

**Réseaux et niveaux concernés**

- Fédération Wallonie- Bruxelles
- Libre subventionné  
 libre confessionnel  
 libre non confessionnel)
- Officiel subventionné
- Niveaux :

**Type de circulaire**

- Circulaire administrative
- Circulaire informative

**Période de validité**

- A partir du
- Du            au

**Documents à renvoyer**

- Oui
- Date limite :
- Voir dates figurant dans la circulaire

**Mot-clé :**

prévention, philosophie, empathie,  
violence scolaire, théâtre

**Destinataires de la circulaire**

- Madame la Ministre chargée de l'Enseignement ;
- Aux Pouvoirs organisateurs, aux Directions et aux Enseignants des établissements d'enseignement maternel et primaire, ordinaire et spécialisé organisé en Fédération Wallonie-Bruxelles ;
- A Mesdames et Messieurs les Bourgmestres ;
- Aux Pouvoirs de tutelle des Communes ;
- Aux cellules d'animation, de conseil et de soutien pédagogique ;
- Aux Directions des centres psycho-médico-sociaux

Pour information :

- Au Service Général de l'Inspection ;
- Aux organes de coordination et de représentation des Pouvoirs organisateurs ;
- Au Service Général de l'Enseignement

**Signataire**

Ministre /                                  Frédéric Delcor  
Administration :                      Secrétaire général

**Personnes de contact**

Service ou Association : Yapaka - Coordination de la prévention de la maltraitance

Nom et prénom	Téléphone	Email
Huppert Diane	02/413 21 24	diane.huppert@cfwb.be
Dufromont Philippe	02/413 23 39	philippe.dufromont@cfwb.be

Service ou Association :

Nom et prénom	Téléphone	Email

Madame, Monsieur,

Depuis 2010, Yapaka soutient « le jeu des trois figures » initié par Serge Tisseron et mène une formation pour les institutrices de maternelle. L'expérience menée avec plus de 200 enseignants a amené à élargir le projet, afin de rencontrer, entre autres, les objectifs de l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté dans le cadre de la circulaire n°5927(21/10/16).

Ce nouveau dispositif s'intitule "Les Ateliers de la Pensée Joueuse".

1. Cette animation s'organise en deux temps : un atelier théâtral en support d'une discussion à visée philosophique idéalement menée dans la même semaine (cfr fiche de présentation ci-dessous). Elle se pratique chaque semaine avec les enfants dès la 3ème maternelle et peut s'adapter aux classes primaires et à l'enseignement spécialisé. Elle s'inscrit pleinement dans le programme scolaire en réponse aux objectifs scolaires et aux objectifs de l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté.

2. Une formation en 3 jours s'adresse principalement aux enseignant(e)s de 3ème maternelle, mais aussi du cycle 5-8, ainsi qu'aux agents des CPMS et à toute personne qui travaille pour l'accueil d'enfants.

Deux sessions de 3 jours sont programmées à partir de septembre 2017.

Au cours des 2 premières journées, le dispositif est présenté d'un point de vue théorique et sous forme de jeux et de discussions à visée philosophique tels que proposés aux enfants. Chaque participant s'engage à y prendre part dans la posture d'animateur et celle de participant, en tant qu'adulte. La position de l'animateur y est également travaillée dans une position tierce favorisant l'émergence d'une dynamique collaborative et d'un processus démocratique hors d'une transmission de savoirs. A l'issue de ces 2 jours, chacun débute les animations dans les classes à un rythme hebdomadaire/ 15 jours. Lors de la 3ème journée sont abordés les problèmes rencontrés et les manières de les résoudre.

Toutes les informations sont disponibles sur yapaka.be sous le lien suivant :  
<http://www.yapaka.be/campagne/les-ateliers-de-la-pensee-joueuse>

Frédéric Delcor  
Secrétaire

Nom outil : Atelier de la Pensée Joueuse

Association : Yapaka – Ministère de la FWB

Public visé : Enfants de 3ème maternelle voire des premières années du primaire

Objectifs poursuivis :

- favorise l'intériorisation des règles du vivre ensemble-
- renforce la capacité d'empathie et le sens moral (travail sur les émotions, changement de places, socialisation)
- prévient la violence et les risques de radicalisation par une approche nonstigmatisante.

Objectifs scolaires rencontrés :

La pensée joueuse répond à 6 objectifs essentiels de l'école : s'approprier le langage, se socialiser, agir et s'exprimer avec le corps, solliciter l'imagination, introduire la culture de l'écrit, prévenir les stéréotypes de genre.

Objectifs de l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté :

La pensée joueuse vise essentiellement à développer :

- une pensée autonome et critique par le jeu et l'imaginaire comme support pour interroger le monde ;
- une connaissance de soi-même et de l'autre par l'expérimentation dans des postures différentes scénarisées (aux plans de l'action, du dialogue et de l'émotion) et débattues dans l'après-coup ;
- une citoyenneté dans l'égalité en droits et en dignité par l'expérience d'un moment démocratiquement investi et construit par les enfants dans un cadre sécurisant
- un engagement dans la vie sociale et l'espace démocratique en étant sollicité à prendre part aux différentes étapes de la construction d'une intelligence collective et aux prises de décision en commun.

Cibles d'apprentissage :

- apprentissage du faire-semblant qui est aussi une initiation au virtuel
- apprentissage de l'empathie réciproque et mutuelle comme moyen de lutter contre la violence en milieu scolaire
- apprentissage du débat démocratique qui ouvre à la parole et à l'écoute de chacun dans une position égale et collaborative

Bref descriptif de l'atelier :

L'enseignant ou un intervenant proche de l'école (PMS,AMO,...) propose chaque semaine/15 jours un atelier théâtre de 40 minutes selon un rituel en 8 consignes et en suivi un atelier philo de 10 à 20 minutes en 6 étapes :

Atelier du jeu théâtral :

1. On va jouer comme au théâtre. La règle d'or est de faire semblant : on ne se fait jamais mal, on fait semblant de taper, d'embrasser,...
2. Parmi ces dessins, nous allons en choisir un à partir duquel nous allons construire une histoire imaginaire. Partir de dessins évite d'aborder des situations vécues et de proposer des dessins ouverts qui abordent des situations de harcèlement, d'inégalité...en fonction des événements et de l'actualité de la classe.
3. Déterminer les actions : Que se passerait-il ? La construction du scénario simple en 4/5 actions.

L'enseignant suscite l'identification des trois figures : l'agresseur, la victime et le redresseur de torts. Que les rôles soient bien typés, dramatisés, voire exagérés va aider au jeu.

4. Déterminer les dialogues : Que dirait-il ? Chaque action s'adjoint d'un dialogue. L'usage du conditionnel soutient le faire semblant.

Yapaka\_Fiche\_présentation des Ateliers de la Pensée Joueuse – mars 2017

5. Déterminer les émotions : Qu'est-ce qu'il ressentirait ? Pour chacun des personnages, les enfants nomment les émotions et le pourquoi des émotions choisies.

6. Rappel du rituel de jeu et invitation à jouer : on ne force personne à jouer, on ne propose à personne de jouer, il s'agit bien de volontariat. Le simple fait d'assister aux jeux est déjà une participation.

7. Jeu : les enfants volontaires joueront alternativement tous les rôles.

8. Félicitations : applaudissement collectif. L'animateur n'émet aucun commentaire individuel.

Atelier Philo :

1. Aux ateliers de la Pensée Joueuse, on va se poser des questions ensemble, réfléchir ensemble. Les règles sont énoncées collectivement à haute voix, une manière de s'engager dans la règle commune : on s'écoute, on lève la main pour demander la parole ....
2. Choix et formulation de la question philo
3. Définir les fonctions de discutants et de président de séance, de distributeur de la parole, des journalistes, sur base volontaire. Même silencieux, l'enfant y participe (écoute active, observation...)
4. Discussion entre les enfants, l'adulte-animateur soutient la visée philosophique de la discussion à l'aide d'outils. Aucun résultat n'est fixé à priori.
5. Clôture de la discussion ritualisée par les différentes fonctions
6. Rituel de fin de séance

Type outil :

- Simple à mettre en place, l'animation ne sollicite aucun moyen (pas d'accessoires) sinon la continuité de l'activité tout au cours de l'année.
- Le site yapaka propose des supports d'animation, une série de dessins thématiques, des ressources diverses
- Une formation de 3 jours et des livres sont proposés aux animateurs.

Cadre de la formation en 3 jours :

La formation est proposée au rythme de deux sessions par année académique. L'inscription se fait sur base volontaire, avec le soutien de la direction, en privilégiant des inscriptions multiples par école.

Au cours des 2 premières journées, le dispositif est présenté à la fois d'un point de vue théorique et sous forme de jeux et de discussions à visée philosophique tels que proposés aux enfants. Chacun s'engage à y prendre part dans la posture d'animateur et celle de participant, en tant qu'adulte. La position de l'animateur y est également travaillée dans une position tierce favorisant l'émergence d'une dynamique collaborative et d'un processus démocratique hors d'une transmission de savoirs. A l'issue de ces 2 jours, chacun débute les animations dans les classes à un rythme hebdomadaire/ 15 jours.

Lors de la troisième journée sont abordés les problèmes rencontrés et les manières de les résoudre.

Plus d'info et calendrier des formations sur [yapaka.be](http://yapaka.be)

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

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