

# RAPPORT DE STAGES

CÉDRIC LE LAY



Année  
2015-  
2016

Certificat universitaire en pratiques  
philosophiques

# Création d'un outil philosophique

Outil : le TBAF (Think better and faster). Un jeu de cartes pour travailler les habiletés de pensée tout en s'amusant.

## Principe :

Chaque joueur possède 6 cartes d'habiletés de pensée, le but du jeu sera de se débarrasser le premier de ses 6 cartes en effectuant les habiletés ad hoc.

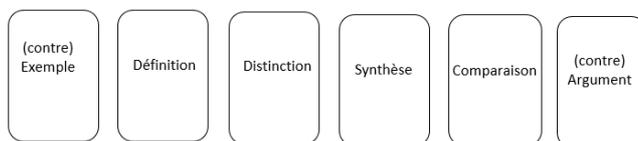
## Les rôles :

- 1 animateur-arbitre : il anime le jeu et distribue la parole. Il valide les habiletés utilisées par les participants
- Les participants : ils participent à la discussion et effectuent les habiletés en fonction de leurs cartes

## Description des cartes :

### **6 cartes habiletés**

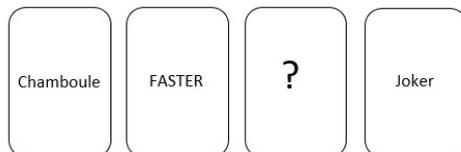
- (Contre) exemple
- Définition
- Distinction
- Synthèse
- Comparaison
- (Contre) argument



### **4 cartes « stratégie »**

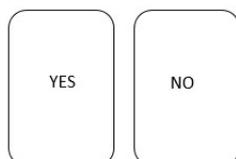
- Chamboule : carte qui permet au détenteur d'échanger les cartes entre 2 joueurs (ou avec les siennes) à n'importe quel moment du jeu (à condition d'avoir la parole). 1 carte

- **FASTER** : Carte qui permet de devancer l'intervention d'un participant en devinant son habileté en criant « Faster » ou en utilisant un buzzer (c'est la seule carte qui permet d'intervenir sans l'accord de l'animateur). Si l'habileté est devinée et formulée ((il ne suffit pas de deviner il faut la faire) alors le « faster » donne la carte de son choix à l'autre participant. Dans le cas contraire il récupère la carte habileté du joueur. Cette carte ne peut être jouée qu'avant la prise de parole du participant (s'assurer que la carte n'a pas été vue, les intervenants auront soin de tenir la carte en masquant l'habileté, elle ne sera découverte et validée qu'en fin d'intervention). 2 cartes pour 6 participants (en fonction du nombre de participants)
- **Question** : Carte qui associée à une habileté permet de demander à n'importe quel participant de réaliser l'habileté en question. Par exemple j'associe ma carte question à une carte habileté « exemple », je choisis un participant et lui demande de trouver un exemple : « Peux-tu donner un exemple par rapport à ce cas ? ». Si l'autre participant trouve alors il pourra se débarrasser également d'une carte, dans le cas contraire celui qui a posé la question devra donner un exemple pour se débarrasser de sa carte (s'il en est incapable alors il récupérera une des cartes de son interlocuteur). Elle ne peut servir qu'une fois. 2 cartes (en fonction du nombre de participants)
- **Joker** : Carte qui permet à son détenteur de faire l'habileté de son choix, ou de retourner la question lors d'une carte question à son encontre. 1 carte



### 2 cartes « arbitrage » : YES, NO

Ces cartes valident ou invalident les habiletés, seul l'animateur en dispose.



### Mise en place du jeu

- 1) L'animateur-arbitre énonce le sujet (ex : « faut-il faire confiance au langage ? ») et les règles du jeu (lever la main pour prendre la parole et attendre d'être désigné...) et définit (si nécessaire) chaque habileté.

- 2) Mélange et distribution des cartes aux joueurs par l'animateur : 6 cartes par participant (les cartes stratégies sont intégrés au paquet ou distribuées à part). Un jeu de 42 cartes pour 6 participants :36 cartes habiletés + 6 cartes stratégies (1 carte chamboule, 2 cartes Faster, 2 cartes Question, 1 carte Joker).
- 3) Déroulement du jeu : l'animateur désigne un participant, le joueur fait son intervention et annonce l'habileté qu'il va réaliser en tenant sa carte en main (il peut annoncer l'habileté après son intervention) : « je vais donner un exemple... ». L'animateur valide ou non l'habileté avec une carte YES ou NO. Le participant dépose la carte au centre de la table si l'habileté est validée si ce n'est pas le cas il conserve sa carte. Seul l'animateur décide de la validité de l'habileté (il peut également se référer au groupe s'il le souhaite). Le joueur peut participer à la discussion même s'il n'a plus de carte (l'animateur veillera à désigner en priorité ceux qui n'ont pas pris la parole). L'animateur mettra fin à la discussion soit quand le temps imparti sera écoulé ou soit quand il ne restera plus qu'un seul joueur avec ses cartes (ou que tous les joueurs se soient débarrassés de leurs cartes « habileté »). Un classement pourra être effectué en fin d'atelier.
- 4) Débrief de la partie en fin d'atelier, tour de table des participants.

#### **Variantes du jeu :**

- 1) Les cartes habiletés de pensée pourront être étoffées ou réduites (3 habiletés par exemple pour les plus jeunes) selon le niveau des participants (enfants ou adultes)
- 2) Pour augmenter la difficulté, on peut contraindre les participants à jouer les cartes selon leur ordre de distribution (à cet effet un support pour les cartes pourra être utilisé).

#### **Les enjeux de l'outil**

Ce jeu de cartes permet de s'exercer à la maîtrise des habiletés de pensée, il est destiné principalement aux enfants mais on peut l'adapter à un public d'adultes. Il est basé sur le principe du « pouilleux » : le perdant est celui qui a encore ses cartes. L'aspect ludique est renforcé par l'intégration de cartes « stratégie » qui peuvent handicaper les joueurs plus habiles (carte Chamboule ou Joker) en incluant une part de hasard dans le jeu.

Le but de cet outil est de permettre d'initier les enfants à la pratique philosophique en assimilant et en maniant les habiletés de pensée. Les jeux de cartes ont de plus en plus de succès auprès du grand public, c'est un support pratique (pas de matériel encombrant) et les règles sont simples. Le jeu permet d'apprendre en se confrontant aux autres tout en s'amusant, de développer l'esprit critique et l'à-propos ainsi que l'attention aux autres.