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



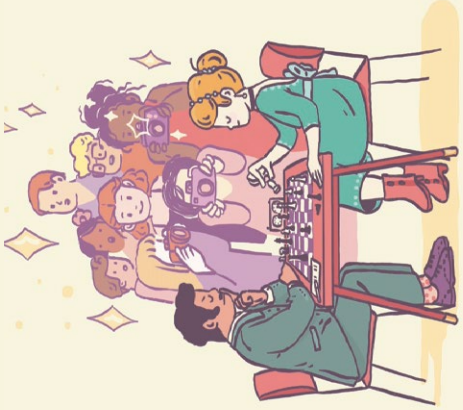
L'IMAGE À DÉCRIRE

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



