Philéas & Autobule
Les enfants philosophes

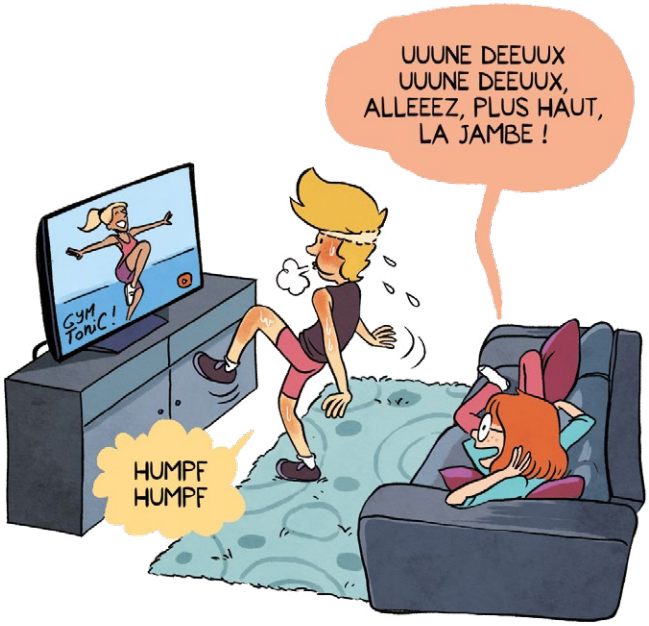
82

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Le sport, qu'est-ce que ça fait ?



avec les compétences du programme d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté



Autrice de la séquence philo « Le tournoi philo » **Mélanie Olivier** (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo).
Illustrations de l'annexe 3 pp. 20-21 **Pauline Spira**

Autrice de la séquence médias « L'e-sport, bientôt aux Jeux olympiques ? » **Sophie Lapy** (rédactrice et journaliste).

Dessins de Philéas et Autobule **Gally** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **Niels Thorez** et **Youry Zambrano** / Animations et formations www.polephilo.be / Responsable de la communication **Wivine Van Binst** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent (www.louiselaurent.be).**

Décembre 2022 – Janvier 2023 – Éditeur responsable : **Paul Knudsen**

Contact rédaction **redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91**

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Nantes Université

unesco
Chaire Pratiques de la philosophie avec les enfants : une base éducative pour le dialogue interculturel et la transformation sociale

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

Wallonie

Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**.

DANS CE DOSSIER



Une séquence philo
Le tournoi philo ---- 4

- Participer à une compétition
- Jouer avec les habiletés de penser
- Développer un retour réflexif sur une expérience vécue

Mots-clés : sport compétition jeu

Annexes ---- 11



Une séquence médias
L'e-sport, bientôt aux Jeux olympiques ? ---- 22

- Comprendre les enjeux liés à l'e-sport
- Donner son point de vue sur l'e-sport
- Analyser une compétition d'e-sport

Mots-clés : e-sport compétition jeu vidéo

Annexe ---- 28

Séquence philo

Le tournoi philo

Autrice : Mélanie Olivier (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)



À partir de la revue *Philéas & Autobule* n° 82 « Le sport, qu'est-ce que ça fait ? »

Objectifs

- S'interroger sur le sport et les notions connexes
- Vivre une expérience et y réfléchir
- Jouer avec les habiletés de penser[1]

Durée[2]

2 X 50 minutes

Âge

À partir de 8 ans

Matériel

- Cartes « Rôle » (annexe 1, p. 11)
- Cartes « Épreuve » (annexe 2, p. 13)
- Cartes « L'argument le plus fort » (annexe 3, p. 16)
- Cartes « Bouge ta philo » (annexe 3, p. 18)
- Cartes « L'image à décrire » en double exemplaire (annexe 3, p. 20)
- Matériel pour écrire
- Matériel pour dessiner
- Chronomètre
- Un objet dans lequel une balle peut être lancée (pot, poubelle, panier…)
- Une balle

1 Parmi les habiletés de penser mobilisées dans cette animation, on trouve notamment : exemplifier, décrire, justifier, énumérer, définir, déduire, questionner…
2 Durée adaptable mais minimum 2 x 50 minutes.

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

1. Élaborer un questionnement philosophique

➲ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1)

- Formuler une question pouvant servir de base à une réflexion philosophique (étape 2)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

➲ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté

- Proposer des exemples et des contre-exemples d'un concept pour en dégager la signification (étape 1)

➲ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler ses idées (étape 1)

3. Prendre position de manière argumentée

➲ Se positionner (3.2)

- Identifier plusieurs positions possibles (étape 1)
- Formuler une prise de position, notamment sur le plan éthique (étape 2)

9. Participer au processus démocratique

➲ Débattre collectivement (9.2)

- Énoncer des arguments (étape 1)
- Poser un regard rétrospectif sur le déroulement du débat, notamment en regard des règles fixées (étape 1)

1. Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages et tente lui-même de répondre aux consignes proposées pour en cerner les enjeux et les difficultés et pouvoir venir éventuellement en aide aux enfants.

Cette séquence comporte des questions philo pour initier ou relancer les discussions. En les découvrant, en essayant d'y répondre par lui-même et en en cherchant de nouvelles, l'animateur explore le domaine de discussion où il s'apprête à emmener les enfants. Cela lui permet d'appréhender les enjeux et les aspects moins évidents qui pourraient advenir durant les échanges ; cela lui permet également d'identifier ses propres croyances et présupposés, pour aborder les discussions avec le recul nécessaire.

> Ce dispositif met en scène d'une manière rapide et ludique des exercices sur les habiletés de penser, ainsi qu'une discussion philo. Il est conseillé à l'animateur d'être familier avec celles-ci.

2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

L'animateur prévoit l'espace suffisant pour les différentes étapes. L'animation comporte deux grandes parties. Dans la première, les enfants seront en équipe, par table. Dans un second temps, l'animateur dispose les chaises en cercle afin que les enfants et lui puissent se voir. L'animateur et les enfants se placent au sein du même cercle.

Certaines épreuves nécessitent une disposition spatiale particulière. Ceci sera expliqué dans le déroulement. Si toutefois cela n'est pas possible dans l'espace à disposition, il suffit d'enlever ces épreuves du tournoi.

DÉROULEMENT

1. EXPLIQUER LE PRINCIPE DE L'ANIMATION (DE 5 À 15 MIN[2])

« Bienvenue au grand tournoi de philo ! Des équipes vont être composées et vont devoir s'affronter dans un match. Chaque point compte ! »

L'animateur compose les équipes de maximum 5 personnes. Il faut au minimum 3 équipes[3], maximum 5.

2 La durée de l'animation peut varier selon le nombre d'enfants et le temps disponible. L'animateur peut également choisir de consacrer plus de temps pour le tournoi ou plus de temps pour la discussion philo qui suit.

3 Deux équipes sont également possibles, mais dans ce cas, l'animateur endosse le rôle d'arbitre.

2. EFFECTUER UN TOUR DE JEU

2.1. Établir les rôles pour commencer

« Chaque équipe va tirer au sort une carte "Rôle", qui indiquera si elle est "Arbitre" ou "Joueur" et déterminera son rôle pour le premier tour. Chaque équipe jouera ensuite l'arbitre à tour de rôle. »

2.2. Tirer au sort une épreuve

L'équipe-arbitre tire au sort une épreuve et la lit à voix haute. Chacun se prépare… ça va commencer !

2.3. Suivre la consigne pour l'épreuve

Les joueurs s'affrontent selon la consigne. Les arbitres sont très attentifs à ce que les règles soient respectées. Toute dérogation à la règle sera pénalisée par le retrait d'un point dans le score final de l'équipe en faute.

2.4. Annoncer les points à l'issue de la partie

L'équipe-arbitre annonce qui a gagné. Les vainqueurs reçoivent 1 point. En cas d'ex aequo, chaque équipe reçoit 1 point.

En cas de litige, l'animateur a le rôle de « Représentant de la Fédération des tournois de philo » et tranchera.

2.5. Recommencer au point 2.2.

On peut tirer une nouvelle épreuve et recommencer un autre tour de jeu. La partie prend fin lorsque chaque équipe a joué le rôle d'arbitre. Le tournoi prend fin après un nombre de parties décidé par l'animateur en fonction du temps dont il dispose. Il faut bien veiller à ce que les équipes aient eu le rôle d'arbitre un même nombre de fois (le rôle d'arbitre ne ramenant pas de points, une équipe est pénalisée si elle le joue plus de fois que les autres).

Nous vous proposons 9 épreuves. Dans le cas où nous avons 4 équipes, 2 parties, composées de 4 tours chacune, sont donc possibles. Libre à vous d'en ajouter ou d'en retirer. L'animation fonctionne également très bien si vous ne faites qu'une partie. Prenons un autre cas : si vous avez 12 enfants, vous pouvez faire 3 équipes de 4 et faire 3 parties.

3. ANIMER LES ÉPREUVES PHILO (DE 5 À 15 MIN PAR ÉPREUVE)

Chaque épreuve mobilise une ou plusieurs habiletés de penser. Celles-ci peuvent être retravaillées plus précisément lors de séances ultérieures.

3.1. Épreuve « La cascade d'exemples »

Les équipes désignent un porte-parole pour cette épreuve. Seul ce que dit le porte-parole sera pris en compte par les arbitres, même si les autres joueurs peuvent l'aider.

L'équipe-arbitre lance un chrono de 2 minutes pendant lesquelles chaque équipe se concerte. Au bout des 2 minutes, le porte-parole d'une équipe annonce le nombre d'exemples de sports qu'il pense pouvoir donner en 1

minute. Les autres équipes annoncent si elles veulent surenchérir ou pas. Par exemple, l'équipe A annonce qu'elle va donner 7 exemples. L'équipe B 8. L'équipe C relève le défi et annonce 9 exemples. L'équipe A renonce. L'équipe B annonce 10 exemples. L'équipe C renonce. C'est l'équipe B qui joue. Si elle donne au moins 10 exemples de sports validés par les arbitres en 1 minute, elle remporte la partie et gagne un point. Si elle échoue, les autres équipes gagnent chacune 1 point.

Les arbitres comptabilisent le nombre d'exemples et gèrent le temps. Bien sûr, ça ne sert à rien de répéter un exemple déjà donné.

3.2. Épreuve « L'argument le plus fort »

Chaque équipe tire au sort une affirmation, par exemple : « *Le sport devrait être obligatoire pour tous* » (annexe 3, p. 16) et a 5 minutes pour en discuter. Les équipes devront se positionner « pour » ou « contre » et argumenter.

Pendant le temps de préparation, les arbitres discutent entre eux des critères qu'ils vont utiliser pour départager les équipes (le nombre d'arguments, un argument logiquement valide, etc.)

Les équipes désignent un porte-parole qui va reformuler les arguments à haute voix. Chaque équipe passe à tour de rôle.

Les arbitres se concertent rapidement et annoncent le vainqueur. Attention ils sont susceptibles de devoir expliquer leur choix en cas de mécontentement ! Les ex aequo sont possibles.

3.3. Épreuve « Bouge ta philo »

Un enfant de chaque équipe tire au sort une carte « Bouge ta philo » (annexe 3, p. 18). Il doit faire deviner le mot à son équipe en 3 minutes, en mimant. Il peut demander l'aide d'un de ses coéquipiers.

Les arbitres sont attentifs à ce qu'il n'y ait pas de tricherie et accorde un point à chaque équipe qui a réussi.

3.4. Épreuve « La super question »

Chaque équipe dispose de 5 minutes pour trouver une question intéressante à discuter, en lien avec le sport.



Les arbitres réfléchissent aux critères d'une bonne question pour discuter. Doit-elle être originale ? Doit-elle être claire ? Etc.

Les arbitres attribuent un point à la question qu'ils trouvent la meilleure. Les ex aequo sont possibles. Les arbitres sont susceptibles de devoir expliquer leur décision !

3.5. Épreuve « L'image à décrire »

Dans chaque équipe, un joueur va devoir décrire une image à ses coéquipiers pendant que ceux-ci tentent de la redessiner le plus fidèlement possible.

Chaque équipe choisit qui va décrire l'image, et celui-ci tire au sort une carte « L'image à décrire »

(annexe 3, p. 20). Les arbitres prennent une copie de l'image. Les images ne peuvent absolument pas être vues par les autres joueurs.

Chaque enfant désigné a 3 minutes pour décrire l'image à ses coéquipiers. Ceux-ci doivent chacun, en silence, écouter ce qui leur est expliqué et le dessiner.

Pendant ce temps les arbitres établissent une liste de 5 éléments qui se trouvent sur l'image et susceptibles de figurer dans la description de celle-ci (Exemple : il y a une balle, la table est verte, etc.)

À la fin du temps imparti, les arbitres passent voir les résultats. Si dans l'équipe, au moins 3 éléments sur les 5 ont été dessinés, l'équipe gagne le point.

Remarque : les équipes doivent être espacées les unes des autres.

3.6. Épreuve « La précision ultra-fine »

Chaque équipe désigne un porte-parole pour cette épreuve. Les équipes ont ensuite 5 minutes pour réfléchir, le plus précisément possible, à la définition du mot « sport » et l'écrire (ça ne doit pas être « bien écrit », mais les arbitres doivent pouvoir vérifier que ce qui sera dit avait été noté). Le porte-parole lit à haute voix la définition trouvée par l'équipe. Chaque équipe passe, à tour de rôle.

Les arbitres se concertent rapidement et donnent un point à l'équipe dont la définition est pour eux la plus complète et précise. Attention : il ne s'agit pas de donner des exemples, mais de dire ce que c'est (exemple : une table est un meuble avec des pieds sur lequel on peut poser un objet).

3.7. Épreuve « La course-relais d'idées »

Chaque équipe établit un ordre de passage de relais. Si les équipes ne sont pas du même nombre, certains enfants jouent le rôle de supporter !

Au top de départ donné par un arbitre, le premier coureur de chaque équipe fait le plus vite possible l'aller-retour jusqu'à une ligne définie préalablement par les arbitres. Quand il revient au départ, il donne un mot qu'il associe au mot « sport » à un coéquipier qui part à son tour et fait le même exercice. Toute l'équipe doit passer ! C'est l'équipe qui a terminé la première qui est victorieuse.

Les arbitres doivent veiller à ce qu'il n'y ait pas de bousculades ou de débordements, que le mot soit bien donné avant que l'enfant-relais se mette à courir et qu'il soit bien associé au sport.

3.8. Épreuve « Le penalty des conséquences »

Les arbitres placent la cible (panier, poubelle, gros pot, ou autre) à bonne distance des enfants. Chaque équipe établit un ordre de passage de ses membres. Si les équipes ne sont pas du même nombre, certains enfants jouent le rôle de supporter !

Le premier joueur de la première équipe lance la balle dans la cible. S'il réussit, il peut compléter la phrase « Si le sport n'existait pas, alors... ». Les arbitres valident et donnent le point si c'est réussi. Le premier joueur de la deuxième équipe fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés. Il n'est pas autorisé de répéter une réponse.

3.9. Épreuve « Les affirmations à la chaîne »

Chaque équipe établit un ordre de passage de ses membres.

Ceux-ci vont devoir enchaîner des affirmations sur le thème du sport pendant 5 minutes maximum. Ils ont 1 minute pour y réfléchir avant de commencer. Ils peuvent se concerter au sein d'une même équipe.

Au signal de départ, le premier joueur de la première équipe donne une affirmation, par exemple : « *J'affirme que si on triche, ce n'est plus du sport.* » Le premier joueur de la deuxième équipe enchaîne avec son affirmation, et ainsi de suite. S'il y a un silence de plus de 10 secondes, l'équipe est éliminée. La ou les dernière(s) équipe(s) en lice reçoi(ven)t 1 point.

Les arbitres sont attentifs à ce que l'on ne répète pas une affirmation.

Le tournoi pourrait causer quelques fâcheries, par exemple si les joueurs sont en désaccord avec les arbitres. Qu'à cela ne tienne : tout pourra être déclencheur de questionnements dans la discussion philo finale.

4. LA DISCUSSION PHILO (DE 30 À 50 MIN)

L'animateur sera en charge d'un retour au calme après cet intense tournoi philo ! Les enfants se réinstallent en groupe complet et en cercle (nous conseillons alors de séparer les membres des équipes pour que cette étape soit vécue comme collective).

L'animateur initie une discussion philo à partir de l'expérience vécue, discussion qui aura pour objectif de questionner le thème du sport.

Exemples de questions possibles pour lancer ou relancer la discussion :

- Ce tournoi philo était-il du sport ou pas ? Pourquoi ?
- Quelle différence y a-t-il entre un sport et un jeu ?
- Faut-il de la compétition pour qu'il y ait du sport ?
- Est-ce que tricher fait partie du sport ?
- Sommes-nous tous égaux dans le sport ?
- Faut-il des arbitres dans le sport ?
- Qu'est-ce que ça veut dire le respect, dans le cadre du sport ?
- Est-ce que le sport demande des efforts ?

Bibliographie

Michel SASSEVILLE et Mathieu GAGNON, *Penser ensemble à l'école. Des outils pour l'observation d'une communauté de recherche philosophique en action* (2e édition), Coll. « Dialoguer », PUL, Québec, 2012.



ANNEXE 1

CARTES « RÔLE »

RÔLE

Phinéas & Autobule



JOUEUR

RÔLE

Phinéas & Autobule



JOUEUR

RÔLE

Phinéas & Autobule



JOUEUR

RÔLE

Phinéas & Autobule



JOUEUR

ANNEXE 1

CARTES « RÔLE », « BOUGE TA PHILO »

RÔLE

Philéas & Autobule



ARBITRE

ANNEXE 2

CARTES « ÉPREUVE »

ÉPREUVE

Philéas & Autobule



LA CASCADE D'EXEMPLES

Vous allez devoir donner des exemples de sports. Vous avez 2 minutes pour vous concerter. Ensuite vous allez annoncer le nombre d'exemples que vous vous engagez à donner en 1 minute. Chaque équipe peut surenchérir et c'est celle qui s'engage à en donner le plus qui joue ! Si elle gagne son pari, elle gagne le point, mais si le pari est raté, ce sont les autres équipes qui ont le point. Aimez-vous le risque ?

Conseil pour les arbitres : soyez bien attentifs à compter le nombre d'exemples donnés. Seul ce qui est dit par le porte-parole compte !

ÉPREUVE

Philéas & Autobule



L'ARGUMENT LE PLUS FORT

Vous allez tirer au sort une affirmation. Vous aurez 5 minutes pour en discuter, vous positionner « POUR » ou « CONTRE » et argumenter (expliquer pourquoi vous êtes pour ou contre). Nous donnerons un point aux meilleurs.

Conseil pour les arbitres : pendant qu'ils préparent leur argumentation, discutez entre vous de vos critères pour attribuer le point : est-ce le nombre d'arguments qui va compter, leur originalité, la manière dont ils ont été exprimés, etc. ?

ÉPREUVE

Philéas & Autobule



BOUGE TA PHILO

Un enfant de chaque équipe va tirer au sort un mot et doit le mimer à son groupe. Il peut se faire aider par un de ses coéquipiers. Vous aurez 3 minutes !

Conseil pour les arbitres : mimer c'est silencieux, ne laissez pas les tricheurs gagner !

ANNEXE 2

CARTES « ÉPREUVE »

ÉPREUVE

Philéas & Autobule



LA SUPER QUESTION
À notre top, vous aurez 5 minutes pour trouver une super question qui fait réfléchir et discuter, sur le thème du sport. La meilleure gagnera le point !

Conseil pour les arbitres : pendant qu'ils préparent leur question, discutez entre vous de vos critères pour attribuer le point : est-ce que la question doit être surprenante ? Belle ? Claire ? Précise ? Etc.

ÉPREUVE

Philéas & Autobule



L'IMAGE À DÉCRIRE
Dans chaque équipe, un enfant va tirer au sort une image qu'il cache aux autres membres de son équipe. Il doit la décrire à ses coéquipiers, qui doivent la redessiner rapidement d'après les informations données. Nous aurons une liste de 5 éléments par image. Si 3 sont dessinés, vous avez 1 point !

Conseil pour les arbitres : répartissez vos forces. Certains peuvent vérifier qu'il n'y a pas de triche pendant que d'autres mettent au point les 5 éléments à vérifier.

ÉPREUVE

Philéas & Autobule



LA PRÉCISION ULTRA-FINE
Vous avez 5 minutes pour vous concerter et écrire la définition la plus précise et complète possible du mot « Sport » ! Un de vous sera chargé de la donner à haute voix.

Conseil pour les arbitres : n'hésitez pas à vérifier que ce qui est dit avait été écrit préalablement et pas juste répété de l'équipe précédente !

ANNEXE 2

CARTES « ÉPREUVE »

ÉPREUVE

Philéas & Autobule



LA COURSE-RELAIS D'IDÉES
Mettez-vous d'accord sur un ordre de passage dans votre équipe. Au top départ, le 1er court le plus vite possible jusqu'à la ligne et revient vers son équipe. Au retour il donne un mot associé au mot « sport ». Le 2e peut alors partir. La première équipe qui finit a gagné !

Conseil pour les arbitres : soyez sans pitié avec les tricheurs et les bousculeurs ! Vérifiez aussi que le même mot n'est pas donné plusieurs fois.

ÉPREUVE

Philéas & Autobule



LE PENALTY DES CONSÉQUENCES
À chaque balle lancée dans le panier, le joueur complète la phrase « Si le sport n'existait pas, alors… ». À chaque passage réussi : 1 point gagné !

Conseil pour les arbitres : à vous de placer le panier pour que ce ne soit ni trop facile ni trop difficile. À vous aussi de vérifier qu'ils complètent bien la phrase.

ÉPREUVE

Philéas & Autobule



LES AFFIRMATIONS À LA CHAÎNE
Choisissez un ordre de passage. Vous avez 1 minute pour réfléchir à des affirmations sur le sport, c'est-à-dire quelque chose que vous pensez vrai sur le sport. Au top départ, le 1er donne son affirmation et on enchaîne. Quand vous avez un trou de plus de 10 secondes, vous êtes éliminés. Attention : pas deux fois la même !

Conseil pour les arbitres : vérifier bien qu'on ne répète pas deux fois la même affirmation, sinon c'est l'élimination !

ANNEXE 3

CARTES « L'ARGUMENT DU PLUS FORT »

L'ARGUMENT LE PLUS FORT

Philéas & Autobule



S'il y a de la triche, il n'y a pas de sport.

L'ARGUMENT LE PLUS FORT

Philéas & Autobule



Il faut de la force pour faire du sport.

L'ARGUMENT LE PLUS FORT

Philéas & Autobule



Le sport est un art.

L'ARGUMENT LE PLUS FORT

Philéas & Autobule



Le sportif est un modèle à suivre.

ANNEXE 3

CARTES « L'ARGUMENT DU PLUS FORT »

L'ARGUMENT LE PLUS FORT

Philéas & Autobule



Dans le sport, l'important c'est de participer.

L'ARGUMENT LE PLUS FORT

Philéas & Autobule



Le sport nous amène à nous dépasser.

L'ARGUMENT LE PLUS FORT

Philéas & Autobule



S'il n'y a pas de compétition il n'y a pas de sport.

ANNEXE 3

CARTES « BOUGE TA PHILO »

BOUGE TA PHILO

Philéas & Autobule



VOILIER

BOUGE TA PHILO

Philéas & Autobule



TRICHE

BOUGE TA PHILO

Philéas & Autobule



RECORD

BOUGE TA PHILO

Philéas & Autobule



BLESSURE

ANNEXE 3

CARTES « BOUGE TA PHILO »

BOUGE TA PHILO

Philéas & Autobule



COMBAT

BOUGE TA PHILO

Philéas & Autobule



PODIUM

ANNEXE 3

CARTES « L'IMAGE À DÉCRIRE »

L'IMAGE À DÉCRIRE

Philéas & Autobule



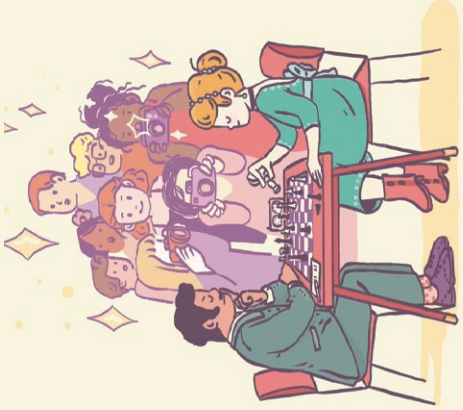
L'IMAGE À DÉCRIRE

Philéas & Autobule



L'IMAGE À DÉCRIRE

Philéas & Autobule



ANNEXE 3

CARTES « L'IMAGE À DÉCRIRE »

L'IMAGE À DÉCRIRE

Philéas & Autobule





L'IMAGE À DÉCRIRE

Philéas & Autobule





Séquence médias

L'e-sport, bientôt aux Jeux olympiques ?

Autrice : Sophie Lapy (rédactrice et journaliste)



À partir de l'article « La vie d'une e-sportive »
Philéas & Autobule n°82, pp. 22-23

Objectifs

- L'enfant sera capable d'interpréter un article sur l'e-sport et d'en comprendre les enjeux
- L'enfant sera capable de développer un avis sur le thème de l'e-sport
- L'enfant sera capable d'analyser et de produire un message médiatique

Durée
2 X 50 minutes

Âge
De 10 à 12 ans

Matériel
- Annexe 1 (1 par enfant) (p. 28)
- 1 projecteur
- 1 vidéo sur une clé USB ou connexion à internet (www.youtube.com/watch?v=9QeC1WAP3vs)

Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[1]

Compétences informationnelles en lecture

- Confronter les représentations et les sensibilités véhiculées par le contenu à sa propre perception du monde
- Tenir compte de la diversité des approches possibles d'un même message médiatique et de leurs effets sur sa perception de son contenu
- Lire un média en construisant du sens

Compétences sociales en lecture

- Repérer les enjeux éthiques et déontologiques liés au contexte de réception du média
- Échanger avec d'autres destinataires sur les effets du message, être attentif aux interprétations que certains d'entre eux partagent, savoir y reconnaître des jugements de valeur et être capable de défendre les siens de manière argumentée
- Reconnaitre la diversité des acteurs qui peuvent intervenir dans le dispositif médiatique, et la variété de leurs intentions
- Examiner la variété des effets possibles de la lecture du média sur d'autres destinataires

Compétences informationnelles en écriture

- Écrire un contenu en produisant du sens

Compétences sociales en écriture

- Adapter constamment, dans ses médias d'interlocution, son écriture à ce qu'il vient de lire ou d'entendre
- Se soucier d'autrui en adressant le message
- Adapter son écriture à l'évolution de l'interaction médiatique

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[2]

1. Élaborer un questionnement philosophique

➲ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)

- Comparer et confronter différentes alternatives (étape 3)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

➲ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler et organiser ses idées dans un discours cohérent (étape 3)

➲ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe… (2.3)

- Reconnaitre qu'un énoncé, qu'un jugement, qu'un principe, etc., n'est pas infaillible (étape 3)

3. Prendre position de manière argumentée

➲ Se positionner (3.2)

- Formuler une prise de position, notamment sur le plan éthique (étape 2)

5. Se décentrer par la discussion

➲ Élargir sa perspective (5.2)

- Analyser une situation depuis une perspective différente de la sienne (étape 3)

9. Participer au processus démocratique

➲ Débattre collectivement (9.2)

- Énoncer des arguments (étape 1)

1 Publiées dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2016, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

2 Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. S'INFORMER SUR L'E-SPORT

L'animateur parcourt les documents proposés dans la bibliographie pour mieux cerner les enjeux de la séquence.

2. ORGANISER LE LOCAL

Avant de commencer la séquence, l'animateur dispose le mobilier du local afin d'installer les enfants en cercle. Au cours des séances, il sera amené à installer les enfants en sous-groupes.

3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'animateur installe d'emblée un climat de confiance. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe et en sous-groupes.

DÉROULEMENT

1. DÉCOUVRIR LES ENJEUX DE L'E-SPORT (SÉANCE 1 - 50 MIN)

1.1. Comprendre le concept de l'e-sport (30 min)

Pour commencer, l'animateur interroge les enfants sur l'e-sport. « *Qu'est-ce que l'e-sport ? Lesquels connaissez-vous ? Avez-vous déjà pratiqué l'e-sport ? Avec vos amis, vos frères et sœurs, vos parents ? Que deviez-vous faire ? Le pratiquez-vous avec d'autres gens en ligne ? Avez-vous déjà regardé ou assisté à une compétition e-sportive ?* »

Ensuite, l'animateur et les enfants parcourent l'article « La vie d'une e-sportive » : « *Sur base de l'article de la revue, nous allons nous interroger sur la notion d'e-sport durant deux séances.* »



a. Lire l'article (15 min)

L'animateur demande aux enfants de lire l'article et vérifie la compréhension des mots et des idées. « *Avez-vous des questions sur l'article ? Est-ce que vous avez compris tous les mots ?* » S'il y a des questions, l'animateur demande d'abord aux enfants d'y répondre et, si nécessaire, aide l'ensemble du groupe à la compréhension des termes.

b. Analyser des idées clés (15 min)

L'animateur interroge les enfants sur les spécificités de l'e-sport. « *Donnez-moi 5 caractéristiques propres à l'e-sport. Attention, si la caractéristique correspond au sport en général, vous devez préciser votre réponse pour qu'elle corresponde uniquement à l'e-sport. Par exemple, une caractéristique du cyclisme est qu'on le pratique sur un vélo.* » Les enfants peuvent s'aider de l'article et de ses illustrations pour trouver des idées.

Ensuite, il demande aux enfants de réfléchir à l'e-sport en tant qu'activité professionnelle. Il propose aux enfants de comparer la vie d'un e-sportif amateur et celle d'un e-sportif professionnel. Il dessine au tableau deux colonnes et inscrit pour chacune des colonnes un titre : e-sportif amateur et e-sportif professionnel. Il propose des questions aux enfants pour les aider et indique au tableau leurs réponses. « *Quel est le quotidien d'un e-sportif professionnel ? Et celui d'un amateur ? Combien de temps s'entraînent-ils ? Pratiquent-ils des compétitions ? Est-ce que quelqu'un les aide à s'entraîner ? Si oui, qui ? Comment gagnent-ils leur vie ? Jouent-ils en équipe ? Quels sont leurs diplômes ? Leurs formations ? Peuvent-ils pratiquer cette activité toute leur vie ? Pourquoi jouent-ils ? Peuvent-ils jouer quand ils veulent ?* »

1.2. Débattre autour de l'e-sport (20 min)

L'animateur propose ensuite aux enfants de débattre sur l'enjeu de l'intégration de l'e-sport aux Jeux olympiques. Il interroge les enfants : « *Pensez-vous que l'e-sport devrait devenir une nouvelle discipline des Jeux olympiques ?* »

Pour répondre à cette question, il suggère un jeu de rôles : « *Nous allons diviser le groupe en deux. D'un côté, un groupe va défendre l'idée de l'intégration de l'e-sport aux JO et de l'autre côté, l'autre groupe, va défendre le fait de ne pas l'intégrer. Je précise que cet exercice est une mise en scène. Les arguments que vous allez énoncer ne sont donc pas forcément les vôtres. Vous vous mettez dans la peau d'une personne qui pense de cette manière-là.* »

Il divise le groupe en deux. « *Vous vous retrouvez devant le Comité international des Jeux olympiques. Aujourd'hui est un grand jour : ses membres doivent décider si oui ou non l'e-sport intégrera la prochaine compétition. C'est la dernière occasion de les convaincre avant le vote.* »

L'animateur lance le débat et encourage les enfants à développer leurs propres arguments. En cas de besoin, les enfants peuvent également s'aider des exemples (annexe 1, p. 28).

Pour terminer, l'animateur demande aux enfants de sortir de leur rôle et de voter en fonction de leur « vrai » point de vue. Les enfants votent à main levée. « *Levez la main uniquement si vous pensez que l'e-sport doit être intégré aux JO.* » L'animateur donne la parole à deux enfants qui ont des avis différents afin qu'ils expliquent leur choix.

L'animateur informe les enfants qu'il s'agit d'un débat en cours et les invite à mener une recherche pour savoir où les choses en sont.

2. DÉCOUVRIR L'E-SPORT LORS D'UNE COMPÉTITION (SÉANCE 2 - 50 MIN)

2.1. Rappel à propos de l'e-sport et de l'e-sportif (5 min)

En guise de rappel, l'animateur interroge les enfants sur l'e-sport et les e-sportifs. « *Sur base de ce qu'on a vu lors de la séance précédente, qui peut me rappeler ce que c'est l'e-sport ? Citez-moi des exemples d'e-sports. Qu'est-ce qu'un e-sportif professionnel ? Que fait-il au quotidien ?* »

Il écrit les réponses des enfants au tableau.



2.2. Analyser une compétition (20 min)

a. Décortiquer une compétition d'e-sport

Pour cette séance, l'animateur propose aux enfants de regarder la vidéo de la finale du Mondial de *League of Legends* à Paris en 2019. Il propose des premières questions d'analyse : « *Que pensez-vous de cette vidéo ? Qu'avez-vous ressenti ? Qu'avez-vous compris ? De quoi parle-t-elle ?* »

Il encourage la réflexion avec de nouvelles questions : « *Dans quel lieu se déroule la compétition ? Y a-t-il des caméras ? Des gradins ? Y a-t-il un public ? Des supporters ? Comment assistent-ils à la compétition ? Combien y a-t-il de joueurs ? Y a-t-il un trophée ? Est-ce que des marques sponsorisent la compétition ? Si oui, comment ? À quel autre genre d'évènement cela vous fait-il penser ?* »

b. Dégager les éléments attrayants d'une compétition

L'animateur leur demande ensuite d'analyser la compétition en dégageant quelques éléments marquants.

Il précise l'exercice. « *Sur base de la vidéo, vous allez tenter de dégager les 5 idées-clés d'une compétition d'e-sport que vous pourrez expliquer à votre grand-mère pour qu'elle comprenne de quoi il s'agit, peut-être même pour lui donner envie de vous y accompagner un jour. À la fin du temps imparti, vous partagerez vos explications.* »

Pour commencer, l'animateur répartit les enfants en groupes de 4 personnes.

L'animateur diffuse à nouveau la vidéo.

Au bout de 10 minutes, chaque groupe présente ses explications aux autres groupes.

2.3. Interviewer un e-sportif (15 min)

Toujours en groupe de 4, l'animateur demande aux enfants de réaliser une interview du vainqueur. « *Imaginez que vous êtes journaliste et que vous avez le droit de poser 7 questions au vainqueur, à la fin de la compétition. Quelles seraient vos questions ?* »

Après 10 minutes, les enfants présentent leurs questions aux autres groupes.

2.4. Conclure (5 min)

L'animateur conclut la séquence en invitant les enfants à synthétiser leurs réflexions. « *Qu'est-ce que vous retenez de ce que nous avons vu ? Qu'avez-vous appris ? Votre opinion a-t-elle changé sur un point ? Avez-vous des questions ? Est-ce que quelqu'un voudrait ajouter quelque chose ?* »

PROLONGEMENTS

1. RÉALISER UNE « VRAIE » INTERVIEW D'UN E-SPORTIF

Encadrés par l'animateur, les enfants cherchent sur internet un e-sportif francophone qui les inspire et le contactent pour fixer une interview (par téléconférence ou en direct). À partir de ce qu'ils ont fait pendant l'animation, les enfants préparent les questions et l'interviewent ensemble.

2. ORGANISER UNE COMPÉTITION E-SPORTIVE À L'ÉCOLE

Les enfants sélectionnent un jeu vidéo accessible à tous et organisent une compétition dans l'école.

Bibliographie

- L'e-sport : qu'est-ce que c'est ? : https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/jeux-video-e-sport-16445/
- Comprendre l'e-sport : https://www.pedagojeux.fr/comprendre-le-jeu-video/quest-ce-que-l-esport/
- L'e-sport, est-ce du sport ? : https://conseilsport.decathlon.fr/lesport-est-il-un-sport-tout-savoir-sur-un-sujet-qui-divise
- 1 jour, 1 actu : l'e-sport : https://www.1jour1actu.com/monde/cest-quoi-esport
- E-sport : marché en plein boom : https://mbamci.com/esport-definition-histoire-jeux-public-joueurs-business/#march%C3%A9
- Devenir coach d'e-sport : https://gamingcampus.fr/metiers/coach-esport.html#:~:text=La%20mission%20principale%20du%20coach,dans%20la%20strat%C3%A9gie%20%C3%A0%20mener.
- L'e-sport aux JO : https://www.slate.fr/story/151139/esport-aux-jo-quel-est-le-probleme, https://crossplay.blog/2021/09/28/le-e-sport-est-il-un-sport-depasser-un-debat-sterile/

La vidéo pour la deuxième séance
https://www.youtube.com/watch?v=9QeC1WAP3vs, visité le 7 septembre 2022.

ANNEXE 1
POUR OU CONTRE L'E-SPORT AUX JO ?

Tu as peut-être déjà un avis sur la question, mais, si tu veux, tu peux aussi t'inspirer de ces réflexions.

« *L'e-sport n'est pas une activité physique comme le foot ou la gym* », Lilia, 10 ans

« *Aucun sport ne se fait devant un écran* », Hélène, 12 ans

« *Depuis toujours, le sport incarne certaines valeurs, comme l'esprit d'équipe ou la coopération* », Valentina, 11 ans

« *Tout sport demande des heures d'entraînement* », Soline, 10 ans

« *À travers le sport, on développe de nombreux réflexes* », Adnan, 11 ans

« *Les compétitions sportives doivent attirer de nombreux spectateurs* », Sacha, 10 ans

« *De nombreuses ligues se sont constituées autour de l'e-sport. Un peu comme les clubs de foot ou la fédération de pétanque* », Ivanka, 11 ans

« *Le bridge, le tir à l'arc et le jeu d'échecs sont considérés comme du sport* », Yunes, 12 ans

« *Les Jeux olympiques, c'est avant tout des compétitions entre personnes* », Maël, 13 ans

« *Pour parler de sport, il faut des règles de jeu très précises* », Benjamin, 13 ans