

## Philosophie pour les petits FICHE TECHNIQUE DE LA MALLE



© Unsplash

La malle se compose de plusieurs kits pédagogiques clé en main et de jeux de société, permettant aux bibliothécaires de mettre en place des ateliers thématiques de philosophie ou d'expression libre. Une sélection d'ouvrages et de DVD thématiques permettent également de compléter cette offre.

Les outils de cette malle sont principalement fléchés pour le jeune public et demandent un temps important d'appropriation.

Aussi cette malle est à emprunter pour des périodes de 2 à 4 mois afin de prendre le temps de construire des séances d'animations.

### Public concerné

3-16 ans

### Date de création

2023

### Thème

Philosophie / Vivre ensemble

### Composition

*Cette malle est essentiellement composée de documentation pour aider les bibliothécaires à connaître les bases de l'animation philosophique et donner des outils concrets pour mettre en place rapidement des séances dans sa bibliothèque.*

## Le Labo philo

Ce kit propose plusieurs séances thématiques ainsi que des techniques d'animations.

- **Dossier : Autorité et bienveillance dans l'animation de groupes d'enfants et d'adolescents**

- **Dossier : J'anime des débats philo avec les maternelles et les 6-8 ans**

Les différences

Les émotions

- **Dossier : J'anime mes premiers ateliers philo avec les enfants du cycle 3 (CM1-CM2-6<sup>e</sup>)**

- **4 Kits pédagogiques :**

Les animaux / 4-12 ans

La biodiversité / 4-12 ans

Les émotions / vol 1 & 2 / 4-12 ans

Les 5 sens / 4-12 ans

## Philo Défi

- Le jeu de société "philo défi" permet d'apprendre la philosophie de façon ludique.

De 1 à 8 joueurs. Dès 7 ans et adultes. Durée : de 10 à 40 minutes selon le niveau de jeu choisi.

Le jeu se compose de 9 niveaux graduels :

Niveau 1 : Observer, comprendre, mémoriser.

Niveau 2 : Mémoriser.

Niveau 3 : Argumenter, comprendre, mémoriser. Ce jeu peut servir à préparer le baccalauréat.

En complément, le jeu de société est accompagné de :

- Lot de 12 posters recto/verso présentant un philosophe et ses concepts clefs.

12 philosophes sont présentés (Rousseau, Marx, Descartes, Nietzsche, Hegel, Kant, Pascal, Aristote, Platon, Bergson, Freud, Socrate).

- Lot de 13 cartes d'animations pour créer un atelier philo :

1 carte mode d'emploi qui présente la démarche pour l'animation de l'atelier philo.

12 cartes avec : Au recto / 3 grands thèmes en lien avec la pensée du philosophe. Au verso / 9 questions pour animer la discussion.

## Kits pédagogiques croisant philosophie & littérature

3 dossiers d'Edwige Chirouter sont proposés pour des ateliers dédiés aux 6-10 ans :

- La violence
- Le bonheur
- La vérité / le mensonge

1 dossier intitulé « les jeunes philosophent »

## Jeux de société

- Et toi, tu ferais quoi ? Éditions Pour Penser.
- Mon atelier philo, 30 concepts pour initier son enfant à la philosophie. Editions MANGO

## DVD

2 DVD sont inclus dans la malle avec les droits de prêt et de consultation.

- **Soul** (Réal. Pete Docter & Kemp Powers. 2020)
- **Les petits philosophes** (édition Lukarn, saison 1 & 2. 2021)

### Conditionnement

2 malles 48 L

1 boîte cartonnée 50 x 70 cm

### Matériel d'accompagnement :

- Une sélection d'ouvrages jeunesse et adulte sur la philosophie en générale inclus dans la malle.
- 9 sélections thématiques (albums jeunesse, DVD, documentaires) issues des collections de la BDF sont consultables sur la page portail de la malle « Philosophie pour les petits ». Ces sélections font le lien avec les sujets abordés dans cette malle.

#### Intitulés des sélections :

- Philosophie généralités
- Philosophie en DVD
- Les philosophes (en lien avec le jeu Philo défi)
- Les animaux
- Le bonheur
- Les différences
- Les émotions
- La vérité et le mensonge
- La violence

### Valeur d'assurance de l'exposition :

300 € (hors ouvrages)

### Production :

Bibliothèque départementale du Finistère