

## Utilisation des du « jeu de cartes » SVT-PHILO

- Le jeu est constitué de différents types de cartes.
- On distribue d'abord aux groupes d'élèves **les grandes cartes « équipes »**, qui leur permettent d'identifier la position qu'ils auront à défendre, et celles qu'ils auront à attaquer. Ces cartes présentent ou rappellent simplement l'essentiel des théories ou des croyances qui seront discutées.
- Les autres cartes ont au contraire pour but de servir d'outils méthodologiques au débat. Elles se répartissent en différentes catégories :
  - ✓ **Les cartes arguments et objections** : qui présentent un argument en faveur ou en défaveur d'une théorie ou d'une croyance.
  - ✓ **Les cartes contre-objections**, qui permettent de répondre à certaines objections formulées contre une croyance ou une théorie. On peut notamment y inclure des cartes qui identifient des fautes de raisonnements, des sophismes, ou des figures de rhétorique. A titre d'exemple, dans le jeu que nous avons constitué on pourra contre une objection en accusant celui qui la formule d'appel au peuple, d'appel au ridicule, ou encore d'appel à l'ignorance.
  - ✓ **Les cartes exemples**, qui permettent d'étayer les cartes précédentes.
  - ✓ A ces cartes nous avons ajouté **les cartes imparables**, qui permette de clore une discussion, et en particulier de mettre fin à une objection en faisant appel à des grands principes épistémologiques qui font globalement consensus. Par exemple, dans le jeu que nous avons constitué nous avons considéré que l'irréfutabilité ou l'insuffisance explicative d'une théorie permettait de la disqualifier. Nous avons également admis le principe de la charge de la preuve, et le principe d'économie.

## Utilisation des du « jeu de cartes » SVT-PHILO

- Une difficulté notable du jeu tient au fait que les élèves ont à comprendre quelle équipe peut formuler telle ou objection, et contre quelle théorie ou croyance elle doit être adressée.
- Son intérêt réside en particulier dans le fait que les liens argument / objection, objection / contre-objection, ou objection / carte imparables ne sont pas toujours évidents ou forcés. A titre d'exemple on constate en utilisant le jeu qu'une même carte objection peut parfois être contrée par différentes contre-objections.
- Les cartes sont conçues comme des supports ou des outils, auxquels les élèves feront appel lorsqu'ils feront face à une difficulté, mais qu'ils n'ont pas obligatoirement à utiliser. Le nombre de cartes, leur contenu, leur nature, est évident variable et extensible. Nous n'en proposons qu'un modeste exemple.