

# FICHE D'ANIMATION PHILO

## ESCAPE PHILO

### DES CLÉS POUR LA LIBERTÉ !

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.

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

Conceptualiser

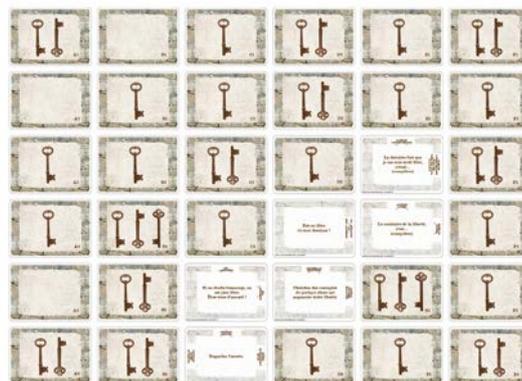
Ouvrir à une discussion philosophique de manière ludique

Travailler les habiletés de penser

Poser des choix (individuels et collectifs)

### QUEL THÈME ABORDER ?

L'animation *Escape philo* est conçue pour aborder le thème de la liberté.



### EN PRATIQUE

#### MATÉRIEL

Des chaises pour les participants

Un tableau et de quoi y écrire

Quelques feuilles de papier par participant

De quoi écrire ou dessiner

Un support pour l'écriture

Un support pour les 36 cartes de jeu

De quoi fixer les cartes de jeu sur le support

#### En annexe

Le plan d'assemblage des cartes

L'œuvre d'art de départ à imprimer au format A4

Les 36 cartes de jeu

Les 2 cartes « joker »

**PUBLIC** À partir de 10 ans

**NOMBRE** De 3 à 25 participants

**DURÉE** De 50 à 100 minutes

**ESPACE** Les participants sont assis en demi-cercle autour du plateau de jeu

<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 *Escape philo* sollicite les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion / Participer au processus démocratique.

Animation conçue en 2014

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

L'animateur a préparé le plateau de jeu selon le modèle repris en annexe.

- 1 L'animateur présente la carte de départ (C6) ainsi que l'œuvre d'art associée et propose au groupe d'opter pour une des consignes présentes sur la carte. Le choix de la consigne peut être abordé de multiples façons (décision individuelle, vote, etc.). Ceci offre à l'animateur un levier pour susciter la prise de conscience des différents rouages d'une prise de décision.



*Que souhaitez-vous faire ? Trouver le thème associé à l'œuvre ? La décrire ? Ou simplement prendre le chemin de droite par envie ?*

- 2 Le groupe vise alors à réaliser la consigne choisie. Lorsque l'animateur juge que le groupe y est parvenu, il dévoile la carte adjacente à la porte correspondante à la consigne en question (par exemple, si le groupe a choisi de décrire l'œuvre et y est parvenu, c'est la carte C5 qui est dévoilée). L'animateur comptabilise le nombre de clés présentes sur la carte dévoilée (2 dans le cas de figure envisagé ici) et invite ensuite les participants à opter – à

nouveau selon des modalités libres – pour une des nouvelles consignes présentes sur la carte en question.

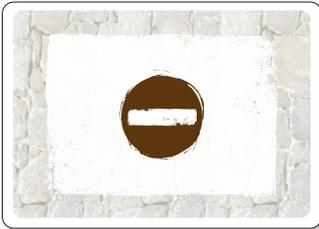


*Quelle thèse souhaiteriez-vous défendre sur base d'un argument ? Qu'une étude intensive rend plus libre, ou l'inverse ?*

- 3 L'étape 2 est alors répétée (réalisation de la consigne choisie, dévoilement d'une nouvelle carte, comptabilisation des clés obtenues, choix d'une nouvelle consigne). Si les participants bloquent sur une consigne, ils ont la possibilité d'utiliser l'une de leurs cartes « joker » afin de dévoiler la carte suivante.
- 4 Le jeu prend fin aussitôt que l'animateur ou le groupe le souhaite. Certaines cartes du jeu sortent légèrement du présent canevas. Elles sont de trois types :

### Cartes « sens interdit »

Le groupe rejoue la carte précédente en tentant d'emprunter une autre porte.



### Cartes « consignes imposées »

Ces cartes imposent au groupe une consigne donnée. La porte qui sera empruntée dépend de la manière dont le groupe parvient à la satisfaire.



### Cartes « consigne unique »

Sur ces cartes ne présentant qu'une seule porte, le groupe n'a d'autre choix que de chercher à réaliser l'unique consigne.



## ASTUCES !

Les clés jouent un important rôle motivationnel : les participants seront souvent enclins à opter pour des consignes qui conduisent potentiellement à des cartes mieux dotées, supposées plus « difficiles ». Les clés engrangées à la fin de la partie peuvent servir de base à une autre animation<sup>3</sup>.

L'animateur est encouragé à profiter du niveau « méta » offert par le dispositif pour enrichir les différentes interventions. Le jeu a été précisément conçu dans l'optique de mettre à l'épreuve le sentiment de liberté des participants.

<sup>3</sup> Nous les exploitons par exemple dans l'animation *Choisir c'est renoncer*.

## ANNEXES À PRÉPARER

---



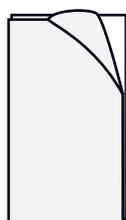
Imprimer les 36 cartes de jeu  
Imprimer les 2 cartes « joker »  
Imprimer l'œuvre d'art de départ au format A4



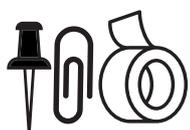
Découper les cartes



Constituer les cartes (en pliant et collant)



Plastifier les cartes (facultatif)



Prévoir de quoi fixer les deux faces des cartes sur un support (punaises, pastilles adhésives, bandes auto-agrippantes, etc.)

PLAN D'ASSEMBLAGE DES CARTES DE JEU

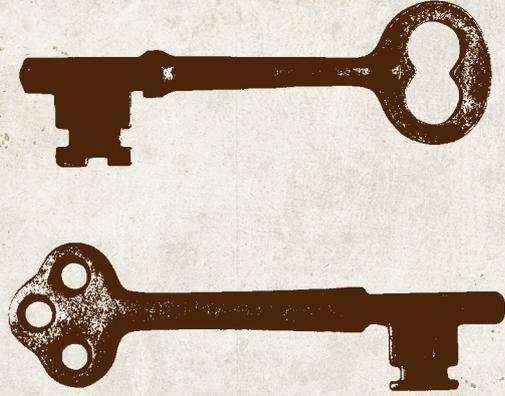
<b>A1</b>	<b>B1</b>	<b>C1</b>	<b>D1</b>	<b>E1</b>	<b>F1</b>
<b>A2</b>	<b>B2</b>	<b>C2</b>	<b>D2</b>	<b>E2</b>	<b>F2</b>
<b>A3</b>	<b>B3</b>	<b>C3</b>	<b>D3</b>	<b>E3</b>	<b>F3</b>
<b>A4</b>	<b>B4</b>	<b>C4</b>	<b>D4</b>	<b>E4</b>	<b>F4</b>
<b>A5</b>	<b>B5</b>	<b>C5</b>	<b>D5</b>	<b>E5</b>	<b>F5</b>
<b>A6</b>	<b>B6</b>	<b>C6</b>	<b>D6</b>	<b>E6</b>	<b>F6</b>

**DÉPART**

L'œuvre d'art dont l'image est associée aux consignes de la carte de départ (C6)

KIEFER Anselm, *Livre avec ailes*

A1



A2



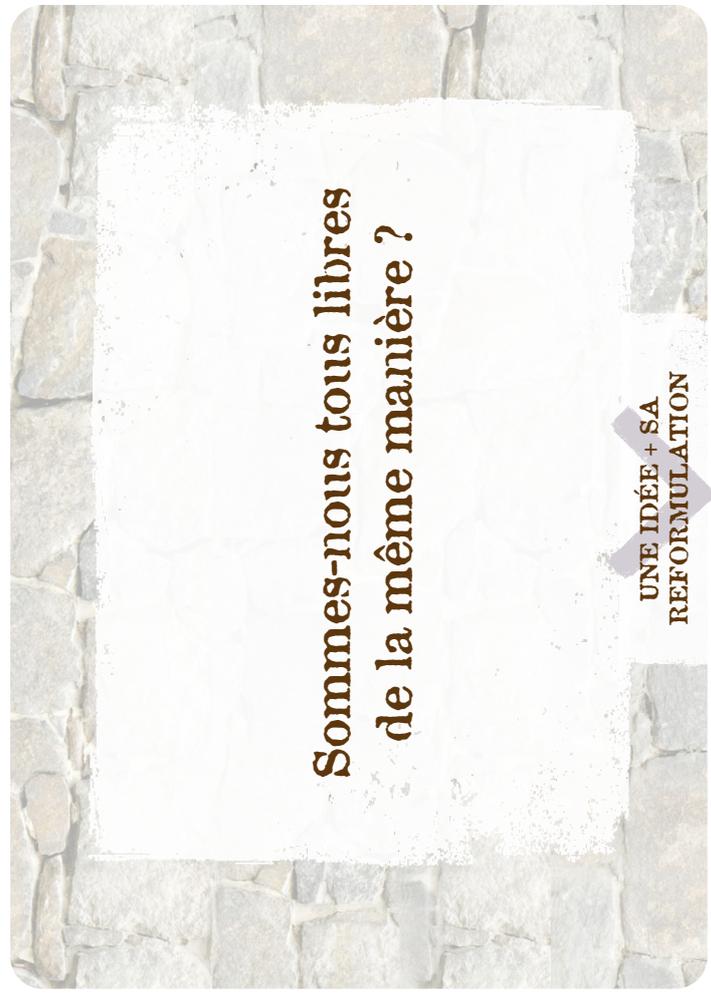
**Bravo pour ce parcours !  
Retournez à la case départ  
OU  
Gagnez trois clés en  
répondant à la question :  
« Est-ce que les objets nous  
rendent libres ? »  
(5 minutes de discussion)**

**PLUS DE DEUX  
ARGUMENTS**

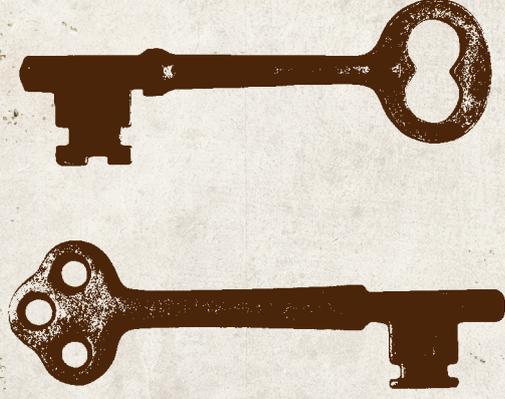
**La liberté peut-elle  
être dangereuse ?**

**MOINS DE DEUX  
ARGUMENTS**





A6



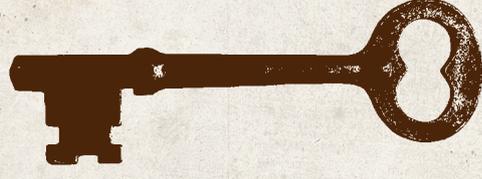
A5

**Les animaux  
sont-ils libres ?**

**DISCUSSION DE  
5 MINUTES**

**Bravo pour ce parcours !  
Vous êtes libres d'aller  
sur n'importe quelle carte  
visible et de découvrir un  
autre chemin.**

B2



B1

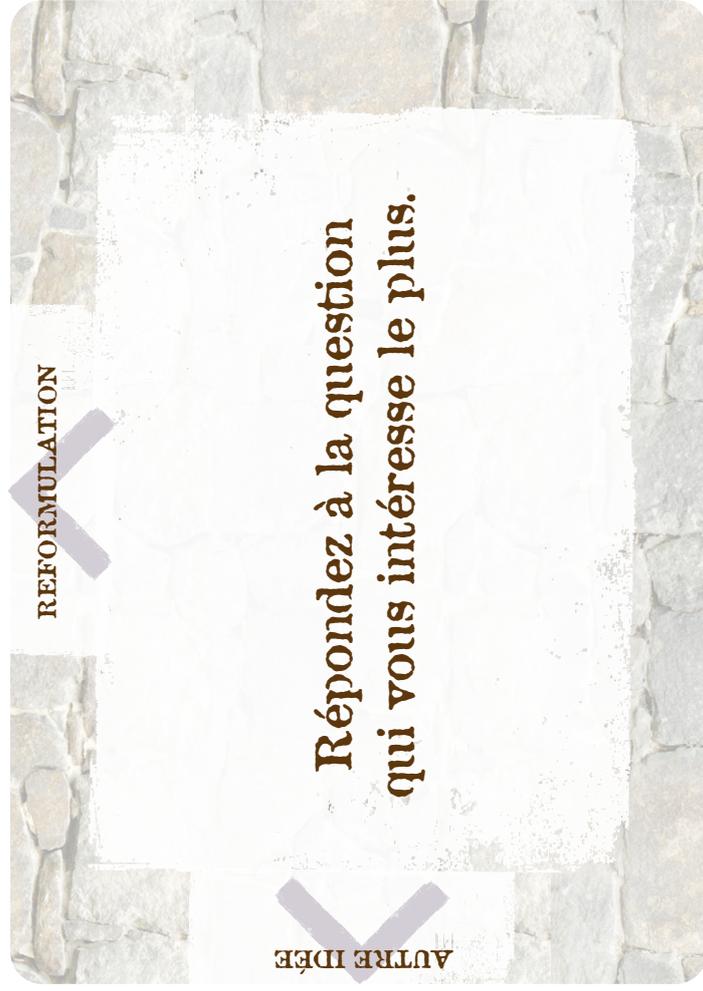
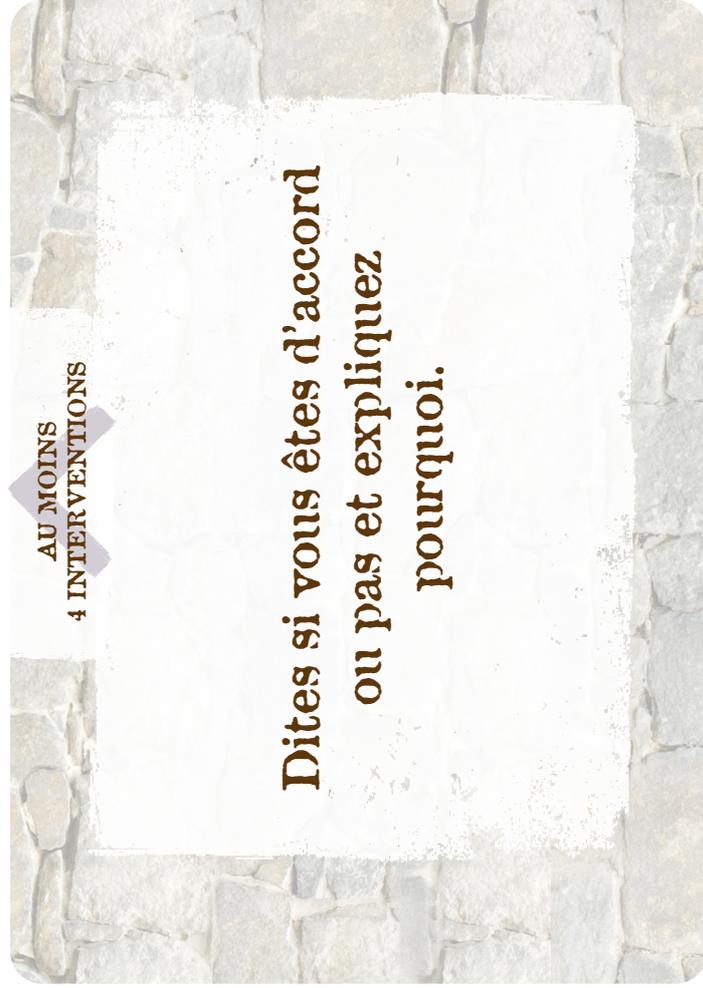
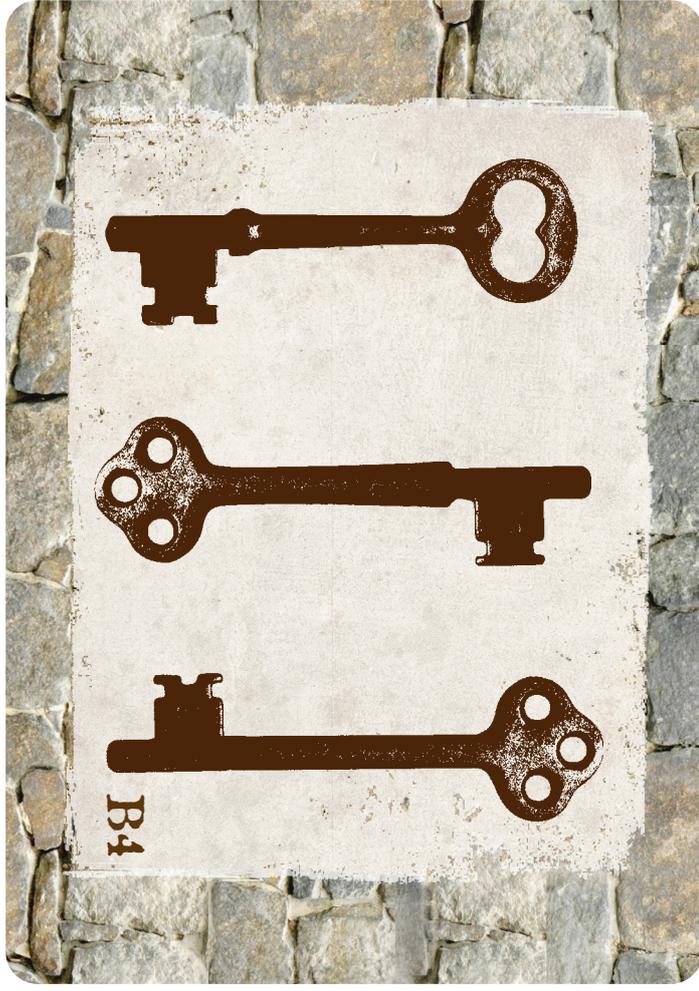
ON CONTINUE

**Vous êtes libres de revenir  
sur la case  
« Répondez à la question de  
votre choix »  
ou de continuer.**

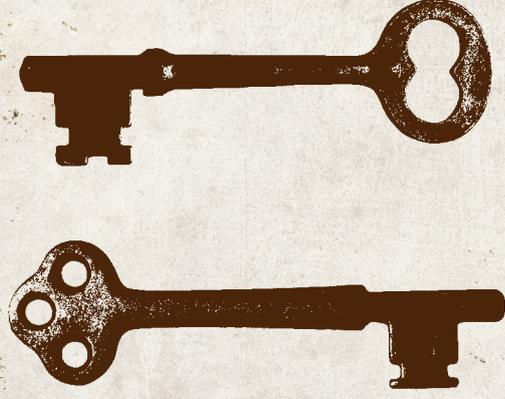
**Zut alors !**

**Vous perdez 3 clés et vous  
reculez d'une case.**

ON CONTINUE



B6

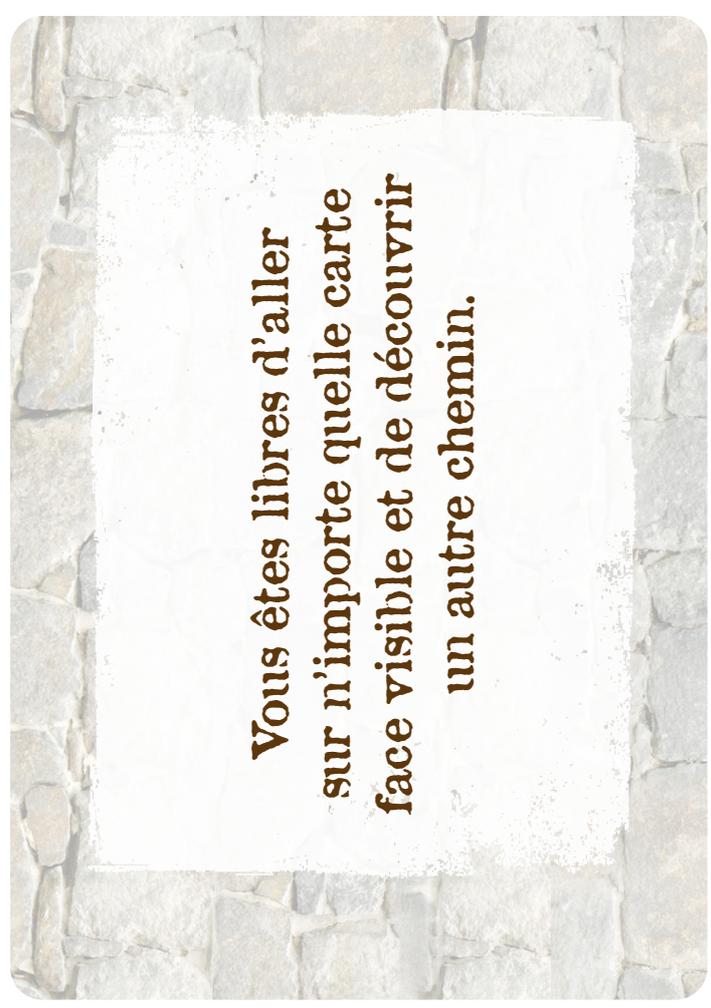
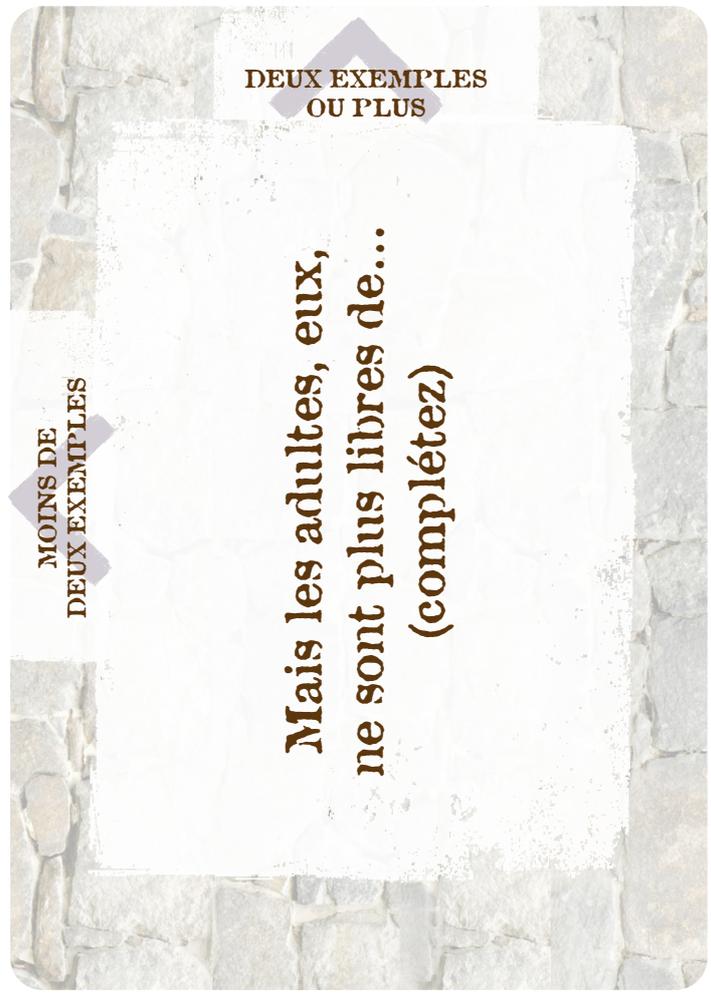


AU MOINS  
4 QUESTIONS

**Posez des questions  
à partir d'une des  
affirmations.**

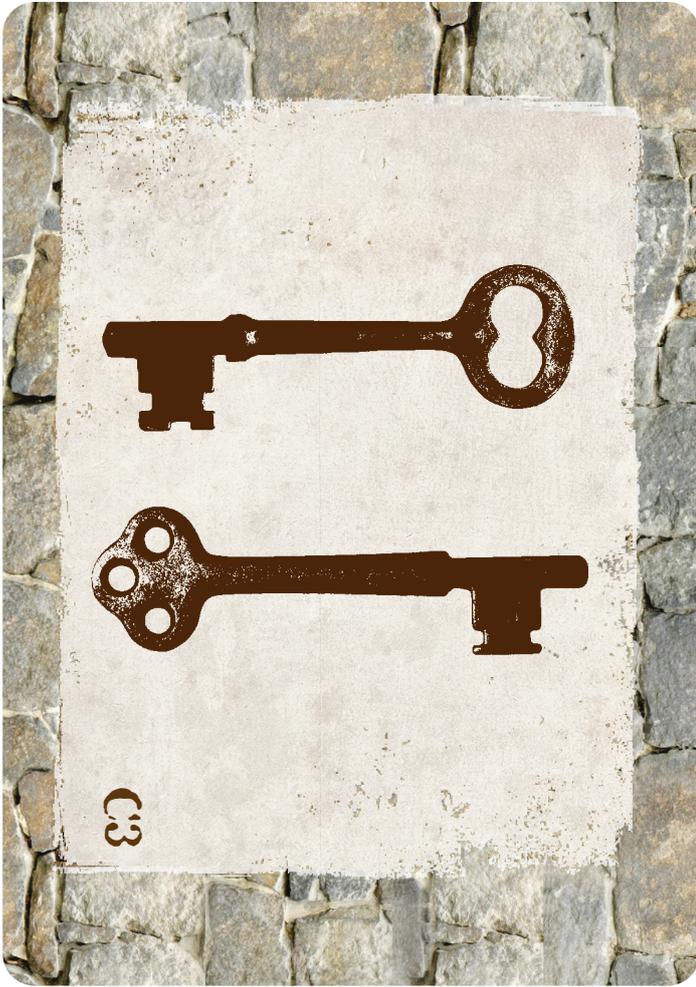
AU MOINS  
3 AFFIRMATIONS

**Trouvez des affirmations  
sur le thème  
(p. ex. « le travail, c'est la  
liberté »).**





C14



C13

**MOINS DE  
3 EXEMPLES**

**3 EXEMPLES OU PLUS**

**Cherchez des exemples de  
quelque chose qui diminue  
votre liberté.**

**OUI  
+ ARGUMENT**

**NON  
+ ARGUMENT**

**Pensez-vous que vous  
gagnerez en liberté en  
grandissant ?**



**PRENEZ  
CE CHEMIN PAR  
ENVIE**

**DÉCRIVEZ  
L'ŒUVRE**

**Regardez l'œuvre.**

**TROUVEZ LE  
THÈME  
(3 ESSAIS)**

**NON  
+ ARGUMENT**

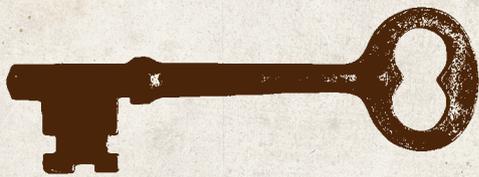
**OUI  
+ ARGUMENT**

**Si on étudie beaucoup, on  
est plus libre.  
Êtes-vous d'accord ?**





D6

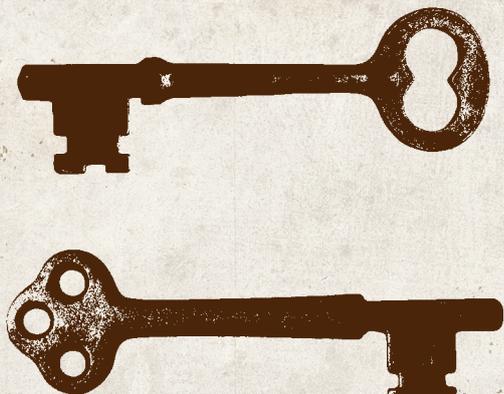


NON  
+ ARGUMENT)

OUI  
+ ARGUMENT

Sommes-nous libres  
quand nous jouons ?

D5



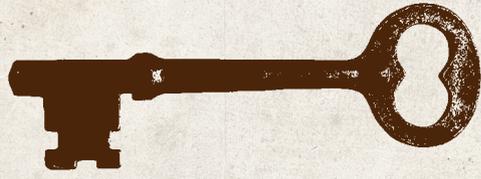
DESSINEZ-LE  
(MAJORITÉ)

ECRIVEZ  
UN POÈME  
(MAJORITÉ)

Cherchez des exemples  
de quelque chose qui  
augmente votre liberté.



E4

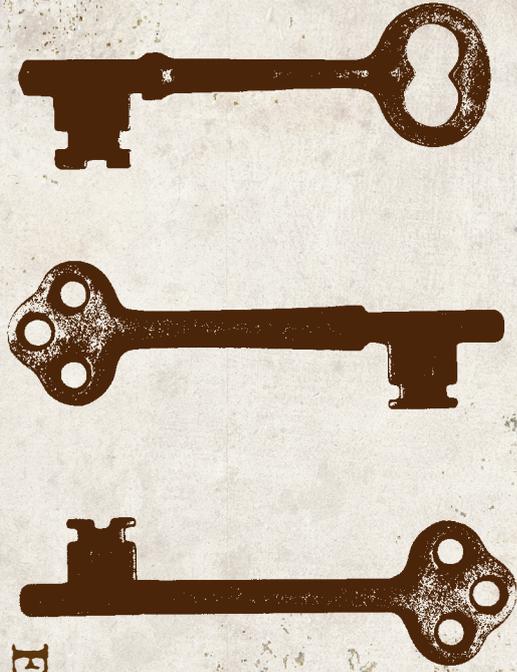


AU MOINS  
2 IDÉES

Le contraire de la liberté,  
c'est...  
(complétez)

MOINS DE  
2 IDÉES

E3



AU MOINS  
3 INTERVENTIONS

La dernière fois que  
je me suis senti libre,  
c'était...  
(complétez)

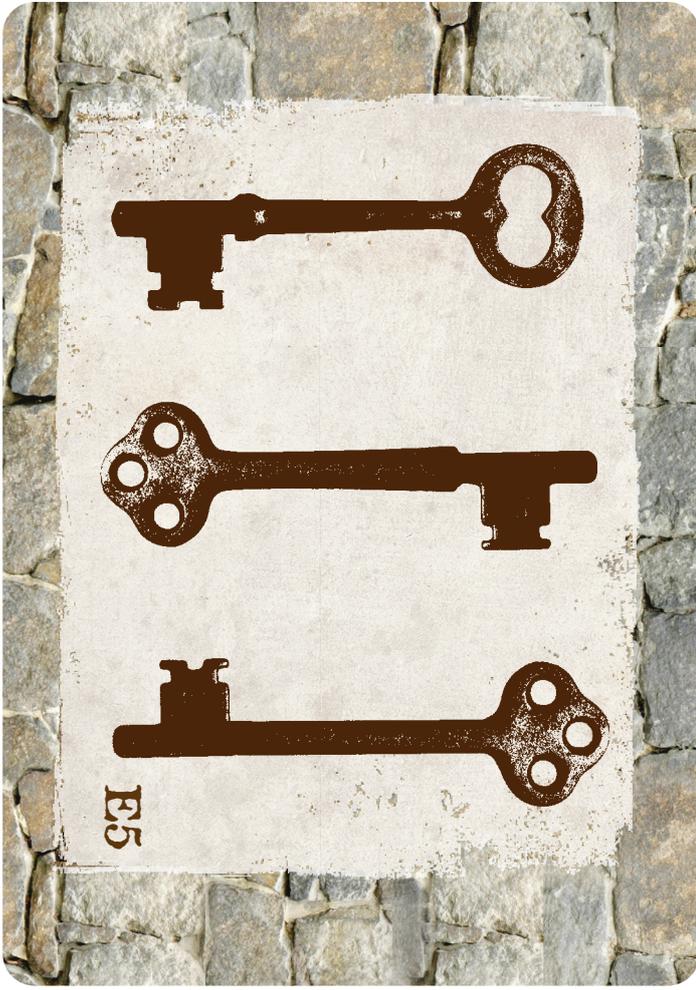
AU MOINS  
3 INTERVENTIONS  
DONT UNE  
PERSONNE QUI N'A  
PAS PARLÉ



E6



Pôle Philo, service de laïcité Brabant wallon - www.polephilo.be



E5



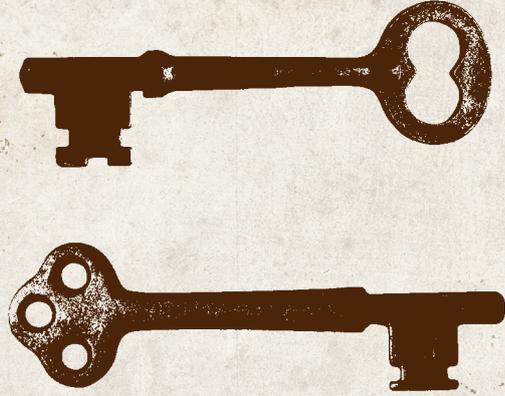
OUI  
+ ARGUMENT

Est-on libre  
de tout écrire ?

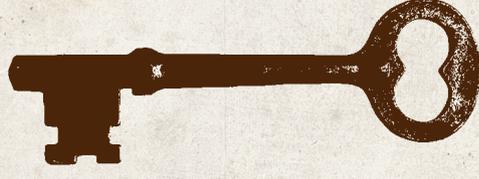
NON  
+ ARGUMENT

Pôle Philo, service de laïcité Brabant wallon - www.polephilo.be

1.F



2.F



**Bravo pour ce parcours !  
Vous êtes libres d'aller  
sur n'importe quelle carte  
face visible  
OU  
Gagnez deux clés en posant  
une question sur le thème  
de la liberté et en en  
discutant (5 minutes).**

**AU MOINS  
4 IDÉES**

**MOINS DE  
4 IDÉES**

**La liberté, c'est...  
(complétez)**



