



# Complots philo

Le jeu pour renforcer l'esprit critique  
par la **problématisation**



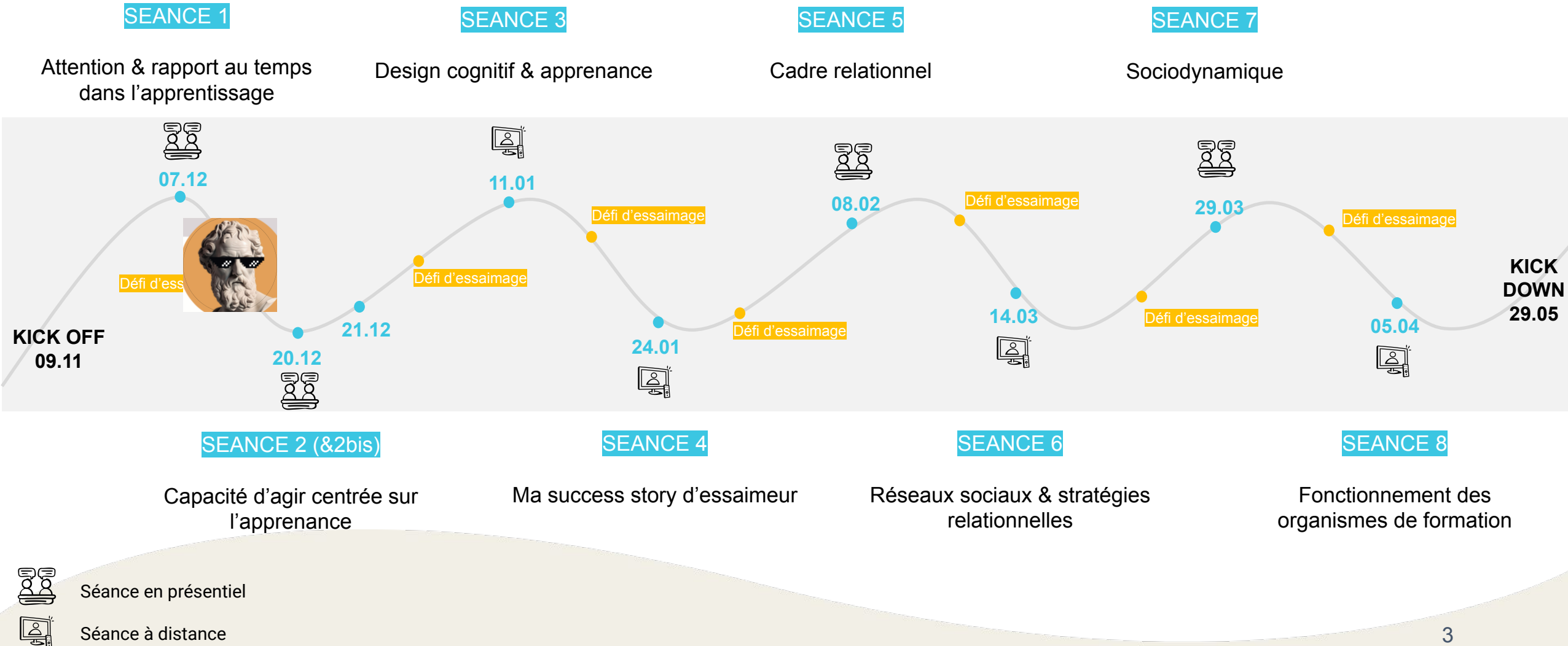
## DEUX INTENTIONS

**Dans le but de proposer des activités autour de la problématisation, nous avons imaginé deux versions du jeu *Complots philo* :**

- Une première version dans laquelle les participants, divisés en deux équipes, sont invités à s'exercer à problématiser
- Une seconde version dans laquelle les participants font partie d'une même équipe et doivent aboutir à une problématique qu'ils traiteront par la suite

# **Complots philo** peut s'intégrer dans un parcours de formation

## Exemple : le parcours essaimeurs



A large teal circle with a thin white line curving from the left edge towards the center, partially enclosing the text.

# 01. Version 1

# Version 1. S'exercer à problématiser

Deux équipes s'affrontent dans l'**Agora** d'Athènes : les **philosophes** et les **détracteurs**

**Durée** : 15 min

**Nombre de joueurs** : 3 à 6

Dans l'Agora, à Athènes, les **philosophes** débattent pour aider la Cité à prendre conscience des véritables problèmes auxquels elle est confrontée.

Mais dans l'Agora, il y a aussi des **détracteurs**, dont le rôle est de corrompre le débat !

## RÈGLES DU JEU

Les joueurs piochent une carte rôle et doivent cacher leur rôle pendant toute la durée de la partie. Les joueurs piochent une question toutes les 5 minutes et par le débat doivent s'accorder sur une problématique.

→ Les philosophes l'emportent s'ils parviennent à **problématiser sans s'être fait corrompre par les détracteurs**.

→ Les détracteurs l'emportent s'ils ont **réussi à corrompre le débat**.

# Les philosophes

**Rôle :** formuler une problématique et faire avancer le débat



**Le Vivant**  
**Philosophe**

## MON RÔLE

Faire avancer le débat en rappelant l'importance des sensations

## CONDITION DE VICTOIRE

Mon équipe gagne si la problématique est exclusivement composée par des philosophes

## ORIENTATION POUR LA PROBLÉMATIQUE

Il faut sentir



**Le Libre**  
**Philosophe**

## MON RÔLE

Faire avancer le débat en rappelant que nous pouvons toujours choisir

## CONDITION DE VICTOIRE

Mon équipe gagne si la problématique est exclusivement composée par des philosophes

## ORIENTATION POUR LA PROBLÉMATIQUE

Il faut choisir



**L'Incrédule**  
**Philosophe**

## MON RÔLE

Faire avancer le débat en questionnant l'existence des choses perçues

## CONDITION DE VICTOIRE

Mon équipe gagne si la problématique est exclusivement composée par des philosophes

## ORIENTATION POUR LA PROBLÉMATIQUE

Il faut douter



**L'Intello**  
**Philosophe**

## MON RÔLE

Faire avancer le débat en rappelant l'importance des idées et des concepts

## CONDITION DE VICTOIRE

Mon équipe gagne si la problématique est exclusivement composée par des philosophes

## ORIENTATION POUR LA PROBLÉMATIQUE

Il faut réfléchir

# Les détracteurs

**Rôle** : empêcher le débat et corrompre la problématique



**L'Émotif**  
Détracteur

**MON RÔLE**

Corrompre le débat par les émotions parce que s'écouter, c'est le plus important

**CONDITION DE VICTOIRE**

Mon équipe gagne si au moins l'un des détracteurs participe à l'élaboration de la problématique

**ORIENTATION POUR LA PROBLÉMATIQUE**

Il faut s'écouter



**Le Démagogue**  
Détracteur

**MON RÔLE**

Corrompre le débat en rappelant que tout le monde peut être d'accord sur tout

**CONDITION DE VICTOIRE**

Mon équipe gagne si au moins l'un des détracteurs participe à l'élaboration de la problématique

**ORIENTATION POUR LA PROBLÉMATIQUE**

Il faut s'accorder



**Le Fanatique**  
Détracteur

**MON RÔLE**

Corrompre le débat en se référant à une célébrité

**CONDITION DE VICTOIRE**

Mon équipe gagne si au moins l'un des détracteurs participe à l'élaboration de la problématique

**ORIENTATION POUR LA PROBLÉMATIQUE**

Il faut suivre

# Les questions

**Toute question peut être posée**, à partir du moment où elle est **fermée** et qu'il est possible de répondre à cette question par "oui" ou par "non" !

À partir de cette question, les joueurs doivent **problématiser** en devant **trouver la tension**, et ainsi **justifier l'existence du débat pouvant en émerger**.

La problématisation a lieu sous la forme suivante :

*Comment se fait-il que... alors que... ?*



Comment se fait-il que

...

alors que

...

?



# Les questions

## *Exemple de problématisation*



Peut-on tuer le temps ?

**Comment se fait-il que** nous ressentions le besoin de tuer le temps, **alors que** le temps n'a pas d'existence physique ?

# Pistes d'amélioration

- Ajouter des **challenges communs** à piocher à chaque tour
- Ajouter des **challenges personnalisés** en fonction des rôles
- Les détracteurs l'emportent s'ils empêchent la problématisation
- Points bonus si les philosophes démasquent les détracteurs

REX Rencontres de l'esprit critique | Avril 2023



**La peur de se faire démasquer peut l'emporter sur le débat**



**Au premier tour, les participants éprouvent des difficultés à jouer leur rôle**



**Les participants ont rapidement compris comment problématiser**

A large, solid blue circle is positioned on the left side of the slide. A thin white line curves from the top-left edge of the circle towards the center, creating a partial division.

## 02. Version 2

# Version 2. Formuler une problématique pour agir

Une seule équipe  
Chaque joueur est à la fois  
**philosophe** et **détracteur**  
**Durée** : 30 à 45 min  
**Nombre de joueurs** : 3 à 6

Cette version est testée comme jalon d'un parcours de formation pour permettre aux participants de formuler une problématique commune. Celle-ci sert ensuite de base pour un **exercice d'explicitation en binôme**.

## RÈGLES DU JEU


Les joueurs piochent une carte rôle et doivent cacher leur rôle pendant toute la durée de la partie.

Une question en rapport avec leur parcours de formation est soumise aux joueurs. Ces derniers ont 30 ou 45 minutes pour s'accorder sur une problématique.

# Les rôles

## À la fois philosophes et détracteurs,


les joueurs doivent jongler entre leurs deux penchants



Je doute

**Mon côté philosophe**  
Je questionne ce que je sais

**Mon côté détracteur**  
Parfois, je crois que je ne sais rien



Je connais

**Mon côté philosophe**  
Je questionne les connaissances des autres


**Mon côté détracteur**  
Parfois, j'oublie que je ne sais rien



Je ressens

**Mon côté philosophe**  
Je questionne les sensations



**Mon côté détracteur**  
Parfois, mes émotions débordent



Je choisis

**Mon côté philosophe**  
Je questionne les choix



**Mon côté détracteur**  
Parfois, je crois que je suis responsable de tout



Je définis

**Mon côté philosophe**  
Je définis tous les concepts


**Mon côté détracteur**  
Parfois, je définis tout et n'importe quoi



J'idéalise

**Mon côté philosophe**  
Je pense que les idées priment sur la réalité

**Mon côté détracteur**  
Parfois, je crois que rien n'existe



# Les questions

## *Exemple de problématisation*



Y'a-t-il  
toujours un temps pour  
apprendre ?

**Comment se fait-il qu'on** n'arrive pas à savoir ce qu'on a appris, **alors qu'on** apprend à chaque instant ?

**Exercice d'explicitation.**

Rappelle-toi d'un moment où tu as réussi à distinguer un moment apprenant d'un autre. **Comment** as-tu fait ?

# MERCI

*Pour toute question*

**Elsa Novelli**

[e.novelli@humansmatter.co](mailto:e.novelli@humansmatter.co)

**Valentine Facque**

[v.facque@humansmatter.co](mailto:v.facque@humansmatter.co)