les risques liés aux échanges sur internet* ».

2.3. Construction d'une affiche de conseils pour bien échanger sur internet (30 min)

Dans un premier temps, l'enseignant propose aux enfants de réfléchir aux risques liés aux échanges sur internet, en s'inspirant des réflexions menées lors de la première séance. Il énonce le processus de réflexion, en indiquant des mots-clés de chaque étape au tableau, en laissant entre chacune d'elles, un temps de réflexion.

« 1. *Écrivez sur un papier les actions d'échange que vous faites ou que vos parents font généralement sur internet. Par exemple, échanger des autocollants. Sélectionnez les cinq actions les plus fréquentes au sein du groupe.*

2. *Indiquez pour chaque action, de manière précise les différentes étapes pour la réaliser. Par exemple, j'indique les numéros des autocollants dont j'ai besoin, je poste un message sur Facebook, je vais échanger les autocollants dans la rue.*

3. *Indiquez ensuite les différents risques liés à cette action. Par exemple, la personne avec qui je devais échanger mes autocollants n'est pas venue. Préciser s'il y a danger direct ou pas, avec un point d'exclamation. Par exemple, le fait que la personne n'est pas venue m'a ennuyé.e mais ne m'a pas mis.e en danger, donc je n'indique pas de point d'exclamation. Entourez les 5 risques avec un point d'exclamation qui vous semblent les plus fréquents.*

4. *Écrivez pour chaque proposition entourée une mise en garde humoristique (ou qui rime) ou conseils pour informer du risque. Par exemple, "les pièces jointes d'un inconnu sont toujours mal venues", "recevoir un téléphone sur internet est trop beau pour être vrai" ou "les commentaires d'un vendeur sont de bons indicateurs".»*

Dans un deuxième temps, les enfants sont amenés à réaliser une affiche avec les 5 conseils. En fonction de l'environnement médiatique de l'école, les enfants peuvent réaliser une affiche de deux manières :

➤ Les enfants réalisent une affiche sur une feuille A2 en classe. L'enseignant met à disposition du matériel afin de stimuler la créativité des enfants (marqueurs, peinture, feuilles de couleurs, ciseaux, vieux magazines, colle, etc.)

➤ Les enfants créent une affiche sur un écran. L'enseignant leur propose de la réaliser à l'aide de Canva³, une application de création graphique en ligne. Il invite les enfants à se rendre dans la salle informatique ou à se servir des tablettes connectées (dans ce cas, prévoyez un temps supplémentaire pour appréhender l'outil).

Cette activité permettra aux enfants de produire eux-mêmes un message médiatique afin de formaliser les différentes notions apprises précédemment.

³ <https://www.canva.com/>

2.4. Mise en commun des affiches (10 min)

Enfin, cette séance se termine par la présentation des affiches au reste de la classe. Par groupe, chaque enfant énonce un des conseils de l'affiche.

Afin d'encourager les échanges autour des affiches, l'enseignant lance un jeu de rôle sur le principe des casquettes : « Les commentaires constructifs aident à améliorer les productions. Pour les encourager, je vais lancer un jeu de rôle. J'ai pris trois casquettes sur lesquelles j'ai collé un papier où on peut voir un symbole, ce dernier représente un rôle à interpréter : la première casquette représente le symbole plus. Cela signifie que la personne qui porte la casquette devra émettre un commentaire positif sur l'affiche présentée. La deuxième représente le symbole moins, ce qui indique que la personne qui la porte devra émettre un commentaire négatif mais néanmoins constructif. Enfin, la troisième casquette indique un point d'interrogation. Cela signifie que la personne qui la porte devra poser une question afin d'étendre la réflexion. Les rôles sont redistribués à chaque présentation ».

Pour terminer l'activité, l'enseignant demande aux enfants d'écrire sur un bout de papier un des conseils qu'ils ont appris lors de ces séances et qu'ils transmettront ensuite à quelqu'un (par exemple leur petit frère ou petite sœur). L'enseignant donne la parole à chaque enfant, qui lit le conseil qu'il a retenu.

PROLONGEMENTS

1. MENER UNE CAMPAGNE D'INFORMATION SUR L'ÉCHANGE SUR INTERNET AU SEIN DE L'ÉCOLE

Cette campagne peut se faire de différentes manières : accrocher les affiches dans les couloirs de l'école, réaliser des signets à partir des affiches et les distribuer aux différents enfants, organiser une mini-conférence pour présenter les affiches aux parents, etc.

2. ÉCRIRE UNE HISTOIRE EN IMAGINANT UN MONDE OÙ LES ÉCHANGES NE SE RÉALISERAIENT QUE SUR INTERNET

« Imaginez que les échanges ne se déroulent plus qu'à travers la toile. Aucun contact physique ne peut avoir lieu. Comment cela se passerait-il ? »

3. LANCER UN GROUPE SUR UNE PLATEFORME D'ÉCHANGE EXISTANTE AU SEIN DE LA CLASSE OU DE L'ÉCOLE SELON UN INTÉRÊT COMMUN

Choisissez avec les enfants une problématique de l'école (par exemple, le manque de transport, le gaspillage alimentaire...) et proposez de créer un groupe sur internet afin de faciliter les échanges et résoudre, en partie, le problème : covoiturage, échange de nourriture, etc.

ANNEXE 1

FICHE DE L'ÉLÈVE 1

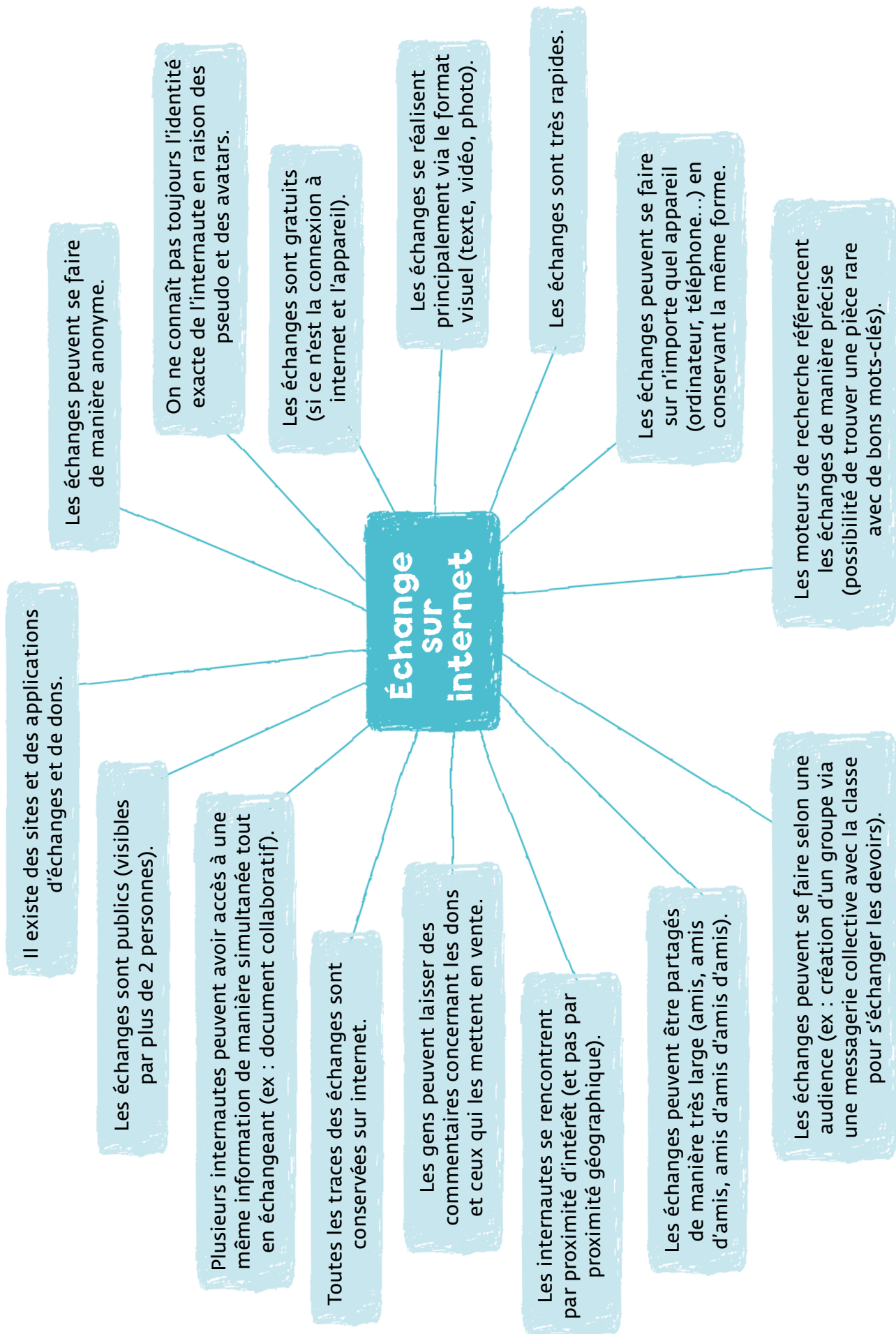
DONNER AVEC OU SANS INTERNET, ÇA CHANGE QUOI ?

Pour chaque action illustrée dans les vignettes, indiquez :

☉ dans la deuxième colonne, les moyens utilisés aujourd'hui, sans l'aide d'internet, pour réaliser cette action ? *Par exemple, donner les courgettes : proposer aux voisins de vive voix, téléphoner à ses amis et leur en proposer, déposer les courgettes dans une caisse devant la maison et indiquer « à donner », indiquer un mot sur la maison « courgettes à donner », les déposer à l'école, etc.*

☉ dans la troisième colonne, les moyens utilisés aujourd'hui sur internet, pour réaliser cette action ? *Par exemple, donner des courgettes : poster le message sur Facebook, envoyer un mail à un ami ou la famille, utiliser une application de don, envoyer un message via une messagerie connectée, faire une photo et la poster sur un site d'échange, etc.*

Action d'échange et de don	Moyens de communication sans utiliser internet	Moyens de communication en utilisant internet
Donner des courgettes	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
Échanger sa maison durant les vacances	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
Accéder aux activités réalisées en classe	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
Échanger des autocollants	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
Rencontrer des gens autour d'intérêt commun	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>
Revenir des habits de seconde main	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>	<hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/>





Séquence d'EPC

(Éducation à la philosophie et à la citoyenneté)

Auteur·e

➔ Auteure de la séquence :
Élisa Obradovic
(philosophe)

Option 1 LE POT COMMUN
Les habitants décident que toutes les familles donnent une partie de leurs pièces pour les mettre en commun.

Option 2 SELON L'INTÉRÊT
Les habitants décident que chaque famille paie pour ce qui l'intéresse (les parents paient pour les écoles, les personnes malades paient pour les hôpitaux...).

A partir du jeu « Tax-la-Vallée »,
Philéas & Autobule N°65,
pp. 12-13

ENJEUX

Tout le monde est-il responsable de donner à ceux qui en ont besoin ?

Afin de faciliter la coopération et la répartition des tâches nécessaires à leur subsistance, les êtres humains s'organisent en société(s) et État(s). L'État a pour mission de gérer des services (infrastructures, soins de santé, écoles, justice, etc.) à destination de l'ensemble de la communauté. Il est aussi un « filet de sécurité », garant d'une certaine protection face aux vicissitudes de l'existence.

Ces services étatiques sont financés grâce à l'impôt. Le jeu « Tax-la-Vallée » traite des enjeux de l'impôt en abordant, explicitement ou de façon sous-jacente, une série de problématiques qui sont approfondies dans le dispositif didactique proposé ici.

En effet, qui doit contribuer à l'impôt et comment ? Devons-nous tous y participer de la même façon ? Quid de ceux qui sont plus fragiles (malades, personnes âgées, etc.) ou pas encore en âge de générer des richesses par le travail (comme les enfants) ?

Car l'égalité, qui induit une contribution à parts égales, n'est pas l'équité qui, elle, répartit l'effort selon les capacités. L'État peut veiller à l'équité par une taxation proportionnelle (taxer plus les plus riches) et une redistribution ciblée selon les besoins.

Quel modèle étatique faut-il privilégier : plus d'impôt pour plus d'État (et plus de redistribution des richesses) ou plus de liberté dans la possibilité d'accumuler et de disposer de ses richesses personnelles ? Favoriser l'intérêt général en donnant à l'État se fait-il à l'encontre de l'intérêt particulier ?

Il n'est pas simple de gérer les biens collectifs. Une fois ces questions prises en compte, d'autres s'enchaînent : sur base de quels critères répartir les richesses collectées par l'impôt ? Quel(s) type(s) de projet(s) soutenir en priorité (l'éducation, l'environnement ou la santé) ?

La réponse à ces questions sera notamment donnée par les choix des dirigeants qui gèrent le budget de l'État. Ceci rend d'autant plus important le fait d'être attentif à leurs programmes politiques avant de les élire.



LEÇON D'EPC

Impôt, équité et égalité

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☛ Construire un raisonnement logique (2.2) :

- Passer du particulier au général (2.2 - étape 1, 2 & 3)

3. Prendre position de manière argumentée :

☛ Se donner des critères pour prendre position (3.1) :

- Distinguer différents critères pour prendre position (intérêt personnel, particulier, général, valeurs, normes,...) (3.1 - étape 2)

7. Comprendre les principes de la démocratie :

☛ Expliquer l'égalité devant la loi (7.2) :

Interroger l'équité et l'impartialité des règles (7.2 - étape 2)

9. Participer au processus démocratique

☛ Décider collectivement (9.3) :

- Définir un projet commun (9.3 - étape 1, 2 & 3)

10. Contribuer à la vie sociale et politique

☛ Assumer des responsabilités individuelles et collectives (10.3)

- S'organiser pour réaliser un projet commun (10.3 - étape 2)

Habiletés de penser

- ☛ Définir
- ☛ Problématiser
- ☛ Donner un exemple/contre-exemple

Principaux concepts

équité, égalité, intérêt particulier, intérêt général, impôt, contribution, bien commun, taxes, partage

Aptitudes générales

- ☛ Argumenter
- ☛ Chercher à définir
- ☛ Devenir citoyen

Objectifs

- ☛ Dégager et analyser les concepts d'égalité et d'équité
- ☛ Dégager et analyser les concepts d'intérêt particulier et général¹
- ☛ Réfléchir à partir de mises en situation
- ☛ S'exercer à la Communauté de Recherche Philosophique tout en travaillant des habiletés de penser
- ☛ Travailler la reformulation
- ☛ S'appliquer au respect des règles d'un jeu

Matériel

- ☛ Le jeu « Tax-la-Vallée », publié dans *Philéas & Autobule* n°65, « Donner, ça change quoi ? ».
- ☛ La fiche de l'élève « Égalité ou équité ? » (voir annexe 2, p. 30).
- ☛ La fiche pour l'Arbitre (voir annexe 3, p. 31) ; prévoir une fiche pour trois enfants.
- ☛ L'affiche sur la reformulation (voir annexe 4, p. 32) (facultatif ; uniquement si l'enseignant juge utile de l'afficher comme aide pendant l'activité).
- ☛ L'affiche « rôles » (voir annexe 5, p. 33) (facultatif ; uniquement si l'enseignant juge utile de l'afficher comme aide pendant l'activité).
- ☛ Un tableau.
- ☛ Les cartes de rôles ; répartir les cartes selon le nombre d'enfants de façon à avoir (1/3 d'Arbitres, 1/3 de Premiers Reformulateurs, 1/3 de Seconds Reformulateurs, et si besoin 1 ou 2 Gardiens des règles).
- ☛ Un (ou 2) carton rouge.
- ☛ Des pinces ou épingles de sûreté pour fixer le carton avec son rôle au vêtement de l'enfant (facultatif).

¹ Les notions d'intérêt personnel, particulier et général font partie des savoirs incontournables à l'étape 3 (Voir *Programme du cours d'Éducation à la Philosophie et à la Citoyenneté*, oct. 2017, p. 24)



Durée

3 x 50 minutes

Niveaux visés

De 10 à 13 ans

Références

- Dossiers pédagogiques de l'Unicef sur l'équité <https://www.unicef.be/content/uploads/2014/05/AU-SUJET-DES-DROITS-%E2%80%93-activit%C3%A9-sur-l%E2%80%99%C3%89QUITE-annexes.pdf> et <https://www.unicef.be/content/uploads/2014/05/PAR-LES-DROITS-%E2%80%93-activit%C3%A9-sur-l%E2%80%99%C3%89QUITE-annexes.pdf> et <https://kids.unicef.be/-Equite->
- Roger CEVEY, *L'éthique avec Mafalda*, Liber, 2008, p. 69.
- Brigitte LABBÉ, Michel PUECH, *La justice et l'injustice*, Milan (les goûters philo), 2006. Sur la justice redistributive, voir plus précisément les pp. 11-17.
- Marie-Hélène LABURTHE-TOLRA (dir.), *Philosophie*, Nathan, 2018, p. 428.
- André LALANDE, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, PUF, 1993.
- « Fiche philo : Égalité vs Équité », dans *La Libre Belgique*, 26/12/2011, <https://www.lalibre.be/debats/opinions/fiche-philosophie-egalite-vs-equite-51b734b5e4b0de6db975a1f5>
- Michel TOZZI, *Débattre à partir des mythes*, Chronique sociale, 2006.

PRÉPARATION

Analyse réflexive des concepts d'égalité, d'équité, d'intérêt particulier et général (voir annexe 1, p. 29).

DÉROULEMENT

1. LE POT COMMUN : DÉFINIR ET PROBLÉMATISER LES TROIS PRINCIPES DE CONTRIBUTION (50 MIN)

1.1. Proposer aux enfants de faire le jeu « Tax-la-Vallée » (15 min)

L'enseignant lit les consignes du jeu « Tax-la-vallée » puis les enfants réalisent librement l'activité en binôme.

1.2. Mettre en commun des résultats de l'option 1 du jeu « Tax-la-Vallée » (5 min)

Ensuite, l'enseignant procède à une mise en commun des résultats de la récolte de pièces pour l'option 1. Il demande rapidement à chaque binôme : « Quel projet a chez vous récolté le plus de pièces ? ». Il y aura forcément une disparité de résultats entre les binômes, l'enseignant ne s'y attarde pas trop et enchaîne avec le point suivant.

1.3. Dégager les principes sous-jacents aux répartitions et annoncer le travail sur la définition (10 min)

« Selon quel principe avez-vous décidé de récolter ces pièces et pourquoi ? » Il note en même temps au tableau : « contribution égale, proportionnelle ou exemption » et demande aux enfants de « définir » chaque principe.

L'enseignant annonce aux enfants que l'habileté de penser « définir » est ici plus spécifiquement travaillée.

L'enseignant note « définir » au tableau et explique ce qu'est définir.

« Définir c'est expliquer pour mieux comprendre le sens des mots avec lesquels on réfléchit. »



Si nécessaire lors de l'exercice, il rappelle cet objectif en désignant l'habileté notée au tableau². L'enseignant peut utiliser les exemples de questions génériques stimulant le travail de la définition ci-dessous.

Exemples de questions philosophiques génériques pour travailler l'habileté de penser « Définir »³ :

- Peux-tu expliquer ce mot ?
- Que veux-tu dire par... ?
- Que comprends-tu de ce mot ?
- Est-ce que tout le monde comprend bien ce que ce mot veut dire ? Quelqu'un peut expliquer ?
- Si une chose est..., quelles sont ses caractéristiques ?

L'exercice a pour but une compréhension proche de celle-ci :

- la contribution égale implique que chaque famille donne la même chose
- la contribution proportionnelle veut que chaque famille donne selon ses revenus
- l'exemption signifie qu'une famille ne doit pas donner (elle en est dispensée).

1.4. Communauté de Recherche Philosophique (20 min)

Une fois cette étape de la définition faite, l'enseignant rappelle deux règles essentielles au bon déroulement d'une Communauté de Recherche Philosophique (CRP) : « On écoute avec bienveillance sans interrompre ; on ne parle qu'après avoir obtenu la parole » et il entame une Communauté de Recherche Philosophique où les trois types de contributions seront soumis à la réflexion.

Plan de discussion : exemples de questions

- Pourquoi existe-t-il des modes de contributions différents ?
- Dans quelle(s) situation(s) faut-il appliquer une contribution égale ? Donnez des exemples (Travail de l'habileté de penser : donner un exemple)
- Dans quelle(s) situation(s) ne faut-il pas appliquer une contribution égale ? Donnez des contre-exemples (Travail de l'habileté de penser : donner un contre-exemple)
- Dans quelle(s) situation(s) faut-il appliquer une contribution proportionnelle ? Donnez des exemples (Travail de l'habileté de penser : donner un exemple)
- Dans quelle(s) situation(s) ne faut-il pas appliquer une contribution proportionnelle ? Donnez des contre-exemples (Travail de l'habileté de penser : donner un contre-exemple)
- Dans quelle(s) situation(s) faut-il exempter d'impôt ? Donnez des exemples (Travail de l'habileté de penser : donner un exemple)
- Dans quelle(s) situation(s) ne faut-il pas exempter d'impôt ? Donnez des contre-exemples (Travail de l'habileté de penser : donner un contre-exemple)
- Faut-il varier les modes de contribution ou toujours proposer le même ?
- Existe-t-il un mode de contribution plus juste qu'un autre ? Si oui, lequel et pourquoi ?

² Le fait d'annoncer au préalable l'habileté de penser, tel que la méthode « Lipman » le préconise, favorise chez l'enfant la prise d'un point de vue plus métacognitif sur la procédure à mettre en œuvre pour effectuer l'exercice. Faut-il pour autant à chaque fois annoncer le type d'habileté travaillé ? Expliciter l'habileté peut être bénéfique. Mais fait systématiquement, cela donne une dimension plus « mécanique » aux échanges, ce qui peut être moins propice aux interventions créatives et/ou mobilisant d'autres habiletés. L'enseignant veillera dès lors à équilibrer l'usage de cet apport didactique, en fonction notamment de son contexte de classe.

³ Voir Mathieu GAGNON, *Guide pratique pour l'animation d'une communauté de recherche philosophique*, Presses de l'Université Laval, 2005, p. 99.



2. ÉGALITÉ OU ÉQUITÉ ? (50 MIN)

2.1. Lire et schématiser des situations (15 min)

L'enseignant distribue aux enfants la fiche de l'élève (voir annexe 2, p. 30). Il annonce aux enfants :

« Je vais décrire la situation 1 et vous allez la représenter dans la colonne 1 sous forme de dessin ou de schéma ».

L'objectif de cette schématisation est de capter au mieux l'attention des enfants lors de la lecture de ces situations. L'enseignant lit distinctement (et répète une fois si nécessaire).

Situation 1 : « Un adulte, un enfant de 12 ans et un autre de 6 ans souhaitent regarder un match de football mais leur vue est obstruée par une haute palissade. Heureusement, ils trouvent 3 caisses en bois. Chacun en prend une et monte dessus. L'adulte est suffisamment grand pour surplomber la palissade et contempler le match, l'enfant de 12 ans parvient à voir le match s'il se met sur la pointe des pieds et l'enfant de 6 ans ne voit toujours rien. »

L'enseignant lit la seconde situation et invite à nouveau les enfants à l'illustrer sous forme de dessin ou de schéma.

Situation 2 : « Un adulte, un enfant de 12 ans et un autre de 6 ans souhaitent regarder un match de football mais leur vue est obstruée par une haute palissade. Heureusement, ils trouvent 3 caisses en bois. L'adulte n'en a pas besoin, il est suffisamment grand pour surplomber la palissade et contempler le match. Il donne une caisse à l'enfant de 12 ans et deux à l'enfant de 6 ans. Une fois debout sur les caisses, les deux enfants parviennent à regarder le match. »

2.2. Répondre aux questions de la fiche de l'élève (20 min)

L'enseignant conclut par les questions figurant sur la fiche élève et invite les enfants à y répondre au crayon gris (afin de permettre une éventuelle modification) :

☛ « Laquelle de ces situations représente l'idée d'égalité ? »

Proposition de réponse : « la situation 1 parce les trois personnes prennent chacune une des trois caisses disponibles ».

☛ « Laquelle de ces situations représente l'idée d'équité ? »

Proposition de réponse : « la situation 2 parce les caisses sont données aux enfants proportionnellement à leur taille. »

☛ « Qu'est-ce que l'égalité ? »

Proposition de réponse : « l'égalité c'est le fait d'être tous au même niveau, le partage se fait alors à parts égales. »

☛ « Qu'est-ce que l'équité ? »

Proposition de réponse : « l'équité c'est le fait d'aider plus ceux qui en ont le plus besoin. »

☛ « L'une de ces deux situations est-elle plus juste que l'autre ? Si oui, laquelle et pourquoi ? »

NB : La Communauté de Recherche Philosophique (CRP) menée en 1.4 apparaît comme un préalable à cette série de questions, permettant la réalisation d'une synthèse.



2.3. Mise en commun des réponses (10 min)

L'enseignant propose une mise en commun des réponses.

2.4. Proposer aux enfants de compléter leurs réponses, puis de les mettre au net (5 min)

Au terme de la mise en commun, l'enseignant suggère aux enfants de compléter et/ou améliorer leurs réponses initiales en tirant parti des apports de la classe⁴.

Une fois cette mise au point faite, l'enfant peut repasser sur ses réponses à l'encre.

La mise au net des réponses peut aussi être demandée sous forme de devoir à domicile, afin de réduire le temps nécessaire en classe.

3. SELON LES BESOINS : DUELS DE REFORMULATION À PARTIR DE MISES EN SITUATION DES CONCEPTS D'INTÉRÊT PARTICULIER VS GÉNÉRAL (50 MIN)

3.1. Mettre en commun les résultats de l'option 2 du jeu « Tax-la-Vallée » (5 min)

L'enseignant revient sur le jeu « Tax-la-Vallée » et procède à une mise en commun des résultats de la récolte de pièces pour l'option 2. Il demande rapidement à chaque binôme : « *quel projet a chez vous récolté le plus de pièces ?* ». Il y aura forcément une disparité de résultats entre les binômes, l'enseignant ne s'y attarde pas trop et enchaîne : « *Y a-t-il des projets sous financés ? Si oui, pourquoi ce déséquilibre ?* »

3.2. Jouer au jeu des « Duels de reformulation » (40 min)

a. Introduire le jeu, faire tirer les rôles au sort et former les groupes

Après un débriefing rapide des réponses à cette question, l'enseignant annonce une poursuite de la réflexion lors d'un jeu de duels de reformulation.

« *Poursuivons donc la réflexion avec des duels de reformulation. Votre rôle dans ce jeu sera tiré au sort* ». L'enseignant circule parmi les enfants avec un chapeau où sont mélangées les cartes avec les rôles. Une fois la distribution faite, il dit ceci :

« *Vous allez former des groupes de trois. Il faut dans chaque groupe un Arbitre, un Premier Reformulateur, et un Second Reformulateur* ».

b. Clarifier les rôles d'Arbitre et de Reformulateur

Une fois les groupes constitués, l'enseignant distribue les fiches aux Arbitres et poursuit :

« *Voici la fiche pour les Arbitres. Après avoir noté les prénoms, l'Arbitre lit la situation 1, invite le Premier Reformulateur (R1) à donner son avis qu'ensuite le Second Reformulateur (R2) reformule. Le Second Reformulateur embraye sur son avis que le Premier Reformulateur (R1) reformule. L'Arbitre juge qui de R1 ou R2 a le mieux reformulé le propos de l'autre et lui attribue un point.*

« *L'Arbitre continue avec la situation 2 en donnant cette fois-ci d'abord la parole au Second Reformulateur. Il recommence le même procédé avec les situations 3, 4, 5 et 6.* »

⁴ Cette approche d'inspiration socioconstructiviste a pour but de favoriser chez l'enfant une évolution de ses réponses initiales en le confrontant à d'autres modes de pensée que le sien. De plus, en dégageant les définitions de l'égalité et de l'équité à partir des deux mises en situation, les enfants exercent la compétence 2.2 (passer du particulier au général).

Lorsque des rôles différents sont distribués, il est fréquent que des enfants expriment leur mécontentement par rapport au rôle reçu. Une forme de frustration est possible, l'enseignant peut la tempérer en expliquant que chaque rôle est essentiel et que ce jeu peut être refait en redistribuant les rôles autrement. Il n'empêche que l'enfant doit apprendre à composer avec cette frustration. Donner son avis au moment opportun (contre une « pulsion à parler » autocentrée), aussi bien que s'adapter à un cadre normé, contribue en effet à la qualité des échanges.

c. Répartir le rôle de Gardien des règles (facultatif, à faire si le nombre d'enfants n'est pas un multiple de 3)

Dans le cas où le nombre d'enfants n'est pas un multiple de trois, l'enseignant annonce qu'un (ou deux) enfant(s) a (ont) reçu le rôle de Gardien(s) des règles. Il clarifie le rôle : « La mission du Gardien des règles consiste à passer de groupe en groupe afin de s'assurer du respect des règles. S'il constate qu'une règle est outrepassée ou non respectée, il peut adresser un carton rouge au groupe. Le duel est mis en pause le temps qu'il puisse réexpliquer la règle. »

d. Expliquer les règles du jeu

L'enseignant explique les règles suivantes :

Règles du jeu « Duels de reformulation » :

- L'Arbitre doit attribuer son point sur base de la meilleure reformulation et rien d'autre. L'attitude de l'Arbitre doit être objective et neutre.
- Un Reformulateur ne peut se contenter de répondre oui ou non à la question, il doit expliquer pourquoi (sans quoi il perd le duel).

e. Expliquer ce qu'est « reformuler »

L'enseignant définit les principes d'une bonne reformulation en passant en revue l'affiche prévue à cet effet (voir annexe 4, p.32). Il insiste sur le fait que « reformuler n'est pas répéter. Si un Reformulateur se contente de répéter, l'Arbitre attribue d'office le point à l'adversaire ».

f. Jouer les 6 situations

Chaque Arbitre lit la situation et donne la parole à l'un des membres de son groupe, en fonction de ce qui est écrit sur la fiche de l'arbitre, ensuite, le dernier enfant reformule ce que le premier vient de dire. Le premier à reformuler peut ensuite donner son avis, qui est reformulé par l'autre enfant. À la suite du duel, l'enfant qui a le mieux reformulé est désigné comme vainqueur par l'Arbitre.

g. Changer les rôles (facultatif – en fonction du temps restant)

S'il reste du temps, le même exercice peut être refait en changeant les rôles (le groupe fait tourner les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre) et/ou la composition des groupes.

h. Conclure par une courte Communauté de Recherche Philosophique (CRP) (5 minutes)

Au terme des duels, l'enseignant conclut avec une courte Communauté de Recherche Philosophique autour de ces questions :

- ☛ Est-il légitime de ne financer que les projets qui nous intéressent (ou concernent) ? Serais-je toujours intéressé (ou concerné) par les mêmes projets ?
- ☛ Dans quelle mesure la société est-elle à mon service ?
- ☛ Dans quelle mesure suis-je au service de la société ?



PROLONGEMENTS

LE JEU « DEMOCRACITY »

Le jeu « Democracy »⁵, mis au point par le service éducatif BELvue (dans sa version simplifiée, accessible dès 10 ans), complète la réflexion entamée ici sur la façon de contribuer au budget de l'État. En effet, ce jeu invite les enfants à fonder leur propre parti sur base d'un classement, établi en groupe, des priorités politiques, lesquelles déterminent effectivement la répartition des bénéfices de l'impôt.

COMPARER L'ÉQUITÉ ET L'ÉGALITÉ

À la suite de la séquence, il est possible d'approfondir la recherche sur l'égalité et l'équité lors d'une Communauté de Recherche Philosophique (CRP) où ces deux concepts peuvent être comparés et distingués.

Exemples de questions philosophiques génériques pour travailler l'habileté de penser « comparer » et l'habileté de penser « distinguer »⁶ :

- ☞ Pourrions-nous comparer cela à autre chose ?
- ☞ En quoi ceci et cela se ressemblent-ils ?
- ☞ En quoi ceci et cela diffèrent-ils ?
- ☞ Bien que ces deux choses semblent opposées, pensez-vous qu'elles partagent des éléments communs ? Si oui, lesquels ? Si non, pourquoi ?

RÉFLÉCHIR SUR LE THÈME DE L'ÉGALITÉ DES CHANCES

La distinction entre égalité et équité est aussi propice à une réflexion sur la question de l'inégalité des chances.

Voir *Philéas & Autobule* n°41, « Comment être juste ? », pp. 8-11 et Dossier pédagogique *Philéas & Autobule* n°41, « Jeu de cartes et de plateau : Réfléchir aux conditions de l'égalité et de la justice ? », pp. 7-16.

APPROFONDIR LA QUESTION DE L'ÉGALITÉ VIA LA THÉMATIQUE DES INÉGALITÉS ET INÉQUITÉS NORD/SUD

Sur les interdépendances mondiales, les inégalités et iniquités Nord/Sud, voir « Les indiens contre les géants du pétrole », jeu (dès 10 ans) mis au point par *Annoncer la couleur*

- ☞ <https://www.annoncerlacouleur.be/ressource-pedagogique-alc/les-indiens-contre-les-g%C3%A9ants-du-p%C3%A9trole>.

⁵ Voir les règles du jeu « Democracy », Fondation Roi Baudouin, 2008, <https://www.belvue.be/sites/default/files/pedagogical-tool/pdf/brochure-FR.pdf>
La boîte de jeu peut être commandée ici <https://www.belvue.be/fr/documentation/boite-de-jeu-democracy> ou empruntée chez *Annoncer la couleur*, voir <https://www.annoncerlacouleur.be/ressource-pedagogique-alc/democracy>

⁶ Mathieu GAGNON, *Guide pratique pour l'animation d'une communauté de recherche philosophique*, Presses de l'Université Laval, 2005, p. 100.



ANNEXE 1

DÉFINITION DES CONCEPTS

Rappel à destination de l'enseignant

Égalité : principe selon lequel les prescriptions légales sont les mêmes pour tous les citoyens sans exception de naissance, de situation ou de fortune.

Équité : sûreté du jugement dans l'appréciation de ce qui est dû à chacun ; répartition selon les besoins (alors que l'égalité, elle, divise à parts égales).

Particulier : ce qui n'appartient pas à tous les individus d'une espèce considérée mais à quelques-uns d'entre eux seulement ou même à un seul.

Général : ce qui convient à la majeure partie des individus d'une classe (ou d'un groupe). Un principe général s'oppose au principe particulier.

Marie-Hélène LABURTHER-TOLRA (dir.), *Philosophie*, Nathan, 2018, p. 428.

André LALANDE, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, PUF, 1993.

« Fiche philo : Égalité vs Equité », dans *La Libre Belgique*, 26/12/2011, <https://www.lalibre.be/debats/opinions/fiche-philosophie-egalite-vs-equite-51b734b5e4b0de6db975a1f5>

L'équité selon Aristote

Être équitable, c'est être juste, non pas selon la lettre de la loi mais selon son esprit. Juger en équité revient à corriger ce que la loi, dans sa généralité, peut avoir de problématique. Car la loi, une fois établie, n'anticipe pas toutes les situations particulières possibles. Plutôt que s'appliquer identiquement à tous (égalité de traitement), elle s'adapte aux circonstances afin d'être équitable. L'équité est donc moins mécanique, plus nuancée.

« L'équitable et le juste sont la même chose (...). Lors donc que la loi dispose d'une manière toute générale, et que, dans les cas particuliers, il y a quelque chose d'exceptionnel, alors on fait bien, là où le législateur est en défaut, et où il s'est trompé parce qu'il parlait en termes absolus, de redresser et de suppléer son silence, et de prononcer à sa place, comme il prononcerait lui-même s'il était là ; c'est-à-dire, en faisant la loi comme il l'aurait faite, s'il avait pu connaître le cas particulier dont il s'agit (...). La nature de l'équité, c'est précisément de redresser la loi là où elle se trompe, à cause de la formule générale qu'elle doit prendre. »

Aristote, *Éthique à Nicomaque*, Livre de Poche, 1992, pp. 229-230.

L'équité selon John Rawls

Pour John Rawls, il existe un principe de différence générant des inégalités. Pour qu'une société soit dynamique, il faut même une émulation qui suppose certaines inégalités. Il est par conséquent admissible que certains possèdent plus que d'autres, notamment parce que cela favorise la volonté d'entreprendre. Mais les inégalités ne sont acceptables que si elles sont équitables. L'équité consiste alors à combattre, parmi les inégalités, celles qui handicapent les plus défavorisés. Autrement dit, une société n'est juste et équitable que si les avantages obtenus par certains profitent aux plus défavorisés. Ainsi, il est juste qu'un chef d'entreprise gagne plus que ses employés, dans la mesure où cela l'encourage à entreprendre et à créer des emplois. Néanmoins, si les gains de l'entreprise se font au détriment des travailleurs (lorsque, par exemple, ce chef accroît les performances de son entreprise en licenciant du personnel), le sursalaire n'est plus ni juste ni équitable.

Voir John RAWLS, *Théorie de la justice*, Seuil, 1997.



ANNEXE 2

FICHE DE L'ÉLÈVE ÉGALITÉ OU ÉQUITÉ ?

Schéma de la situation 1	Schéma de la situation 2
Laquelle de ces situations représente l'idée d'égalité ? Situation 1 ou Situation 2	
Laquelle de ces situations représente l'idée d'équité ? Situation 1 ou Situation 2	
Qu'est-ce que l'égalité ?	
<hr/> <hr/> <hr/>	
Qu'est-ce que l'équité ?	
<hr/> <hr/> <hr/>	
Une de ces deux situations est-elle plus juste que l'autre ? Si oui, laquelle et pourquoi ?	
<hr/> <hr/> <hr/>	

ANNEXE 3

FICHE POUR L'ARBITRE

Prénom de l'Arbitre : _____

Prénom du Premier Reformulateur (R1) : _____

Prénom du Second Reformulateur (R2) : _____

Situations	Gagnant du duel
1. Monsieur et Madame Trèfle ne sont pas d'accord que l'impôt serve à financer le chemin de fer car ils ne se déplacent qu'en voiture. Es-tu d'accord avec eux, oui/non/pourquoi ?	R1 (premier à répondre) ou R2
2. Monsieur et Madame Carreau ne sont pas d'accord que l'impôt serve à financer les hôpitaux car ils sont jeunes et jamais malades. Es-tu d'accord avec eux, oui/non/pourquoi ?	R2 (premier à répondre) ou R1
3. Monsieur et Madame Pique ne sont pas d'accord que l'impôt serve à financer la préservation de la nature car ils préfèrent vivre en ville, loin de la nature. Es-tu d'accord avec eux, oui/non/pourquoi ?	R1 (premier à répondre) ou R2
4. Monsieur et Madame Carreau ne sont pas d'accord que l'impôt serve à financer la culture car ils ne vont jamais au musée. Es-tu d'accord avec eux, oui/non/pourquoi ?	R2 (premier à répondre) ou R1
5. Monsieur et Madame Pique ne sont pas d'accord que l'impôt serve à financer les écoles car c'est dans l'entreprise familiale qu'ils ont appris leur métier. Es-tu d'accord avec eux, oui/non/pourquoi ?	R1 (premier à répondre) ou R2
6. Monsieur et Madame Trèfle ne sont pas d'accord que l'impôt serve à financer des clubs sportifs car ils détestent le football. Es-tu d'accord avec eux, oui/non/pourquoi ?	R2 (premier à répondre) ou R1
Nom du gagnant des duels : _____	Total pour R1 : _____ Total pour R2 : _____





Reformuler, c'est...

- écouter attentivement l'autre
- puis reformuler avec ses mots ce qu'il a dit
- ce n'est pas répéter mais expliquer la même chose autrement
- que l'on soit d'accord ou non, rester fidèle à l'idée reformulée



Voir Michel TOZZI, *Débattre à partir des mythes*, Chronique sociale, 2006, pp. 31-32.



ANNEXE 5

LES RÔLES

Rappel à afficher pendant le jeu de rôle



LE RÔLE DE L'ARBITRE

- ☞ lit la situation 1
- ☞ donne la parole à R1 que R2 reformule puis R2 donne son avis que R1 reformule
- ☞ lit la situation 2
- ☞ donne la parole à R2 que R1 reformule puis R1 donne son avis que R2 reformule
- ☞ recommence le même schéma pour 3, 4, 5 et 6
- ☞ attitude neutre et objective
- ☞ attribue le point à l'adversaire s'il y a répétition



LE RÔLE DU GARDIEN DES RÈGLES

- ☞ connaître et respecter les règles
- ☞ observer si les règles sont respectées
- ☞ adresser un carton rouge en cas de non-respect des règles
- ☞ réexpliquer la règle avant la reprise du duel

ANNEXE 6

CARTES « DUELS DE REFORMULATIONS »

Arbitre



Reformulateur 1



Reformulateur 2



Gardien des
règles



DUELS DE
REFORMULATION



DUELS DE
REFORMULATION



DUELS DE
REFORMULATION



DUELS DE
REFORMULATION