

## 1 En amont des ateliers

- pour vous  
vous avez dit FRONTIÈRES ?

- pour vos élèves  
La traversée : jeu de cour

de retour en classe,  
construire une définition  
de *FRONTIÈRE*



## 2 On se lance

- Montrer l'affiche du dossier (issue de la revue *Philéas et Autobule*) : décrire, donner son avis sur ces documents, dire quelles questions cela soulève
- Lire dans un second temps la BD La bisbille du frisbee pour échanger des commentaires
- Recenser des situations où on trouve des frontières : Entre nous et les autres ? À l'école ? Dans la vie de tous les jours ? À la maison ? Dans le pays où nous vivons ? Dans d'autres pays ? Dans le monde entier ? Connaissez-vous des situations à d'autres époques ?

## 3 Un moment pour penser ensemble

S'installer en cercle pour discuter d'une question liée à l'idée de frontière / soit on trouve ensemble une question, soit on en choisit une (ou plusieurs !) parmi celles-ci :

- des frontières pour quoi faire ?
- peut-on vivre sans frontières ?
- les frontières nous aident-elles à vivre ensemble ?
- les frontières nous aident-elles à être nous-mêmes ?
- une frontière peut-elle être juste ?
- peut-on être libres avec des frontières ?



## 4 La trace

Après la discussion, prendre le temps de noter quelques mots (sur une affiche, dans un texte personnel, un schéma, une carte mentale,...) ou de dessiner quelque chose qui aura retenu notre attention dans l'échange.

# Une frontière, c'est quoi ?

## Jeu de cour : La traversée



Ce jeu ressemble un peu au célèbre "épervier".

Le terrain est divisé en deux avec une séparation matérialisée entre les deux parties. Un enfant se positionne au centre du terrain. Les autres joueurs sont regroupés à l'un des bouts du terrain. L'enfant au centre choisit une caractéristique qui, dans le jeu original, peut être "porter du bleu" et annonce: "tous ceux qui portent du bleu peuvent passer la frontière". Les enfants concernés s'avancent vers l'enfant du centre et après validation de celui-ci peuvent rejoindre le côté opposé du terrain.

**Évolution 1** : Les autres joueurs se mettent alors à courir et l'enfant du centre essaie d'attraper l'un des joueurs. S'il y parvient, le joueur attrapé prend le rôle de douanier.

**Évolution 2** : Les joueurs portent une étiquette (un calcul, un mot, un événement historique, un lieu, etc... à vous de voir en fonction de ce que vous souhaitez travailler). Le douanier doit alors annoncer une phrase en rapport avec ces étiquettes. (L'enseignant prendra soin au début du jeu de préciser la compétence travaillée et l'objectif visé). Il peut ainsi annoncer : "tous ceux qui ont 18 peuvent passer la frontière " ou " tous ceux qui ont un nom". On peut bien sûr faire des échanges d'étiquettes à tout moment du jeu.

Il n'y a pas de vainqueur dans ce jeu, il se termine quand on le décide.

**Variante** : On peut mettre plusieurs douaniers selon le nombre total de joueurs.

D'après <https://www.jeuxdecole.net/des-jeux-qui-bougent.php>



**Philéas & Autobule**  
*Les enfants philosophes*



Téléchargez l'accompagnement  
pédagogique de cette affiche sur

[www.phileasetautobule.com](http://www.phileasetautobule.com)



Avec le soutien de  
la Fédération Française de Philosophie  
et de la Fédération Française de Philosophie



Ed. resp. : Paul Knudsen - © Illustration : @helemelsson

# Philéas & Autobule

LA BISBILLE DU FRISBEE

