

Règles du Jeu

But du jeu : permettre à la discussion d'être la plus riche et approfondie possible

Nombre de joueurs : de 4 à 17 participants

Durée : 40 min. à 1h30

Contenu du jeu Discut : 90 cartes dont 60 cartes *Discut*, 12 cartes *Joker*, 3 cartes *Dixit*, 5 cartes *Anim*, 9 cartes *Défi Guide*, 1 carte *Carton jaune/rouge*

Contenu de l'Extension *Discut +* : 36 cartes *Discut +*

Matériel utile (non fourni) : 1 chronomètre, papier, stylos

➤ Principes généraux

On distingue **deux sortes de participants** :

- Les **Discutants** (max. 12 joueurs)
- Les **Animateurs** (max. 5 joueurs)

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

Les **Animateurs** ont pour tâche de **faciliter** et de **veiller au bon déroulement de la discussion**. Ils n'ont **pas le droit de prendre part à celle-ci** en donnant leur avis. Chaque Animateur reçoit une **carte *Anim*** qui décrit le rôle qu'il doit remplir (Président, Guide, Arbitre, Secrétaire ou Gardien du temps). Le Guide peut recevoir en plus **une ou plusieurs Cartes Défi Guide** pour l'aider à poser des questions plus efficaces. L'Animateur-Arbitre reçoit en plus une **carte "Carton jaune/rouge"**. Le jeu permet de désigner jusqu'à **5 Animateurs différents**.

Pour que le jeu se déroule au mieux, il est nécessaire de désigner au moins un **Président** et un **Guide**. Ces deux rôles peuvent éventuellement être **cumulés** par un même participant dans le cas d'un **petit nombre de discutants** (inférieur ou égal à 5). Le rôle de Gardien du temps peut être assumé par l'Organisateur de l'atelier.

➤ Les cartes des Discutants

Les Discutants peuvent intervenir au cours de la discussion à l'aide de plusieurs **cartes d'intervention** : les cartes *Discut*, *Dixit*, *Joker* et *Discut +*. Lorsqu'un Discutant veut parler, il doit **lever la carte correspondant à l'intervention** qu'il veut faire. Dès qu'il obtient la parole du Président, il doit **annoncer à haute voix la carte qu'il joue** puis faire son intervention.

➤ Les cartes *Discut* (60 cartes – 12 fois 5 cartes)



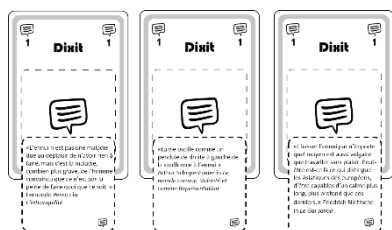
Il existe **5 cartes d'intervention *Discut* différentes**.

- **4 cartes ordinaires** : "Je pose une Question", "Je propose une Idée", "J'apporte une Confirmation", "Je fais une Objection" – (liserai gris clair)
- **1 carte prioritaire** : "Stop" (liserai gris foncé)

Si le système de points est utilisé, l'usage des **4 cartes *Discut ordinaires* rapporte 1 point**.

La carte "**Stop**" est utilisée pour demander une **interruption momentanée de la discussion** (pour demander une précision sur les règles, faire une pause, etc.). Elle est prioritaire et ne rapporte pas de point.

➤ Les cartes *Dixit* (3 cartes)



Les **cartes *Dixit*** sont des cartes « Citation ». Elles **enrichissent la discussion** en aidant les Discutants à **citer des propos tenus par des penseurs, des philosophes, des écrivains, etc.** Si le système de points est utilisé, l'usage d'une carte *Dixit* rapporte 1 point.

L'usage des cartes *Dixit* suppose que le sujet de discussion soit **connu à l'avance**. L'organisateur doit en effet **coller** sur chacune des trois cartes *Dixit* un **petit post-it** contenant une **citation en lien avec le sujet traité**. Des citations peuvent être facilement trouvées sur internet. Des **post-its *Dixit* clefs en main** sont aussi proposés dans les [Guides d'animation Discut](#).

Les **3 cartes *Dixit*** sont glissées au milieu du jeu et distribuées au hasard à **trois Discutants**, en même temps que les autres cartes d'intervention.

➤ Les cartes *Joker* (12 cartes)



La **carte *Joker*** permet de faire des **interventions plus complexes et riches, en mode défi ou action** : proposer/demander des exemples, des définitions, des reformulations, etc. Elle est destinée à des **participants déjà à l'aise** avec le jeu Discut ou la discussion en général.

Dans le cadre d'un usage pédagogique de Discut, la carte *Joker* incite les participants à **diversifier progressivement leurs prises de parole** et à acquérir de **nouvelles compétences réflexives** et **discursives**.

Les **9 types d'intervention** proposés sur la carte *Joker* sont classés par ordre de difficulté croissante, symbolisés par des ★★ et correspondant à différents niveaux de jeu qui peuvent être utilisés dans le cadre d'une [progression pédagogique](#). Ces 9 types d'intervention sont identiques à celles présentes sur les cartes *Discut +* et *Défi Guide* :

Elaborer des **définitions** | Utiliser des **exemples** ou des contre-exemples | Proposer des **reformulations** | Faire des **distinctions** conceptuelles | Identifier des **causes** ou des raisons | Faire des **comparaisons** ou des analogies | Identifier et utiliser des **critères** de jugement | Identifier des **conséquences** et des implications | Identifier des erreurs de raisonnements (**paralogismes**)

Les Discutants qui veulent utiliser une carte *Joker* doivent **lever cette carte** et, dès qu'ils ont la parole, **annoncer le mode choisi** (Action ou Défi) avant leur intervention.

En **mode "Action"**, le Discutant propose lui-même un des éléments indiqués sur la carte *Joker* (une Reformulation, un (Contre) Exemple, une Définition, une Comparaison, etc.). Si le système de points est utilisé, cette intervention peut lui rapporter 2 points.

En **mode "Défi"**, il va demander aux autres Discutants de proposer cet élément. S'il le souhaite, il peut aussi le demander uniquement au joueur de son choix. Il doit demander un Exemple, une Reformulation, etc. en précisant sa demande (un Exemple, une Reformulation de quoi ?). Si le système de points est utilisé et que l'Arbitre valide la demande, le joueur qui a lancé le défi gagne 1 point. Une fois le défi lancé, un Discutant volontaire ou le Discutant désigné essaye de le relever. S'il y arrive, l'Arbitre lui accorde 2 points.

Pour des **Discutants débutants** ou peu à l'aise avec la discussion en général, la carte *Joker* sera **plus simple à utiliser en association** avec les **cartes de l'extension Discut+** qui permettent de s'initier de manière **progressive** aux **9 types d'intervention présents** sur la carte *Joker*.

➤ Les cartes *Discut +* (36 cartes – 4 fois 9 cartes) [extension *Discut +*]



Pour **inciter ou habituer progressivement** les Discutants à faire un **type d'intervention particulier** présent sur la **carte Joker**, on peut leur distribuer une ou plusieurs cartes *Discut +*. Ces cartes facilitent beaucoup l'usage de la carte *Joker* pour les Discutants débutants ou peu familiers de la discussion argumentée.

Il existe **9 cartes d'intervention Discut + différentes** :

- **8 cartes ordinaires** : "Reformulation", "(Contre) Exemple", "Définition", "Cause", "Distinction", "Comparaison", "Conséquence", "Critère" (liserai bleu)
- **1 carte prioritaire** : "Paralogismes" (liserai gris foncé)

Ces 9 cartes **Discut+** reprennent les 9 types d'intervention proposée par la carte **Joker**, en les détaillant davantage.

Dès que les Discutants se sont **familiarisés avec les cartes de base Discut** (Question, Idée, Confirmation, Objection), on peut leur distribuer en plus **une ou plusieurs des trois cartes Discut+** correspondant au **niveau ★★ de la carte Joker** (Définition, Exemple, Reformulation). Dès que ces cartes sont **bien assimilées**, on ne les distribue plus aux Discutants et on les incite à faire ces types d'intervention de **niveau ★★** (proposer ou demander des Définitions ou des Exemples ou des Reformulations) **à l'aide de la carte Joker**. On peut alors distribuer aux Discutants les cartes Discut+ correspondant au **niveau ★★★ de la carte Joker**. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble des types d'interventions de la carte Joker soient assimilés grâce à la distribution de cartes **Discut+**. (pour en savoir plus : [Construire une progression pédagogique avec Discut](#))

Comme la carte **Joker**, les **8 cartes Discut + ordinaires** peuvent être jouées de deux manières par les Discutants : en **mode "Action" (3 points)** ou en **mode "Défi" (2 points)**. Les Discutants doivent annoncer le mode choisi avant leur intervention.

La **carte d'intervention prioritaire "Paralogismes"** permet à un Discutant de signaler un procédé de discussion ou de raisonnement impropre ou fautif utilisé par un autre Discutant. La carte permet de dénoncer **10 procédés différents** (Généralisation hâtive, Caricature, etc.). Si la dénonciation est validée par l'Arbitre, celui qui l'a formulée **gagne 3 points**.

➤ Les cartes des Animateurs de la discussion

➤ Les cartes **Anim** (5 cartes) et la carte « Carton jaune/rouge »



Les cartes **Anim** décrivent les **rôles à attribuer aux Animateurs** afin d'assurer le bon déroulement de la discussion.


Selon le nombre de joueurs, on peut attribuer jusqu'à **5 rôles d'Animateur** différents :

- Le **Président**
- Le **Guide**
- L'**Arbitre**
- Le **Secrétaire**
- Le **Gardien du temps**

⚠ Les Animateurs sont tous soumis à la **même règle fondamentale** : ils n'ont **absolument pas le droit de donner leur avis** pendant la discussion.

Les **règles particulières** que chaque Animateur doit suivre sont **écrites sur les cartes**.

Dans le cas d'un petit nombre de participants, il est possible de **limiter le nombre d'Animateurs aux rôles de Président et de Guide**, voire de permettre à un seul Animateur de **cumuler ces deux rôles** (si le nombre de participants est inférieur ou égal à 6).

 L'Organisateur peut, s'il le souhaite, **assumer les rôles d'Arbitre**, de **Secrétaire** ou de **Gardien du temps** mais il vaut mieux qu'il évite **ceux de Guide** ou de **Président**, pour conserver la dimension participative de l'atelier. (pour plus de précisions sur le rôle de l'Organisateur pendant l'atelier, voir la [Foire aux questions](#))


La carte "Président"

Le Président a pour tâche de **distribuer la parole** pendant le jeu. Comme tous les autres Animateurs, il n'a pas le droit de participer à la discussion en donnant son avis sur la question traitée. C'est le Président qui distribue la parole et décide qui peut parler. Les Discutants lui demandent la parole en montrant la carte *Discut*, *Dixit*, *Joker* ou *Discut+* qu'ils veulent jouer.


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

- qui invoque une carte prioritaire ("Stop" ou "Paralogismes")
- qui a le moins parlé
- qui invoque 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.

 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 ou 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



La carte "Guide"

Le rôle du Guide est **d'aider les Discutants à ne pas perdre le fil de la réflexion** et à **approfondir la question de départ**. 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 **quelques cartes Défi Guide**, avec éventuellement des **suggestions de questions correspondantes**. (voir les [guides d'animation Discut](#) pour exemple)

- ⚠ 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 **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... ? ») Les Discutants ne doivent pas pouvoir deviner à travers les questions du guide ce que celui-ci pense. Il doit rester totalement neutre et objectif.
- ⚠ 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.

Matériel du Guide : cartes *Défi Guide*

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



La carte "Arbitre"

A chaque fois qu'un Discutant prend la parole, l'Arbitre a pour rôle de **noter la carte invoquée** et **vérifier que l'intervention faite correspond bien à cette carte** (ex : que le joueur a bien posé une question s'il a invoqué une carte "Je pose une Question").

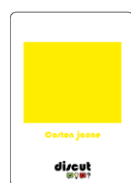
Pour cela, il peut utiliser les [grilles de points](#) proposées. Lorsqu'une carte est invoquée par un Discutant, l'arbitre met un bâton dans la colonne de la carte correspondante. Si l'intervention effective ne correspond pas à la carte invoquée, l'arbitre barre le bâton qu'il a mis.

⚠ 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, Définition, 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**. Il doit alors utiliser sa **carte Carton jaune/rouge** pour parler et n'a pas besoin, pour cela, de l'autorisation du Président.



L'Arbitre peut donner des Cartons jaune ou rouge aux Discutants qui ne **respectent pas les règles du jeu plusieurs fois de suite** (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 Discutant puis dit « Carton... » ; il note les cartons donnés sur la feuille de points. Les **sanctions** de l'Arbitre ne **peuvent pas être contestées**.

Matériel de l'Arbitre : une feuille de papier ou grille de points, un stylo, carte Carton jaune/rouge



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



La carte "Secrétaire"

Le Secrétaire a pour tâche de **prendre en note les interventions des joueurs**, sous la forme par exemple d'un **schéma** (carte mentale), comprenant des mots clefs et/ou des dessins. Il présente son schéma à la fin de la discussion lorsque l'Organisateur de l'atelier l'y invite. Le travail du Secrétaire permet aux joueurs de garder une trace écrite de leur discussion.

Matériel du Secrétaire : papier, crayons, feutres (ou tableau et craies, ou ordinateur avec logiciel de mindmapping ou de dessin)



Place : le Secrétaire est installé au sein ou en dehors du cercle des Discutants



La carte "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 surveille que chaque joueur, quand c'est son tour de parler, **ne parle pas plus que la durée maximale définie** (ex. 45 secondes). Il signale les interventions trop longues par un signal sonore de son choix. Le Président doit alors donner la parole à quelqu'un d'autre.

Le Gardien du temps doit aussi **surveiller le temps global** assigné à la discussion. Il doit prévenir les joueurs 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 est surtout utile avec un **public d'adultes** car les adultes ont davantage tendance à prendre longuement la parole. Avec un public de **jeunes** ou si le nombre de **participants** est **limité**, un minuteur permettant de mesurer la durée totale de la discussion, sous la responsabilité de l'Organisateur de l'atelier Discut, peut suffire.

Matériel du Gardien du temps : un minuteur, une montre, un buzzer ou de quoi émettre un son bien audible



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

➤ Les cartes *Défi Guide* (9 cartes)



Pour aider le guide à bien tenir son rôle, on peut lui **distribuer quelques cartes *Défi Guide*** qui lui donneront des idées de questions à poser aux Discutants pour approfondir la réflexion.

Il y a 9 **cartes *Défi Guide*** différentes correspondant à 9 types de questions fécondes et utiles pour approfondir une discussion. Ces types d'intervention correspondent à ceux présents sur la **carte *Joker*** et les **cartes *Discut+*** : demande de définition / demande de (contre-)exemple / demande de reformulation / demande de comparaison / demande de distinction / demande de cause / demande de critère / demande de conséquence / demande d'identification de paralogismes (erreurs de raisonnement).

Si le sujet de la discussion est connu à l'avance, on peut aider encore davantage le guide en lui **préparant des petits post-its de questions déjà rédigées** à coller sur ces cartes. Les [guides d'animation Discut](#) comprennent des **post-its *Défi Guide*** clefs en main.

Les **cartes *Défi Guide*** peuvent **aider les Discutants à s'habituer** aux types d'interventions présents sur les **cartes *Joker* ou *Discut+***, en entendant le Guide les utiliser. Elles peuvent être utilisées en suivant la même [progression pédagogique](#) que les cartes *Discut+*.

➤ Préparation de l'atelier

Quelques jours avant ou la veille de l'atelier, l'Organisateur du jeu devra **préparer l'atelier**.

Cette **préparation** consiste à :

- **choisir une question** à discuter
- **choisir le nombre d'Animateurs** en fonction du nombre de participants prévus et préparer leur matériel
- **choisir et préparer les cartes d'intervention** à distribuer aux Discutants en les classant dans l'ordre "Idée" / "Question" / "Confirmation" / "Objection" / ("Dixit") / ("Joker") / ("Discut+") / "Stop". La carte "Stop" étant gris foncé, il sera ainsi très facile de repérer les groupes de cartes à distribuer à chaque joueur au début de l'atelier.
- **définir le lieu et la durée totale** de l'atelier (pour la durée totale de l'atelier, il faut compter, en plus du temps de discussion, 5-10 min. pour la présentation et la distribution des cartes, 5-10 min. s'il y a un support de réflexion introductif et 5-10 min. de bilan final)

Si l'organisateur décide d'utiliser les **cartes *Dixit* et *Défi Guide***, il lui faudra aussi :

- **rédiger 3 citations** qu'il écrira sur des post-its et collera sur les **3 cartes *Discut+***
- rédiger **des questions pour aider le Guide** qu'il collera éventuellement sur les **Cartes *Défi Guide***

Des **post-its *Dixit* et *Défi Guide* clefs en main**, à découper et à coller sur les cartes correspondantes, sont fournis dans les [Guides d'animation](#) pour faciliter la préparation des ateliers Discut.

L'Organisateur peut aussi décider de **préparer un support de réflexion** qu'il donnera à lire/écouter/voir aux Discutants pour **lancer l'atelier** et **amorcer la réflexion**.



Le support introductif ne devra **pas faire l'objet de commentaires** ou **d'explication** ni devenir le centre de la discussion ! Il servira juste à "inspirer" librement la réflexion de l'atelier Discut.



Mise en place de l'atelier

1. Installation des participants et distribution des cartes (5-10 min.)

Les participants sont **installés en cercle**, assis sur des **sièges ou par terre** (sans table). L'Organisateur du jeu reste en dehors du cercle. Le Secrétaire et l'Arbitre, s'il y en a, peuvent s'installer au sein du cercle ou **à une table en dehors**, si c'est plus confortable. Si l'Arbitre ne connaît pas les autres participants, il est préférable de l'installer au sein du cercle pour qu'il puisse voir le nom des Discutants (étiquettes à coller sur les vêtements). Si l'Arbitre est un enseignant, il est préférable qu'il se tienne en dehors du cercle.

L'Organisateur ouvre l'atelier en **présentant les différents rôles d'Animation** qui vont devoir être distribués aux joueurs puis **demande s'il y a des volontaires** pour tenir chacun des rôles. S'il y a plusieurs volontaires pour un même rôle, l'Organisateur donne la **priorité au joueur qui n'a jamais rempli ce rôle** ou choisit le titulaire par **tirage au sort**.

Dès qu'un Animateur est désigné, l'Organisateur lui remet la **Carte Anim** correspondant à son rôle ainsi que le **matériel/cartes associés**, en lui donnant les **explications nécessaires**. Il l'invite ensuite à rejoindre la place qui doit être la sienne au sein du jeu (au sein ou en dehors du cercle des Discutants).



L'Organisateur doit **désigner au moins un Président** et un **Guide**. Ces deux rôles peuvent être cumulés par un même participant si le nombre total de joueurs est inférieur ou égal à 6. L'Organisateur peut, s'il le souhaite, assumer les rôles d'Arbitre, de Secrétaire ou de Gardien du temps mais il est préférable qu'il n'assume pas celui de Guide ou de président pour conserver la dimension participative de l'atelier (pour plus de précisions sur le rôle de l'Organisateur pendant l'atelier, voir la [Foire aux questions](#)).

L'Organisateur **présente** ensuite **chacune des cartes d'intervention *Discut*, *Dixit*, *Joker* et/ou *Discut+*** qu'il a prévu de distribuer aux Discutants, en rappelant comment celles-ci doivent être utilisées.

L'Organisateur **distribue les cartes d'intervention** à chaque Discutant.

2. Introduction et lancement de la discussion (5-10 min.)

Si l'Organisateur a **préparé un support** pour la discussion, il propose aux participants de prendre **quelques minutes pour le lire/écouter/regarder**. Ce temps ne doit **pas prendre plus de 10 minutes** et ne doit **pas faire l'objet de commentaires** de la part des participants **ni d'explications** de la part de l'Organisateur.

L'Organisateur **définit ensuite la durée de la discussion** en accord avec les participants.



La **durée de la discussion** n'est pas la **durée totale** de l'atelier : il faut compter au moins 10 minutes en plus après la discussion pour le bilan final.

S'il y a un **Gardien du temps**, ce dernier définit et présente la durée maximale que chaque intervention ne devra pas dépasser (par ex. 45 secondes) et le signal qu'il utilisera pour prévenir les Discutants que leur temps d'intervention est écoulé.

L'**Arbitre**, s'il y en a un, définit et annonce la pénalité associée au Carton rouge (retrait de points, etc.).

La **discussion commence** lorsque le **Gardien du temps le décide et l'annonce**. Le Président attend que les Discutants lèvent une carte pour leur donner la parole.



Il est normal que la discussion mette **quelques dizaines de secondes à démarrer**. Ce **silence initial** doit absolument **être respecté** ; il n'est pas nécessaire que le guide se précipite pour poser une question à ce moment-là. Il peut juste éventuellement **rappeler la question de départ** si le silence se prolonge au-delà d'une minute.

3. Déroulement de la discussion (25-75 min.)

Le Président distribue la parole selon les **règles de priorité** indiquées sur sa carte (priorité à la carte "Stop", "Paralogisme", aux Discutants qui ont le moins parlé et aux cartes les plus intéressantes pour la discussion).

Pour **demander la parole** au Président, les Discutants doivent **lever et montrer bien visiblement** à tous les autres joueurs la carte d'intervention qu'ils veulent jouer.

Le Président désigne le Discutant qui peut parler en l'appelant par son nom ou en le montrant de la main.

Le Discutant désigné **annonce à haute voix la carte d'intervention** qu'il veut jouer puis fait son intervention. S'il y a un **Arbitre**, celui-ci note la carte jouée sur sa grille à l'aide d'un petit bâton. Si la carte levée ne correspond pas à l'intervention faite, l'arbitre barre le petit bâton.

Si une prise de parole **dépasse le temps maximal** autorisé, le **Gardien du temps** l'indique par le **signal sonore** convenu en début de partie. Le Président doit alors **donner la parole à quelqu'un d'autre**. Le **Gardien du temps** doit annoncer aux joueurs lorsque la **moitié du temps de discussion est écoulée** et lorsqu'il **ne reste plus que 5 minutes**.



Rappel : Les Animateurs n'ont **pas le droit de donner leur avis** pendant la discussion !


4. Fin de la discussion et bilan (5-10 min.)

La discussion prend fin dès que le **temps attribué à la discussion** est terminé. S'il y a un **Gardien du temps**, c'est lui qui **annonce la fin** de la discussion.

Pour commencer, l'Organisateur donne la parole au Secrétaire, s'il y en a un, pour qu'il présente son schéma de prise de note de la discussion.

Il donne ensuite la parole au **Président** puis au **Guide** pour faire un bilan, **avec les Discutants**, de la manière dont chacun d'entre eux **a tenu son rôle** pendant la discussion (difficultés, utilité, etc.). La parole est ensuite donnée aux Discutants pour qu'ils donnent leur sentiment sur la **manière dont s'est déroulée la discussion**. L'Organisateur peut demander à ceux qui n'ont pas parlé pourquoi ils ne l'ont pas fait, les éventuelles difficultés rencontrées avec certaines cartes, etc.

S'il y a un **Arbitre**, l'Organisateur lui demande pour finir de dire quelles ont été les **cartes les plus utilisées** par les Discutants. Si on utilise le système des points et/ou des badges, l'**Arbitre** fait ensuite le **compte des points**, **annonce le gagnant** et/ou **distribue les badges gagnés** par les joueurs.

 Ce **temps de bilan** est très important. Il permet aux joueurs de se rendre compte de ce qui s'est bien passé et des difficultés rencontrées. Cela leur permet de **progresser**. L'Organisateur doit s'efforcer tout à la fois de **valoriser les participants** en **soulignant leurs points forts** et pointer les **éléments** qui peuvent encore **faire l'objet d'améliorations**.



**RETROUVEZ TOUS NOS CONSEILS
POUR ANIMER DES ATELIERS PHILO
SUR NOTRE FAQ**

JEU-DISCUT.FR/FAQ

ET NOTRE CHAÎNE YOU TUBE

@JEUDI SCUT

