

jeu-discut.fr



Apprendre à
discuter et à
réfléchir
avec...



Que peut-on promettre ?

La philo dans le texte
épisode S2 E3

discut
✔💡❌?
<http://jeu-discut.fr>

© Discut - tous droits réservés

Sommaire

I - Matériel

1 - Affiche du sujet (A4).....	2
2 - Mémos questions pour le Guide.....	3
3 - Mémos citations pour les cartes Dixit	4
4 - Fiche de prise de notes pour le Secrétaire	5
5 - Page de garde (cahier philo).....	6

II - Modes d'emploi

1 - I- Mise en place de l'atelier.....	7
2 - II- Présentation du dispositif Discut.....	9
3 - III- Rôles des facilitateurs	10

Que peut-on promettre ?



S2 E3 - Paul Ricoeur - *Parcours de la reconnaissance*

S2 E3



Mémos questions pour le Guide

Suggestions de questions - à découper et à coller avec de la patafix au verso des cartes Défi Guide



S2 E3 - Paul Ricoeur - Parcours de la reconnaissance

S2 E3

compréhension/ reformulations

- ▶ Pourquoi Ricoeur dit-il que la seule chose qu'on puisse promettre c'est de faire ou de donner ?
- ▶ Quelle différence Ricoeur fait-il entre ces deux conceptions de l'identité que sont l'ipséité et la mêmeité ?
- ▶ Quel est le principal inconvénient des promesses, selon Paul Ricoeur ?

?
discut

S2 E3

= définitions

- ▶ Que fait-on quand on promet ?
- ▶ Quels sont les différents sens du mot « identité » ?
- ▶ Quels sont les différents sens du mot « reconnaissance » ?
- ▶ Que signifie le mot « performatif » ?

?
discut

S2 E3

exemples

- ▶ Pourriez-vous donner des exemples de promesses intenables ?
- ▶ Y a-t-il des cas où on est obligé ou contraint de promettre ?
- ▶ Ricoeur dit qu'on ne peut pas promettre des sentiments, pourriez-vous donner des contre-

?
discut

S2 E3

comparaisons

- ▶ A quoi pourrait-on comparer ceux qui s'obstinent à être fidèle à leur promesse alors que la situation a changé ?

?
discut

S2 E3

≠ distinctions

- ▶ Quelle différence y a-t-il entre une promesse et un contrat ?
- ▶ Qu'est-ce qui distingue la fidélité de la constance ?
- ▶ Qu'est-ce qui distingue un témoin d'un garant ?

?
discut

S2 E3

causes/buts/raisons

- ▶ Qu'est-ce qu'on présuppose de soi lorsqu'on promet ?
- ▶ D'où vient la crédibilité d'une promesse ?
- ▶ Qu'est-ce qui nous pousse à ordonner « promets-le ! » ?
- ▶ Qu'est-ce qui peut nous empêcher de tenir parole ?

?
discut

S2 E3

conséquences

- ▶ Quels risques y a-t-il à promettre ?
- ▶ Peut-on promettre ce qui n'est pas en notre pouvoir ?
- ▶ En quoi ne pas tenir sa parole est-il immoral ?

?
discut

S2 E3

critères

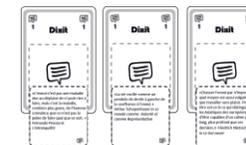
- ▶ A quelles conditions une promesse devient-elle caduque ?
- ▶ Qu'est-ce qui rend illégitime l'acte de promettre ?
- ▶ Etre fidèle, est-ce une question de volonté ?

?
discut



Mémos citations pour les cartes Dixit

Suggestions de citations : à découper et à coller avec de la patafix au recto des 3 cartes Dixit
Les citations sont extraites des 5 textes lus pendant la semaine, pour vous donner plus de choix.



S2 - ça promet !

« Agis comme si la maxime de ton action devait-être érigée par ta volonté en loi universelle de la nature. »

Emmanuel Kant

 S2 E1

« Celui qui veut en tout et partout se montrer homme de bien ne peut manquer de périr au milieu de tant de méchants. »

Machiavel

 S2 E2

« Dans une promesse, ce à quoi on s'engage, c'est à faire ou à donner, non à éprouver émotions, passions ou sentiments. »

Paul Ricoeur

 S2 E3

« Quand une promesse est faite, ce n'est pas la parole qui promet, mais l'inexprimé derrière les mots. »

Friedrich Nietzsche

 S2 E4

« Là où il n'existe aucun pouvoir commun, il n'y a pas de loi, là où n'existe pas de loi, il n'y a pas d'injustice. »

Thomas Hobbes

 S2 E5

« Agis de telle sorte que tu traites l'humanité dans la personne de tout autre en même temps comme une fin, et jamais simplement comme un moyen. »

Emmanuel Kant

 S2 E1

« On peut combattre de deux manières : ou avec les lois, ou avec la force. La première est propre à l'homme, la seconde est celle des bêtes. »

Machiavel

 S2 E2

« Cette ipséité de la promesse consiste en une volonté de constance, de maintien de soi. C'est une identité maintenue malgré..., en dépit de..., de tout ce qui inclinerait à trahir sa parole. »

Paul Ricoeur

 S2 E3

« Les mots affaiblissent la promesse en ce qu'ils dispensent et consomment une force, qui est une part de la force qui promet. »

Friedrich Nietzsche

 S2 E4

« La transmission mutuelle du droit est ce que les hommes appellent Contrat. »

Thomas Hobbes

 S2 E5

« Puisque l'expérience ne nous permet pas de prouver l'existence d'un tel impératif catégorique, nous avons à examiner tout à fait a priori la possibilité d'un tel impératif. »

Emmanuel Kant

 S2 E1

« Un prince bien avisé ne doit point accomplir sa promesse lorsque cet accomplissement lui serait nuisible. »

Machiavel

 S2 E2

« [Il faut] d'abord s'exercer à ne pas trop présumer de son pouvoir, à ne pas promettre trop. »

Paul Ricoeur

 S2 E3

« Toutes les institutions qui donnent à une passion *foi en sa durée* et la rendent responsable de cette durée, lui ont reconnu un nouveau rang. »

Friedrich Nietzsche

 S2 E4

« Il faut qu'il y ait quelque pouvoir coercitif pour contraindre également les hommes à exécuter leurs conventions. »

Thomas Hobbes

 S2 E5

Apprendre à
discuter et à
réfléchir
avec...



Ateliers de discussion philo

Apprendre à
discuter et à
réfléchir
avec...



Ateliers de discussion philo

I-Mise en place de l'atelier

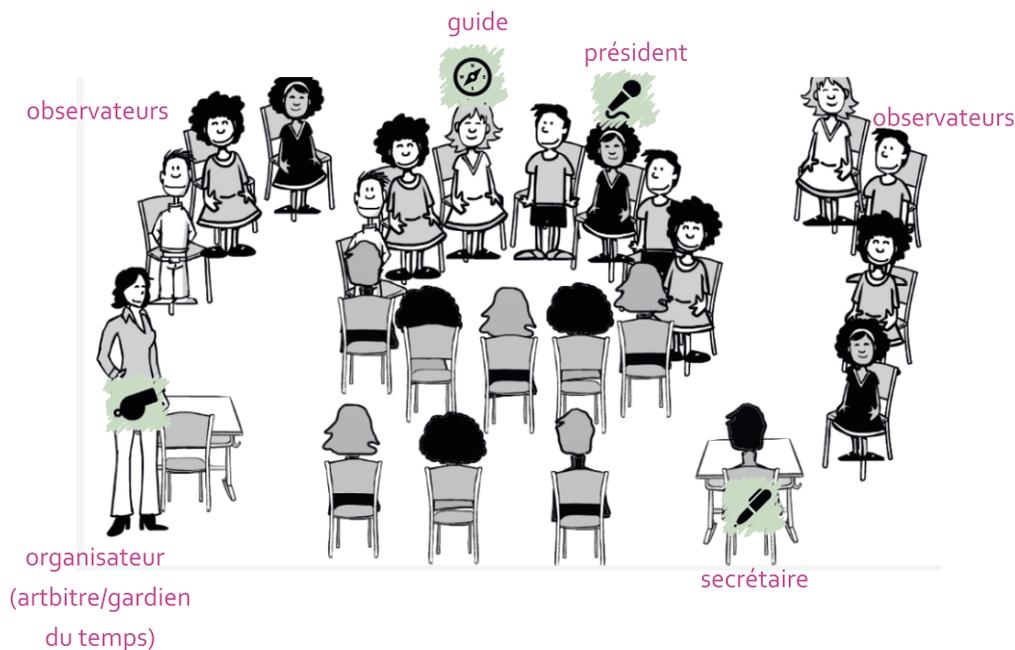
jeu-discut.fr

Pour toutes vos questions

Atelier-type :

- de 8 à 20 participants
- Durée : de 50 min. à 2h selon l'âge des participants

Disposition :



Matériel nécessaire pour chaque atelier :

- 1 jeu de cartes Discut et son pochon et cartes Discut+ si prévues
- 1 minuteur (ou appli Discut chrono disponible sous Android)
- 2 stylos + supports d'écriture (pour l'Arbitre et le Secrétaire, si besoin)
- smartphone/tablette + enceinte pour diffuser le podcast
- de la patafix

1. Préparer l'atelier philo

Préparer les documents

- 1 Imprimez l'affiche du sujet proposé (p.2) ou réalisez une affiche avec le sujet choisi.
- 2 Imprimez les mémos questions pour le guide (p.3) et découpez-les.
- 3 Imprimez les mémos citations pour les cartes "Dixit" (p.4), choisissez en trois puis découpez-les.
- 4 Si besoin, imprimez aussi une fiche de prise de notes pour le secrétaire (p.5) et une grille d'évaluation pour l'arbitre (cf. outils d'évaluation sur jeu-discut.fr)

Préparer les cartes

- 5 Collez les mémos questions au verso des cartes Guide avec de la patafix.
- 6 Collez les mémos citations sur les 3 cartes Dixit avec de la patafix.
- 7 Préparez les cartes Discut en les rangeant par séries de 6 :

Question, Idée, Confirmation, Objection, Joker, Stop | Question, Idée, etc. (les cartes noires Stop servent de repère). Glissez ensuite les 3 cartes Dixit au hasard dans le paquet à bonne distance les unes des autres.



Prévoyez le nombre de cartes en fonction du nombre de participants (deux jeux Discut s'il y a plus de 12 discutants).

- 8 Préparez des cartes Discut+ si vous utilisez l'extension (ôtez dans ce cas les cartes Joker). Ces cartes seront distribuées après les cartes Discut, uniquement aux participants volontaires et/ou déjà à l'aise avec les autres cartes.

Préparer la salle et le matériel

- 9 Prévoyez suffisamment de chaises (ou coussins) ainsi que, si besoin, 2 tables et chaises pour le Secrétaire et l'Arbitre (ou un support d'écriture).

- 10 Munissez-vous d'un minuteur (ou téléchargez l'application Discut chrono) et prévoyez de quoi diffuser le podcast (smartphone/tablette + enceinte)

Préparer les participants

Si vous le souhaitez, vous pouvez inviter les participants à écouter l'épisode en amont de l'atelier et éventuellement à réfléchir à une question à discuter, si vous n'utilisez pas le sujet proposé.

2. Introduire l'atelier philo

Installer les participants

① Invitez les participants à s'installer en cercle (sans table) et rappelez ce qu'est un atelier philo : pas un débat où l'on cherche à se convaincre les uns les autres mais un espace où l'on s'efforce d'améliorer la qualité de la réflexion collective au sujet d'une question précise en mobilisant un certain nombre de compétences.

② Si vous l'avez déjà choisie, annoncez la question traitée et placez l'affiche préparée par terre au centre du cercle.

Attribuer les rôles d'animation

③ Présentez le rôle de Président et sollicitez un volontaire pour le tenir pendant la discussion ; lui donner sa carte de rôle.

④ Faites de même pour les rôles de Guide et de Secrétaire. Donnez au Guide ses cartes Guide en lui précisant bien qu'il n'est pas obligé d'utiliser les questions des mémos. Donnez au Secrétaire sa fiche de notes ou une feuille et un stylo.

⑤ Présentez et distribuez les rôles d'Arbitre (si utilisé) et de Gardien du temps (vous pouvez prendre en charge ces deux rôles).

Distribuer les cartes

⑥ Distribuez à chaque participant les cartes Discut préparées.

Présentez rapidement le sens de chaque carte et leurs règles d'utilisation.

⑦ Si vous utilisez l'extension Discut+, proposez aux participants volontaires et/ou déjà à l'aise avec le jeu 1 à 3 cartes Discut+ supplémentaires. Expliquez-en l'usage.

⑧ Faites écouter aux participants l'épisode du podcast choisi.

⑨ Si la question n'a pas déjà été choisie, la faire choisir par les participants (cf. méthodes sur la FAQ du site jeu-discut.fr) et l'écrire en gros sur une feuille A4.

Lancer la discussion

⑩ Le gardien du temps fixe la durée de la discussion en concertation avec le groupe et lance l'application Discut chrono ou le minuteur. Rappelez la question traitée.

Le gardien du temps doit prévenir les participants quand la moitié du temps est écoulée ainsi que 5 minutes avant la fin.

C'est parti !

3. Faire le bilan de l'atelier philo

Compte-rendu du secrétaire

① Lorsque le temps de la discussion est terminé, demandez au Secrétaire d'énoncer quelques-unes des idées principales qu'il a notées. Cette synthèse ne doit pas donner lieu à discussion ni à remarques.

Rôles du président et du guide

② Demandez ensuite au Président son avis sur la manière dont il a vécu son rôle (difficultés, éventuelles frustrations, etc.) puis l'avis des participants sur la manière dont ce rôle a été tenu. Donnez votre avis en soulignant les points forts et en proposant des pistes d'amélioration.

③ Faites de même pour le Guide.

Qualité de la discussion

④ Demandez aux participants leur avis sur les qualités et défauts de la discussion : lien avec le sujet, respect des règles, mobilisation des compétences mentionnées sur les cartes, difficultés, etc.

⑤ Demandez à ceux qui n'ont pas du tout pris la parole, ou très peu, d'en préciser les raisons, en rappelant que l'écoute est une attitude tout aussi légitime que la prise de parole.

Utilisation des cartes

⑥ S'il y a un Arbitre, il peut faire un bilan des différentes cartes utilisées au cours de la discussion et organiser la remise éventuelle des badges.

Après l'atelier

⑦ Il est possible de tenir un cahier philo dans lequel seront retranscrits les éléments essentiels de chaque atelier philo (date, participants, question traitée, épisode du podcast écouté, synthèse des échanges, bilan, grille d'évaluation, etc.) Le visuel à gauche de la p.1 peut être imprimé et collé comme rappel du sujet traité.

Organiser un atelier philo Discut

II-Présentation du dispositif

Dans un atelier philo Discut, on distingue deux sortes de participants :

- ▶ Les **Discutants** (max. 12 personnes)
- ▶ Les **Facilitateurs** (max. 5 personnes)

Les Discutants

Comme leur nom l'indique, ce sont les participants qui vont discuter autour de la question choisie. Ils vont se servir des cartes d'intervention Discut pour prendre la parole au cours de la discussion. Le jeu est prévu pour **12 Discutants maximum**.

Selon leur âge, ces derniers reçoivent une ou plusieurs des **5 cartes Discut de base** : " Je pose une question", "Je propose une idée", "Je fais une objection", "J'apporte une confirmation", "Stop".



Chaque Discutant dispose de ces 5 cartes en main et doit **lever celle qui correspond à son intervention pour demander la parole**. Il peut utiliser chacune des cartes autant de fois qu'il le veut.

La **carte Stop** est utilisée uniquement pour demander une brève interruption de l'atelier (besoin de précision sur les règles, d'aller aux toilettes, etc.).

⚠ L'organisateur ne doit jamais participer à l'atelier comme discutant !

Les Facilitateurs

Les facilitateurs ont pour tâche de veiller au bon déroulement de la discussion. Il est conseillé de confier aux participants les 3 rôles de facilitateur suivants :

- **Président**
- **Guide**
- **Secrétaire**



Les rôles de **Gardien du temps** et éventuellement d'**Arbitre** peuvent être assumés par l'organisateur.

Chaque facilitateur reçoit une carte Anim qui décrit le rôle qu'il doit remplir.

Les Facilitateurs **n'ont pas le droit de donner leur avis** pendant la discussion.

⚠ Afin d'accentuer le caractère participatif de l'atelier, il est préférable que l'organisateur de l'atelier n'assume pas lui-même les rôles de Président ni de Guide, sauf si le nombre de participants est faible (<8). Par contre, il peut remplir le rôle de Secrétaire si besoin.

III-Rôle des facilitateurs

Le rôle de "Président"

Le Président a pour tâche de distribuer la parole pendant la discussion. Comme tous les autres facilitateurs, il n'a pas le droit de participer à la discussion en donnant son avis sur la question traitée. C'est le Président qui décide qui peut parler. Les Discutants lui demandent la parole en montrant la carte correspondant à l'intervention qu'ils veulent faire.

Le Président distribue la parole en **donnant la priorité** au Discutant (dans l'ordre) :

- qui lève une **carte prioritaire ("Stop")**
- qui a le **moins parlé**
- qui lève la **carte la plus intéressante** à ce moment de la discussion

Le Président peut aussi **solliciter avec tact les Discutants silencieux** pour les inciter à s'exprimer plus facilement.

-  Le Président doit être en permanence très **attentif à l'ensemble des Discutants** (y compris ceux assis à ses côtés et qu'il voit moins bien) pour voir quand ils lèvent une carte ou semblent vouloir s'exprimer.
-  Le Président doit **faire respecter son autorité** et les règles de prise de parole : il ne doit pas laisser les Discutants parler sans son autorisation ni sans lever de carte.
-  Dans sa distribution de parole, le Président doit être très vigilant à **ne pas favoriser les « ping-pong »** entre 2 ou 3 Discutants qui discutent entre eux. La discussion doit toujours impliquer **l'ensemble des Discutants**.

Place : le Président est installé au sein du cercle des Discutants

Le rôle de "Guide"

Le rôle du Guide est d'aider les Discutants à **ne pas perdre le fil** et à **approfondir la question de départ** tout en **développant leurs compétences réflexives**.

Le Guide n'a **pas le droit de donner son avis** et ne peut intervenir au cours de la discussion qu'en **posant des questions**.

Il est le seul à pouvoir **intervenir quand il veut**, sans l'autorisation du Président.

Pour exercer son rôle, le guide dispose de **deux questions clefs**, inscrites sur sa carte :

- l'une incitant les Discutants à approfondir leurs propos (« Pourquoi dis-tu que... ? » ou « Pourquoi, à votre avis, X dit-il que... ? »)
- l'autre incitant les Discutants à rester en lien avec la question traitée (« Quel est le lien entre ce que tu dis/dit X et la question qu'on traite ? »)

Pour aider le Guide à poser des questions fructueuses, on peut aussi lui distribuer **plusieurs cartes Défi Guide "(Contre-)Exemple", "Définition", "Reformulation", etc.** en fonction de son aisance. En proposant des questions correspondant à ces cartes, le Guide aide les participants à mobiliser et développer leurs compétences réflexives. Les mémos collés au dos des cartes contiennent des suggestions de questions pour faciliter son travail. Le guide reste **totalemt libre de les utiliser ou non**, en fonction de leur pertinence à tel ou tel moment de l'atelier.

-  Le guide ne doit poser **ni trop de questions ni trop peu**, juste ce qu'il faut pour permettre aux Discutants d'approfondir leurs interventions tout en leur laissant le temps de réfléchir et de discuter ensemble.
-  Le guide ne doit pas par ailleurs poser de « fausses questions », qui lui permettent en réalité de donner son avis sur la question traitée. (ex : « Est-ce qu'on ne peut pas penser que.... ? ») Il doit rester totalement **neutre et objectif** et **s'abstenir de porter un jugement** positif ou négatif sur le contenu des interventions.
-  Le Guide peut poser des questions à un Discutant en particulier mais il doit privilégier les **questions qui s'adressent au groupe dans son ensemble** afin que l'ensemble des Discutants se sente toujours impliqué dans la discussion.

Place : le Guide est installé au sein du cercle des Discutants

Le rôle d' "Arbitre"

Le rôle d'Arbitre permet d'**évaluer les compétences des participants**. A chaque fois qu'un Discutant prend la parole, l'Arbitre note la carte invoquée sur sa grille et vérifie que l'intervention faite correspond bien à cette carte (ex : que le Discutant a bien posé une question s'il a levé une carte "Je pose une Question").

Lorsqu'une carte est invoquée par un Discutant, l'arbitre met un bâton dans la colonne de la carte correspondante. Si l'intervention effective ne correspond pas à la carte invoquée, l'arbitre barre le bâton qu'il a mis. Pour faciliter le travail de l'arbitre, il est préférable que les Discutants annoncent à voix haute la carte qu'ils invoquent avant leur prise de parole.

 L'Arbitre valide uniquement la forme de l'intervention et non son contenu. Peu importe l'intérêt ou la pertinence de l'intervention, s'il s'agit du bon type d'intervention (Question, Idée, Objection, etc.), l'intervention doit être validée.

A la fin de la discussion, si le système de points ou de badges est utilisé, l'Arbitre annonce le nom du gagnant (celui qui a remporté le plus de points) ou remet les badges à ceux qui en ont gagné. Lorsqu'un Discutant invoque une carte "Stop" pour obtenir des précisions sur les règles du jeu, c'est l'Arbitre qui lui répond.

L'Arbitre n'a pas le droit de prendre la parole pendant la discussion, sauf dans le cas d'un participant dont le comportement doit être réprimandé.

L'Arbitre peut pour cela donner des Cartons jaune ou rouge aux Discutants qui ne respectent pas les règles du jeu (prise de parole en dehors de son tour, énervement, agitation, etc.) ou qui font un usage abusif de la carte "Stop".

Le Carton jaune sert d'avertissement. Il ne donne aucune pénalité. La pénalité associée au Carton rouge est décidée et annoncée par l'Arbitre au début du jeu (x points de pénalité, impossibilité de gagner un badge, etc.). Pour donner son carton, l'Arbitre annonce le nom du joueur puis dit « Carton... » ; il note les cartons donnés sur la grille d'évaluation. Les sanctions de l'Arbitre ne peuvent pas être contestées.

Place : l'Arbitre est installé au sein ou en dehors du cercle des Discutants.



© tous droits réservés

Le rôle de "Secrétaire"

Le Secrétaire a pour tâche de prendre en note les principales interventions des Discutants. Le travail du Secrétaire permet de garder une **trace écrite** de la discussion et de la coller dans le cahier philo.

Comme tous les autres facilitateurs, le Secrétaire n'a **pas le droit de participer à la discussion**. Par contre, lors du bilan final de l'atelier, l'organisateur lui **donne la parole** afin qu'il puisse faire une brève synthèse de ce qu'il a retenu de la discussion.

Une **synthèse intermédiaire** peut aussi être sollicitée par l'organisateur à la mi-temps de l'atelier.

 Le secrétaire doit s'efforcer de **retranscrire le plus fidèlement possible** les propos des participants sans les caricaturer ni trop les reformuler.

 Pour plus de facilité, il est conseillé au Secrétaire de distinguer les types d'intervention des participants et de **concentrer sa prise de notes sur les idées** émises par les Discutants.

Place : le Secrétaire est installé à l'intérieur ou en dehors du cercle des Discutants

Le rôle de "Gardien du temps"

Comme tous les autres Animateurs, le Gardien du temps n'a **pas le droit de participer à la discussion**. Il annonce le début de la discussion puis vérifie qu'aucun participant ne monopolise trop longtemps la parole. Il signale au Président les interventions trop longues par un signal sonore ou visuel de son choix.

Le Gardien du temps surveille le temps global assigné à la discussion. Il doit prévenir les participants à trois reprises au cours de la discussion :

- lorsque la **moitié du temps** de discussion est écoulé
- **5 minutes avant la fin**
- lorsque le **temps de discussion est terminé**

 Le rôle de Gardien du temps peut être assumé par l'organisateur et utilement secondé par l'appli Discut Chrono (disponible sous Android).

Place : le gardien du temps est installé au sein ou en dehors du cercle des Discutants.