**LES ATELIERS DE LA PENSEE JOUEUSE**

Sous la direction du ministère de la Fédération Wallonie Bruxelles



|  |  |
| --- | --- |
| **Objectif poursuivis** | Favoriser l’intériorisation des règles du vivre ensemble   * Renforcer la capacité d’empathie et le sens moral * Travail sur les émotions * Prévenir la violence et les risques de radicalisation par une approche non stigmatisante |
| **Objectifs de l’éducation à la philosophie et à la citoyenneté** | La pensée joueuse vise essentiellement à développer :   * Une pensée autonome et critique par le jeu et l’imaginaire comme support pour interroger le monde * Une connaissance de soi-même et de l’autre par l’expérimentation dans des postures différentes scénarisées et débattues dans l‘après coup * Une citoyenneté dans l’égalité en droits et en dignité par l’expérience d’un moment démocratiquement investi et construit par les enfants dans un cadre sécurisant * Un engagement dans la vie sociale et l’espace démocratique en étant sollicité à prendre part aux différentes étapes de la construction d’une intelligence collective et aux prises de décision en commun |
| **Cible d’apprentissage** | * Apprentissage du faire-semblant qui est aussi une initiation au virtuel * Apprentissage de l’empathie * Apprentissage du débat démocratique qui ouvre à la parole et à l’écoute de chacun dans une position égale et collaborative |
| **Descriptif de l’atelier** | **Jeu théâtral (50 minutes)**   * Les enfants choisissent collectivement un dessin * A partir du dessin choisi, chaque enfant imagine une histoire * 3 à 5 enfants volontaires racontent leur histoire * A partir de toutes les histoires imaginaires, une nouvelle histoire est construite et imaginés tous ensemble à partir d’un scénario simple en 4/5 actions. Trois figures sont identifiées : un agresseur, une victime et un redresseur de torts. Les rôles sont bien typés, dramatisés, voire exagérés afin d’aider le jeu.   **Atelier de la pensée (10/20 minutes)**   * Des questions sont déterminées à partir de la scène jouée. Les enfants élaborent librement et accueillent toute proposition relevant de la dynamique du groupe, des thèmes/ingrédients de l’histoire, des émotions en jeu… * Une question est choisie pour la discussion philosophique. * L’animateur soutient la visée philosophique de la discussion à l’aide de leviers tels que : Questionner pour faire émerger les causes, les conséquences, reformuler pour préciser l’idée principale, privilégier les formules qui font le lien entre les interventions, soutenir le cheminement de l’expression des avis individuels vers une pensée collective en généralisant, dépasser les présupposés, les idées moralisantes en interrogeant les conséquences. |