

FICHE D'ANIMATION PHILO

COCOTTE ET SON PHILO Z'ŒUF

ANIMER AVEC UNE MARIONNETTE VENTRILOQUE

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*¹ où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

OBJECTIFS²

Spéculer

Déramatiser le discours

Mettre en scène la réflexion philosophique

Inciter/encourager à prendre la parole

QUEL THÈME ABORDER ?

Dans l'animation *Cocotte et son Philo Z'œuf*, conçue pour accompagner toute fiche d'animation mettant en scène une marionnette ventriloque³, c'est l'animation associée qui fixe le thème.



MATÉRIEL

Cocotte la poule⁴

L'œuf de cocotte (un grand sac en tissu)

Un tapis circulaire pour délimiter scéniquement la zone de l'œuf

De quoi dessiner (facultatif)

En annexe

La découpe d'œuf (facultatif)

PUBLIC De 4 à 6 ans

NOMBRE De 5 à 20 participants

DURÉE 50 minutes

ESPACE Les participants sont assis en cercle

EN PRATIQUE

¹ PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2019 (Éd. révisée).

² Les fiches d'animation du Pôle Philo rencontrent les **compétences** visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. L'animation *Cocotte et son Philo Z'œuf* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Développer son autonomie affective / Se décentrer par la discussion.

³ Comme par exemple *Le chemin des images*, *Les images* ou encore *Les bêtises*. Pour une réflexion plus approfondie sur les enjeux de ces dispositifs, voir Mignon, A., « Philo Z'œuf : un projet pour faire penser ensemble les tout-petits », in *Les carnets du Pôle Philo* (pp. 5-19), Laïcité Brabant wallon, 2020.

⁴ Vendue par FOLKMANIS Puppets ; www.folkmanis.com.

Animation conçue en 2016

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animation *Cocotte et son Philo Z'œuf* consiste en un canevas général au sein duquel s'insère l'exploitation d'autres fiches faisant usage d'une marionnette ventriloque. Les questions de relance et plans de discussion thématiques de ces dernières viennent ainsi remplir les différentes étapes proposées ci-dessous.

L'installation du cadre

- 1 Cocotte et son œuf sont cachés dans une caisse de déménagement ou une valise éventuellement décorée en poulailler ou en bicoque rigolote. L'animateur s'installe seul avec les participants et commence à discuter avec eux.

L'animateur annonce aux participants qu'il est venu accompagné de son amie Cocotte, une poule qui adore discuter avec les enfants parce que, comme eux, elle se pose plein de questions et, comme eux, elle aime y réfléchir librement sans qu'on vienne lui dire ce qu'il faut penser. Elle ne pond d'ailleurs pas des œufs ordinaires mais est toujours accompagnée de son « Philo Z'œuf », un gros œuf dans lequel grandissent ses idées et ses questions.

L'animateur installe le cadre par le biais des besoins et attentes de Cocotte : celle-ci ne partage ses idées que si les participants sont prêts à les « couvrir » par le respect de la discussion et de la parole de chacun (qui nourrissent les idées). Elle ne voudrait pas que ses idées soient piétinées à peine sorties de l'œuf. Dans cet esprit, l'animateur propose aux participants de lever la main

pour demander la parole, de ne parler que si tout le monde écoute et d'adopter des gestes doux pour ne pas brusquer Cocotte.

Une fois la promesse de respect du cadre obtenue, l'animateur va chercher Cocotte. Il commence par installer le tapis, puis y installe l'œuf. Enfin, il réveille Cocotte. L'animateur enfile la marionnette à l'abri du regard des participants (alors qu'elle dort encore dans la caisse, par exemple). Il lui parle et la rassure sur l'attitude des participants. Ensuite, il la fait surgir toute « animée ».

Animateur – *Cocotte ? Cocotte, tu te réveilles ? Viens voir, il y a plein d'enfants qui ont envie de discuter avec toi. Ils ont l'air curieux, attentifs et gentils !*

Cocotte – *[Gloussement sceptique] Tu es sûr ? Où sont-ils ? [Montre uniquement sa tête pour voir les enfants puis se cache à nouveau] Oh la la, ils sont nombreux ! [Sort de nouveau la tête] D'accord, je veux bien les rencontrer mais tu restes avec moi, hein !*

Animateur – *Mais oui, Cocotte !*

L'amorce narrative

- 2 Cocotte se présente et fait part aux participants de son étonnement face à une situation ou un problème qu'elle a rencontré. Par exemple, elle doit faire un cadeau à une amie mais ne sait pas comment s'y prendre ou elle est surprise d'avoir trouvé un livre sans images pour les enfants. Elle interpelle les participants pour qu'ils partagent leurs pensées à ces sujets.

Les enfants, avez-vous envie de m'aider à penser aujourd'hui ?

Je vous sens attentifs. Puis-je vous faire part de mon problème/étonnement ?

Que pensez-vous de cette situation/idée/problème ?

La spéculation

- 3 L'animateur se sert des premières réactions des participants pour démarrer la discussion. Les questions de relance peuvent être posées par Cocotte ou l'animateur selon ce qui s'y prête le mieux.

Ah donc toi tu penses que (reformulation) :

- *Ça ressemble à...*
- *C'est différent de...*
- *C'est utile/inutile de...*
- *C'est intéressant/inintéressant...*
- *C'est ennuyeux/agréable...*

Pourquoi ? Pour quelles raisons ? Est-ce que les autres sont d'accord ? (approfondissement, spéculation et problématisation)

Si tu penses ceci, alors est-ce que cela veut dire que... ?

Est-ce que ce que tu penses que cela marche toujours / c'est toujours vrai ?

Si tu penses que quelque chose est bon ou chouette pour toi, est-ce que ça doit aussi toujours l'être pour les autres ?

La découverte des « idées à couvrir »

- 4 À un moment jugé opportun (qu'il soit lié à une perte d'attention des participants, une impatience ou curiosité manifeste à l'idée de découvrir le contenu de l'œuf, ou un lien possible avec ce qui vient d'être dit), l'animateur procède à l'ouverture de l'œuf. Selon les situations, il est envisageable de proposer à un participant d'ouvrir l'œuf, dépendant par exemple de la discipline du groupe ou de ce qu'il s'agit de dévoiler (le tout ou seulement une partie).

Vous m'avez donné plein de bonnes idées. Je vais à présent ouvrir mon œuf pour voir si ce que j'ai amené nous fait penser à de nouvelles choses.

Tiens, vous parlez de X. Or j'ai justement amené dans mon œuf quelque chose qui y fait penser. Dites-moi si vous êtes d'accord.

Après la découverte et l'exploitation du support (dépendant du choix de la fiche associée), l'animateur, par l'entremise de Cocotte, réinterroge les participants.

Quelles ressemblances/différences/ idées nouvelles entre ce que vous m'avez expliqué et ce qu'il se passe dans cette histoire ?

L'idée personnelle à couvrir

- 5 (Facultatif) Cocotte clôt la discussion et propose aux participants de garder une trace dessinée d'une idée qu'ils voudraient garder et faire grandir. Ce faisant, et après avoir distribué à chacun une découpe d'œuf en papier, elle les invite à y dessiner une idée à retenir.

Merci à tous pour tout le soin pris à faire grandir les idées surgies de mon Philo Z'œuf. C'est bientôt le moment pour moi de vous quitter. Comme il y a eu plein de nouvelles idées à couvrir pendant nos échanges, je vous propose de les dessiner dans votre œuf à vous. Il s'agit de garder une idée qui vous a bien plu pendant la discussion ou qui vous viendrait

à l'esprit maintenant, suite à tout ce qui s'est dit (dépendant une nouvelle fois de l'animation associée). [Montrant une coupe transversale d'un œuf en papier] Vous pouvez griffonner toutes vos recherches dans la partie blanche et ce qui vous plaît le plus dans la jaune. C'est comme si votre idée à couvrir se nourrissait des essais et erreurs pour grandir.

VARIANTE

Si le canevas proposé ici est relatif à l'exploitation de Cocotte et son œuf, rien n'empêche que celui-ci soit adapté à une autre marionnette et l'univers qui lui est propre (comme par exemple un ourson et son pot de miel). Avec des participants plus âgés, nous exploitons parfois « Philou l'escargot » qui, sortant de sa coquille, « part à l'aventure » et écoute, observe et questionne au fil de ses découvertes. Ici ce sont les particularités de l'escargot qui sont exploitées (prendre son temps, être attentif, oser sortir de sa coquille tout comme pouvoir s'y réfugier).

ASTUCES !

Pensez à créer une double présence claire avec la marionnette. À cette fin, différenciez votre voix de la sienne et dissociez vos émotions, opinions ou réactions. Des exercices préalables ne sont jamais superflus !

Pensez à garder la marionnette « présente » et « vivante » et cela, en coordonnant sa bouche avec sa parole, en gardant son regard vers les participants ou encore en la regardant lorsque vous l'écoutez ou lui parlez.

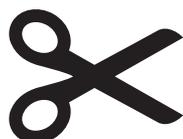


© Folkmanis

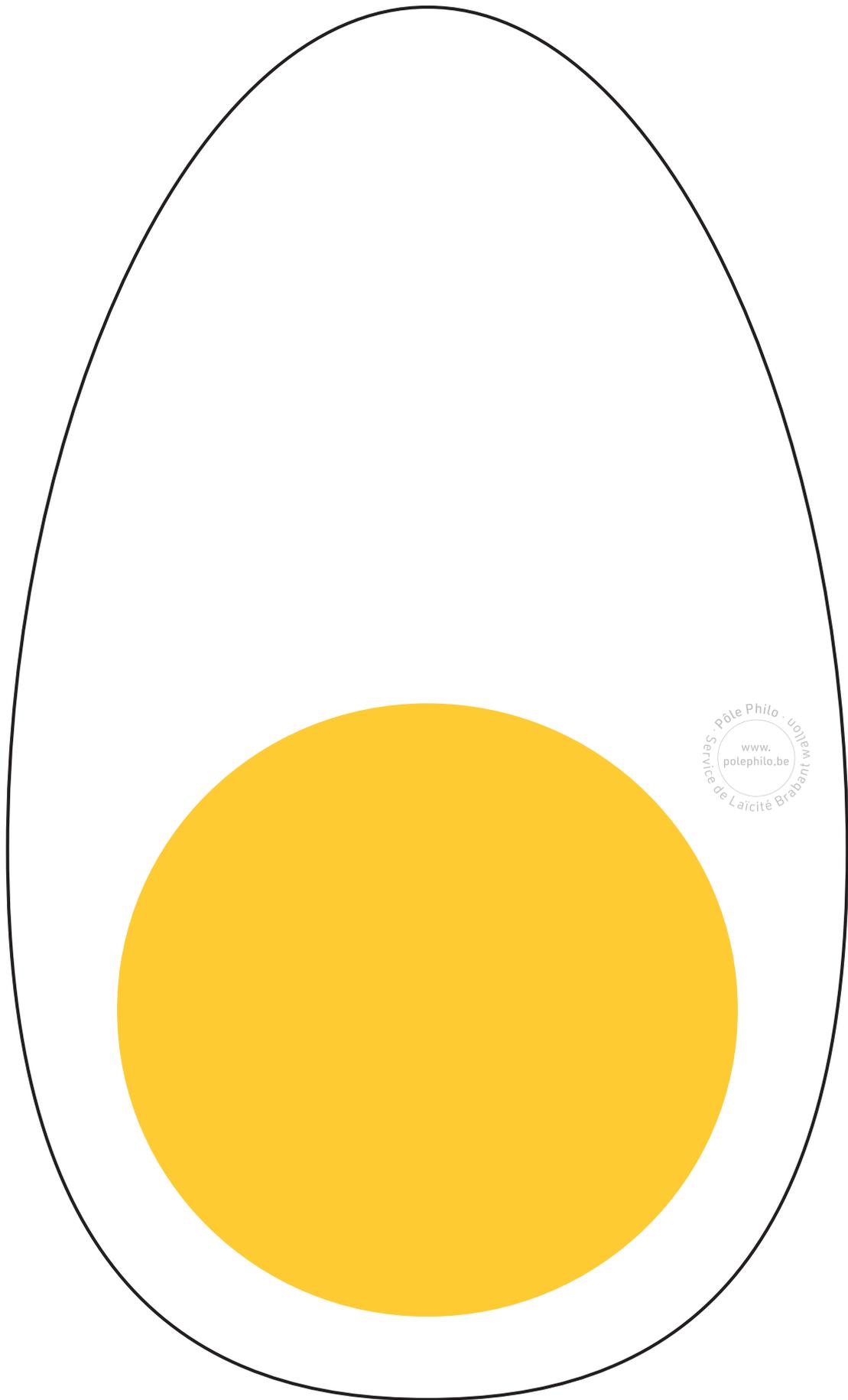
ANNEXES À PRÉPARER



Imprimer la découpe d'œuf (une par participant ; facultatif)



Découper l'œuf



Pôle Philo - u11ew
www.polephilo.be
Service de Laïcité Brabant