

# Atelier philosophie à l'école

3-6 ans

“Réaliser ses rêves”



DC  
Plumes de Coeur  
EDITIONS

**Etape n°1**

**Création d'un réseau littéraire**

# Un réseau littéraire : Késako ?

C'est en quelque sorte un bain de culture littéraire. Non, vous n'allez pas tremper vos élèves dans de l'eau avec des oeuvres de littérature jeunesse ! (les pauvres livres !)

Vous allez inonder les élèves d'albums jeunesse qui abordent le **thème** du rêve.

Mais attention pas n'importe lesquels ! "Oui-oui au pays des rêves", ça ne fonctionne pas !

Vous devez opter pour des histoires où un **message latent** est présent. Autrement dit, l'ensemble de vos lectures doivent conduire à faire émerger le **concept philosophique** de la réalisation de ses rêves chez vos petits élèves.

Les auteurs jeunesse sont de véritables alchimistes en la matière.



# Etre au clair sur les définitions du rêve

Le rêve peut se définir de deux manières différentes qui sont souvent très difficiles à discerner pour les élèves :

- Le rêve correspond à une activité psychique indépendante de la volonté du rêveur, lorsqu'il dort.
- Le rêve correspond également à une construction imaginaire de toute pièce lorsqu'on laisse voguer son esprit et qu'on se désintéresse de ce qui nous entoure.



**Votre mission, si vous l'acceptez : développer  
la culture de l'engagement  
Réaliser ses rêves - imagination**



# Enjeux de l'atelier philo

- Distinguer le rêve à l'état de sommeil et en état de veille
- Aborder l'imagination et le désir et son importance dans les activités de création et de la recherche scientifique.
- Que fait-on de tous nos désirs : doit-on aller au bout de nos rêves coûte que coûte ou simplement les utiliser comme un exutoire ? Oui, nos chères petites têtes blondes, brunes, rousses châtaines... paraissent innocentes, mais de plus en plus ils sont soumis aux écrans et à des images qui peuvent heurter ou leur donner des envies peu enviabiles. C'est donc l'occasion d'aborder la thématique de la violence.

# Le secret du réseau littéraire

Vous l'aurez compris, le choix des oeuvres est loin d'être facile. Ça tombe bien, je vous l'offre sur un plateau d'argent. Mais que ça ne devienne pas une habitude ! Le secret de ce bain littéraire est qu'il va révéler un concept caché, car dans ces 5 oeuvres, le rêve est abordé de manière différente et le concept de la réalisation de ses rêves va émerger grâce à la réflexion de groupe.



# Etape n°2

**Baigner vos élèves dans le  
réseau littéraire**





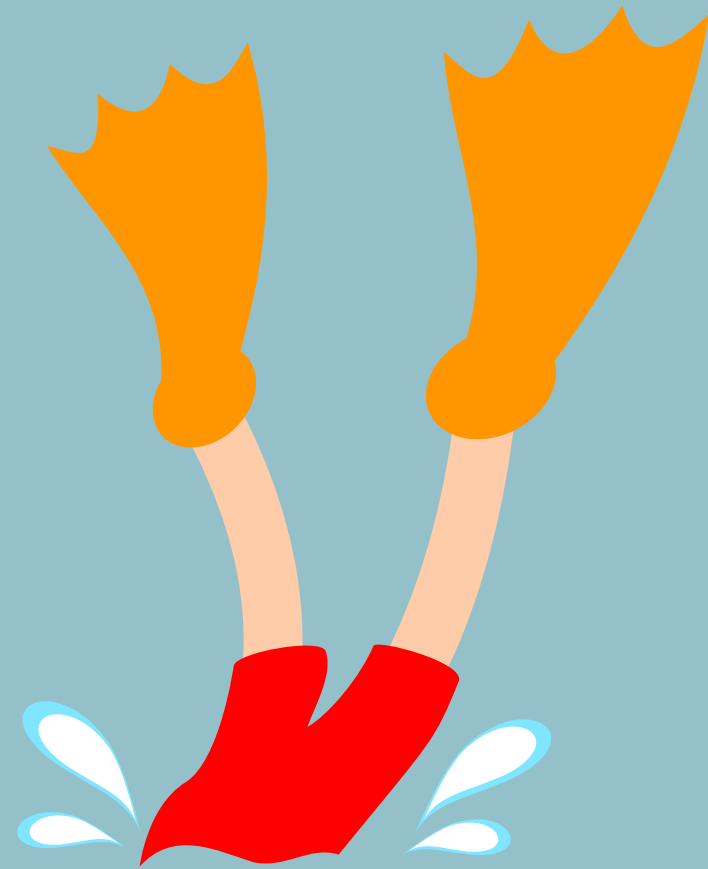
HISTOIRE ET ILLUSTRATIONS DE MAURICE SENDAK



# Recette du bain littéraire

- Enfilez vos maillots de bain (facultatif).
- Prenez vos élèves et placez les en cercle autour de vous. Moi, j'aime installer un petit rituel en installant un photophore (de type LED, car mettre le feu à l'école est, paraît-il, mal vu).
- Un élève est gardien de la lumière, si un élève interrompt la lecture, on éteint la lumière. (Ils détestent, moi, j'adore ! Ah ah ah !)
- Lisez deux à trois histoires par semaine, ce qui, si mes calculs sont bons, vous laisse un délai de deux semaines pour les lire.
- Chaque fin de lecture s'accompagne de quelques petites questions pour vérifier la compréhension globale du texte, ni plus ni moins, qu'une lecture offerte améliorée.
- Puis, laissez mijoter jusqu'au lundi suivant.

# Etape n°3 : se jeter à l'eau



# Animer un atelier philo



# Etude et présentation des oeuvres de littérature jeunesse

Oui, en tant qu'enseignant, nous savons qu'il existe la fameuse liste préconisée par l'Education Nationale avec les oeuvres de littérature jeunesse qui nous indique à quel cycle nous pouvons le lire.

Un conseil : oubliez les préconisations et autorisez-vous à proposer aux plus petits des oeuvres destinées aux grands et vice versa. Le message latent est parfois si fort, qu'il est compris à bien des âges ! C'est le cas de Max et les maximonstres que je vous supplie de lire en mater.

# **Max et les maximonstres**

## **Synopsis**

**Alors que sa maman le punit dans sa chambre sans finir son repas, Max, petit garçon dit rebelle, perçoit soudain une forêt pousser autour de lui. Ni une, ni deux, il s'enfuit au pays des Maximonstres où il peut ENFIN laisser libre cours à ses caprices et pulsions.**

## **Questions**

**Max, vit-il vraiment cette aventure au pays des maximonstres ?  
Où est-il en train de rêver ? de rêver éveillé ? de rêver endormi ?  
Que va lui apporter cette plongée dans ce monde imaginaire ?**

# **La comète**

## **Synopsis**

**À cause du nouveau travail de son père, Mila doit quitter son paradis terrestre en pleine nature pour la grande ville, triste et grise. Se laisser priver longtemps des plantes, des vagues, des arbres, des fleurs et surtout de la comète qu'elle a vue par une belle nuit ? Pas question. Riche de ses souvenirs, de ses rêves, de son sens de l'observation, de ses crayons et d'un peu de magie, Mila réagit.**

## **Questions**

**Mila, a-t-elle vraiment suivi la comète sur les toits des immeubles ? Est-elle en train de rêver ? de rêver éveillée ? De rêver endormi ?**

**Que lui apporte le dessin ?**

# **Mallaury, graine de détective**

## **Synopsis**

**Les parents de Mallaury, 7 ans, ne prennent pas au sérieux le rêve de leur fille. Lequel ? Devenir détective privé. Elle va tout faire pour les amener à croire en elle. Comment ? En piégeant le père Noël qui a un sérieux défaut...**

## **Questions**

**Mallaury a-t-elle vraiment vu le Père Noël ? Où a-t-elle rêvé ? a-t-elle rêvé éveillée ? où rêver endormie ? Quels sont les deux indices visuels qui montrent qu'elle n'a pas rêvé ?**

# **Et si tout ça n'était qu'un rêve ?**

## **Synopsis**

**Radhija est une petite fille qui se questionne beaucoup : "Et si j'étais le rêve de quelqu'un, de quelqu'un qui rêve ? Et quand il se réveillera voilà, je n'existerai plus..." René Descartes n'a qu'à bien se tenir. Elle va creuser les méninges de sa mère, son chat, le président...qui ont bien du mal à lui répondre. Un voyage philosophique qui interroge les frontières du réel et de l'imaginaire.**

## **Questions**

**Questions subjectives où l'enseignant est roi !**

# **Etape n°4 : Mener un atelier philo en 4 séances**

**Euh...c'est quoi un atelier philo ?**

**Sachez que l'enjeu de la philosophie à l'école est essentiel, elle met les élèves en position de penseur. Vous n'êtes plus celui qui apporte les réponses, mais le facilitateur qui aide les élèves à douter, à se poser des questions et à tenter d'y répondre en argumentant jusqu'à ce qu'ils doutent de nouveau. Un jeu sans fin !**

# **Les trois grandes étapes de l'atelier philo**

# 1. La problématisation

## Définition

Remettre en question ses propres opinions et chercher à expliquer ce qui est difficile à comprendre dans un sujet. Autrement dit répondre oui ou non sans argumenter face à un problème, ce n'est pas problématiser.

## Exemples de questionnements après lecture du réseau

Comment sait-on qu'on n'est pas en plein rêve ?

Imaginer, c'est une bonne ou une mauvaise chose ?

Ai-je le droit de réaliser tous mes rêves ? Même s'ils m'amènent à faire des bêtises ?

N'est-on pas plus heureux à rêver un monde imaginaire quand celui dans lequel nous vivons ne nous plaît pas ?

# 1. La conceptualisation

## Définition

Conceptualiser, c'est explorer, nuancer, expliquer, mettre en rapport avec d'autres concepts, ce qui pourra conduire à la formulation d'une définition. On pourrait dire que la conceptualisation est le processus de clarification et que la définition en est le résultat.

## Exemples de conceptualisations après lecture du réseau

Réel/imaginaire

Imagination à base de souvenir/ créativité

Désir/volonté

Désir/besoin

# 1. L'argumentation

## Définition

Argumenter, c'est exercer sa raison pour progresser, dans sa connaissance, en s'appuyant sur ce qu'elle connaît déjà pour rendre manifeste, fonder ou encore démontrer ce qu'elle ne connaît pas encore.

**C'est là, le rôle crucial de l'enseignant en construisant une culture littéraire et artistique commune pour débattre ensemble. Vous facilitez leur compréhension des concepts philo.**

# Séance n°1

## Séance 1 : Qu'est-ce que le rêve ?

Objectif : Introduire la notion de rêve et de sommeil, et encourager les enfants à parler de leurs expériences de rêve.

1. Relire le passage où Mallaury dort vraiment et celui où elle parle au Père Noël, puis montrer la photo dans le bureau du Père Noël dans "Mallaury, graine de détective" :
  - Poser quelques questions aux enfants : « Est-ce que cela t'arrive de rêver quand tu dors ? Peux-tu raconter ce que tu as vu ? »
  - Faire un lien avec leur quotidien : demander aux enfants s'ils ont déjà rêvé de voler, de rencontrer un animal ou de faire des choses impossibles.

# Séance n°1

## Séance 1 : Qu'est-ce que le rêve ?

- Problématisation : Comment sait-on qu'on ne dort pas ?
  - Expliquer que les rêves arrivent souvent quand on dort et que parfois, ils sont étranges ou magiques.
  - Aborder l'idée que le rêve est comme un film dans notre tête pendant qu'on dort, et que c'est normal de ne pas pouvoir tout contrôler.
- Activité créative : Dessiner un rêve :
  - Inviter chaque enfant à dessiner un rêve dont ils se souviennent. Ils peuvent dessiner des éléments magiques ou imaginaires (animaux fantastiques, super-pouvoirs, etc.). Les grandes sections peuvent ajouter un mot et les CP en fonction de leur avancée un titre.

# Séance n°2

## Séance 2 : Réver éveillé et imaginer ?

Objectif : Faire la distinction entre le rêve pendant le sommeil et l'imaginaire, qui se produit quand on est éveillé.

- S'appuyer sur "Max et les Maximonstres" et "la Comète" :
- Lire l'histoire de Max et discuter : « Max est dans sa chambre mais il imagine une forêt et des monstres. Comment il fait ça ? Est-ce qu'il dort ? Est-ce qu'il est réveillé ? »
- Expliquer que Max "rêve éveillé" en inventant un monde dans sa tête tout en restant bien éveillé.
- A-t-il blessé ou fait quelque chose de mal pendant qu'il se créait un monde imaginaire ?
- Et Mila ? A-t-elle réellement touché les étoiles ? A-t-elle créé des dégâts ? Qu'en pense son papa ?

# Séance n°2

## Séance 2 : Réver éveillé et imaginer ?

Problématisation : ai-je le droit de réaliser tous mes rêves ? Même s'ils sont dangereux pour moi ou pour les autres ?

- Jeu d'imagination

Faire un jeu où les enfants ferment les yeux (sans dormir) et imaginent un endroit magique ou un personnage fantastique. Après quelques minutes, chacun peut raconter ce qu'il a "vu" dans son imagination.

# Séance n°3

## Séance 3 : Réel ou imaginaire ?

**Conceptualisation** : Dans la réalité, il y a de l'imaginaire et on ne peut imaginer qu'à partir de la réalité. Peut-on séparer réel et imaginaire ?

- S'appuyer sur "Et si tout ça n'était qu'un rêve ?"
- S'appuyer sur une invention historique, exemple, l'avion et Léonard de Vinci, il a imaginé un véhicule qui vole en s'inspirant des oiseaux.
- Activité dessin /écriture : invente-toi aussi un objet de transport à partir d'un animal que tu connais. Donne-lui un titre (dictée à l'adulte pour les plus jeunes) et décris-le en une phrase (pour les scripteurs).

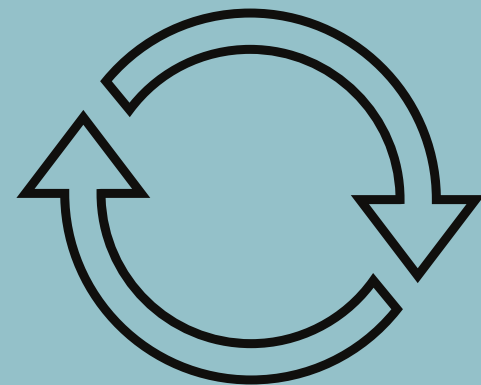
**Qui sait, le nouvel inventeur  
du véhicule du futur est  
peut-être dans votre classe !**

# Etape n°5 : évaluation

Vérifier que les concepts de rêve et d'imaginaire sont compris, pour cela, privilégiez l'évaluation formative au cours des séances :

- Alors les enfants préférez-vous faire un rêve éveillé ou un rêve endormi ?
- Si vous étiez Mallaury, que pourriez-vous imaginer pour piéger le Père Noël ?
- Proposer des images des albums lus au tableau et demander aux enfants d'entourer celles où le personnage rêve en dormant ou rêve éveillé.

# **Étape n°6 : une autre séquence de philo tu prévoiras**



**Eh oui ! Goûter à la philo, c'est l'adopter !**