

Philosopher, un jeu d'enfant

Pleen le Jeune, formateur

Introduction

Imaginons que l'on vous demande si vous aimez vous poser des questions : que répondriez-vous ? Peut-être qu'un "bien sûr !" vous viendrait spontanément aux lèvres. Ou au contraire un sentiment de malaise, et peut-être de mauvais souvenirs scolaires remonteraient à la surface. Probablement quelque chose de nuancé, "ça dépend des questions". Cette question peut sembler banale, mais elle questionne notre rapport aux questions, notre ressenti vis-à-vis du questionnement.

En tant qu'humains, la réflexion est quelque chose qui nous demande des efforts, et en ceci, elle n'est pas particulièrement agréable. Heureusement, nous sommes naturellement curieux, et de cette curiosité émergent bon nombre de questions.¹

Comment alors inciter à la réflexion, et mieux encore, à y prendre du plaisir ?

Si la réflexion est coûteuse, par exemple pour résoudre un problème, la satisfaction liée à la résolution de ce même problème peut suffire à justifier l'effort. Et de façon analogue à un muscle, plus on pratiquera notre réflexion et mieux on apprendra à penser, plus on est en droit d'espérer en retirer du plaisir parce que notre réflexion aboutira quelque part.

Développer ce goût pour le questionnement et la réflexion est au coeur des préoccupations de nombreux pionniers de la philosophie pour enfants avant nous. De même qu'une communauté de recherche philosophique s'appuie sur la participation de chacun, nous souhaitons apporter notre contribution à ce processus.

Pour que le plaisir soit au coeur de la réflexion, depuis plus d'un an, nous avons travaillé au sein de l'association ÉPhiScience à la création d'un **jeu philosophique coopératif** à destination des enfants à partir de 8 ans, mais aussi des adultes. Il est le fruit d'une collaboration entre des professionnels du jeu, de la philosophie et de l'éducation et a vocation à rester gratuit et sous licence libre pour pouvoir être adapté par tout enseignant qui le souhaiterait !

Présentation du jeu



Document (format PDF) : [La même image au format PDF](#)

Le jeu coopératif "Expédition Sagesse", développé par l'association à but non lucratif ÉPhiScience, est un beau défi. Comment créer un jeu autour de questions qui puisse favoriser le dialogue et les échanges en sortant de l'idée communément admise qu'une question aurait nécessaire une "bonne réponse" ?

La version temporaire du jeu "Expédition Sagesse" que vous pourrez retrouver en téléchargement gratuit depuis le site de l'association ÉPhiScience² vous permet de jouer de 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans. Conçues pour être jouées en classe, les parties peuvent durer entre 30 minutes et une heure (en comprenant la mise en place du jeu).

L'objectif symbolique est de monter tout en haut du mont Sagesse. Comment faire ? Des questions sur des thèmes nombreux et reliés aux domaines scolaires parsèmeront le chemin des valeureux expéditeurs.



Dans un délai de 3 minutes, deux joueurs (1er Orateur et 2nd Orateur) vont avoir l'occasion d'interagir. Le 1er Orateur va répondre à la question tandis que le 2nd Orateur va ensuite devoir contribuer en répondant à ce qui vient d'être dit et non pas donner sa réponse personnelle : il s'agit d'un travail d'équipe !

Pour valider leur réponse et progresser dans l'ascension du mont Sagesse, les autres joueurs devront rester bien à l'écoute. En effet, des jetons critères seront choisis en début de partie en fonction de l'expérience des joueurs, et il faudra en valider un maximum pour pouvoir avancer le plus vite possible !



Or, la validation des critères est gérée par les autres joueurs : dès qu'un joueur autre que le 1er ou le 2nd Orateur considère qu'un des critères a été bien utilisé, il peut le retourner sur sa face "Critère validé".

Les critères proposés font référence à des habiletés de pensée telles que décrites par Mathieu Gagnon et Michel Sasseville³. Ce sont en quelque sorte des morceaux précis, observables, qui témoignent du processus d'une pensée complexe. Elles sont un support précieux pour les enseignants qui peuvent vouloir les étudier préalablement avec leurs élèves, afin de faire en sorte qu'ils se familiarisent avec ces habiletés avant de les mobiliser en jeu.

Une fois les 3 minutes écoulées, les rôles changent : le 1er Orateur devient auditeur, le 2nd Orateur devient 1er Orateur, et l'auditeur suivant devient 2nd Orateur. Ensuite, on pioche une nouvelle question, et on lance un nouveau sablier de 3 minutes.

Pour en savoir plus sur le déroulement du jeu, n'hésitez pas à aller lire les règles et télécharger les éléments du jeu Expédition Sagesse sur le site de l'association ÉPhiScience !

Comment l'utiliser en classe ?

Le jeu "Expédition Sagesse" a été conçu comme un jeu éducatif. Bien qu'il soit tout à fait possible de s'amuser avec en famille, il est également prévu pour pouvoir être utilisé dans un contexte scolaire ou périscolaire, et s'inscrit à ce titre en lien avec les compétences du Socle Commun⁴.

Afin de répondre aux questions et aux besoins des enseignants, un guide pédagogique est en cours de développement, répondant notamment aux besoins d'évaluation et à l'intégration au sein des différentes disciplines. Pour l'évaluation, nous conseillons d'ailleurs de s'appuyer sur les travaux de

M-F. Daniel dans le cadre de ses recherches scientifiques. Elle a développé une typologie des échanges qu'on peut observer dans une communauté de recherche philosophique⁵.

"Expédition Sagesse" a initialement été pensé avec quatre niveaux de difficultés, représentés par des étoiles, qui correspondent à titre purement indicatif à des âges visés, respectivement : 8 ans, 10 ans, 13 ans et 16 ans.

Le jeu a été pensé pour qu'une fois que les enfants se sont familiarisés avec les critères, ils aient l'occasion de jouer en autonomie par groupes de 5. Ainsi, l'enseignant pourra passer de table en table et apporter son aide à ceux qui en ont le plus besoin.

Il est toujours possible de créer de nouvelles cartes questions ainsi que de nouveaux critères, ce qui fait qu'un enseignant ayant un objectif précis en tête pourra probablement modifier le jeu pour correspondre à son besoin. Attention néanmoins : une des choses qui fait la beauté et la force de la philosophie, ainsi que de ce jeu, c'est le côté ouvert des questions. Si l'on souhaite amener les élèves à avoir la "bonne réponse", les mécaniques de ce jeu ne s'y prêtent pas.

Lien avec des ateliers philo

Si vous animez, ou souhaiteriez animer des ateliers philo avec des enfants de 8 ans ou plus, ce jeu s'inscrit justement dans la continuité de ce qui a été développé avant. Que le jeu serve de support à la création d'une communauté de recherche philosophique plus classique⁶, ou que les débats philosophiques des enfants donnent naissance à de nouvelles questions à intégrer dans le jeu, tout est possible !

Par son format qui se veut plus long qu'une lecture partagée d'un chapitre de roman philosophique ou de littérature jeunesse, le jeu sera peut-être plus adapté dans une utilisation à part, une séance de temps en temps. Le jeu "Expédition Sagesse" ne se substitue pas à des ateliers classiques qui ont fait leurs preuves, il se veut un outil supplémentaire dans la boîte à outils de l'animateur. Étant conçu avec un souci d'adaptabilité, il ne faut pas hésiter à prendre ce qui vous semble utile et à laisser le reste.

Enfin, nous recommandons à toute personne souhaitant apprendre à développer des ateliers philo à se former et à pratiquer avec bienveillance et prudence. Faire preuve soi-même d'esprit critique et de discernement n'est pas chose aisée, alors autant incarner l'esprit de coopération qu'on souhaite voir chez nos élèves et nos enfants ! N'hésitez pas à nous contacter pour en savoir plus sur les formations proposées par l'association ÉPhiScience ainsi que d'autres organismes dans toute la francophonie.

Conclusion

Philosopher, est-ce vraiment un jeu d'enfant ? Nous faisons le pari que oui, à la condition d'avoir un contexte qui s'y prête. Alors n'hésitez pas à créer un contexte.

Ce jeu est un prototype et a vocation à être constamment amélioré et adapté. Et pour améliorer ce jeu, vous pouvez participer ! La licence Creative Commons en permet une réutilisation facile, c'est un premier pas vers un travail collaboratif. Des outils seront développés sur le site de l'association ÉPhiScience, afin de faciliter ce travail commun pour proposer du nouveau contenu mieux adapté aux besoins de chacun. En attendant, n'hésitez pas à imprimer et tester le jeu, puis à nous envoyer un mail à ephiscience@edukey.fr pour nous faire part de vos commentaires !

(1) Voir "Why don't students like school?" de Daniel T. Willingham.

(2) ephiscience.edukey.fr/leJeu

(3) Pour en savoir plus, lisez l'excellent livre "Penser ensemble à l'école : Des outils pour l'observation d'une communauté de recherche philosophique en action", de Michel Sasseville et Mathieu Gagnon.

(4) <http://eduscol.education.fr/cid86943/le-socle-commun.html>

(5) <http://www.educ-revues.fr/DIOTIME/AffichageDocument.aspx?iddoc=39605&pos=4>

(6) Voir le déroulement d'une séance "type" selon le modèle proposé par Lipman et Sharp.