

Nom outil	Atelier de la Pensée Joueuse
Association	Yapaka – Ministère de la FWB
Public visé	Enfants de 3 ^{ème} maternelle voire des premières années du primaire
Objectifs poursuivis	-favorise l'intériorisation des règles du vivre ensemble - -renforce la capacité d' empathie et le sens moral (travail sur les émotions, changement de places, socialisation) - prévient la violence et les risques de radicalisation par une approche non-stigmatisante .
Objectifs scolaires rencontrés	La pensée joueuse répond à 6 objectifs essentiels de l'école : s'approprier le langage, se socialiser, agir et s'exprimer avec le corps, solliciter l'imagination, introduire la culture de l'écrit, prévenir les stéréotypes de genre.
Objectifs de l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté	La pensée joueuse vise essentiellement à développer : - une pensée autonome et critique par le jeu et l'imaginaire comme support pour interroger le monde ; - une connaissance de soi-même et de l'autre par l'expérimentation dans des postures différentes scénarisées (aux plans de l'action, du dialogue et de l'émotion) et débattues dans l'après-coup ; - une citoyenneté dans l'égalité en droits et en dignité par l'expérience d'un moment démocratiquement investi et construit par les enfants dans un cadre sécurisant - un engagement dans la vie sociale et l'espace démocratique en étant sollicité à prendre part aux différentes étapes de la construction d'une intelligence collective et aux prises de décision en commun.
Cibles d'apprentissage	-apprentissage du faire-semblant qui est aussi une initiation au virtuel -apprentissage de l'empathie réciproque et mutuelle comme moyen de lutter contre la violence en milieu scolaire -apprentissage du débat démocratique qui ouvre à la parole et à l'écoute de chacun dans une position égale et collaborative
Bref descriptif de l'atelier	L'enseignant ou un intervenant proche de l'école (PMS, AMO,...) propose chaque semaine/15 jours un atelier théâtre de 40 minutes selon un rituel en 8 consignes et en suivi un atelier philo de 10 à 20 minutes en 6 étapes. Atelier du jeu théâtral : 1. <i>On va jouer comme au théâtre.</i> La règle d'or est de faire semblant : on ne se fait jamais mal, on fait semblant de taper, d'embrasser,... 2. <i>Parmi ces dessins, nous allons en choisir un à partir duquel nous allons construire une histoire imaginaire.</i> Partir de dessins évite d'aborder des situations vécues ; les dessins proposés sont ouverts et abordent des situations de harcèlement, d'inégalité...en fonction des événements et de l'actualité de la classe. 3. - Déterminer les actions : <i>Que se passerait-il ?</i> La construction du scénario simple en 4/5 actions. L'enseignant suscite l'identification des trois figures : l'agresseur, la victime et le redresseur de torts. Que les rôles soient bien typés, dramatisés, voire exagérés va aider au jeu. - Déterminer les dialogues : <i>Que dirait-il ?</i> Chaque action s'adjoit d'un dialogue. L'usage du conditionnel soutient le faire semblant. - Déterminer les émotions : <i>Qu'est-ce qu'il ressentirait ?</i> Pour chacun des personnages, les enfants nomment les émotions et le pourquoi des émotions choisies.

	<p>4. Rappel du rituel de jeu et invitation à jouer : on ne force personne à jouer, on ne propose à personne de jouer, il s'agit bien de volontariat. Le simple fait d'assister aux jeux est déjà une participation.</p> <p>5. Jeu : les enfants volontaires joueront alternativement tous les rôles. Félicitations : applaudissement collectif. L'animateur n'émet aucun commentaire individuel.</p> <p>6. Rituel de fin de séance / retour au calme.</p> <p>Atelier Philo :</p> <p>1. Aux ateliers de la Pensée Joueuse, on va se poser des questions ensemble, réfléchir ensemble. Les règles sont énoncées collectivement à haute voix, une manière de s'engager dans la règle commune : on s'écoute, on lève la main pour demander la parole</p> <p>2. Choix et formulation de la question philo</p> <p>3. Définir les fonctions de discutants et de président de séance, de distributeur de la parole, des journalistes, sur base volontaire. Même silencieux, l'enfant y participe (écoute active, observation...)</p> <p>4. Discussion entre les enfants, l'adulte-animateur soutient la visée philosophique de la discussion à l'aide d'outils. Aucun résultat n'est fixé à priori.</p> <p>5. Clôture de la discussion ritualisée par les différentes fonctions</p> <p>6. Rituel de fin de séance</p>
Type outil	<p>-Simple à mettre en place, l'animation ne sollicite aucun moyen (pas d'accessoires) sinon la continuité de l'activité tout au cours de l'année.</p> <p>-Le site yapaka propose des supports d'animation, une série de dessins thématiques, des ressources diverses</p> <p>-Une formation de 3 jours et des livres sont proposés aux animateurs.</p>
Cadre de la formation en 3 jours	<p>La formation est proposée au rythme de deux sessions par année académique. L'inscription se fait sur base volontaire, avec le soutien de la direction, en privilégiant des inscriptions multiples par école.</p> <p>Au cours des 2 premières journées, le dispositif est présenté à la fois d'un point de vue théorique et sous forme de jeux et de discussions à visée philosophique tels que proposés aux enfants. Chacun s'engage à y prendre part dans la posture d'animateur et celle de participant, en tant qu'adulte. La position de l'animateur y est également travaillée dans une position tierce favorisant l'émergence d'une dynamique collaborative et d'un processus démocratique hors d'une transmission de savoirs. A l'issue de ces 2 jours, chacun débute les animations dans les classes à un rythme hebdomadaire/ 15 jours.</p> <p>Lors de la troisième journée sont abordés les problèmes rencontrés et les manières de les résoudre.</p>
	<p>Plus d'info et calendrier des formations : http://www.yapaka.be/page/ateliers-de-la-pensee-joueuse</p>