

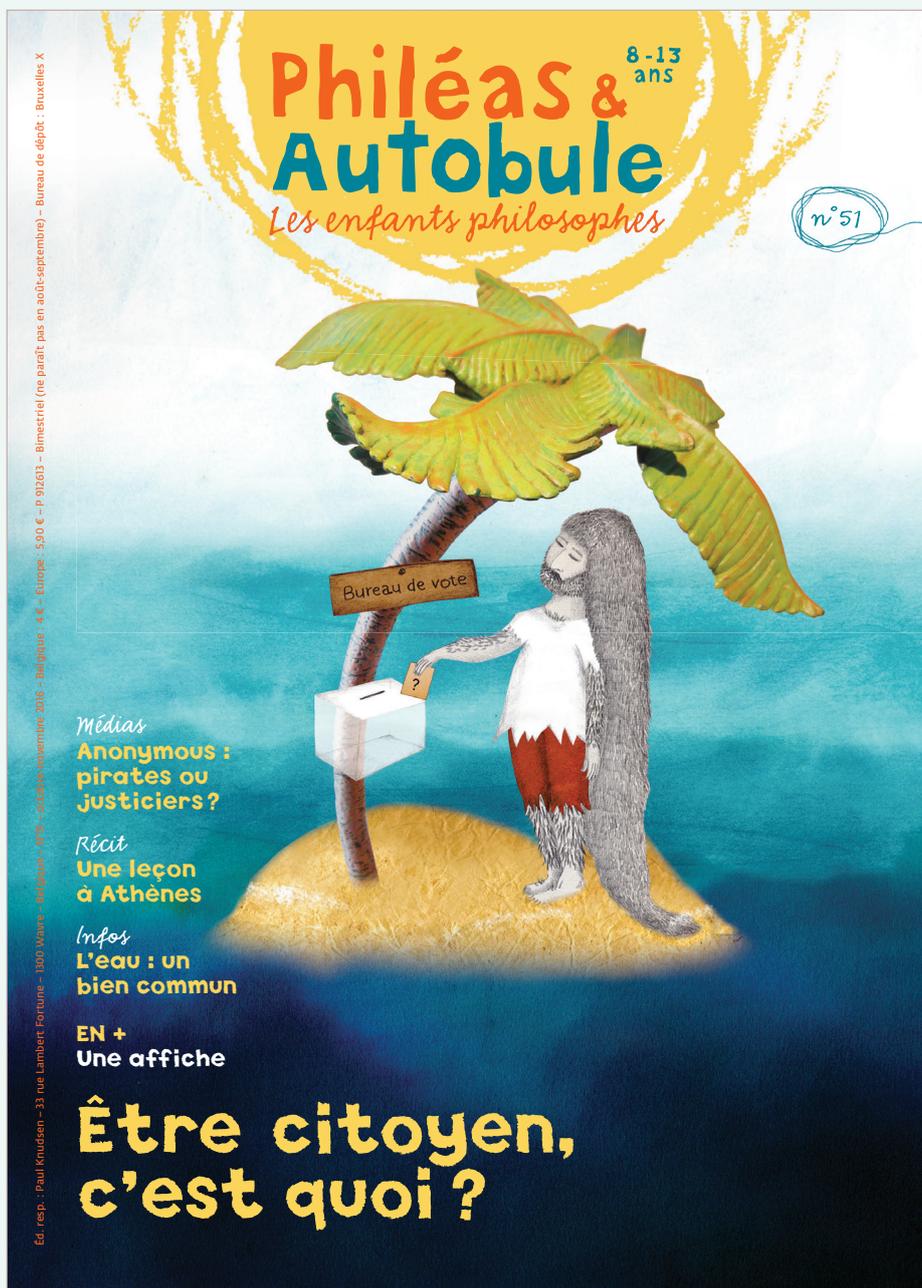


**Philéas &
Autobule**
Les enfants philosophes

 51

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Être citoyen, c'est quoi ?



Philéas & Autobule 8-13 ans
Les enfants philosophes

n°51

Médias
Anonymus : pirates ou justiciers?

Récit
Une leçon à Athènes

Infos
L'eau : un bien commun

EN +
Une affiche

Être citoyen, c'est quoi ?

Ed. resp. : Paul Knudsen - 33 rue Lambert Forume - 13000 Mouriès - Belgique - 4 € - Europe: 5,90 € - P. 92263 - Bimestriel (ne paraît pas en août-septembre) - Bureau de dépôt : Bruxelles X



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

Signalétique pour les compétences

- les références au programme du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont inscrites en parenthèses. Les compétences du cours d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté sont celles du Programme d'études Cycles 2, 3 et 4, Enseignement organisé par la Fédération Wallonie-Bruxelles, Enseignement officiel subventionné Enseignement libre non confessionnel subventionné, version 1, 2016-2017 disponible sur : <http://www.cecp.be/programme-detude-cours-de-philosophie-et-citoyennete/>
- les références au programme du Conseil de l'Enseignement des communes et des provinces sont inscrites entre crochets



Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles, de la Wallonie et l'appui de l'Administration générale de la Recherche scientifique, Service général du pilotage du système éducatif

Auteure du dispositif Philo Pursuit : **Mélanie Olivier** (philosophe, animatrice et formatrice Philo dell'Arte) / Auteure de la leçon interdisciplinaire : **Morgane Simon** (enseignante) / Auteur du dispositif médias : **Gilles Leys** (enseignant) / Auteur des enjeux et du dispositif philo « Être citoyen, c'est quoi ? » : **Jean-Charles Pettier** (philosophe) / Auteure de l'introduction, des enjeux de la leçon interdisciplinaire, des enjeux des dispositifs Philo Pursuit et médias : **Marie Baurins** (philosophe, Philéas & Autobule)

Couverture du n°51 **Nathalie Paulhiac** / 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** / Animation et formation **www.polephilob.be** / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable 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.

Octobre-Novembre 2016 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

Introduction

Que veut dire être citoyen aujourd'hui ? Quel est le rapport entre la citoyenneté et la démocratie ? Comment rendre cette notion de « citoyenneté » concrète pour les enfants ? À l'origine, la citoyenneté désignait le fait d'être membre à part entière de la cité, d'y avoir des droits et des devoirs, de pouvoir y voter et d'en connaître les lois. Actuellement, cette notion est devenue bien plus complexe. Des cours de « citoyenneté » ont été créés dans les écoles. Mais peut-on apprendre à être citoyen ? Et si oui, comment apprendre cela aux enfants ? Pour donner cours de « citoyenneté », l'option la plus évidente serait d'apprendre aux enfants quels sont leurs droits et devoirs en tant que citoyens. Mais la citoyenneté se résume-t-elle à enseigner les droits civiques et le fonctionnement d'un État ? Si l'on répond non à cette question, il faut alors aborder la difficile question du vivre ensemble. Pour se sentir citoyen, faut-il avoir le sentiment d'être lié à une communauté de personnes ? Sur quelle base un tel lien pourrait-il être construit ? Que doit-on partager avec les autres citoyens ? En bref, qu'est-ce qui fait que des individus peuvent vivre ensemble ? Introduire les enfants à la notion de « bien commun » est difficile, il s'agira d'éviter l'écueil de la moralisation. Pour cela, le débat est toujours à privilégier, le questionnement à encourager. C'est en créant un espace d'expression démocratique au sein de la classe qu'on fera expérimenter directement aux enfants le bénéfice d'une citoyenneté active et critique, où la parole de chacun est prise en compte, où le discours se construit par et avec la complicité de l'autre et surtout où les réponses toutes faites n'existent pas.

Loin de se limiter à l'enseignement du fonctionnement de l'État et des droits du citoyen, la citoyenneté abordée d'un point de vue philosophique ouvre une multiplicité de thématiques propices au questionnement et au débat : le rapport au sacré, l'éthique, le pouvoir, le rapport à l'autre et les exclusions, la liberté, la justice...

Sommaire

5 Séquence philo

- 5 Enjeux
- 7 Dispositif philo : Philo Pursuit
- 13 Annexes

16 Séquence médias

- 16 Enjeux
- 17 Dispositif médias : Les Anonymous

23 Séquence interdisciplinaire

- 23 Enjeux
- 24 Leçon interdisciplinaire : la séparation des trois pouvoirs
- 31 Annexe

32 Séquence philo (affiche)

- 32 Enjeux
- 33 Dispositif philo : Être citoyen, c'est quoi ?



Séquence philo

Antigone

Dans le mythe grec, les deux frères d'Antigone, Étéocle et Polyce, se tuent pour jurer le pouvoir et régler les affaires de Thèbes. Ils meurent tous les deux pendant le combat. Créon, frère d'Étéocle et gouverneur pendant que son frère Étéocle, qui devient alors roi et tente de rétablir l'ordre. Polyce, qui avait épousé Thèbes avec l'aide d'une autre cité, est considéré comme un traître. La loi le condamne à rester sans sépulture. C'est ainsi que Créon, pour honorer ses frères, décide de leur donner une sépulture. Mais pour Antigone, c'est une question de conscience. Elle veut respecter la loi. Hémon, son fiancé, nous raconte ici son histoire.

Je n'ai pas le choix, Hémon. Antigone ma fiancée, les poings tellement serrés que ses doigts en étaient presque blancs. Elle tremblait, mais sa voix était calme. C'est ce dernier détail qui m'a fait le plus peur. Tu sais bien que ceux qui ne sont pas entrés en scène s'éloignent dans l'autre monde. Créon pensa peut-être que Polyce était un traître, mais c'est mon frère et je ne peux pas l'abandonner ! C'est la loi. Polyce a traité la ville de Thèbes et Créon a insisté qu'il soit enterré. Alors la loi est injuste ! Polyce est mort, et ce que Créon ne peut pas le laisser en paix. Tu ne comprends pas, si je laisse faire ça, tout le monde y me révélera avec une pierre à la place du cœur et l'impression de ne pas avoir fait mon devoir, d'avoir laissé mon frère se perdre pour l'éternité. Et ça, jamais je ne me le pardonnerais. J'ai compris en voyant les yeux de ma fiancée que je ne pourrais pas la faire changer d'avis. Le lendemain, à l'aube, j'ai vu passer la petite silhouette d'Antigone enroulée par deux gardes qui lui tenaient chacun un bras. Ses mains étaient pleines de terre humide. Alors j'ai fait la seule chose que je pouvais encore faire, je suis allé trouver mon père, le roi Créon, pour le supplier d'arrêter ça ma fiancée.

D'après toi, que a raison, Antigone ou Créon ? Pourquoi ?

« Antigone devant la sépulture de Polyce »
de Jacques-Louis David, collection Musée de la Couronne (1788-1847)
Musée de la Couronne, Paris

« Mais Antigone trouve cette loi injuste. Si chacun méprisait qu'aux lois qu'il trouve justes, tu imagines quel chaos cela serait ? Nos prisons sont pleines de voleurs. Certains ont volé parce qu'ils avaient faim et d'autres par cupidité, mais ce sont des voleurs. Si on ne les punit pas, plus personne ne respectera les règles et tout le monde en souffrira. L'important, ce n'est pas que les gens pensent que les lois sont justes. L'important, c'est qu'ils y obéissent. C'est ce qui permet de garder la paix et l'ordre dans la cité. Il n'y a pas d'exception. »

Alors je suis sorti. J'avais une boule dans le ventre qui grossissait de plus en plus. Je renouais les mains ridées de mon père, et je savais qu'il voulait protéger la cité et la paix. Je renouais la étroite dans les yeux d'Antigone et je savais qu'elle voulait protéger son frère et faire son devoir. Ils avaient tous les deux raison, mais Créon allait devoir condamner Antigone et elle allait mourir. Des larmes roulaient sur mes joues et au-dessus de moi, les étoiles brillèrent, indifférentes à la tragédie des hommes et à leur folie.

Philippe Cassabo et Pierre Moussier, Antigone, 2009

Crédit-débit

- 1. quel dans l'histoire la Cité n'est pas contrôlée par Créon
- 2. créer un dialogue entre les personnages
- 3. créer un dialogue entre les personnages
- 4. créer un dialogue entre les personnages

À partir du texte « Antigone » Philéas & Autobule n°51 pp. 16-17

ENJEUX

Qui a raison, Antigone ou Créon ?

Cette question revient à explorer la tension entre les intérêts défendus par l'État (la loi) et les convictions personnelles des citoyens, qui pourraient les pousser à agir en opposition avec la loi. Nous pourrions formuler cette tension de différentes manières, en dégagant à chaque fois différents enjeux, par exemple :

- sur la sphère privée et les convictions religieuses**
Y a-t-il des choses plus importantes à respecter que la loi ? Quel est le plus important : l'amour ou la justice ? Peut-on désobéir à la loi pour de bonnes raisons ? Si nos croyances nous poussent à désobéir à la loi, cela veut-il dire que celle-ci est mauvaise ? Un bon citoyen doit-il d'abord respecter la loi ou d'abord écouter sa conscience ?
- sur l'injustice**
Faut-il faire respecter la loi même quand elle est injuste envers certains citoyens ? Pourquoi la loi est-elle parfois injuste ? Est-ce que quelque chose peut être juste pour moi et injuste pour les autres ? Peut-on être injuste au nom de la justice ?
- sur l'obéissance**
Faut-il toujours obéir ? Faut-il être d'accord pour obéir ? Un bon citoyen doit-il obéir à la loi ?
- sur le pouvoir**
Être le roi, est-ce que cela donne tous les droits ? À quoi sert le pouvoir ? Qu'est-ce qu'un bon chef ?
- sur le vivre ensemble**
Que faut-il pour vivre ensemble ? Qu'est-ce qui fait qu'on se sent appartenir à une communauté ? La même loi ? Les mêmes croyances ? L'envie d'être ensemble ? Le besoin de partager ? Ou autre chose ? Quel est le devoir de chacun ? Qu'est-ce qu'un bon citoyen ? Qui est un bon citoyen : Antigone ou Créon ?
- sur la loi et son caractère implacable**
La loi doit-elle être la même pour tous ? À quoi sert la loi ?

DISPOSITIF PHILO

Philo Pursuit

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

- Formuler une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (EPC002)
- Exprimer un questionnement à partir de l'imaginaire (EPC009)
- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (EPC012)
- Distinguer un concept d'autres concepts (EPC015)
- Formuler et organiser ses idées de manière cohérente (EPC019)
- Illustrer son raisonnement par des exemples (EPC026)
- Repérer différentes implications d'un jugement (EPC027)
- Identifier ce que l'on tient pour vrai, pour bien, pour juste, etc. (EPC030)
- Reconnaître qu'un énoncé, qu'un jugement, qu'un principe n'est pas infaillible (EPC033)
- Évaluer les raisons d'une prise de position (EPC045)

Habilités de penser

- **Raisonner** : Évaluer les raisons - Relier moyen et fin - Dégager les conséquences - Fournir des raisons
 - **Chercher** : Fournir des exemples
 - **Conceptualiser** : Faire des métaphores - Définir - Comparer
 - **Traduire** : Interpréter
- En plus des compétences logiques qui sont travaillées grâce à l'exercice des habiletés de penser, le dispositif présenté ici exerce les **compétences sociales** (par le dispositif de la communauté) et la **capacité créative individuelle**.

Durée

2 x 50 minutes (modulable)

Niveaux visés

À partir de 8 ans.

Matériel

- Le plateau de Jeu Philo Pursuit (voir annexe p. 14)
- Les 2 cases bleues pour si besoin remplacer la case 12 et/ou 13 du plateau (voir annexe p. 15)
- Les 2 cases jaunes pour si besoin remplacer la case 12 et/ou 13 du plateau (voir annexe p. 15)
- Les 5 cartes roses (voir annexe p. 11)
- Les 11 cartes bleues + éventuellement les 2 cartes bleues complétées par l'animateur (voir annexe pp. 11-13)
- Les 5 cartes jaunes + éventuellement les 2 cartes jaunes complétées par l'animateur (voir annexe p. 13)
- Un dé avec uniquement les chiffres 1 et 2¹
- Un pion²
- Autant d'exemplaires du magazine que d'enfants
- 3 à 4 feuilles blanches par enfant
- Des crayons de couleur
- Des crayons ordinaires
- Des gommes
- Des bics

1. Un dé vierge avec des faces réinscriptibles (à commander par exemple sur : www.viroux.be), un dé normal dont les faces seront remplacées par des étiquettes autocollantes sur lesquelles sont écrits des 1 et des 2. Il est aussi possible de placer deux cartons sur lesquels sont écrits les chiffres 1 et 2 dans une enveloppe et de demander à un enfant de tirer au sort.

2. Si vous souhaitez placer le plateau verticalement, sur un tableau par exemple, vous pouvez vous servir d'un aimant comme pion (si le tableau est aimanté) ou fabriquer vous-même en une grosse boule de papier collant pour le pion.

PRINCIPE

En s'appuyant sur la lecture du mythe d'Antigone, ce jeu de plateau alterne différentes activités, collectives ou individuelles, en fonction des couleurs des cases.

Les **cases bleues** (et les cartes correspondantes de la même couleur) amènent les enfants à travailler une habileté de penser en particulier (définition, exemple, conséquences, moyen et fin, argumentation, etc.). Les **cases jaunes** (et les cartes correspondantes de la même couleur) proposent une activité individuelle, qui va davantage stimuler l'esprit créatif des enfants.

Les **cases roses** (et les cartes correspondantes de la même couleur) invitent à reproduire les étapes d'une Communauté de Recherche Philosophique selon la méthode Lipman (cueillette de questions, choix d'une question, discussion). Le jeu et le plateau sont conçus de telle façon qu'au cours d'une partie, le joueur tombera forcément sur les trois cases de cette couleur et sera ainsi amené à vivre les trois étapes de la Communauté de Recherche Philosophique.

Les pions avancent sur le plateau après le lancement d'un dé ou le tirage au sort d'un chiffre placé dans une enveloppe qui indique le nombre de cases à parcourir.

Objectifs

Globalement, le jeu a pour but de stimuler l'esprit critique et créatif des enfants, et ce d'une manière ludique. Même si l'on y retrouve l'ensemble de la démarche lipmanienne, il impose un rythme quelque peu différent, notamment en alternant des moments individuels et des moments collectifs, des exercices rapides et des exercices plus longs, une discussion générale et la mobilisation d'habiletés de penser particulières. L'objectif poursuivi dans le fait de travailler les habiletés de penser une à une (via les cartes bleues) est d'en permettre une mobilisation plus aisée dans les discussions ultérieures. Si, en outre, l'animateur décide, dans une discussion philosophique ultérieure, d'attribuer un rôle d'observateur des habiletés de penser, ce rôle en sera facilité (à condition de demander d'observer les mêmes habiletés que celles mobilisées dans le jeu).



PRÉPARATION

L'animateur imprime le matériel disponible en annexe (pp. 11- 15). Il découpe les cartes et les cases à remplacer. S'il le souhaite, il complète les cartes bleues et jaunes vierges en inventant des consignes supplémentaires selon son inspiration. L'animateur lit le récit d'« Antigone » publié aux pages 16 et 17 de *Philéas & Autobule* N°51, « Être citoyen, c'est quoi ? ». En guise de préparation, l'animateur s'entraînera à **imaginer plusieurs options pour répondre aux cartes bleues**. Ainsi, en cas de problème lors de la lecture de ces cartes, il sera capable de guider les enfants vers une meilleure compréhension des consignes en donnant un exemple de ce qu'il faut faire.

Même si la cueillette de questions repose sur le principe que ce sont les enfants qui posent les questions et que par conséquent il est impossible de prévoir la direction qui sera prise, il est néanmoins possible de **dégager les enjeux du texte** afin de se préparer. Des questions de relance « type » peuvent également être utiles. L'animateur peut trouver des exemples de questions de relance dans les ouvrages cités en notes³.

Voici, sous forme de questions, les enjeux qui pourraient être dégagés du texte :

- Est-ce qu'il faut respecter une loi injuste ? Qu'est-ce qui fait que quelque chose est juste ou injuste ? Est-ce que quelque chose peut être juste pour moi et injuste pour les autres ? Peut-on être injuste au nom de la justice ?
- Faut-il toujours obéir ? Faut-il être d'accord pour obéir ?
- Quel est le plus important : l'amour ou la justice ?
- Est-ce que la loi doit être la même pour tous ? Qu'est-ce que veut dire la phrase « La loi c'est la loi » ? À quoi sert la loi ? Être le roi, est-ce que ça donne tous les droits ?
- Quel est le devoir de chacun ?
- Comment faire un choix quand on hésite ?
- Que faut-il pour vivre ensemble ? À quoi sert le pouvoir ? Qu'est-ce qu'un bon chef ? Qu'est-ce qu'un bon citoyen ?

Voici les questions qui ont été proposées par les enfants lors de l'utilisation de ce jeu pendant la phase de la cueillette de questions.

- Est-ce qu'Antigone a enterré ses deux frères ou juste un seul ?*
- Si tous ceux qui ont fait du mal ne peuvent pas être enterrés, est-ce qu'il y en aura pas trop et que va-t-on en faire ?*
- Pourquoi la loi oblige à ne pas enterrer ?*
- Est-ce qu'Antigone sera enterrée ?*
- Est-il juste qu'Antigone meure pour ce qu'elle a fait ?*
- Pourquoi on ne parle que d'un frère ?*
- Est-ce que les deux frères se sont tués l'un l'autre ?*
- Qu'est-ce qu'a fait exactement Polynice ?*
- Comment se sent Antigone quand elle se fait arrêter ?*

³ Oscar BRENIFIER, *La pratique de la philosophie à l'école primaire*, Paris, éd. Sedrap, 2007, pp. 199-204.
Mathieu GAGNON, *Guide pratique pour l'animation d'une communauté de recherche philosophique*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2005.



DÉROULEMENT

1. FAIRE UNE LECTURE PARTAGÉE DU TEXTE

Faire une lecture partagée ou lecture à voix haute du mythe d'Antigone, qui se trouve aux pages 16-17 de la revue.

2. DISTRIBUER LE RÔLE DE LECTEUR DES CARTES

Donner à trois enfants le rôle de lecteur des cartes : un pour les cartes roses, un pour les cartes bleues et un pour les cartes jaunes.

3. COMMENCER LE JEU

On place le pion sur la première case du plateau de jeu et on commence à jouer sur cette case.

4. LIRE ET JOUER UNE CARTE

En fonction de la couleur de la case, le lecteur correspondant prend la première de son tas de cartes et la lit à voix haute. En débutant le jeu, la première case du plateau est rose, c'est donc au « lecteur rose » de commencer et de lire la carte rose n°1.

On exécute les consignes de la carte (voir point suivant p. 9 , utilisation des cartes du jeu).

Pour s'aider dans la gestion du temps, l'animateur peut minuter à l'aide d'une montre ou d'un sablier. Pour chaque carte bleue ou jaune, prévoir environ 5 minutes (à moduler selon le rythme que l'animateur souhaite donner à l'animation et selon le temps disponible pour réaliser l'activité). Les cartes bleues et jaunes permettent de dynamiser le jeu. Pour les cartes roses, prévoir plus ou moins 15 minutes par carte (à moduler également).

5. RELANCER

Une fois que l'activité mentionnée sur la carte a été menée à bien, l'animateur invite à nouveau un enfant à lancer le dé (ou à tirer au sort selon le matériel choisi).

On avance du nombre de cases indiqué et on place le pion sur la case.

Répéter les opérations 4 et 5 jusqu'à la fin du jeu.

6. TERMINER LE JEU

Le jeu est terminé lorsque le pion arrive sur la dernière case du plateau.

UTILISATION DES CARTES DU JEU

1. CARTES ROSES

Elles correspondent au déroulement d'une Communauté de Recherche Philosophique (CRP) selon la méthode Lipman. Il est essentiel de les lire dans l'ordre. Les cartes se trouvent en annexe (p. 11).

1.1. Première carte rose

« À partir de la lecture de ce mythe, posez des questions qui nous permettront de réfléchir et de discuter ensemble. »

Cette première carte correspond à la phase de la cueillette de questions dans la méthode Lipman. Les enjeux de cette étape de l'atelier philo sont, d'une part, d'amener l'animateur à s'intéresser aux questionnements des enfants et non pas d'essayer de forcer l'intérêt des enfants pour des questionnements qui seraient amenés par l'animateur ; d'autre part, de positionner les enfants, au plus tôt, dans une attitude de recherche et d'étonnement par laquelle on a coutume de caractériser la philosophie.

En pratique, la cueillette de questions peut être collective – chacun lève le doigt quand il a une question – ou effectuée au sein de sous-groupes – une question par sous-groupe. Certains animateurs inscrivent le prénom des enfants qui ont formulé la question pour les valoriser et les stimuler. Les questions peuvent être regroupées en catégories, être simplifiées, être reformulées (par exemple pour éviter les présupposés). Les questions peuvent également être retravaillées, pour, par exemple, les généraliser et transformer ainsi des questions factuelles en questions plus générales, avec une portée philosophique. Exemple : « Pourquoi Antigone désobéit-elle ? » ➔ *Pourquoi est-ce que parfois on désobéit ?*

Critères pour distinguer une question philosophique d'une autre question :

La question philosophique est une :

- ➔ question ouverte : c'est-à-dire une question à laquelle il est impossible de répondre uniquement par oui ou par non (par opposition à une question fermée) ;
- ➔ question générale : c'est-à-dire qui s'attaque à un problème qui concerne tous les hommes ; (par opposition à une question factuelle, qui, elle, porte sur un fait établi et qui n'intéresse qu'un nombre limité d'individus) ;
- ➔ question de sens : c'est-à-dire une question qui se penche sur un problème en interrogeant ses fondements, une question qui recherche quelque chose d'essentiel face à ce problème ;
- ➔ question abstraite : c'est-à-dire une question qui utilise des idées, des concepts (par opposition à une question concrète, qui, elle, est une question qui concerne des problèmes de la vie courante).⁴

Remarque : nous conseillons de limiter les questions à 10 pour respecter le timing. L'animateur peut, soit confier à un enfant le rôle de noter toutes les questions au tableau (ou sur de grandes feuilles) pour qu'elles soient visibles par tous, soit inviter chaque enfant à venir noter sa question. L'animateur peut aussi s'occuper de noter lui-même les questions.

⁴ Voir Dossier pédagogique de *Philéas & Autobule* N°50, « Le hasard existe-t-il ? », p. 13.



1.2. Deuxième carte rose

« Parmi les questions notées, comment pourriez-vous faire pour n'en garder qu'une seule ? Faites-le ! »

Plusieurs systèmes sont possibles : vote écrit, vote à main levée, tirage au sort, etc. Aux enfants d'en proposer un, mais il peut être parfois nécessaire de trancher dans les propositions faites, notamment pour une question de timing.⁵

1.3. Troisième carte rose

« Vous avez votre question. Collectivement, lancez une discussion à partir de cette question. »

Cette carte correspondant à un moment de la discussion. Si l'animateur le souhaite, il peut proposer au groupe d'établir des rôles supplémentaires comme un gardien du temps, un distributeur de parole ou encore un gardien des règles de parole.

Comme expliqué précédemment, le plateau de jeu est structuré de telle façon que dans une animation d'une à deux heures le groupe passe nécessairement par les trois cases roses, ce qui permet ainsi de mener une Communauté de Recherche Philosophique complète.

1.4. Quatrième et cinquième carte rose

Si le hasard du jeu amène les enfants à tomber sur les trois premières cases roses, il restera donc deux cases roses sur lesquelles il est possible qu'ils s'arrêtent dans la suite du jeu. Deux options s'offrent alors à l'animateur, en fonction du temps dont il dispose, du rythme de l'animation ou encore de ses envies. Dans la première option, l'animateur propose aux élèves de « traiter » les cartes 4 et 5 qui permettent de choisir une autre question et d'en discuter ensemble. La seconde option consiste à ce que l'animateur remplace les dernières cases roses du plateau par des cases de la couleur jaune ou bleue. Pour cela, il suffit de découper les cases supplémentaires prévues en annexe page 15 et de les placer sur le plateau de jeu. Il est possible de remplacer les cases roses soit par deux cases bleues, soit par deux cases jaunes ou encore par une case de chacune de ces deux couleurs. L'animateur décidera de la couleur des cases qu'il veut rajouter sur le plateau en fonction de ses envies et du rythme de l'animation.

2. CARTES BLEUES

Chaque carte va amener à s'exercer, à partir des phrases du mythe, à une habileté de penser en particulier. Il y a 5 cases bleues dans le jeu, donc les enfants seront amenés à tirer au maximum 5 cartes bleues au cours d'une partie. Les cartes se trouvent en annexe (pp. 11 -12). Nous en proposons plus que nécessaire de façon à ce que l'animateur puisse faire son choix selon ses envies ou en fonction du niveau du groupe ou encore de ce qui a déjà été mobilisé en cours de route. Les cartes bleues peuvent être lues dans n'importe quel ordre. Les cartes présentées en annexe sont proposées dans l'ordre chronologique de l'histoire.

3. CARTES JAUNES

Les cartes jaunes correspondent à un travail créatif individuel. L'ordre dans lequel les cartes sont lues n'est pas important. Les cartes se trouvent en annexe (p.12).

⁵ Pour vous informer sur les différentes méthodes pour mener la « cueillette de questions » (c'est-à-dire le moment où l'intervenant collecte les différentes questions et invite le groupe à choisir une question sur laquelle s'appuyer pour mener une Communauté de Recherche Philosophique), voir le Dossier pédagogique de *Philéas & Autobule* N° 41, « Comment être juste ? », pp. 11-12.

ANNEXE 1 : CARTES

ROSES

CARTE 1

À partir de la lecture de ce mythe, posez des questions qui nous permettront de réfléchir et de discuter ensemble.

CARTE 2

Parmi les questions notées, comment pourriez-vous faire pour n'en garder qu'une seule ?
Faites-le !

CARTE 3

Vous avez votre question. Collectivement, lancez une discussion à partir de cette question.

CARTE 4

Choisissez une autre question inscrite au tableau et discutez-en.

CARTE 5

Choisissez une autre question inscrite au tableau et discutez-en.

BLEUES

Évaluer les raisons - Raisonner

« [...] les deux frères d'Antigone, Étéocle et Polynice, se battent pour prendre le pouvoir et régner sur la ville de Thèbes »

Est-ce que vouloir le pouvoir est une bonne raison de se battre ?

Relier moyen et fin - Raisonner

« [...] les deux frères d'Antigone, Étéocle et Polynice, se battent pour prendre le pouvoir et régner sur la ville de Thèbes »

Quels sont les autres moyens de prendre le pouvoir ?

Fournir des exemples - Chercher

« Polynice a trahi la ville de Thèbes »

Trouve d'autres exemples de trahison



ANNEXE 2 : CARTES

BLEUES (SUITE)

Faire des métaphores - Conceptualiser

« [...] je me réveillerais avec une pierre à la place du cœur »

Trouvez d'autres images pour exprimer : la colère / la tristesse / la honte / la joie / la peur

Évaluer les raisons - Raisonner

« [...] je ne pourrai pas la faire changer d'avis »

A-t-on parfois de bonnes raisons de ne pas changer d'avis ?

Fournir des exemples - Chercher

« Mais Antigone trouve cette loi injuste »

Donne des exemples de quelque chose que tu trouves juste pour toi, mais injuste pour les autres ou injuste pour toi, mais juste pour les autres

Dégager les conséquences - Raisonner

« Si chacun n'obéissait qu'aux lois qu'il trouve justes alors[...] »

Complète la phrase

Fournir des raisons - Raisonner

« L'important, ce n'est pas que les gens pensent que les lois sont justes, l'important, c'est qu'ils y obéissent. »

Êtes-vous d'accord ou pas avec cette phrase. Pourquoi ?

Interpréter - Traduire

« J'avais une boule dans le ventre qui grossissait de plus en plus. »

Que pourrait signifier cette image ?

Définir - Conceptualiser

« Je revoyais la révolte dans les yeux d'Antigone »

Essayer de définir, avec vos mots, le terme « révolte ».

Comparer - Conceptualiser

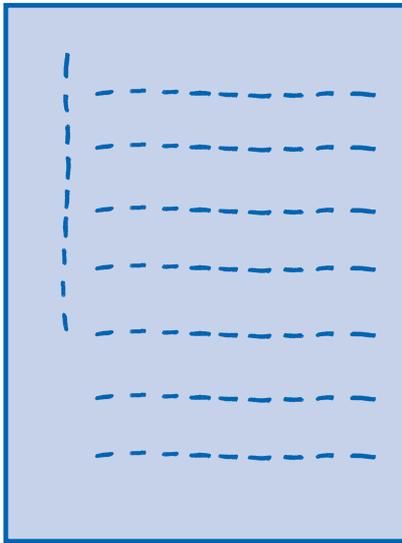
« [...] faire son devoir. »

Est-ce la même chose de faire son devoir d'élève / d'enfant / de parent / de frère et sœur / de citoyen ?

Formes de lignes pointillées pour l'écriture.

ANNEXE 3 : CARTES

JAUNES



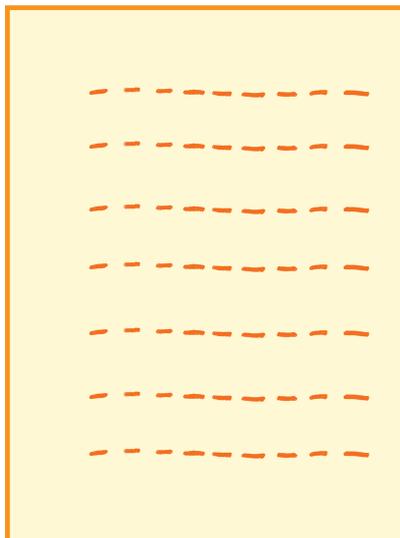
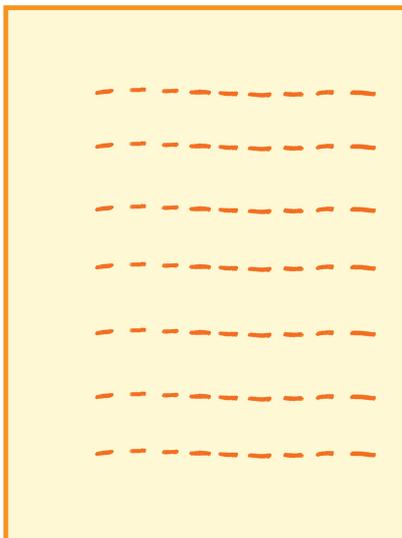
Crée un schéma qui te permet de mieux comprendre l'histoire.

Dessine le moment de l'histoire qui te semble le plus important.

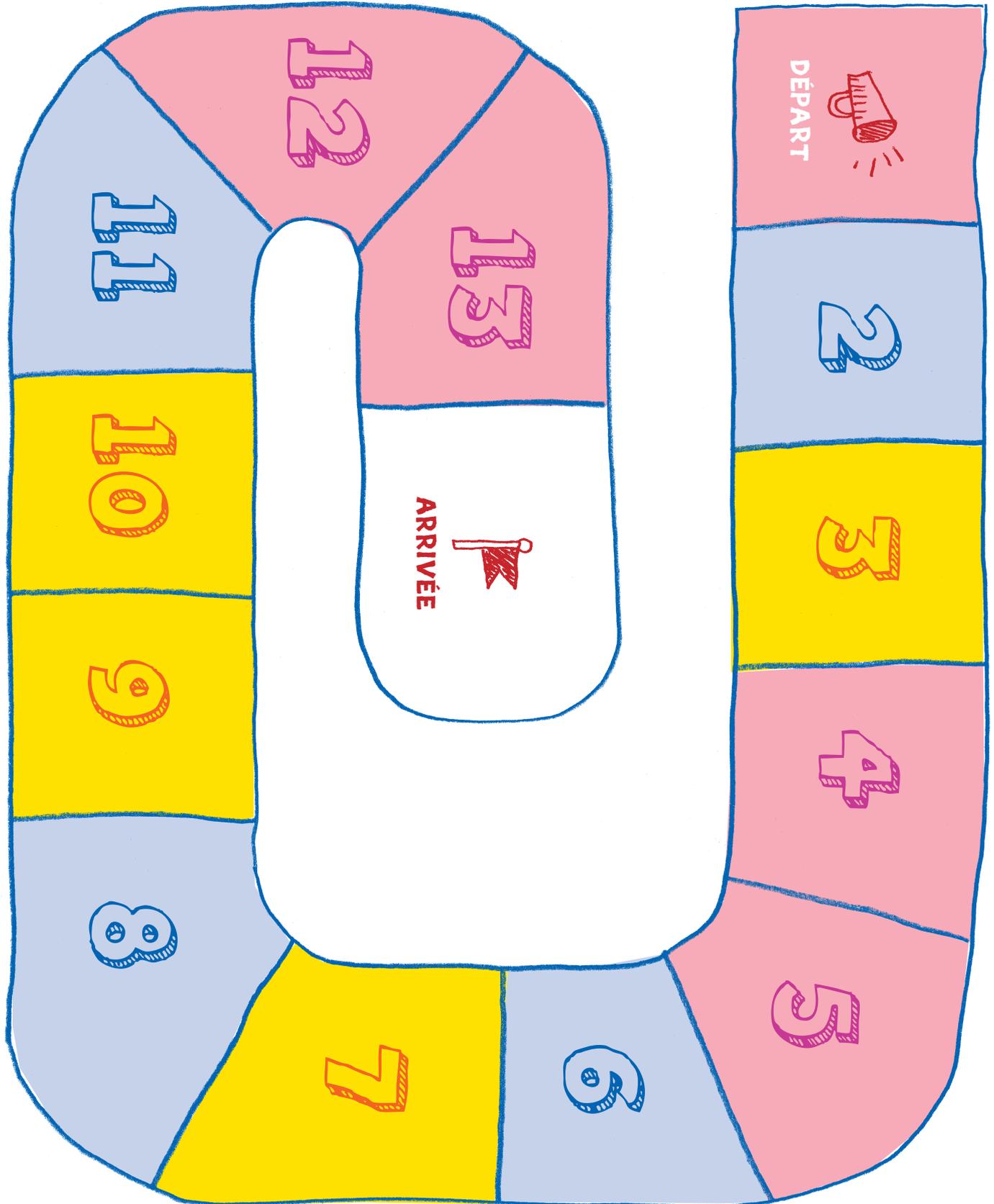
Trouve un autre titre à ce mythe.

Invente en quelques lignes une suite à cette histoire.

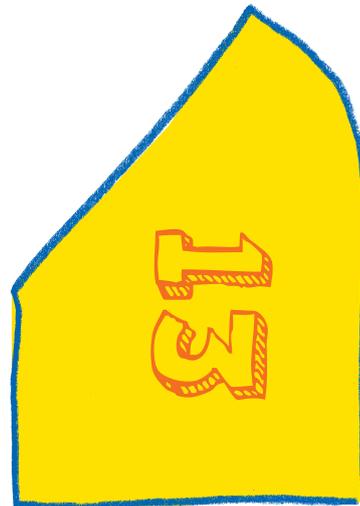
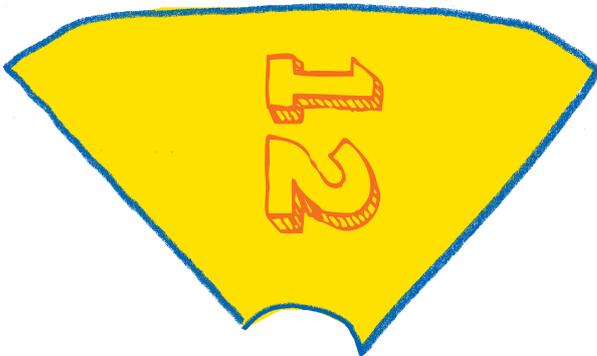
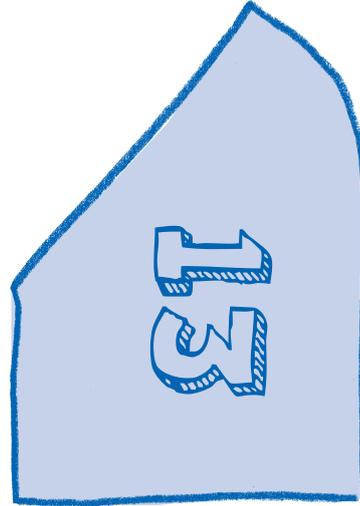
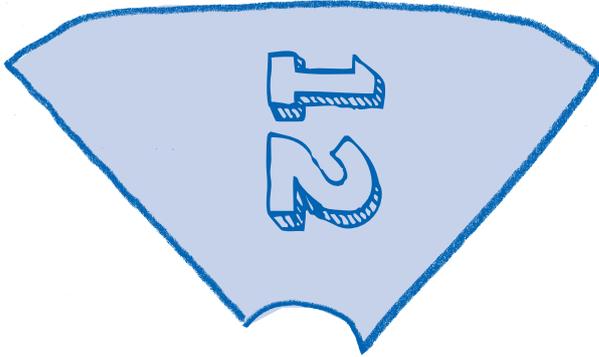
Si les étoiles n'étaient pas indifférentes, que se diraient-elles en voyant cette histoire ?



ANNEXE 4 : PLATEAU DE JEU



ANNEXE 5 : CASES À REMPLACER





Séquence médias

Philéas

Anonymous : pirates ou justiciers ?

Découvre ce mouvement
« **WIKIPEDE - et aussi bien réé - qui fait souvent parler de lui.** »

C'est quoi, Anonymous ?

« Anonymous » est un groupe d'individus qui défendent un Internet libre, où chacun peut s'exprimer et qui n'appartient à personne, c'est-à-dire qui n'est contrôlé ni par des gouvernements ni par des entreprises qui voudraient censurer. Comme leur nom l'indique, les Anonymous veulent rester anonymes et cachent qui ils sont. Pourtant, tout le monde peut rejoindre ce groupe : il n'y a pas de règles pour en faire partie, il suffit d'avoir des connaissances informatiques. Il n'y a pas de chef non plus : en théorie, tous les membres ont la même importance et peuvent donner leur avis.

Défendre un Internet libre...

Les Anonymous agissent souvent dans l'illégalité. Pour eux, les lois sont parfois injustes et il est alors nécessaire de ne pas les respecter. Par exemple, durant la « **primrose avenue** », les gouvernements de certains pays empêchaient les journalistes de communiquer avec la rive du monde ou utilisaient Internet pour trouver et arrêter des opposants. Les Anonymous ont créé des systèmes pour que l'information puisse circuler sur le web malgré les interdictions et les obstacles mis en place par les dirigeants de ces pays.

Y a-t-il de bonnes raisons de désobéir à la loi ? Et de mauvaises ?

... oui, mais à quel prix ?

Nous pouvons nous poser des questions sur certaines actions des Anonymous. Par exemple, quand ils publient le nom, l'adresse, l'email et le lieu de travail d'une personne qui a tenu des propos racistes de « **ministère de l'Intérieur** » sur Internet. Pour se venger, certains pourraient alors décider de rattraper à celui ou celle dont les données personnelles ont été rendues publiques. Espérer des propos racistes est puni par la loi. Mais il est difficile pour la justice de contrôler tout ce qui se fait sur Internet et de sanctionner les auteurs de messages illégaux.

- ☐ C'est-est-il toujours juste ?
- ☐ Peut-on faire justice soi-même ?
- ☐ Vouloir défendre la justice en ne respectant pas la loi, est-ce logique ?

QUE REPRÉSENTE LE MASQUE DES ANONYMOUS ?

Il représente le visage de Guy Fawkes, un catholique anglais du 17^e siècle qui espérait de faire le roi protestant « **James I** ». Le complot a été découvert et Fawkes condamné à mort. En Angleterre, on célèbre chaque année la victoire du roi sur Guy Fawkes. La bande dessinée et le film « **V** » de Vertigo « **à son contraire** », se sont lui rendent hommage, car il le voit comme un défenseur des libertés. Le héros de leur histoire porte un masque qui ressemble à celui de Fawkes, qui a été repris par les Anonymous.

À lire aussi :
« **Chaque dimanche est un jour de fête** », **Le Monde**, 14/05/2010.
« **Le jour de l'Internet** », **Le Monde**, 14/05/2010.

C'est-à-dire

- ☐ **Actualité** : événement récent et d'actualité.
- ☐ **Actualité** : personne qui utilise des connaissances techniques pour défendre ses opinions politiques. Ce n'est pas le cas de tous les membres.
- ☐ **Actualité** : groupe international en action et constitué de militants.
- ☐ **Actualité** : fait de ne pas respecter la loi.
- ☐ **Actualité** : le « **primrose avenue** » : expression qui désigne un mouvement de désobéissance qui se sont déroulées entre 2003 et 2004 en faveur du Nord et au Moyen-Orient, et qui visaient à rompre des dictatures.
- ☐ **Actualité** : de manière à ne pas donner son nom.

À partir du texte « Anonymous : pirates ou justiciers ? »
Philéas & Autobule n°51
pp. 22-23

ENJEUX

Y a-t-il de bonnes raisons de désobéir à la loi ? Et de mauvaises ?

Les combats divers et variés menés par Anonymous sur la toile posent la question de la désobéissance civile : est-elle acceptable ? Si oui, dans quelles conditions ? Et dans quelles limites ?

Lorsqu'un groupe de militants décide d'outrepasser la loi, au nom d'une conception du bien commun et de la justice, les questions surgissent. Si la loi n'est pas la limite morale à ne pas transgresser, alors qu'est-ce qui garantira le respect d'une éthique ? L'action de désobéissance ne semble justifiée que quand il s'agit de lutter contre quelque chose qui menace la démocratie elle-même, et non pas les intérêts particuliers d'un groupe. Mais comment faire la différence ? Comment et au nom de quoi un groupe peut-il se prévaloir de juger, mieux que l'État, de ce qui est bien ou juste ? Mais l'État, est-il toujours juste ? Les changements technologiques rapides, l'évolution de la société, l'importance de certains enjeux économiques ne conduisent-ils pas à une violence d'État ou à des situations d'injustice où l'État est impuissant ? À partir de quel moment la lutte d'un petit groupe pour le bien commun revient-elle à pratiquer une justice aveugle ? Et plus largement, quand faut-il obéir et quand faut-il désobéir ? C'est là toute la question de l'engagement militant, et au-delà, de la citoyenneté en général.

Le dispositif qui suit invite les enfants à analyser un mouvement militant en particulier qui dépasse souvent les limites de la légalité : celui des Anonymous. Le discours, et la façon dont les valeurs sont transmises et affirmées au travers de celui-ci feront l'objet d'une analyse approfondie. Les enfants seront également amenés à relever les éléments visuels ou sonores propres aux vidéos militantes de ce groupe. Les enfants travailleront ensuite sur la production de contenus originaux. Cette pédagogie permet de les éveiller aux techniques de montage et de création de contenus audiovisuels, mais également d'attirer leur attention sur les différents éléments de mise en scène visant à renforcer l'impact du discours militant. À terme, avec cette connaissance pratique du travail de création de contenus autour de la promotion d'une cause, l'objectif est de conduire les enfants à être attentifs et critiques vis-à-vis des contenus vidéo qui leur sont proposés.

DISPOSITIF MÉDIAS

Les Anonymous

Compétences

Éducation aux médias :

- Prendre conscience que l'image est produite par quelqu'un qui a une intention (2010)
- Prendre conscience que l'image utilise des codes (1998)
- Identifier les valeurs véhiculées par les images (2034)
- Prendre conscience du rôle de l'image : inciter, témoigner, informer, divertir, sensibiliser... (2042)
- Associer image et texte : inclure des photos, des dessins pour illustrer le journal de bord, un texte, une histoire... (2046)
- Identifier et distinguer les éléments sonores : voix, bruit, musique, silence... (2060)

Philosophie et citoyenneté :

- Distinguer légitimité et légalité (EPC095)
- Interroger l'équité et l'impartialité des règles (EPC098)

Matériel

- L'article « Anonymous : pirates ou justiciers ? », publié dans *Philéas & Autobule*, « Être citoyen, c'est quoi ? », N°52, pp. 22-23
- Une série d'images de logos
- Un smartphone ou un appareil photo avec l'option « film »
- Un ordinateur ou une tablette connecté à Internet

Durée

4 à 6 x 50 minutes

Niveaux visés

À partir de 11-12 ans

Objectifs

Malgré le fait que beaucoup d'enfants ne connaissent pas ce groupe d'hacktivistes, les objectifs qui suivent démontrent qu'il est pertinent de **proposer une leçon sur ces communautés qui se forment grâce à Internet**. Il s'agira d'un travail sur le fond et sur la forme : ➤ Qui sont les Anonymous? Quels sont leurs modes de fonctionnement ? Comment se font-ils connaître ? Pourquoi paraissent-ils si attractifs aux yeux de certains ? Quelles sont les activités des Anonymous? Sont-elles légales et justifiées ?

➤ Quelles sont les techniques utilisées par ce groupe pour se faire connaître et reconnaître dans leurs vidéos ?

L'objectif est non seulement de montrer que le groupe Anonymous est une communauté ayant des activités illégales et justicières mais aussi de **mener une réflexion plus profonde sur la justice et la légalité**. Par la suite, il s'agira de montrer et d'analyser avec les enfants les techniques de production utilisées dans les vidéos. L'activité comportera donc aussi un travail approfondi (théorique et pratique) sur la forme avec une **analyse des vidéos et des caractéristiques formelles de celles-ci** (logo, slogans).

➤ Quels sont les éléments utilisés pour rendre une capsule attractive pour le grand public ?

➤ Que connaît-on de tel ou tel groupe et que retient-on à la vue d'une ou plusieurs vidéos ?

- Un réel **travail sur le logo** (élément médiatique que l'on rencontre tous les jours) va être réalisé dans cette séquence pédagogique pour que l'enfant se rende mieux compte de ce qui l'entoure.

Les enfants pourront découvrir et se poser des questions comme :

➤ Comment constituer un logo ? ➤ Quelles sont les caractéristiques des logos connus ?

Certains liens peuvent être utiles dans la préparation de l'enseignant qui seront développés dans la séquence-même.

Une pédagogie de la découverte sera proposée pour travailler cet élément médiatique omniprésent.



PRÉPARATION

L'enseignant visionnera au préalable quelques vidéos produites par les Anonymous. Voici deux vidéos qui peuvent aisément et pertinemment être comparées en classe :

<https://www.youtube.com/watch?v=hE3PhgiuZlc>
<https://www.youtube.com/watch?v=radI6FX7s8s>

DÉROULEMENT

1. DÉCOUVERTE DU THÈME

1.1. Partir des représentations des enfants concernant les Anonymous

Après la lecture de l'article dans la revue, l'enseignant s'assure que les enfants n'ont pas de questions sur la compréhension du texte sans pour autant entrer dans le détail des activités réalisées par les Anonymous.

Même si certains enfants ne connaissent pas le groupe en tant que tel, il est important d'essayer de faire ressortir les représentations des enfants sur ce qu'ils connaissent de ce type de pratiques.

1.2. Brainstorming

Un brainstorming peut ensuite être proposé pour faire ressortir les représentations des enfants, pour faire surgir leurs idées mais également pour clarifier ces idées et pour « guider » les propositions des enfants.

L'enseignant demande simplement aux enfants ce qu'ils savent des Anonymous.

L'enseignant indique les mots-clés sur le tableau en prenant soin de les classer déjà en 2 colonnes, mais sans mettre de titres à celles-ci dans un premier temps. Une colonne rassemblera les mots ayant trait aux activités des Anonymous (hacking, ordinateur, etc.), une autre regroupera les mots ayant trait aux caractéristiques du groupe (masque, voix transformée, etc.).

À la fin, de cette première activité, les enfants essaient eux-mêmes de trouver les titres des colonnes :

Activités	Caractéristiques
-----------	------------------

Si le public le permet, le même principe peut être utilisé avec des couleurs. Les enfants peuvent eux-mêmes venir au tableau et y indiquer les mots-clés. Ensuite, l'enseignant entoure les mots-clés dans une couleur pour les activités développées par les Anonymous et dans une autre couleur pour les caractéristiques de ceux-ci.

2. DISCUSSION

2.1. Discussion sur les actions des Anonymous

En s'appuyant sur la colonne « activités », l'enseignant demande aux enfants s'ils connaissent d'autres actions des Anonymous.

« Quel est le point commun entre ses différentes actions ? »
 « Y a-t-il des différences entre certaines de ces actions ? Lesquelles ? »

Il est important que l'enseignant reste le plus objectif possible sans porter de jugement sur les actions des Anonymous ni sur les avis et opinions des enfants.

Ce sont bien des faits qui doivent ressortir et non des interprétations à cette étape de la séquence. Il est pertinent de reprendre comme base les exemples développés dans l'article comme les Printemps Arabes, la dénonciation de propos racistes mais également de parler de leur combat contre le terrorisme.

2.2. Discussion de fond sur la liberté, la légalité et la justice

En s'appuyant sur la question de l'article et sur l'exemple des Anonymous, l'enseignant invite la classe à mener une discussion. Voici quelques questions qui pourraient être débattues.

- Y a-t-il de bonnes raisons de désobéir à la loi ? Et de mauvaises ?
- Qu'est-ce qui est le plus important pour être un bon citoyen : respecter la loi ou défendre la liberté ?
- Comment se fait-il qu'en voulant défendre la liberté, certains (les Anonymous ici) se retrouvent à transgresser la loi ?
- Est-ce le rôle des citoyens de défendre la liberté ?
- A-t-on le droit de faire justice soi-même ? Si non, pourquoi ? Si oui, dans quelles conditions ?
- Pourquoi les lois sont-elles parfois injustes ? Que peut-on y faire ?

Ou encore, il est possible de lancer une communauté de recherche sur le titre de l'article : « Anonymous, pirates ou justiciers ? »

Lorsque les différentes activités des Anonymous ont été citées, une discussion peut alors émerger sur l'aspect « justiciers » et l'objectif recherché par les Anonymous.

Il est important, ici, que chaque enfant ait le droit de s'exprimer librement, sans jugement ou moquerie de la part des autres enfants de la classe.

Cette étape peut prendre du temps mais il est important que l'enseignant laisse l'opportunité à chacun de s'exprimer s'il le souhaite.

L'enseignant essaye de jouer le rôle de « meneur de jeu » en n'hésitant pas à jouer l'avocat du diable à certains moments et à rappeler les arguments des autres enfants pour réellement inciter à réfléchir.

L'enseignant expliquera aux enfants que le but n'est pas d'avoir raison, de faire changer l'autre d'avis ou encore de s'accrocher à tout prix à son opinion mais bien de procéder à une réflexion personnelle après une telle discussion de fond.

Maintenant que les objectifs et les valeurs qui sont à la base des actions des Anonymous ont fait l'objet de discussions sur le fond, nous pouvons nous pencher sur la forme, c'est-à-dire, la communication et l'image de ce groupe.

JE VAIS PIRATER LE SITE DE LA BANQUE NATIONALE POUR PAYER DES VACANCES À PAPY.

T'AS ENCORE RIEN COMPRIS...



3. ANALYSE DES VIDÉOS

C'est ici la deuxième colonne qui va être travaillée (ou la deuxième couleur). Pour rappel, cela concerne tout ce qui touche aux caractéristiques du groupe Anonymous tel qu'énoncé précédemment par les enfants.

Il est important que les enfants aient l'occasion de regarder des vidéos produites par les Anonymous pour qu'ils puissent comparer ensuite en classe les éléments récurrents, les éléments exceptionnels, etc.

Voici deux vidéos qui peuvent aisément et pertinemment être comparées :

<https://www.youtube.com/watch?v=hE3PhgiuZlc>

<https://www.youtube.com/watch?v=radI6FX7s8s>

S'il n'est pas possible de les regarder en classe à cause d'un manque de matériel ou de temps, l'enseignant peut demander aux enfants de regarder chez eux les vidéos en tapant sur Youtube le titre de chaque vidéo. Afin d'éviter que l'enfant ne soit confronté à des images choquantes, l'enseignant demandera aux parents d'accompagner leur enfant dans ses recherches tout en le laissant se débrouiller par lui-même (cliquer, chercher, découvrir).

Comme petit jeu d'introduction aux logos, l'enseignant peut demander aux enfants de citer et d'expliquer un maximum de logos connus.

Par exemple, par équipe de deux ou trois, les enfants ont 5 minutes pour trouver un maximum de logos. Une fois le temps écoulé, l'équipe ayant trouvé le plus de logos remporte le petit jeu.

Les enfants se rendront compte qu'ils connaissent bien plus de logos qu'ils peuvent imaginer de prime abord.

Ensuite, pour faire comprendre les mécanismes à l'œuvre dans la conception d'un logo, l'enseignant montre une série de logos (Unicef, Médecin du monde, WWF, ONU, etc.) et essaye de faire deviner aux enfants le thème et l'activité de la communauté représentée par ces logos. Ensuite, il fait de même avec le logo des Anonymous et les enfants essaient de faire des comparaisons et de trouver les caractéristiques d'un bon logo. Le but pour l'enseignant est de les guider pour qu'ils trouvent eux-mêmes ces caractéristiques.

Voici par exemple les caractéristiques d'un bon logo qui pourraient être proposées par les enfants :

- Les couleurs utilisées (selon la signification recherchée)
- Une identité propre au groupe (ne pas simplement copier un autre logo)
- Un rappel ou un indice sur l'activité du groupe (par exemple, un panda pour le WWF)
- Faire simple mais clair (avec une évocation pour le public; par exemple, une colombe pour Médecin du monde et la paix)

Il existe d'autres caractéristiques plus techniques mais celles proposées sont déjà amplement suffisantes pour que les enfants puissent créer leur propre logo¹.

¹ <http://designshack.developpez.com/tutoriels/design/conseils-logo-efficace/>

4. CRÉATION D'UNE COMMUNAUTÉ DÉFENDANT UNE CAUSE

Selon le temps, le public et la classe face à l'enseignant, ce projet de création peut être plus ou moins approfondi.

Il est possible de demander aux enfants de créer, par groupe de 3 ou 4, des communautés défendant une cause mais également un logo et un signe distinctif (par exemple, le masque pour les Anonymous).

La cause peut être tout à fait loufoque et drôle comme elle peut être sérieuse et importante pour l'enfant (cause en faveur de son école, son environnement, sa commune...).

Il pourrait être intéressant de laisser aux groupes le choix de créer la cause et de choisir la nature de celle-ci.

Si on veut aller plus loin dans le projet et si le temps le permet, voici les éléments que chaque groupe peut être invité à créer, en plus du logo et du signe distinctif :

- un générique
- des phrases-types (« Nous sommes Anonymous, nous sommes légion, nous ne pardonnons pas, nous n'oublions pas, attendez-nous »).
- un élément novateur (la voix transformée pour les Anonymous)
- des objectifs.

En ce qui concerne le générique, une petite musique (ou phrases rythmiques) peut être inventée avec des paroles concernant la cause défendue et/ou plus simplement des images ou des dessins représentant cette cause peuvent défiler.

En résumé, selon le temps et les envies de l'enseignant et de son groupe classe, les éléments qui peuvent être demandés lors de la création de la cause défendue pourraient être :

une cause précise, un logo, un signe distinctif, un générique, des phrases-types et un élément novateur.

Chaque groupe présente sa cause (raison du choix de celle-ci) et son logo (comment le logo a été créé et ce qu'il signifie) aux autres membres de la classe ainsi que les autres éléments mentionnés plus haut (générique, phrases-types, élément novateur, objectifs). Si chacun de ces différents éléments a été travaillé, l'enseignant demande aux enfants de les inclure dans la présentation. L'enseignant pourra demander aux enfants de concevoir un support visuel (un panneau, un diaporama d'images, un Powerpoint, etc.) pour rendre la présentation plus vivante et attractive. Lors de la présentation, chaque groupe présentera les raisons du choix de la cause, l'explication du logo et sa conception. La pédagogie de la production permettra aux enfants de se rendre compte de l'ampleur du travail de création d'une communauté mais aussi d'être motivés pour créer leur propre cause, inédite de surcroît.

PROLONGEMENT

Pour les enfants qui ont créé leur propre cause, cela peut être très motivant de la mettre en scène sous forme de vidéo. Nous pourrions ainsi imaginer de prolonger la séquence en créant une courte vidéo de promotion pour chaque cause choisie par chaque groupe. La vidéo intégrera les éléments créés précédemment : un générique, ainsi qu'un logo, des objectifs et des phrases-types. Si les enfants, avec leur esprit créatif, sont parvenus à créer un élément novateur propre à leur groupe (du type : la voix déformée d'Anonymous), il pourra être intégré dans la vidéo.

Concernant le montage de la vidéo, si l'enseignant n'a pas la possibilité de réaliser un montage des vidéos, la vidéo peut être tournée en un plan séquence unique (en une fois). Un travail en collaboration avec le cours d'informatique peut aussi être envisagé afin de faire travailler les enfants sur les logiciels de montage vidéo adéquats. De toute façon, la vidéo ne fera que quelques plans et le montage sera dès lors simple et rapide. Le montage peut également être fait à la maison car certains enfants et/ou proches ont déjà utilisé des logiciels de montage gratuits et très intuitifs (comme Windows Movie Maker ou Imovie).

Si jamais le matériel ou les compétences informatiques représentaient un frein, un simple smartphone (ou un simple appareil photo numérique disposant de la fonction « vidéo ») peut être utilisé pour filmer. Si cette option est choisie, l'enseignant ne pourra pas prendre en compte le critère « qualités techniques » pour évaluer le travail des enfants car la qualité de l'image et du son sur smartphone ou appareil photo est souvent médiocre.

Enfin, c'est le genre de projet médiatique simple à réaliser qui peut servir à mettre en valeur une école et/ou une classe. En effet, quoi de plus motivant pour les enfants de savoir que leur vidéo (réalisée de A à Z) sera vue par toute l'école mais également par d'autres personnes extérieures (parents, famille, amis, etc.) ?



Séquence interdisciplinaire

Les trois pouvoirs

LE JEU
Tous les citoyens sont rassemblés par groupes sur cette page.
Répartis certains de ces groupes entre les différents pouvoirs, sur la page de droite, en respectant ces trois règles :

- Dans ce jeu, chacun des trois pouvoirs – législatif, exécutif et judiciaire – est exercé par six citoyens.
- Chaque pouvoir compte le même nombre d'hommes (en violet) et de femmes (en vert).
- Aucun citoyen ne peut exercer deux pouvoirs à la fois.

Quand tu auras terminé, il devra rester six groupes (de six citoyens) en tout sur cette page. Pour finir, certains citoyens sont déjà placés.

Je n'exerce pas de pouvoir exécutif.

Faut-il voter pour être citoyen ?

Si on ne vit pas dans une démocratie, est-on citoyen ?

La séparation des pouvoirs
Pour faire fonctionner un pays, il faut choisir des règles communes à tous, les faire appliquer et juger ceux qui ne les respectent pas. On appelle ça les **TROIS POUVOIRS**.

Dans une **DEMOCRATIE**, ces trois grands pouvoirs doivent être séparés. Pourquoi ? Imagine que tu peux dicter des lois sans aucun contrôle. Tu vas sûrement choisir des lois qui te conviennent... Ensuite, tu peux aussi choisir comment et qui va les faire appliquer. Tu pourrais, par exemple, décider de l'intervention de la police ou de l'armée, même de manière violente. Et personne n'aurait le droit de t'interroger sur ce que tu as décidé. Enfin, tu pourrais juger ceux qui n'ont pas agi selon tes lois et décider de leur peine : la mort, le prison à vie, ou rien du tout selon tes souhaits... Si, dans un pays, une personne ou un petit groupe de personnes peuvent agir de cette façon, alors on appelle ça une **DICTATURE**.

LE POUVOIR LEGISLATIF
est composé de deux assemblées élues qui votent les lois. L'Assemblée des députés a également pour mission de contrôler le gouvernement et de poser des questions sur la manière dont il applique les lois.
Exemple : l'Assemblée nationale et le Sénat.

LE POUVOIR EXECUTIF
organise l'application collective du pouvoir par le gouvernement, c'est-à-dire le ministre.
Exemple : le gouvernement a comme mission de faire appliquer les lois. Le ministre de l'Intérieur est chargé de faire appliquer la loi de la police et de surveiller les frontières.

LE POUVOIR JUDICIAIRE
sanctionne ceux qui ne respectent pas la loi. Ce pouvoir est exercé par les juges et les tribunaux.
Exemple : les juges décident si une loi est juste ou si elle n'est pas juste.

Le jeu
a. b. c. d. e. f. g. h. i. j. k. l.

Legend
Gouvernement : membre d'un groupe de personnes chargé de diriger un pays ou une région en vertu d'une loi.
Ministre : membre d'un gouvernement. Chaque ministre est responsable d'un secteur particulier du pays.
Jugement : la justice, la sécurité, etc.

Le jeu
Philippe Lemoine et Claire Perret. Le pouvoir à l'école page 12-13

À partir du texte « Les trois pouvoirs »
Philéas & Autobule n°51
pp. 12-13

ENJEUX Les trois pouvoirs

Lorsqu'on se questionne sur ce qu'il y a de plus essentiel dans nos États démocratiques, deux éléments incontournables se dégagent : la liberté d'expression et la séparation des pouvoirs. La liberté d'expression est un sujet complexe et un concept à part entière qui pourra faire l'objet de bien des exploitations philosophiques. La séparation des pouvoirs est, quant à elle, un principe qui peut s'enseigner et faire l'objet d'une leçon nécessitant la mobilisation d'une matière précise, autour de laquelle construire et échanger avec les enfants. Les liens entre la séparation des pouvoirs et la liberté d'expression ne sont pas inexistantes. En effet, la séparation des pouvoirs a pour objet d'éviter qu'un groupe de citoyens ne s'empare du pouvoir pour l'utiliser de façon injuste et en fonction de leurs intérêts. Par exemple, si le pouvoir exécutif se met à influencer le pouvoir judiciaire, on pourra assister à des condamnations d'opposants politiques, ce qui constitue un grave manquement à la liberté d'expression.

Ce principe de la séparation des pouvoirs garantit donc l'équilibre de nos régimes démocratiques et rend ainsi possible la liberté d'expression. La leçon qui suit permet de rendre ce principe de la séparation des pouvoirs accessible et compréhensible aux enfants. Dans un premier temps, la leçon proposée invite, en s'appuyant sur des mises en situation et des exemples que les enfants ont déjà expérimentés, à rattacher chacun des pouvoirs à une nécessité concrète de la vie en groupe (créer des règles communes ; prévoir des moyens de surveiller l'application des règles et imaginer des sanctions en cas d'infraction). Dans un second temps, c'est le principe même de la séparation des pouvoirs qu'il s'agit de rattacher au vécu des enfants via l'utilisation d'un jeu de rôle selon des règles particulières. Cette leçon soulève ainsi des questionnements divers sur ce thème, par exemple : Quelle est la meilleure façon de diriger ? Pourquoi le pouvoir est-il difficile à assumer ? Quelle est la meilleure façon de décider ? Et qui peut le faire ? Comment être juste ? Comment faire pour que celui qui a le pouvoir fasse passer l'intérêt commun avant le sien ? Qu'est-ce qui est intéressant dans la démocratie ? Quelle est la faiblesse de la démocratie ? Pourquoi la démocratie est-elle fragile ? La leçon peut, si l'enseignant le souhaite, être complétée par un atelier philo sur le thème du pouvoir.

LEÇON INTERDISCIPLINAIRE

La séparation des trois pouvoirs

Compétences :

Langue française :

- Rechercher et inventer des idées, des mots... (Histoires, informations, arguments, textes à visée injonctive...). [F45]
- Prendre part dans la rédaction d'un texte collectif (1522)
- Rédiger des écrits destinés à agir ou à faire agir (1555)
- Distinguer les éléments d'un mot : préfixe, radical et suffixe. (1501)
- [...] distinguant les éléments qui composent un mot (préfixe, radical, suffixe). [F36]
- Assurer la présentation au niveau des interactions entre les éléments verbaux et non verbaux : choix du support, choix d'illustrations, de photos, de croquis, de cartes, de graphiques, de tableaux... [F66]
- Utiliser un vocabulaire précis et adapté à la situation de communication.[F61]

Éveil :

- Par des visites, par la découverte de témoignages, se montrer attentif aux indices concernant la vie en communauté aujourd'hui et autrefois, ici et ailleurs : organisation sociale, différences sociales,... (755)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté :

- Identifier le rôle des usages et des règles de vie (EPC080)
- Expliciter le rôle des usages, règles de vie, lois, etc. (EPC084)
- Expliquer l'importance des règles qui garantissent les libertés (EPC091)
- Comparer démocratie et dictature (EPC094)
- Différencier les pouvoirs législatif, exécutif et judiciaire (EPC100)

Durée

6 x 50 minutes

Niveaux visés

À partir de 11-12 ans
Il est conseillé de faire cette activité en début d'année scolaire.

Matériel

- 2 grandes affiches vierges
- Textes d'exemple de dictature (voir annexe, p. 31)
- 4 ou 5 jeux de l'oie
- Le jeu « Les trois pouvoirs » (pp. 12-13 de la revue)

FAUT-IL COMPRENDRE
LE MONDE POUR ÊTRE UN
BON CITOYEN ?



Objectifs

L'enfant sera capable de nommer et de définir les trois pouvoirs en se basant sur sa propre expérience et sur les informations reçues au cours de la leçon.

L'enfant sera capable de distinguer un système démocratique d'un système dictatorial sur base de la séparation des 3 pouvoirs.

L'enfant sera capable d'expliquer et d'argumenter l'importance de la séparation des trois pouvoirs grâce à son expérience, à des exemples découverts et aux questions qu'il se sera posées au cours de la leçon.

Références

Pages de la revue :

Philéas & Autobule N°51, pages 12-13 : Les trois pouvoirs

Liens utiles :

http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/s%C3%A9paration_des_pouvoirs/82044

www.junior.senat.be/docs/brochure_fr.pdf

<http://www.20minutes.fr/monde/diaporama-4117-dictateurs-exercice>

PRÉPARATION

Le pouvoir législatif est le pouvoir de créer des lois. C'est le Parlement qui le détient. Le pouvoir exécutif est le pouvoir de faire appliquer les lois. C'est le Gouvernement qui le détient.

Le pouvoir judiciaire est le pouvoir de juger et de sanctionner si les lois ne sont pas respectées. Ce sont les juges et les tribunaux qui le détiennent.

DÉROULEMENT

Séance n°1 (environ 30 minutes)

1. SE QUESTIONNER SUR LA NOTION DE POUVOIR

L'enseignant propose aux enfants un « mur du silence » autour du mot : « pouvoir ». Il écrit ce mot au tableau et demande aux enfants de venir écrire ce qui leur vient à l'esprit quand ils pensent au pouvoir, tout cela dans le silence le plus complet.

Ensuite, chacun peut expliquer, s'il le désire, pourquoi il a choisi ce mot-là ou ce groupe de mots-là en particulier.

Afin d'aider les enfants dans leur réflexion, l'enseignant peut poser plusieurs questions :

« *Qu'est-ce que le pouvoir pour vous ?* »

L'enseignant note au tableau les propositions des enfants quant à la définition du pouvoir.

Après cette première définition, il est utile de poser d'autres questions afin de pousser la réflexion un peu plus loin.

« *Aimez-vous avoir le pouvoir ?* »

« *Pensez-vous avoir du pouvoir ? Sur quoi ? Sur qui ? Dans quelle(s) situation(s) ?* »

« *Y a-t-il des personnes qui possèdent un pouvoir plus important que les autres ?* »

« *Le pouvoir peut-il être dangereux ? Dans quelles situations par exemple ?* »

Après ce premier questionnement, on revient à la définition esquissée en début d'activité :

« *Comment pourrions-nous vérifier ou améliorer notre définition du mot "pouvoir" ?* »

Les enfants cherchent ensuite la définition du mot : « pouvoir » dans le dictionnaire puis on améliore ainsi la définition précédente pour en obtenir une ou plusieurs du type :



Le pouvoir :

- ☉ Le fait d'avoir la possibilité ou la capacité de décision ou d'action.
- ☉ Le fait d'être capable de faire changer d'avis quelqu'un ou de le faire agir comme on le souhaite.
- ☉ Le fait d'avoir été désigné par les autres pour décider de quelque chose.

2. DÉCOUVRIR LES TROIS POUVOIRS

Séance n°2 (environ 80 minutes)

2.1. Le pouvoir législatif

a) Se poser des questions

L'enseignant, en début d'année scolaire, propose aux enfants d'établir les règles de la classe. Pour ce faire, il pose les questions : « *Pour que notre classe fonctionne correctement, de quoi avons-nous besoin ? Pour que chacun soit considéré de manière juste, comme ses camarades, que nous faut-il ?* » Si les enfants ne pensent pas tout de suite aux règles, l'enseignant peut donner l'exemple suivant :

La maîtresse punit Jean parce qu'il mange des bonbons en classe et, le lendemain, ne punit pas Marie alors qu'elle mange une banane en classe pendant la récréation. Jean ne comprend pas pourquoi il a été puni, il trouve cela injuste.

b) Créer des règles/des lois

Ensuite, par groupes de 4 ou 5, les enfants inventent les règles qui leur semblent appropriées pour bien vivre ensemble dans une atmosphère propice aux apprentissages (10 règles maximum).

c) Mettre en commun

On procède à une mise en commun. Chaque groupe vient présenter les lois qu'il a inventées en les lisant au reste de la classe et en les listant au tableau.

Ainsi, les enfants proposent leurs lois au reste du groupe.

L'enseignant : « *Comment choisir celles que nous allons appliquer et celles que nous ne retiendrons pas ?* ». Les enfants procèdent à un vote (si plus de la moitié approuve, la loi est adoptée) et l'enseignant écrit, au fur et à mesure, les lois retenues sur une affiche réservée à cet effet.

d) Synthétiser/Oraliser

Enfin, les enfants reformulent ce qu'ils ont fait durant toute cette étape de l'activité :

Ce que nous venons de faire : Inventer des lois/règles, faire des propositions de loi/règles et voter celles-ci.

Exemples : Les enfants et l'enseignant ne peuvent manger en classe que pendant les moments réservés à cet effet : pendant la récréation et le temps de midi.

Il est interdit de courir dans les couloirs.



Séance n°3 (environ 2 x 50 minutes)

2.2. Le pouvoir exécutif

a) Se poser des questions

L'enseignant : « Comment allons-nous avertir les autres enfants des règles que nous avons votées ? Comment allons-nous nous rappeler des règles que nous devons suivre ? »

Les enfants émettent plusieurs hypothèses : installation de panneaux d'interdiction ou d'obligation, conférence pour avertir les autres classes des règles à suivre, affichage des règles votées dans l'école, etc.

« Comment allons-nous vérifier que nos règles sont bien respectées ? »

Désigner des surveillants, demander aux professeurs de vérifier que les règles sont respectées, etc.

b) Créer des affichages

Les enfants, par groupe de 2 ou 3, choisissent deux ou trois règles qu'ils illustreront au cours de cet atelier.

c) Synthétiser/Oraliser

Ce que nous venons de faire : Organiser l'application des lois, créer des affiches informatives dans des endroits clés, désigner des surveillants, s'assurer que nos lois seront bien exécutées. Exemple : Une affiche avec un bonhomme qui fait le geste « silence » dans la bibliothèque.

Séance n°4 (environ 1 x 50 minutes)

2.3. Le pouvoir judiciaire

a) Se poser des questions

L'enseignant : « Que se passera-t-il si quelqu'un ne respecte pas une ou plusieurs lois ? Comment faire pour que les lois soient respectées ? »

Les enfants émettent la notion de punition/sanction en cas de non-respect des règles établies.

b) Créer des sanctions

En groupe classe, on tente d'imaginer des sanctions appropriées, règle par règle. L'enseignant aide le groupe à trouver des sanctions adaptées, mesurées et utiles.

L'enseignant écrit sur une deuxième affiche, les sanctions prévues en cas de non-respect de telle ou telle règle.

c) Synthétiser/Oraliser

Ce que nous venons de faire : Établir des sanctions en cas de règle non respectée.



Exemple : Si un élève jette un papier par terre dans la cour, il ne respecte pas la règle N°6 relative à la propreté et au respect de l'environnement et devra donc ramasser les papiers dans la cour et ses alentours pendant ¼ d'heure pour les mettre ensuite à la poubelle.

Séance n°5 (environ 1 x 50 minutes)

3. RATTACHER L'EXPÉRIENCE VÉCUE AU SYSTÈME DÉMOCRATIQUE DES TROIS POUVOIRS

Les enfants procèdent à une lecture d'abord individuelle puis collective d'un exemple du parcours d'une loi votée en Belgique (exemple en annexe, p. 31). On s'attarde sur certains mots ou expressions plus difficiles tels que litige, auditionner, autorité parentale, majorité, entrer en vigueur... que les volontaires peuvent chercher au dictionnaire.

Afin de vérifier leur compréhension, l'enseignant demande également aux enfants de reformuler chaque étape.

On remarque alors que la loi suit les trois mêmes étapes vécues auparavant par les enfants. On synthétise ainsi le parcours d'une loi au tableau, grâce à l'exemple vécu et à l'exemple lu, en trois étapes expliquées, mais auxquelles il manque encore le titre.

Exemple :

Étape 1 :

La loi est inventée et rédigée par les membres du Parlement.

Ensuite, elle est votée et ne sera validée que si elle remporte la majorité absolue (au minimum : la moitié + 1). Le Roi la signera alors. Enfin, elle paraîtra dans le Moniteur belge.

Étape 2 :

Le Roi et le Gouvernement, composé de ses ministres, s'assurent que la loi soit exécutée. Pour ce faire, le Gouvernement met en place l'information et le contrôle de l'application des lois grâce aux forces de l'ordre (police).

Étape 3 :

Les juges et les tribunaux font respecter cette loi en condamnant ceux qui ne la respectent pas. Ils sont aussi arbitres dans un cas de conflit et se basent toujours sur la loi pour le résoudre.

Enfin, l'enseignant écrit les trois titres dans le désordre (exécutif, judiciaire et législatif) au tableau et demande aux enfants de trouver celui qui convient à chaque étape.

Les enfants doivent bien sûr s'aider de la notion de « famille de mots », c'est-à-dire des mots qui ont la même racine avec des préfixes et des suffixes différents. Cette notion a déjà été vue au préalable de préférence, sinon, il y aura lieu d'y consacrer une séance à part entière.

L'enseignant peut aussi aider en rappelant un exemple au tableau : terrain, terreau, enterrer, terre.

« Quel est le radical de cette famille de mots ? Quel est leur sens commun ? »

Ainsi, les enfants associent loi/légal/législatif, exécuter/ exécution/ exécutif, juge/jugement/judiciaire et, ainsi, perçoivent aussi la notion commune, le sens commun. Ils peuvent facilement trouver le titre de chaque étape et le comprendre.

Séance n°6 (environ 2 x 50 minutes)

4. RÉALISER L'IMPORTANCE DE LA SÉPARATION DES POUVOIRS GRÂCE AU JEU DE « LOI »

4.1. Expérimenter

Les enfants sont par groupe de 4 ou 5 et disposent d'un jeu de l'oie traditionnel. L'enseignant rappelle brièvement les règles de base (lancer le dé, avancer d'autant de cases que le dé le montre. Le premier arrivé sur la case « Arrivée » a gagné).

Il ajoute une règle supplémentaire : « L'un de vous va pêcher la carte du "Maître absolu", cette carte lui donne tous les droits, celui de jouer, celui d'inventer ou de changer des règles et celui de sanctionner comme il le désire ceux qui ne respectent pas ses règles du jeu ».

4.2. Mettre en commun

« Dans votre équipe, qu'a fait le maître absolu du jeu ? Est-ce juste selon vous ? »

« Qui a gagné la partie ? Pourquoi selon vous ? »

« Qu'aurait-il fallu faire pour que le jeu soit plus équitable, plus juste ? »

« Pourquoi est-ce utile que des personnes différentes soient responsables de chaque "pouvoir" ? »

« Comment appelle-t-on un régime qui respecte la séparation des pouvoirs ? »

« Comment appelle-t-on un régime qui ne la respecte pas ? »

« Comment appelle-t-on un dirigeant qui possède l'entière des trois pouvoirs et qui prend toutes les décisions ? »

Ainsi, on se pose des questions et on clarifie les notions et le vocabulaire relatifs à la démocratie et à la dictature. (Voir pages 26 et 27 de la revue). Si nécessaire, afin d'aider les enfants à faire la différence entre démocratie et dictature, l'enseignant peut leur proposer différents exemples de systèmes démocratiques et dictatoriaux. On peut également consulter le dictionnaire et des encyclopédies adaptées.

En fonction du niveau et de l'intérêt des enfants, on peut aussi se rendre sur le site <http://www.zominutes.fr/monde/diaporama-4117-dictateurs-exercice> (Annexe page 31) où sont présentés plusieurs exemples de dictatures grâce auxquels les enfants peuvent s'exercer à repérer où la séparation des pouvoirs n'a pas été appliquée.

4.3. S'exercer/Appliquer

Pour favoriser la compréhension et l'intégration du concept de la séparation des pouvoirs, l'enseignant propose aux enfants le jeu sur trois pouvoirs, en pages 12 et 13 de la revue.



PROLONGEMENTS

Établissement d'une assemblée scolaire (3 groupes séparés désignés afin de répartir les différents « pouvoirs »).

Visite de la Chambre des représentants, de la salle de séances plénières...

Un atelier philo sur le thème du pouvoir¹.

¹ Voir le Dossier pédagogique de *Philéas & Autobule* N°38, « Qui a les pouvoirs », pp. 17-24.

ANNEXE

Trajet d'une loi

Un député dépose une proposition de loi que voici :

« Au sein du tribunal de la jeunesse, le juge doit convoquer le mineur de douze ans au moins pour l'auditionner en cas de litige entre les deux parents qui exercent l'autorité parentale. (Art. 56 bis de la loi sur la protection de la jeunesse) »

Au Parlement, cette loi est votée. On l'adopte avec ou sans modification ou on la rejette. La loi remporte la majorité absolue (la moitié+1), alors elle est adoptée.

Le Roi sanctionne ensuite cette loi, c'est-à-dire qu'il l'approuve en la signant.

Ensuite, elle est publiée au Moniteur belge et entre en vigueur 10 jours plus tard.

Le Roi et le Gouvernement, composé de ministres, font en sorte que cette loi soit appliquée. Pour cela, ils font circuler l'information, mettent en place des outils de rappel, et font appel aux policiers et aux avocats afin de surveiller l'application de cette loi.

Enfin, en cas de litige, au tribunal, on veille à appliquer cette loi. Si une personne n'a pas respecté cette loi, elle sera punie, par exemple, par une peine d'emprisonnement ou par une amende.

Exemples de dictatures dans le monde : textes

<http://www.20minutes.fr/monde/diaporama-4117-dictateurs-exercice>

Nombreux exemples de dictatures sur le site du type :

« Robert Mugabe fête aujourd'hui ses 90 ans. Il a été réélu en juillet 2013 pour un nouveau mandat de cinq à la tête du Zimbabwe. Lors de la campagne présidentielle, il promet qu'il ferait « vivre un enfer aux homosexuels ». L'ancien chef de la guérilla de Rhodésie du Sud, devient président de l'État du Zimbabwe en 1987. Le poste de Premier ministre n'existe plus, ce qui lui donne les pleins pouvoirs. Sa dictature se met très vite en place. En 1997, Mugabe obtient le droit d'exploitation d'une mine de cobalt et un accès au trafic de diamants congolais après avoir envoyé des soldats pour aider Laurent-Désiré Kabila au Congo. L'ancienne colonie britannique est vite vidée de ses fermiers blancs (sans compensation financière), qui assureraient pourtant la plus grande partie des revenus nationaux. Depuis, le pays souffre d'hyperinflation et de pénurie alimentaire. En 2001, le Parlement européen le rend responsable d'« atteintes massives » aux droits de l'homme, à la liberté d'opinion et à la liberté de la presse. »

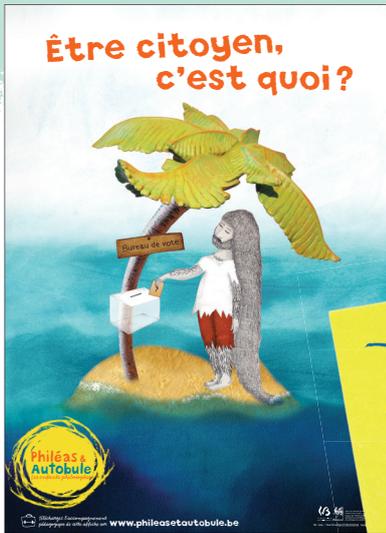
« Au Soudan, Omar el-Béchir arrive au pouvoir après un coup d'État en 1989. El-Béchir prend la tête du Conseil du commandement révolutionnaire pour le salut national nouvellement établi et s'adjuge les fonctions de chef de l'État, de Premier ministre, de chef des forces armées et de ministre de la Défense, avant de devenir officiellement président de la République en 1993. Un mandat d'arrêt international est lancé par la Cour pénale internationale (CPI) pour crimes contre l'humanité et crime de guerre en 2008 puis en 2010. »

Réalisation : Charlotte Gonthier





Séquence philo



À partir de l'affiche
« Être citoyen,
c'est quoi ? »
Philéas & Autobule n°51

ENJEUX

Le concept de citoyenneté

Être citoyen, cela s'apprend... sans s'apprendre ! Car devenir citoyen, c'est d'une part examiner et comprendre des principes du droit, les lois, les institutions, etc. autant de points qui s'apprennent (mais qui sont inutiles quand on est seul). Mais, d'autre part, être citoyen, c'est aussi faire des choix, se positionner, débattre, agir seul ou collectivement au service du bien public. Autrement dit : cela conduit à exercer sa liberté, sans avoir appris à quoi elle doit conduire... L'apprentissage de la citoyenneté ne peut donc pas se limiter à apprendre les lois et institutions d'un pays ni se réduire à exercer sa liberté. On va plutôt apprendre à exercer sa liberté dans un système de contraintes légales, apprendre à les identifier, les examiner, voir comment on peut agir dans leur cadre ou s'il peut convenir parfois de les dépasser. On apprendra à penser son action en fonction d'idéaux à construire et de valeurs qu'il s'agira de traduire dans les faits. L'action sera réfléchie à la fois à l'échelle d'une éthique personnelle et de l'action collective, en pensant non seulement soi, mais soi dans « ce » groupe, « cette » société, dans « La » société, dans le monde.

Ce sont tous ces aspects touchant la construction d'un idéal et son rapport à l'action concrète en société qui structureront la réflexion commune de la classe. Il est important que cette réflexion s'inscrive autant que possible dans une pratique de classe tentant de concrétiser une première citoyenneté des élèves : débat, règles, choix possibles, possibilité d'exercice de l'esprit critique.

ATELIER PHILO

Être citoyen, c'est quoi ?

Compétences

- ☞ Être capable grâce à un échange guidé de :
 - mettre en lien une question philosophique avec des exemples de la vie courante,
 - identifier les sens philosophiques possibles que cette question peut prendre,
 - approcher par comparaison, opposition, le ou les concepts philosophiques utilisés dans l'examen des réponses à la question,
 - utiliser des contre exemples pour problématiser ces différents sens,
 - construire une réponse personnelle à la question posée.

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté :

- ☞ Formuler son étonnement à propos de situations et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion philosophique (EPC001)
- ☞ Identifier les différentes significations d'un concept en fonction du contexte (EPC016)
- ☞ Formuler et organiser ses idées de manière cohérente (EPC19)
- ☞ Passer du particulier au général, du général au particulier (EPC021)
- ☞ Se reconnaître comme citoyen (EPC092)

Durée

2 x 50 minutes

Possibilité de décomposer chacune des séances si le temps d'examen s'avère plus long que prévu. Temps variable entre 30 minutes et une heure pour chaque séance, selon l'âge et l'intérêt des élèves.

Niveaux visés

Entre 7-8 ans et 11-12 ans

Matériel

- ☞ Un exemplaire de l'affiche « Être citoyen, c'est quoi ? » publiée dans *Philéas & Autobule* n°51.
- ☞ Affiches blanches éventuellement pour recueillir, noter des réponses en fin de première séance.

Repères

- ☞ La Déclaration universelle des droits de l'homme
Texte disponible en ligne : <http://www.un.org/fr/universal-declaration-human-rights/>
- ☞ La Convention internationale des droits de l'enfant
Texte disponible en ligne : <https://www.unicef.fr/sites/default/files/convention-des-droits-de-lenfant.pdf>
- ☞ Affiche à destination des enfants illustrant la convention disponible en téléchargement sur le site de l'Observatoire de l'Enfance, de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse : télécharger l'affiche en cliquant [ici](#).



Objectifs

Ce dispositif invite à construire en groupe une réflexion sur la citoyenneté en s'appuyant sur le support visuel de l'affiche. Par le travail mené en groupe, les enfants peuvent être amenés notamment à :

- Donner des exemples de situations connues où le fait d'être citoyen a pu être évoqué en classe, dans la vie courante, (situation de vote par exemple) ;
- Identifier :
 - la diversité des niveaux possibles de la question : attitudes et comportements individuels, relation aux autres, relation à « sa » société, relation au monde (« citoyen du monde »).
 - les conditions de la citoyenneté en termes d'éthique, de droits et devoirs ; de responsabilité ; l'accès à une majorité légale.
- Problématiser en s'interrogeant sur :
 - la situation de l'enfant : est-il déjà citoyen ou le devient-il ? Est-ce progressif ? Doit-il apprendre à le devenir ? Comment ? Et... comment agir alors ?
 - la diversité des sens possibles de l'expression « être citoyen ».
 - la variété des actions : n'y a-t-il qu'une façon d'être citoyen ? Des actions « citoyennes » peuvent-elles être opposées ?
- Construire progressivement une première approche :
 - des sens possibles de la citoyenneté.
 - de l'identification d'une citoyenneté active comme confrontation possible des citoyens sans violence dans la cadre des règles communes.
- Recherche du bien commun ; dynamique d'échange et d'évolution vers la recherche du progrès.
 - des principes du droit (droit de l'homme, de l'enfant), des lois, de la démocratie, des droits du citoyen.

PRÉPARATION

Dans cet atelier, l'animateur peut **s'appuyer sur la symbolique du point d'interrogation** présent sur l'image pour faire démarrer le questionnement et problématiser à partir de celui-ci. Les réflexions qui suivent se développent autour de la symbolique de l'affiche et visent ainsi à aider l'animateur à préparer l'animation.

L'affiche veut à la fois concrétiser la citoyenneté par sa traduction la plus immédiate, le vote, tout en permettant, par la simple présence d'un point d'interrogation et sa relation à ce qui est dessiné (un vote sur une île « déserte »), de problématiser ce qui est montré. On pourrait donc imaginer que, dans un premier temps, pour favoriser une réflexion plus « ouverte », on ne s'intéresse qu'au vote et au point d'interrogation, en cachant la question. Après avoir décrit l'image, on examinera ce que peut signifier cette présence d'un point d'interrogation.

Il peut exprimer, à un premier niveau, que celui qui vote s'interroge : pour qui, pour quoi (pour quelles idées) va-t-il voter ?

Sans s'intéresser encore au côté absurde de la situation (à savoir, un homme isolé qui vote à bulletin secret pour élire un représentant alors qu'il vit seul sur une île déserte), on pourra mettre en relation l'idée du « vote » et celle de « choix », et se demander quels sont les choix qui sont ouverts au personnage ou, éventuellement, quels sont les choix auxquels les élèves pourraient se trouver confrontés dans une telle situation. Eventuellement, ce pourra être l'occasion de s'interroger s'ils ont, ou pas, dans leur situation actuelle, des choix à effectuer et lesquels (est-ce eux qui choisissent tel ou tel aspect de leur vie ?)

À un deuxième niveau, c'est le fait même de voter qui sera interrogé par la réflexion sur le point d'interrogation : faut-il voter ? Pourquoi ? Selon les pays, la participation au vote est plus ou moins libre, l'abstention pouvant être un choix à examiner. On s'intéressera alors au côté absurde de la situation proposée : voter, est-ce utile dans une telle situation ? Voter permet, « techniquement », de décider quand il y a un choix collectif à opérer. Dans la situation proposée sur l'affiche, celle d'un personnage seul, cela peut donc paraître

absurde. On pourra donc s'interroger : devoir choisir implique-t-il nécessairement de devoir voter ? Au-delà, c'est la nécessité du vote qui pourra être examinée : Y a-t-il à voter quand « il n'y a pas de choix » possible ? Mais l'idée même qu'il n'y a « pas le choix » sera à problématiser : quand on dit cela, est-ce parfois qu'on n'ose pas faire d'autre choix, qu'on préfère laisser les choses se faire ?

La découverte de la question posée peut n'intervenir que tardivement dans ce cheminement. Après avoir permis aux élèves de décrire, de faire des liens ou des suggestions, on pourra leur demander quelle est, selon eux, la question qui se trouve posée par rapport à toutes les questions qui ont été soulevées... Elle sera examinée alors en soi, à un troisième niveau de réflexion (deuxième séance) : au-delà de l'affiche, c'est le vote comme seule expression de la citoyenneté qu'on examinera. Être citoyen, n'est-ce que cela ? On pourra examiner alors des exercices possibles de la citoyenneté en collectivité, dans des conditions possibles de durée (les mandats électoraux, être représentant des autres), de fréquence (de l'exercice continu de la citoyenneté à des moments particuliers et réguliers, vers des événements uniques, parfois fondateurs comme une manifestation ou une révolution).

DÉROULEMENT

1. MISE EN RELATION AVEC LA DIVERSITÉ DU QUOTIDIEN, PREMIÈRES POSITIONS (SÉANCE 1)

1.1. Première phase : cadrage de l'activité

La première phase est décrite dans le canevas général de l'exploitation de l'affiche¹.

1.2. Deuxième phase : décrire l'affiche sans montrer la question : le point d'interrogation

a) Questions pour faire décrire :

- **La situation en général** : « Qu'est-ce qui est représenté dans ce que tu vois de l'affiche ? À part l'île, que voit-on d'autre ? Y a-t-il d'autres personnages ? ».
- **L'action du personnage** : Que fait-il ? Quel objet utilise-t-il ?
- **Le point d'interrogation** : Quel signe est indiqué sur l'affiche ? Où est-il placé ?

b) Questions possibles pour donner son avis :

- **Sur le point d'interrogation** : « À votre avis, pourquoi y a-t-il un point d'interrogation ? Selon vous, la place où il est placé a-t-elle de l'importance ? Quel genre de questions ce personnage peut-il se poser dans cette situation ? ».
- **Sur la situation du vote en général** : « Selon vous, qui pourrait être le personnage qui s'interroge ? A propos de quoi peut-il voter selon vous ? Quels sont les choix par rapport auxquels il doit décider ? Dans la même situation, quelles questions vous poseriez-vous ? Quels choix devriez-vous faire ? » ➔ Laisser les options différentes des élèves se développer non seulement concernant les thématiques de choix, mais également concernant les choix divers possibles pour chaque thématique.
- **Sur l'urne et les conditions du vote** : « À quoi sert l'objet près du personnage ? Comment s'appelle-t-il ? ».

¹ Voir Dossier pédagogique de *Philéas & Autobule* n° 41, « Comment être juste ? », p. 49.



- **Sur le côté absurde de la situation** : « Est-ce que cette situation vous paraît réaliste ? En quoi est-elle possible, ou pas ? Trouvez-vous "normal" que ce personnage soit en train de voter ? Que pourrait-il y avoir de bizarre à le faire dans sa situation ? À votre avis, pourquoi vous a-t-on proposé une situation si "bizarre" ? »

« Quelle va être la question marquée sur l'affiche selon vous ? Y a-t-il une question qui permettrait selon vous de résumer toutes les questions que nous avons abordées ? ».

c) Après dévoilement :

- **Mettre en lien la question et les questions des élèves :**

« Que signifie le mot citoyen ? Connaissez-vous un mot de la même famille que le mot "citoyen" ? »
☛ Mettre en lien le mot « citoyen » et le mot « cité ».

« Selon vous, quel est le rapport entre le citoyen, celui qui habite dans la « cité », et les questions que nous avons imaginées ? » ☛ Demander aux élèves d'expliquer le lien entre cette question et certaines des leurs.

« Les questions que nous avons imaginées vous paraissent-elles en rapport avec la question écrite sur l'affiche ? ».

1.3. Troisième phase : donner du sens et élargir : de l'affiche au problème à examiner

a) Questions pour permettre des hypothèses :

« À votre avis, pourquoi vous fait-on examiner cette question ? Est-elle importante pour des élèves ? Pour le futur ? Pour leur présent ? »

À ce niveau de réflexion, guider vers les préoccupations quotidiennes, pour essayer de comprendre/avoir un avis/réagir/agir, plutôt que vers, plus largement, des préoccupations liées à l'idée de citoyenneté. Ces dernières seront cependant acceptées pour les garder en mémoire.

b) Questions pour examiner les liens :

Pour le moment, on ne fait qu'examiner la façon dont la question se traduit au quotidien

- **Entre la question et le dessin** : « Y a-t-il un rapport entre la question posée et le dessin ? Y a-t-il des raisons de penser que ce n'est pas logique, selon vous ? »

- **Avec la vie courante** : « D'après ce que vous en savez, tout le monde a-t-il le droit de voter dans notre pays ? Être citoyen, pour vous, cela ne concerne que le moment du vote, ou bien connaissez-vous d'autres moments où l'on en parle ? D'après vous, est-ce que cette question a de l'importance dans la vie de tous les jours ? Est-ce que cette question concerne seulement les adultes, seulement les enfants ou les deux selon vous ? »

Qu'est-ce que pourrait signifier être citoyen dans votre vie de tous les jours : en classe ? À l'école ? Dans la vie de tous les jours ? À la maison ? »

☛ Pour ces questions, penser non seulement à des comportements (par rapport la classe, et comme « acteur social (quête pour des œuvres ou autre), mais aussi à la construction des règles, aux votes (délégué de classe).



« Est-ce que dans tous les pays, d'après ce que vous en savez, on a les mêmes possibilités d'être un citoyen ? Qu'est-ce qui change, d'un pays à l'autre ? Est-ce que, dans notre pays, on a toujours eu les mêmes possibilités d'être citoyen ? Était-ce permis à tout le monde de la même façon ? Et aujourd'hui ? Est-ce permis à tout le monde de la même façon ? »

1.4. Quatrième phase : commencer à caractériser et répondre

Questions pour généraliser et définir :

« D'après les exemples que nous venons de prendre, quels sont les genres de choses qu'on peut faire et qui montrent que l'on est un "citoyen" ? Qu'est-ce que ce serait, être un "bon" ou un "mauvais" citoyen, selon vous ? » ➤ Pour cette question, penser à identifier que des réponses peuvent être divergentes.

2. DE LA DIVERSITÉ DU QUOTIDIEN À LA RÉFLEXION DE FOND (SÉANCE 2)

2.1. Troisième phase : examiner certaines des réalisations précédentes ou les mots retenus à propos du sujet, pour en discuter, créer l'échange en élargissant et problématisant.

a) Questions pour problématiser :

« D'après les exemples que nous avons trouvés la dernière fois :

- Un enfant peut-il être citoyen (en partie ? complètement ?) ? Est-ce qu'on devient citoyen ou bien est-ce qu'on l'est dès la naissance, ou bien encore les deux ? Connaissez-vous un lieu où l'on apprend aux enfants à devenir citoyen ? De quelle façon procède-t-on pour vous faire apprendre à être citoyen : en classe ? À l'école ? Dans la vie de tous les jours ? À la maison ? » ➤ Reprendre des exemples concrets.

- « Est-il possible, selon vous, que deux personnes aient des façons de se comporter très différentes, voire opposées, tout en cherchant à être à ce moments-là de "bons" citoyens ? »

- « Est-il possible de s'opposer aux autres quand on est citoyen ou bien faut-il toujours être d'accord avec la majorité ? Est-ce qu'un citoyen peut ne pas être d'accord avec une loi ? Comment peut-il faire si c'est le cas ? »

b) Questions pour conceptualiser, articuler des idées :

« D'après vous, qu'est ce qui serait le contraire de se comporter comme un citoyen ? Si l'on devait définir ce qu'est un citoyen, que pourrait-on dire ? Comment fait-on pour apprendre à devenir citoyen ? Pourquoi selon vous ne laisse-t-on pas un enfant être complètement un citoyen ? Donnez un exemple d'une façon d'être citoyen, par rapport : aux autres ? À soi ? À des objets ? À des règles, des lois » ➤ Penser aux institutions, aux mandats électoraux

« Lorsque nous devons agir comme citoyen, nous devons faire attention aux lois, mais connaissez-vous d'autres textes qui sont aussi très importants – voire encore plus importants, que les lois – pour savoir ce que nous avons le droit, ou pas, de faire ? » ➤ Évoquer la Déclaration universelle des droits de l'homme, la Convention internationale des droits de l'enfant.

« Quels sont tous les lieux où l'on peut être citoyen ? Peut-on être citoyen tout seul, comme sur l'affiche ? On parle parfois d'être « citoyen du monde » : à votre avis, qu'est-ce que cela pourrait signifier ? Les parents, qui sont adultes, sont-ils citoyens dans un pays de la même façon que les enfants ? Qu'y a-t-il de différent pour eux ? » ➤ Ici : mettre en évidence la différence entre adultes et enfants.



« Tous les adultes ont-ils la possibilité de voter dans notre pays ? » ➔ Donner l'information sur le droit des étrangers au besoin.

2.2. Quatrième phase : répondre à la question posée

3. PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS DE SYNTHÈSE

- « Dessinez deux actions : une qui montrerait un citoyen en train d'agir, une où la personne ferait selon vous le contraire de ce que doit faire un citoyen. »

- Inviter chaque enfant à écrire trois mots qu'il juge très importants pour définir un citoyen. Par groupes, répondre à la question initiale, en utilisant au moins un mot de chacun des participants du groupe. Affichage ou lecture collective.

- Rédiger une affiche avec au centre un point d'interrogation : inscrire autour toutes les questions que les enfants se sont posé durant ces deux séances.

PROLONGEMENTS

- Faire une campagne électorale dans la classe.