

Le jeu des jeux¹

Table des matières

1- Introduction :.....	2
2 - Enjeux philosophiques	2
3- Compétences pédagogiques développées.....	3
4- Mise en place.....	4
5- Les rôles de l'animateur	5
6- Le jeu	8
7- Prolongement.....	11



¹ Cet outil a été créé par Marie Pollet dans le cadre du Certificat d'université en pratiques philosophiques (Université de Liège).

I - Introduction :

L'outil crée est un jeu de société. Il répond à trois sortes de finalités pédagogiques : philosophiques, politiques et de transmission. Ces finalités sont intrinsèques à son fonctionnement, chaque étape favorisant l'une, l'autre, l'ensemble des finalités. Je vous propose donc de suivre le déroulement du jeu et de les exposer au fur et à mesure.

- Enjeux philosophiques
- Enjeux politiques
- Autres enjeux pédagogiques

Bien sûr, tous ces enjeux ne sauraient être accomplis en une seule séance de jeu, mais juste une amorce de réflexion. C'est la multitude des animations qui induira des changements en profondeur.

Cet outil a été testé en coanimation et en animation dans douze classes de la 1^{ère} à la 6^{ème} primaire, dont des classes transversales (3/4/5/6, 3/4 et 5/6), ainsi qu'en famille (9, 12, 14 ans et deux adultes), avec des groupes de 5 à 25 animés.

2 - Enjeux philosophiques

Le jeu est au cœur de la vie des enfants. C'est pour eux une activité sérieuse qui, sous des dehors d'amusement, a de nombreux bénéfices.

Qu'est-ce qu'un jeu ? C'est une activité qui doit être

- Libre : elle doit être choisie pour conserver son caractère ludique.
- Séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps.
- Incertaine : l'issue n'est pas connue à l'avance.
- Improductive : qui ne produit ni bien ni richesse.
- Régulée : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires.
- Fictive : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde.

[Philéas et Atobulle n°27 – à quoi tu joues ?]

Ainsi bien souvent, le jeu est opposé au travail, réputé sérieux et ennuyeux. Le plaisir et la détente prenant de plus en plus de place dans notre société, il semble difficile de trouver l'équilibre entre les deux. Quelle place laissons-nous au jeu ? Faut-il forcément l'opposer au sérieux ? Certains jeux peuvent être pénibles pour certains quand d'autres s'amuse au travail.

Les jeux permettent l'acquisition de comportements nécessaires au travail : le goût de l'effort et de la difficulté, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi ...

Le jeu peut être vecteur de réflexion. Il incitera à développer des techniques, des stratégies, à émettre des hypothèses. Il peut également permettre un développement physique et réflexe. Pédagogiquement, le jeu permet des apprentissages directs : jeux de lecture, de mathématiques... Les logopèdes par exemple utilisent principalement des jeux pour aider les enfants dys. L'enfant n'ayant pas l'impression de travailler, il se prête au jeu et apprend volontiers.

Les jeux d'imitations amènent les enfants à apprendre des comportements, à sortir de leur rôle d'enfant pour endosser fictivement celui de papa, maman, un instituteur, puis tout un panel de métiers, voire d'animaux. Il va ainsi montrer ce dont il est capable, comprendre les réactions d'autrui et apprendre à les gérer, apprendre les règles de la vie en société. Il peut également trouver du réconfort et dédramatiser des situations quotidiennes en les (re)jouant. Il peut y exprimer ses désirs insatisfaits, ses fantasmes et ses angoisses.

D'abord individuel puis collectif, le jeu permet l'intégration des règles de vie en société. Il peut dès lors être le théâtre de passions, de disputes voire de violence. Le jeu peut être fédérateur comme il peut être destructeur avec son lot d'exclusions, de moqueries, de compétition et de frustrations.

3- Compétences pédagogiques développées

En tant qu'institutrice, je voudrais souligner l'intérêt des animations philosophiques pour ce qu'elles développent comme compétences autres que philosophiques ou politiques, bien que tout soit mêlé. En effet, ces ateliers sont basés sur un travail oral. Même si ponctuellement les enfants doivent effectuer une tâche papier/crayon (le prolongement du jeu en est une), ce n'est que pour servir l'oralité, recentrer les enfants, capter ou recapter leur attention et leur intérêt. Ce sont donc un très grand nombre de savoir-écouter et savoir parler qui sont développés. Or, le quotidien des classes fait que ces savoirs sont peu travaillés. Comment des enfants pourraient-ils devenir les fameux citoyens responsables dont parle le décret missions s'ils ne sont pas capables d'exprimer ce qu'ils pensent ? Quelle frustration que de sentir que l'on a quelque-chose à dire, que l'on n'est pas d'accord mais sans savoir mettre des mots sur ces idées ! (décret missions - chap. II, art. 6 : « 3° préparer tous les élèves à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures; 4° assurer à tous les élèves des chances égales d'émancipation sociale. »)

Voici, les points des Socles de Compétences de la fédération Wallonie-Bruxelles développés dans le jeu :

Saisir l'information:

- avoir une connaissance satisfaisante de la langue française pour véhiculer l'information

Traiter l'information:

- «relire»: pratiquer le «retour en arrière» pour assoir la compréhension;
- analyser, c'est-à-dire:
 - dégager
 - les idées (distinguer les éléments essentiels, les hiérarchiser selon des critères pertinents),
 - les liens entre les idées (distinguer les notions de temporalité, cause, conséquence, opposition, proportionnalité, similitude),
 - l'importance relative des idées (comparer, trier, classer les informations);
 - poser des hypothèses, dégager l'explicite et l'implicite;
- reformuler: modifier la forme d'une information tout en préservant le sens;
- résumer: restituer les idées de façon condensée.

Mémoriser l'information:

- mémoriser, c'est:
 - répertorier les idées;
 - associer les mots à une idée, à un contexte particulier;
 - intégrer ce que l'on mémorise à ce que l'on sait déjà;
- enregistrer l'information dans la mémoire pour pouvoir l'utiliser dans une situation d'action nouvelle.

Utiliser l'information:

- intégrer l'information à un réseau de concepts déjà fixés ou à un réseau d'informations plus complexes.

Orienter sa parole et son écoute

- En tenant compte de l'intention poursuivie, de parole ou d'écoute (informer, s'informer /expliquer, comprendre

- / donner des consignes, les comprendre /donner du plaisir, prendre du plaisir), des interlocuteurs,
- En pratiquant une écoute active (en posant des questions, en reformulant...)
 - En utilisant des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole...)
 - Élaborant des significations

Relier des informations significatives du message à ses connaissances et à

d'autres sources.

- Vérifier des hypothèses émises personnellement ou proposées.
- Organiser et percevoir la progression des idées.

4- Mise en place

Le jeu requiert 1h20 et peut être prolongé par une activité plus individuelle d'une vingtaine de minutes permettant de boucler paisiblement l'animation. Nous y reviendrons.

Un grand espace doit être dégagé au sol. Tout le groupe, animateur compris s'installe autour du tapis de jeu, assis par terre.

> Il est nécessaire d'exiger des enfants qu'ils restent « assis sur les fesses », sinon, très vite, ils se tortillent, se couchent, se relèvent et perdent leur concentration.

> L'animateur et les animés sont au sein du même cercle, à la même hauteur, pour une équité de statut. Tout le monde voit tout le monde, la parole circule facilement.

° Par confort, je me suis en une occasion assise sur une chaise. L'animation n'en a pas été chamboulée mais les animés me regardaient davantage, cherchant mon approbation à chaque parole. On peut faire l'hypothèse qu'une position de surplomb produit implicitement un rôle de censeur.

> On fait une différence marquée entre la classe. Dans ce cercle, c'est le jeu philosophique, avec ses règles et son fonctionnement propres, afin que les enfants se sentent en sécurité. Ils sont tous des interlocuteurs valables, les différences de niveau au sein de la classe sont gommées par le cercle.

° Mots d'enfant « on travaille mais, quand même, ce n'est pas du vrai travail comme avec madame parce que on ne risque pas de se faire gronder quand on dit quelque chose »

° Quelques-fois, les enfants les plus actifs au sein des activités philosophiques sont des « mauvais élèves » selon les enseignants.



5- Les rôles de l'animateur

Le jeu est présenté par l'animateur. Il est garant du cadre. (règles du jeu annexes 1) C'est un jeu coopératif. Pour gagner,

- Il faut sortir toutes les cartes-jouets du coffre à jeux ou bien
- Il faut que chaque enfant ait lancé les dés au moins une fois avant la fin de la récréation symbolisée par un puzzle. (Annexe 10)

> L'enjeu ludique est très porteur. Les enfants sont motivés quel que soit leur âge. L'enjeu n'est ni trop facile, il va falloir se serrer les coudes pour réussir et bien réfléchir, ni inatteignable, ce qui ruinerait rapidement l'intérêt du jeu. On peut parler de motivations extrinsèque : réussir le jeu et intrinsèques : montrer sa capacité à prendre part aux réflexions philosophique (désir d'équivalence – Lévine) et être reconnu par le reste du groupe comme utile pour gagner (pyramide de Maslow – la reconnaissance des pairs)

> Les jeux coopératifs reposent sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs. Cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre eux. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble. Les enfants trouvent un bénéfice réciproque à aider et se faire aider. Les jeux coopératifs favorisent le vivre ensemble :

- ° Ils développent des valeurs de respect, solidarité, coopération.
- ° Ils développent la confiance en soi et en sa place dans le groupe.
- ° Ils développent des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe.
- ° Ils construisent la cohésion du groupe et favorisent les interactions.
- ° Ils organisent des situations réelles de communication.
- ° Le jeu coopératif soude le groupe. Chacun est responsable pour l'ensemble du groupe. L'individu est davantage impliqué.

° L'animateur doit rester vigilant. Si les enfants sont responsabilisés par le jeu de coopération, certains sont tentés de faire porter l'échec collectif par un seul enfant, par exemple celui qui a fait un mauvais lancé de dés. Si l'on ne désamorce pas immédiatement, on obtient l'effet inverse de celui escompté : un bouc émissaire, des reproches, des moqueries, des généralisations abusives.

° L'idéal serait que le groupe joue de façon autonome, sans adulte. Cependant, le rôle de l'animateur est nécessaire, sinon la réflexion sera expédiée à la va-vite au profit de la réussite du jeu. De plus, je ne suis pas certaine que les exigences de pensée d'une discussion philosophique soient rencontrées si ce sont les enfants qui la gèrent dans son entièreté.





L'animateur donne les règles de prise de parole : il est garant de l'égalité et de la sécurité.

- L'enfant qui lance les dés est le distributeur de parole.
- Il a la priorité pour prendre la parole.
- Les enfants qui n'ont pas ou peu parlé ont la priorité.
- La parole est donnée dans l'ordre des demandes.
- On écoute celui qui parle.
- On ne se moque pas.
- On n'est pas obligé de prendre la parole.
- Le nombre de paroles est déterminé par le dé (une à six paroles)

> Il est vite apparu que pour le rythme du jeu, le nombre de prises de paroles favorable est de 3, 4 ou 5. J'ai proposé cette adaptation : si le dé indique 1 ou 2 => 3 paroles, 3 ou 4 => 4 paroles, 5 ou 6 => 5 paroles.

> Un minimum de prises de parole est nécessaire pour qu'une amorce de discussion philosophique puisse se produire. Il faut trouver un équilibre entre le côté ludique et les objectifs philosophiques. Dans certains groupes et pour certaines questions, il vaut la peine de poursuivre la discussion, avec l'accord des participants, ce qui permet de faire émerger de nouvelles hypothèses, des arguments plus recherchés et autres habiletés. Plus les participants sont âgés, plus il y a demande d'approfondissement des discussions. Pour les enfants de 6/7 ans, 3 à 4 prises de parole suffisent, au-delà, ils décrochent du jeu.

> Les règles de prise de parole sécurisent les participants, les responsabilisent quand ils sont distributeur de parole puisqu'il s'agit d'être vigilant et équitable. Elles assurent la parole à tous ceux qui la souhaitent. Elles règlent le cadre démocratique. Les animés ne sont pas obligés de participer mais il y a une égalité de droit à la parole qui donne valeur et dignité à chacun.

> Les animés apprennent à différer, à ne pas se soumettre à leurs pulsions.

> Parfois, deux animés au fort tempérament se lancent dans une discussion interpersonnelle, et ce d'autant plus qu'ils sont affectivement liés au thème du jeu. Il s'agit alors de rappeler les règles de paroles, les enjeux de l'activité, et le droit de ne pas être d'accord. Le reste du groupe peut s'approprier la discussion. Bien souvent, on réalise alors que les enfants pensent la même chose mais l'expriment de manière différente, que la dispute ne se base pas sur un problème de contenu mais de communication.

- > L'animateur ne participe pas au jeu. Son rôle consiste à reformuler et requestionner. C'est un maître ignorant qui s'abstiendra d'influencer ou de transmettre ses idées personnelles. Il est également garant de la sécurité dans le groupe : règles de vie, prise de parole...
- > Certains groupes demandent que je participe. Dans ce cas, je lance le dé et sors une pièce du coffre comme un participant mais je garde le rôle de questionneur-reformulateur. D'autres groupes demandent à s'approprier davantage le jeu en lisant eux-mêmes les questions. Quand cela se produit, un tour de rôle s'organise naturellement. On peut imaginer un plateau avec toutes les fiches qui passerait de main en main à l'instar du coffre et des dés.
- > La reformulation valorise la parole de l'animé. C'est la preuve qu'il est considéré comme tous les autres, comme un interlocuteur valable. Il prend ainsi confiance en lui et ose exprimer ses idées même si elles lui semblent particulières ou insignifiantes. Un exemple frappant est celui de Mathieu, un jeune homme de 11 ans qui doute énormément de lui-même. Au départ, il osait à peine prendre la parole et s'excusait toujours par avance de sa « bêtise ». Quelques mois plus tard, il prend la parole aussi souvent et naturellement que les autres, complètement rassuré sur ses compétences.
- > La reformulation permet d'éclaircir la parole de l'animé. Il entend ce qu'il vient de dire. Il peut ainsi se corriger s'il a mal exprimé son idée, si elle était floue ou corriger une reformulation qui ne correspond pas à l'idée émise. Ainsi, Noah, 11 ans, très souvent hors sujet, a appris à réécouter ses propos et à juger lui-même de leur pertinence.
- > La reformulation permet d'entrer dans la finesse du langage, l'animé pourra nuancer les mots ou contextualiser son idée. Elle fait prendre conscience que des propos apparemment clairs pour l'émetteur ne le sont pas forcément pour le groupe.
- > La reformulation montre que l'on se préoccupe de l'émetteur mais aussi des autres participants en leur renvoyant une parole haute et claire, synthétique et désaffectée qu'ils vont pouvoir se réapproprier. Ce n'est plus simplement la parole d'un animé en particulier mais celle du groupe qui va, collectivement, la requestionner, la penser davantage. La parole n'est plus un bavardage mais l'objet d'un travail de réflexion. Les habiletés de penser donnent un statut à l'idée : c'est une hypothèse, une conséquence, ce serait un critère de ...
- > Désaffectée, la parole peut être mise en cause, contredite, malmenée sans que l'émetteur ne se sente attaqué. Chaque idée quelle qu'elle soit est un projet de réflexion martyr offert au groupe pour avancer. Certains enfants comprennent si bien ce principe qu'ils offrent volontairement des idées choquantes : « peut-être que l'on devrait interdire les jeux à l'école parce que les enfants ont mieux à faire » Robin, 10 ans.
- > La reformulation n'est pas de l'empathie. On travaille l'idée, on en retire l'essentiel. On peut ne souligner qu'une partie de l'idée si on le signifie. Certains enfants ont tant d'idées différentes que l'on va leur demander de séquencer et reformuler au fur et à mesure.
- >
- > Dans le contexte de ce jeu et vu le rythme rapide, il y a peu de place pour les questions de relance. Le plus souvent, j'ai ramené les enfants à la question de départ ou demandé de donner des idées nouvelles quand ils parlent trop de leurs exemples personnels ou redisent les mêmes idées avec d'autres mots.
- > Le requestionnement permet de relancer la discussion philosophique ou cherche à préciser une pensée. On peut demander quelle est l'idée essentielle dans une prise de parole, de préciser un circonstanciel (parfois ou toujours ?), une finalité, une cause... Elle peut servir à contextualiser la pensée pour s'assurer de la compréhension, à identifier les éléments en tension, elle peut permettre de renvoyer la pensée au groupe.
- > Un cas précis : l'enfant raconte une situation qui semble ne rien avoir à voir avec la question. Bien sûr, pas question de le rembarrier « ça n'a aucun lien ! ». De même « est-ce que tu réponds à la question ? » remet l'enfant en cause et débouche sur une invalidation de l'idée. Même si ma première tendance est une lassitude et l'envie de passer à des idées qui ont l'air plus intéressantes, requestionner vaut la peine « quel lien fais-tu avec la question ? Quel lien fais-tu avec les idées des copains ? Pourquoi racontes-tu cette histoire-là ? ... ». Quelques-fois l'enfant répondra qu'il en avait juste envie, que la discussion lui a fait penser à ça et qu'il n'a pas pu se retenir de le raconter. D'autres-fois, on réalise qu'il y a un lien réel mais que les associations d'idées sont si personnelles qu'on ne pouvait pas les percevoir au premier abord. On pourra alors faire émerger une idée nouvelle pour la réflexion collective.

> La reformulation permet la transmission de connaissances de pair à pair, de même que la construction collective de savoirs. Elle permet la transmission par l'animateur de métacognition ainsi que de savoir-parler. En effet, l'animateur va nommer les habiletés de penser employées, utiliser un vocabulaire précis et une syntaxe correcte. Ainsi « les enfants jouent bien les règles si leur maman leur a dit comment on doit être » (Manira, 6 ans) devient, après vérification de sens, « une condition pour qu'un enfant respecte les règles est que sa maman l'ait éduqué »

6- Le jeu

Les cartes habiletés de penser : Chaque case du jeu renvoie vers une fiche, chaque fiche est prévue pour développer une habileté particulière. Les trois grandes directions sont la problématisation, l'argumentation et la conceptualisation. Il y a une exigence intellectuelle au développement de ces habiletés dont l'objectif est d'amener les enfants à devenir des citoyens émancipés, capables de penser par eux-mêmes et de débattre, osant prendre la parole tout en respectant le cadre régulateur. On veillera ainsi à ne pas laisser la pensée critique se faire écraser au bénéfice de l'enthousiasme du jeu.

15% des fiches sont des « fin de récré » : il faut placer une pièce du puzzle, il n'y a pas de question. Cela pose un souci d'équité au niveau du rôle de distributeur de parole et donc des frustrations. Avec certains groupes, les enfants qui tombent sur une « fin de récré » peuvent rejouer.



> J'ai des idées nouvelles (Annexe 2) Ce sont des questions philosophiques balayant les thèmes du jeu développés au point 2. Elles incitent les enfants à émettre des hypothèses et à rechercher des arguments pour les étayer. Vu le rythme du jeu, pour une question, on a une ou deux hypothèses émises, le plus souvent accompagnées d'exemples et de contre-exemples, de contextualisations, des critères, quelques causes et conséquences

> J'oppose (Annexe 3) Il y a toutes sortes d'idées toutes faites sur le jeu. Ce n'est pas sérieux, ce n'est pas la réalité, c'est du temps perdu ... Il s'agit ici de trouver de justifier ces allégations, par des arguments construits.

> Je trouve des différences (Annexe 4) On cherche la différence entre une chose et son contraire. D'ordinaire, on ne fait pas cet exercice car il semble évident. Se poser la question, c'est poser la question du concept. On va donc définir, rechercher des critères et contextualiser.

> Je trouve des exemples (Annexe 5) Il s'agit de trouver des exemples de jeux répondant à un critère puis d'argumenter son choix. Cet exercice s'est montré très porteur et mériterait une animation à lui seul. Les enfants ont des idées divergentes et de nombreuses raisons, ils sont très frustrés de ne pas pouvoir discuter davantage le choix des exemples.

Le hasard :

Tout au long du jeu, il y a une part de hasard : les dés, le plateau, les cases et les fiches « fin de récré ». Ce hasard permet d'une part de pimenter le jeu, d'autre part d'apporter de l'imprévu : on ne sait pas ce dont on va parler, on est obligé de faire avec la carte tirée. Il est tentant quelques-fois de sélectionner une autre carte, même (surtout ?) pour l'animateur, quand elle nous semble trop ardue, quand on n'a pas grand-chose à en dire. Pourtant, c'est intéressant de se forcer, et cela donne parfois les réflexions les plus inattendues.

La synthèse :

Il n'y a pas de vraie synthèse dans ce jeu au sens où on l'emploie dans les dispositifs de pratique philosophique. Cependant, à chaque tour de jeu, on demandera au lanceur de dé/distributeur de parole si le groupe a bien répondu à la question. S'il juge que oui, il peut sortir une (ou trois) carte-jouet du coffre. Afin d'éviter qu'il ne réponde oui uniquement pour faire avancer le jeu, il doit reformuler les idées qui répondaient vraiment à la question ce qui correspond à une mini-synthèse de la réflexion.

> Chez les plus petits, on se contentera d'une seule idée. Ce sera d'ailleurs souvent la dernière idée qui a été dite.

> On valorise à nouveau les propos des participants : ce n'est pas uniquement pour faire plaisir à l'animateur mais une condition sine qua non pour avancer dans le jeu. On peut faire le parallèle avec la démocratie.

> Il s'agit de s'investir dans la réflexion pour la réussite du jeu, ne pas gaspiller de prise de parole, limitées par le hasard des dés, pour des broutilles (Avec un groupe plus difficile, j'ai considéré les râleries comme des prises de parole. Ils ont vite compris l'intérêt de ne pas se plaindre s'ils voulaient gagner) Aller à l'essentiel est un apprentissage difficile pour certains qui veulent raconter tout ce qui leur passe par la tête, mais nécessaire pour faire entendre sa voix.

> Il s'agit également de faire preuve d'écoute active, que ce soit pour ne pas redire la même idée ou pour pouvoir synthétiser. Le distributeur de parole est du coup très attentif, il fait répéter ou réexpliquer s'il n'a pas compris. Il peut faire appel au groupe pour la synthèse, faire corriger ce qu'il a retenu.

> Mathéo, 10 ans : « Je n'étais pas d'accord avec eux mais Loric et Nolann ont dit que jouer n'est jamais du travail parce qu'on a du plaisir » S'il veut que l'on gagne, le synthétiseur doit considérer toutes les idées même lorsqu'elles ne vont pas dans le sens de sa pensée. Cela apporte du recul (une idée est valable même si je ne la partage pas), de la considération (tu as de la valeur en tant que personne même si nous ne sommes pas d'accord) et au final, cela aide les enfants à accepter que leurs idées soient modifiées par le groupe : je suis validé par mes copains, donc on peut rediscuter mon idée. Ils abandonnent le conflit socioaffectif au profit du conflit sociocognitif. Ce n'est pas non plus la majorité qui l'emporte, mais la qualité des arguments qui sera mise en avant.

> La synthèse permet de transmettre les savoirs de pair à pair et de les fixer.

> Je constate chez les plus grands, une volonté de précision. Ils nomment certaines habiletés et utilisent les mots exacts de leurs camarades.

7) Prolongement

(cf. Annexe 9)

Après 1h20 d'animation, les enfants commencent à être fort agités. Une activité papier-crayon va leur permettre de se recentrer, calmer et de boucler l'activité dans le plaisir.

Elle va également être l'occasion de garder un souvenir, une trace de ce dont nous avons parlé.

Je propose une cocotte en papier avec huit questions liées à l'animation et développant les mêmes habiletés. Les enfants doivent découper, plier et colorier, trois actions parfaites pour le retour au calme tout en restant ludiques. Certains enfants vont consacrer les 20 minutes au coloriage, d'autres vont spontanément se questionner les uns les autres.

> Faire un origami, aussi simple soit-il n'est pas si facile et l'animateur aura fort à faire, même avec les plus grands pour leur apprendre le pliage de la cocotte. Il vaut la peine de demander aux plus dégourdis d'aider les enfants en difficulté.

> Certains enfants détestent le coloriage. Rien d'obligatoire, ils peuvent aider au pliage ou jouer avec la cocotte. Les laisser circuler dans la classe ne devrait pas poser de problème si l'on accepte un peu de bruit.

> Autre prolongement possible : Il n'y a pas de prise de note, donc au final, pas de trace des discussions. On pourrait imaginer qu'un enfant soit secrétaire, à tour de rôle pour chacune des questions. Par la suite, cette prise de note pourrait être utilisée pour dégager les grandes idées qui sont ressorties, repérer les contradictions ou les éléments qui reviennent et ainsi tenter de trouver collectivement une définition du jeu.

Marie Pollet <mariegj@hotmail.com>



Le jeu/ préparation

Pollet Marie / tous niveaux

Sources : Philéas et Autobulle n°27 A quoi tu joues ?

Cours du certificat universitaire en pratiques philosophiques

Objectifs : Les enjeux et objectifs philosophiques, pédagogiques, démocratiques et éthiques sont détaillés dans le document Outil philosophique, le Jeu des Jeux.

Compétences : de la communauté de recherche, des habiletés de penser + 047, 048, 080=>087, 091, 107, 110, 157, 158

Préparation : préparer un très grand plateau de jeu. J'en ai réalisé un en tissu, sous forme de couette, assez neutre pour servir à d'autres jeux philo. Le fait d'être sous forme de couette aide à la tenue du plateau même si les enfants s'appuient ou marchent dessus, il est assez grand pour qu'on puisse tous s'asseoir autour.

Imprimer et plastifier les cartes en différentes couleurs, faire un puzzle avec le symbole « sonnerie fin de récré » (qui peut servir pour d'autres jeux coopératifs)

Imprimer les photos.

Imprimer les coffres et les assembler afin de créer une pochette.

Imprimer et plastifier les images jouets. Les glisser dans le coffre.

Imprimer, plastifier et assembler une roue de la fortune à partir de la double page du philéas A quoi tu joues ?

Deux dés 6, un pour avancer le pion, l'autre pour déterminer le nombre de paroles.

Un pion grand modèle.

Photos dans le document Outil philosophique, le Jeu des Jeux.

Disposition : Assis en cercle, par terre, autour du plateau de jeu.

Le jeu des jeux—règles

Annexe

1

Matériel : Un plateau de jeu géant, un seul pion, deux dés, un coffre avec 24 cartes jouet, un puzzle « fin de la récré » de 6 pièces, des cartes questions, un photolangage, un plateau « jouer c'est »

Enjeu : sortir tous les jouets du coffre avant que le puzzle « fin de la récré » ne soit reconstitué.

Déroulement : Trois jouets sont sortis dès le départ.

1) A tour de rôle, les enfants lancent le dé pour avancer le pion. C'est l'enfant qui lance le dé qui distribue la parole et qui décide si l'on peut sortir un jouet du coffre en fonction des réponses. Il a la priorité de parole dans la discussion.

2) **case bleue, blanche, rose ou jaune**, l'enfant relance le dé pour savoir combien de participants auront la parole. L'animateur tire la première fiche de la pile de la même couleur.

-sigle fin de récré, le tour est fini et l'enfant ajoute une pièce du puzzle.

-question **bleue** (idées nouvelles) ou **jaune** (opposer, différencier, trouver des exemples) : Si au moins une réponse a été donnée, l'enfant peut sortir un jouet du coffre.

-question **blanche** (arguments): les enfants vont se déplacer dans le local pour former deux groupes d'accord ou non avec la phrase de la carte. Les enfants doivent argumenter leur choix et peuvent éventuellement changer de groupe. Si au moins un argument est donné, l'enfant peut sortir un jouet.

-question **rose** (définir) : si une réponse a été trouvée, l'enfant peut sortir trois jouets du coffre.

3) **case orange**, l'enfant fait tourner la flèche du plateau « jouer c'est ». La flèche va lui indiquer soit un sigle fin de récré (placer une pièce de puzzle) soit un verbe. Il doit alors choisir une photo qui illustre cette nouvelle affirmation et justifier son choix. Si au moins une raison est donnée, il peut sortir une pièce du coffre.

4) **case -2 ou -3**, on replace 2 ou 3 jouets dans le coffre et on place une pièce du puzzle.

5) **case départ**, on sort trois jouets du coffre.

Départ



ÊTRE ENSEMBLE



GRANDIR

APPRENDRE

PARTAGER

1 2 3 4

SE DISTRAIRE

16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5

JOUER POUR...



SE DÉTENDRE

*Quand tu es fatigué, tes dés sont pipés !
Passe un tour.*

As-tu bien respecté...

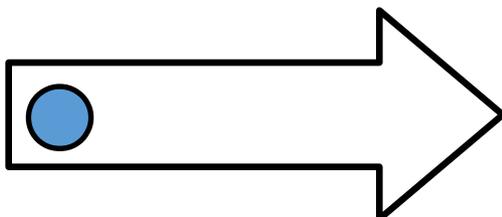
IMAGINER



SE FAIRE PEUR

EMBÊTER

Le hasard veut que tu passes deux tours.





J'ai des idées

nouvelles Annexe 2/1

J'ai des idées

nouvelles

J'ai des idées

nouvelles

J'ai des idées

nouvelles

J'ai des idées

nouvelles

Peut-on jouer avec les
mots ?

Annexe
2/2

Jouer un rôle au

cinéma ou au théâtre,
est-ce jouer ?

Peut-on jouer à vivre ?

Est-ce que aimer c'est
un jeu ?

Jouer, est-ce une envie
ou un besoin ?

Jouer, est-ce un droit ?

Un travail peut-il être
un jeu ?

Un jeu peut-il être un
travail ?

Quelles différences y a-
t-il entre un jeu et un
travail ?

Tes jeux sont-ils les
mêmes que ceux
auxquels tu jouais
avant ?

Tes jeux seront-ils les
mêmes quand tu seras
grand ?

Peut-on faire semblant
dans la vraie vie ?

Un jeu peut-il être plus
vrai que la réalité ?

La réalité peut-elle être
plus comique qu'un jeu
?

Peut-on prendre un jeu
pour la réalité ?

Comment la difficulté
peut-elle être un plaisir
?

Quand as-tu le
sentiment de jouer ?

De travailler ?

Se pourrait-il que tes
parents pensent que tu
joues alors que tu
travailles ?

J'oppose

J'oppose Annexe 3/1

J'oppose

J'oppose

J'oppose

J'oppose

J'oppose

J'oppose

J'oppose

J'oppose

Annexe 3/2
En quoi le jeu
s'oppose-t-il à
l'ennui ?

En quoi le jeu
s'oppose-t-il à
l'obligation ?

En quoi le jeu
s'oppose-t-il au sérieux
?

En quoi le jeu
s'oppose-t-il au
travail ?

En quoi le jeu
s'oppose-t-il à la vie ?

En quoi le jeu
s'oppose-t-il à la
douleur ?

En quoi le jeu
s'oppose-t-il à
l'habitude ?

En quoi le jeu
s'oppose-t-il à la perte
de temps ?

En quoi le jeu
s'oppose-t-il à la
sincérité ?

En quoi le jeu
s'oppose-t-il à
l'ennui ?

Je trouve des

différences Annexe 4/1

Je trouve des

différences

Je trouve des

différences

Je trouve des

différences

Je trouve des

différences

Quelle est la différence
entre tricher et jouer
honnêtement ?

Quelle est la différence
entre réfléchir et être
impulsif ?

Quelle est la différence
entre vouloir gagner et
ne pas se soucier de
gagner ?

Quelle est la différence
entre penser à soi et
penser aux autres ?

Quelle est la différence
entre s'amuser et ne
pas s'amuser ?

Annexe 4/3
Quelle est la différence
entre rire et être
sérieux ?

Quelle est la différence
entre jouer seul et
jouer en groupe ?

Quelle est la différence
entre être compétitif et
ne pas être compétitif ?

Quelle est la différence
entre faire le malin et
ne pas faire le malin ?

Quelle est la différence
entre faire toujours la
même chose ou
changer ?

Je trouve des
exemples

Cite trois jeux qui
utilisent la chance,

le hasard

Cite deux jeux où l'on
imite.

Cite trois jeux où il est
important de gagner.

Cite trois jeux pour ne pas s'ennuyer. Annexe 5/3

Cite deux jeux où tu t'ennuies

Cite trois jeux où l'on peut rêver.

Cite trois jeux où l'on doit être attentifs.

Cite deux jeux où l'on peut créer.

J'argumente

J'argumente Annexe 6/1

J'argumente

J'argumente

J'argumente

J'argumente

J'argumente

J'argumente

J'argumente

J'argumente

D'accord, pas d'accord

Annexe 6/2

Jouer, c'est du temps
perdu.

D'accord, pas d'accord Les grands ne jouent
jamais.

D'accord, pas d'accord Je voudrais jouer toute
la journée !

D'accord, pas d'accord Jouer, ça ne nous
apprend rien.

D'accord, pas d'accord Les jeux où l'on ne Annexe 6/3
gagne rien, c'est nul !

D'accord, pas d'accord Un jeu, c'est quand on
rigole !

D'accord, pas d'accord Jouer, c'est sérieux !

D'accord, pas d'accord Regarder les autres
jouer, ce n'est pas
jouer !

D'accord, pas d'accord Les règles du jeu, c'est
ennuyeux !

Je définis

Je définis Annexe 7/1

Je définis

Jouer avec sa vie. Annexe 7/2

Jouer avec les
sentiment de
quelqu'un.

Jouer franc jeu.

Se jouer du monde.

Etre beau joueur.



Annexe 8/1





Annexe 8/2





Annexe 8/3





Annexe 8/4





Annexe 8/5





Annexe 8/6





Annexe 8/7





Annexe 8/8





Annexe 8/9





Annexe 8/10





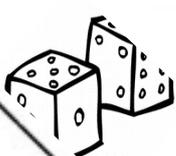
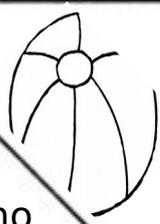
Annexe 8/11



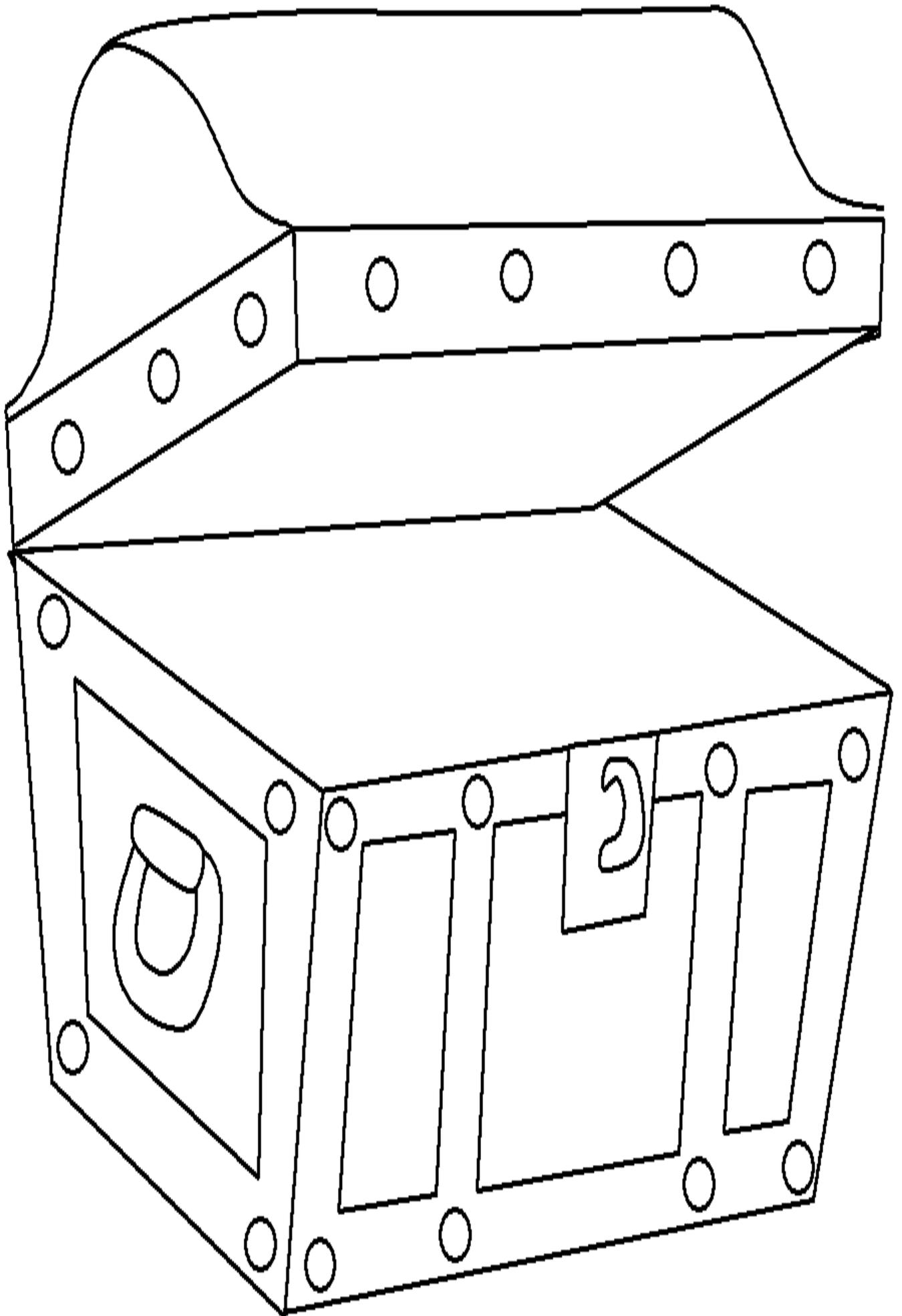


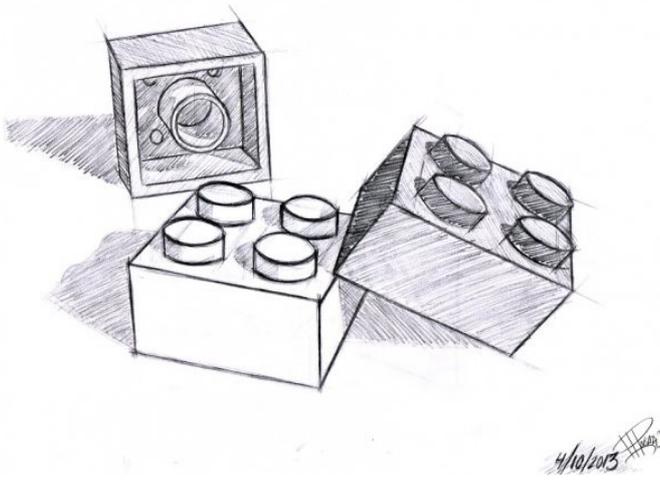
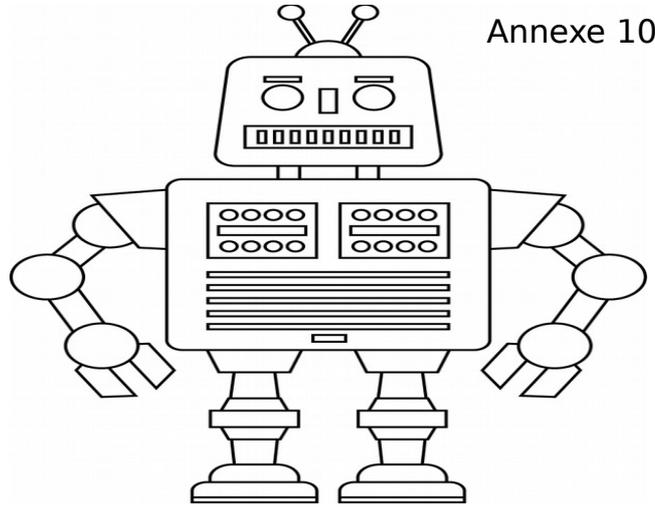
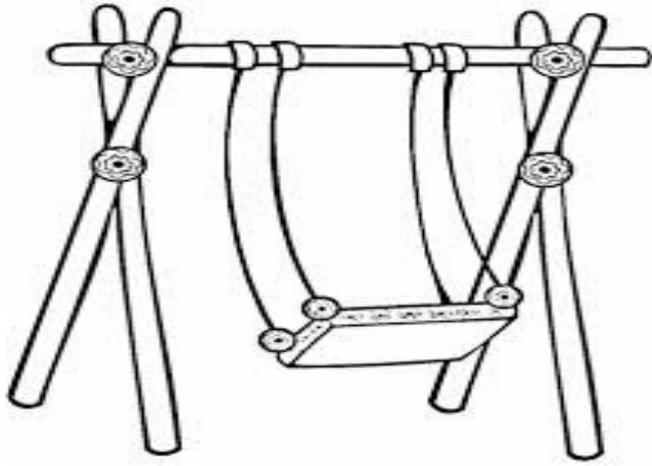
Annexe 8/12

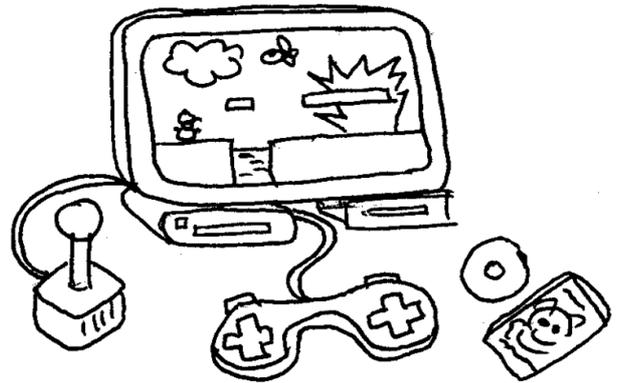
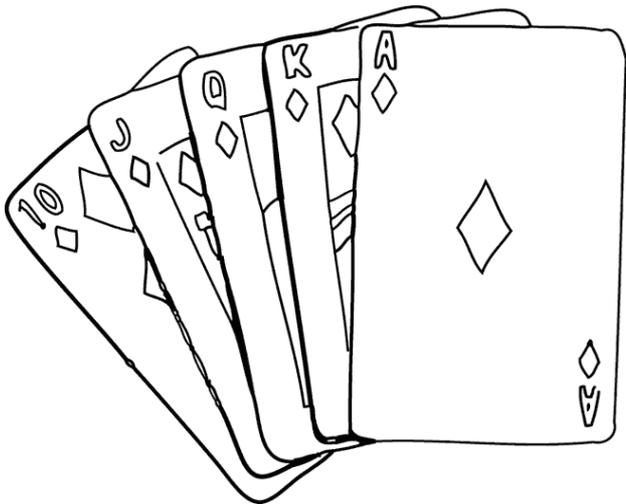
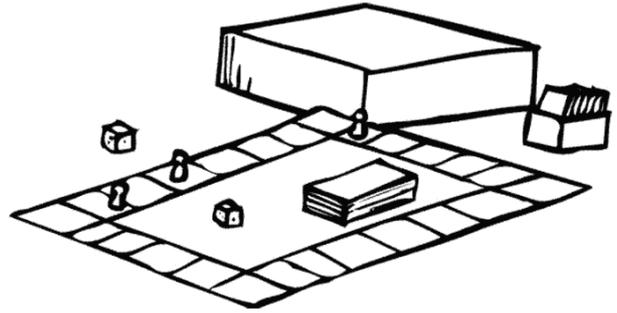
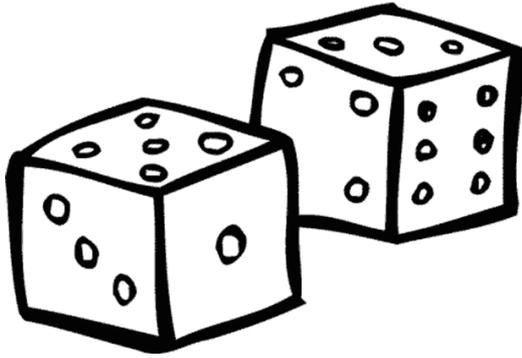


			
	<p>Jouer et se défouler, est-ce pareil ?</p>	<p>As-tu de la chance ? Comment le sais-tu ?</p>	 <p>Le foot, c'est un jeu qui crée des disputes ou des amitiés ? Pourquoi ?</p>
 <p>Trace une lettre dans mon dos, je dois la deviner.</p>	<p>Cite des jeux qui rassurent.</p>	<p>A quelle activité pourrais-tu passer des heures ?</p>	 <p>Jouer à la poupée, est-ce comme s'occuper d'un bébé ?</p>
			

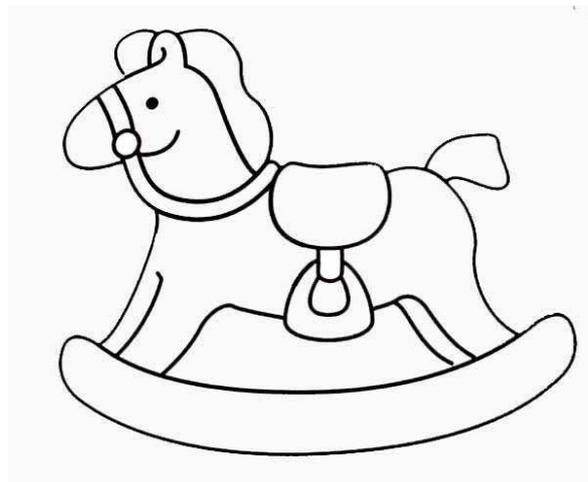
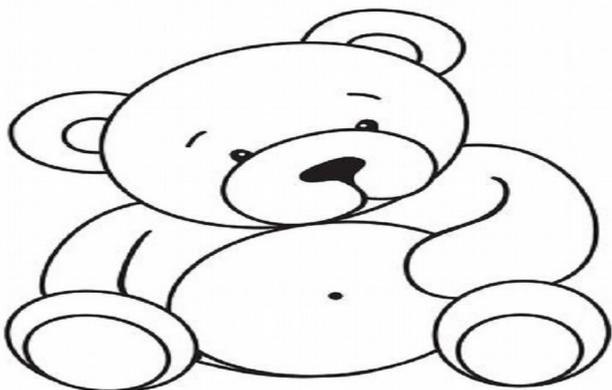
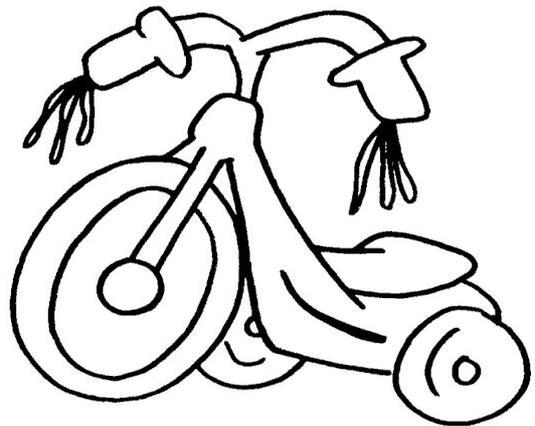


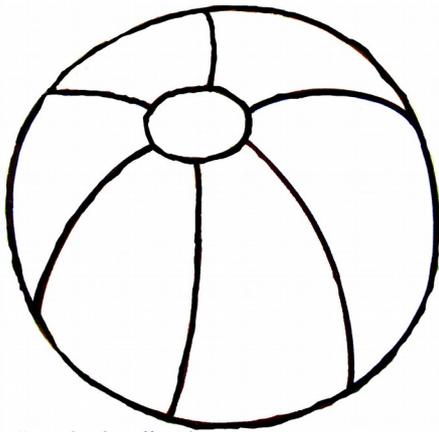
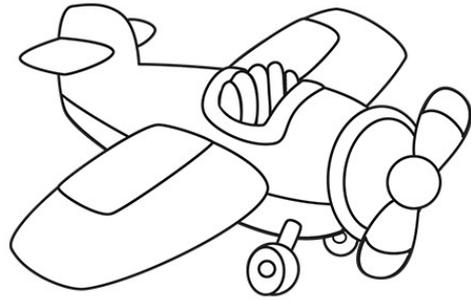
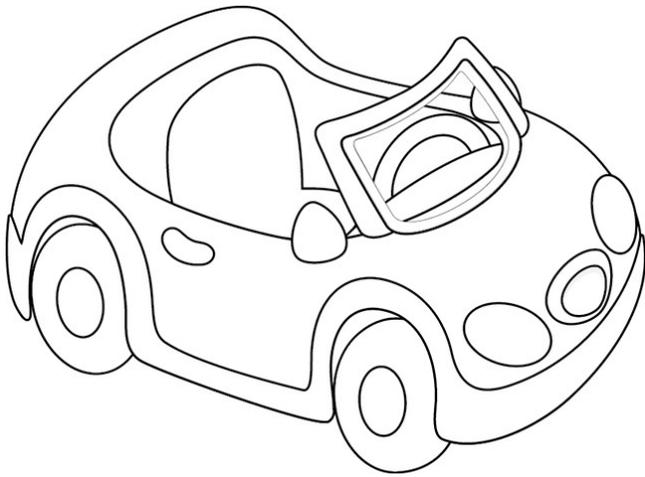






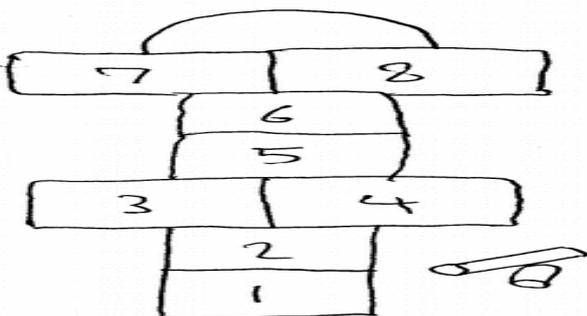
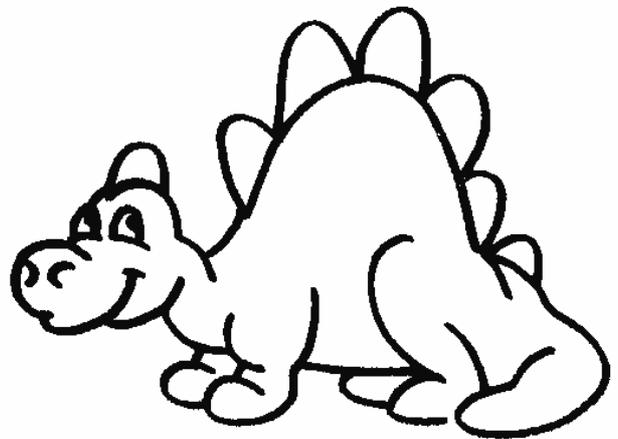
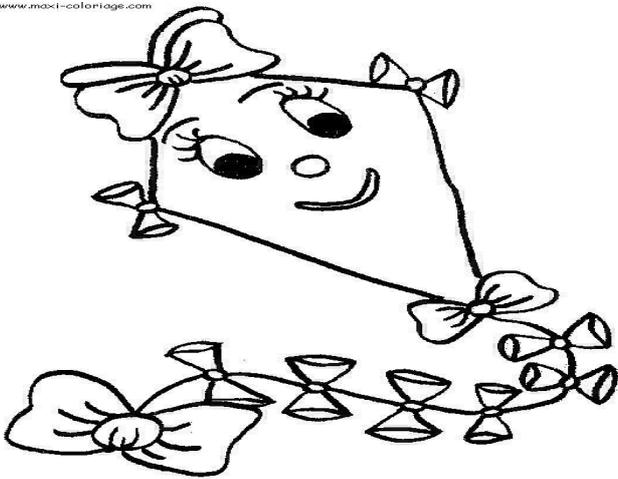
(c) 2008 - <http://coloriage.mobi>

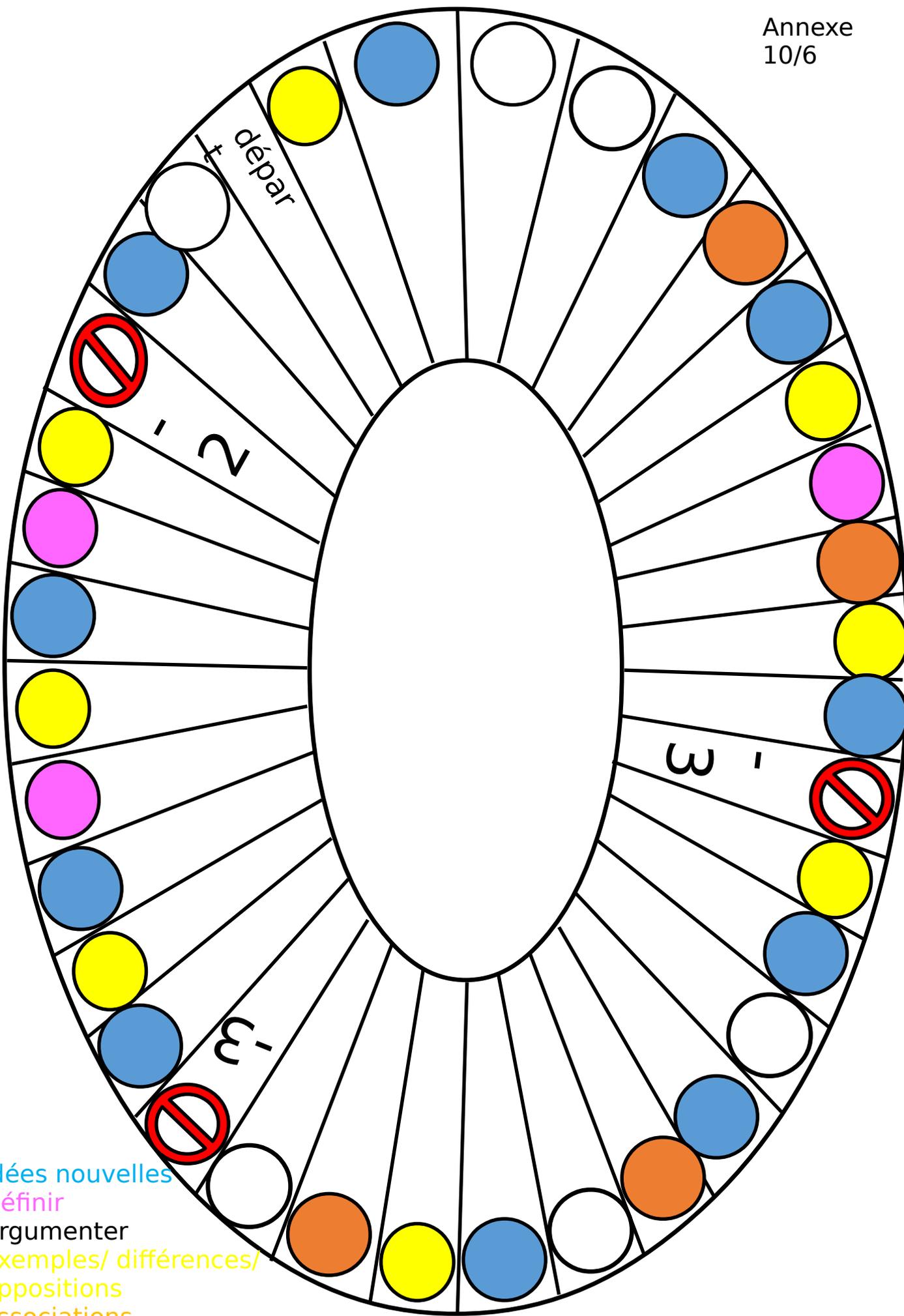




<http://nounoudunord.centerblog.net/>

www.moi-je-coloriage.com





Idées nouvelles

Définir

Argumenter

Exemples/ différences/
oppositions
associations