

## Plan d'intervention TAP en deux segments : philosophie sur le jeu, puis jeu vers la philosophie

*Les Ateliers Ludosophiques*

*Version 1.5*

*Ce document a été conçu comme aide-mémoire, soutien et structuration pour les cycles d'animation de l'association Les Ateliers Ludosophiques sur les Temps d'Activité Périscolaire (TAP) dans les écoles primaires de Montpellier et Castelnaud-le-Lez durant l'année 2017/2018.*

*Il est mis à disposition dès la fin de ladite année scolaire sous son format original pour toute personne souhaitant s'en inspirer lors de cycles mêlant jeu et philosophie, et sera suivi de documents plus complets et davantage « clés en main » détaillant d'autres séquences et projets pédagogiques de l'association. Plus d'informations sur <http://ateliers-ludosophiques.fr/>*

### **I) PREMIERE SESSION, approche de la philosophie surtout, puis du jeu, pas encore trop liés.**

#### 1) Présentation de la philosophie :

La pratique de la philosophie c'est apprendre à réfléchir, à écouter les autres, se mettre à leur place, à savoir ce que soi-même on pense et comment bien l'exprimer.

L'objet de la philosophie, c'est le questionnement des choses de la vie, des choses générales et abstraites plutôt que des cas concrets. En philosophie on se demande pourquoi la liberté, la justice ou le pardon, plutôt que pourquoi tel prisonnier est dans telle prison pour tant de temps.

#### 2) Dilemme du chocolat volé :

##### **La boîte de chocolat volée**

Anna, Mickaël et Salimata sont de très bons amis. Ils sont toujours ensemble dans la cour de l'école. Ce jour-là, les trois compères ont l'idée d'aller voler les chocolats qui sont dans le tiroir du bureau de la maîtresse pendant la récréation du matin.

Salimata a peur de se faire prendre. Elle décide de ne pas accompagner Anna et Mickaël, mais les pousse à faire cette bêtise en les encourageant, dans l'espoir de pouvoir elle aussi manger les chocolats. Anna est prise en flagrant délit avec le chocolat dans les mains, tandis que Mickaël a le temps d'échapper à la vigilance de la maîtresse et courir se cacher.

La maîtresse a la conviction que Anna n'était pas seule dans sa bêtise car elle a bien entendu le bruit d'une fuite précipitée, mais elle ne sait pas qui étaient sa ou ses complices. Impossible de dire simplement grâce aux pas si il y en avait un, une ou plusieurs. Elle se doute qu'il s'agit de Mickaël, ou bien de Salimata, ou encore des deux, car tout le monde connaît leur amitié avec Anna, mais elle n'a pas de preuves. La maîtresse doit punir ce vol pour que les enfants comprennent que c'est une mauvaise action mais, comme l'affaire est compliquée, la décision de qui punir et comment ne sera faite qu'à la récréation de l'après-midi.

Pendant le reste de la journée, chaque personnage a le temps de parler aux autres ou faire des choses pour essayer de changer la situation, et donc la décision qui sera prise.

C'est maintenant à vous de décider, par équipes, de la suite de l'histoire !

Découper l'effectif en quatre équipes de réflexion (de 3 à 5 enfants selon le nombre, possibilité sur petits groupes à passer à trois équipes en négligeant le complice non participant), avec dans chacune un secrétaire qui note le positionnement du groupe sur un seul des protagonistes, et un porte-parole qui va devoir ensuite présenter le résultat à tout le monde.

Si un ou plusieurs groupes d'affinités semblent avoir le potentiel de se révéler difficiles à cadrer et à faire se concentrer sur le problème, penser à les « casser » en distribuant des cartes à jouer de couleurs différentes à chaque table qui s'est formée spontanément. En rassemblant pour la suite les élèves qui ont la même couleur de carte, cela devrait créer des groupes plus hétérogènes et les pousser à redéfinir les rapports d'autorité habituels.

A) Puis donner les feuilles et stylos dans l'ordre, en même temps qu'on attribue les protagonistes dans l'ordre décroissant de complexité : voleur, maîtresse, complice pas attrapé, complice non participant. Donner tout de suite l'instruction d'inscrire les noms du secrétaire, du porte-parole, et du groupe.

B) Refaire un tour dans le même ordre, pour demander comment ça avance et répondre si c'est pas compris, et/ou rappeler qu'il faut réfléchir ensemble et noter la conduite de son personnage entre la récréation du vol et celle de la décision de la maîtresse. Cela peut être en général (pour les plus petits) ou vis-à-vis de chaque autre personnage (pour les plus grands).

C) Refaire un tour dans le même ordre, pour signifier qu'il faut vite se mettre d'accord et que le porte-parole la comprenne bien, car c'est lui qui va expliquer le résultat de la réflexion à tout le monde. Si l'équipe a de l'avance et attend, leur proposer de créer une image/un drapeau/un blason, assortie d'une devise écrite, pour représenter leur équipe et ses valeurs.

D) Refaire un tour dans le même ordre pour mettre fin à la discussion, récupérer les stylos et faire donner la fiche au porte-parole de chaque équipe, qui vont se lever et se rassembler.

E) Faire exposer chacun à son tour les actes et pensées de chaque personnage par le porte-parole correspondant. Si le reste des élèves semble peu attentif, les interroger pour faire répéter/reformuler à chaque fois.

F) Faire rappeler les grandes lignes de l'histoire par les élèves puis, en tant qu'animateur, traduire les positionnements comme un chapitre 2 de l'histoire : « Pendant la journée, untel fait ça à untel, dit ça à unetelle, évite la dernière personne, cache les preuves, etc ». Ne conclure sur la répartition finale des punitions que si c'est spécifiquement réclamé par les élèves.

### 3) Débat court à visée philosophique

Enfin, partir du cas concret pour discuter d'une question plus générale et organiser un débat simple avec président donneur de parole, et SELON DISCIPLINE ET TEMPS RESTANT trois observateurs qui notent respectivement le respect des règles du débat (lever la main, ne pas couper la parole, attendre que le président donne la parole, que le président varie les interlocuteurs), les idées évoquées et la distribution de la parole à chaque élève.

En rappelant rapidement les thématiques mises en jeu dans l'histoire (la justice, la vérité, l'amitié, la loyauté, le pardon), proposer une question générale de ce type :

-est-ce que tous les torts peuvent être punis de la même façon ? (surtout si les trois amis sont punis)

-doit-on tout pardonner pour l'amitié même si on estime que notre ami a fait quelque chose de très mal ? (surtout si il y a des trahisons/dénonciations)

-la vérité est-elle plus importante que la loyauté ? (si il y a beaucoup de mensonges)

-qui décide de la justesse de la punition ? Pourquoi ? (si la plupart des personnages/participants s'est exprimé sur les sentences à prononcer)

-qu'est-ce qu'une punition juste ? Comment fait-on pour décider de la justesse d'une punition ? Si nous décidions ensemble des punitions applicables pour la suite des ateliers ? (si le groupe est particulièrement dissipé)

### 4) Période de jeux variés,

Positionner les élèves en groupes sur des jeux connus ou faciles d'accès, avec SELON TEMPS RESTANT moment de discussion sur ce qui a plu/déplu dans chaque jeu. L'objectif est de commencer à évoquer des notions liées au jeu, qui serviront de base à la prochaine séance.

## II) DEUXIEME SESSION, commencer à associer l'idée de réflexion à la pratique ludique. Le jeu, c'est quoi ? Qu'est-ce que ça vous évoque ?

### 1) Remise en contexte

Proposer aux élèves de restituer les grandes lignes de la première session : définir la philosophie, qu'est-ce qu'on a fait (histoire, positionnement, débat, jeux), de quoi on a parlé.

### 2) Philosophie du jeu :

Cette première introduction à la réflexivité (analyse et regard critique sur sa propre expérience en simultané de la pratique) va probablement prendre un peu les élèves de cours : n'ayant pas été encouragés à réfléchir sur le jeu précédemment, il sera plus judicieux de guider davantage le débat et passer d'une question à l'autre rapidement.

Pour cette session au moins, le temps réservé au jeu, à la formulation d'idées en cours de jeu et à la préparation de la suite des réflexions a la priorité : il faudra de la matière à réflexion pour les fois suivantes.

#### A) Echange d'idées en préparation du débat

Avant de lancer l'échange d'idées proprement dit, demander aux élèves de rappeler et résumer quels jeux ont été présentés lors de la première session, et/ou des jeux auxquels ils ont l'habitude de jouer ensemble, dans la cour d'école par exemple.

Lancer la question « Le jeu, pour vous c'est quoi ? » et si besoin relancer « On y fait quoi ? Pourquoi on joue ? Y a quoi dedans ? » pour sortir d'exemples trop précis. Si vraiment nécessaire, reformuler la situation citée par l'élève pour en extraire l'idée plus générale, en lui demandant si c'est bien de ça qu'il voulait parler et lui précisant que c'est plutôt ce genre de notions qu'on cherche, car elles sont l'objet du questionnement philosophique.

L'objectif est l'évocation de notions, à noter au tableau ou sur une feuille quand bien identifiées :

- S'amuser (le plaisir)
- Les règles, tricher (la loi)
- Gagner , faire des choses les uns contre les autres (la compétition)
- S'occuper (l'ennui)
- Apprendre des choses (la découverte)
- Faire des choses ensemble (la coopération)
- Commencer tous pareils (l'équité)
- Faire du sport, se dépenser (la performance)
- Manipuler des choses (l'adresse, l'habileté)
- Changer le jeu (l'adaptation)
- Avoir de la chance (le hasard)
- Mentir, bluffer (la vérité)
- Du jeu vidéo, boutons, manette, écrans (la technologie, coopération humain-machine)
- Faire des choix (le libre-arbitre)
- Réfléchir à l'avance aux conséquences (la stratégie, l'anticipation, le calcul, la logique)
- Utiliser du matériel spécial (la cohérence, la continuité)
- Des jolies images (la beauté)
- Se croire dans une histoire (l'imagination)
- On connaît pas le jeu (le connu et l'inconnu)
- Euh ça sert à rien (l'utile et l'inutile)
- Etc... (le dépassement de soi, la compréhension d'autrui...)

Au bout de trois notions liées au jeu évoquées, arrêter l'échange d'idées et faire un vote pour la notion qui intéresse le plus le groupe, sur lequel ils auront le plus de choses à dire.

Noter les votes à côté des notions pour suivi. En effet, cela servira de support pour réfléchir plus tard sur les liens entre les notions, comment la pratique et l'analyse change les priorités d'intérêts.

#### B) Débat à visée philosophique : du jeu vers la vie, puis retour au jeu

Faire un débat (avec président et observateurs toujours) avec pour thème la notion qui a remporté le vote à l'étape précédente, en orientant sur des séquences de type :

- Est-ce que cette notion vous plaît ? Oui, non, pourquoi ?
- D'après vous à quoi sert cette notion dans un jeu ? Qu'est-ce qu'elle amène en plus ?
- Quand cette notion est absente d'un jeu, qu'est-ce que ça fait ?
- Dans quelles autres situations de la vie la notion est présente ? Explicitement ou implicitement ?
- Est-ce que vous pensez que ces situations ressemblent à du jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Est-ce que vous la ressentez comme dans un jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Est-ce que maintenant que vous avez fait le lien entre ces situations et le jeu, vous pourriez, ou voudriez, les aborder un peu à la manière d'un jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Si ces situations étaient des jeux, quelles en seraient les règles, les participants, le cadre ?

Faire exposer par les observateurs les résultats de leurs observations, commenter la qualité du débat.

Réinvestissement pédagogique sur le nom « formel » de la notion en ludosophie (entre parenthèses dans la liste d'exemples) : la nommer, si possible la marquer en grand au tableau, la définir rapidement.

Finir en demandant des exemples de jeux connus des élèves et/ou montrés précédemment où la notion serait présente, et si les élèves savent ou pensent que dans les jeux qu'on va présenter la notion est présente ? Importante ? Absente ?

### 3) Jeu sous le regard philosophique :

#### A) Pratique ludique

Période de jeux variés, si possible plusieurs très différents où la notion discutée à l'étape précédente est présente, et un où elle est absente.

Profiter des échanges au cours du jeu pour mettre en lumière, selon le temps et la discipline, quand la présence ou l'absence de la notion évoquée ou d'autres évoquées avec le groupe, importe dans le jeu.

Inciter les élèves à formuler à l'oral les conséquences de cette présence ou cette absence, et imaginer ce que cela donnerait dans le cas contraire par rapport à cette notion : absence au lieu de présence et inversement.

#### B) Préparation pour la prochaine fois

Selon temps restant, moment de discussion un peu informel sur ce qui a plu/déplu dans chaque jeu, pour commencer à faire réfléchir les élèves à la fois sur leurs choix et leur pratique, mais aussi sur d'autres notions liées au jeu qui serviront de base à la prochaine séance.

Proposer aux élèves qui le veulent de profiter de ce temps pour noter sur la fiche de notions les nouvelles notions évoquées, et sur la feuille de débat ce qui a été discuté pendant les jeux.

### III) TROISIEME SESSION : philosophie du jeu, jeu-débat, jeux

#### 1) Remise en contexte :

Proposer aux élèves de restituer les grandes lignes de la deuxième session : trouver plusieurs éléments du jeu, préciser lesquels, vote, débat sur la préférée (du jeu vers la vie, puis de la vie vers le jeu), jeux en faisant attention à l'élément discuté, discussion préparatoire.

#### 2) Philosophie du jeu :

A nouveau, cette partie peut être assez courte. Pour cette session, elle a surtout pour but d'installer des habitudes auprès des élèves : celle de la ludosophie bien sûr, mais aussi de faire eux-mêmes les choix des thématiques de réflexion et de discussion.

##### A) Rappel et ajout d'idées en préparation du débat

Comme la fois précédente, faire récapituler aux élèves les jeux déjà présentés, surtout si il y a eu des nouveautés depuis le dernier échange d'idées.

R ressortir la fiche de notions, et faire lire par les élèves les notions déjà discutées, puis par un autre élève celles pas encore discutées.

Si elle a recueilli des ajouts en fin de séance précédente et en comporte trois ou plus qui n'ont pas encore été discutées, passer directement au vote de celle du jour.

Sinon, comme lors de la session précédente, lancer à nouveau la question « Le jeu, pour vous c'est quoi ? » et si besoin relancer « On y fait quoi ? Pourquoi on joue ? Y a quoi dedans ? » pour sortir d'exemples trop précis. Si vraiment nécessaire, reformuler la situation citée par l'élève pour en extraire l'idée plus générale, en lui demandant si c'est bien de ça qu'il voulait parler et lui précisant que c'est plutôt ce genre de notions qu'on cherche, car elles sont l'objet du questionnement philosophique.

Cf session deux pour la liste d'exemples de notions.

Quand la fiche comporte de nouveau au moins trois notions liées au jeu pas encore discutées, arrêter l'échange d'idées et faire un vote pour la notion qui intéresse le plus le groupe, sur laquelle il y aura le plus de choses à dire cette fois-ci.

Noter les votes à côté des notions pour suivi.

##### B) Débat à visée philosophique : du jeu vers la vie, puis retour au jeu

Faire un débat (avec président et observateurs toujours) avec pour thème la notion qui a remporté le vote à l'étape précédente, en orientant sur des séquences de type :

- Est-ce que cette notion vous plaît ? Oui, non, pourquoi ?
- D'après vous à quoi sert cette notion dans un jeu ? Qu'est-ce qu'elle amène en plus ?
- Quand cette notion est absente d'un jeu, qu'est-ce que ça fait ?
- Dans quelles autres situations de la vie la notion est présente ? Explicitement ou implicitement ?
- Est-ce que vous pensez que ces situations ressemblent à du jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Est-ce que vous la ressentez comme dans un jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Est-ce que maintenant que vous avez fait le lien entre ces situations et le jeu, vous pourriez, ou voudriez, les aborder un peu à la manière d'un jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Si ces situations étaient des jeux, quelles en seraient les règles, les participants, le cadre ?

Faire exposer par les observateurs les résultats de leurs observations, commenter la qualité du débat.

Réinvestissement pédagogique sur le nom « formel » de la notion en ludosophie (entre parenthèses dans la liste d'exemples) : la nommer, si possible la marquer en grand au tableau, la définir rapidement.

Finir en demandant des exemples de jeux connus des élèves et/ou montrés précédemment où la notion serait présente, et si les élèves savent ou pensent que dans les jeux qu'on va présenter la notion est présente ? Importante ? Absente ?

### 3) Jeu-débat ludosophique

Pour préparer au jeu des situations à valeurs modulaires qui viendra plus tard concilier les notions de jeu moral et de choix libre des thématiques, marquer sur 6 cartes (ou feuilles) de formats semblables (ou marquer au tableau, ou faire marquer par les élèves, dans tous les cas il faut un support visuel clair) la question suivante et ses cinq options de réponse :

- QUESTION : Qui devrait avoir le pouvoir de décider des sanctions de justice, pour que ces punitions soient les plus justes possibles ?
- OPTION A : Le juge, qui est le garant de la loi demandée par le peuple
- OPTION B : Le peuple, qui doit déclarer coupable ou innocent en tant que jury
- OPTION C : L'élue, qui écoute le peuple pour proposer des lois
- OPTION D : La victime, qui a subi le crime
- OPTION E : Le criminel, qui a commis le crime

Pour un petit groupe, demander directement une concertation argumentée pour classer ensemble les cinq options de la plus juste à la moins juste.

Si il y a beaucoup d'élèves, les répartir rapidement en équipes et leur faire marquer indépendamment sur des papiers l'ordre auquel ils pensent en attribuant 1, 2, 3, 4 ou 5 points de justesse, puis écrire à côté de chaque proposition les totaux de points recueillis.

Discuter quelques minutes les résultats, en relançant si besoin avec des questions de ce type : certains élèves en sont-ils surpris ? Eux-mêmes, si ils avaient commis une grosse bêtise, feraient-ils confiance à la personne choisie comme la plus juste pour les punir au mieux ? En accepteraient-ils la décision sans rechigner pour autant ? Est-ce que cette question leur fait penser à des choses vécues, à la maison ou à l'école ?

### 4) Jeu sous le regard philosophique :

#### A) Pratique ludique

Période de jeux variés, si possible plusieurs très différents où la notion discutée en début de session est présente, et un où elle est absente.

Profiter des échanges au cours du jeu pour mettre en lumière, selon le temps et la discipline, quand la présence ou l'absence de la notion évoquée ou d'autres évoquées avec le groupe, importe dans le jeu.

Inciter les élèves à formuler à l'oral les conséquences de cette présence ou cette absence, et imaginer ce que cela donnerait dans le cas contraire par rapport à cette notion : absence au lieu de présence et inversement.

#### B) Préparation pour la prochaine fois

Selon temps restant, moment de discussion un peu informel sur ce qui a plu/déplu dans chaque jeu, pour commencer à faire réfléchir les élèves à la fois sur leurs choix et leur pratique, mais aussi sur d'autres notions liées au jeu qui serviront de base à la prochaine séance.

Proposer aux élèves qui le veulent de profiter de ce temps pour noter sur la fiche de notions les nouvelles notions évoquées, et sur la feuille de débat ce qui a été discuté pendant les jeux.

#### IV) QUATRIEME SESSION : philosophie du jeu, jeu des valeurs premier niveau

##### 1) Remise en contexte :

Proposer aux élèves de restituer les grandes lignes de la troisième session : rappeler et/ou compléter une liste de plusieurs éléments du jeu, préciser lesquels, vote, débat sur la préférée (du jeu vers la vie, puis de la vie vers le jeu), jeu-débat sur la justice, jeux en faisant attention à l'élément discuté, discussion préparatoire.

##### 2) Philosophie du jeu :

On peut commencer à faire durer un peu cette partie, la modularité du jeu des valeurs permettant de l'adapter au temps restant. Conforter les bonnes habitudes de produire de l'écrit et de la parole si possible à chaque session, et de faire des retours même succincts sur les nouveaux jeux, est ici l'objectif plus qu'un réel débat de fond.

##### A) Rappel et ajout d'idées en préparation du débat

Comme la fois précédente, faire récapituler aux élèves les jeux déjà présentés, surtout si il y a eu des nouveautés depuis le dernier échange d'idées.

Ressortir la fiche de notions, et faire lire par les élèves les notions déjà discutées, puis par un autre élève celles pas encore discutées.

Si elle a recueilli des ajouts en fin de séance précédente et en comporte trois ou plus qui n'ont pas encore été discutées, passer directement au vote de celle du jour.

Sinon, comme lors de la deuxième session, lancer à nouveau la question « Le jeu, pour vous c'est quoi ? » et si besoin relancer « On y fait quoi ? Pourquoi on joue ? Y a quoi dedans ? » pour sortir d'exemples trop précis. Si vraiment nécessaire, reformuler la situation citée par l'élève pour en extraire l'idée plus générale, en lui demandant si c'est bien de ça qu'il voulait parler et lui précisant que c'est plutôt ce genre de notions qu'on cherche, car elles sont l'objet du questionnement philosophique.

Cf session deux pour la liste d'exemples de notions.

Quand la fiche comporte de nouveau au moins trois notions liées au jeu pas encore discutées, arrêter l'échange d'idées et faire un vote pour la notion qui intéresse le plus le groupe, sur laquelle il y aura le plus de choses à dire cette fois-ci.

Noter les votes à côté des notions pour suivi.

##### B) Débat à visée philosophique : du jeu vers la vie, puis retour au jeu

Faire un débat (avec président et observateurs toujours) avec pour thème la notion qui a remporté le vote à l'étape précédente, en orientant sur des séquences de type :

- Est-ce que cette notion vous plaît ? Oui, non, pourquoi ?
- D'après vous à quoi sert cette notion dans un jeu ? Qu'est-ce qu'elle amène en plus ?
- Quand cette notion est absente d'un jeu, qu'est-ce que ça fait ?
- Dans quelles autres situations de la vie la notion est présente ? Explicitement ou implicitement ?
- Est-ce que vous pensez que ces situations ressemblent à du jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Est-ce que vous la ressentez comme dans un jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Est-ce que maintenant que vous avez fait le lien entre ces situations et le jeu, vous pourriez, ou voudriez, les aborder un peu à la manière d'un jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Si ces situations étaient des jeux, quelles en seraient les règles, les participants, le cadre ?

Faire exposer par les observateurs les résultats de leurs observations, commenter la qualité du débat.

Réinvestissement pédagogique sur le nom « formel » de la notion en ludosophie

(entre parenthèses dans la liste d'exemples) : la nommer, si possible la marquer en grand au tableau, la définir rapidement.

Finir en demandant des exemples de jeux connus des élèves et/ou montrés précédemment où la notion serait présente, et si les élèves savent ou pensent que dans les jeux qu'on va présenter la notion est présente ? Importante ? Absente ?

### 3) Jeu-débat des valeurs, premier niveau

Le jeu des situations à valeurs modulaires vient concilier les notions de jeu moral à base d'histoires tel qu'expérimenté au début, et de choix libre des thématiques tel qu'encouragé lors des débats suite aux échanges d'idées.

Dans sa forme et son fonctionnement, il ressemble fort au jeu précédent, mais introduit une variable supplémentaire : les valeurs. En effet, chaque situation peut être abordée avec différentes valeurs en tête, qui altèrent évidemment l'ordre correct des réponses.

Pour la première fois, on va simplement piocher une situation, la lire, faire voter les élèves pour une des valeurs possibles, et leur demander à tous d'ordonner les réponses selon cette valeur à la manière du jeu-débat précédent. Selon l'aisance de la classe, on restera sur une question de justice ou d'égalité pour que les débats précédents les aident, ou au contraire on évitera pour aller plus loin.

Pour un petit groupe, demander directement une concertation argumentée pour classer ensemble les cinq options de la plus proche de la valeur choisie à la moins proche.

Si il y a beaucoup d'élèves, les répartir rapidement en équipes et leur faire marquer indépendamment sur des papiers l'ordre auquel ils pensent en attribuant 1, 2, 3, 4 ou 5 points de valeur, puis écrire à côté de chaque proposition les totaux de points recueillis.

Discuter quelques minutes les résultats, en relançant si besoin avec des questions de ce type : certains élèves sont-ils surpris des résultats et pourquoi ? Est-ce que cette question leur fait penser à des choses vécues, à la maison ou à l'école ? Si oui, lesquelles ? A des choses vécues en jouant ? Si oui, lesquelles ? Si non, peuvent-ils imaginer d'autres situations mettant en question cette valeur ?

Selon temps restant, possibilité de recommencer avec une autre valeur ou, si la situation ne les a pas emballés, une autre situation mais la même valeur.

### 4) Jeu sous le regard philosophique :

#### A) Pratique ludique

Période de jeux variés, si possible plusieurs très différents où la notion discutée en début de session est présente, et un où elle est absente.

Profiter des échanges au cours du jeu pour mettre en lumière, selon le temps et la discipline, quand la présence ou l'absence de la notion évoquée ou d'autres évoquées avec le groupe, importe dans le jeu.

Inciter les élèves à formuler à l'oral les conséquences de cette présence ou cette absence, et imaginer ce que cela donnerait dans le cas contraire par rapport à cette notion : absence au lieu de présence et inversement.

#### B) Préparation pour la prochaine fois

Selon temps restant, moment de discussion un peu informel sur ce qui a plu/déplu dans chaque jeu, pour commencer à faire réfléchir les élèves à la fois sur leurs choix et leur pratique, mais aussi sur d'autres notions liées au jeu qui serviront de base à la prochaine séance.

Proposer aux élèves qui le veulent de profiter de ce temps pour noter sur la fiche de notions les nouvelles notions évoquées, et sur la feuille de débat ce qui a été discuté pendant les jeux.



## V) CINQUIEME SESSION : finir d'associer l'idée de réflexion à la pratique ludique, jeu des valeurs deuxième niveau

### 1) Remise en contexte

Proposer aux élèves de restituer les grandes lignes de la quatrième session : rappeler et/ou compléter une liste de plusieurs éléments du jeu, préciser lesquels, vote, débat sur la préférée (du jeu vers la vie, puis de la vie vers le jeu), jeu-débat sur une valeur choisie par vote, jeux en faisant attention à l'élément discuté, discussion préparatoire.

### 2) Philosophie du jeu :

L'habitude de la réflexivité (analyse et regard critique sur sa propre expérience en simultané de la pratique) devrait maintenant être bien ancrée dans le fonctionnement des élèves en atelier.

Pour cette session, le temps réservé au jeu, à la formulation d'idées en cours de jeu et à la préparation de la suite des réflexions est secondaire : il faut prendre le temps de mettre vraiment en application les observations précédentes.

#### A) Rappel et ajout d'idées en préparation du débat

Comme la fois précédente, faire récapituler aux élèves les jeux déjà présentés, surtout si il y a eu des nouveautés depuis le dernier échange d'idées.

R ressortir la fiche de notions, et faire lire par les élèves les notions déjà discutées, puis par un autre élève celles pas encore discutées.

Si elle a recueilli des ajouts en fin de séance précédente et en comporte trois ou plus qui n'ont pas encore été discutées, passer directement au vote de celle du jour.

Sinon, comme lors de la deuxième session, lancer à nouveau la question « Le jeu, pour vous c'est quoi ? » et si besoin relancer « On y fait quoi ? Pourquoi on joue ? Y a quoi dedans ? » pour sortir d'exemples trop précis. Si vraiment nécessaire, reformuler la situation citée par l'élève pour en extraire l'idée plus générale, en lui demandant si c'est bien de ça qu'il voulait parler et lui précisant que c'est plutôt ce genre de notions qu'on cherche, car elles sont l'objet du questionnement philosophique.

Cf session deux pour la liste d'exemples de notions.

Quand la fiche comporte de nouveau au moins trois notions liées au jeu pas encore discutées, arrêter l'échange d'idées et faire un vote pour la notion qui intéresse le plus le groupe, sur laquelle il y aura le plus de choses à dire cette fois-ci.

Noter les votes à côté des notions pour suivi.

#### B) Débat à visée philosophique : du jeu vers la vie, puis retour au jeu

Faire un débat (avec président et observateurs toujours) avec pour thème la notion qui a remporté le vote à l'étape précédente, en orientant sur des séquences de type :

- Est-ce que cette notion vous plaît ? Oui, non, pourquoi ?
- D'après vous à quoi sert cette notion dans un jeu ? Qu'est-ce qu'elle amène en plus ?
- Quand cette notion est absente d'un jeu, qu'est-ce que ça fait ?
- Dans quelles autres situations de la vie la notion est présente ? Explicitement ou implicitement ?
- Est-ce que vous pensez que ces situations ressemblent à du jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Est-ce que vous la ressentez comme dans un jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Est-ce que maintenant que vous avez fait le lien entre ces situations et le jeu, vous pourriez, ou voudriez, les aborder un peu à la manière d'un jeu ? Oui, non, pourquoi ?
- Si ces situations étaient des jeux, quelles en seraient les règles, les participants, le cadre ?

Faire exposer par les observateurs les résultats de leurs observations, commenter la qualité du débat.

Réinvestissement pédagogique sur le nom « formel » de la notion en ludosophie (entre parenthèses dans la liste d'exemples) : la nommer, si possible la marquer en grand au tableau, la définir rapidement.

Finir en demandant des exemples de jeux connus des élèves et/ou montrés précédemment où la notion serait présente, et si les élèves savent ou pensent que dans les jeux qu'on va présenter la notion est présente ? Importante ? Absente ?

### 3) Jeu-débat des valeurs, deuxième niveau

Pour cette deuxième fois, on va toujours piocher une situation et la lire, mais faire voter chaque équipe (ou chaque élève sur un très petit groupe) pour sa valeur, et leur demander à tous d'ordonner les réponses selon leur propre valeur. Selon l'aisance de la classe, on restera sur une question de justice, d'égalité ou celle utilisée lors du premier niveau pour que les débats précédents les aident, ou au contraire on évitera pour aller plus loin.

Pour un petit groupe, demander directement une concertation argumentée pour que chacun puisse classer les cinq options de la plus proche de la valeur choisie à la moins proche.

Si il y a beaucoup d'élèves, les répartir rapidement en équipes et leur faire marquer indépendamment sur des papiers l'ordre auquel ils pensent en attribuant 1, 2, 3, 4 ou 5 points de valeur, puis écrire à côté de chaque proposition les totaux de points recueillis.

Discuter quelques minutes les résultats, en relançant si besoin avec des questions de ce type : certains élèves sont-ils surpris des résultats et pourquoi ? Est-ce que cette question leur fait penser à des choses vécues, à la maison ou à l'école ? Si oui, lesquelles ? A des choses vécues en jouant ? Si oui, lesquelles ? Si non, peuvent-ils imaginer d'autres situations mettant en question ces valeurs ?

Selon temps restant (surtout dans le cas d'un très petit groupe avec choix individuels), possibilité de recommencer avec une autre valeur ou, si la situation ne les a pas emballés, une autre situation avec une ou des valeurs communes.

### 4) Jeu sous le regard philosophique :

#### A) Pratique ludique

Période de jeux variés, si possible plusieurs très différents où la notion discutée en début de session est présente, et un où elle est absente.

Profiter des échanges au cours du jeu pour mettre en lumière, selon le temps et la discipline, quand la présence ou l'absence de la notion évoquée ou d'autres évoquées avec le groupe, importe dans le jeu.

Inciter les élèves à formuler à l'oral les conséquences de cette présence ou cette absence, et imaginer ce que cela donnerait dans le cas contraire par rapport à cette notion : absence au lieu de présence et inversement.

#### B) Préparation pour la prochaine fois

Selon temps restant, moment de discussion un peu informel sur ce qui a plu/déplu dans chaque jeu, pour commencer à faire réfléchir les élèves à la fois sur leurs choix et leur pratique, mais aussi sur d'autres notions liées au jeu qui serviront de base à la prochaine séance.

Proposer aux élèves qui le veulent de profiter de ce temps pour noter sur la fiche de notions les nouvelles notions évoquées, et sur la feuille de débat ce qui a été discuté pendant les jeux.

*Merci pour votre lecture et, nous l'espérons, vos retours avisés et constructifs.*