

# FICHE D'ANIMATION PHILO

## LES CARTES À PHILOSOPHER

JOUONS AVEC LES HABILÉTÉS DE PENSER !

### OBJECTIFS<sup>2</sup>

Conceptualiser

Mobiliser et observer les habiletés de penser

S'autoévaluer

Problématiser

Argumenter

### QUEL THÈME ABORDER ?

Dans l'animation *Les Cartes à philosopher*, conçue pour conférer une dimension ludique à une discussion philo, c'est la discussion en question qui fixe le thème.

Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*<sup>1</sup> où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.



**PUBLIC** À partir de 6 ans

**NOMBRE** De 5 à 25 participants

**DURÉE** De 15 à 50 minutes

**ESPACE** Les participants sont assis en cercle

#### EN PRATIQUE

#### MATÉRIEL

**En annexe**

Les cartes à philosopher

<sup>1</sup> PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2019 (Éd. révisée).

<sup>2</sup> Les fiches d'animation du Pôle Philo rencontrent les **compétences** visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. L'animation *Les cartes à philosopher* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée.

Animation conçue en 2014

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animation *Les cartes à philosopher* est conçue pour accompagner tout autre dispositif au sein duquel s'insère une discussion philo.

L'animateur a préparé un paquet de cartes à philosopher de la manière suivante : il a choisi un certain nombre de types de cartes (typiquement entre 2 et 5) qui l'intéressent particulièrement (par exemple parce qu'elles correspondent à des habiletés de penser qu'il souhaite spécifiquement exercer avec le groupe) et en a imprimé autant d'exemplaires qu'il y a de participants. Bien que des exemples de cartes soient proposés en annexe, l'animateur est bien sûr encouragé à créer ses propres cartes, éventuellement en complément.

- 1 L'animateur explique aux participants le fonctionnement des différentes cartes choisies et les leur distribue (une carte de chaque type par participant). Pour l'essentiel, ces cartes sont relatives à la mobilisation, en situation, d'habiletés de penser particulières.

- 2 Lors de la discussion philo, les participants utilisent les cartes pour prendre la parole, d'une manière alors régie par la carte en question. Il s'agit dès lors pour les participants de préalablement réfléchir à la nature de leur prise de parole, et cela afin de lever la carte adéquate en leur possession.

(Facultatif) Il est possible d'inviter un participant à endosser un rôle d'observateur des habiletés de penser, qui consiste alors à vérifier que les cartes sont correctement utilisées par les autres participants.

## VARIANTE

D'autres jeux de cartes qui mobilisent les habiletés de penser sont aussi disponibles sur :  
<https://cal-charleroi.be/philokit/>  
et <https://jeu-discut.fr/>

## ASTUCES !

N'hésitez pas à stimuler l'utilisation d'une habileté de penser particulière en imposant une priorité de parole aux cartes qui la représentent.

Nous conseillons d'imprimer les cartes en couleurs. Cela facilitera leur utilisation tant pour les participants que pour l'animateur, qui pourra déterminer en un regard les prises de parole proposées.

Ne jouez qu'avec peu de cartes au début, quitte à en ajouter au fur et à mesure, et veillez à ce qu'il s'agisse de cartes aisément mobilisables (comme donner un exemple ou dire si on est d'accord ou pas). Pensez aussi à adapter les cartes en fonction de l'âge des participants.

Un participant pourrait avoir quelque chose à dire qui ne rentre pas dans le cadre des cartes proposées. Il lui suffira alors de lever le doigt.

Nous conseillons d'exercer certaines habiletés de penser avant de les utiliser via ce dispositif. Par exemple, avant d'inclure la carte relative aux conséquences, il est judicieux de proposer l'animation *Si... alors...*

## ANNEXES À PRÉPARER

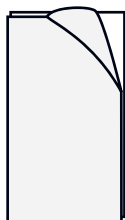
---



Imprimer les cartes à philosopher choisies  
(une par participant)



Découper les cartes à philosopher



Plastifier les cartes à philosopher (facultatif)

Je dis si je suis

**D'ACCORD**  
**OU**  
**PAS D'ACCORD**



Je dis si je suis

**D'ACCORD**  
**OU**  
**PAS D'ACCORD**



Je dis si je suis

**D'ACCORD**  
**OU**  
**PAS D'ACCORD**



Je dis si je suis

**D'ACCORD**  
**OU**  
**PAS D'ACCORD**



J'essaye de donner une

**EXPLICATION**



J'essaye de donner une

**EXPLICATION**



J'essaye de donner une

**EXPLICATION**



J'essaye de donner une

**EXPLICATION**





Je donne un

**EXEMPLE**



Je donne un

**EXEMPLE**



Je donne un

**EXEMPLE**



Je donne un

**EXEMPLE**





Je pose une

**QUESTION**



Je pose une

**QUESTION**



Je pose une

**QUESTION**



Je pose une

**QUESTION**







J'amène une

**NOUVELLE IDÉE**



J'amène une

**NOUVELLE IDÉE**



J'amène une

**NOUVELLE IDÉE**



J'amène une

**NOUVELLE IDÉE**





Je propose une

**REFORMULATION**



Je propose une

**REFORMULATION**



Je propose une

**REFORMULATION**



Je propose une

**REFORMULATION**



✂

Je tire une

**CONSÉQUENCE**



Je tire une

**CONSÉQUENCE**



Je tire une

**CONSÉQUENCE**



Je tire une

**CONSÉQUENCE**





J'apporte une

**DÉFINITION**



J'apporte une

**DÉFINITION**



J'apporte une

**DÉFINITION**



J'apporte une

**DÉFINITION**





.....  
.....  
.....



.....  
.....  
.....



.....  
.....  
.....



.....  
.....  
.....

