



Philéas & Autobule
Les enfants philosophes



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Qui suis-je ?

Philéas & Autobule 8-13 ans
Les enfants philosophes

11 décembre
match de volley de Paul

- pain
- shampoing
- PQ
- nœuds
- riz complet
- céréales
- lait
- carottes
- brocolis
- biscuits

Philo
ça, c'est vraiment moi !

Mythe
Le bateau de Thésée

Médias
Choisis ton avatar

EN +
Une affiche

Qui suis-je ?

avec les compétences du programme d'EPC (Éducation à la philosophie et à la citoyenneté)

Handwritten notes on the right side of the poster:
Dossier 14/20
n°63
Napoléon 1821 à 1821
Léon
José

Vertical text on the left side of the poster:
Éd. resp. : Paul Knudsen - 33 rue Lambert Fortune - 1300 Mavre - Belgique - N°63 - février - mars 2019 - Bimestriel (ne paraît pas en août-septembre) - Bureau de dépôt : Bruxelles X
4 € - Europe : 5,90 € - P 01263



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 :



Avec le soutien de :



Le numéro « Qui suis-je ? » (N°63) est diffusé en partenariat avec La langue française en fête, une opération organisée par le Service de la langue française de la Fédération Wallonie-Bruxelles. À cette occasion, les pays de la francophonie choisissent 10 mots qu'ils veulent mieux faire connaître grâce à diverses activités. Quelques-uns de ces mots se sont glissés dans les jeux de la revue. Bonne découverte !

Dans le cadre de La langue française en fête, « Le Cahier pédagogique des dix mots » propose 25 pistes pour libérer et développer la créativité linguistique des élèves, lecteurs débutants ou autonomes, grâce à une sélection d'ouvrages de littérature de jeunesse susceptibles de stimuler une appropriation participative, inventive et ludique de la langue française (FLM, FLA, FLE).

Chaque ouvrage fait l'objet d'une fiche structurée en quatre rubriques :

- point de vue ou citation de l'auteur ;
- intérêt pédagogique ;
- pistes d'écriture créative ;
- informations pour aller plus loin.

Plus d'infos sur : www.lalanguefrancaiseenfete.be

Signalétique pour les compétences

☞ les références au programme du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont inscrites entre parenthèses. 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).

Auteur de la séquence philo à partir de l'affiche **Jean-Charles Pettier** (philosophe) / Auteure du dispositif médias **Laurianne Voos** (animatrice jeunesse diplômée en éducation aux médias) / Auteure de la leçon de Français et des enjeux de celle-ci **Sonia Huwart** (psychopédagogue) / Auteure de l'introduction et des enjeux médias **Marie Baurins** (philosophe, Philéas & Autobule)

Couverture du n°63 **Jean-Bon** / 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.

Février - Mars 2019 – Éditeur responsable : Paul Knudsen

Introduction

Poser la question « Qui es-tu ? » à une autre personne, c'est chercher à la connaître ou à l'identifier. Nous souhaitons, par exemple, connaître son nom, savoir où elle habite, quelles sont ses activités, etc. Dans ce questionnement, nous tournons notre curiosité et notre attention vers l'autre. Mais poser cette question à propos de soi-même, c'est adopter une autre posture : nous ne cherchons pas à nous identifier nous-mêmes, nous savons bien quels sont nos noms, prénoms et autres caractéristiques. L'interrogation « Qui suis-je ? » nous plonge dans l'intériorité et la recherche des éléments essentiels qui constituent notre « être ».

Quel rapport entre la personne que je suis aujourd'hui et celle que j'étais hier ? et celle que j'étais il y a trois ans ? Le temps devrait préserver certains éléments essentiels, mais qui sont forcément aussi déterminés par l'endroit où je suis né, l'histoire de ma famille, la langue que je parle, mon origine et les personnes qui m'entourent. Sans l'influence de mes proches (parents, amis, enseignants), serais-je la même personne ? Et d'ailleurs, suis-je la même personne dans toutes les situations ? On le voit, les questions sur l'identité sont multiples. D'autant qu'entre l'image que j'ai de moi-même et celle que les autres ont de moi, il y a souvent un certain écart. Laquelle est la plus vraie ? Est-ce que faire « la moyenne » des deux nous permettrait de savoir qui nous sommes ? Le thème de l'identité soulève des enjeux en terme d'estime de soi et de représentation de soi-même.

Le dossier pédagogique qui suit permettra d'articuler les questionnements autour de l'identité tant quant à la question du rapport à l'autre qu'à celle du rapport à soi. Pour que la question « Qui suis-je ? » ouvre la voie à la découverte de l'autre et à la réflexion sur ce qui nous rassemble et ce qui nous distingue.

Sommaire

4 Séquence philo

- 4 Enjeux
- 5 Atelier philo :
Qui suis-je ?

10 Séquence médias

- 10 Enjeux
- 11 Dispositif médias :
Avatars
- 16 Annexes

17 Séquence de français

- 17 Enjeux
- 18 Leçon de Français :
Les rébus

Séquence philo

Auteur·e

➔ Auteur de la séquence :
Jean-Charles Pettier
(philosophe)



À partir de l'affiche
« Qui suis-je »
Philéas & Autobule n°63

ENJEUX

Qui suis-je ?

Cette question se pose pour l'enfant dès l'instant où il peut se reconnaître et s'affirmer comme un « je » qui parle et pense. En observant les différentes facettes de l'affiche, les enfants pourront intégrer l'idée que chacun est en réalité un être multiple. Décrire et commenter les quatre images permettra d'envisager des aspects de cette complexité.

L'affiche propose plusieurs images d'un même enfant : cela suggère que le « je » peut être multiple (ici quatre pistes possibles) : un « je » sportif, un « je » apparemment déguisé en adulte avec des moustaches, un « je » qui se pose des questions, et un « je » monstrueux...

Les différences entre ces « je » sont apparentes et perceptibles par celui qui regarde cet enfant dans les quatre images. Mais ces différences sont aussi internes. Concernant la troisième image, avec les points d'interrogation, on peut se demander quelles sont les questions que se pose l'enfant sur lui-même.

Ces interrogations se traduisent dans nos actes les plus anodins : l'affiche montre qu'une simple liste de courses raturée peut révéler que « je » hésite entre ce qui serait bon pour sa santé de sportif (des brocolis) et ce qui tente sa gourmandise (des biscuits).

Ces quatre images représentent peut-être des facettes actuelles de l'enfant. On pourra se demander ce qu'a tendance à faire l'enfant quand il est comme sur telle ou telle des quatre images...

« Je » évolue à court terme, ce que suggère une autre utilisation possible de l'affiche : on pourra imaginer des histoires correspondant à une succession des quatre images dans un certain ordre... « Je » évolue aussi à long terme : alors, la deuxième image présente peut-être l'enfant quand il sera adulte. Évoluer peut-il aussi conduire l'enfant, comme dans les trois autres photographies, à devenir plus sportif, plus intellectuel, plus monstrueux ou... tout à la fois ?



ATELIER PHILO

Qui suis-je ?

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

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)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

☛ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté (1.2) :

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (2.1. – étape 2)
- Identifier les différentes significations d'un concept en fonction du contexte (2.1 – étape 2)
- Distinguer un concept d'autres concepts (2.1. – étape 3)

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

- Reconnaître qu'un jugement, qu'un principe, etc. n'est pas infaillible (2.3 – étape 3)

3. Prendre position de manière argumentée

☛ Se positionner (3.2) :

- Relier une prise de position ou une action à des raisons (3.2 – étape 2)
- Nuancer une prise de position (3.2 – étape 3)

Habilités de penser

Chercher : Fournir des exemples, Fournir des contre-exemples, Formuler des hypothèses sur le sens de l'image.

Traduire : Décrire l'affiche, Écouter les autres, Raconter son identité en produisant un texte.

Conceptualiser : Comparer les différentes photos entre elles.

Raisonner : Fournir des raisons (en réponse aux questions : pensez-vous que ?), Déduire à partir des exemples donnés en classe pour construire un savoir sur l'identité.

Aptitudes générales

- ☛ Se questionner sur son identité
- ☛ Chercher à définir
- ☛ Argumenter
- ☛ Formuler une question

Objectifs

- ☛ Décrire des indices présents sur l'affiche et en tirer des hypothèses de compréhension de la question.
- ☛ Donner des exemples de situations montrant la diversité des aspects du « je ».
- ☛ Identifier ces différents aspects de la personnalité, parfois contradictoires, suggérés notamment par l'affiche : des aspects intellectuels et/ou psychologiques (le caractère, les interrogations, les goûts) ; des aspects physiques (la physionomie, le corps, les vêtements) ; des comportements et activités en lien, ou pas, avec la psychologie.
- ☛ S'interroger pour examiner l'idée que le « je » serait toujours identique à lui-même et constant.
- ☛ Construire une première approche de la personnalité intégrant :
 - l'idée que la personnalité est à la fois multiple et unique ;
 - l'idée que la personnalité peut s'exprimer de façon variée selon les contextes et qui peut évoluer ;
 - l'idée que la personnalité peut ne pas être toujours en paix avec elle-même.

Mots-clés

identité, estime de soi

Durée

2 x 50 minutes¹

¹ Modulables en fonction des échanges.



Matériel

- ☛ L'affiche parue dans la revue *Philéas & Autobule* n°63 « Qui suis-je ? »
- ☛ Un appareil photo qui permettrait de photographier chaque enfant pour ensuite dupliquer la photographie en quatre
- ☛ Un petit cahier ou carnet par enfant qui lui permettrait de noter ce qu'il pense de lui (fin première séance et deuxième séance)

Niveaux visés

De 8 à 13 ans

Références

- ☛ Walt Disney, *Pinocchio*
- ☛ Mary Shelley, *Frankenstein*

DÉROULEMENT

1. MISE EN RELATION AVEC LA DIVERSITÉ DU QUOTIDIEN, PREMIÈRES POSITIONS (SÉANCE 1)

1.1. Première phase : cadrage de l'activité

La première phase est décrite dans le canevas général de l'exploitation de l'affiche de *Philéas & Autobule* n°41.²

1.2. Deuxième phase : décrire l'affiche

1.2.1. DÉCRIRE

a. Questions pour faire décrire l'affiche en général, la question étant cachée

- La situation en général : « Que voit-on sur cette affiche ? Combien y a-t-il de photographies ? Que représentent-elles ? Qu'y a-t-il de semblable entre les quatre

photographies ? Comment est le personnage que l'on retrouve dans les quatre photographies quand il n'est pas "déguisé" ? Comment sont ses yeux ? Sa peau ? Son expression ? Qu'y a-t-il de différent entre les quatre photographies ? Y a-t-il d'autres choses présentes sur l'affiche que ces quatre photographies ?

b. Questions possibles pour donner son avis

- Sur ce que l'on pense de ce personnage : « Peut-on être sûr qu'il s'agit bien du même personnage sur toutes les photographies ? Y a-t-il une photographie par rapport à laquelle on pourrait se demander si c'est bien le même personnage ? Pourquoi ? Si vous deviez choisir d'être ce personnage dans une des quatre situations, laquelle retiendriez-vous ? Pourquoi ? Quelle est, au contraire, la situation pour laquelle vous n'aimeriez pas être à sa place ? Pourquoi ?

- Sur l'interprétation de ce que l'on observe : « À votre avis, quelle est la situation dans laquelle se trouve le personnage dans chacune des photographies ? »

- Sur la question à venir : « Selon vous, d'après ce que nous venons de décrire, à quoi allons-nous nous intéresser aujourd'hui, à quel thème ? Quelle pourrait être la question indiquée ? (éventuellement compléter la question par « ...question écrite sur l'affiche et que se poserait ce personnage ? »)

1.2.2. APRÈS DÉVOILEMENT DE LA QUESTION

Mettre en lien la question et les questions des enfants : « Certaines des questions que nous avons trouvées ressemblent-elles à la question posée ? Comment cela se fait-il, d'après vous ? D'après vous : observer les quatre photographies et ce qu'il y a d'autre sur l'image va-t-il nous aider à répondre à la question sur l'affiche ? »

2. Voir Dossier pédagogique de *Philéas & Autobule* n°41, « Comment être juste ? », p. 49.



1.3. Troisième phase : donner du sens et élargir : de l’affiche au problème à examiner

a. Questions pour permettre des hypothèses

« À votre avis, pourquoi vous fait-on examiner cette question ? Est-il important, pour vous, de vous poser cette question, ou bien est-on fou de vous la poser ? Par rapport à cette question, pourquoi à votre avis a-t-on représenté d’autres documents : une liste de courses, un devoir d’histoire... ? »

b. Questions pour examiner les liens

Pour le moment, on ne fait qu’examiner la façon dont la question se traduit au quotidien.

- Entre la question et le dessin : « Quel est le lien entre cette question et le dessin des personnages sur l’affiche ? »

- Avec la vie scolaire : « Est-il normal, d’après vous, que l’on s’intéresse à cette question à l’école ? Est-ce que l’école nous aide, ou pas, à répondre à cette question, selon vous ? »

- Avec la vie courante, en passant d’un questionnement sur soi à un questionnement sur les autres, pour décrire successivement :

➤ le rapport que l’on a à soi-même à un moment : « Dans votre vie de tous les jours, vous êtes-vous déjà demandé qui vous étiez vraiment ? Était-ce à une occasion particulière ? Laquelle ? »

➤ les aspects différents de soi-même et leur évolution : « Avez-vous des exemples qui montrent que, comme le personnage représenté, vous pouvez être différent selon les moments ? Cette différence concerne-t-elle uniquement ce qui se voit, ou bien d’autres choses à l’intérieur de vous ? Avez-vous l’impression que votre "je" est pareil que lorsque vous étiez plus petit ? Avez-vous un exemple qui le montrerait ? À votre avis, pourquoi ce "je" a-t-il changé ? Avez-vous l’impression que votre "je" va rester comme il est en ce moment ou bien qu’il va changer ? Aimerez-vous qu’il change ? »

➤ le rapport que les autres ont avec nous : « Vous a-t-on déjà dit : "Toi, tu es comme ça..." en vous parlant d’une chose à laquelle vous n’aviez jamais pensé par rapport à vous ? La personne qui vous l’a dit avait-elle raison ou tort en disant cela ? »

➤ la connaissance des autres à un moment : « Avez-vous l’impression que certaines personnes ne se posent jamais la question "Qui suis-je ?" ? Selon vous, est-ce grave, ou pas, de ne jamais se la poser ? Avez-vous constaté, ou pas, que les autres semblent parfois avoir plusieurs "je" ? »

➤ les aspects différents des autres et leur évolution : « Savez-vous si le "je" des adultes qui composent votre famille a changé depuis qu’ils ou elles étaient petit(e)s ? Vous en ont-ils/elles parlé ? Avez-vous vu des photographies anciennes qui le montrent ? »



1.4. Quatrième phase : commencer à caractériser et répondre

a. Questions pour généraliser et définir

« En nous servant de ce que nous avons observé sur l’affiche, et des exemples que nous avons pris dans notre vie quotidienne, que pouvons-nous dire sur le "je" en général ? Complétez une phrase en commençant par : notre "je" c’est... »

« Qu’est-ce que chacun sait de lui pour commencer à répondre à la question posée : "Qui suis-je ?" ? Écrivez un petit texte ou faites un dessin qui représente votre "je" » (Écriture par exemple dans un cahier de pensées).

2. DE LA DIVERSITÉ DU QUOTIDIEN À LA RÉFLEXION DE FOND (SÉANCE 2)

NB : Les deux premières phases sont toujours identiques au modèle général

2.1. Troisième phase : examiner certaines des réponses précédentes, pour en discuter, créer l'échange en élargissant et problématisant

a. Questions pour problématiser

« En s'appuyant sur des exemples, dont ceux que nous avons trouvés la dernière fois, diriez-vous que votre "je" est toujours pareil ? D'après ces exemples, en fonction de quoi change-t-il ?

Un grand poète (A. Rimbaud) a écrit un jour "Je est un autre". D'après ce que nous avons dit à propos du "je" lors de la dernière séance, cette phrase vous paraît-elle absurde ? Que pourrait-elle vouloir dire ? Avez-vous un exemple d'un moment où vous avez fait quelque chose comme si vous étiez quelqu'un de différent par rapport à d'habitude ? Était-ce un comportement que vous avez trouvé bien, ou au contraire pas terrible ? Lorsque vous avez cessé de vous comporter de cette façon, l'avez-vous regretté ou bien au contraire vous en êtes-vous réjoui ?

Comprendre qui on est : trouvez-vous que c'est facile ou bien compliqué ? »

2.2. Quatrième phase : répondre à la question posée

a. Questions pour conceptualiser, articuler des idées

« Avez-vous déjà eu l'impression qu'une personne que vous connaissez avait changé, ou qu'elle n'était pas comme vous le pensiez ? Qu'est-ce que cela pose comme genre de problème alors ?

Et vous, avez-vous l'impression parfois d'être plusieurs personnes en même temps ? Est-ce que c'est un vrai problème ? Qu'est-ce qui pose problème quand on n'est pas toujours pareil ?

Pensez-vous qu'il serait forcément souhaitable et possible d'essayer que toutes les sortes de personnes que quelqu'un a en soi arrivent à faire un "je" où elles se sentiraient toutes bien ?

Est-il possible d'être toujours pareil, et pourtant... jamais exactement le même ?

"Qui suis-je ?" : si vous deviez répondre à cette question, que pourriez-vous dire à présent ? Reprenez votre texte écrit à la fin de la séance précédente, modifiez-le en fonction de ce que nous avons appris aujourd'hui. »

b. Questions pour examiner et problématiser, ouvrir des pistes

« Selon vous, est-ce qu'être toujours le même du début à la fin de notre vie serait vraiment un rêve, ou bien un cauchemar ? »

« "Pour rester le même, il faut changer !" Pour vous, cette phrase a-t-elle un sens, ou pas ? »

PROLONGEMENTS

CRÉER UNE HISTOIRE À PARTIR DES PHOTOGRAPHIES SUR L’AFFICHE

Consigne : « L’un d’entre vous va choisir un ordre pour présenter les images, les autres vont essayer d’imaginer l’histoire qui expliquerait le passage de l’une à l’autre dans cet ordre ».

INTERVENIR EN DESSINANT SUR SA PROPRE PHOTO SES « QUATRE SORTES DE JE »

Se prendre en photographie, la reproduire 4 fois, faire des ajouts sur le dessin : mes quatre sortes de « je » (sans nécessairement un rapport avec les « je » du personnage de l’affiche). On pourrait par la suite regrouper les « je » qui se ressemblent dans la classe sur des affiches : nos « je » sportifs », nos « je » heureux », nos « je » qui font les imbéciles, etc.





Séquence médias

Auteur·e

- Auteure des enjeux : **Marie Baurins** (philosophe, Philéas & Autobule)
- Auteure du dispositif : **Lauriane Voos** (animatrice jeunesse diplômée en éducation aux médias)

Choisis ton avatar

Aventure, stratégie, combat, sport... Il existe des jeux vidéo de toutes sortes ! Dans certains (ou certaines parties), tu peux incarner un personnage en créant ton « avatar » ou « skin ». Tu attrapes alors une console, une tablette ou même un smartphone, et tu n'as plus qu'à choisir qui tu veux être !

Quand tu te crées un avatar, que choisit-tu d'être ? Fais ton choix en cochant les ronds et réfléchis aux questions posées. Compare tes réflexions avec celles de tes amis.

Un avatar humain
 Un avatar non humain
 Pourquoi ? Quelles ce que ça change ?

Un avatar féminin
 Un avatar masculin
 Y a-t-il des avantages à choisir un avatar féminin quand on est un garçon ? Et à choisir un avatar masculin quand on est une fille ?

Un avatar attendrissant
 Un avatar terrifiant
 Pourquoi être jéré et attendrissant en même temps ? Pourquoi être terrifiant et faible ?

Si ton apparence physique, ton caractère et ta personnalité changent, deviens-tu quelqu'un d'autre ?

Un avatar qui a plusieurs de tes caractéristiques physiques (couleur de peau, taille, handicaps physiques, cicatrices...)
 Un avatar qui a celles de quelqu'un d'autre
 Eprouves-tu plus ou moins de plaisir à jouer avec un avatar qui a les mêmes caractéristiques physiques que toi ?

Si ton univers change, est-ce que tu deviens quelqu'un d'autre ?

Un avatar raté
 Un avatar avec les cheveux colorés
 Aucun des deux
 Le choix d'un avatar te permet-il de jouer à des interdits dans ton look (tatouages, cheveux colorés, costumes) ?

Un avatar qui te ressemble
 Un avatar très différent de toi
 Jouer avec un avatar qui ne te ressemble pas t'est-il plus acceptable le fait de commettre des actes violents dans le jeu ?

Si ton avatar idéal t'arrête-t-il ou non humain ? De masculin ou féminin ? Sera-t-il terrifiant plutôt qu'attendrissant ? Invoques-tu ses accessoires ?

IL S'AGIT DE THE NEXT

18 MEDIA 19

➔ À partir de « Choisis ton avatar ! »
Philéas & Autobule n°63, pp. 18-19

ENJEUX

Si ton apparence physique, ton caractère et ta personnalité changent, deviens-tu quelqu'un d'autre ?

Dans le jeu vidéo, l'enfant peut tester une variété d'actions et découvrir les conséquences qu'ont celles-ci dans l'univers dans lequel le jeu se place. Les conséquences des actions du joueur se limitent à ce qui se passe à l'écran, la fiction étant ici comme un filtre protecteur. En concevant son avatar, l'enfant crée un prolongement de lui-même qui n'est pas imaginable dans la réalité quotidienne. Le jeu permet ainsi de révéler certaines facettes de notre identité, qui ne transparaîtraient jamais hors du monde « virtuel » du jeu. Quel est le lien entre mon moi-joueur, incarné à l'écran par l'avatar de mon choix, et le moi qui évolue en dehors de l'écran ? Doivent-ils se ressembler ? Quels sont leurs points communs ? En proposant aux enfants de créer leur propre avatar et de le comparer avec la carte d'identité qu'un autre enfant de la classe a dressée d'eux, le dispositif qui suit conduit les enfants à s'interroger sur la manière dont ils se voient eux-mêmes. Le plaisir de se représenter, le rapport à l'imagination et le plaisir du jeu seront ainsi mobilisés pour inviter les enfants à se questionner sur leur identité.



DISPOSITIF MÉDIAS

Avatars

Compétences

Éducation aux médias

- Être attentif à l'image que (...) [l'enfant] donne de lui-même à travers son message (lire > dimension informationnelle)
- Être attentif à l'image qu'il donne de lui-même à travers son message (écrire > dimension informationnelle)
- Comprendre le contexte dans lequel il a écrit le message et expliciter pour lui-même sa démarche dans le but d'être le plus conscient possible du sens global de sa communication (écrire > dimension sociale)

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

- 4. Développer son autonomie affective**
- **Préserver son intimité, en ce compris son intégrité physique et psychique (4.3) :**
 - Prendre conscience de son intimité (4.3 – étape 1)
 - Exprimer ses limites et respecter celles des autres (4.3 – étape 2)
 - Se fier à l'autre avec prudence, éventuellement sur les réseaux sociaux (4.3 – étape 2)
- 5. Se décentrer par la discussion**
- **Écouter l'autre pour le comprendre (5.1) :**
 - Écouter l'autre sans l'interrompre (5.1 – étape 1)
 - Tenir compte de ce que l'autre a dit (5.1 – étape 1)
 - Questionner l'autre pour obtenir des précisions (5.1 – étape 2)

Aptitudes générales

- Se questionner sur son identité
- Chercher à définir

Objectifs

- Identifier la notion d'avatar
- Se questionner sur ses propres pratiques médiatiques
- Se questionner sur son identité
- Poser des choix et les argumenter
- Écouter l'autre

Principaux concepts

identité, estime de soi, personnalité

Durée

2 à 3 x 50 minutes

Niveaux visés

De 10 à 13 ans

Matériel

- « Choisis ton avatar ! », publié dans la revue *Philéas & Autobule* n°63 « Qui suis-je ? », pp. 18-19
- Une connexion internet
- Des panneaux A3
- De la colle
- Des ciseaux
- Des marqueurs
- Des journaux, magazines
- Un appareil photo polaroid et/ou appareil photo et/ou smartphone avec système d'impression
- Le canevas de carte d'identité (voir annexe 1, p. 16) ; prévoir une carte d'identité par enfant

PRÉPARATION

L'enseignant veille à l'instauration d'un climat de confiance propice à l'expression orale, à l'échange entre les enfants et à l'ouverture aux différences. Cela afin que les enfants puissent prendre la parole de façon libre lors des différents exercices. Il rappellera des règles essentielles : attendre que l'autre termine avant de prendre la parole, ne pas se moquer, veiller à ce que chacun puisse s'exprimer, etc.

DÉROULEMENT

1. DÉCOUVRIR L'ARTICLE ET COMPRENDRE LE CONCEPT D'AVATAR. (SÉANCE 1 - 50 MIN)

1.1. Lecture avec les enfants des pages médias de la revue n°63 « Choisis ton avatar » (10 min)

Dans un premier temps, les enfants sont invités à lire les pages individuellement. Ensuite, l'animateur pose quelques questions au groupe afin de guider leur réflexion et de permettre une compréhension commune du texte :

« Quel est le sujet de cet article ? Aviez-vous déjà entendu parler du terme "avatar" avant de lire l'article ? Pouvez-vous l'expliquer avec vos mots ? Est-ce que vous vous reconnaissez dans ce texte et ce qu'il vous propose ? Y-a-t-il des mots utilisés dans l'article que vous n'avez pas compris ? Lesquels ? ».

Il précise au groupe que les questions posées dans l'article seront exploitées plus tard dans la séance.

1.2. Conceptualisation du terme « avatar » (15 min)

Maintenant que le sujet est introduit, l'animateur invite les enfants à établir ensemble une définition du mot « avatar ».

Il sollicite les enfants en leur demandant : « Après avoir lu l'article et suite à notre discussion, pouvez-vous me donner quelques mots qui sont en lien avec le terme "avatar" ? Est-ce que cela vous fait penser à d'autres mots qui ne sont pas dans l'article ? Lesquels ? ».

Il note au tableau les mots des enfants de façon non-ordonnée autour du mot avatar.

Exemple :

monstre	réseaux sociaux
virtuel	AVATAR
ordinateur	jeux vidéo
internet	

Grâce aux mots notés au tableau, le groupe établit une définition du mot avatar.



Exemple de définition établie par le groupe :

avatar : personnage virtuel qui peut prendre plusieurs formes, réelles ou non, créé par une personne utilisant internet afin de le représenter sur différentes plateformes en ligne (jeux vidéo, réseaux sociaux...).

L'enseignant consulte un dictionnaire avec les enfants et vérifie si leur définition correspond à celle qui y est donnée.

1.3. Lecture approfondie des pages médias et réalisation de l'avatar (25 min)

Reprendre les pages médias du n°63, poser les différentes questions qui figurent dans l'article et inviter les enfants à réaliser un avatar de façon libre et créative. L'enseignant annonce la consigne suivante : « *Sur base des différentes réponses que vous avez apportées aux questions posées dans l'article, vous allez maintenant réaliser votre propre avatar. Afin de créer celui-ci, vous pouvez découper des éléments dans les magazines (yeux, bouche, accessoires) ou dessiner vous-mêmes l'entièreté de votre avatar à l'aide de pastels gras, de crayons ou de marqueurs. Les personnages que vous voyez dans la double page de l'article peuvent également vous donner des idées mais il est important de réaliser votre propre avatar, différent de tous les autres du groupe* ».

! Veiller à obtenir des réponses variées et à ne pas donner de « norme » à laquelle les enfants seraient tentés de se conformer !

Mettre à disposition du matériel divers (journaux, magazines, crayons, marqueurs, pastels...).

2. EXPLORER LE CONCEPT D'AVATAR ET SA DIVERSITÉ (SÉANCE 2 - 50 MIN)**2.1. Photographie des enfants (10 min)**

L'enseignant invite les enfants à se faire photographier de façon individuelle. Il imprime ensuite ces photographies et rend chaque photo à son propriétaire.

Durant ce temps, les enfants peaufinent l'avatar créé lors de la première séance.

2.2. Associations et dissociations entre photo et avatar réalisé (5 min)

Les enfants sont invités à mettre côte à côte sur une affiche A3 leur photo et l'avatar réalisé au point 1.3. L'animateur laisse un temps de réflexion à chacun pour comparer ces deux images.

Il pose ensuite au groupe les questions suivantes afin de voir comment chacun associe ces deux éléments : « *Y-a-t-il des points communs entre votre avatar et votre photo ? Lesquels ? Qu'avez-vous mis en avant comme traits de votre personnalité dans votre avatar ? Pourquoi ? Dans quel contexte pourriez-vous utiliser cet avatar ? Et votre photo ? Quelle attitude adoptez-vous sur cette photo ? Pourquoi ?* »

2.3. Réalisation d'une carte d'identité sur base d'une interview orale (15 min)

L'enseignant place les enfants en binômes et leur annonce que dans cette deuxième séance, il serait intéressant que chacun apprenne à connaître un de ses camarades autrement qu'en observant son avatar ou sa photo.



La consigne est la suivante : « Vous disposez de 10 minutes pour apprendre le plus de choses possible sur votre binôme. Afin de mieux le connaître, vous allez réaliser une interview l'un de l'autre et chercherez à compléter le plus de champs possible de la carte d'identité que je vais vous distribuer ».

L'enseignant distribue la carte d'identité (voir annexe 1, p. 16).

2.4. Réalisation de l'avatar de mon binôme sur base des informations collectées (20 min)

Sur base des informations collectées et de la carte d'identité, chaque enfant réalise l'avatar de son binôme : « Vous allez maintenant réaliser un avatar qui soit le reflet de la personnalité de votre binôme. Pour cela vous pouvez donc vous baser sur toutes les choses que vous avez apprises ces dernières minutes, mais pas seulement sur le physique de la personne. Il est important de prendre en compte ses passions, ses centres d'intérêt afin de chercher comment représenter cela avec un avatar ».

L'avatar à réaliser se fait sur base de la même consigne qu'au point 1.3. et l'animateur met à disposition le même matériel divers (photocopies de personnages, magazines, pastels...).

L'animateur insiste sur le fait que l'avatar se base sur les informations collectées et sur ce que l'enfant veut mettre en avant en fonction de ce qu'il a entendu. Il ne faut pas chercher à ce que cet avatar ressemble à l'avatar réalisé lors de la première séance ou à la photo prise dans la première partie.

3. PRENDRE CONSCIENCE DES FACETTES DE NOTRE IDENTITÉ ET DES MESSAGES VÉHICULÉS PAR CELLES-CI (SÉANCE 3 : 20 MIN)

3.1. Réalisation de la « galerie des identités » (10 min)

L'enfant reprend le panneau A3 sur lequel était collée sa photo et le premier avatar réalisé par ses soins. Il le complète avec sa carte d'identité, l'avatar réalisé par son camarade et écrit son prénom et son nom en guise de titre. L'enseignant collecte alors les panneaux et réalise une « galerie des identités » des enfants de la classe. Chacun aura dès lors plusieurs facettes de son identité sur ce panneau : les informations collectées lors d'une discussion orale, une photo, un avatar réalisé par ses soins et un avatar réalisé par un de ses camarades sur base des informations collectées oralement.

3.2. Conclusion et réflexion autour de la thématique de l'identité (10 min)

Chacun prend le temps de regarder la galerie des identités. Une discussion peut alors être entamée autour des questions suivantes.

a. Questions de retour sur l'animation

Les deux avatars qui me sont liés sont-ils le reflet de ma personnalité ? Reflètent-ils les mêmes facettes de ma personnalité ?

La photo est-elle la représentation exacte de mon identité ?

Quels sont les éléments communs entre mes avatars et ma photo ? Entre mes deux avatars ?

Quelles sont les différences entre mes avatars et ma photo ?

Quelles sont les différences entre l'avatar que j'ai créé et celui que mon binôme a créé ?

Est-ce qu'il y a des différences/ressemblances entre ces deux avatars ? Quelles sont-elles ?

Pourquoi ces différences/ces ressemblances entre l'avatar que je me suis créé et celui que mon binôme a créé pour moi ?

Était-ce amusant de créer son avatar ? Pourquoi ?

b. Questions concernant l'identité virtuelle

Quels sont les avantages d'avoir un avatar sur internet ?

Est-ce que votre avatar pourrait agir de la même façon dans le monde réel ?

Pensez-vous que vous vous permettez plus de choses en étant derrière votre avatar ?

Mettons-nous toujours un peu de notre propre personnalité dans notre avatar ?

COMMENT LES AUTRES SAVENT-ILS QUI TU ES ?

ET TOI,
COMMENT LE
SAIS-TU ?



ANNEXE 1 : CARTE D'IDENTITÉ

CARTE D'IDENTITE

Nom/Prénom ?

Âge ?

Frère(s) et sœur(s) ?

Animal de compagnie ?

Sport ?

Passion ?

Plat préféré ?

Couleur préférée ?

Trait de caractère le plus fort ?

Coiffure de rêve ?

Vêtement préféré ?

Mon plus grand rêve ?

J'adore ?

Je déteste ?

Je suis fier·e de ?

CARTE D'IDENTITE

Nom/Prénom ?

Âge ?

Frère(s) et sœur(s) ?

Animal de compagnie ?

Sport ?

Passion ?

Plat préféré ?

Couleur préférée ?

Trait de caractère le plus fort ?

Coiffure de rêve ?

Vêtement préféré ?

Mon plus grand rêve ?

J'adore ?

Je déteste ?

Je suis fier·e de ?





Séquence de français

Auteur·e

Auteur de la séquence :
Sonia Huwart
(psychopédagogue)

Toc toc toc, qui est là ?

Tu me reconnais ?

Un agneau de trois semaines reconnaît déjà la photo d'un autre agneau. Et oui, la vue permet certains animaux d'identifier leurs congénères. Mais les animaux se reconnaissent aussi entre eux grâce aux sons et aux odeurs. Par exemple, le manchot royal et plusieurs espèces de primates annoncent leur identité en produisant des sons qui sont comme leur signature. Les cochons, quant à eux, peuvent reconnaître les membres de leur famille en reniflant leur urine. Et le phalanger volant (un marsupial australien) imprègne ses poils d'une odeur particulière pour que tout le groupe ait le même parfum.

Le phalanger volant

Miroir, mon beau miroir...

Imagine que, pendant ton sommeil, on te colle une pastille de couleur sur le front. À ton réveil, si tu te regardes dans le miroir, tu verras tout de suite que ton visage n'est pas comme d'habitude ! Dans les années 1970, un psychologue américain a tenté l'expérience sur plusieurs animaux pour voir s'ils reconnaissent leur reflet. Certains singes, éléphants, pigeons et corvidés (comme la pie et le corbeau) ont réussi le test. En 2018, d'autres scientifiques ont testé un tout petit poisson, le labre nettoyeur. Les poissons marqués d'une pastille de couleur sont restés plus longtemps que les autres devant le miroir. Ils ont ensuite essayé de frotter leur tache avec ce qui était à disposition dans l'aquarium. Même si ce n'est pas certain, ce comportement laisse penser qu'ils aussi se reconnaissent !

Une méduse, deux apparences

Savais-tu que quand les méduses naissent, elles ont une tout autre forme ? On les appelle alors des polypes et elles n'ont aucune indépendance puisqu'elles sont attachées, comme des végétaux, aux algues et aux rochers. Ce n'est que plus tard que certains d'entre eux finissent un polype produisant, par "boutonnement", des petites méduses qui se détachent et commencent à nager. Polypes et méduses d'une même espèce se ressemblent tellement que les chercheurs se sont parfois trompés en leur donnant deux noms car ils pensaient qu'il s'agissait d'espèces différentes !

COMMENT LES AUTRES SAVENT-ILS QUI TRÈS ?

ET TU COMPRENS LE SENS ?

LEU

Découvre le nom d'animal qui se cache derrière chaque rébus et écris-le sur les pointillés.

1 ...

2 ...

3 ...

Indice : ces trois noms d'animaux se trouvent dans les infos présentées dans cet article.

Un rébus, c'est une devinette dessinée (comme ici) ou une énigme.

Un rébus est composé de deux mots ou plus qui se cachent dans le dessin de l'objet.

Un rébus, c'est une devinette dessinée (comme ici) ou une énigme.

Un rébus est composé de deux mots ou plus qui se cachent dans le dessin de l'objet.

À partir du Jeu « Découvre le nom d'animal qui se cache derrière chaque rébus » Philéas & Autobule N°63, page 21

ENJEUX

La conscience phonologique, cette compétence à porter attention, à réfléchir et à manipuler les unités sonores du langage, sera exercée dans cette séquence. De nombreuses recherches éclairent l'importance de cette compétence, à travailler évidemment avec d'autres compétences importantes en relation avec la culture de la langue écrite.

Les enfants arrivent en primaire imprégnés de cette compétence : ils s'y sont exercés avec des comptines, musiques, rythmes et jeux contenant des sonorités... Malgré cette base des apprentissages en maternelle, des mauvaises représentations phonographiques peuvent subsister, notamment s'il y a des difficultés articulatoires ou lorsque le français est plus ou moins « langue étrangère »¹. Et les enseignants voient bien que ces enfants qui débutent leur scolarisation avec une faible conscience phonologique ont plus de difficultés à intégrer les correspondances phonographiques, ce qui compliquera l'apprentissage de la lecture. Il est donc parfois bien utile de remettre cela sur le métier, notamment par l'apprentissage de poèmes qui jouent sur les mots, et, comme ici, avec des jeux de langue tels que les rébus. Ces activités leur donnent l'occasion de s'approprier la langue avec plaisir mais aussi d'en apprécier la richesse.

¹ Voir notamment : <http://www.cndp.fr/bienlire/04-media/a-phonologie-lmp.htm>



LEÇON DE FRANÇAIS

Les rébus

Compétences

Langue française

- ☛ Jouer avec des sons, des mots (1299)
- ☛ Organiser un texte lors de la copie sur une feuille ou dans le cahier (1609-10)
- ☛ Rechercher et inventer des idées, des mots... [F 45]
- ☛ Assurer la présentation au niveau graphique : Mise en page selon le genre [F 63] Écriture soignée et lisible [F 64]

Objectifs

- ☛ « Écouter » les mots, entretenir la conscience phonologique et permettant le choix d'un graphème qui se prête bien à une illustration.

Matériel

- ☛ Les rébus de la page 21 de la revue *Philéas & Autobule* n°63
- ☛ Une liste de mots ou expressions à traduire en rébus. (Voir par exemple et références pour les enseignants)
- ☛ 7-8 feuilles de couleurs
- ☛ Des exemples de rébus plus difficiles (voir références et notes)

Durée

3 à 4 x 50 minutes

Niveaux visés

De 8 à 13 ans (selon les activités choisies)

Références

☛ pour les enseignants :

<https://tipirate.net/images/imprimer/rebus/rebus-10.pdf>

<http://villemin.gerard.free.fr/Langue/Rebus.htm>

<http://www.pour-enfants.fr/jeux-vacances/charades/charades-vacances1.htm>

<http://www.unecharade.com/comment-ecrire-une-charade.html>

<https://www.fichespédagogiques.com/fiche/ecrire-des-charades>

<http://www.pass-education.fr/ecriture-poetique-ecrire-des-charades-cycle-3-ce2-cm1-cm2/>



PRÉPARATION

1. REPÉRER LES IMAGES ET LES SIGNES SOUVENT REPRÉSENTÉS DANS LES RÉBUS

🕒 Les lettres en capitales, lues de deux manières :

Soit par leur nom (èf pour F), soit par leur son (f... pour F) lorsqu'elles sont présentées avec l'apostrophe (F'). Il y a peu de littérature pédagogique sur cette question où les enseignants hésitent parfois¹.

🕒 Les notes de musique, présentées ici pour être identifiées par tous :

Si quelques enfants connaissent le solfège, ils peuvent apprendre aux autres à représenter et lire des notes sur une portée, en observant des partitions musicales.

🕒 Les petits dessins :

Trouver l'image pour un mot ? Et savoir comment le dessiner ?

Le problème est de trouver par quelle image représenter (une *manche* ? un *pas* ? une *filles* ?). Il est intéressant de discuter des choix qui sont faits (pourquoi des empreintes pour un « pas » ? représenter une « fille » négativement avec le mot garçon, ou par un dessin qui la caractérise, mais alors lequel ? ...). Concernant la manière dont les images du rébus sont créés : est-il préférable d'utiliser des images stéréotypées (telles que celles qu'on peut trouver sur Internet) ou vaut-il mieux plutôt privilégier des dessins parfois maladroits mais originaux ? Cette discussion intéressante amènera à la question du « beau » ou du plus « ressemblant » dans un travail d'illustration.

2. SE RAPPELER LES NOTIONS DE PHONÈME, DE SYLLABE ET DE GRAPHÈME

Ces notions sont travaillées par la pratique².

Jouer aux rébus reprend ce que les méthodologies spécifiques au niveau des maternelles pour mieux décomposer les mots peuvent apporter aux lecteurs débutants ou en difficulté³.

Un phonème est la plus petite unité sonore du langage oral (dans *bateau* : 4 phonèmes : [b] [a] [t] [o]).

Une syllabe est la fusion de phonèmes qui découpent naturellement un mot lorsqu'on le prononce (dans *bateau* : 2 syllabes : ba-teau).

Un graphème est la transcription d'un phonème (dans *bateau*, pour le phonème [o] : 3 graphèmes possibles = o ou au ou eau).

1 Voir les recherches de José Morais (ULB) reprises notamment dans : <http://pedagogj.eklablog.com/peut-on-ne-pas-entendre-les-consonnes-quand-on-apprend-a-lire-a107645030>

2 Voir les indications de Jocelyne GIASSEON, *La lecture : Apprentissage et difficultés*, De Boeck, 2012. Voir aussi : <https://www.pratiquespedagogiques.fr/phonemes-graphemes/>

3 Par exemple : <https://www.fiche-maternelle.com/programmation-lecture.pdf>



3. SE RAPPELER DE LA NOTION D'HOMONYME

Avec les rébus, c'est la notion d'homophone qui sera en jeu. On peut profiter de l'occasion pour en clarifier la notion, et voir les autres types d'homonymes.

Les homonymes sont des mots qui se prononcent ou s'écrivent de la même façon, mais qui ont des sens différents.

Parmi les homonymes, on trouve :

☉ **Les homophones** sont des mots dont la prononciation est identique, mais dont l'orthographe et le sens sont différents (*port-porc*). Une ou plusieurs lettres, ou même la seule présence d'un accent, différencient ces homophones (*houx, ou, où*).

☉ **Les homographes** sont des mots dont la prononciation et le sens sont différents, mais dont l'orthographe est la même (*couvent, fils*). Souvent, ils ne sont pas de la même classe (verbe et nom *est*).

☉ **Les homographes-homophones** sont des mots dont la prononciation et l'orthographe sont identiques, mais qui ont des sens différents (*pêche, moule*).

DÉROULEMENT

1. QU'EST-CE QU'UN RÉBUS ?

1.1. Découvrir les rébus de la page 21

Résoudre ces rébus, individuellement si la plupart des enfants en connaissent le procédé, sinon, collectivement.

Noter d'autres exemples au tableau si des enfants en proposent.

1.2. Mettre en évidence quelques techniques utilisées dans ces rébus



☉ Une flèche pour désigner un élément à retenir du dessin (l'eau dans la cruche).

☉ Des notes de musique souvent présentes pour ces syllabes.

☉ Des lettres majuscules : « èf » pour F, « bé » pour B, « f... » pour F'.

1.3. Observer qu'il y a souvent des alternatives à un rébus

Notamment, selon des homophones, on peut représenter le même son par d'autres images :

Manchot ☉ manche + eau
 OU M' + han (hi-. ?.) + chaud (froid)

Éléphant ☉ haie + lait + faon
 OU haie + laid (beau) + faon ...

Et quand on découpe différemment les mots, comme :

Phalanger ➔ *fa + l' + ange + haie* OU *fa + l' + an* (calendrier des 12 mois) + G

Selon le « déjà-là » de la classe, c'est l'occasion d'utiliser les termes de *syllabe*, de *phonème*, d'*homonyme* ou d'*homophone*⁴.

1.4. Observer quelques autres rébus

Décoder collectivement quelques rébus faciles⁵.

Écrire son prénom en rébus.

1.5. Définir le rébus

Construire une définition du RÉBUS en formulant avec les mots des enfants, que :

Un rébus est :

une représentation d'un mot ou d'une phrase, où des parties (syllabes, phonèmes) ont été remplacés par des images (homophones), et qu'on déchiffre par une lecture phonétique.

2. INVENTER ET RÉSOUDRE DES RÉBUS

En équipes, éventuellement en ateliers, de 2, 3 ou 4 enfants, suivre 2 ou 3 des consignes suivantes :

2.1. Créer des rébus simples : « Comment représenter ces mots ? »⁶

À partir de la même liste de mots ou expressions, chaque équipe traduit ces mots en rébus.

Par exemple :

Défi (dé + fille) ; *génie* (G + nid) ; *récit* (ré ou raie + si ou scie)
pompier (pont + pied) ; *passport* (pas + son du serpent + porc)
pirate (pis + rat + « je me – tu ... – il se ? »)
phylactère (fil + lac + terre)
c'est la fête (C + la + fée + t' + œufs)

Selon l'avancement de chaque équipe, des enfants viennent écrire-dessiner un rébus au tableau, comparer des manières différentes de mettre en images, résoudre les problèmes.

Le résultat final peut être recopié sous forme d'une liste mots en rébus à présenter à une autre classe.

⁴ Voir préparation, p. 19

⁵ Voir références pour les enseignants, p. 18

⁶ Cette partie est plus adaptée au niveau des classes plus débutantes.



2.2. Rédiger des questions-réponses en rébus

Il s'agit d'écrire des questions suivies de leurs réponses en rébus (ou phrases parsemées de rébus). L'enseignant peut cibler un domaine pour ce questionnement (par exemple : des questions que vous vous posez sur l'environnement...).

Il donne les consignes en conseillant de choisir des questions et des réponses assez courtes :

Chaque équipe reçoit une feuille de couleur différente. Elle y écrit-dessine une **question sous forme de rébus** (le plus complètement possible).

Chaque équipe passe sa feuille à l'équipe qui suit et reçoit donc la feuille de l'équipe qui précède. Elle y lit et déchiffre le rébus d'une autre question posée. Et sous la question, elle écrit-dessine une **réponse également sous forme d'un rébus**.

Chaque équipe passe alors cette feuille à l'équipe suivante. Les questions et leurs réponses seront alors déchiffrées par tous en se les passant ainsi en relais jusqu'à ce qu'elles reviennent à leurs premiers rédacteurs.

Les feuilles sont collées à la suite l'une de l'autre, corrigées et affichées.

2.3. Inventer des rébus à partir d'une liste sur un thème

L'enseignant prépare une liste sur un thème précis.

Exemple de thèmes possibles :

Une liste de noms de peintres

Une liste de petites phrases ou de mots en rapport avec une matière vue en éveil

Une liste de titres de chansons ou de livres connus

...

L'enseignant place les enfants en binôme et donne à chaque binôme 2 éléments de la liste.

« Travaillez ensemble pour transformer ces 2 mots (phrases, titres...) en rébus, de la manière la plus complète possible. »

Quand un binôme a terminé, il inscrit sa proposition au tableau.

L'ensemble des propositions est lu et amélioré collectivement.

Les rébus sont recopiés sur une feuille qu'on photocopiera pour tous.

On pourra laisser un espace pour des productions individuelles.

Remarque : Cette activité peut aussi être organisée selon les règles du jeu d'ambassadeur « Pictionnary »⁷.

2.4. Découvrir et déchiffrer des rébus plus difficiles⁸

« Certains rébus sont très imaginatifs, difficiles à décoder. »

Résoudre collectivement un rébus énigmatique. Par exemple, les messages qui auraient été échangés entre le roi Frédéric le Grand et le philosophe Voltaire⁹.

⁷ Règles de l'ambassadeur Pictionnary sur : http://www.gap.ien.05.ac-aix-marseille.fr/circo/sites/www.gap.ien.05/circo/IMG/pdf/Quelques_idees_de_jeux_cooperatifs.pdf

⁸ Activité à faire avec les classes les plus avancées.

⁹ <https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9bus>



Résoudre, en équipe, des rébus difficiles à décoder que l'enseignant aura choisis¹⁰, selon le niveau de la classe.

3. ÉCRIRE UN TEXTE RÉEL EN LE PARSEMANT DE RÉBUS

Cette activité peut être réalisée directement à la suite de l'activité précédente ou plus tard quand l'occasion se présente.

À l'occasion de l'écriture d'un texte réel, comme une communication à rédiger pour les parents (dans la perspective d'une fête à l'école ou d'une classe-nature...); pour une autre classe (invitation à une activité commune...), message à la direction : les enfants sont invités à un défi : « Si nous écrivions cette lettre en la parsemant de rébus ? ».

Il serait amusant que l'enseignant incite le ou les destinataires à répondre sur le même mode.

Si l'occasion ne se présentait pas, la proposition peut se porter sur une rédaction personnelle *Une page de mon journal intime*, par exemple.

PROLONGEMENT

LES CHARADES

- ☛ Lire quelques exemples de charades.
- ☛ Voir que les charades sont une sorte de rébus où les dessins qui représentent les sons sont remplacés par leur définition.
- ☛ En résoudre, en rédiger (à partir de quelques rébus, à partir de quelques propositions¹¹).



¹⁰ Rébus plus ou moins difficiles : <http://villemin.gerard.free.fr/Langue/Rebus.htm> -

¹¹ Voir références pour l'enseignant, p. 18.