

FICHE 1

DÉROULEMENT – 1h30

PHILOSOPHER AVEC LES CARTES PERSONNAGES

À partir des images représentant des personnages emblématiques de la série *Chien Pourri*, vous invitez les enfants à observer, décrire ce qu'ils voient, puis à en faire une interprétation. Ces images ont été sélectionnées pour aborder les thèmes de la beauté/laideur, du bien et du mal. Vous êtes libres de choisir d'autres thèmes et d'autres images extraites de la série.

Objectifs: observer, décrire, interpréter, argumenter, faire des hypothèses, créer.

Thèmes: Beau/Moche, Bien/Mal.

Préparation: 2 h (cf. guide de mise en œuvre et guide thématique).

Matériel:

- Cahier, feuilles et stylos
- Tableau ou paperboard
- Feuilles A4/A3, crayons, feutres
- Cartes personnages en annexe (à télécharger et imprimer, à plastifier éventuellement)

ÉTAPE 1: 1 H 05 MIN

1 Introduction « C'est quoi la philo ? » - 10 min.

2 Expliquer l'atelier choisi - 5 min: disposer les cartes personnages en pioche (faces cachées) ou les étaler face visible, au centre. Chaque enfant pioche ou choisit une carte.

3 Tour de table - 20 min:

- décrire le personnage;
- choisir un mot/adjectif associé au personnage choisi ;
- expliquer le ressenti (affection, dégoût, pitié, admiration, envie, rire...) et les raisons;
- demander au groupe de réagir chacun son tour (accord/désaccord et pourquoi).

4 Approfondir - 10 min (cf. notions avec Chien Pourri)

Est-ce que c'est un personnage gentil dans le livre ? Est-ce que son apparence et son caractère vont ensemble ? Fait-il de bonnes ou de mauvaises actions ?

En lisant un extrait où apparaît le personnage, vous pouvez également faire résonner ou approfondir ce qui a été dit.

5 Ouverture - 10 min (cf. questions de relance)

Élargir sur l'apparence (Peut-on se fier aux apparences ?) ou sur le Bien et le Mal (Comment savoir si ce personnage est bon ou mauvais ? Sur quoi vous basez-vous ?).

6 Synthèse - 5 min: résumer à l'oral les idées des enfants (à partir des notes prises ou de la carte mentale réalisée sur votre tableau ou paperboard).

7 Retour réflexif - 5 min:

Demander aux enfants: comment avez-vous vécu la discussion ? Avez-vous rencontré des difficultés ? Quelles idées retenez-vous de la discussion ? Pourquoi ?



ÉTAPE 2: 25 MIN

La trace - cf. fiche 4.

FICHE 2

DÉROULEMENT – 1h40

RÉFLÉCHIR À PARTIR D'EXTRAITS DE TEXTE

À partir d'extraits de texte de la série *Chien Pourri* (cf. annexes), vous invitez les enfants à interpréter, argumenter, faire des hypothèses, soulever des problématiques... Ces extraits ont été sélectionnés pour aborder les thèmes de la pauvreté, du bien et du mal, de la beauté et de la liberté. Vous êtes libre de choisir d'autres thèmes et d'autres extraits parmi les livres de la série.

Objectifs: interpréter, argumenter, faire des hypothèses, soulever des problématiques, définir, comparer, distinguer.

Thèmes: Bien/Mal, Beau/Moche, Pauvreté/Richesse, Liberté/Soumission (1 livre et 2 extraits choisis par thème).

Préparation: 2 h (cf. guide de mise en œuvre et guide thématique).

Matériel:

- Extraits en annexe (à télécharger et imprimer en fonction du nombre d'enfants)
- Cahier, feuilles et stylos
- Tableau ou paperboard
- Feuilles A4/A3, crayons, feutres
- Les livres de Chien Pourri

ÉTAPE 1: 1 H 15

1 Introduction « C'est quoi la philo ? » - 10 min.

2 Expliquer l'atelier choisi - 10 à 15 min: distribuer aux enfants les extraits préalablement imprimés. Résumer le ou les livres sur lesquels vous allez travailler et contextualiser les extraits. Proposer ensuite aux enfants soit :

- de lire à voix haute (un ou plusieurs enfants, ou bien vous selon le niveau de lecture du groupe),
- de lire les extraits en silence.

3 Tour de table - 30 min: pour chaque extrait, nous vous proposons des questions à poser aux enfants pour démarrer la discussion (cf. annexes)

Ex.: Dans *Chien Pourri* sur le thème du Bien et du Mal, pages 15 à 22: maltraitance animale, maltraitance humaine.

- Question 1: Pensez-vous que Chien Pourri est maltraité par ce soi-disant « maître » dans cette histoire ? Pourquoi ?
- Question 2: Que signifie être bon envers les autres ?

4 Synthèse: résumer à l'oral les idées des enfants (à partir des notes prises ou de la carte mentale réalisée sur votre tableau ou paperboard).

5 Retour réflexif - 5 min:

Demander aux enfants: comment avez-vous vécu la discussion ? Avez-vous rencontré des difficultés ? Quelles idées reprenez-vous de la discussion ? Pourquoi ?

ÉTAPE 2: 25 MIN

La trace - cf. fiche 4.



RÉFLÉCHIR À PARTIR DU PHOTOLANGAGE

Le photolangage est une méthode qui utilise des images pour aider un groupe à réfléchir et à discuter ensemble. Dans le cadre de cet atelier philo, des images ont été sélectionnées pour aborder les thèmes du bien et du mal, du bonheur, de la beauté, de la pauvreté et de la liberté. Vous êtes libre de choisir d'autres thèmes et d'autres extraits parmi les livres de la série.

Objectifs: interpréter, argumenter, faire des hypothèses, soulever des problématiques, définir, comparer, distinguer.

Thèmes: Beau/Moche, Bien/Mal, Bonheur/Malheur, Richesse/Pauvreté, Liberté/Soumission.

Préparation: 2 h (cf. guide de mise en œuvre et guide thématique).

Matériel:

- Photothèque (à télécharger et imprimer, à plastifier éventuellement)
- Cahier, feuilles et stylos
- Tableau ou paperboard
- Feuilles A4/A3, crayons, feutres

ÉTAPE 1: 1 H 05

- 1 Introduction** « C'est quoi la philo ? » - 10 min.
- 2 Expliquer l'atelier choisi - 5 min :** télécharger et imprimer les images pour le photolangage (cf. annexes). Les accrocher à la vue de tous. Présenter le thème de l'atelier retenu. Expliquer ce qu'est un photolangage.
- 3 Tour de table - 20 min.** À l'aide du nonosse de parole, demander aux enfants quelle image représente le plus le thème abordé selon eux et pourquoi.
- 4 Approfondir - 10 min** (cf. notions avec Chien Pourri).
- 5 Synthèse - 15 min :** résumer à l'oral les idées des enfants (à partir des notes prises ou de la carte mentale réalisée sur votre tableau ou paperboard).
- 6 Retour réflexif - 5 min.** Demander aux enfants: comment avez-vous vécu la discussion ? Avez-vous rencontré des difficultés ? Quelles idées reprenez-vous de la discussion ? Pourquoi ?

ÉTAPE 2: 25 MIN

La trace - cf. fiche 4.



LES TRACES CRÉATIVES AVEC CHIEN POURRI

Objectifs: créer, imaginer, interpréter, jouer, dessiner, écrire.

Les traces créatives permettent de clore chaque atelier par une activité ludique qui met en mouvement la pensée autrement, par l'imagination, la créativité et l'expression personnelle. Elles donnent aux enfants la possibilité de réinvestir la discussion dans une production originale.

Voici une liste d'activités possibles, organisées par type de trace.

TRACES DESSINÉES

- Dessiner son personnage préféré de *Chien Pourri*, puis un personnage qui correspond au thème de l'atelier. Présenter et expliquer son choix au groupe.
- Imaginer Chien Pourri et Chaplapla quand ils seront vieux et les dessiner.
- Créer un nouveau personnage pour *Chien Pourri* (gentil, méchant, humain, animal...) et l'illustrer.
- Réaliser une fresque commune représentant Chien Pourri riche et Chien Pourri pauvre, puis comparer les représentations.
- Choisir une image de Chien Pourri ou de Chaplapla. À partir de cette image, inventer une aventure inédite. Ensuite, montrer le dessin au groupe et raconter ce que le personnage pense ou ressent.

TRACES ÉCRITES

- Inventer et écrire une devise pour Chien Pourri (comme les mousquetaires: « Un pour tous, tous pour un! »).
- Écrire une courte histoire: « Si Chien Pourri rencontrait un nouvel ami... »
- Imaginer une métamorphose de Chien Pourri grâce à une fée ou un sort magique et rédiger un mini-conté.
- Réaliser une carte mentale collective autour d'une notion discutée (ex.: bonheur, liberté, beauté).

TRACES JOUÉES

- Jouer une courte saynète inspirée des aventures de Chien Pourri.
- Faire un mime de Chien Pourri dans une situation choisie par les enfants.
- Lecture théâtralisée: attribuer des rôles aux enfants et lire ensemble un extrait de *Chien Pourri*.

