Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*[*] où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

DÉBATS NULS
DES DÉBATS SUR DES SUJETS QUI (NE) COMPTENT (PAS), AH BON ?

JEU

© La Bonne Vague – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Débats Nuls se joue avec trois participants : un arbitre et deux débatteurs. L'arbitre tire une carte et annonce le sujet du débat. Ensuite, il attribue à chaque débatteur le point de vue qu'il doit défendre. Les débatteurs se lancent alors dans un échange d'arguments, qui se termine soit lorsque l'un des deux n'a plus d'idées, soit sur décision de l'arbitre. Le débatteur qui convainc le plus l'arbitre remporte la carte. De plus, chaque joueur peut gagner des points supplémentaires en utilisant, dans son discours, les arguments « nuls » inscrits au dos de la carte.

Débats nuls ©, La Bonne Vague, créé par La Bonne Vague, illustré par Poly and Co

[*] PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2022 (Éd. révisée).

TUTO

Vidéo tutorielle de la chaîne YouTube de la chaîne La Bonne Vague :
https://www.youtube.com/watch?v=BALKVLRvagE

ASTUCES !

Il n'est pas nécessaire d'avoir plusieurs boîtes de jeu pour un grand groupe en composant des équipes: une équipe fera l'arbitrage et les deux autres les débatteurs.

ALTERNATIVE

Les gens qui ©, Chouic, créé par Romuald Percereau et Antoine Habert.

EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 15 ans (il est cependant possible de jouer avec des enfants dès 10 ans en sélectionnant certaines cartes)

NOMBRE À partir de 3 joueurs (mais il est possible de faire jouer en équipes pour étendre le nombre de joueurs pour les grands groupes)

DURÉE De 15 à 30 minutes

EXPLOI TATION PHILO

Un jeu d'ambiance incontournable qui incite les joueurs à argumenter et à pousser l'art du désaccord à son paroxysme.

OBJECTIFS[1]

Argumenter
Identifier les arguments fallacieux et les erreurs de raisonnement
Former à l'autonomie intellectuelle
Débusquer le biais de raisonnement

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Débats nuls* permettent d'aborder les thématiques suivantes : l'argumentation, le raisonnement, le débat, les sophismes, etc.

PISTES D'EXPLOITATION PHILO

PISTE 1 : MENER LE QUESTIONNEMENT EN ÉLABORANT UN PLAN DE DISCUSSION

L'animateur peut élaborer un plan de discussion pour mener les échanges sur l'expérience de jeu des participants. S'il a été possible de faire différentes tables de jeu, il est opportun de confronter les expériences. L'animateur peut donc commencer par des questions qui abordent l'expérience de jeu :

- Est-ce plus facile de trouver des arguments quand le sujet de la discussion comporte peu d'enjeux ?
- Peut-on trouver de bons arguments quand le sujet de la discussion comporte peu d'enjeux ?
- Qui parmi les joueurs était le plus convaincant ? Pour quelles raisons ?
- Peut-on déterminer un gagnant dans un débat ?

[1] Les exploitations philo du Pôle Philo rencontrent les compétences visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. Les exploitations philo du jeu *Débats nuls* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée.
Exploitation philo conçue en 2023 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Un atelier philo et un débat, est-ce la même chose ?
- C'est quoi un débat nul ?
- Nos débats étaient-ils nuls ou réussis ? Comment le sait-on ?
- Toutes les positions sont-elles défendables ?
- Qu'est-ce qui fait débat ?
- C'est quoi un argument nul ?

Afin de problématiser la discussion, il est possible, dans un second temps, de mettre en place les questionnements suivants :

- Y a-t-il des débats qui ne comptent pas ?
- C'est quoi un débat qui compte ?
- Quelles différences entre discuter, dialoguer et débattre ?
- Que signifie « être convaincant » ?
- Convaincre et persuader, est-ce pareil ?
- Est-ce difficile de faire des choix ?
- Tous les sujets sont-ils intéressants ?
- Qu'est-ce qui fonde l'intérêt qu'on a pour une chose ?
- Quelles conditions permettent le débat ?
- Peut-on être d'accord sur le fait de ne pas être d'accord ?

Attention toutefois à ne pas s'accrocher de façon trop importante au plan de discussion au risque de diriger de façon marquée la recherche philosophique menée.

EN PRATIQUE

PUBLIC **Enfants / ados / adultes**

NOMBRE **De 4 à 25 participants**

DURÉE **50 minutes**

PISTE 2 : LANCER UNE CUEILLETTE DE QUESTIONS

L'animateur peut choisir de ne pas proposer lui-même de questions comme point de départ d'une discussion. Cette option permet de s'assurer de coller davantage aux intérêts et étonnements des participants. Il peut commencer par demander ceci : « À l'issue de l'expérience de jeu que nous avons vécue ensemble, qu'est-ce qui vous étonne ? » L'animateur collecte ainsi les étonnements qu'il peut retravailler philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure[2].

EN PRATIQUE

PUBLIC	Ados / adultes
NOMBRE	De 6 à 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les questions

PISTE 3 : JEU DES HUIT FAMILLES DES ARGUMENTS FALLACIEUX

Phase 1 : Jouer

Pour jouer, il vous suffit d'imprimer en couleur le jeu de cartes (en annexe) en plusieurs exemplaires. Pour une classe standard, il est recommandé d'avoir quatre jeux et de former des tables de quatre à huit joueurs.

Le but du jeu des huit familles est de réunir le plus de familles complètes, dont les membres sont des biais, des erreurs de raisonnement, des arguments fallacieux, etc. L'animateur peut choisir de recomposer toutes les familles ou d'en sélectionner moins en fonction des objectifs pédagogiques et du public.

Une famille est composée de six membres, représentant des exemples de raisonnements fallacieux, numérotés de un à six et de couleurs différentes par famille.

Au début du jeu, un joueur distribue cinq cartes à chaque participant, et le reste des cartes constitue la pioche. Pour commencer, le premier joueur demande à un autre joueur s'il possède une carte spécifique (par exemple : « Dans la famille Rouge, je voudrais le numéro cinq »). Si le joueur interrogé possède la carte, il doit la donner. Sinon, le demandeur pioche une carte.

Si le joueur pioche la carte qu'il souhaitait, il s'exclame « Bonne pioche ! » et peut alors redemander une autre carte à un joueur. S'il ne pioche pas la carte désirée, il passe son tour au joueur à sa gauche. Attention : un joueur ne peut demander

[2] Pour le choix de la méthode, voir le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques.*

une carte d'une famille que s'il en possède déjà au moins une.

Lorsqu'un joueur possède toutes les cartes d'une famille (les six cartes), il les dépose devant lui. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Ensuite, on compte les familles complètes, et le gagnant est celui qui en a le plus.

Phase 2 : Identifier les familles

Ensuite, les joueurs doivent travailler ensemble pour nommer chaque famille en identifiant les points communs entre les différents exemples et en comprenant les problèmes associés. Voici quelques questions pour aider les participants à cerner les familles :

- En quoi est-ce que ce raisonnement est problématique ?
- Quel est le ressort argumentatif commun ?
- Trouvez-vous que ce sont de bons arguments ? Pourquoi ?
- Connaissez-vous d'autres exemples qui pourraient convenir pour cette famille ?

Il est également possible de confier une description des biais présents dans le jeu et de proposer aux participants d'essayer d'associer ces descriptions aux exemples présentés dans le jeu.

NOS FAMILLES

Faux dilemmes ou fausses alternatives

Il s'agit d'un type d'argument fallacieux qui présente une situation comme n'offrant que deux options, alors qu'il peut en exister d'autres. Ce raisonnement simplifie à l'extrême une question complexe et force un choix entre deux alternatives, souvent opposées. Par exemple, dire que l'on doit soit soutenir une politique, soit être contre le progrès, réduit injustement le débat à deux positions extrêmes. Ce type d'argument peut manipuler les émotions et influencer les décisions en laissant peu de place à la nuance.

Argument d'autorité

C'est un raisonnement qui repose sur le témoignage ou l'opinion d'une personne considérée comme experte dans un domaine spécifique. Il implique que l'affirmation est valide simplement parce qu'elle est émise par quelqu'un de reconnu ou respecté. Cependant, cet argument peut être fallacieux si l'autorité citée n'est pas véritablement compétente dans le sujet en question.

Généralisation abusive

Une généralisation abusive est un raisonnement qui tire une conclusion générale à partir d'un nombre insuffisant d'exemples ou

d'observations. Ce type d'argument simplifie à l'extrême la réalité en appliquant une caractéristique d'un individu ou d'un petit groupe à l'ensemble d'une population. Par exemple, affirmer « Tous les adolescents sont rebelles » sur la base de l'observation de quelques jeunes est une généralisation abusive.

Pente glissante

Cet argument suggère qu'une action ou une décision particulière entraînera inévitablement une série d'événements négatifs, sans preuve adéquate. Ce raisonnement suppose qu'une étape initiale, même mineure, mènera à des conséquences catastrophiques, créant ainsi une peur irrationnelle. Par exemple, affirmer que légaliser le cannabis conduira inévitablement à la légalisation de toutes les drogues est un exemple de pente glissante. Ce type d'argument simplifie des problématiques complexes en négligeant la possibilité d'interventions ou de régulations qui pourraient prévenir les résultats extrêmes.

Ad populum

Cet argument, également connu sous le nom d'argument par la popularité, repose sur l'idée que quelque chose est vrai ou acceptable simplement parce qu'une majorité de personnes y croit ou le pratique. Ce type de raisonnement cherche à mobiliser l'opinion publique en s'appuyant sur les émotions et les croyances populaires plutôt que sur des preuves logiques ou factuelles. Par exemple, affirmer qu'un produit est de qualité parce qu'il est acheté par de nombreuses personnes est un argument *ad populum*. Ce raisonnement peut être trompeur, car la popularité ne garantit pas la véracité ou la valeur d'une idée ou d'un produit.

Raisonnement circulaire ou pétition de principe

C'est un raisonnement où la conclusion est implicitement ou explicitement incluse dans les prémisses. Cela signifie que l'argument ne fournit pas de preuves nouvelles, mais se contente de reformuler l'affirmation initiale. Par exemple, dire « La peine de mort est justifiée parce qu'elle est nécessaire pour punir les criminels » est circulaire, car l'assertion repose sur l'idée que la peine de mort est justifiée dès le départ.

Double faute

Cet argument consiste à justifier une action ou un comportement inapproprié en soulignant qu'une autre personne a également commis une erreur similaire. Ce raisonnement ne traite

pas de la question de la moralité ou de la légitimité de l'action initiale, mais cherche plutôt à relativiser la faute en mettant l'accent sur l'erreur d'autrui.

Ad hominem ou attaque personnelle

Ce type d'argument attaque la personne qui exprime une opinion plutôt que de s'attaquer à l'argument lui-même. Au lieu de répondre à la validité de la proposition, l'argument se concentre sur des aspects personnels, tels que le caractère, les motivations ou le passé de l'individu. Par exemple, dire « Tu ne peux pas croire ce que dit cet expert, il a échoué dans sa carrière » est un exemple d'argument *ad hominem*.

Prolongements

L'animateur peut étoffer le jeu en proposant aux participants de construire de nouvelles cartes au départ de types d'arguments nouveaux ou de réécrire les cartes existantes avec d'autres exemples issus de discours, de journaux, de textes ou de l'imagination des participants.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Ados / adultes
NOMBRE	De 4 à 25 participants
DURÉE	2 x 50 minutes
MATÉRIEL	Des exemplaires du jeu des huit familles des arguments fallacieux (en annexe)

PROLONGEMENT

Il est possible de reprendre les arguments déployés par les participants dans la partie et d'essayer d'identifier si certains pourraient appartenir à l'une ou l'autre famille.

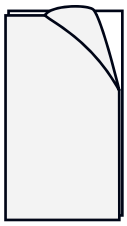
ASTUCE !

Vous pouvez demander à un ou plusieurs participants de prendre note des arguments donnés dans les différentes parties.

ANNEXE À PRÉPARER

Imprimer les 48 cartes *Arguments fallacieux*

Découper les cartes



Plastifier les cartes (facultatif)

« ON M'AIME OU ON ME DÉTESTE. »

NUMÉRO 1

« SI VOUS N'ÊTES PAS AVEC NOUS ALORS VOUS ÊTES CONTRE NOUS. »

NUMÉRO 2

« TU VEUX TE BROSSER LES DENTS AVANT L'HISTOIRE OU APRÈS L'HISTOIRE ? »

NUMÉRO 3

« SI TU NE RÉUSSIS PAS TES ÉTUDES, TU FINIRAS DANS LA RUE ! »

NUMÉRO 4

« OU LA MÉDECINE PEUT EXPLIQUER COMMENT ELLE A ÉTÉ GUÉRIE OU IL S'AGIT D'UN MIRACLE. LA MÉDECINE NE PEUT PAS L'EXPLIQUER DONC IL S'AGIT D'UN MIRACLE. »

NUMÉRO 5

« L'UNIVERS N'AYANT PAS ÉTÉ CRÉÉ DU NÉANT, IL DOIT L'AVOIR ÉTÉ D'UNE FORCE VITALE INTELLIGENTE. »

NUMÉRO 6

« ARISTOTE L'A DIT, DONC C'EST VRAI. »

NUMÉRO 1

« IL FAUT ME CROIRE, PARCE QUE JE VOUS LE DIS. »

NUMÉRO 2

« LE CENTRE DE LA TERRE EST COMPOSÉ D'UN NOYAU, PARCE QUE MON PAPA ME L'A ENSEIGNÉ. »

NUMÉRO 3

« LES ENFANTS SONT INCAPABLES DE FAIRE DE LA PHILOSOPHIE, UNE ÉTUDE LE DÉMONTRE. »

NUMÉRO 4

« J'AI PARDONNÉ À MON AMI, CAR MON PROF A ESTIMÉ QUE JE DEVAIS LE FAIRE. »

NUMÉRO 5

« D'APRÈS LES DERNIÈRES AVANCÉES SCIENTIFIQUES, BOIRE UN VERRE D'ALCOOL PAR JOUR SERAIT BON POUR LA SANTÉ. »

NUMÉRO 6

« MARC S'EST ABSTENU TOUTE SA VIE DE FUMER ET IL EST MORT D'UN CANCER. S'ABSTENIR NE SERT DONC À RIEN. »

NUMÉRO 1

« JE CONNAIS AU MOINS 100 BELGES ET TOUS AIMENT LES FRITES. J'EN CONCLU DONC QUE TOUS LES BELGES AIMENT LES FRITES. »

NUMÉRO 2

« MON GRAND-PÈRE ÉTAIT DIABÉTIQUE ET SOURD DONC LE DIABÈTE REND SOURD. »

NUMÉRO 3

« 90 % DES GENS AIMENT LE SPORT, CHIFFRES OBTENUS LORS D'UN SONDAGE EFFECTUÉ DANS UNE SALLE DE GYM. »

NUMÉRO 4

« IL Y A D'EXCELLENTS GRANDS CRUS FRANÇAIS, TOUS LES VINS DE FRANCE SONT EXCELLENTS. »

NUMÉRO 5

« LA CONDUCTRICE DEVANT MOI VIENT DE ME COUPER LA ROUTE. LES FEMMES NE SAVENT VRAIMENT PAS CONDUIRE. »

NUMÉRO 6

« SI DEMAIN TU COMMENCES À FUMER, APRÈS TU TESTERAS LES PIRES DROGUES. »

NUMÉRO 1

« SI ON PERMET AUX ÉLÈVES D'UTILISER LES GSM, APRÈS, ILS RÉCLAMERONT DE POUVOIR ACCÉDER À INTERNET DURANT LES COURS. »

NUMÉRO 2

« ACCEPTER LE MARIAGE ENTRE LES PERSONNES DE MÊME SEXE ? ET APRÈS ON LÉGALISE LA ZOOPHILIE ET L'INCESTE ? »

NUMÉRO 3

« D'ABORD ON COMMENCE PAR LIMITER LE PORT D'ARMES ET APRÈS, CE SONT TOUTES LES VALEURS QU'ON DÉLITE. »

NUMÉRO 4

« SI LE CANNABIS EST DÉPÉNALISÉ AUJOURD'HUI, DEMAIN LES JEUNES ACHÈTERONT TOUS DE L'HÉROÏNE LÉGALEMENT SUR INTERNET ! »

NUMÉRO 5

« LES AUTORITÉS VEULENT NOUS FAIRE PORTER UN MASQUE, CONTRÔLER NOS VIES ET DEMAIN QU'EST-CE QUE CELA SERA ? LA LIBERTÉ D'EXPRESSION ? JUSQU'OÙ IRONT-ILS ?»

NUMÉRO 6

« J'AI EU 9/20 À CETTE INTERRO MAIS EN MÊME TEMPS, TOUT LE MONDE A RATÉ. »

NUMÉRO 1

« SI CE RÉGIME ÉTAIT SI MAUVAIS POUR LA SANTÉ, ALORS POURQUOI AUTANT DE GENS L'AURAIENT ADOPTÉ ? »

NUMÉRO 2

« LA GRANDE MAJORITÉ DES GENS SONT FAVORABLES AUX CAMÉRAS DE SURVEILLANCE, CELA NE PEUT DONC PAS FAIRE DE TORT. »

NUMÉRO 3

« DIEU DOIT EXISTER PUISQUE PRESQUE TOUTES LES CULTURES ONT UNE FORME DE CROYANCE EN UN ÊTRE SUPÉRIEUR. »

NUMÉRO 4

« TITANIC EST LE MEILLEUR FILM DE TOUS LES TEMPS, IL A FAIT LE PLUS D'ENTRÉES. »

NUMÉRO 5

« LE FAIT QUE LA PLUPART DES CITOYENS SOIENT POUR LA PEINE DE MORT EST UN GAGE DE JUSTESSE MORALE. »

NUMÉRO 6

« LE RÉPULSIF ANTI-GIRAFE FAIT FUIR LES GIRAFES. COMMENT LE SAIT-ON ? REGARDEZ : IL N'Y A AUCUNE GIRAFE ! »

NUMÉRO 1

« LES PHÉNOMÈNES PARANORMAUX EXISTENT CAR J'AI DES EXPÉRIENCES QUI NE PEUVENT ÊTRE QUE PARANORMALES. »

NUMÉRO 2

« LES CHATS MANGENT LES SOURIS. POURQUOI ? CAR LES SOURIS SONT LA NOURRITURE DES CHATS CAR LES CHATS EN MANGENT. »

NUMÉRO 3

« 100 % DES GAGNANTS ONT TENTÉ LEUR CHANCE ! »

NUMÉRO 4

« L'HOMÉOPATHIE EST UNE THÉRAPIE EFFICACE CAR ELLE AIDE LES GENS À ALLER MIEUX. »

NUMÉRO 5

« IL FAUT VOUS BATTRE PARCE QUE LA VIE EST UNE LUTTE. »

NUMÉRO 6

« SI TOUT LE MONDE PARLE EN CLASSE, ALORS POURQUOI DEVRAIS-JE ME TAIRE ? »

NUMÉRO 1

« CE PAYS A DE GROS SOUCIS DE CORRUPTION MAIS CE N'EST PAS PIRE QUE DANS LES AUTRES. »

NUMÉRO 2

« POUSSER CE N'EST RIEN. IL Y A PLEIN DE GENS QUI SE BATTENT DANS LA COUR SANS ÊTRE PUNIS. »

NUMÉRO 3

« SI D'AUTRES PAYS PRATIQUENT LA PEINE DE MORT ALORS POURQUOI PAS NOUS ? »

NUMÉRO 4

« J'AI PEUT-ÊTRE INSULTÉ SOPHIE MAIS ELLE, ELLE M'A PINCÉ ! »

NUMÉRO 5

« IL Y EN A TANT D'AUTRES COMME MOI, QUI SE MÊLENT DE CE MÉTIER, ET QUI SE SERVENT DU MÊME MASQUE POUR ABUSER LE MONDE ! [...] IL N'Y A PLUS DE HONTE MAINTENANT À CELA : L'HYPOCRISIE EST UN VICE À LA MODE, ET TOUS LES VICES À LA MODE PASSENT POUR VERTUS. »

MOLIÈRE

NUMÉRO 6

« TU ES MAL PLACÉ POUR PARLER MODE, TU AS VU COMMENT TU ES HABILLÉ ? »

NUMÉRO 1

« COMMENT PEUT-ON LIRE CE QUE JEAN-JACQUES ROUSSEAU ÉCRIT SUR L'ÉDUCATION DES ENFANTS ALORS QU'IL A ABANDONNÉ LES SIENS ? »

NUMÉRO 2

« PIERRE SOUTIENT QUE MON CLIENT A COMMIS UN CRIME. PIERRE EST NOTOIREMENT UN IVROGNE. LE TÉMOIGNAGE DE PIERRE NE VAUT RIEN. »

NUMÉRO 3

« AVEC TON QI DE 34 TU N'ES PAS CAPABLE D'ALIGNER DEUX PHRASES SANS FAIRE DE FAUTES. ON POURRA DÉBATTRE QUAND TU T'ACHÈTERAS UN CERVEAU. »

NUMÉRO 4

« TOUS LES FILMS DE TOM CRUISE SONT NULS CAR IL PRATIQUE LA SCIENTOLOGIE. »

NUMÉRO 5

« TU ES DANS LE PARTI ÉCOLO PARCE QUE C'EST À LA MODE, PAS PAR CONVICTION PERSONNELLE, TU N'AS PAS DE VALEURS. »

NUMÉRO 6