

JEU DE L'OIE PHILO¹

Table des matières

Jeu de l'oie Philo.....	1
I. Description de l'outil.....	1
a) Objectifs.....	1
b) Joueurs.....	1
c) Temps de jeu.....	1
d) Matériel.....	1
e) Règles du jeu.....	2
f) Rôle de l'animateur.....	3
g) Le plateau de jeu (à redessiner).....	4
II. Enjeux philosophiques.....	4
a) faire (mieux) connaître certaines habiletés de pensée, les entraîner.....	4
b) Entraîner la conceptualisation.....	5
III. Fiches habiletés de pensée.....	6
IV. Bibliographie.....	19

I. Description de l'outil

a) Objectifs

- Faire connaître différentes habiletés de pensée
- Travailler la conceptualisation
- Amener à coopérer

b) Joueurs

Nombre : 2 équipes de 2 à 5 joueurs. Age : Le jeu est prévu pour des élèves du secondaire supérieur.

Pré-requis : les élèves doivent être à même de poser des questions d'ordre philosophiques.

Un animateur.

c) Temps de jeu

Variable, il faut bien deux séances de 50 min si l'on compte aller jusqu'au bout du circuit.

d) Matériel

- Table pour disposer le jeu.
- Minimum un feutre par équipe
- Tableau ou matériel de prise de note
- Plateau de jeu (il s'agit d'un plateau type jeu de l'oie avec un circuit coupé à quatre reprises par

¹ Ce jeu a été conçu par Thomas Lapaille, dans le cadre du Certificat en Pratiques Philosophiques de l'Université de Liège.



philocité



une rivière).

- 2 pions

- 1 dé

- cartes d'habiletés de pensée (actuellement 52 cartes)

- cartes concepts (24 suffisent). (Il s'agit de petits papiers sur lesquels sont notés un concept)

- 8 « ponts » sous forme de bande de papier permettant de passer au-dessus de l'espace représentant l'eau. Sur chacun est annoté un mot ou un ensemble de mots susceptibles de relier deux notions.

- 4 « ponts vierges »

- 8 fiches « Les piliers du pont ».

e) Règles du jeu

1) Placer les pions sur la case départ.

2) Chaque équipe lance le dé, l'équipe qui obtient le chiffre le plus élevé commence.

3) La première équipe relance le dé et avance son pion jusqu'à la bonne case en fonction du chiffre indiqué par le dé.

4) Si pour le trajet vers la case, une rivière traverse le chemin, l'équipe s'arrête sur la case avant la rivière. Il faut, pour traverser, construire un pont en coopération avec l'autre équipe.

5) Pour construire ce pont, chaque équipe pêche un concept, les équipes ne sont pas mises au courant du concept de l'autre équipe. Les deux groupes se séparent pour travailler, dans un premier temps, les deux concepts de façon séparée. Pour faciliter cette étape, une fiche « Les piliers du pont » propose 4 consignes :

- Cherchez chacun une situation illustrant cette notion. (Notez-les)

- Quels critères doivent être rencontrés pour que cette notion soit présente ? (exemple : quand peut-on parler d'art ? Quand peut-on dire qu'il y a liberté...) (Notez-les critères sous forme de mots clés.)

- Le mot peut-il signifier différentes choses, recouvrir plusieurs sens ? (Notez-les)

- Chercher un concept que vous estimez proche et voyez si vous pouvez dire en quoi ils diffèrent.

Après 10 ou 15 minutes les équipes se rejoignent. Chacune livre le résultat de sa recherche à l'autre après avoir dit quel concept avait été pêché.

Huit ponts sont proposés aux joueurs, si un de ces ponts convient, ils le prennent et le placent sur la rivière afin de relier les deux concepts. Ils peuvent également en créer un eux-mêmes et placer alors un pont vierge. On note au tableau une phrase montrant le lien fait entre les concepts. Si certains joueurs ne sont pas satisfaits du lien, de la phrase articulant les 2 concepts, ils doivent formuler une objection ou donner un contre-exemple. On note au tableau une question qui pose le problème auquel les désaccords ont mené.

Le pont symbolise donc soit un accord entre tous concernant un lien entre deux concepts soit une question soulevée dans la recherche de ce lien.

Une fois le pont construit, le jeu reprend où on en était.

Remarque : si les participants ne parviennent pas à créer un pont, qu'ils disent ne voir aucun liens entre les concepts, l'animateur place les concepts pêchés de côté et la partie reprend. Les équipes devront réessayer de construire un pont ultérieurement en pêchant deux nouveaux concepts.

6) Lorsqu'aucune rivière ne doit être franchie, l'équipe s'immobilise sur la case où le dé l'a fait

parvenir. L'équipe suivante joue. Au tour suivant, pour pouvoir avancer, l'équipe doit répondre à une question. C'est l'animateur qui pose la question notée sur une carte habileté de la même couleur que la case sur laquelle les joueurs se trouvent. L'animateur commence par la fiche numéro 1 (Pour chaque habileté, la fiche numéro 1 est celle qui est la plus simple ou la plus concrète) il nomme l'habileté, lit sa description et pose la question se trouvant à l'arrière de la fiche et permettant d'entraîner l'habileté.

Une carte n'est utilisée qu'une fois par jeu.

Bleu : distinguer

Orange : considérer différents contextes

Jaune : fournir des exemples

Violet : fournir des contre-exemples

Vert clair : mettre en évidence des

conséquences

Rose : examiner l'envers d'une position

Brun : donner des raisons

Gris : Etablir des critères

Rouge : Dégager des présupposés

Vert foncé : comparer

7) Si l'équipe n'arrive pas à répondre, l'autre équipe peut aider. Si l'équipe aidante répond de façon correcte, elle peut avancer du même nombre de case que l'équipe qu'elle aide.

8) Le jeu se termine lorsque tous les joueurs sont à l'arrivée.

f) Rôle de l'animateur

L'animateur veille au respect des règles.

Il lit les cartes habiletés aux participants, avec les autres joueurs, il écoute les réponses des participants pour les discuter.

Lors des échanges en équipes séparées (avec fiches « Piliers du pont »), il est en retrait.

Lors de la réunion en grand groupe et la recherche de liens, il peut participer à la délibération.

g) Le plateau de jeu (à redessiner)



II. Enjeux philosophiques

Ce jeu a comme objectifs de :

a) faire (mieux) connaître certaines habiletés de pensée, les entrainer

La lecture des « cartes habiletés » (voir au point 3) permet d'avoir entendu le nom et la description des habiletés de pensée citées plus haut. La question posée aux participants permet d'entrainer cette habileté et de mieux comprendre, par l'exercice, de quoi il s'agit.

Lors d'un atelier philo et plus particulièrement dans une phase de méta-communication suivant l'échange, nous cherchons (entre autre) à faire prendre conscience des gestes philosophiques qui

ont été mobilisés. Un des intérêts de cette démarche (hormis ceux de poser un regard sur soi-même pour mieux se connaître et sur le chemin par lequel s'est construite la pensée ou de réfléchir au dispositif etc.) est de permettre une utilisation plus consciente de ces actes de pensée et, nous l'espérons, un transfert de ces pratiques à d'autres situations. Le jeu décrit ici vise ces mêmes objectifs.

Pour une même habileté, en fonction des cartes, les « questions » posées aux participants diffèrent afin de mieux saisir le sens de l'habileté. Voici des exemples (le mot fiche devra être remplacé par le mot carte):

Distinguer, fiche 1 : Y-a-t-il une différence entre ami et copain ?

Distinguer, fiche 2 : Y-a-t-il quelque chose dans X qui n'est pas dans Y : X= Réfléchir Y= Penser

Mettre en évidence des conséquences, fiche 1 : Peux-tu dire ce qui découle de l'idée suivante : « Tout ce qu'on ne peut pas toucher, sentir, voir, goûter ou entendre n'est pas réel. »

Mettre en évidence des conséquences, fiche 3 : Jusqu'où pourrait nous conduire une idée comme : « Ce qui donne du sens à la vie c'est le métier que l'on fait. »

Les « cartes habiletés » sont numérotées, cela pourrait permettre de commencer par une illustration plus concrète et plus simple du geste nommé et décrit pour aller progressivement vers des exemples moins évidents (Ce travail de gradation reste à faire).

J'ai pu tester le jeu avec trois élèves, j'ai donc joué le rôle de participant et d'animateur (celui qui vérifie le respect des règles et qui lit les « cartes habiletés »). Lors de cet essai, les élèves ont à deux reprises entamé (après avoir répondu à la question) de brèves délibérations improvisées à partir des sujets évoqués par les cartes. Par exemple après avoir « donné une raison qui permettrait d'affirmer que la chasse est utile », un élève a mis en doute la raison donnée qui était : « Ca permet de ne pas être envahi par les sangliers...qui détruiraient les champs de maïs ». L'animateur peut alors demander si, avant de rentrer dans le sujet, tout le monde est d'accord pour considérer que la réponse de l'élève est bien une raison, qu'on puisse la critiquer ou non, que ce qu'elle défend nous plaise ou non. L'animateur peut ensuite accepter de discuter du sujet : critiquer la raison donnée, chercher un exemple et un contre-exemple, donner des raisons qui défendraient l'idée que la chasse est inutile... C'est un choix qui se pose. Dans l'essai réalisé, j'ai proposé à l'élève de dire ce qu'il dirait face à cette raison et de reprendre le cours du jeu.

Le fait de travailler les habiletés de pensée devrait permettre de faciliter leur mobilisation lors de la recherche de lien entre concept (construction de ponts).

b) Entraîner la conceptualisation

Lorsqu'une équipe est bloquée par une rivière, les deux équipes doivent coopérer pour construire un pont. Les équipes pêchent un concept et se séparent pendant 10 ou 15 minutes afin de chercher à cerner leur concept, une fiche « Les piliers du pont » avec quatre consignes les aide dans cette démarche :

- 1) Cherchez chacun une situation illustrant cette notion. (Notez-les)
- 2) Le mot peut-il signifier différentes choses, recouvrir plusieurs sens ? (Notez-les)
- 3) Quels critères doivent être rencontrés pour que cette notion soit présente ? (exemple : pour le concept ART, quand peut-on dire que quelque chose est de l'art ? Pour comprendre la liberté : quand peut-on dire qu'il y a liberté...) (Notez-les critères sous forme de mots clés.)
- 4) Cherchez un concept que vous estimez proche et voyez si vous pouvez dire en quoi ils diffèrent.

La première consigne permet de donner corps au concept, de partir de quelque part, éventuellement

du vécu des participants. La suite amène à fouiller la notion.

A plusieurs il est aussi plus facile d'élargir sa représentation spontanée du concept à une palette plus large. Pour ensuite chercher le point commun (ou les points communs) entre les différentes utilisations du mot.

La dernière consigne n'a pas été donnée aux élèves lors de l'essai, elle permet de continuer le travail et de préciser la compréhension du concept mais il faudrait tester pour vérifier que ce travail ne devient pas par exemple trop long et trop pesant pour les élèves.

Après cette phase de travail en sous groupe, les joueurs se rassemblent, chaque équipe livre à l'autre le fruit de sa réflexion avant de chercher un lien possible entre les deux concepts. Pour ce faire huit « ponts » leur sont proposés :

Nécessite ; Suppose ; Est un ; Est une condition ; Contient ; Provoque ; Rend impossible. Les participants peuvent aussi créer un pont.

Lors de la recherche de lien entre concepts, il est très possible que de nouvelles questions se posent. Des problèmes nouveaux dans la compréhension des concepts pourraient survenir. On peut par exemple supposer que dans le cas où les concepts auraient été « Citoyen » et « Dictature », les équipes séparées n'aient pas envisagé le concept de l'autre. On se retrouve à devoir à nouveau chercher à comprendre le concept de citoyen et celui de dictature. Un participant proposant comme lien : « la dictature empêche la citoyenneté », d'autres n'étant pas d'accord, on pourrait poser comme question : « Peut-on être citoyen dans une dictature ? » On entre ici dans la problématisation et l'appel à l'argumentation.

Pratiquement si les joueurs sont satisfaits du lien, il peut rester sous forme affirmative, s'il y a désaccord, le pont est une question. Il est à noter que les équipes sont amenées à **coopérer** afin d'avancer. Le désaccord n'est pas vu comme un frein mais comme une autre façon d'avancer ensemble.

A nouveau, dans le cas d'un lien refusé par l'un ou l'autre et où l'on rédige une question à partir du problème posé par un désaccord, un choix se pose : rédiger la question obtenue au tableau puis avancer dans le jeu en considérant que le pont a été construit, que les compétences de conceptualisation et de problématisation ont été travaillées. La question, notée au tableau, pourra être délibérée ultérieurement, ou, tout de suite. En fonction de l'intérêt des participants, on reprendra le jeu ou on « l'oubliera ».

Une version du jeu différente

Une version du jeu différente pourrait amener les joueurs à interroger un concept central. Pour cela, un concept central serait envisagé : l'art, la justice... Les ponts seraient à construire entre ce concept et un autre pêché dans une liste de concepts que l'on pourrait choisir en fonction du concept central (pour l'art par exemple: la beauté, le langage, l'émotion, le sacré...)

Dans ce cas, on fouille un concept en particulier tout au long du jeu en interrogeant les liens avec les concepts qui lui sont habituellement reliés.

III. Fiches habiletés de pensée

Considérer différents contextes

Examiner dans quel contexte une chose, une idée s'insère puis prendre en compte d'autres contextes pour voir si cette chose, cette idée s'y vérifie toujours.

Considérer différents contextes

Peux-tu donner un contexte où l'idée suivante ne se vérifie pas.

Il est bien de dire aux gens d'attendre leur tour.

Fiche 2

Considérer différents contextes

Examiner dans quel contexte une chose, une idée s'insère puis prendre en compte d'autres contextes pour voir si cette chose, cette idée s'y vérifie toujours.

Fiche 2

Considérer différents contextes

Peux-tu donner un contexte où l'idée suivante ne se vérifie pas.

Frapper un enfant est mal.

Fiche 3

Considérer différents contextes

Fiche 3

Considérer différents contextes

Examiner dans quel contexte une chose, une idée s'insère puis prendre en compte d'autres contextes pour voir si cette chose, cette idée s'y vérifie toujours.

Peux-tu donner un contexte où l'idée suivante ne se vérifie pas.

Tuer un homme est inacceptable.

Fiche 1

Fournir des exemples

Donner un exemple consiste à citer un cas particulier permettant de concrétiser une règle, un principe, une idée générale, etc.

Fiche 1

Fournir des exemples

Peux-tu donner un exemple ou l'idée suivante se vérifie :

Ce qui est naturel est vert.

Fiche 2

Fournir des exemples

Donner un exemple consiste à citer un cas particulier permettant de concrétiser une règle, un principe, une idée

Fiche 2

Fournir des exemples

Peux-tu donner un exemple ou l'idée suivante se vérifie :

L'art sert la paix.

générale, etc.

Fiche 3

Fournir des exemples

Donner un exemple consiste à citer un cas particulier permettant de concrétiser une règle, un principe, une idée générale, etc.

Fiche 3

Fournir des exemples

Peux-tu imaginer une situation où il serait possible que :

Parfois désobéir à la loi est une obligation morale.

Fiche 1

Mettre en évidence des conséquences

Identifier les résultats ou les effets d'une situation, d'une idée....

Fiche 1

Mettre en évidence des conséquences

Peux-tu dire ce qui découle de l'idée suivante :

« Tout ce qu'on ne peut pas toucher, sentir, voir, goûter ou entendre n'est pas réel. »

Fiche 2

Mettre en évidence des conséquences

Identifier les résultats ou les effets d'une situation, d'une idée....

Fiche 2

Mettre en évidence des conséquences

Peux-tu donner une conséquence de l'idée suivante :

« Les êtres humains sont des êtres doués de raison. »

Fiche 3

Mettre en évidence des conséquences

Identifier les résultats ou les effets d'une situation, d'une idée....

Fiche 3

Mettre en évidence des conséquences

Jusqu'où pourrait nous conduire une idée comme :

Ce qui donne du sens à la vie c'est le métier que l'on fait.

Fiche 4

Mettre en évidence des conséquences

Identifier les résultats ou les effets d'une situation, d'une idée....

Fiche 4

Mettre en évidence des conséquences

Jusqu'où pourrait nous conduire l'idée suivante :

«Le modèle de famille qui respecte la nature c'est un homme, une femme et des enfants. »

Fiche 1

Fournir des contre-exemples

Donner un contre-exemple consiste à citer un cas qui remet en cause une généralité ou qui contredit un argument.

Fiche 1

Fournir des contre-exemples

Peux-tu donner un contre-exemple à l'idée suivante :

Ce qui est naturel est vert.

Fiche 2

Fournir des contre-exemples

Donner un contre-exemple consiste à citer un cas qui remet en cause une généralité ou qui contredit un argument.

Fiche 2

Fournir des contre-exemples

Peux-tu trouver une situation ou l'affirmation suivante serait fausse.

Le dessin est une activité d'enfant.

Fiche 3

Fournir des contre-exemples

Donner un contre-exemple consiste à citer un cas qui remet en cause une généralité ou qui contredit un argument.

Fiche 3

Fournir des contre-exemples

Peux-tu donner un contre-exemple à l'idée suivante :

La beauté est respect des règles de la proportion.

Fiche 4

Fiche 4

Fournir des contre-exemples

Donner un contre-exemple consiste à citer un cas qui remet en cause une généralité ou qui contredit un argument.

Fournir des contre-exemples

Peux-tu donner un contre-exemple à l'idée suivante :

L'art sert la paix.

Fiche 1

Examiner l'envers d'une position

Considérer l'inverse d'une pensée, d'une argumentation ou d'une position pour en voir la validité ou pour trouver d'autres solutions.

Fiche 1

Examiner l'envers d'une position

Peux-tu dire quel serait l'inverse de la position suivante :

« On a toujours le choix, c'est juste que parfois il y a des choix plus durs à faire que d'autres. »

Fiche 2

Examiner l'envers d'une position

Fiche 2

Examiner l'envers d'une position

Considérer l'inverse d'une pensée, d'une argumentation ou d'une position pour en voir la validité ou pour trouver d'autres solutions.

Peux-tu dire quel serait l'inverse de la position suivante :

« Donner la même chose à chacun permet de traiter les gens de façon juste. »

Fiche 1

Donner des raisons

Expliquer une opinion à partir de principes qui permettent de justifier ou de démontrer.

Fiche 1

Donner des raisons

Peux-tu donner une raison qui permettrait d'affirmer que :

Il faut manger équilibré.

Fiche 2

Donner des raisons

Expliquer une opinion à partir de principes qui permettent de

Fiche 2

Donner des raisons

Peux-tu donner une raison qui permettrait d'affirmer que :

justifier ou de démontrer.

La chasse est utile.

Fiche 3

Donner des raisons

Expliquer une opinion à partir de principes qui permettent de justifier ou de démontrer.

Fiche 3

Donner des raisons

Peux-tu donner une raison qui permettrait d'affirmer l'idée suivante puis, ensuite donner une raison qui permettrait d'affirmer l'inverse :

La peine de mort est une bonne chose.

Fiche 3 bis

Donner des raisons

Expliquer une opinion à partir de principes qui permettent de justifier ou de démontrer.

Fiche 3 bis

Donner des raisons

Peux-tu donner une raison qui permettrait d'affirmer l'idée suivante puis, ensuite donner une raison qui permettrait d'affirmer l'inverse :

L'état doit donner des subsides

au cinéma belge.

Fiche 4

Donner des raisons

Expliquer une opinion à partir de principes qui permettent de justifier ou de démontrer.

Fiche 4

Donner des raisons

Peux-tu donner une raison qui permettrait de soutenir que :

La démocratie est le meilleur régime politique.

Fiche 1

Etablir des critères

Déterminer des éléments à partir desquels il est possible de fonder solidement une idée ou d'organiser l'information. Par définition, un critère est une caractéristique sur laquelle nous nous appuyons pour choisir, classifier,

Fiche 1

Etablir des critères

Peux-tu dire sur quel critère nous pourrions nous appuyer pour dire que :

1. Les baleines sont des mammifères.
2. Le meilleur choix pour Pierre entre aller à l'usine en

distinguer, comparer, faire des choix.

voiture ou en vélo est d'y aller en vélo.

Fiche 2

Etablir des critères

Déterminer des éléments à partir desquels il est possible de fonder solidement une idée ou d'organiser l'information.

Par définition, un critère est une caractéristique sur laquelle nous nous appuyons pour choisir, classifier, distinguer, comparer, faire des choix.

Fiche 2

Etablir des critères

Peux-tu dire sur quel critère nous pourrions nous appuyer pour choisir entre :

1. Deux plats au restaurant.
2. Deux logements où vivre.

Fiche 3

Etablir des critères

Déterminer des éléments à partir desquels il est possible de fonder solidement une idée ou d'organiser l'information.

Par définition, un critère est une caractéristique sur laquelle nous nous appuyons pour choisir, classifier, distinguer, comparer, faire des choix.

Fiche 3

Etablir des critères

Peux-tu dire sur quel critère nous pourrions nous appuyer pour dire que :

Pierre : « La démocratie est le meilleur régime politique. »

Fiche 1
Dégager des présupposés

Faire ressortir les éléments cachés (non dits, implicites) dans une question, une affirmation.

Fiche 1
Dégager des présupposés

Peux-tu dégager un présupposé de l'affirmation suivante :

« Si la police a arrêté X c'est sûr qu'elle avait raison. »

Fiche 2
Dégager des présupposés

Faire ressortir les éléments cachés (non dits, implicites) dans une question, une affirmation.

Fiche 2
Dégager des présupposés

Peux-tu dégager un présupposé dans la question suivante :

Pourquoi regardons-nous l'apparence des gens avant de regarder autre chose ?

Fiche 3

Fiche 3

Dégager des présupposés

Faire ressortir les éléments cachés (non dits, implicites) dans une question, une affirmation.

Dégager des présupposés

Peux-tu dégager un présupposé dans la question suivante :

Pourquoi les animaux ne sont-ils pas intelligents ?

Comparer

Fiche 1

Mettre en parallèle une idée avec d'autre afin d'en faire voir leur ressemblances.

Comparer

Fiche 1

Peux-tu dire s'il y a des ressemblances entre les éléments suivants :

-
1. L'amour et la colère.
 2. Une relation amoureuse et une voiture.

IV. Bibliographie

Principales sources pour les cartes :

- Mathieu Gagnon, Sébastien Yergeau, *La pratique du dialogue philosophique au secondaire*, Presses de l'Université Laval, 2016.



philocité

- Mathieu Gagnon, *Guide pratique pour l'animation d'une communauté de recherche philosophique*, Presses de l'Université Laval, 2005.