



**Travailler les fonctions  
exécutives des enfants  
en atelier philo:  
Quelques gestes et  
quelques activités**

Julien Lavenu  
[www.labophilo.fr](http://www.labophilo.fr)

# Les fonctions exécutives

---

## La mémoire de travail :

- garder en mémoire des informations
- les organiser
- planifier ses actions

## Le contrôle inhibiteur :

- réguler ses impulsions
- réguler ses émotions
- inhiber une distraction
- réfléchir avant d'agir

## La flexibilité cognitive :

- détecter une erreur
- ajuster ses stratégies
- être créatif
- persévérer

## La mémoire de travail :

- garder en mémoire des informations
- les organiser
- planifier ses actions

Les fonctions  
exécutives: comment  
les travailler en atelier  
philo?

## Quelques gestes en atelier:

Lever la main, attendre son tour pour parler, ne pas se précipiter pour répondre

Ecouter ses camarades, reformuler, synthétiser, nuancer, catégorise

Dialoguer: reprendre et développer les idées des autres

Développer son esprit critique: exposer une antithèse, donner des contre-arguments et des contre-exemples

## Un jeu (après la discussion):

Twister récré des idées abordées (voir pages suivantes)

# Le twister récréé des idées abordées!

Objectifs: travailler sur la mémoire de travail et l'écoute

Mettre le corps et l'esprit en mouvement!

## Après le discussion...

Disposer des feuilles rouges et bleues sur le sol... (Pour compliquer le jeu, on peut mettre moins de feuilles qu'il n'y a d'enfants!)

L'anim' cite des concepts, des thèses, des arguments ou des exemples qui ont été énoncés, ou pas, durant la discussion.

« Oui »: se positionner sur la feuille bleue; « Non »: se positionner sur la feuille rouge.

**Exemple: "Nous avons fait une distinction entre l'amour et l'amitié durant notre discussion..."**

**Si c'est vrai: rendez-vous sur une feuille bleue. Si c'est faux: rendez-vous sur une feuille rouge."**



## Le twister récré des idées abordées!

Objectifs: travailler sur la  
mémoire de travail et  
l'écoute

Mettre le corps et l'esprit  
en mouvement!

Variante:

Disposer une affichette  
representant la mer sur le sol,  
dans un coin de la pièce, et  
une autre representant le  
soleil dans un autre coin.

« Oui »: on va vers la mer;  
« Non »: on va vers le soleil.



## Le contrôle inhibiteur :

- réguler ses impulsions
- réguler ses émotions
- inhiber une distraction
- réfléchir avant d'agir

Les fonctions  
exécutives: comment  
les travailler en atelier  
philo?

## Quelques gestes en atelier:

Lever la main pour s'exprimer, réguler l'impulsion première qui consiste à répondre de manière automatique sans avoir réfléchi

Faire silence lorsque quelqu'un parle et garder la main baissée (garder son attention orientée vers l'autre)

Oser parler, prendre le risque d'avancer une thèse, d'être contredit ou non compris

Ralentir, prendre le temps de construire une réponse, reformuler, préciser, respirer

## Des activités et jeux:

« 1, 2, 3... Pensez! » (de Johanna Hawken, page suivante)

Exercices d'attention, méditation laïque, avant, après ou en cours d'atelier ([cliquer ici](#))

# « 1, 2, 3... Pensez! » (de Johanna Hawken)

Objectifs: ralentir, faire silence, respirer, sortir de l'impulsion première

## Mode d'emploi:

« Après l'énonciation de questions ou de problématiques importantes, le facilitateur peut dire aux enfants '1, 2, 3, pensez!' Ce signal codifié avec eux signifie qu'ils doivent fermer les yeux, mettre les mains sur le front et penser pendant une minute à la question afin de tenter de formuler une réponse bien construite. »

Johanna Hawken, *1... 2... 3... Pensez!*  
*Philosophons les enfants*, publié chez  
Chroniques Sociales



## La flexibilité cognitive :

- détecter une erreur
- ajuster ses stratégies
- être créatif
- persévérer

Les fonctions  
exécutives: comment  
les travailler en atelier  
philo?

## Quelques gestes en atelier:

Ecouter, être dans l'empathie affective et cognitive

Argumenter et contre-argumenter

Exemplifier et contre-exemplifier

Avancer une nouvelle thèse

Imaginer les conséquences, approfondir, nuancer, faire des distinctions

Analyser les présupposés

Changer d'avis, renoncer à une idée après analyse

Repérer les arguments fallacieux

## Des activités et jeux:

Utiliser les cartes Philokit du CAL Charleroi durant la discussion ([cliquer ici](#))

Travailler sur la pensée créative avec le jeu du trombone après la discussion ([cliquer ici](#))