

"Discut" : un jeu pour des ateliers philo

Claire de Chessé, claire.dechesse@pbsolving.fr

Eric Le Goff

Ce jeu de cartes s'inspire directement des méthodes de DVDP développées par le courant lipmanien et par Michel Tozzi. Il a été conçu dans le but de mieux expliciter les compétences attendues des participants et faciliter l'organisation d'ateliers philo dans les classes. En effet, les professeurs n'ont pas toujours la possibilité de se former à ces pratiques et renoncent parfois rapidement à les mettre en oeuvre, faute d'outils.

Document (format PDF) : [Règles du jeu](#)

Ce jeu est le résultat d'un travail de plusieurs années avec les élèves et enseignants de SEGPA du collège Robert Doisneau de Dammarie-lès-lys. Les élèves ont participé à la critique et la révision progressive des cartes. Le travail avait commencé avec les cartes Philoteam, qui n'étaient pas encore optimales. Nous avons tenu compte de leurs remarques et refait le jeu de nombreuses fois ! La règle a l'air un peu sophistiquée, mais les usages sont en fait relativement simples.

Les joueurs qui discutent disposent de cartes d'intervention qu'ils doivent montrer avant de prendre la parole. Ces cartes explicitent les compétences réflexives attendues des élèves. On augmente peu à peu le nombre de cartes distribuées aux élèves en commençant par les 4 cartes Discut les plus simples (Je pose une question, Je fais une objection, Je propose une idée, J'apporte une confirmation), et on distribue une carte Discut+ de plus à chaque séance si les élèves se sentent prêts (Reformulation, Exemple, Définition, Implication, etc.). Le professeur joue le rôle d'Arbitre et un élève (le Président) distribue la parole. On peut aussi désigner un Gardien du Temps, un Guide, un Secrétaire et éventuellement des observateurs. On n'est pas obligé de distribuer tous les rôles dès le début. Les rôles sont eux aussi explicités sur des cartes.

Il faut prendre le temps de bien expliquer chaque nouvelle carte d'intervention avant de la distribuer.

Ce qui est fécond en particulier, c'est le sentiment d'autonomie et de maîtrise que les élèves acquièrent pendant l'exercice. Dans la mesure où le professeur reste en retrait, la charge des contenus échangés incombe pleinement aux élèves ; les cartes les aident beaucoup à trouver des idées d'intervention pour enrichir la discussion, ce qui limite le sentiment d'échec parfois induit par les discussions philo. Un des signes de cet aspect émancipateur est apparu à l'Unesco en 2014 lors d'une démonstration, où lorsqu'une personne du public a posé une question sur un aspect du jeu, l'un des élèves de SEGPA a spontanément levé la main en disant qu'il voulait répondre lui-même à la question, et s'est mis à justifier et expliquer lui-même le dispositif avec beaucoup de coeur !

L'objet "Cartes" crée par ailleurs un climat ludique qui amuse les élèves. L'objet leur plaît et leur fait penser à un univers qu'ils connaissent déjà (en particulier les jeux de cartes à la mode dans les cours

de récréation où on "invoque" des cartes avant de les jouer). Le mode "Défi" des cartes Discut+ est amusant et permet de faire une intervention même si l'on n'a rien à dire... Il suffit de désigner un camarade et de lui demander un Exemple ou une Reformulation.

Le jeu permet beaucoup d'usages différents dans différents contextes. Par exemple, nous l'utilisons en formation dans des entreprises pour organiser des discussions sur des sujets de fond. On n'utilise pas la carte "Arbitre" à ce moment-là pour ne pas donner à l'exercice une dimension trop scolaire ni trop ludique. Les participants apprécient beaucoup. L'outil cadre la discussion de manière très conviviale, et évite ce qui se passe habituellement en réunion où certains, plus sûrs d'eux, monopolisent la parole et les problématiques abordées, sans que les autres puissent faire quoi que ce soit. Dès qu'on repasse à un mode non régulé et plus informel de la parole, la discussion et le climat d'écoute perdent en qualité.

En ce qui concerne le Reformulateur, qui est plutôt conçu comme un "rôle" que comme une compétence dans la DVDP de Michel Tozzi, nous avons pas mal hésité mais finalement nous avons décidé d'en faire plutôt une carte d'intervention à la disposition de tous les participants. C'est une des premières cartes Discut+ distribuées après les 4 cartes Discut les plus simples. Au début, nous avons testé des formules où les élèves n'avaient pas tous les mêmes cartes en main pendant la discussion, mais cela ne leur plaisait pas. Ils avaient envie de pouvoir eux aussi, par exemple, proposer une Reformulation ou un Exemple, et se sentaient frustrés de voir leur camarade le faire et pas eux. Cela nous a paru plus pédagogique de permettre à chacun d'utiliser chaque compétence dès qu'il le voulait. Voir l'autre le faire donne envie de le faire à son tour, et devoir attendre une autre séance pour le faire fait retomber l'envie et ne permet pas de faire jouer à plein le principe d'apprentissage par les pairs... C'était dommage...

Le seul problème rencontré par les participants est qu'ils ont parfois du mal à faire "rentrer" leur prise de parole dans une seule carte. Ils aimeraient en utiliser plusieurs à la fois lors de leur intervention : par exemple, faire une objection à x et demander une définition à y... Cela oblige à choisir. Cela frustre aussi un peu les élèves bons parleurs et sûrs d'eux qui ont tendance à considérer les cartes et l'ensemble de la structure imposée par le jeu comme un "frein" à leur libre expression, en les obligeant à une prise de conscience "méta".

Le jeu est disponible à la commande sur le site <http://jeu-discut.fr>