

# Fiche projet : Discut

Un jeu pour apprendre à mieux réfléchir et discuter ensemble



Format : débat et jeu



## DESCRIPTIF DU PROJET

**Durée :** 1h30 à 2h00

**Publics :** publics scolaires ou périscolaires, adultes individuels, adultes en groupes, adultes en contexte professionnel

**Accessibilité :** accessibilité pour tous, à partir de 7 ans, 5 à 20 participant.es

**Rayonnement :** local

## THÉMATIQUE



### Philosophie

Questions générales à portée philosophique :

- pourquoi travaille-t-on ?
- qu'est-ce que la liberté ?
- qu'est-ce que nous empêche d'être heureux ?



Le projet a déjà été testé et évalué



### Comment ce projet aborde-t-il l'Esprit critique ?

- Argumentation
- Débat

## CONTACT



Claire de Chesse  
Indépendante  
[claire.dechesse@jeu-discut.fr](mailto:claire.dechesse@jeu-discut.fr)

## EN SAVOIR PLUS



[jeu-discut.fr/](http://jeu-discut.fr/)  
[twitter.com/JeuDiscut](https://twitter.com/JeuDiscut)

# ZOOM SUR LE PROJET

## 1 DESCRIPTIF

Le jeu de cartes Discut a été conçu pour faciliter l'organisation et l'animation de discussions argumentées ou d'ateliers philo autogérés (sans besoin d'animateur professionnel). Il permet de développer 13 compétences réflexives, symbolisées chacune par une carte de jeu, parmi lesquelles :

- énoncer une thèse
- argumenter pour, argumenter contre
- questionner, définir
- proposer un exemple
- faire une distinction conceptuelle
- reformuler



## 2 LES POINTS POSITIFS

1. Adaptabilité & facilité de mise en œuvre pour tous les publics (enfants/adolescents et adultes)
2. Explicitation sur un support matériel (cartes de jeu) des rôles et compétences nécessaires à la tenue d'une discussion argumentée de qualité
3. Dispositif démocratique autogéré dans lequel tous les participants sont à égalité (pas de dissymétrie expert novice)

## 3 LES POINTS DE VIGILANCE

1. Choix de la question traitée (pas de question supposant des connaissances techno-scientifiques préalables)
2. Préparation et maîtrise du matériel d'animation
3. Importance du débrief final à l'issue de la discussion pour garantir un dispositif « apprenant »

### Qu'est-ce qui vous fait dire que ce projet est réussi ?

Cet outil favorise des discussions argumentées de qualité dans lesquelles les participants mobilisent des compétences réflexives précises de plus en plus élaborées au fur et à mesure des ateliers. Il les incite à faire preuve de métacognition en les obligeant à réfléchir au type d'intervention qu'ils souhaitent faire avant de prendre la parole. On observe une grande qualité de réflexion et d'écoute entre les participants. Le fait que les rôles d'animation soient assumés par les participants eux-mêmes et soient parfaitement réglés et explicités induit un sentiment d'égalité démocratique et de sécurité pour les participants, le tout dans un climat ludique et convivial.

## Quels conseils d'animation, de conception donneriez-vous ?

Une animation avec Discut doit être bien préparée en amont en suivant attentivement le mode d'emploi du jeu. Des supports sont proposés pour faciliter la mise en œuvre à partir de questions prédéterminées (ex : Dans quels cas a-t-on le droit de désobéir ?). Il est nécessaire de bien déterminer les compétences réflexives qu'on souhaite développer chez les participants afin de leur distribuer les cartes appropriées (tous les participants ne sont pas obligés d'avoir les mêmes cartes en main). L'organisateur de la discussion doit rester le plus en retrait possible et faire confiance aux participants en leur distribuant les différents rôles d'animation proposés par le jeu (président, guide secrétaire, etc...).

## Qu'est-ce que ce projet vous a appris ?

Pour être efficace, un dispositif d'animation doit être prototypé et expérimenté à de nombreuses reprises avec différents publics avant que l'on puisse en réaliser une version satisfaisante. Il est essentiel de rester à l'écoute des utilisateurs, de leurs critiques, de leurs remarques pour ajuster le dispositif aux besoins et réalités du terrain. Un dispositif d'animation de discussion argumentée doit clarifier et définir précisément ce qui est attendu des animateurs comme des participants :

- à quelles règles les interventions des uns et des autres sont-elles soumises ?
- quelles compétences sont attendues ?

Un temps de bilan après chaque discussion argumentée est aussi essentiel afin d'aider les participants à prendre du recul sur la manière dont la discussion s'est déroulée, dont les rôles ont été tenus, sur les avantages et inconvénients du dispositif d'animation.

## Quelles compétences et dispositions ce projet permet-il d'atteindre chez les publics ?



### COMPÉTENCES

1. Émettre un jugement basé sur des critères/ et justifier des choix
2. Auto réguler sa pensée (faire preuve de métacognition)
3. Poser des questions de clarifications, rechercher des informations supplémentaires

### DISPOSITIONS

1. Ouverture d'esprit, à divers points de vue et alternatives
2. Tendance à prendre en compte les multiples aspects d'une situation
3. Souci pour la véracité, recherche de précision et de clarté