



## Animation pédagogique avec les cartes du jeu

« Philo à la carte »

Réfléchir, s'exprimer et argumenter, écouter l'autre, en s'appuyant sur les cartes du jeu et des questions d'apprenti philosophe.

A partir de 8 ans

### Liste de questions réflexives (non exhaustive)

A présenter sur une affichette.

1. Respecter la vie : ça se pratique comment ?
2. Investir du temps et des efforts pour mon avenir, est-ce utile ?
3. Voyager, quel intérêt ?
4. La musique, qu'apporte-t-elle ?
5. Une personne chrétienne ne s'intéresse-t-elle qu'à la religion ?

### Déroulement de l'animation :

4 à 8 participants

- Distribuer au hasard les cartes du jeu (si les joueurs sont peu nombreux, on peut supprimer quelques cartes)
- Le plus jeune choisit une question et la lit à haute voix
- A tour de rôle, chacun développe un argument ou un avis en posant la carte en rapport avec la question
- La discussion s'arrête quand chacun s'est exprimé, toujours à l'aide d'une carte
- Un volontaire conclut par une phrase, choisit la question suivante et la lit à haute voix.
- Le jeu se termine quand les cartes manquent pour argumenter.

Les cartes sont un support pour l'expression des enfants : soit ils choisissent une carte qui exprime un avis personnel, soit les cartes leur fournissent des arguments pour s'exprimer.