



Séquence philo

Être normal, c'est quoi?

Cache les trois propositions qui définissent la norme, selon toi, la normalité.

→ Être normal, c'est...

...faire exactement « comme il faut ».

...faire comme tout le monde.

...être dans la moyenne.

...trouver le bon équilibre.

...faire partie de la majorité.

...être pareil aux autres tout en étant un poil différent.

Peut-on être normal et unique à la fois?

25 ans après Brigitte Labbé, P.-F. Dupont Rouzier et Jacques Azam, normal c'est normal, collection Les Cahiers Philéas, 60, 2010, 2000.

À partir du jeu philo
« Être normal, c'est
quoi ? »
Philéas & Autobule
n° 56, pp. 10-11

ENJEUX

Peut-on être normal et unique à la fois ?

Qu'est-ce que c'est être normal ? Dire de quelqu'un qu'il est normal, c'est poser un jugement catégorique sur cette personne, c'est estimer qu'il correspond à une norme ou à l'idée que celui qui émet ce jugement a de la normalité. Quelle est-elle cette normalité ? Que faut-il faire pour y avoir accès ? Faut-il faire comme tout le monde, suivre rigoureusement les conventions en vigueur pour ne pas se faire remarquer ? Le risque serait alors de manquer de personnalité à un point « anormal » ! Dans certains cas, il vaut en effet mieux se comporter naturellement, avec un minimum de spontanéité. Cela signifie-t-il qu'être normal, c'est être et agir pareillement aux autres tout en étant un poil différent ? Mais à partir de quel moment nos particularismes nous rendent-ils trop différents des autres, voire donc anormaux ? Quelle est la limite qui sépare personnalité, originalité et anormalité ? Et qui la détermine ? Être normal, ne serait-ce pas simplement se trouver dans la majorité face à une minorité ? Du bon côté de la barrière, en somme, du côté de ceux qui décident ?

Dans le dispositif qui suit, les enfants travailleront autour du champ lexical et conceptuel de la normalité. À partir de situations concrètes, ils seront également amenés à se positionner sur ce qui est normal ou non, et surtout, à justifier leur position à l'aide d'arguments.



DISPOSITIF PHILO

La roue de la normalité

Compétences

- ☞ Formuler une question pouvant servir de base à une réflexion de type philosophique (EPC002)
- ☞ Formuler et organiser ses idées de manière cohérente (EPC019)
- ☞ Identifier ce que l'on tient pour vrai, pour bien, pour juste, pour beau, pour bon... (EPC030)
- ☞ Reconnaître qu'un énoncé, qu'un jugement, qu'un principe, etc., n'est pas infaillible (EPC033-EPC034)
- ☞ Justifier une prise de position, notamment sur le plan éthique, par des arguments (EPC039)
- ☞ Nuancer une prise de position (EPC042)
- ☞ Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (EPC075)
- ☞ Expliciter les convergences et les divergences des normes (EPC087)
- ☞ Écouter l'autre sans l'interrompre (EPC068)
- ☞ Tenir compte de ce que l'autre a dit (EPC071)

Niveaux visés

À partir de 10 ans¹

Matériel

- ☞ Le plateau de jeu
- ☞ 1 pion ou 1 aimant
- ☞ 1 dé à 6 faces

Objectifs

- ☞ **Explorer** le champ notionnel lié au **thème « normal »**
- ☞ **Travailler la conceptualisation** : Au premier abord, ce dispositif peut donner l'impression d'être un exercice de problématisation, puisqu'il est demandé aux participants de produire des questions... mais en fait, il s'agit d'un exercice de conceptualisation. En effet, pour trouver la bonne question, il faut d'abord s'interroger sur ce que le mot recouvre (exemple : si les enfants doivent trouver une question dont la réponse est « une poire » : il faut d'abord se dire que la catégorie est « fruit », puis qu'il a une forme particulière, etc.). C'est ainsi qu'on construit une définition ! Le fait de construire une définition est pleinement un acte de conceptualisation.
- ☞ **Apprendre à se positionner** : Le dispositif demande de choisir entre deux options opposées (normal, pas normal), et par là, il apprend aux enfants à se positionner et à justifier leur position en argumentant.
- ☞ **Apprendre à remettre en question son propre jugement** : Comme les prises de position se font en groupe, les enfants vont découvrir différentes manières de justifier une prise de position. Ils pourront ainsi être confrontés à des façons très efficaces de justifier la position opposée à celle qu'ils ont choisie, mais également à des manières très mauvaises de justifier une position identique à la leur.

¹ Ce dispositif peut également convenir pour des adolescents, ou même des adultes.



Principe du jeu

Le plateau de jeu est conçu pour être utilisé en groupe. Le dé indique le nombre de cases à parcourir. Il y a deux types de cases : les cases oranges et les cases mauves. Les couleurs des cases correspondent à deux types de consignes. Pour les cases oranges : les enfants doivent dire si la situation écrite sur le plateau leur paraît normale, ou non et donner une justification. Pour les cases mauves : les enfants doivent trouver une question pour laquelle le mot écrit sur le plateau est la réponse. Il y a trois actions menées par les enfants chacun à leur tour : un enfant jette le dé, un deuxième enfant déplace le pion et lit la consigne pour tout le groupe et un troisième enfant répond à la question. Les rôles passent d'un enfant à l'autre dans un ordre déterminé au préalable (le sens horlogique par exemple).



PRÉPARATION

1. IMPRIMER LE PLATEAU DE JEU (VOIR PP. 12 À 15)

2. FAIRE L'EXERCICE POUR SOI-MÊME AVANT

DÉROULEMENT

1. DÉMARRER LE JEU

L'animateur explique aux enfants qu'ils vont jouer à un jeu collectif :

« Nous allons jouer à ce jeu tous ensemble. L'un de vous va lancer le dé, son voisin va venir devant la classe, déplacer le pion du nombre de cases indiqué sur le dé et lire la consigne. Un troisième enfant va répondre à la consigne. Il y a deux types de cases : les cases oranges et les cases mauves. Les couleurs des cases correspondent à deux types de consignes. Pour les cases mauves : il devra trouver une question dont le mot écrit sur le plateau est la réponse. Pour les cases oranges : il devra dire si la situation écrite sur le plateau lui paraît normale ou non et expliquer pourquoi. Même si ce n'est pas à votre tour de répondre, restez bien attentifs car vous êtes à tout moment susceptibles d'être appelés à l'aide pour aider à élaborer une réponse... »

L'animateur précise les règles du jeu :

Règles du jeu :

1. Le pion se déplace dans n'importe quel sens, en fonction du résultat du dé.
2. Il est possible de jouer deux fois une même case : lorsqu'un enfant tombe sur une case pour laquelle une réponse a déjà été proposée, il pourra, au choix, compléter la première réponse, l'affiner ou encore donner une réponse différente.



2. FAIRE UN PREMIER TOUR

« Nous allons faire un premier tour pour nous entraîner ». Pour une meilleure dynamique, l'animateur est invité à faire circuler les actions dans l'ordre de placement des enfants, en suivant le sens des aiguilles d'une montre : le premier enfant va lancer le dé, le second enfant va déplacer le pion et lire la consigne et le troisième enfant sera invité à proposer une réponse¹.

2.1. Faire lancer le dé par un premier enfant

L'animateur demande à un premier enfant de lancer le dé.

2.2. Faire déplacer le pion et faire lire la consigne par un deuxième enfant

L'animateur demande à un deuxième enfant (par exemple celui qui se trouve assis à droite du premier enfant) de venir devant la classe, de déplacer le pion selon le nombre obtenu avec le dé (vers la gauche ou vers la droite) et de lire la consigne :

« Tu viens au tableau et tu déplaces le pion de x cases. Tu peux le déplacer dans le sens que tu choisis. Une fois que tu as déplacé le pion, tu vas lire pour tout le monde le contenu de la case sur laquelle le pion est arrivé. »

L'enfant effectue ces actions et lit la consigne et le contenu de la case.

Il y a deux types de consignes :

- la consigne mauve : « Si le mot indiqué dans la case du plateau est la réponse, quelle est la question ? »

- la consigne orange : « Cette situation est-elle normale ou pas ? Donner un argument. »

Pour la consigne mauve : « Si le mot indiqué dans la case du plateau est la réponse, quelle est la question ? »

2.3. Demander au troisième enfant de répondre

L'animateur demande au troisième enfant (dans l'ordre de placement) s'il veut proposer une réponse à la consigne qui vient d'être lue.

S'il est bloqué, l'animateur lui demande : « As-tu besoin de temps ou as-tu besoin d'aide ? »

S'il a besoin d'aide, l'animateur fait appel au reste du groupe : « Qui pourrait proposer quelque chose pour aider x ? »

Si l'enfant dit qu'il a besoin de temps, l'animateur le laisse réfléchir.

2.4. Demander l'avis du groupe sur la réponse proposée (si celle-ci n'est pas valide)

Cela peut arriver que certains enfants proposent une idée au lieu de formuler une question, comme demandé dans la consigne. Dans ce cas, l'animateur renvoie au groupe en demandant :

« A-t-il répondu à la consigne ? » ou « Est-ce bien une question ? »

Si le groupe souligne que la réponse qui a été donnée n'est pas une question :

¹ Si l'animateur ne dispose que d'un temps limité, il peut passer la parole directement à l'enfant qui n'a encore effectué aucune action et lui demander de lancer le dé, et ainsi de suite.

« Quelqu'un peut-il reformuler (ou redire) cette idée sous forme de question ? »

Exemple : le mot qui répond à la question est « amitié » :

Un enfant répond : « L'amitié c'est quand on joue ensemble »

L'animateur demande : « A-t-il répondu à la consigne ? »

Le groupe souligne le fait que ce n'est pas une question.

L'animateur demande : « Pouvez-vous garder son idée principale et la formuler sous forme de question ? Quelle était l'idée ? »

Le groupe amène l'idée « jouer ensemble »

L'animateur demande : « Très bien, posez une question en gardant ça en tête et sachant que la réponse doit être « l'amitié ? »

Le groupe propose, par exemple : « Qu'est-ce qui amène deux personnes à avoir envie de jouer ensemble ? Quel est le sentiment entre deux personnes qui jouent tout le temps ensemble ? etc. »

2.5. Questionner le groupe jusqu'à obtenir une réponse valide

L'animateur écoute les interventions des enfants et les amène à l'aide de questions à préciser leur pensée et à répondre le mieux possible à la consigne.

a. Réponses non valides

Quand il se trouve en présence d'une réponse a priori non valide, l'animateur veille à :

1. Renvoyer au groupe la responsabilité de valider la réponse proposée : « Est-ce que cela répond à la consigne ? Est-ce bien une question ? »
2. Construire avec le groupe une nouvelle réponse à partir de la première réponse proposée : « Quelqu'un peut-il reformuler (ou redire) cette idée sous forme de question ? »

b. Réponses valides

L'animateur reçoit des réponses qui se conforment totalement à la consigne et qu'il n'aura aucun mal à identifier comme valides.

Pour certaines réponses, l'animateur pourrait hésiter à les valider car elles représentent des stratégies développées par les enfants pour surmonter la difficulté de l'exercice.

Par exemple, des stratégies telles que :

- Utiliser des contraires pour définir

Un enfant utilise le contraire du mot pour bâtir la question auquel le mot est censé répondre.

Exemple de mot à partir duquel travailler : gentil

Exemple de question proposée : « *Quel est le contraire de méchant ?* »

Remarque : L'animateur l'accepte car cette stratégie mobilise une habileté de penser utile à la conceptualisation d'autant qu'elle ne pourra servir aux enfants pendant tout le jeu, puisque d'autres enfants vont retomber sur la même case. Souvent, la qualité des réponses augmente au fur et à mesure du jeu, d'où l'intérêt de retomber plusieurs fois sur la même case.

- L'utilisation d'homonymes

Il arrive que certains enfants utilisent des homonymes pour éviter la question.

Exemple de mot à partir duquel travailler : passion

Exemple de question acceptée : « *Quel est le nom d'un fruit qui pousse dans les pays tropicaux et dont l'intérieur est orange ?* »

Remarque : L'animateur l'accepte car cette stratégie ne pourra être utilisée qu'une seule fois par un enfant au cours du jeu pour cette case.

- ...

2.6. Si un enfant propose une réponse où le mot est une des réponses possibles, l'animateur valide celle-ci (dans la première partie du jeu uniquement)

Mais, lors des trois premiers tours, lorsque l'enfant tombe sur la consigne « *Si le mot indiqué dans la case du plateau est la réponse, quelle est la question ?* », l'animateur peut accepter que le mot ne soit pas la seule réponse possible à la question : « *Comme c'est le début du jeu, pour vous aider, le mot peut être une des réponses possibles à la question et non pas la seule réponse possible.* »

Cela permet aux enfants de travailler sur la conceptualisation avec plus de facilité. Dans un deuxième temps, l'animateur pourra relever le niveau d'exigence.

Exemple de mot à partir duquel travailler : pomme

Exemple de question acceptée à ce stade : « *Quel est le fruit vert qui pousse chez nous ?* »

Remarque : cette définition pourrait recouvrir d'autres mots (poire) mais l'animateur l'accepte quand même à ce stade du jeu, tout en amenant le groupe à prendre conscience que ce n'est pas la seule réponse possible.

Pour la consigne orange : « *Cette situation est-elle normale ou pas normale ? Donner un argument* »

2.7. Demander au troisième enfant de répondre

L'animateur demande au troisième enfant (dans l'ordre de placement) de prendre position.

« *Qu'est-ce que tu penses, est-ce normal ou pas ? Peux-tu expliquer pourquoi ? Peux-tu donner une raison ?* »

2.8. Demander l'avis du groupe (facultatif¹)

L'animateur peut alors s'adresser au groupe :

« Qui aurait choisi l'autre option ? Pourquoi ? Quelles sont les raisons ? »

« Qui aurait choisi la même chose mais pour une autre raison ? »

L'animateur peut poser ces questions de façon systématique mais cela prend du temps².

2.9. Questionner davantage, si cet argument a déjà été évoqué

Si l'enfant donne le même argument qu'un camarade précédent pour justifier son jugement, l'animateur va lui poser des questions supplémentaires afin de lui permettre d'approfondir son raisonnement.

2.10. Questionner plus en profondeur, si l'ensemble du groupe semble d'accord

Si tous sont d'accord, l'animateur demande : « Est-ce que c'est normal d'être tous d'accord ? »

3. CONTINUER À JOUER

Au tour suivant, un enfant lance le dé, l'autre enfant déplace le pion dans le sens de son choix (il est possible de revenir en arrière ou de revenir sur une case sur laquelle le groupe est déjà tombé).

3.1. Augmenter l'exigence quant à la précision des réponses

Comme à ce stade certaines des cases ont déjà été jouées et que les enfants ont pu expérimenter le principe du jeu, l'animateur augmente l'exigence.

a. Pour les cases « situations » (consigne orange)

À partir de ce moment du jeu, l'animateur exige que, si on tombe sur une consigne qui a déjà été jouée, les enfants doivent donner un argument inédit (autre que celui qui a déjà été proposé), pour dire si c'est normal ou pas normal.

b. Pour les cases « mots » (consigne mauve)

À partir de ce moment du jeu, l'animateur exige que si on tombe sur un mot qui a déjà été joué, il faut essayer de formuler une autre question.

4. EN GUISE DE CONCLUSION, FAIRE LE JEU PHILO PUBLIÉ AUX PAGES 10-11 DE LA REVUE

L'animateur demande aux enfants de faire individuellement le jeu des pages 10-11. Il note les définitions au tableau pendant que les enfants font l'exercice.

Il propose ensuite un moment de mise en commun. Pour chaque définition, il demande aux enfants qui ont coché cette définition de lever la main. Il note à chaque fois le nombre de personnes qui ont choisi la définition en regard de celle-ci.

L'animateur insiste sur le fait qu'il n'y a pas de mauvaises définitions, qu'elles sont toutes correctes.

L'animateur demande aux enfants d'expliquer pourquoi ils ont coché une définition en particulier.

1 Ne pas le faire à chaque fois, à estimer en fonction du rythme de l'animation, du temps encore disponible.

2 À estimer en fonction du rythme de l'animation, du temps encore disponible.



PROLONGEMENTS

1. RETOUR SUR LE JEU « LA ROUE DE LA NORMALITÉ » (20 MIN)

L'animateur propose un retour sur ce qui s'est passé pendant le jeu en posant cette question : « Qu'est-ce que cette roue nous a appris sur le "normal" "pas normal" ? »

2. MENER UNE COMMUNAUTÉ DE RECHERCHE PHILOSOPHIQUE À PARTIR DU RÉCIT « INCOGNITO », PUBLIÉ EN PAGES 8-9 DE LA REVUE (20 < 50 MIN)

2.1. Lire le texte

2.2. Écrire au tableau les questions philosophiques qui se trouvent dans la revue en regard du récit

2.3. Demander aux enfants de choisir une question

2.4. Lancer une Communauté de Recherche Philosophique (CRP)¹ à partir de la question choisie

3. MENER UNE COMMUNAUTÉ DE RECHERCHE PHILOSOPHIQUE À PARTIR DU RÉCIT « ACHILLE, HÉROS N° 1 », PUBLIÉ EN PAGES 16-17 DE LA REVUE (20 < 50 MIN)

3.1. Lire le texte

3.2. Écrire au tableau les questions philosophiques qui se trouvent dans la revue en regard du récit

3.3. Demander aux enfants de choisir une question

3.4. Lancer en groupe une Communauté de Recherche Philosophique (CRP) à partir de la question choisie

¹ Des pistes pour lancer une Communauté de Recherche Philosophique se trouvent dans le Dossier pédagogique de *Philéas & Autobule* N°36, « Être ami, pour quoi faire ? », p. 47.

