

FICHE D'ANIMATION PHILO

LES NOMS

APPELONS UN CHAT UN CHAT !

OBJECTIFS²

Problématiser
Conceptualiser
Réfléchir aux rapports entre noms et choses
Prendre conscience des aspects conventionnels du langage
Enrichir son vocabulaire

QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Les noms* est conçue pour aborder le thème des noms.

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.



EN PRATIQUE

PUBLIC De 4 à 6 ans
NOMBRE De 6 à 25 participants
DURÉE De 30 à 50 minutes
ESPACE Les participants sont assis en cercle

MATÉRIEL

Des chaises pour les participants
Une marionnette munie d'un grand sac³
Une poupée ou une peluche
Divers objets insolites difficiles à nommer
De quoi écrire ou dessiner
Un support pour l'écriture

En annexe

La découpe d'œuf

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 *Les noms* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Se décentrer par la discussion.

³ Nous utilisons Cocotte la poule (FOLKMANIS Puppets) et son œuf (un grand sac en tissu).

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

En amont de l'animation, l'animateur a rangé dans le sac de la marionnette choisie, et ce, à l'abri du regard des participants, une poupée (ou une peluche) ainsi que divers objets insolites difficiles à nommer.

- 1 Installés en cercle autour de l'animateur, les participants font la rencontre de Cocotte. Celle-ci se présente à eux et, en retour, leur demande de se présenter à tour de rôle. Pendant ces présentations, Cocotte tente d'intégrer au mieux les prénoms des différents participants en se les répétant à haute voix. Cela étant, faute d'avoir une mémoire optimale, elle échoue souvent à les restituer correctement, attirant ainsi les réactions – parfois amusées, parfois indignées – des participants.
- 2 Cocotte ne se laisse pas démonter par les réactions des participants à ses divers oublis ou approximations. Plutôt, elle questionne les participants quant à divers aspects de leurs prénoms.

Est-ce si grave de se tromper de prénom ?

En quoi ton prénom est-il si important ?

Serais-tu quelqu'un d'autre si tu portais un autre prénom ?

Deviendrais-tu quelqu'un d'autre si tu en changeais ?

Connais-tu d'autres personnes qui ont le même prénom (et/ou nom) que toi ? Te ressemblent-elles ?

- 3 Lorsque cette première discussion articulée autour du thème des prénoms s'essouffle, Cocotte se propose de partager avec les participants le contenu de son œuf. Elle en sort une poupée (ou une peluche), qu'elle présente aux participants sous un certain nom (et cela en vertu d'une certaine ressemblance ; celle que nous employons, dont le crâne est chauve, s'appelle « Boule »). Cocotte profite de cette occasion pour sonder les participants quant aux poupées ou peluches qu'ils posséderaient, ainsi qu'aux noms qu'ils leur auraient attribués.

Et toi, as-tu aussi une poupée ou une peluche ?

Quel nom lui as-tu donné ?

Cocotte exploite les réponses des participants pour ouvrir à une discussion plus large quant aux rapports entre ces compagnons fétiches et leurs noms.

Pourquoi as-tu choisi ce nom pour ta poupée/ta peluche ?

Quand tu lui parles, l'appelles-tu par son nom ?

Trouves-tu qu'elle ressemble à son nom ?

Son nom lui convient-elle ?

Pourrait-elle en changer ?

Si elle avait un autre nom, serait-ce la même poupée/peluche ?

Si ta poupée ou ta peluche est une fille, peux-tu lui donner un nom de garçon ?

Si ta peluche était une souris/une dinde/une baleine/un éléphant, comment l'appellerais-tu ? Pourquoi ?

- 4 Cocotte s'efforce alors de faire glisser la discussion amorcée au départ des noms attribués aux poupées ou aux peluches vers les noms associés à des objets, d'abord concrets (comme des pierres ou des arbres), puis, au fur et à mesure, de plus en plus abstraits (comme des pays ou les jours de la semaine).

Les arbres et les pierres peuvent-ils avoir un nom ? Et les légumes ?

Et les jours de la semaine ? Ou les pays ? Les émotions ?

Les noms peuvent-ils avoir un nom ?

Au fait, quelle(s) différence(s) entre prénoms et noms ?

- 5 Lorsque cette nouvelle phase de discussion faiblit, Cocotte ré-instille de la curiosité en retournant dans son sac. Elle en sort alors différents objets insolites qui ont été préalablement sélectionnés par l'animateur dans la mesure où ils ne sont pas aisés à identifier et à nommer (comme par exemple une boîte à attaches-trombones, une bogue ou un boulier labyrinthe). Elle indique aux participants que, malheureusement, elle n'en connaît pas les noms. Elle leur demande de lui venir en aide, dans ce qui constitue alors un exercice de pensée créative.

Connaissez-vous ces objets ?

Pouvez-vous les nommer ?

À défaut, pourriez-vous m'aider à leur inventer un nom ?

Qu'est-ce qui serait un « bon » nom pour ces objets ? Pourquoi ?

Cocotte insiste pour que les noms proposés ne consistent pas en de simples descriptions des objets présentés. Elle en profite pour encourager les participants à réfléchir sur la différence qu'il y aurait à faire entre nommer et décrire, ainsi que sur différents aspects généraux de la relation que les choses entretiennent à leur(s) nom(s).

Est-ce qu'une chose doit toujours ressembler à son nom ?

Peut-on connaître une chose sans en connaître le nom ?

Une chose agit-elle comme son nom ?

Les choses qui n'ont pas de nom existent-elles ?

Est-ce que tout ce qui a un nom existe ?

- 6 (facultatif) Cocotte clôt l'animation en proposant aux participants de garder trace de leur expérience. À cette fin, elle distribue à chacun une copie de la découpe d'œuf ainsi que du matériel de dessin et invite à représenter la chose qui, selon chacun, correspondrait le mieux au nom « Gloubi Boulga » (ou tout autre nom fantaisiste inventé par l'animateur).

ASTUCES !

Cette animation est idéale pour débiter un cycle d'ateliers récurrents avec un même groupe, notamment dans la mesure où elle permet des présentations menées de façon ludique et amusante.

La marionnette est facultative mais soutient l'attention des participants. Veillez à ce qu'elle soit vivante dès son entrée en scène et jusqu'à la fin de l'animation⁴.

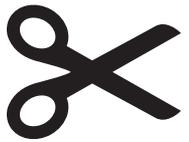
La présente animation se combine à merveille avec tout autre dispositif articulé autour d'un thème lié au langage, comme par exemple l'animation *Les images*.

⁴ Une méthode d'animation est disponible dans la fiche *Cocotte et son Philo Z'œuf*.

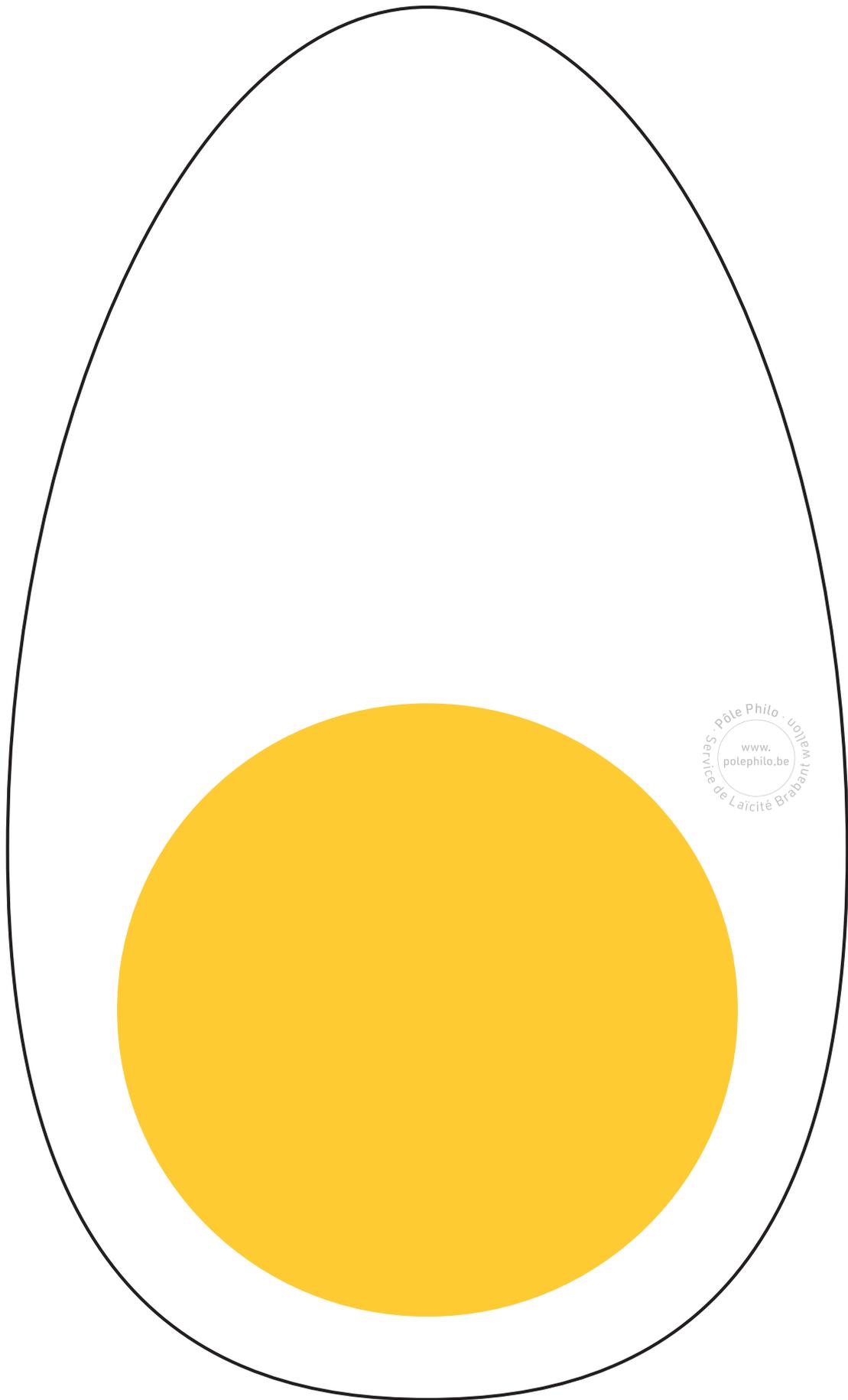
ANNEXES À PRÉPARER



Imprimer la découpe d'œuf (une par participant)



Découper l'œuf



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