



Règles du Jeu

But du jeu : faire progresser la discussion (et, si on veut, gagner un maximum de points)

Nombre de joueurs : de 4 à 17 joueurs (jusqu'à 20 avec l'Extension *Discut +*)

Durée : 40 min. à 1h30

Contenu du jeu Discut : 90 cartes dont 60 cartes *Discut*, 5 cartes *Anim*, 1 carte "Carton jaune/rouge", 12 cartes *Formules*, 12 cartes *Thèmes*

Contenu de l'Extension *Discut +* : 87 cartes dont 84 cartes *Discut +*, 3 cartes *Observateur*

Matériel utile (non fourni) : 1 sonnette ou buzzer, 1 chronomètre, 1 montre, papier, stylos

➤ Principes généraux

On distingue **deux sortes de joueurs** :

- Les Discutants (max. 12 joueurs)
- Les Animateurs (max. 5 joueurs)

Les **Discutants**, comme leur nom l'indique, sont les joueurs qui vont discuter autour de la question choisie. Ils vont se servir des **cartes d'intervention *Discut*** et ***Discut +*** pour prendre la parole au cours de la discussion. Le jeu est prévu pour **12 Discutants maximum**.

Les **Animateurs** ont pour tâche de faciliter et de veiller au bon déroulement de la discussion. Ils n'ont pas le droit de prendre part à celle-ci. Chaque Animateur reçoit une **carte *Anim*** qui décrit le rôle qu'il doit remplir (Président, Gardien du temps, Arbitre, Guide ou Secrétaire). L'Animateur-Arbitre reçoit en plus une **carte "Carton jaune/rouge"**. Le jeu permet de désigner jusqu'à **5 Animateurs différents**.

N.B. : L'extension ***Discut +*** permet de désigner aussi **3 Observateurs** pour observer la manière dont les Animateurs tiennent leur rôle ou dont les Discutants utilisent les cartes.

➤ Description des cartes

Les cartes *Discut* et *Discut +* permettent de **gagner des points**. Il est néanmoins possible de **jouer sans compter les points** et de s'en tenir au plaisir de la discussion.

➤ Les cartes *Discut* (60 cartes – 12 fois 5 cartes)



Les Discutants reçoivent **5 cartes d'intervention *Discut* différentes**.

- **4 cartes ordinaires** : "Je propose une Idée", "Je pose une Question", "J'apporte une Confirmation", "Je fais une Objection" – (liserai gris clair - 1 point)
- **1 carte prioritaire** : "Stop" (liserai gris foncé)

Les **4 cartes *Discut ordinaires***, lorsqu'elles sont jouées par un Discutant et validées par l'Arbitre, rapportent **1 point**.

La carte "**Stop**" est utilisée pour demander une **interruption momentanée de la discussion** (pour demander une précision sur les règles, faire une pause, etc.). Elle est prioritaire et ne rapporte pas de point.

➤ Les cartes *Discut +* (84 cartes – 12 fois 7 cartes) [extension *Discut +*]



On peut distribuer aux Discutants jusqu'à **7 cartes d'intervention *Discut +* supplémentaires**.

- **6 cartes ordinaires** : "Reformulation", "(Contre) Exemple", "Définition", "Critère", "Implication", "Analogie" (liserai bleu – 2 ou 3 points)
- **1 carte prioritaire** : "Paralogismes" (liserai gris foncé)

Les **6 cartes *Discut + ordinaires*** peuvent être jouées de deux manières par les Discutants : en **mode "Action" (3 points)** ou en **mode "Défi" (2 points)**. Les Discutants doivent annoncer le mode choisi avant leur intervention.

En **mode "Action"**, le Discutant propose lui-même ce qui est indiqué sur la carte (une Reformulation, un (Contre) Exemple, une Définition, une Analogie, etc.).

En **mode "Défi"**, il va demander à un autre discutant de proposer cet élément. Pour cela, il désigne d'abord le joueur de son choix. Il demande ensuite à l'autre joueur un Exemple, une Reformulation, etc. en précisant sa demande (un Exemple, une Reformulation de quoi ?). Si l'Arbitre valide la demande, le joueur qui a lancé le défi gagne 2 points. Une fois le défi lancé, le Discutant désigné essaye de le relever. S'il y arrive, l'Arbitre lui accorde 3 points.

Ainsi, en mode « Action », les cartes *Discut + ordinaires* permettent de distribuer 3 points et en mode « Défi » 5 points (2 points pour le joueur qui lance le défi et 3 points pour celui qui le relève).

La **carte d'intervention prioritaire "Paralogismes"** permet à un Discutant de signaler un procédé de discussion impropre ou fautif utilisé par un autre joueur. La carte permet de dénoncer **10 procédés différents** (Généralisation hâtive, Caricature, etc.). Si la dénonciation est validée par l'Arbitre, celui qui l'a formulée **gagne 3 points**.

➤ Les cartes *Anim* (5 cartes) et la carte "Carton jaune/rouge"



Les cartes **Anim** décrivent les rôles à attribuer aux Animateurs afin d'assurer le bon déroulement de la discussion.

Selon le nombre de joueurs, on peut attribuer jusqu'à 5 rôles d'Animateur différents :

- Le Président
- Le Gardien du temps
- L'Arbitre
- Le Guide
- Le Secrétaire

Les Animateurs n'ont pas le droit de donner leur avis pendant la discussion. Les règles que les Animateurs doivent suivre sont écrites sur les cartes.

Dans le cas d'un petit nombre de joueurs, il est possible de confier plusieurs rôles d'Animation à un même joueur (Président/Arbitre par exemple) ou de confier les rôles de Gardien du temps et d'Arbitre à des Discutants.

➤ Les cartes *Formules* et *Thèmes*



Les cartes *Formules* (12)

Les 12 cartes *Formules* sont toutes identiques. Elles proposent une liste de 10 formules différentes pour débiter une question (ex : Pourquoi ?, Dans quelle mesure ?, A-t-on le droit ? etc.). Elles aident les Discutants à élaborer la question de départ.

Les cartes *Thèmes* (12)

Les cartes *Thèmes* présentent chacune une dizaine de mots différents correspondant à de grands thèmes généraux (ex : l'indifférence, l'amour, la violence, etc.). Elles aident les Discutants à trouver des idées de questions à discuter.

➤ Mise en place du jeu

1. Installation des lieux

On installe des sièges en cercle pour l'ensemble des joueurs. L'organisateur du jeu, s'il ne joue pas, reste en dehors du cercle.

2. Choix des Animateurs

Les Animateurs sont désignés sur la base du volontariat ou par tirage au sort. On peut désigner **jusqu'à 5 Animateurs**.

Il est nécessaire de désigner toujours **au moins un Président**. Une fois les Animateurs désignés, on leur distribue les **cartes Anim** correspondantes et le matériel nécessaire pour la tenue de leur rôle. L'Arbitre du jeu reçoit en plus la Carte "Carton jaune/rouge".
Les **joueurs restants sont Discutants**.

3. Choix de la question à discuter

On distribue à chacun des Discutants une carte *Formules* et une carte *Thèmes*. Chaque Discutant élabore une question en choisissant un thème et une formule parmi ceux proposés sur les cartes reçues. La question doit commencer par la formule choisie et contenir le thème choisi (ou un mot de la même famille).

Chaque Discutant dit à haute voix la question qu'il a formulée, en expliquant, s'il le souhaite, pourquoi il trouve intéressant d'en discuter. Si une question n'est pas comprise par un autre Discutant, ce dernier peut demander une reformulation à celui qui l'a proposée.

On procède ensuite à un vote ou à un tirage au sort pour choisir la question à discuter. La question peut aussi être définie en amont du jeu par l'organisateur ou les joueurs.

4. Choix de la durée de la discussion et de la durée maximale de chaque intervention

On choisit la durée de la discussion. La durée de la discussion n'est pas la durée totale du jeu : il faut compter au moins 10 minutes en plus après la discussion pour le bilan.

S'il y a un Gardien du temps, ce dernier définit la durée maximale que chaque intervention ne devra pas dépasser (par ex. 45 secondes) et le signal qu'il utilisera pour prévenir les joueurs que le temps est écoulé.

L'Arbitre, s'il y en a un, définit la pénalité associée au Carton rouge (retrait de points, etc.).

5. Distribution des cartes *Discut* et *Discut +*

Chaque Discutant reçoit 5 cartes *Discut* et éventuellement de 1 à 7 cartes *Discut +* supplémentaires [extension *Discut +*].

6. Lancement de la discussion

La discussion commence lorsque le Gardien du temps le décide et l'annonce. C'est le Président qui désigne le Discutant qui aura la parole en premier.

7. Déroulement de la discussion

Le Président distribue la parole selon les règles de priorité indiquées sur sa carte (priorité à la carte "Stop" et aux joueurs qui ont le moins parlé). Pour demander la parole au Président, les Discutants doivent lever et montrer bien visiblement à tous les autres joueurs la carte *Discut* ou *Discut +* qu'ils veulent jouer.

Le Président désigne le Discutant qui peut parler en l'appelant par son nom.

Le Discutant désigné annonce à haute voix la carte *Discut* ou *Discut +* qu'il va jouer puis fait son intervention. Si celle-ci correspond bien à la carte annoncée, l'intervention est validée par l'Arbitre (coup de sonnette ou de buzzer) et le discutant gagne les points associés.

L'Arbitre note les points gagnés par chaque joueur sur sa feuille. Si l'intervention ne correspond pas à la carte annoncée, l'Arbitre reste silencieux et la discussion continue.

Si une prise de parole dépasse le temps maximal autorisé, le Gardien du temps l'indique par un signal convenu en début de partie. Le Président doit alors donner la parole à quelqu'un d'autre. Le Gardien du temps doit annoncer aux joueurs lorsque la moitié du temps de discussion est écoulée et lorsqu'il ne reste plus que 5 minutes.

8. Fin de la discussion et désignation du gagnant

La discussion prend fin dès que le Gardien du temps a annoncé que le temps était terminé. L'Arbitre fait le compte des points et annonce le gagnant.

9. Bilan de la discussion

Une fois le gagnant désigné, le Président donne la parole au Secrétaire pour qu'il présente sa synthèse de la discussion, puis au Guide pour qu'il donne son sentiment sur son rôle (difficulté, utilité, etc.) Le Président donne ensuite la parole aux Observateurs, s'il y en a, puis à l'ensemble des Discutants pour qu'ils donnent leur sentiment sur la manière dont les Animateurs ont tenu leur rôle et sur la manière dont s'est déroulée la discussion.

➤ Exemple d'usage pédagogique en classe

Discut peut facilement être utilisé en classe pour apprendre aux enfants à **dialoguer ensemble et à développer leur esprit critique**. Il respecte les principes d'une pédagogie progressive, active et différenciée. Il permet à l'enseignant une **évaluation fine des compétences** dialogiques et critiques des élèves et de leur progression, y compris sur plusieurs années.

En fonction de l'âge et du niveau de ses élèves, l'enseignant définit le nombre de cartes *Discut* et *Discut +* qu'il souhaite que ses élèves arrivent à maîtriser à l'issue d'un nombre donné de séances de discussion. Les deux premières séances permettront aux élèves de se familiariser avec les règles du jeu et à l'enseignant de mesurer l'aisance avec laquelle les élèves utilisent les premières cartes *Discut* distribuées.

A partir de la troisième séance et en fonction de ce qu'il a perçu des difficultés ou réussites de chacun, l'enseignant propose d'autres cartes *Discut* ou *Discut +* possibles et laisse chaque élève discutant libre de les ajouter à son jeu.

Evaluation des acquis des élèves

Au cours des séances de discussion, l'enseignant endosse le **rôle de l'Arbitre**. En plus de compter les points, l'enseignant va prendre en note chacune des cartes *Discut* utilisées par les élèves au cours de chaque séance. Il aura ainsi une vision précise des compétences dialogiques mobilisées, avec succès ou non, par chaque élève à chaque séance.

Cumulées sur plusieurs séances, ces données permettent à l'enseignant d'évaluer les points forts et points faibles de chaque élève et de lui prodiguer des conseils, explications et exercices personnalisés pour lui permettre de progresser.

Les acquis des élèves évalués à travers l'utilisation appropriée de chaque carte peuvent être valorisés grâce à des diplômes, ceintures ou badges.

Les enseignants peuvent **trouver des conseils** ou **partager leur expérience** sur le **site de la communauté Discut** : <http://support.ieu-discut.fr> (FAQ, forums, etc.)