Séquence philo

À partir du jeu philo « Comment savoir si quelque chose est vrai ? »
Philéas & Autobule n°58, pp. 4-5

ENJEUX

Comment vérifier si quelque chose est vrai ? Peut-on toujours le faire ?

Se demander si quelque chose est vrai ou faux n'est pas la même chose que de s'interroger sur ce qu'est la vérité, et c'est encore différent de se demander comment on peut être sûr de quelque chose. Si le dispositif qui suit peut être adapté à d'autres sujets, il est particulièrement pertinent pour travailler le thème de la vérité, dès lors qu'on envisage celle-ci dans l'angle d'une quête et non d'un bien à posséder. Au cours du jeu, les enfants pourront expérimenter la recherche d'indices, qui deviennent ainsi des preuves leur permettant de démasquer le thème, jusqu'à la confirmation finale : le thème était bien celui-là. Le processus (enquête) rejoint donc le sujet traité (la vérité), tout en travaillant les habiletés de penser suivantes : raisonner, chercher, conceptualiser, traduire.

DISPOSITIF PHILO
Enquête philo

Matériel

- Le jeu philo « Comment savoir si quelque chose est vrai ? », publié dans *Philéas & Autobule* N° 58 « Comment sais-tu si c'est vrai ? »
- 8 cartes expertise (voir annexe 1, p. 10)
- Une carte enquêteur (voir annexe 2, p. 12)
- Un lot d'images liées au thème (voir annexe 3, p. 13) : 10 max
- Des feuilles et des crayons
- Une liste de mots à deviner : ici, nous proposons : vérité - croyance - découverte - savoir - confiance

Compétences

Éducation à la philosophie et à la citoyenneté

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (EPC013)
- Utiliser les concepts construits dans de nouveaux concepts (EPC017)
- Formuler ses idées (EPC018)
- Écouter l'autre sans l'interrompre (EPC068)
- Tenir compte de ce que l'autre a dit (EPC071)
- Se coordonner, s'entre-aider, solliciter de l'aide pour soi et pour les autres (EPC 157-158)

Habiletés philosophiques

Raisonner : Dégager des conséquences
Chercher : Fournir des exemples – Formuler un problème
Conceptualiser : Faire des métaphores – Définir – Comparer – Distinguer – Trouver le contraire – Associer
Traduire : Écouter – Relier

En plus des compétences logiques qui sont travaillées grâce à l'exercice des habiletés de penser, le dispositif présenté ici exerce les **compétences sociales** (par le dispositif de la communauté) et la **capacité créative** individuelle.

Aptitudes générales

- Argumenter
- Chercher à définir
- Formuler une question

Principaux concepts

- vérité, vérification d'information.

Durée

1 x 20 minutes par mot/thème à deviner

Niveaux visés

De 10 à 13 ans

Principe

En utilisant les habiletés de penser comme des indices, les enfants essaient de faire deviner un thème philosophique à un (groupe d') enfant(s) désigné(s) comme enquêteur(s). Le jeu est proposé ici avec le thème de la vérité (décliné sous forme de sous-thèmes) mais il peut tout à fait être adapté à une autre thématique[1].

1 Il suffira alors de modifier le jeu d'images (ou de supprimer cette carte « expertise ») et de travailler avec une autre liste de mots à deviner que celle proposée ici.

PRÉPARATION

PRÉPARER LE MATÉRIEL

Découper, coller (et éventuellement plastifier) les cartes.

Imprimer (et éventuellement plastifier) le jeu d'images.

DÉROULEMENT

1. EXPLIQUER LE PRINCIPE DU JEU

L'animateur explique l'activité aux enfants : *« Nous allons mener une enquête philosophique. Le but est de découvrir un concept. Un concept est une notion, un thème, un sujet (par exemple : l'amitié, le bonheur, la liberté sont des concepts) »*.

2. EXPLIQUER LES DEUX RÔLES (ENQUÊTEURS ET EXPERTS) ET LE DÉROULEMENT

L'animateur explique qu'il y a deux rôles différents : *« un rôle va vous être attribué : soit vous serez enquêteur, soit vous serez expert. »*

L'animateur explique le déroulement : *« Voici comment cela va se dérouler : les enquêteurs sont ceux qui doivent chercher (et trouver) le mot/le concept. Les enquêteurs vont sortir de la classe pendant que je donne le concept aux experts. Ensuite, les experts vont faire découvrir le mot aux enquêteurs en fonction de la carte expertise qu'ils ont reçue »*.

L'animateur insiste sur le fait que les experts ne pourront absolument pas prononcer le mot mais bien le faire deviner grâce aux indices.

3. EXPLIQUER LES DIFFÉRENTES EXPERTISES

L'enseignant montre les cartes expertises une à une aux enfants et détaille les différentes expertises, en donnant à chaque fois un exemple avec une thématique complètement différente de celle travaillée lors de l'animation.

Expert en image
Reçoit un lot d'images et doit choisir l'image qui correspond le plus au mot cherché.

Expert en exemple
Doit donner plusieurs exemples de la chose qu'on recherche.
Ex : Un exemple de légume : la courgette, l'aubergine.

Expert en affirmation
Doit formuler une phrase affirmative qu'il pense vraie.
Ex : J'affirme que les légumes sont bons pour la santé.

Expert en problématisation
Doit énoncer ce qui peut poser problème avec cette notion.
Ex : Ce qui pose parfois problème avec les légumes c'est qu'ils pourrissent vite.

Expert en distinction
Doit proposer quelque chose qui ressemble au concept mais sans être identique.
Ex : Les légumes ressemblent aux fruits mais ce n'est pas la même chose.

Expert en conséquence
Doit faire une phrase « si cette chose n'existait pas, alors, qu'est-ce qui se passerait ? » et ensuite dégager les conséquences.
Ex : Si les légumes n'existaient pas, alors on manquerait de vitamines.

Expert en association
Doit établir une liste de mots qui sont liés à la notion.
Ex : Les autres mots qui me font penser à « légumes » sont : nourriture, potager, soupe.

Expert en contextualisation
Doit préciser là où cette chose est la plus présente.
Ex : Là où les légumes sont plus présents : dans un supermarché, dans un potager.

4. RÉPARTIR LES RÔLES ET DISTRIBUER LES EXPERTISES

L'animateur annonce : *« Vous allez travailler en sous-groupes. Un des sous-groupes sera constitué par les enquêteurs. Les autres sous-groupes traiteront chacun une expertise différente. »*

L'animateur forme les sous-groupes d'enfants (il est conseillé de travailler avec maximum 4 enfants par sous-groupe mais si le groupe est petit, il est possible de n'avoir qu'un enfant par sous-groupe.

L'animateur répartit les rôles d'expertises et le rôle d'enquêteur. Pour ce faire, il peut procéder par exemple au hasard, en faisant tirer les cartes à chaque sous-groupe, ou selon toute autre méthode de son choix.

5. FAIRE SORTIR LES ENQUÊTEURS EN LEUR DEMANDANT DE SE METTRE D'ACCORD SUR UNE STRATÉGIE

L'animateur annonce aux enfants du sous-groupe « enquêteurs » qu'ils devront sortir de la classe et se mettre d'accord sur une stratégie d'enquête afin d'être efficaces une fois qu'ils reviendront dans la classe : quels experts vont-ils appeler et dans quel ordre ?

L'animateur demande aux enquêteurs de rester silencieux une fois de retour en classe et ce pendant toute l'enquête. Il s'agit de bien écouter les experts et de ne donner le mot trouvé qu'à la fin, lorsque chaque expert est intervenu. L'animateur indique aux enfants qu'ils ont droit à trois essais pour deviner le mot.

Une fois ces précisions données, l'animateur demande aux enquêteurs de sortir.

6. DONNER LE MOT AUX EXPERTS

Les experts reçoivent le mot. L'animateur insiste sur le fait qu'ils ne doivent pas dire le mot ni un mot de la même famille. Ex : Français et France.

7. DEMANDER AUX EXPERTS DE PRÉPARER LEUR EXPERTISE (5 MIN)

L'animateur demande aux experts de préparer leur expertise par écrit. Ils vont devoir présenter celle-ci aux enquêteurs une fois qu'ils seront de retour. Ils peuvent éventuellement désigner un porte-parole.

8. FAIRE REVENIR LES ENQUÊTEURS

Quand tous les experts sont prêts à présenter leur expertise, les enquêteurs reviennent dans la pièce.

9. LES ENQUÊTEURS INTERROGENT LES EXPERTS

Les enquêteurs précisent l'ordre dans lequel ils veulent entendre les experts.

10. LES ENQUÊTEURS PROPOSENT LE THÈME QU'ILS PENSENT AVOIR DEVINÉ

Lorsque tous les experts sont intervenus (et seulement à ce moment-là), les enquêteurs se concertent. Ils désignent ensuite un porte-parole qui annonce quel est le mot auquel ils pensent. Ils ont trois chances. Si jamais le mot n'est pas trouvé, l'animateur ou les experts qui le souhaitent donnent des indices supplémentaires en restant dans le cadre de leur expertise jusqu'à ce que le mot soit trouvé par les enquêteurs.

11. RÉPÉTER AVEC UN AUTRE MOT DE LA LISTE

Si nécessaire, en fonction du rythme de l'animation et du temps dont il dispose, l'animateur peut répéter le jeu avec un ou plusieurs nouveaux mots (voir la liste proposée dans le matériel, p. 5). Il est conseillé de faire en sorte que chaque enfant se voie attribuer une expertise différente de celle qu'il a reçue au tour précédent. De même pour le rôle de l'enquêteur qui sera confié à un (ou plusieurs) enfant(s) qui ne l'ont pas encore reçu.

12. EN GUISE DE CONCLUSION, FAIRE LE JEU PHILO « COMMENT SAVOIR SI QUELQUE CHOSE EST VRAI ? »

Demander aux enfants de faire individuellement le jeu philo de la revue (pp. 4-5), puis, en discuter avec le groupe, par exemple en s'appuyant sur les questions philo de cette double page[2].

2 Pour se préparer à cette partie de l'animation, l'animateur peut lire les enjeux philo de cette séquence, l'introduction et les enjeux philo de la séquence affiche, 4 et p. 31.

Enquête philo

ANNEXE 1
CARTES EXPERTISE

Expert en **conséquence**
« Si CHUUUUUUUUUUUUT n'existait pas alors ..... »

DÉTECTIVE PHILO

Expert en **problématisation**
« Ce qui pose parfois problème avec CHUUUUUUUUUUUUT c'est ... »

DÉTECTIVE PHILO

Expert en **image**
« L'image qui correspond le plus à CHUUUUUUUUUUUUT c'est ... »

DÉTECTIVE PHILO

Expert en **exemple**
« Un exemple de CHUUUUUUUUUUUUT c'est ... »

DÉTECTIVE PHILO

ANNEXE 1
CARTES EXPERTISE (SUITE)

Expert en **affirmation**
« J'affirme que
CHUUUUUUUUUUUUT »

DÉTECTIVE PHILO

Expert en **distinction**
« CHUUUUUUUUUUUUT
ressemble à ... mais ce
n'est pas la même chose »

DÉTECTIVE PHILO

Expert en **association**
« Les autres mots
qui me font penser à
CHUUUUUUUUUUUUT sont ... »

DÉTECTIVE PHILO

Expert en **contextualisation**
« Là où CHUUUUUUUUUUUUT
est le/la plus
présente c'est ... »

DÉTECTIVE PHILO

ANNEXE 2
CARTE ENQUÊTEUR

ENQUÊTEUR

DÉTECTIVE PHILO

ENQUÊTEUR

DÉTECTIVE PHILO

ENQUÊTEUR

DÉTECTIVE PHILO

ANNEXE 3
Lot d'images en rapport avec la vérité

ANNEXE 3 (SUITE)