

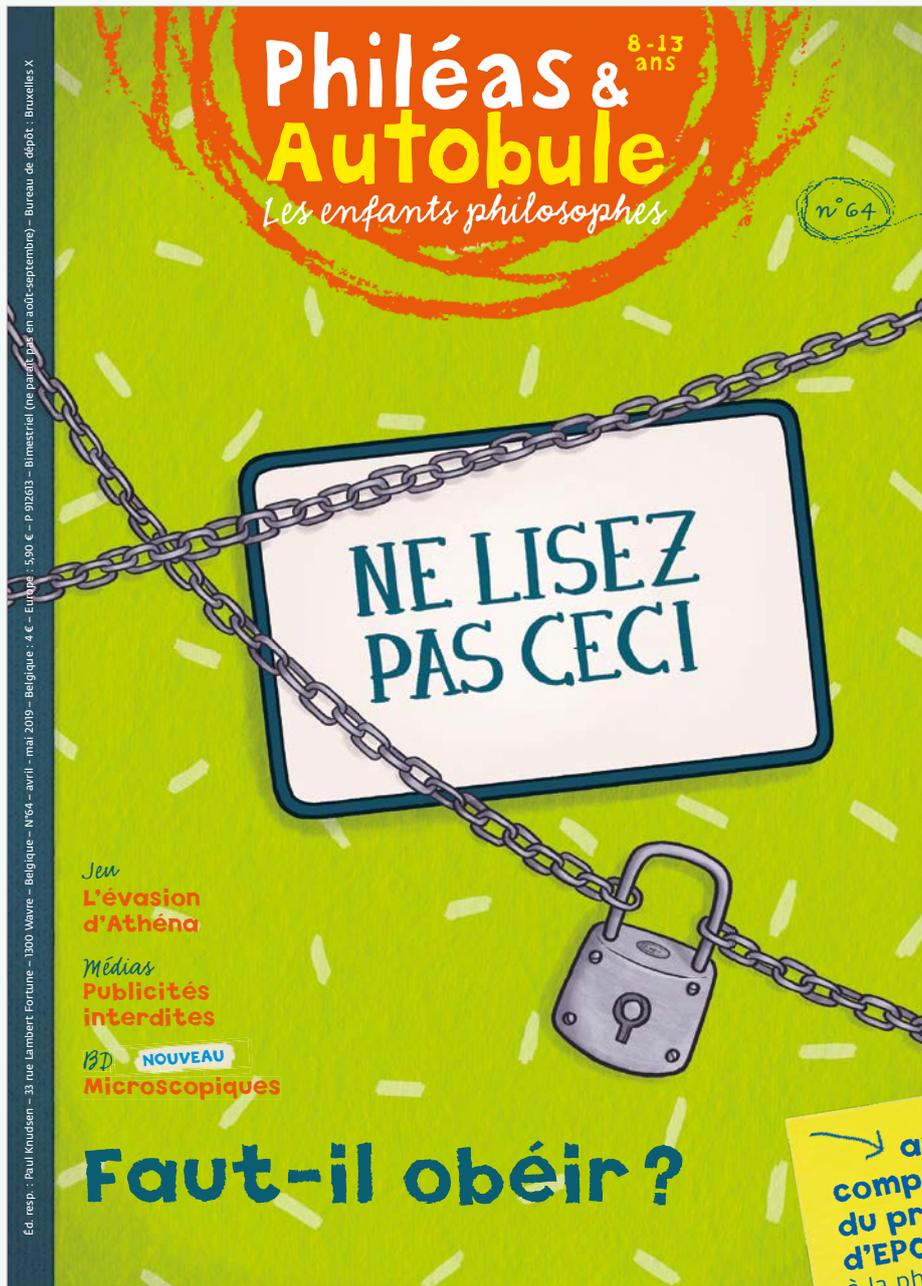


**Philéas &
Autobule**
Les enfants philosophes



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Faut-il obéir ?





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.

En partenariat avec :



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture



Chaire UNESCO
"Pratiques de la philosophie avec
une base éducative pour le dialogue
et la transformation sociale"



UNIVERSITÉ DE

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Signalétique pour les compétences

Les compétences du cours de Philosophie et citoyenneté sont celles du Programme d'études commun (W-BE FELSI-CECP) - Cycles 2, 3 et 4, octobre 2017. Disponible ici : www.cecp.be/programme-detude-cours-de-philosophie-et-citoyennete. Pour l'éducation aux médias, aux compétences de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont ajoutées les compétences du Conseil Supérieur d'Éducation aux Médias (CESM – www.cesm.be).

Auteure du dispositif philo « Mille choix » **Mélanie Olivier** (philosophe, formatrice, et animatrice au Pôle philo) / Auteure du dispositif médias **Céline Pierre** (enseignante et animatrice diplômée en éducation aux médias) / Auteure de la leçon d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté **Marie Pollet** (maître de philosophie et citoyenneté, institutrice primaire) / Auteure de l'introduction, des enjeux des dispositifs philo, médias et des enjeux de la leçon d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté **Marie Baurins** (philosophe, Philéas & Autobule).

Couverture du n°64 **Weika** / 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** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des 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.

Avril - Mai 2019 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

Introduction

Au quotidien, les enfants sont sommés d'obéir à l'autorité de l'adulte, souvent incontestée, souvent posée comme nécessaire et rares sont les moments où la possibilité leur est offerte de réfléchir à la légitimité de cette autorité. Demander aux enfants s'il faut obéir (et si oui, quand faut-il le faire ?), c'est leur permettre de réfléchir à ce qu'ils estiment légitime (ou pas) et aux moyens qu'ils pourraient se donner pour le déterminer. Quelles seraient les bonnes raisons d'obéir et de désobéir ? Sur quels critères pouvons-nous évaluer ces raisons ? Et qu'est-ce que l'obéissance ? Comment distinguer une demande d'un ordre ? Pour être libre, faut-il n'obéir à personne ?

Dans ce dossier, le dispositif philo « Mille choix » propose à chaque enfant de s'interroger, via des situations particulières, sur son choix d'obéir ou de désobéir et les conséquences que ce choix peut avoir. La séquence d'Éducation aux médias permettra aux enfants de découvrir quelques règles auxquelles se soumet le secteur de la publicité. Dans la séquence d'Éducation à la philosophie et la citoyenneté, les enfants se questionneront sur le concept même de l'obéissance et tenteront d'en tracer les contours.

L'objectif de ce dossier pédagogique est de stimuler l'esprit critique des enfants, de développer leur capacité à défendre une opinion qui leur est propre et de les encourager à évaluer leur approbation à toute autorité qui sera partie prenante de leur existence. Pour cela, il est important que les enfants s'interrogent sur le pourquoi et le comment de l'obéissance. Car il est peut-être plus facile d'apprendre à obéir que de savoir quand désobéir. La réflexion sur l'obéissance ouvre ainsi la voie à la formation de citoyens à l'esprit autonome et critique.

Sommaire

4 Séquence philo

- 4 Enjeux
- 5 Dispositif philo : Mille choix
Annexes

16 Séquence médias

- 16 Enjeux
- 17 Dispositif médias :
Les règles de la publicité
- 24 Annexes

32 Séquence d'EPC

- 32 Enjeux
- 33 Leçon d'Éducation à
la philosophie et à la
citoyenneté :
Plat de pâtes philo
- 38 Annexes

DISPOSITIF PHILO

Mille choix

Compétences

1. Élaborer un questionnement philosophique

- ☞ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1) :
 - Formuler son étonnement à propos de situations, de problèmes, etc., et en dégager une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (1.1 – étape 1)
 - Identifier les enjeux multiples sous-jacents aux questions (1.1 – étape 3)

3. Prendre position de manière argumentée

- ☞ Se positionner (3.2) :
 - Justifier une prise de position, notamment sur le plan éthique, par des arguments (3.2 – étape 3)
- ☞ Évaluer une prise de position (3.3) :
 - Distinguer intention, actions et conséquences (3.3 – étape 1)

4. Développer son autonomie affective

- ☞ Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3) :
 - Savoir dire non (4.3 – étape 1)

Habilités de penser

- ☞ **Dégager des conséquences** : les enfants dessinent une situation dans la case « dessine ce qui pourrait se passer »
- ☞ **Se positionner** : les enfants font le choix entre « j'obéis » et « je désobéis »
- ☞ **Formuler un problème** : les enfants répondent à la question : y a-t-il encore un problème ?
- ☞ **Évaluer des raisons** : par la discussion collective, les enfants expriment les raisons de leur choix et entendent celles des autres, pour être ensuite amenés par l'animateur à évaluer ces raisons

Principe du jeu

Les enfants sont confrontés à une série de situations pour lesquelles ils doivent choisir entre obéir et désobéir. Le questionnement porte ensuite sur les conséquences possibles de ce choix, et les problèmes éventuels qui pourraient se poser suite au choix qui a été fait. Les enfants sont invités à se projeter par le dessin mais aussi à justifier leurs choix en argumentant devant le groupe.

Niveaux visés

De 8 ans à 13 ans

Durée

1 à 2 x 50 minutes¹

Aptitudes générales

- ☞ Argumenter
- ☞ Désobéir

Principaux concepts

obéir, obéissance, désobéir, problème, conséquences, dilemme, choix, conflit intérieur

Objectifs

- ☞ Se questionner sur l'obéissance
- ☞ Travailler la notion de problème
- ☞ Travailler la notion de conséquence

Matériel

- ☞ L'affiche « Mille choix » (voir annexe 2, p. 11) reproduite² au format A2 ou A3 ; à afficher au tableau
- ☞ La carte « Mon mille choix » découpée à partir de l'annexe 3 (voir p. 12) ; prévoir une carte pour chaque enfant³
- ☞ Les 11 cartes-situations (voir annexe 4, pp. 13-15)
- ☞ Des marqueurs ou des crayons de différentes couleurs
- ☞ Des feuilles de dessin A4 (pour dessiner les situations)
- ☞ Une minuterie

1. Par situation, cela prend en général une demi-heure, mais ce temps est bien entendu modulable en fonction des échanges.

2. Ou éventuellement, réécrire l'arborescence au tableau.

3. Ou si l'animateur préfère, il peut demander aux enfants de changer de carte à chaque situation, il faudra alors veiller à prévoir suffisamment d'exemplaires pour chacun, sachant qu'une séance permet de faire environ 3 situations.



PRÉPARATION

1. L'ANIMATEUR LIT LES ENJEUX ET LES EXEMPLES DE QUESTIONS DE RELANCE (VOIR ANNEXE 1, PP. 9-10)

Le dispositif ci-dessous prévoit des moments de réflexion où l'enfant doit chercher, pour une situation donnée, le problème qui se pose. Le problème peut être pour lui ou pour les autres. Le rôle de l'animateur pendant la discussion en commun sera de relever les différents problèmes et d'en faire ressortir les enjeux. Il peut, s'il le souhaite, aller plus loin encore en approfondissant les enjeux ainsi apportés par la réflexion des enfants. Des exemples d'enjeux et de questions de relance possibles se trouvent en annexe, pages 9 et 10.

L'objectif de ce dispositif est d'amener les enfants à voir la situation sous plusieurs angles, en réfléchissant aux conséquences et problèmes amenés par leur choix (j'obéis ou je désobéis). L'animateur sera attentif à ne pas moraliser la discussion.

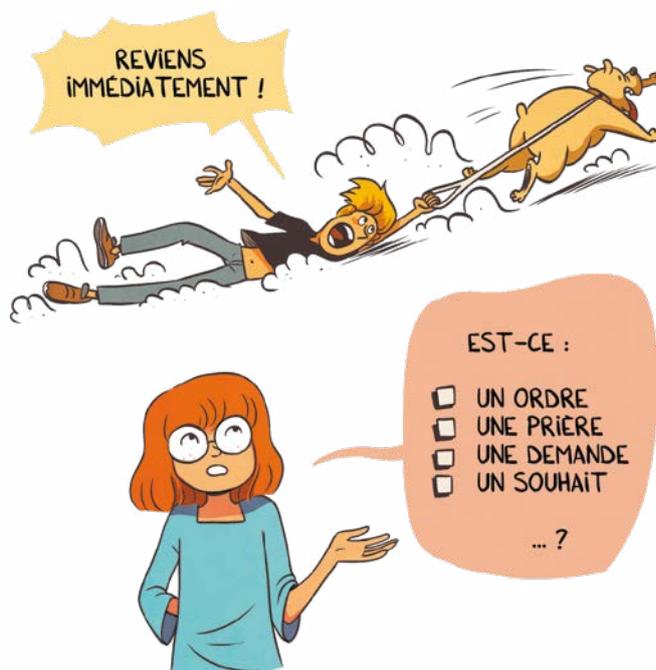
2. ACCROCHER L'AFFICHE « MILLE CHOIX » AU TABLEAU

Avant de commencer l'animation, l'animateur accroche au tableau l'annexe 2 (p.10) (format A2) et distribue la carte « Mon mille choix » à chaque enfant.

DÉROULEMENT

1. L'ANIMATEUR EXPLIQUE LES RÈGLES ET LE PRINCIPE DU JEU

L'animateur explique aux enfants : « Nous allons nous questionner sur l'obéissance à partir de situations qui pourraient arriver dans la vie de tous les jours. Pour chaque situation, vous allez devoir faire un choix entre "j'obéis" et "je désobéis". Vous allez indiquer ce que vous choisissez sur la feuille que je vous ai distribuée. »



L'animateur montre la feuille aux enfants.

« Une fois que vous aurez choisi entre les deux options, comme vous le voyez, on arrive sur la case "Dessine ce qui pourrait se passer". Vous allez prendre une feuille blanche et faire un dessin de ce qui se passerait si vous désobéissez, ou pas, en fonction du choix que vous avez fait. Après le dessin vous allez vous demander si la situation, du fait que vous avez obéi ou désobéi, pose un problème à quelqu'un. Lorsque vous arrivez sur les cases "explique", il faut vous tenir prêt à donner votre explication et à dire quel chemin vous avez choisi. Il n'y a pas de bonne réponse, mais l'idée c'est de pouvoir expliquer pourquoi vous avez fait ce choix ».

2. LIRE LA SITUATION

L'animateur désigne un enfant pour piocher une carte. Un enfant lit la situation à tout le groupe.

3. CHOISIR ENTRE OBÉIR ET DÉSOBÉIR

L'animateur demande aux enfants de choisir individuellement, pour cette situation, s'ils obéiraient ou désobéiraient.

4. DESSINER CE QUI VA SE PASSER (10 MIN)

L'animateur demande ensuite aux enfants de dessiner ce qui d'après eux pourrait se passer en fonction de leur choix entre obéir et désobéir. Il leur demande de dessiner cela sur une feuille.

5. SE DEMANDER : Y A-T-IL UN PROBLÈME ?

L'animateur explique la suite du parcours : « Vous avez dessiné une des conséquences possibles du fait d'obéir (ou de ne pas obéir) dans cette situation. Je vous propose de vous demander si maintenant que vous avez fait votre choix entre obéir et désobéir, à partir de cette étape, y a un problème ou pas ? »

L'animateur dit aux enfants qu'ils peuvent écrire le problème qu'ils voient sur leur carte si jamais ils ont peur de l'oublier.

6. POUR CEUX QUI ONT CHOISI « PAS DE PROBLÈME », ALLER PLUS LOIN

L'animateur demande : « Pour ceux qui ont choisi "il n'y a pas de problème", pourriez-vous réfléchir à tous les acteurs de la situation. La question est : "est-ce qu'il n'y a de problème pour personne ?" »

7. DEMANDER AUX ENFANTS D'EXPLIQUER LEUR CHEMIN (15 MIN)

Pour introduire la discussion, l'animateur commence par sonder le groupe : « Qui a mis j'obéis, qui a mis je désobéis ? ». L'animateur connaîtra ainsi la tendance majoritaire et pourra se rendre vigilant à donner la parole à d'autres raisonnements possibles.

(ex : il y a 15 enfants, 10 ont mis je désobéis et 5 ont mis j'obéis. L'animateur donne la parole à un des enfants du groupe majoritaire, qui explique son choix. Il sera ensuite vigilant à donner la parole à un des cinq enfants qui a fait le choix inverse). Il n'est pas nécessaire que tous les enfants prennent la parole.

Attention, parfois certains enfants peuvent suivre le même chemin pour des raisons différentes, et aboutir à des dessins de ce qui pourrait se passer ou des problèmes très différents les uns des autres.

Un premier enfant explique le chemin qu'il a suivi : il montre son dessin, explique s'il y avait un problème ou pas et quel était celui-ci s'il y en avait un.

L'animateur donne la parole à d'autres enfants qui ont fait un autre choix, trouvé d'autres conséquences : « Est-ce que quelqu'un a fait un autre choix ? Peut-il expliquer pourquoi il a fait ce choix ? »

8. REVENIR À LA CARTE INDIVIDUELLE

Une fois que chacun a entendu une diversité d'explications, chaque enfant reprend sa carte « Mon mille choix ».

L'animateur « *En attendant les idées des autres, ou en fonction des idées que vous avez eues quand vous faisiez votre exercice, est-ce que vous avez envie de changer d'avis ?* »

9. RÉPÉTER LES OPÉRATIONS DE 2 À 8 AVEC UNE AUTRE CARTE SITUATION, AUTANT DE FOIS QUE SOUHAITÉ

PROLONGEMENTS

FAIRE LE JEU PHILO « OBÉIR, C'EST QUOI ? »

Proposer aux enfants de faire individuellement le jeu philo du numéro (pages 10-11) et de comparer ensuite leurs réponses.

TRAVAILLER SUR LA QUESTION DE LA LÉGITIMITÉ

Voir l'article « Vous êtes surveillés@justicer.com », dans Philéas & Autobule n°41, à exploiter avec le Dossier pédagogique de *Philéas & Autobule* N°41 « Comment être juste ? »⁴

- ☛ les enjeux « A-t-on le droit d'agir contre la loi si l'on pense bien agir ? » (voir p. 26 du dossier pédagogique « Comment être juste ? »)
- ☛ l'exercice philo « Qu'est-ce qui est légitime / qu'est-ce que le légitime ? » (voir pp. 27-33 du dossier pédagogique « Comment être juste ? »)



4. Voir www.phileasetautobule.be/dossier/41-justice-comment-etre-juste/

ANNEXE 1**QUESTIONS DE RELANCE ET ENJEUX**

Situation : Mes parents m'ordonnent de ranger ma chambre alors que mes amis me proposent d'aller faire un tour à vélo.

Enjeux en corrélation : **autorité parentale** **amitié** **bien-être**

→ Dois-tu toujours obéir à tes parents ?

Situation : Un copain de classe me demande de faire une blague à un autre copain en lui cachant ses affaires.

Enjeux en corrélation : **humour** **groupe** **influence, empathie**

→ À quelles conditions obéis-tu à tes copains ?

Situation : Mon prof me donne une punition parce qu'il pense que j'ai triché mais ce n'est pas vrai.

Enjeux en corrélation : **injustice** **relation** **professeur-élève** **sanction**

→ Doit-on toujours obéir à ses professeurs ?

Situation : L'école change de règlement et interdit aux enfants de sortir pendant la récré.

Enjeux en corrélation : **institution** **règles**

→ Qu'est-ce qui fait qu'une règle est juste ou pas ?

Situation : Un inconnu dans la rue me réclame de lui prêter mon téléphone portable pour une urgence.

Enjeux en corrélation : **danger** **relation adulte-enfant** **inconnu** **urgence**

→ Comment évaluer les dangers d'une situation ?

Situation : Un copain a un trou dans son pantalon et on voit son slip. Les autres de la classe trouvent ça drôle et m'interdisent de le prévenir.

Enjeux en corrélation : **humour** **groupe** **influence** **bienveillance**

→ Est-ce que le groupe auquel j'appartiens influence mes choix ?

Situation : Paolo me confie être amoureux d'Aïcha et me demande de garder le secret mais Aïcha est ma meilleure amie et je lui dis tout.

Enjeux en corrélation : **loyauté** **secret**

→ Doit-on toujours obéir en gardant un secret ?

Situation : Ma grande sœur a menti à nos parents en allant à une soirée qui lui était interdite et me demande de ne rien dire.

Enjeux en corrélation : **famille** **loyauté** **secret**

→ Quand un ordre me met mal à l'aise, comment puis-je décider si j'y obéis ou pas ?

Mille choix

ANNEXE 1 (SUITE)

QUESTIONS DE RELANCE ET ENJEUX

Situation : Une bande de grands me bousculent et m'ordonnent de leur donner mon argent de poche.

Enjeux en corrélation : peur force violence groupe

→ Dans quelle mesure mes émotions guident-elles mes choix ?

Situation : Je marche dans une rue déserte, sans voiture ni piéton. Je dois traverser la rue. Je m'apprête à traverser au passage pour piétons mais le feu est rouge : il m'est donc interdit de traverser.

Enjeux en corrélation : lois danger

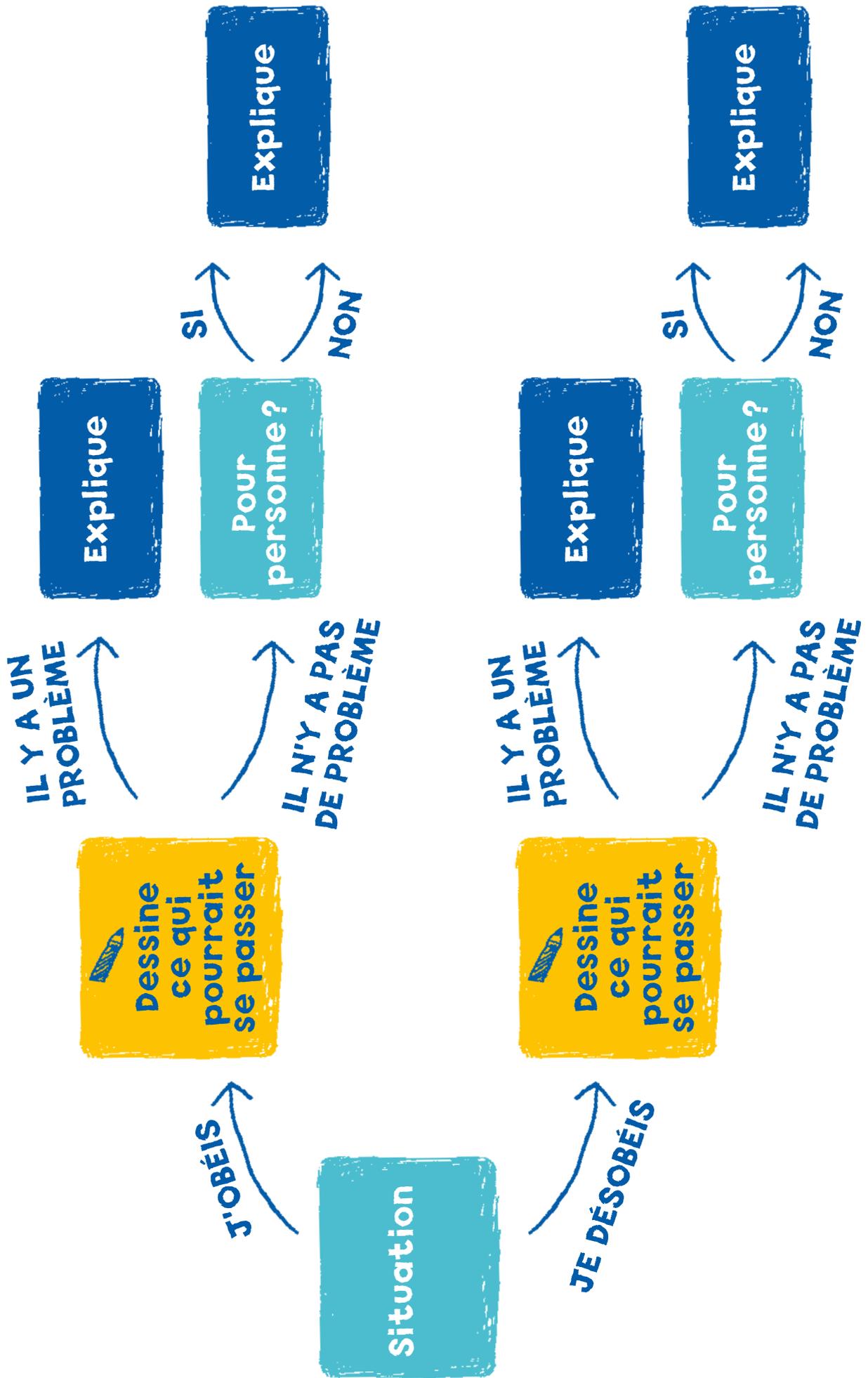
→ Est-ce toujours pertinent d'obéir aux lois ?

Je cuisine un plat en suivant scrupuleusement la recette. Mon père me demande de ne pas ajouter d'ail dans le plat, car cela lui donne mal au ventre. Or, la recette exige beaucoup d'ail.

Enjeux en corrélation : règles plaisir bienveillance

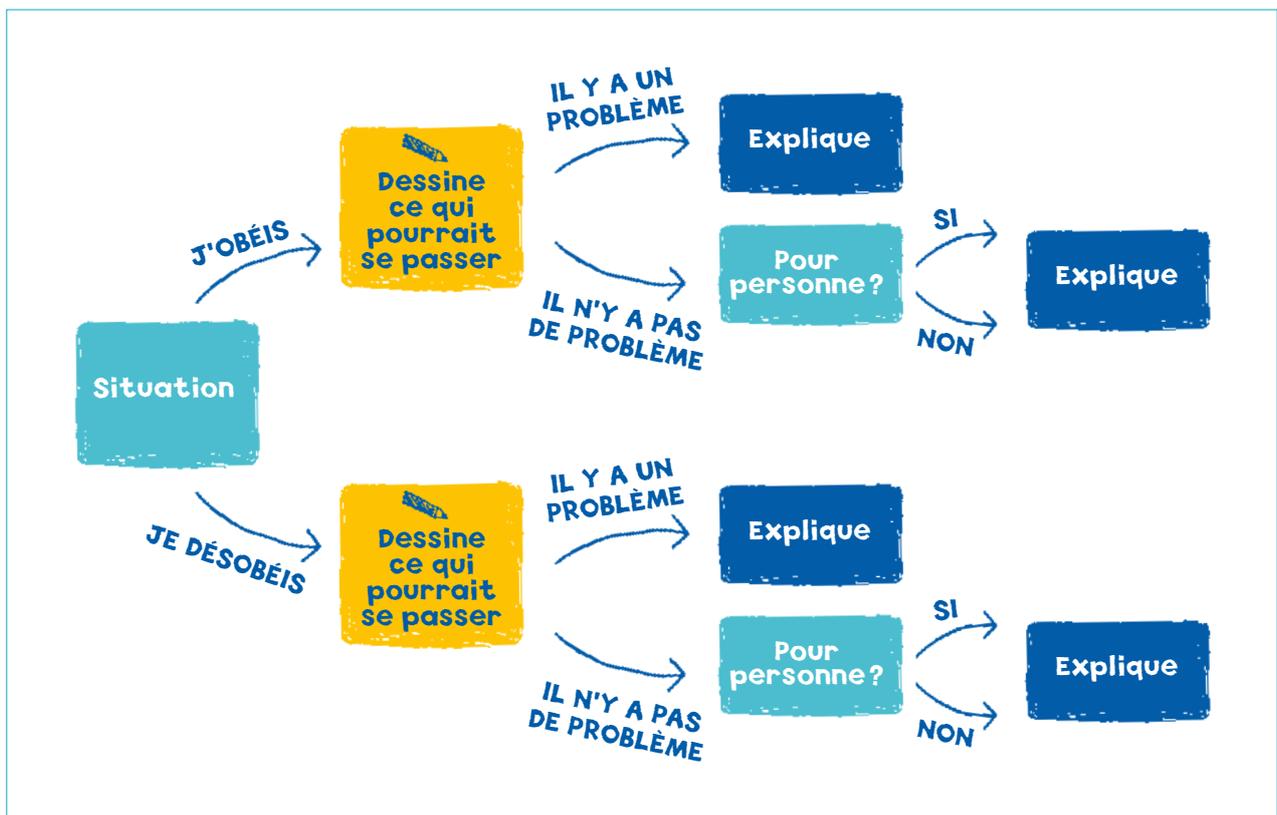
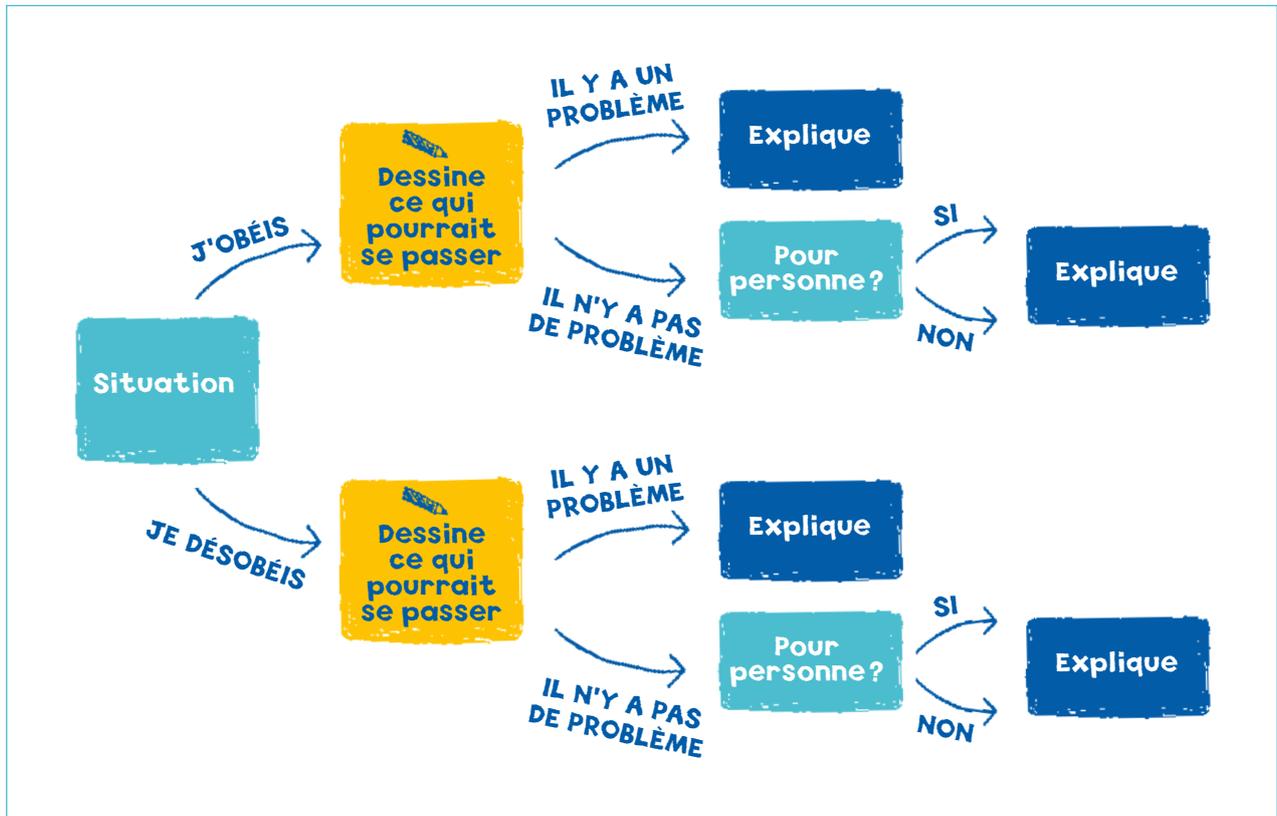
→ Faire plaisir à l'autre, est-ce un bonne raison d'obéir ?





ANNEXE 3

GARTES « MON MILLE CHOIX »



Mille choix

ANNEXE 4

CARTES SITUATIONS



Mes parents
m'ordonnent
de ranger ma
chambre alors
que mes amis
me proposent
d'aller faire un
tour à vélo.



Un copain de
classe me
demande de
faire une blague
à un autre
copain en lui
cachant ses
affaires.



Mon prof me
donne une
punition parce
qu'il pense que
j'ai triché mais
ce n'est pas
vrai.



L'école change
de règlement
et interdit
aux enfants de
sortir pendant
la récré.





**Un inconnu
dans la rue
me réclame
de lui prêter
mon téléphone
portable pour
une urgence.**



**Un copain a un
trou dans son
pantalon et on
voit son slip.
Les autres de la
classe trouvent
ça drôle et
m'interdisent de
le prévenir.**



**Paolo me confie
être amoureux
d'Aïcha et me
demande de
garder le secret
mais Aïcha est
ma meilleure
amie et je lui dis
tout.**



**Ma grande
sœur a menti
à nos parents
en allant à une
soirée qui lui
était interdite
et me demande
de ne rien dire.**



**Une bande de
grands me
bousculent et
m'ordonnent
de leur donner
mon argent de
poche.**





Je marche dans une rue déserte, sans voiture ni piétons. Je dois traverser la rue. Je m'apprête à traverser au passage pour piétons mais le feu est rouge : il m'est donc interdit de traverser.



Je cuisine un plat en suivant scrupuleusement la recette. Mon père me demande de ne pas ajouter d'ail dans le plat, car cela lui donne mal au ventre. Or, la recette exige beaucoup d'ail.





Séquence médias

Auteur·e

- Auteure des enjeux : **Marie Baurins** (philosophe, Philéas & Autobule)
- Auteure du dispositif : **Céline Pierre** (enseignante et animatrice diplômée en éducation aux médias)

Publicités interdites

Généralement, le but d'une publicité est de convaincre d'acheter quelque chose. Mais tout n'est pas permis ! Une publicité doit obéir à des règles. En voici quelques-unes.

Les exemples inventés ici sont tous interdits. Retrouve la règle qui interdit chaque publicité. Puis écris le numéro correspondant dans le rond en page de droite.

1 En manque n'a pu être pour être une vidéo, mais n'a de la publicité.

2 LE PÈRE NOËL DÉJÀ SUR LES MANÈGES (du moins d'UNILEY)

3 Appel au jury ! Pas question de vendre un produit n'importe comment et en racontant n'importe quoi ! En Belgique, si une personne pense qu'une publicité est mensongère, trompeuse ou... elle peut porter plainte auprès du jury d'... Celui-ci rassemble des professionnels de la pub et des personnes proposées par diverses associations. Ce jury pourra demander que la pub soit retirée ou modifiée si la plainte lui paraît justifiée.

4 À CARTELIER POUR TOUS LES ENFANTS

5 DEMANDE LA PÊCHE À TES PARENTS !

6 Grâce au lait, vous ne tombez plus JAMAIS MALADE

Règles :

- A** La pub ne peut pas te dire qu'un aliment est bon pour ta santé (parce qu'il ne l'est pas vraiment) ou qu'il va apporter d'autres avantages (s'il n'a pas).
- B** La pub doit représenter correctement la taille, le goût, le contenu des aliments et leurs avantages nutritionnels.
- C** La pub ne peut pas te faire croire que tu deviendras plus populaire auprès de tes copains, meilleur à l'école ou plus sportif.
- D** La pub ne peut pas te demander de persuader tes parents d'acheter un produit.
- E** La pub ne peut pas utiliser des images de saint Nicolas, avant le 1^{er} novembre et du père Noël, avant le 1^{er} décembre.
- F** Sur internet, les blogueurs ou youtubeurs préférés doivent toujours indiquer s'ils sont payés pour le parler d'un produit, par exemple avec la mention « #partenaire » ou « #sponsor ».

À partir du jeu «Publicités interdites» Philéas & Autobule n°64, pp. 22-23

ENJEUX

Peut-on obéir sans s'en rendre compte ?

Quand quelqu'un ne veut pas faire quelque chose, est-il possible de le convaincre d'adapter de lui-même son comportement sans qu'il en ait conscience ? C'est ce que fait la publicité, qui use de différents leviers pour nous convaincre d'acheter certains produits. Dans le dispositif qui suit, il s'agira dans un premier temps de mieux comprendre ce qu'est la publicité et comment elle fonctionne, pour ensuite découvrir les différentes règles auxquelles la publicité doit se soumettre. Cette première approche des règles éthiques du secteur publicitaire permettra aux enfants de se rendre compte qu'il existe des garde-fous pour protéger les citoyens des représentations racistes ou sexistes et autres images dommageables.



DISPOSITIF MÉDIAS

Les règles de la publicité

Compétences

Éducation aux médias

- ☛ Lire, regarder, écouter un média en construisant du sens (catégorie de compétence : lire – dimension informationnelle)
- ☛ Reconnaître les contenus illicites et tenir compte des outils légaux qui s’y appliquent (catégorie de compétence : lire – dimension sociale)
- ☛ Confronter les représentations et les sensibilités véhiculées par le média à sa propre perception du monde (catégorie de compétence : lire – dimension informationnelle)
- ☛ Identifier le ou les destinataires et destinataires du média (catégorie de compétence : lire – dimension sociale)
- ☛ Détecter/ repérer/ déceler des intentions implicites, détournées ou masquées en fonction de l’identité du destinataire et du contexte de la communication (catégorie de compétence : lire – dimension sociale)
- ☛ Échanger avec d’autres destinataires sur les effets du message, être attentif aux interprétations, savoir y reconnaître des jugements de valeur (catégorie de compétence : lire – dimension sociale)
- ☛ Produire et diffuser une production médiatique en tenant compte du langage et du genre utilisé, des représentations véhiculées, des opérations techniques à réaliser, des attentes des destinataires et des intentions des destinataires (catégorie de compétence : écrire – dimension informationnelle, technique et sociale)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☛ Construire un raisonnement logique (2.2) :

- Formuler et organiser ses idées dans un discours cohérent (2.2 – étape 3)
- Identifier les stéréotypes et préjugés (2.2 – étape 3)

☛ Évaluer la validité d’un énoncé, d’un jugement, d’un principe ... (2.3) :

- Identifier ce que l’on tient pour vrai, pour bien, pour juste, pour beau, pour bon ... (2.3 – étape 1)

3. Prendre position de manière argumentée

☛ Se positionner (3.2) :

- Justifier une prise de position, notamment sur le plan éthique, par des arguments (3.2 – étape 3)

5. Se décentrer par la discussion

☛ Écouter l’autre pour comprendre (5.1) :

- Écouter l’autre sans l’interrompre (5.1 – étape 1)
- Prendre en compte les apports et les objections de l’autre (5.1 – étape 3)

8. Se reconnaître, soi et les autres, comme sujets de droits

☛ S’opposer aux abus de droits et de pouvoir (8.2) :

- Identifier le mépris, l’humiliation et la maltraitance et s’y opposer (8.2 – étape 1)

9. Participer au processus démocratique

☛ Débattre collectivement (9.2) :

- Énoncer des arguments (9.2 – étape 1)
- Proposer des alternatives (9.2 – étape 2)

☛ Décider collectivement (9.3) :

- Définir un projet commun et les moyens de le mettre en œuvre (9.3 – étape 2)

Objectifs

- ☛ L’enfant sera capable d’adopter un regard critique sur la publicité et ainsi développer son libre arbitre.
- ☛ L’enfant sera capable d’identifier les leviers utilisés par une communication publicitaire et de faire le point sur les envies qu’elle peut créer.
- ☛ L’enfant sera capable de différencier une publicité à but commercial d’une publicité à but non commercial et identifier les objectifs de chacune.
- ☛ L’enfant sera capable de regarder de façon critique une publicité en se demandant si les grands principes réglementaires qui encadrent la publicité y sont respectés.



Matériel

- Le jeu « Publicités interdites », publié dans *Philéas & Autobule* N°64 « Faut-il obéir ? » ; prévoir autant d'exemplaires que d'enfants
- La fiche de l'élève 1 « Atelier d'expression » ; prévoir autant d'exemplaires que d'enfants
- La fiche de l'élève 2 « Comparaison de messages publicitaires » ; prévoir autant d'exemplaires que d'enfants
- La fiche de l'élève 3 « La communication non commerciale » ; prévoir autant d'exemplaires que d'enfants
- La fiche de l'élève 4 « Les règles dans la publicité » ; prévoir autant d'exemplaires que d'enfants
- Des cartons verts et des cartons rouges (format A5)
- Soit des affiches A3 avec du matériel pour dessiner (marqueurs de différentes couleurs, crayons, journaux, colle...) soit des tablettes avec l'application Canva¹ (pour le prolongement)
- Un tableau

Durée

4 x 50 minutes

Niveaux visés

De 10 à 12 ans

1. Voir www.canva.com

DÉROULEMENT

1. DÉFINIR CE QU'EST UNE PUBLICITÉ (COMMERCIALE VS. NON COMMERCIALE) (2 X 50 MIN)

1.1. Compléter la fiche de l'élève 1 individuellement

Demander d'abord aux enfants de penser à une publicité qu'ils apprécient (que ce soit à la télévision, dans la presse, sur internet, à la radio ...) et les inviter à répondre aux questions sur la fiche (sauf le point 5).

1.2. Mettre en commun les réponses

Proposer ensuite aux enfants de parler de leur publicité au reste du groupe lors d'une mise en commun. L'enseignant interroge un premier enfant : « *Un de vous peut-il parler d'une publicité qu'il apprécie en ce moment ?* ». Pendant que les enfants parlent de leur publicité, l'enseignant reprend les idées et les organise au tableau en différentes colonnes, qui correspondent à des catégories (voir tableau page 19). L'enseignant ne donne pas de titres aux colonnes du tableau. Dans une des colonnes du tableau, l'enseignant note les produits dont les enfants parlent, dans une autre il inscrit les supports, dans une autre encore les objectifs et dans la dernière colonne les registres. Si l'enfant n'aborde pas une des catégories en parlant de sa publicité, l'enseignant peut alors lui poser des questions supplémentaires telles que : « *Et que promet cette publicité selon toi ? De t'amuser, de passer un bon moment, de progresser ... ?* ».

Lorsque chaque enfant a eu l'occasion de parler d'une publicité qu'il apprécie, l'enseignant revient sur ce qu'il a noté au tableau. Avec les enfants, l'enseignant va définir les titres de chaque catégorie : « *À votre avis, pourquoi ai-je organisé ce que vous avez dit dans différentes colonnes au tableau ? Peut-on donner un titre aux différentes listes du tableau ?* ».

Exemple d'organisation du tableau en catégories structurées selon les évocations des enfants :

Quels sont les produits concernés ? (Le produit)

- Jouets, jeux de société
- Consoles de jeu et jeux vidéo
- Vêtements et accessoires
- Petits équipements électroniques
- ...

Où a-t-on vu ou entendu les messages publicitaires ? (Le média, le support)

- Télévision
- Radio
- Internet
- Cinéma
- Vitrine
- ...

Que promettent les messages publicitaires ? (Les objectifs)

- Passer un bon moment ensemble
- Progresser, grandir
- S'amuser
- Faire plaisir
- Se détendre
- ...

De quelle manière parlent-ils des produits ? (Le registre)

- Ils font découvrir des nouveautés
- Ils présentent l'utilisation d'un produit
- Ils font rire
- Ils font plonger dans un univers merveilleux
- ...

1.3. Compléter individuellement le point 5 de la fiche de l'élève 1 et comparer ses réponses avec le voisin

Chaque enfant relève ensuite les messages publicitaires qui l'attirent le plus parmi ceux qui ont été cités par les autres enfants (exemple : « je choisis celui pour la nouvelle PlayStation ») et inscrit ceux-ci sur la fiche 1. Il choisit les trois messages publicitaires auxquels il est le plus sensible. Ensuite, il compare les messages qu'il a choisis avec les messages qui ont été choisis par son voisin. Chacun essaie d'expliquer pourquoi il a retenu ces messages.

1.4. En groupe, comparer deux publicités à l'aide de la fiche de l'élève 2

Demander aux enfants d'amener en classe quelques exemples de communications publicitaires. Faire voter la classe pour en retenir deux dont la démarche de communication sera analysée plus en profondeur.

Par groupe de 4, les enfants comparent les deux publicités. Chaque groupe complète la fiche 2 et répond aux différentes questions proposées sur celles-ci :

- ☞ *Que nous raconte la publicité ?*
- ☞ *Quelles informations pratiques sont apportées sur le produit ?*



- À qui s'adresse cette publicité : enfants/adultes, garçon/fille, quel âge... ?
- Qui est à la base de cette publicité, qui est l'auteur ?
- Que veut faire comprendre cette publicité ?
- De quelle manière parle-t-on du produit, quel est le ton utilisé ? (en faisant rire, en cherchant à séduire, en informant...)

Proposer aux enfants de voter pour la publicité qui leur donne le plus envie et d'expliquer pourquoi.

1.5. Analyser une vidéo de communication non commerciale à l'aide de la fiche de l'élève 3

Diffuser une vidéo de communication non commerciale (par exemple une publicité contre le harcèlement scolaire : www.youtube.com/watch?v=kTJoyhprYWc) et poser aux enfants les questions suivantes :

- Que raconte cette vidéo ?
- Est-ce une publicité ?
- Est-ce que l'objectif est de faire acheter un produit comme dans les publicités que l'on a vues précédemment ? Quel est l'objectif de cette publicité ?

Les enfants comprennent alors qu'il existe aussi des publicités à caractère non commercial. Organiser les enfants en petits groupes de 4 et leur distribuer la fiche 3 et leur demander de la compléter individuellement. Sur la fiche, les enfants doivent donner des exemples de publicités dont l'objectif n'est pas de vendre un produit, mais de modifier un comportement. Au sein du groupe, les élèves échangent sur ce qu'ils ont listé individuellement pour déceler les similitudes et enrichir l'inventaire de ce qui a été identifié par chacun.

Reprendre le travail avec tout le groupe pour classer les différentes publicités en catégories cohérentes.

- Ce qui a trait à la santé
- Ce qui a trait à l'environnement
- Ce qui a trait à la sécurité et au bien-être

L'enseignant peut prévoir des exemples de publicités (vidéo, affiche...) pour chaque catégorie.

2. DÉCOUVRIR LES RÈGLES DANS LA PUBLICITÉ (2 X 50 MIN)

Lancer la discussion sur les règles dans la publicité en partant de deux cas concrets : deux exemples de publicité qui ne respectent pas un principe pour permettre aux enfants d'identifier concrètement ce principe avant d'élargir la discussion.

2.1. Visionner la publicité 1 et se questionner

Montrer à toute la classe une des publicités suivantes :

- **Yaourt Danone** : https://www.lepoint.fr/societe/danette-la-pub-qui-fait-polemique-06-09-2014-1860881_23.php

Publicités présentant cinq familles heureuses se prenant en selfie autour d'un pot de Danette. Les familles blanches sont au ski ou en vacances à la mer tandis que les familles noires sont déguisées en animaux. Suite au flot de critiques, la marque s'est excusée et a promis de retirer les visuels incriminés dans les meilleurs délais.

☉ **Mousse à raser Nivea** : <http://www.lefigaro.fr/medias/2011/08/19/04002-20110819ARTFIG00466-nivea-retire-une-publicite-accusee-de-racisme.php>

Publicité montrant un homme noir se débarrassant de son masque coiffé d'une coupe afro avec une barbe fournie, après avoir utilisé un produit cosmétique Nivea. L'image est accompagnée du slogan suivant : « Recivilisez-vous ! ». Suite aux réactions sur les réseaux sociaux, la marque a posté des excuses et a retiré la publicité.

☉ **Produit lessive Qiaobi** : <https://www.youtube.com/watch?v=1T6AZX55ZGE>

Publicité chinoise pour un produit de lessive montrant un jeune homme noir au tee-shirt souillé de peinture poussé dans une machine à laver par une jeune femme chinoise. Quelques instants plus tard, un jeune asiatique vêtu d'un tee-shirt blanc sort de la machine devant la jeune femme émerveillée. La publicité n'a pas été refusée en Chine.

Poser les questions suivantes aux enfants :

- ☉ Que raconte la publicité ? C'est une publicité pour quelle sorte de produit ?
- ☉ À qui s'adresse cette publicité ?
- ☉ Cette publicité a déclenché de virulentes réactions sur internet. Pourquoi ?

Durant cet échange, l'enseignant rappellera qu'il est essentiel d'écouter l'avis de chacun et de ne pas émettre de jugement.

Suite à ce brainstorming, l'enseignant amène le fait que la publicité doit respecter un certain nombre de règles pour être autorisée par les organismes de contrôle à être diffusée auprès du grand public, à savoir, ici, ne pas véhiculer de clichés racistes. Dans le cas des trois publicités Nivea, Danone et Qiaobi, les annonceurs ont retiré la publicité et ont posté des excuses sur les réseaux sociaux en reconnaissant leur publicité comme étant inappropriée.

2.2. Visionner la publicité 2 et se questionner

Visionner la publicité pour une voiture Ford (https://www.youtube.com/watch?v=_G4f5gfBo_c) et poser les questions suivantes aux enfants :

- ☉ Que raconte la publicité ? C'est une publicité pour quelle sorte de produit ?
- ☉ À qui s'adresse cette publicité ?
- ☉ Cette publicité a été refusée. Pourquoi ?



Cette deuxième publicité permet d'amener un second principe qui doit être respecté dans la publicité, à savoir, le fait qu'une publicité ne doit pas comporter de scènes de violences physiques.

2.3. Exemplifier les principales règles de la publicité à l'aide de la fiche de l'élève 4

Après avoir vu deux principes auxquels la publicité est soumise (point 2.1 et 2.2), l'enseignant annonce aux enfants qu'il en existe d'autres : « Nous avons vu que la publicité ne doit pas véhiculer des clichés racistes et ne doit pas non plus comporter des scènes de violence physique. Il existe également d'autres règles que la publicité doit respecter. »



L'enseignant distribue alors aux enfants la fiche 4 reprenant les grandes règles de la publicité. Chaque règle est accompagnée d'un exemple concret pour permettre aux enfants de bien la comprendre. Ces règles sont lues ensemble et l'enseignant s'assure qu'elles sont comprises par les enfants en réexpliquant bien chaque exemple inscrit sur la feuille.

Ensuite, l'enseignant propose de former des groupes de 4 enfants et donne à chaque groupe l'une des règles lues précédemment. Chaque groupe doit imaginer pour le principe reçu, un cas concret pouvant se rencontrer dans une publicité pour un produit en particulier et le présenter sous forme de saynète. Un exemple est donné dans la fiche 4.

« Par groupe, vous recevez un des principes généraux que nous venons de lire ensemble. Vous lisez le principe général et ensuite vous imaginez une publicité pour un produit qui ne respecte pas le principe reçu. Vous mettez en scène la publicité que vous avez imaginée via une saynète et venez la jouer devant le groupe ».

2.4. Faire le jeu « Publicités interdites »

Les enfants réalisent individuellement le jeu de la revue (pp. 22-23).

2.5. Jouer à un jeu rôle : « vous êtes membres du Jury d'Éthique Publicitaire »

Les enfants deviennent des membres du Jury d'Éthique Publicitaire (JEP). Par groupe de quatre, ils reçoivent une publicité qui a entraîné une ou plusieurs plainte(s) auprès du JEP mais qui n'a finalement pas été censurée par le JEP. C'est aux enfants de décider en groupe si la publicité peut être diffusée ou doit être censurée. Ils ont 5 à 10 min pour prendre leur décision et expliquer les raisons de leur décision. Dans le groupe, chaque enfant a un rôle :

- **Le secrétaire** : il est chargé de prendre note ou de dessiner (en fonction de ses talents) les diverses situations données par le groupe.
- **Le gardien de la parole** : il veille à ce que chacun ait le même temps de parole dans le groupe.
- **Le gardien du temps** : il veille à ce qu'une décision soit prise avant la fin du temps réglementaire.
- **Le rapporteur** : il présente le travail du groupe au reste de la classe.

Les enfants la présentent ensuite au reste du groupe, ils expliquent la publicité et rendent leur décision. Les autres (qui ont travaillé sur une autre publicité) peuvent, à ce moment, également donner leur avis grâce à des cartons de couleurs (vert : j'accepte la diffusion, rouge : je refuse la diffusion). L'idée est alors que chaque enfant puisse s'exprimer et ainsi enrichir le débat.

Pour trouver des exemples de publicités qui ont suscité une polémique, voir sur le site du JEP : (<https://www.jep.be/fr/decisions-du-jep>) et ce PowerPoint (https://drive.google.com/file/d/15G6YksOuJonUsj7YjIZNiX7_QGnscAB2/view?usp=sharing) recensant différentes publicités qui ont suscité de vives réactions auprès du JEP ou sur les réseaux sociaux.

2.6. Corriger une publicité

Les enfants sont invités à créer la version acceptée d'une publicité refusée. Pour cela, ils se mettent par groupe de quatre et choisissent parmi les différents exemples interdits donnés dans l'article de la revue *Philéas & Autobule*. Pour leur version acceptée, ils peuvent choisir de créer :

- un spot radio
- une publicité vidéo
- un GIF
- une affiche

PROLONGEMENT

METTRE EN APPLICATION CE QUI A ÉTÉ VU EN PRODUISANT UNE PUBLICITÉ

La séquence se clôture en donnant des trucs et astuces pour produire une publicité efficace au sein de l'école. L'idée est que les enfants produisent par petits groupes une publicité pour un événement interne (exemple : comment communiquer sur l'organisation de notre fête scolaire ?). La fête scolaire peut ainsi être l'occasion de mettre en pratique tout ce que les enfants ont découvert sur la communication publicitaire en faisant la promotion de la fête de l'école.

Les publicités seront créées avec des outils simples comme le logiciel en ligne gratuit « Canva » ou avec des journaux (découpage et collage). Cela se fera en plusieurs étapes :

1. Identifier les atouts du produit à promouvoir : quels sont les points forts d'une fête scolaire qui pourront être mis en avant ?
2. Identifier les objectifs de communication.
3. Identifier les publics destinataires : quels sont les arguments qui vont donner envie aux différents publics de participer à la fête de l'école ?
4. Identifier le support à utiliser : affiches, prospectus, spot radio, vidéo, page Facebook, ... ➔ L'enseignant choisit le média qu'il maîtrise le mieux.
5. Identifier le ton à adopter : faire rire, surprendre, séduire,...
6. Créer la publicité.

ANNEXE 1

FICHE DE L'ÉLÈVE 1 - ATELIER D'EXPRESSION

Pense à une publicité que tu aimes bien en ce moment.

1. Comment en parlerais-tu à quelqu'un qui ne la connaît pas ?



2. De quoi parlait la publicité ?

Choisis les dessins des produits sur lesquels porte la publicité dont tu te souviens.



Jouets



Jeux vidéos, console de jeux



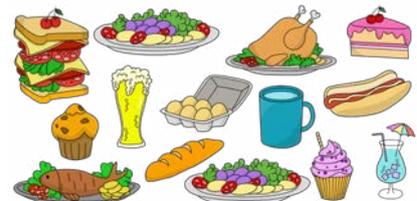
Vêtements et accessoires



Matériel électronique



Produits de beauté



Aliments

Ta publicité parlait d'un autre sujet ? Dessine-le.

ANNEXE 1 (SUITE)

ATELIER D'EXPRESSION

3. Où l'as-tu vue récemment ?

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> Atribus | <input type="radio"/> Radio |
| <input type="radio"/> Bus | <input type="radio"/> Taxi |
| <input type="radio"/> Affiche | <input type="radio"/> Télévision |
| <input type="radio"/> Cinéma | <input type="radio"/> Vitrine |
| <input type="radio"/> Magazine | <input type="radio"/> Internet |

4. Quels sont les mots qui t'attirent le plus dans cette publicité ?

5. Relève les messages publicitaires discutés avec la classe qui t'attirent le plus. Explique pourquoi et compare avec ton camarade de classe. Avez-vous les mêmes réponses ?

Les publicités auxquelles je suis le plus sensible	Pourquoi
<p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>	<p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>
<p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>	<p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>
<p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>	<p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>

ANNEXE 2

FICHE DE L'ÉLÈVE 2 - COMPARAISON DE MESSAGES PUBLICITAIRES

Parmi les exemples de communication publicitaire que vous avez tous apportés, la classe en a retenu deux qui vont être détaillés.

Décris chacune des publicités retenues :

Publicité 1 :

Publicité 2 :

	Publicité 1	Publicité 2
Que nous raconte la publicité ?	----- ----- -----	----- ----- -----
Quelles informations pratiques sont apportées sur le produit ?	----- ----- -----	----- ----- -----
À qui s'adresse cette publicité ?	-----	-----
Qui est à la base de cette publicité, qui est l'auteur ?	----- -----	----- -----
Que veut faire comprendre cette publicité ?	----- ----- -----	----- ----- -----
De quelle manière parle-t-on du produit ? Quel est le ton utilisé ? (en faisant rire, en cherchant à séduire, en informant...)	----- ----- -----	----- ----- -----



ANNEXE 2 (SUITE)**FICHE DE L'ÉLÈVE 3 - LA COMPARAISON DE MESSAGES PUBLICITAIRES****Mon évaluation des deux publicités.**

	Publicité 1	Publicité 2
Je coche la publicité qui me fait le plus envie.		
Pourquoi ? Qu'est-ce que le produit m'apporterait ?	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
Je coche la publicité élue par toute la classe.		

ANNEXE 3

FICHE DE L'ÉLÈVE 3 - LA COMMUNICATION NON COMMERCIALE

La communication peut aussi être non commerciale. Elle ne propose pas un produit, mais cherche à attirer notre attention sur un problème, nous informer ou essayer de changer nos habitudes.

1. Réfléchis à des publicités dont l'objectif n'est pas de vendre un produit. Si tu n'as pas d'idées, regarde les illustrations ci-dessous, elles peuvent t'inspirer.

Publicité 1 :

Publicité 2 :

Publicité 3 :

Publicité 4 :

Publicité 5 :



ANNEXE 3 (SUITE)**LA COMMUNICATION NON COMMERCIALE**

Mise en commun. Comment classerais-tu les sujets évoqués en classe ?

Santé	
Environnement	
Sécurité	
Bons comportements	
Évènements	

ANNEXE 4

FICHE DE L'ÉLÈVE 4 - LES RÈGLES DANS LA PUBLICITÉ

La publicité doit respecter un certain nombre de règles pour être diffusée auprès du grand public.

LES GRANDES RÈGLES DANS LA PUBLICITÉ :

La publicité ne doit pas faire de promesses excessives sur les bienfaits apportés par le produit.

Exemple : Une publicité qui te promet qu'en achetant un stylo, tu ne feras plus jamais de fautes d'orthographe.

Exemple : Une publicité montrant un jeune épuisé qui revient de l'école. Sa maman lui propose une sucrerie et il retrouve des forces pour étudier.

La publicité ne doit pas mettre en scène des situations dangereuses.

Exemple : Une publicité qui, pour vendre son nouveau sac à dos « taillé pour l'aventure », montre un enfant en train de marcher seul sur le versant d'une montagne escarpée.

La publicité doit représenter correctement la taille, le goût, le contenu des aliments et leurs avantages nutritionnels.

Exemple : Une publicité qui montre un énorme biscuit plein de chocolat alors que le biscuit réel est beaucoup plus petit avec uniquement quelques pépites de chocolat.

La publicité ne doit pas comporter des scènes violentes physiques ou morales.

Exemple : Une publicité qui montre un véhicule télécommandé en écrasant délibérément une petite fourmi.

La publicité doit éviter d'être caricaturale ou manier des stéréotypes.

Exemple : Une publicité montrant une petite fille dans sa chambre. Elle est assise à côté de son interrogation de math. Elle a eu 0/10. Elle tient dans ses bras une poupée et a l'air heureuse. Le slogan est « pas douée pour l'école... mais déjà une bonne petite maman ! ».

La publicité ne doit pas encourager la discrimination.

Exemple : Une publicité pour un vélo de qualité qui montre un jeune garçon en surpoids qui roule sur le vélo sans que celui-ci ne se casse.

Exemple : Une publicité qui montre un enfant noir qui devient blanc en se lavant avec un savon particulier.

La publicité ne doit pas être sexiste.

Exemple : Une publicité montrant une fille habillée en infirmière et un garçon en costume de garagiste avec le slogan : « Et toi, tu veux faire quoi quand tu seras grand ? ».

La publicité ne doit pas être indécente.

Exemple : Une campagne montrant des chefs d'État qui s'embrassent sous la forme d'un photomontage afin de lutter contre la violence.

La publicité ne doit pas présenter un périmètre de produit mal défini.

Exemple : Une publicité montrant une maison de poupée avec les meubles et l'électricité pour le prix de 100€, alors que pour 100€ on ne reçoit que la maison de poupée sans le mobilier et sans les piles pour l'électricité.

ANNEXE 4 (SUITE)

LES RÈGLES DANS LA PUBLICITÉ

Tu vas maintenant recevoir une règle que les annonceurs (personnes à l'origine de la publicité) doivent respecter. Avec ton groupe, imagine un exemple pour illustrer la règle. Ensuite, présentez votre exemple au reste du groupe sous la forme d'une saynète.

Exemple :

Principe/règle : « La publicité ne doit pas faire de promesses excessives sur les bienfaits apportés par le produit ».

Produit : Une publicité pour un journal de classe scolaire qui garantit de réussir dans toutes les matières.

Saynète :

- Enfant 1 (enfant): Oh maman, j'ai encore eu un échec en math. Je ne comprends rien.
- Enfant 2 (maman) : Ce n'est pas grave mon chéri, je t'ai acheté le nouvel agenda scolaire de la marque Avec lui, tu pourras t'organiser et mieux planifier ton étude. Tu n'auras plus jamais d'échec en math.
- Enfant 1 (enfant) : Super ! Merci maman.
- Enfant 3 (voix off) : Un nouvel agenda en or et les mauvaises notes, c'est mort.

A VOUS DE JOUER :

Principe / règle	<hr style="border-top: 1px dashed #000;"/>
Produit	<hr style="border-top: 1px dashed #000;"/>
Saynète	<hr style="border-top: 1px dashed #000;"/> <hr style="border-top: 1px dashed #000;"/>



Séquence d'EPC (Éducation à la philosophie et à la citoyenneté)

Auteur-e

- Auteure des enjeux : **Marie Baurins** (philosophe, Philéas & Autobule)
- Auteure du dispositif : **Marie Pollet** (maître de philosophie et citoyenneté, institutrice primaire)
- Illustration de la roue et des cartes **Lola Parrot-Lagrenne** (illustratrice)

La pasta de la discorde

Faut-il obéir à tout le monde ? Est-ce possible ?

Cest l'anniversaire de Nonna ☹️, aujourd'hui. D'habitude Papa prépare un poulet rôti. Maman, une compote, on invite les cousins, et c'est tout. Mais cette année, c'est moi qui cuisine ! J'ai dû taper mes parents pendant des semaines pour qu'ils me laissent tout faire seul. J'étais à ma Nonna le premier jour entièrement préparé par Anthony Rizzo, alias moi.

Les envois sont commencent dès que je suis entré dans la cuisine. Maman était penchée sur le livre de recettes ouvert. Je la juge que j'avais choisie « la pasta alla puttanesca ».

« Mamin, elle a dit en français le nez alors que je sortais les conserves de tomates et d'anchovies de mon sac de courses. On aura qu'à dire que c'est des pasta puttanes, d'accord ? »

« Puttanes ? C'est nul comme nom ! »

« Oui, mais tu peux pas les appeler pasta allo puttanesse devant Nonna, c'est un gros mot. J'ai pas cherché à comprendre. Maman a de ces lubies, parfois. »

J'étais en train de couper l'ail super fin quand Papa a déboulé.

Je me disais bien que ça sentait l'ail ! Fiston, tu sais que je ne digère pas ça ! Vieux mes, pas trop ! »

« La recette de cinq gousses. »

« CINQ ?! Mais tu veux ma mort ? Promets-moi : une gousse, pas plus. »

« Promis Papa. J'ai grincé. »

Plus Tom et moi ☹️ sont arrivés avec Marilyn et Tom, mes deux affreux cousins. Ils ont entré la cuisine pour me faire la blague.

« Mais... des câpres ? Et des anchovies ? C'est drôle ! Tanton on les voyait géloir dans l'huile d'olive. J'ai honte de ce ! Tu veux pas me faire une portion séparée avec juste les olives ? »

« Oui Tomon, j'ai grommelé. »

« Et tu mettras pas de sauce sur mon assiette, »

« Fais Tom, je veux juste du ketchup. »

« Ya même pas d'immortalité ?! TA RISE Marilyn en foutant le figo. »

Respecter quelque chose, est-ce obéir ?

Je suis sûr que ça sentait l'ail ! Fiston, tu sais que je ne digère pas ça ! Vieux mes, pas trop ! »

« La recette de cinq gousses. »

« CINQ ?! Mais tu veux ma mort ? Promets-moi : une gousse, pas plus. »

« Promis Papa. J'ai grincé. »

Plus Tom et moi ☹️ sont arrivés avec Marilyn et Tom, mes deux affreux cousins. Ils ont entré la cuisine pour me faire la blague.

« Mais... des câpres ? Et des anchovies ? C'est drôle ! Tanton on les voyait géloir dans l'huile d'olive. J'ai honte de ce ! Tu veux pas me faire une portion séparée avec juste les olives ? »

« Oui Tomon, j'ai grommelé. »

« Et tu mettras pas de sauce sur mon assiette, »

« Fais Tom, je veux juste du ketchup. »

« Ya même pas d'immortalité ?! TA RISE Marilyn en foutant le figo. »

« J'ai regardé Zia, qui est une puriste de la gastronomie italienne, dans l'espèce qu'elle explique à sa fille que l'immortalité, c'est assés ! Que dalle - elle examinait mes lunettes ☹️. »

« Mon petit Tomto, la puttanesca se fait traditionnellement plutôt avec des pâtes courtes, comme les penne. »

« Ca je savais : c'était écrit dans le livre. Mais j'aimais des pâtes plus fines que c'était les préférées de Nonna, et que lui faire plaisir était plus important que ce qui était écrit dans un livre, même un livre de cuisine italienne super authentique. »

Et fait, je venais de piger un truc capital : lui faire plaisir était plus important que tout le reste. »

« CA SUFFIT, j'ai hurlé. SORTEZ TOUS DE MA CUISINE ! »

Les pâtes étaient parfaitement et aminc. »

J'avais fini leur cuisson dans la sauce, y avait cinq gousses d'ail, des tomates d'anchovy et des câpres, et surtout pas d'immortalité. Le tout était d'un rouge sombre et d'un goût plus corsé et encore, j'ai tout à Nonna en lui servant une assiette. »

« Bonne nuit ! »

« Bien compléto ! J'ai caïronné, je t'ai fait de la pasta allo puttanesca ! »

Maman a été plus rouge que la sauce, mais Nonna a ri. Et elle a goûté. »

« Elles sont parfaites, regard. »

Évidemment, lui tout mangé, ma pasta. Bon Tom a ajouté du ketchup, mais quand même tout le monde c'est rieur. »

« Un petit... »

« Baurins et Lola Lagrenne, La promesse du Figo, pp. 8-9. »

**A partir du récit
« La pasta de la discorde »
Philéas & Autobule n°64,
pp. 8-9**

ENJEUX

Plat de pâtes philo

Dans ce dispositif, les enfants seront amenés à se questionner sur la notion d'obéissance. Le dispositif, basé sur la coopération entre les enfants, laisse la part belle à la pratique de la reformulation via le rôle d'un « distributeur » et « reformulateur » de parole. Le récit sur lequel le dispositif s'appuie raconte l'histoire d'un enfant qui réalise une recette de pâtes à la « puttanesca », les différents ingrédients de la recette correspondent aux différents types de cartes du dispositif. Ces cartes illustrées permettront une première identification de différentes opérations mentales (donner des exemples, imaginer des conséquences) qui sont mobilisées par la pratique d'ateliers philo. Bon appétit !

LEÇON D'EPC

Plat de pâtes philo

Compétences

Éducation à la philosophie et la citoyenneté

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☛ Construire un raisonnement logique (2.2) :

- Illustrer son raisonnement par des exemples (2.2 – étape 1)
- Formuler et organiser ses idées dans un discours cohérent (2.2 – étape 2)

☛ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe (2.3)... :

- Reconnaître qu'un énoncé, qu'un jugement, qu'un principe... n'est pas infaillible (2.3 étape 2)

3. Prendre position de manière argumentée

☛ Se donner des critères pour prendre position (3.1) :

- Distinguer différents critères pour prendre position (intérêt personnel, particulier, général, valeurs, normes...) (3.1 étape 2)

☛ Évaluer une prise de position (3.3) :

- Distinguer actes, positions et personnes (3.3 – étape 2)

4. Développer son autonomie affective

☛ Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3) :

- Savoir dire non (4.3 – étape 1)

6. S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions

☛ Reconnaître le rôle et la pluralité des normes (6.2) :

- Distinguer usages, règles de vie, lois... (6.2 – étape 2)

☛ S'opposer aux abus de droits et de pouvoir (8.2) :

- Évaluer la légitimité de l'autorité (8.2 – étape 3)

Habilités de penser

Rechercher un exemple, argumenter, envisager des conséquences, comparer et distinguer, nuancer et contextualiser, catégoriser, considérer l'envers d'une situation.

Objectifs

- ☛ Lire et interpréter le récit « La *pasta* de la discorde », se positionner par rapport aux différents personnages.
- ☛ Se questionner sur ses raisons propres d'obéir et de désobéir.
- ☛ Se questionner sur son rapport à l'autorité.
- ☛ Trouver des raisons universelles et individuelles d'obéir ou de désobéir et les évaluer.
- ☛ évaluer une règle, une consigne, une demande en fonction de son contexte.

Aptitudes générales

- ☛ Désobéir
- ☛ Argumenter
- ☛ Chercher à définir

Principaux concepts

obéissance, désobéissance, résistance, sécurité, autorité, fidélité, obligation, jugement, règle, exception, objection

Principe du jeu

Assis en cercle autour l'assiette, les participants vont tour à tour lancer la roue/le dé et piocher une question. Si des réponses sont trouvées et reformulées, la carte est retirée du jeu, si aucune réponse n'est trouvée, une carte de réserve est ajoutée sur le plateau. L'objectif est de « manger » (= retirer) tous les ingrédients qui se trouvent dans l'assiette en donnant des réponses aux questions. Un ingrédient est mangé si l'animateur estime que suffisamment d'idées de réponses ont été apportées.



Matériel

- Le récit « La pasta de la discorde », publié dans *Philéas & Autobule* N°64 « Faut-il obéir ? » ; prévoir un exemplaire par enfant
- Pour le plateau de jeu : une très grande assiette, un plat rond ou un grand disque de papier de +40 cm de diamètre symbolisant une assiette
- La roue de la fortune, imprimée à partir des pages 38-41 et assemblée (voir annexe 1) ou un dé à pochettes avec les six dessins des cartes (voir annexe 2, p. 42) ou un dé 6 couleurs
- Les cartes ingrédients (voir annexe 3, pp. 43-45) ; l'animateur choisit le nombre de cartes pour son groupe (voir préparation, point 1.)
- Une liste reprenant les prénoms des enfants
- Un stylo

Durée

2 à 3 x 50 minutes, en fonction de la taille du groupe

Niveaux visés

De 9 à 13 ans

PRÉPARATION

1. SE QUESTIONNER SUR LES ENJEUX DU RÉCIT « LA PASTA DE LA DISCORDE »

L'animateur se réserve un temps de préparation pour réfléchir aux enjeux du récit, lire préalablement les cartes et se questionner sur ses propres représentations à propos de l'obéissance. Envisager des raisons de penser le contraire de ce qui nous semble évident.

2. CHOISIR LE NOMBRE DE CARTES

L'animateur prépare 20 à 25 cartes : une par enfant si le groupe est grand, 2 à 3 par enfant si le groupe est petit. Il veille à ce que dans le tas de cartes qu'il prépare, il y ait approximativement autant de cartes de chaque type (olive, anchois, etc.)

3. S'INSTALLER SELON LA DISPOSITION SUIVANTE

Tout le groupe, animateur compris, s'installe en cercle, assis au sol ou autour d'une table pour un petit groupe. La grande assiette est placée au centre, remplie des cartes préparées, mélangées à la manière d'un plat de pâtes, côté dessin visible. L'animateur conserve quelques cartes pour ajouter au plat, en pénalité.

Il est nécessaire d'exiger des enfants qu'ils restent « assis sur les fesses », sinon, très vite, ils se tortillent, se couchent, se relèvent et perdent leur concentration.

L'animateur et les enfants sont au sein du même cercle, à la même hauteur, pour une équité de statut. Tout le monde voit tout le monde, la parole circule facilement.

On fait une différence marquée entre les règles de fonctionnement de la classe de tous les jours et celles du

jeu. Dans ce cercle, c'est le jeu philosophique, avec ses règles et son fonctionnement propres, afin que les enfants se sentent en sécurité. Ils sont tous des interlocuteurs valables, les différences de niveau au sein de la classe sont gommées par le cercle.

DÉROULEMENT

1. LECTURE PARTAGÉE DU TEXTE « LA PASTA DE LA DISCORDE » (15 À 25 MINUTES)

Lecture du texte, suivie d'une petite discussion à chaud visant à éclairer le contenu de celui-ci. Cette première discussion est l'occasion de s'assurer de la compréhension du vocabulaire, de dégager l'idée d'obéissance / de désobéissance et de permettre aux enfants de se positionner par rapport aux personnages de l'histoire.



Exemples de questions de démarrage :

- Le narrateur a-t-il désobéi ? À qui ? Pourquoi ?
- Que pensez-vous de ses décisions ?
- S'il avait dû obéir à une seule exigence, laquelle aurait-il dû choisir ? Pourquoi ?
- Auriez-vous agi de la même manière ?
- Que pensez-vous des demandes des membres de sa famille ?
- Quels sont les thèmes de ce récit ?
- Quelles étaient les intentions de l'auteur en écrivant ce texte ?

2. LE JEU (ENVIRON 1 H 30 POUR 20 CARTES)

2.1. L'animateur présente le jeu

L'animateur présente le jeu et insiste sur le fait que c'est un jeu coopératif.

« Nous allons jouer à un jeu philo. C'est un jeu coopératif, ce qui signifie que nous gagnerons ou perdrons ensemble face au jeu, chacun est responsable de la réussite de tous. Pour gagner, nous devons trouver des réponses aux questions qui se trouvent dans l'assiette. »

Pour gagner, le groupe doit parvenir à sortir toutes les cartes-ingrédients de l'assiette¹.

2.2. L'animateur explique le rôle du distributeur de parole

L'animateur explique qu'il y aura un rôle de distributeur de parole, et que ce rôle va être attribué à chaque enfant au fil du jeu. C'est l'enfant qui fait tourner la roue (ou qui lance le dé) qui est le distributeur de parole tant qu'on garde la même question. Le distributeur de parole change à chaque nouvelle carte. Afin de distribuer la parole de la manière la plus équitable, chaque distributeur coche dans la liste, les noms des enfants qui ont reçu la parole. Le distributeur doit toujours veiller à donner la parole en priorité aux enfants qui ne l'ont pas encore eue ou aux enfants qui ont eu le moins la parole. La liste passera de distributeur en distributeur de parole durant toute l'activité.

Quand la discussion s'achève, le distributeur reprend les idées proposées en réponse. S'il réussit à synthétiser ou reformuler la pensée de ses camarades, la carte est réussie et peut être écartée de l'assiette. S'il ne reformule aucune idée, une carte de pénalité est ajoutée dans l'assiette. L'animateur adapte l'exigence de reformulation aux facilités des enfants.

2.3. L'animateur explique les règles de la parole

Le distributeur doit veiller à effectuer son rôle dans le respect des règles suivantes :

1. Les enfants qui n'ont pas ou peu parlé ont la priorité.
2. La parole est donnée dans l'ordre des demandes.
3. On écoute celui qui parle.
4. On ne se moque pas.
5. On n'est pas obligé de prendre la parole.

1. Ou une variante : le jeu se termine quand chaque enfant a lancé la roue /le dé au moins une fois (ou un certain nombre de fois déterminé par l'animateur, en fonction de la taille du groupe et du temps disponible).



Remarque : le rôle de l'animateur

L'animateur est garant de l'égalité et de la sécurité. L'animateur ne participe pas au jeu. Son rôle consiste à reformuler et requestionner. C'est un maître ignorant qui s'abstiendra d'influencer ou de transmettre ses idées personnelles. Il est également garant de la sécurité dans le groupe : règles de vie, prise de parole...

2.4. Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les enfants lancent la roue de la fortune (ou le dé) qui va leur indiquer le type d'ingrédient qui doit être pioché

Le lanceur choisit la carte et lit la question. Il va être le distributeur de parole pour cette question.

2.5. Les enfants donnent des réponses à la question (5 minutes)²

L'animateur veille à préciser la question si elle n'est pas comprise, reformuler les idées, recentrer ou relancer la discussion.

Le lanceur distribue la parole aux enfants qui la demandent, en veillant à donner la priorité à ceux qui n'ont pas encore parlé.

2.6. L'animateur demande au distributeur de parole de reformuler

Lorsque la discussion s'essouffle et que les enfants reproposent les mêmes idées, l'animateur va chercher à ce qu'une synthèse soit faite. L'animateur demande au distributeur de parole si le groupe a bien répondu à la question. Si le distributeur juge que oui, il peut sortir la carte du jeu. Afin d'éviter qu'il ne réponde « oui » uniquement pour faire avancer le jeu, le distributeur de parole doit reformuler les idées qui répondent vraiment à la question, ce qui correspond à une mini-synthèse de la réflexion. Si aucune réponse n'est trouvée, le groupe est pénalisé par l'ajout d'une carte dans l'assiette.

2.7. Rejouer les points 2.3. à 2.6. autant de fois que souhaité

2.8. Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du temps imparti ou quand l'assiette est vide³.

2. Ce jeu est basé sur de mini-discussions de quelques minutes chacune. Mais parfois l'animateur fera face à des enfants enthousiastes et une seule question peut prendre jusqu'à 20 minutes de discussion, voire davantage. Libre à l'animateur de saisir l'occasion et réorienter le jeu, en diminuant le nombre de cartes de l'assiette, par exemple. Le jeu est un moyen d'amener les enfants à réfléchir et non une finalité. Une alternative consiste à lancer un dé qui déterminera le nombre de prises de parole pour la question. Le jeu gagne en rythme, ce qui est intéressant avec les plus petits, mais la discussion perd de sa richesse.

3. Ou si l'animateur a choisi la variante proposée page 35, le jeu se termine quand chaque enfant a lancé une fois le dé (ou un certain nombre de fois déterminé au préalable par l'animateur, en fonction de la taille du groupe et du temps disponible).

PROLONGEMENTS

METTRE EN COMMUN LES NOTES DU SECRÉTAIRE

Il n'y a pas de prise de notes au cours du jeu, donc au final, pas de trace des discussions. Mais, si l'animateur le souhaite, au cours du jeu, un enfant peut être secrétaire, à tour de rôle pour chacune des questions. Par la suite, cette prise de notes sera utilisée pour dégager les grandes idées qui sont ressorties, repérer les contradictions ou les éléments qui reviennent et ainsi tenter de s'accorder collectivement sur une définition de l'obéissance.

FAIRE LE JEU PHILO « C'EST QUOI OBÉIR ? », PP. 10-11 DE LA REVUE

D'abord individuellement, puis mettre en commun et comparer les réponses au sein du groupe.

FAIRE DES EXERCICES PHILOSOPHIQUES EN RAPPORT AVEC LE THÈME

Voir Oscar BRENIFIER, Isabelle MILON, *Cahier d'exercices philosophiques*, Éditions Alcofribas⁴.

Par exemples, les exercices suivants :

exercice 11 – obéissance p. 26

exercice 16 – raisons d'agir p. 30

exercice 19 – les obligations sociales p. 32

exercice 28 – problématiser les impératifs p. 39

4. Disponible en téléchargement sur le site www.pratiques-philosophiques.fr
<http://www.pratiques-philosophiques.fr/wp-content/uploads/2018/05/CAHIER-DEXERCICES-FR-1.pdf>

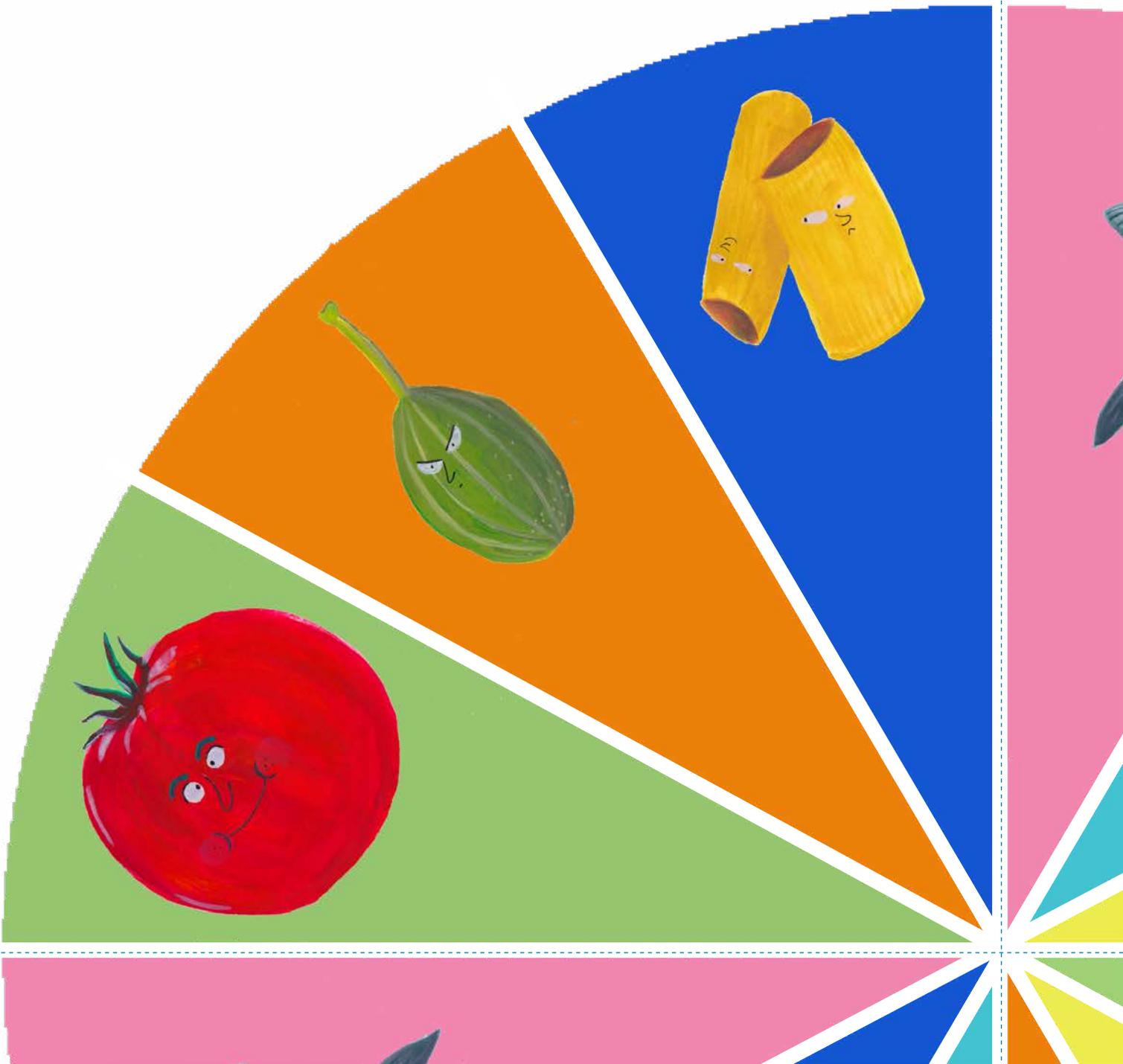


Plat de pâtes philo

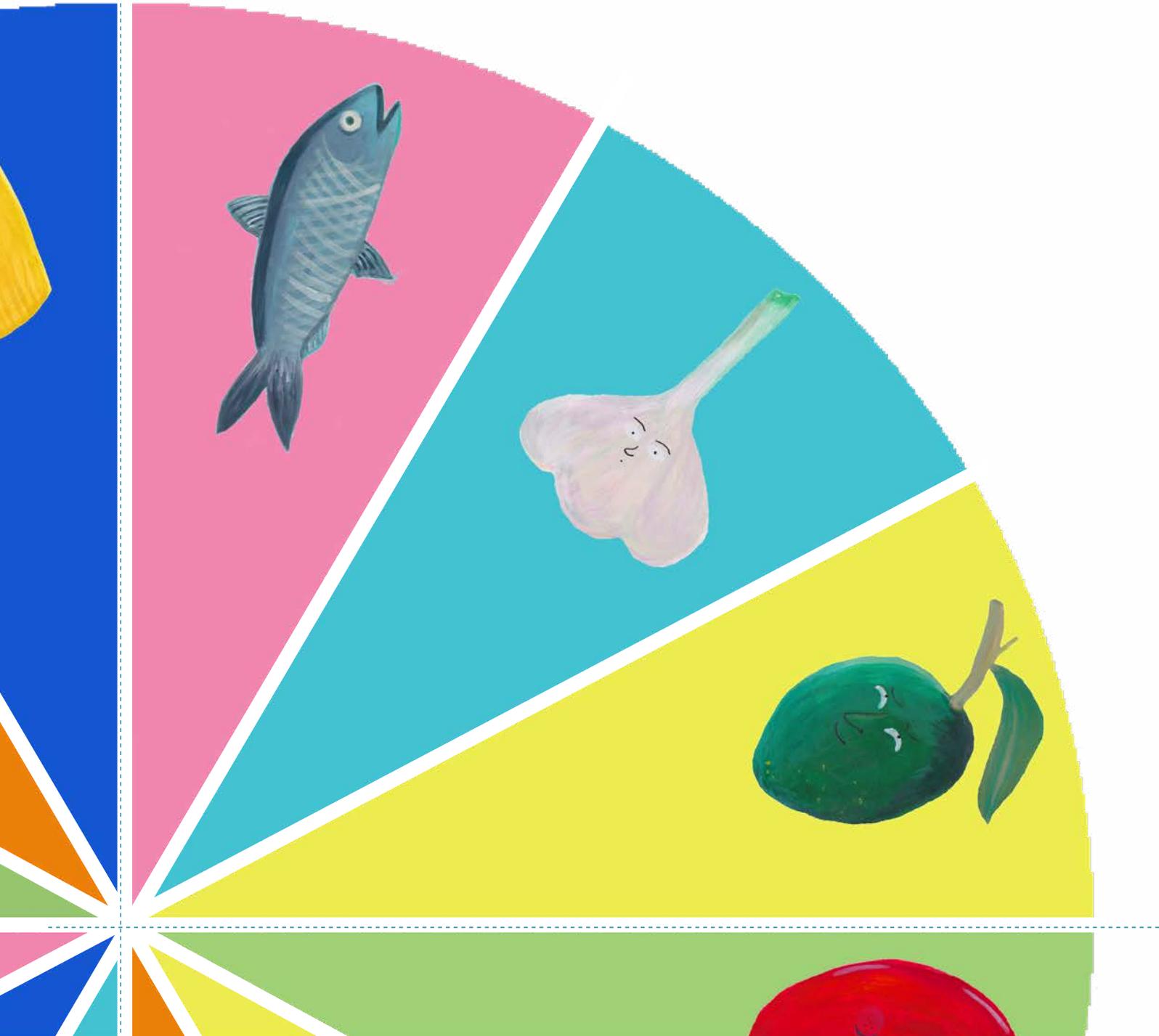
ANNEXE 1

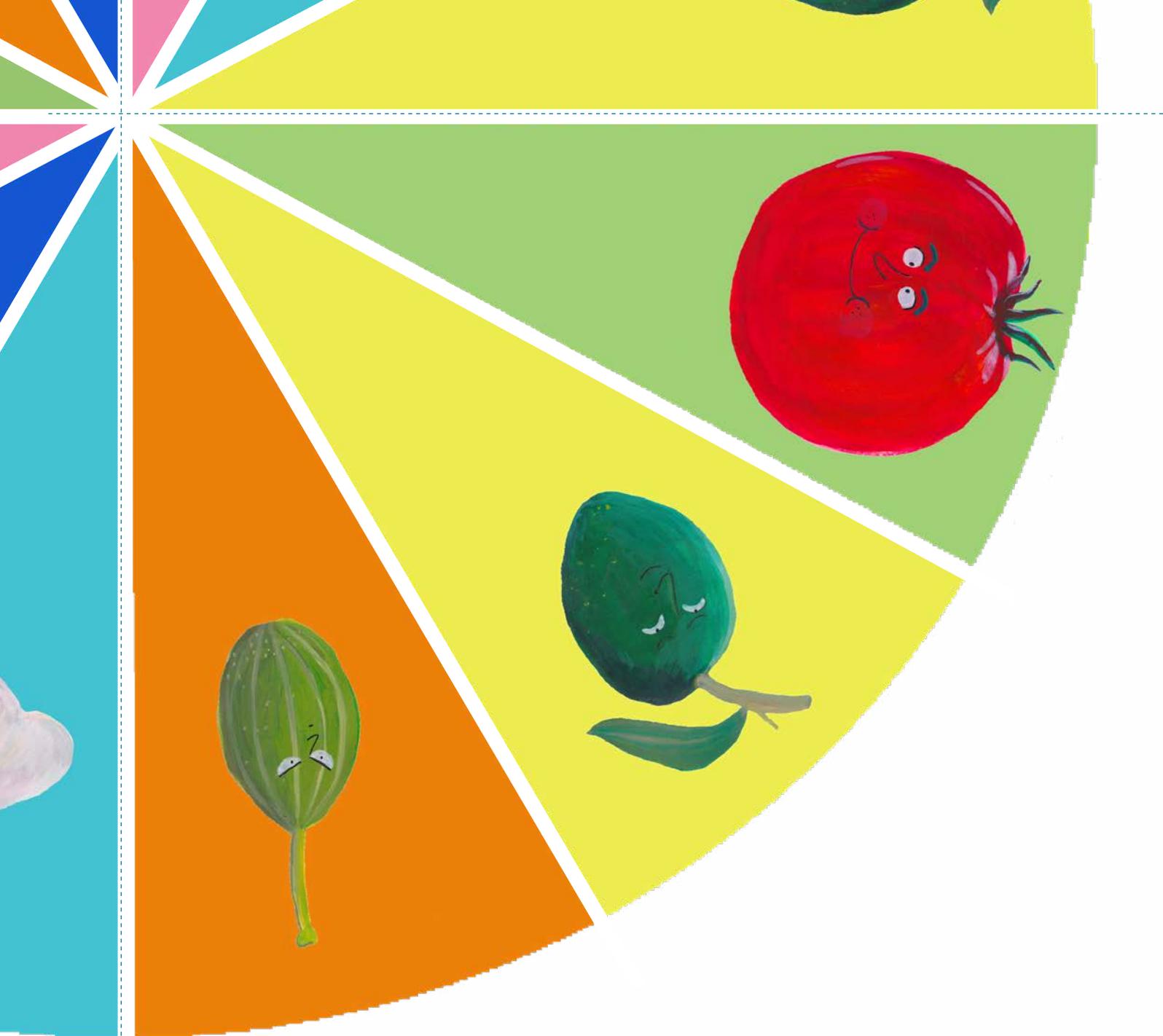
LA ROUE DE LA FORTUNE

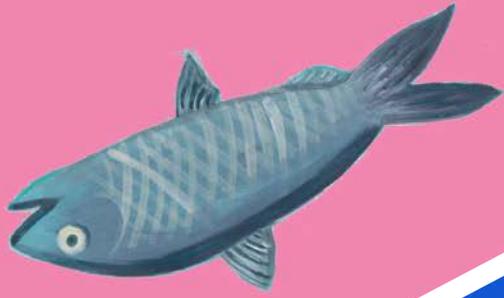
1. découper la flèche et les morceaux de la roue
2. assembler ensemble les morceaux de la roue.
3. éventuellement, coller la roue sur un papier plus fort
4. percer un trou dans la flèche à l'endroit marqué d'un x, y passer une attache parisienne et un morceau de paille découpé (ou tout autre objet pouvant jouer le rôle d'écrou).

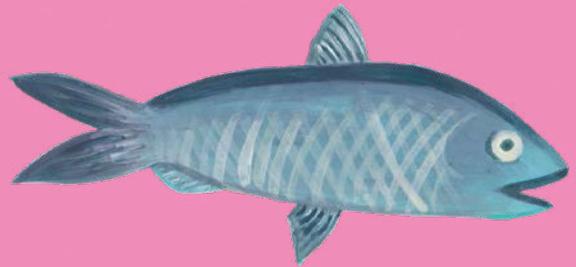
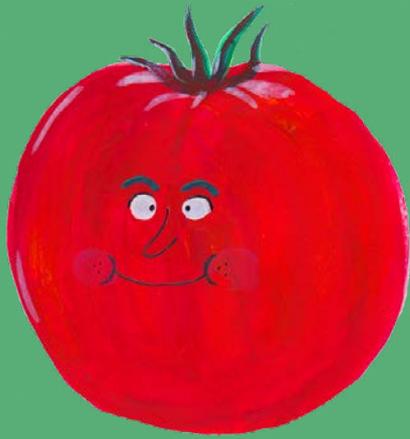


X





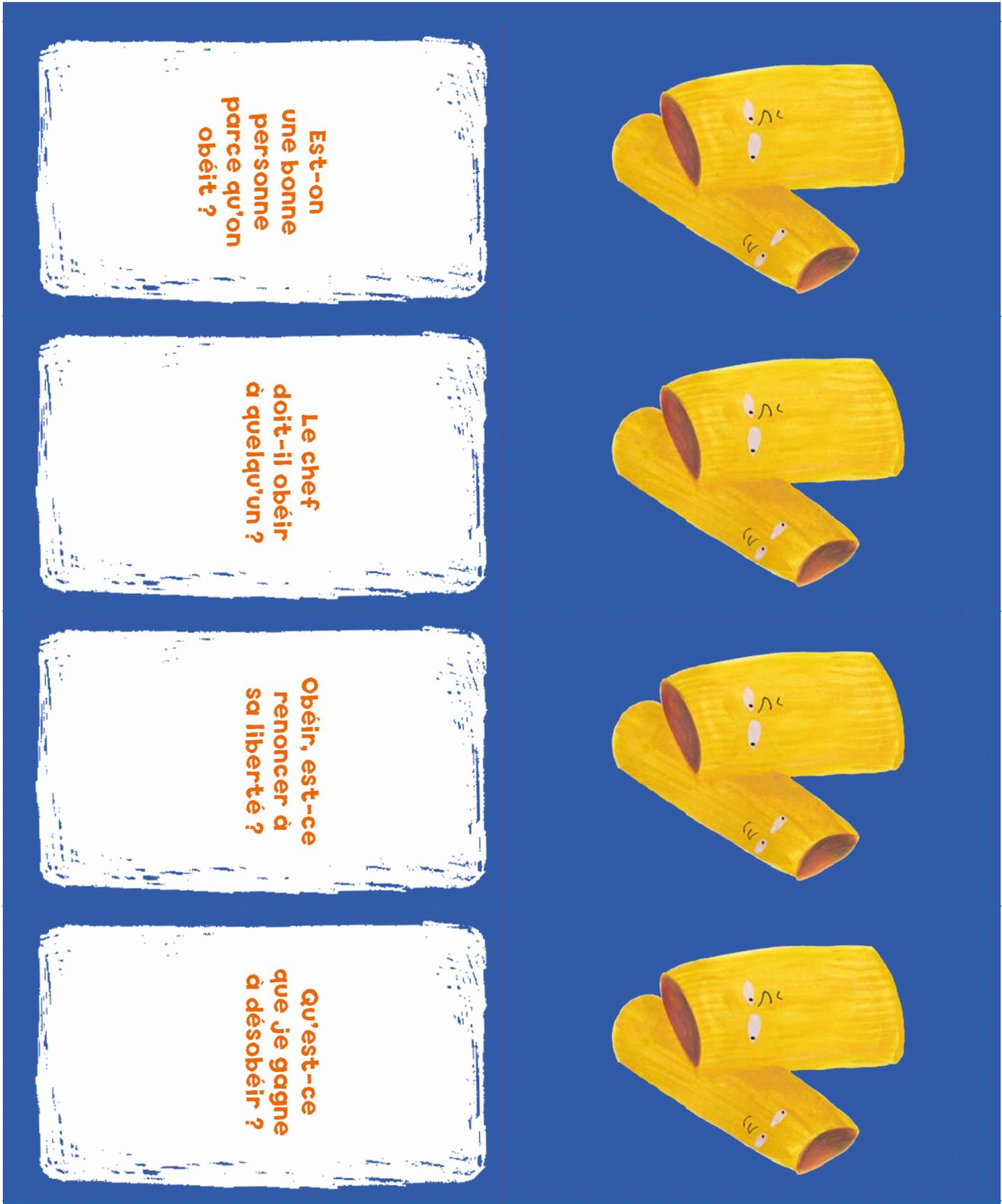


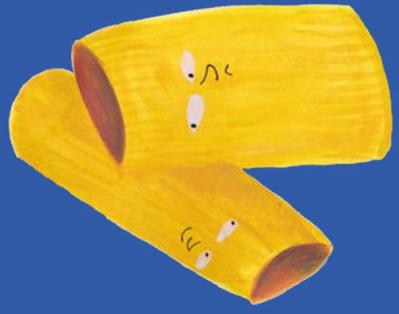


ANNEXE 3 - cartes ingrédients

CARTES PÂTES - QUESTIONS PHILOSOPHIQUES

Ce sont des questions philosophiques balayant les thèmes développés dans le jeu. Elles incitent les enfants à émettre des hypothèses et à rechercher des arguments pour les étayer. Vu le rythme du jeu, pour une question, on a une ou deux hypothèses émises, qui peuvent être accompagnées d'exemples et de contre-exemples, de contextualisations, des critères, de causes ou conséquences.





**Qu'est-ce
que je perds
à désobéir ?**



**Qu'est-ce
qui nous incite
à obéir ?**



**Quand
obéir/désobéir
a-t-il de
l'importance ?**



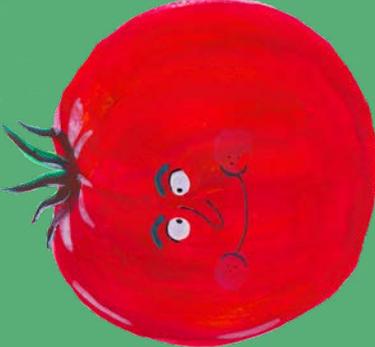
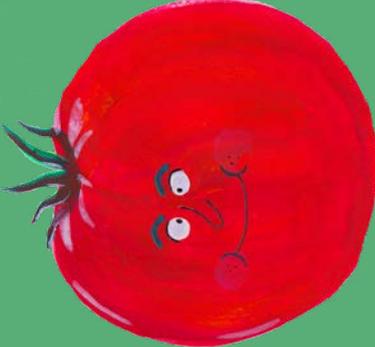
**À qui
obéit-on ?**



ANNEXE 3 - cartes ingrédients (suite)

CARTES TOMATES - DONNE DES EXEMPLES ET JUSTIFIE

Il s'agit de trouver des exemples de situations répondant à un critère puis d'argumenter son choix. L'animateur veillera à faire rechercher des exemples différents.

	<p>Donne des exemples et justifie : Obéir /désobéir pour apprendre</p>
	<p>Donne des exemples et justifie : Obéir /désobéir pour grandir</p>
	<p>Donne des exemples et justifie : Obéir /désobéir pour se protéger</p>
	<p>Donne des exemples et justifie : Obéir /désobéir pour se respecter</p>





Donne
des exemples
et justifie :

Obéir / désobéir
pour être
serein

Donne
des exemples
et justifie :

Obéir / désobéir
sans y penser

Donne
des exemples
et justifie :

Obéir /
désobéir parce
que c'est la
tradition

Donne
des exemples
et justifie :

Obéir / désobéir
par rébellion

Donne
des exemples
et justifie :

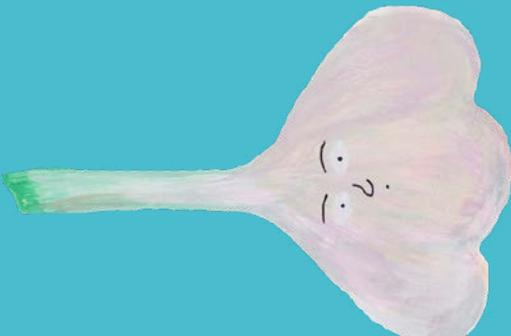
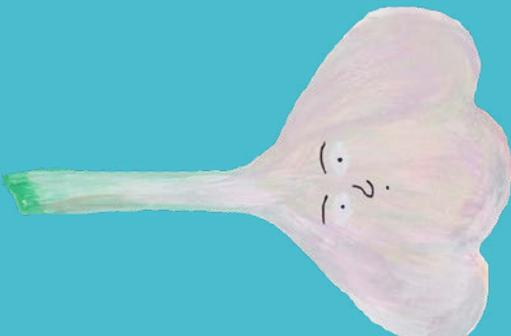
Obéir / désobéir
sous le coup
d'une émotion



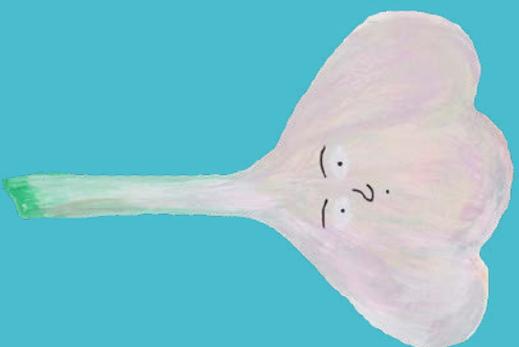
ANNEXE 3 - cartes ingrédients (suite)

CARTES AIL - CELA S'OPPOSE OU CELA SE RESSEMBLE ?

Se poser cette question, c'est poser la question du concept. On va donc définir, rechercher des critères et contextualiser.

	<p>L'obéissance et l'honnêteté : cela s'oppose ou cela ressemble ?</p>
	<p>L'obéissance et la vérité : cela s'oppose ou cela ressemble ?</p>
	<p>L'obéissance et la politesse : cela s'oppose ou cela ressemble ?</p>
	<p>L'obéissance et le respect : cela s'oppose ou cela ressemble ?</p>





L'obéissance et la sécurité :
cela s'oppose ou cela ressemble ?

L'obéissance et la réflexion :
cela s'oppose ou cela ressemble ?

Obéir et avoir ses propres opinions :
cela s'oppose ou cela ressemble ?

L'obéissance et la liberté :
cela s'oppose ou cela ressemble ?

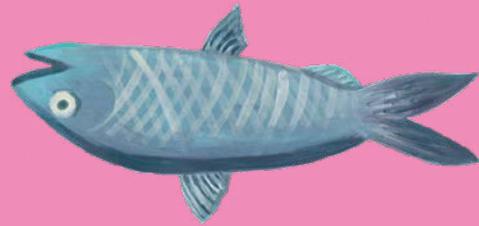
L'obéissance et la confiance :
cela s'oppose ou cela ressemble ?



ANNEXE 3 - cartes ingrédients (suite)

CARTES ANCHOIS - QUELLES SONT LES CONSÉQUENCES ?

Les enfants sont invités à chercher tant des conséquences positives que négatives à une situation. Les enfants confondent souvent la conséquence, la cause, le but et l'intention. L'animateur les aide à distinguer les conséquences : « c'est un événement qui se passe après, c'est la suite d'une action. »



**Je n'obéis pas
aux consignes
du livre
de cuisine.
J'ajoute et
enlève des
ingrédients,
j'imagine des
variantes.**
**Quelles
sont les
conséquences ?**



**Je n'obéis pas
aux règles du
jeu.**
**Quelles
sont les
conséquences ?**



**J'obéis
toujours,
quoiqu'il
arrive.**
**Quelles
sont les
conséquences ?**



**Parfois, je
désobéis à
papa, quand il
me demande
d'accomplir
des tâches que
je n'aime pas.**
**Quelles
sont les
conséquences ?**





Obéir aux règles, cela m'ennuie. Je préfère faire ce dont j'ai envie.
Quelles sont les conséquences ?



Mes petits cousins font des caprices. Je refuse d'obéir à leurs exigences incessantes.
Quelles sont les conséquences ?



Maman m'apprend son métier. Fasciné, j'obéis à chacune de ses consignes.
Quelles sont les conséquences ?



Maman et papa m'ont donné des ordres différents.
Quelles sont les conséquences ?



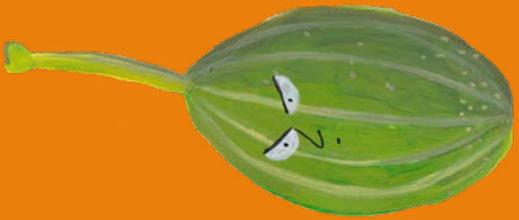
ANNEXE 3 - cartes ingrédients (suite)

CARTES CÂPRES - QUELLE EST LA MEILLEURE RAISON D'OBÉIR ?

En se demandant cela, on soulève la question des valeurs et on s'interroge sur leur hiérarchisation ainsi que sur leur universalité : ces choix sont-ils les mêmes pour tous ? Pourquoi ?

<p>Quelle est la meilleure raison d'obéir : pour avoir la paix ou pour être en sécurité ?</p>	
<p>Quelle est la meilleure raison d'obéir : pour faire plaisir ou par politesse ?</p>	
<p>Quelle est la meilleure raison d'obéir : parce qu'on m'a dit de le faire ou par fidélité ?</p>	
<p>Quelle est la meilleure raison d'obéir : parce que c'est la tradition ou parce que c'est une habitude ?</p>	





**Quelle est
la meilleure
raison d'obéir :**
pour grandir
ou pour
survivre ?

**Quelle est
la meilleure
raison d'obéir :**
pour changer
les choses
ou pour les
conserver
comme elles
sont ?

**Quelle est
la meilleure
raison d'obéir :**
pour obtenir
quelque-chose
ou parce que
cela me fait
plaisir ?

**Quelle est
la meilleure
raison d'obéir :**
pour respecter
la mode ou
pour plaire à
quelqu'un ?

**Quelle est
la meilleure
raison d'obéir :**
pour ma
santé ou pour
satisfaire mes
besoins ?



ANNEXE 3 - cartes ingrédients (suite)

CARTES OLIVES - QUAND CELA A-T-IL UN SENS ?

Pour chaque situation, l'enfant est invité à imaginer un contexte dans lequel obéir/désobéir a du sens. L'enfant va chercher des situations concrètes et réelles afin de donner du sens à des situations qui semblent inacceptables au premier abord. Peut-être n'y en a-t-il pas ? Il devra alors justifier en quoi la situation n'est jamais acceptable.



Je ne respecte pas la recette indiquée dans mon livre de cuisine.
Quand cela a-t-il un sens ?



Je ne respecte pas le plan du Lego.
Quand cela a-t-il un sens ?



J'obéis à un inconnu dans la rue.
Quand cela a-t-il un sens ?



Je donne ma collation à un grand très costaud.
Quand cela a-t-il un sens ?





**Je cours dans
les couloirs.**

**Quand cela
a-t-il un sens ?**

**Je refuse de
donner mon
nom.**

**Quand cela
a-t-il un sens ?**

**Je refuse
de me taire
quand on me
l'ordonne.**

**Quand cela
a-t-il un sens ?**

**Je fais ce
que mon ami
me dit sans
réfléchir si
c'est bien
ou mal.**

**Quand cela
a-t-il un sens ?**

**Je termine un
devoir que
je ne
comprends pas.**

**Quand cela
a-t-il un sens ?**

