



Philokit

85 cartes
4 manières de jouer
pour exercer les habiletés
de penser



CAL CHARLEROI

Philokit c'est quoi ?

C'est un jeu de cartes (que l'on peut décliner à travers 4 dispositifs : le Uno Philo, Socrate a dit !, Mission accomplie et Détective philo) afin d'exercer les gestes philosophiques les plus fréquents. Nous en avons sélectionné 15 que l'utilisateur peut moduler en fonction de son public ou de ses objectifs pédagogiques. Sur chacune des cartes figure un rappel du rôle et des attendus liés à l'habileté à exercer.

Les cartes sont à imprimer et à plastifier

Pour l'impression des cartes : nous vous conseillons le décompte suivant pour un groupe classe standard :

Argumenter X11
Etablir des distinctions conceptuelles X2
Contre argumenter X11
Définir X4
Exemplifier X8
Problématiser X6
Reformuler X6
Lier des idées X6
Faire une analogie X4
Synthétiser X6
Démontrer un argument douteux X4
Apporter une idée neuve X6
Tirer les conséquences d'une proposition X6
Pointer les présupposés X3
Contextualiser X2

Soit 85 cartes.

Intérêt général d'une animation sur la base de cartes stipulant des habiletés de pensée

Mobiliser les habiletés pour penser en situation

Les habiletés de pensée font en effet partie intégrante des apprentissages à réaliser et elles jouent un rôle essentiel dans la réflexion et la construction de la pensée critique. Les connaître et s'entraîner à les utiliser sont des objectifs majeurs lorsqu'on aborde la philosophie en classe. Les habiletés de pensée sont des opérations mentales qui aident à organiser la pensée et à la rendre plus autonome. Parmi ces opérations, certaines sont liées à la conceptualisation, d'autres au raisonnement logique ou encore à la recherche philosophique. Il y a plusieurs manières de procéder pour travailler ces habiletés de pensée et de conscientiser leur exercice par les élèves. Les dispositifs ludiques ci-après permettent après avoir effectué un travail d'approche de ces différentes opérations qui soutiennent l'acte de penser,¹ de les mobiliser directement en situation.

Régulation de la prise de parole

Les dispositifs ludiques présentés permettent également de réguler les prises de parole, de visualiser la circulation de celle-ci mais aussi d'enjoindre à une répartition égalitaire de la parole.

Ralentir pour mieux penser ensemble

Réfléchir ensemble, cela prend du temps et cela implique de prendre son temps. Les jeux présentés ci-dessous permettent de marquer un arrêt dans le flot de la pensée pour que les participants puissent peser leurs interventions et conscientiser leur intention de parole. Les participants ne prennent pas souvent la peine de mesurer les effets de leurs interventions ainsi que de penser à leur intention de prise de parole. En limitant les interventions et en les codifiant, les participants seront amenés à se poser les questions suivantes : vais-je proposer un exemple ? Vais-je faire avancer la discussion par mon intervention ? Que vais-je apporter ? Est-ce nécessaire, utile et vrai ? En faisant cela, le mouvement est ralenti et chacun peut ainsi mesurer ce qu'il apporte à la construction collective.

Usage

Toutes les mécaniques ludiques présentées se greffent sur un dispositif de pratique philo reposant sur une discussion sur un thème donné. En effet, les cartes servent de support à des dispositifs génériques ici non contextualisés par une thématique. L'utilisateur peut donc en faire usage dans le cadre d'une thématique laissée son appréciation aux services de l'intérêt du groupe ou d'objectifs pédagogiques identifiés en amont.

Avant usage, il est important de ménager un temps pour expliciter ou rappeler les habiletés de pensée avant de jouer. Au besoin des exercices spécifiques peuvent être fait en amont. Il est possible aussi de réduire les habiletés possibles en jeu en sélectionnant les cartes afin de concentrer l'effort sur certaines d'entre elles.

¹ Nous conseillons l'excellent dossier pédagogique : Les habiletés de pensée par Alexandre Herriger , disponible sur le site entre-vues.net : Dossier pédagogique : Les habiletés de pensée par Alexandre Herriger - Entre-vues (entre-vues.net)

Jeu 1 : UNO PHILO

PUBLIC : À partir de 10 ans

NOMBRE : De 3 à 25 participants

DURÉE : de 30 à 50 minutes

ESPACE : Les participants sont assis en cercle

DEROULEMENT :

1. Identifier une thématique autour de laquelle se déroulera la discussion. Le jeu permet ici de réguler les interventions des participants.
2. Chaque participant reçoit trois cartes. Le but est de les éliminer avant la fin de la partie et ce le plus rapidement possible.
3. Chaque carte précise une intention de parole à respecter pour se délester de la carte.
Quand un participant souhaite intervenir dans la discussion, il montre sa carte avant de s'en séparer (la retourner ou la déposer au centre du cercle dans un espace dédié à la défausse). Il effectue alors la tâche décrite sur sa carte en intervenant dans les échanges.
4. Si deux joueurs veulent intervenir en même temps, celui qui pose sa carte au centre du cercle obtient la primauté de la parole.
5. Les autres participants ou un ou plusieurs juge(s) dédié(s) peuvent éventuellement évaluer si l'intervention correspond bien à l'intention de parole indiquée sur la carte. Si les participants s'accordent sur le fait que la prise de parole ne prenait pas en compte la carte, le participant en récupère une nouvelle.
6. Un participant X qui devait définir la liberté : « être libre, c'est un peu comme le week-end quand on fait ce qu'on veut ». On peut lui opposer qu'il n'a pas défini mais fait une analogie.
7. La discussion se termine quand le dernier joueur a posé sa dernière carte.

PRECAUTIONS :

Veiller à proposer des cartes plus ou moins accessibles aux participants et à placer davantage de cartes « argumenter » et « contre-argumenter ». L'application des habiletés de pensée se fera au départ en rapport à la thématique de début de partie mais elle pourra se greffer sur les échanges et faire évoluer la discussion vers d'autres thématiques au fil des interventions. L'animateur.rice peut cependant décider de cadrer les échanges en recentrant les interventions sur la thématique de départ.

VARIANTE :

Mode défi : Chaque participant reçoit trois cartes. Chaque joueur dispose alors de 2 minutes pour choisir une carte qu'il confiera à son voisin de gauche. Tous les joueurs procèdent de la sorte. On peut alors démarrer en suivant le déroulement présenté ci-dessus.

Jeu 2 : SOCRATE A DIT !

PUBLIC : À partir de 10 ans

NOMBRE : De 3 à 25 participants

DURÉE : de 30 à 50 minutes

ESPACE : Les participants sont assis en cercle

Le présent jeu se conçoit comme coopératif ;

DEROULEMENT

1. Identifier une thématique autour de laquelle se déroulera la discussion. Le jeu permet ici de réguler les interventions des participants. Les cartes permettent ici de susciter une prise de conscience des habiletés ainsi qu'une juste répartition de la parole.
2. Les cartes sont disposées au centre de la salle. Seuls les dos de cartes doivent être visibles
3. Un premier participant retourne une carte, la prochaine intervention dans la discussion devra faire l'action indi-

quée. Celui qui y parvient remporte la carte. On peut ainsi visualiser la façon dont la parole se répartit. La discussion se clôture quand chacun des participants est intervenu au moins 2 fois. Cela signifie qu'un participant qui a déjà deux cartes devant lui ne peut plus intervenir dans la discussion.

PRECAUTIONS :

Veiller à configurer le nombre de cartes en fonction du nombre de participants. Veiller à proposer des cartes plus ou moins accessibles aux participants et à placer davantage de cartes « argumenter » et « contre-argumenter ». L'application des habiletés de pensée se fera au départ en rapport à la thématique de début de partie mais elle pourra se greffer sur les échanges et faire évoluer la discussion vers d'autres thématiques au fil des interventions. L'animateur.rice peut cependant décider de cadrer les échanges en recentrant les interventions sur la thématique de départ.

Jeu 3 : MISSION ACCOMPLIE

PUBLIC : À partir de 10 ans

NOMBRE : De 3 à 25 participants

DURÉE : de 30 à 50 minutes

ESPACE : Les participants sont assis en cercle

DEROULEMENT :

1. Identifier une thématique autour de laquelle se déroulera la discussion. Le jeu permet ici de réguler les interventions des participants. Les cartes permettent ici de susciter une prise de conscience des habiletés ainsi qu'une juste répartition de la parole.

2. Le but du jeu est de terminer son ordre de mission en premier.

3. Etaler toutes les cartes au sol au centre du cercle de discussion face visible.

4. Au début de la partie, chaque participant pioche un ordre de mission (3 habiletés tirées au hasard (éventuellement à noter sur petit papier réalisé en amont par l'animateur en fonction de ses objectifs pédagogiques) Cet ordre de mission identifie les habiletés que le participant devra exercer au cours de la discussion. Les ordres de mission seront différents pour chacun des joueurs-participants.

5. Un joueur n'est pas obligé de réaliser la mission dans l'ordre prévu dans sa liste (vous pouvez poser cette règle pour une seconde manche si vous le désirez). Les ordres de missions sont secrets.

6. Quand un participant intervient dans la discussion, il ramasse la carte qui correspond à ce qu'on vient de faire. Attention, il ne peut réaliser qu'une habileté à la fois qui correspond à la carte piochée. Chaque intervention et habileté utilisé lors de celle-ci sera à faire valider au fur et à mesure.

7. Le premier participant à valider son ordre de mission a gagné. Les autres participants ou un ou plusieurs juge(s) dédié(s) peuvent éventuellement évaluer si l'intervention correspond bien à l'intention de parole indiquée sur la carte. Si les participants s'accordent sur le fait que la prise de parole ne prenait pas en compte la carte, le participant en récupère une nouvelle.

Un participant X qui devait définir la liberté : « être libre, c'est un peu comme le week-end quand on fait ce qu'on veut ». On peut lui opposer qu'il n'a pas défini mais fait une analogie.

PRECAUTIONS :

Veiller à proposer des cartes plus ou moins accessibles aux participants et à placer davantage de cartes « argumenter » et « contre-argumenter ». L'application des habiletés de pensée se fera au départ en rapport à la thématique de début de partie mais elle pourra se greffer sur les échanges et faire évoluer la discussion vers d'autres thématiques au fil des interventions. L'animateur.rice peut cependant décider de cadrer les échanges en recentrant les interventions sur la thématique de départ.

Jeu 4 : DETECTIVE PHILOSOPHE

PUBLIC : À partir de 10 ans

NOMBRE : De 15 à 35 participants

DURÉE : approximativement 30 minutes

ESPACE : Les participants sont assis en deux cercles concentriques.

DEROULEMENT :

1. Identifier une thématique autour de laquelle se déroulera la discussion. Le jeu permet ici de réguler les interventions des participants. Les cartes permettent ici de susciter une prise de conscience des habiletés ainsi qu'une juste répartition de la parole.
2. Former des binômes (A et B) et répartissez chaque membre dans deux cercles concentriques. Tous les A au centre et tous les B à l'extérieur du cercle.
3. Distribuer une carte à chaque participant du cercle central (tous les A). Ces cartes doivent rester secrètes. Seuls les participants au centre pourront prendre la parole. On lance ensuite la discussion philosophique dans le cercle A où tout un chacun est appelé à participer (idéalement au moins deux interventions).
4. Les membres du groupes B devront écouter uniquement. Leur but est de déceler, en fonction des interventions de son binôme quelles cartes il avait pour mission.
5. Quand tous les participants au centre du cercle ont épuisé leurs prises de parole, les membres du groupe B, essaient d'indiquer pour leur binôme respectif quelle était sa carte de départ. Si le binôme y parvient alors le duo remporte 1 point. Si le binôme n'y parvient pas, alors, les autres membres du groupe B peuvent faire des hypothèses. Si l'hypothèse était la bonne alors le point va pour celui qui avait fait la suggestion adéquate.
6. Recommencer une seconde partie en inversant les rôles. Les membres du groupe A prennent place à l'extérieur du cercle et les membres de l'équipe B vont recevoir chacun une carte et pourront échanger.

PRECAUTIONS :

Veiller à proposer des cartes plus ou moins accessibles aux participants et à placer davantage de cartes « argumenter » et « contre-argumenter ». L'application des habiletés de pensée se fera au départ en rapport à la thématique de début de partie mais elle pourra se greffer sur les échanges et faire évoluer la discussion vers d'autres thématiques au fil des interventions. L'animateur.rice peut cependant décider de cadrer les échanges en recentrant les interventions sur la thématique de départ.