

 Stéphane Marcireau

Olivier Fagnère 

Les règles du jeu

Phil Φ Défi.

Apprendre la philosophie autrement



Sajam
Editions

Les 9 jeux de Philodéfi



Jeu
7

Jeu
8

Jeu
9

Notions Amoureuses Incarnations Philosophiques La Compo d'Philo

Niveau III : Argumenter - Comprendre - Mémoriser



Jeu
4

Jeu
5

Jeu
6

Questions pour un Philosophe

Pêche Conceptuelle

Duo Gagnant

Niveau II : Mémoriser



Jeu
1

Jeu
2

Jeu
3

Phil'Observation Galaxies Philosophiques Réussite Cartésienne

Niveau I : Observer - Comprendre - Mémoriser



Découvrez l'univers de chaque auteur

1 ou 2 joueurs

Carte Auteur



Cartes Phil'Observation

Questions

Réponses



- ▶ Observer l'illustration
- ▶ Lire les questions et y répondre
- ▶ Vérifier et compléter ses réponses avec la carte réponses

Jeu 1 : la règle détaillée

Objectif : Par l'observation, découvrir l'univers philosophique d'un auteur.

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : 1 partie correspond à un philosophe (environ 10 minutes).

Matériel :

- 1 carte auteur côté illustration
- les cartes Phil'Observation (Questions et Réponses) de l'auteur.

Déroulement du jeu :

- 1- Poser devant soi la carte auteur côté illustration et l'observer.
- 2- Prendre la carte Questions : lire la première question et chercher la réponse en s'appuyant sur la carte auteur.
- 3- Le joueur lit la réponse puis passe à la question suivante.

Un conseil pour jouer seul :

Le joueur place la carte Réponses sous la carte Questions et la fait glisser au fur et à mesure pour dévoiler les réponses.

Fin de la partie :

Quand le joueur a répondu aux 12 questions.

Variante pour 2 joueurs :

Les deux joueurs cherchent les réponses mais c'est le joueur 1 qui pose les questions et le joueur 2 qui donne les réponses.

Jeu 2 : la règle détaillée

Objectif : Mémoriser les 7 notions associées à un auteur.

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : 1 partie correspond à un philosophe (environ 15 minutes).

Matériel :

Une carte auteur et les 7 cartes notions de cet auteur.

Déroulement du jeu :

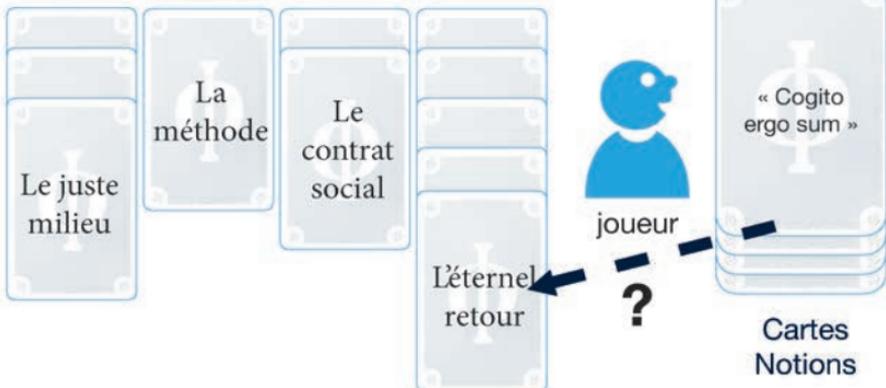
- 1- Poser devant soi la carte auteur côté illustration.
- 2- Prendre une des cartes notions et lire le concept ou la citation : au verso, regarder le détail associé à l'explication.
- 3- Retrouver ce détail dans l'illustration de la carte auteur.
- 4- Disposer les cartes notions une par une autour du philosophe, côté citation.
- 5- Retourner les cartes notions et lire les explications détaillées.
- 6- Après avoir mémorisé les citations et concepts, effectuer la même opération avec un autre auteur...

Réussite Cartésienne

Attribuez les notions aux bons auteurs !

1 joueur

Cartes Auteurs



- Choisir au moins deux auteurs étudiés et constituer une pioche avec leurs cartes notions.
- Piocher les cartes notions et les déposer sous chaque auteur.
- Les cartes auteurs peuvent être retournées pour s'aider de l'illustration.
- Le symbole au verso, dans l'angle de la carte notion permet facilement l'auto-correction.

Jeu 3 : la règle détaillée

Objectif : Associer chaque carte notion à son auteur.

Nombre de joueurs : 1 joueur ou une équipe.

Durée : variable selon le nombre d'auteurs joués (entre 5 et 20 minutes).

Préparation :

Les cartes auteurs sont posées dans l'ordre chronologique côté portrait. Toutes les cartes notions sont mélangées, côté citation, et forment la pioche.

Déroulement du jeu :

1-Piocher une carte notion et la poser sous l'auteur auquel on pense qu'elle correspond.

2-Faire ainsi pour toutes les cartes notions.

Fin de la partie :

Lorsque toutes les cartes notions ont été posées, le joueur peut effectuer son auto-correction à partir du symbole lié à chaque philosophe. Ce symbole se trouve dans les angles de la carte.

Variante simple :

Poser les cartes auteurs du côté de l'illustration. En cas de doute, avant de poser la carte notion, le joueur peut la retourner pour vérifier si le détail s'y trouve ou si le symbole dans l'angle est le bon.

Variante experte :

Poser les 12 cartes auteurs côté portrait et jouer en regardant seulement la citation ou le concept des cartes notions. L'idéal est d'obtenir 100% de réussite avant de passer au niveau suivant !

Questions pour un Philosophe

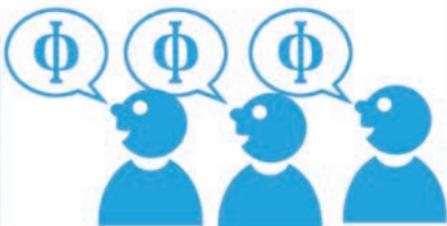
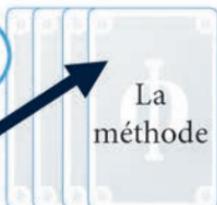
Devinez l'auteur !

2 à 8 joueurs

Cartes
Notions



joueur
lecteur



Cartes Auteurs

- Faire deviner l'auteur dont on a pioché une carte notion en lisant la citation ou le concept.
- Chaque joueur propose une seule réponse en posant sa main sur la carte auteur.
- Le premier à donner la bonne réponse gagne la carte notion.
- Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes.

Jeu 4 : la règle détaillée

Objectif : Mémoriser les citations et concepts associés à un auteur.

Nombre de joueurs : 1 lecteur et au minimum 2 joueurs.

Durée : variable selon le nombre d'auteurs joués (entre 5 et 15 minutes).

Matériel :

-12 cartes auteurs (côté portrait) disposées au centre.

-84 cartes notions mélangées (côté citation) constituant la pioche.

NB : Il faut jouer avec les auteurs étudiés. Il peut donc y avoir entre 2 et 12 auteurs posés sur la table. On ne met alors dans la pioche que les cartes notions des auteurs étudiés.

Déroulement du jeu :

1- Le lecteur prend la première carte notion de la pioche et lit le concept ou la citation.

2- Les autres joueurs doivent deviner à quel philosophe se rapporte cette citation et poser la main sur la carte auteur qui correspond, ou bien nommer l'auteur le plus vite possible.

3- Celui qui a posé la question vérifie quel joueur a donné la bonne réponse en retournant la carte notion. Le joueur qui a donné la réponse correcte garde la carte.

4- Le lecteur lit la citation ou le concept de la carte notion suivante...

Fin de partie :

Quand toutes les notions sont associées à leurs auteurs. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Variante 1 : Le lecteur lit l'explication au verso, en veillant à ne pas prononcer le nom du philosophe si celui-ci figure dans le texte.

Variante 2 : Il est possible d'ajouter la carte auteur d'un auteur qui n'a pas encore été étudié et mettre dans la pioche ses cartes notions.

La Pêche Conceptuelle

Echangez les cartes notions pour retrouver celles de votre auteur !

2 à 6 joueurs



joueur 1



joueur 2



Cartes
Notions



cartes
non
pêchées



- Chaque joueur reçoit 7 cartes et les pose devant lui côté citation.
- Chaque joueur choisit ou tire au sort un auteur.
- Chaque joueur "pêche" dans les 4 cartes au centre afin de reconstituer les 7 notions de son auteur.

Jeu 5 : la règle détaillée

Objectif : Reconstituer la famille complète de son auteur en rassemblant ses 7 cartes notions.

Nombre de joueurs : entre 2 et 6... selon la place dont on dispose pour exposer les cartes !

Durée : entre 5 et 30 minutes, selon le nombre de cartes notions utilisées.

Préparation :

Chaque joueur choisit ou tire au sort un philosophe et le pose devant lui côté portrait. Chaque joueur reçoit 7 cartes notions et les pose devant lui (côté citation). Les autres cartes notions constituent la pioche.

Déroulement du jeu :

1- Poser au centre de la table 4 cartes notions (côté citation).

2- Lorsque « la pêche est ouverte » chaque joueur peut choisir de remplacer une ou plusieurs cartes de son jeu par celles déposées devant lui pour retrouver les cartes notions de son philosophe. Attention : il faut toujours avoir 7 cartes devant soi.

3- Quand plus personne ne veut faire d'échange, la pêche est fermée et l'on dépose 4 nouvelles cartes notions.

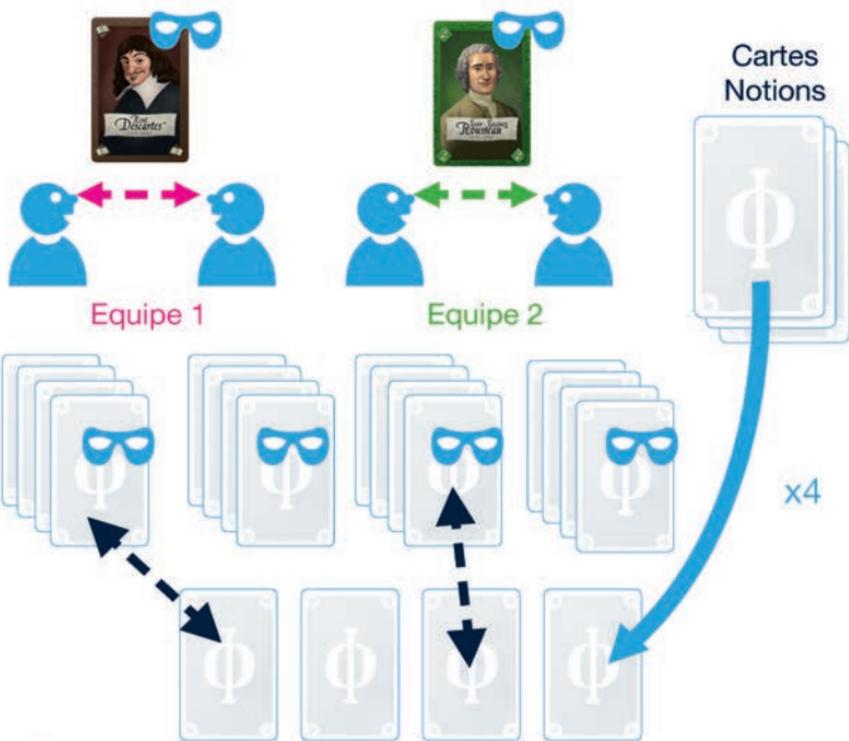
Fin de la partie :

Quand un joueur pense avoir réalisé sa famille c'est-à-dire qu'il a retrouvé les 7 cartes notions du philosophe, il demande à un joueur de vérifier si toutes les cartes correspondent à son philosophe. Il lui suffit de retourner les cartes notions pour vérifier à partir des symboles dans les angles des cartes.

Variante : Le joueur qui a 4 cartes de son auteur dans son jeu peut désigner les 3 qui lui manquent dans les jeux de ses adversaires. On commence par vérifier les cartes désignées dans les autres jeux.

Course aux notions en équipe !
Équivalent du Kem's

4 joueurs



- Chaque équipe choisit en secret son philosophe.
- Les co-équipiers conviennent d'un signe pour indiquer qu'ils ont 4 cartes de leur auteur.
- A chaque tour, 4 nouvelles cartes sont déposées au centre.
- Les joueurs peuvent échanger leurs cartes avec celles du centre afin de rassembler les 8 cartes de leur philosophe.

Jeu 6 : la règle détaillée

Objectif : Mémoriser les notions et les associer aux auteurs.

Nombre de joueurs : 4

Durée : De 10 à 20 minutes.

Préparation :

Chaque duo tire secrètement une carte auteur puis la replace dans le paquet. Chaque équipe choisit aussi un signe pour indiquer au co-équipier que l'on possède 4 cartes du philosophe. La pioche est constituée de toutes les cartes notions et des auteurs, mélangées ensemble côté recto. Chaque joueur reçoit 4 cartes et les tient côté recto, sous la table afin que les autres ne voient pas ses cartes (y compris le co-équipier). 4 cartes sont placées au centre de la table.

Déroulement du jeu :

1- Le but du jeu est qu'une équipe obtienne toutes les cartes liées à un philosophe soit 8 cartes (la carte auteur et ses 7 cartes notions).

2- Lorsque la pêche est ouverte, chaque joueur peut échanger ses cartes avec celles au centre. Il faut toujours avoir 4 cartes en main. La pêche est fermée lorsque plus personne n'échange de cartes. Les anciennes cartes sont remises sous la pioche et 4 nouvelles cartes sont placées au centre.

3- Lorsque une équipe pense avoir toutes les cartes d'un philosophe, elle doit dire « duo philo ». Il faut alors montrer les cartes côté verso pour vérifier la victoire. Si c'est le cas alors elle marque 2 points. Si la victoire n'est pas acquise l'équipe perd un point et la partie reprend.

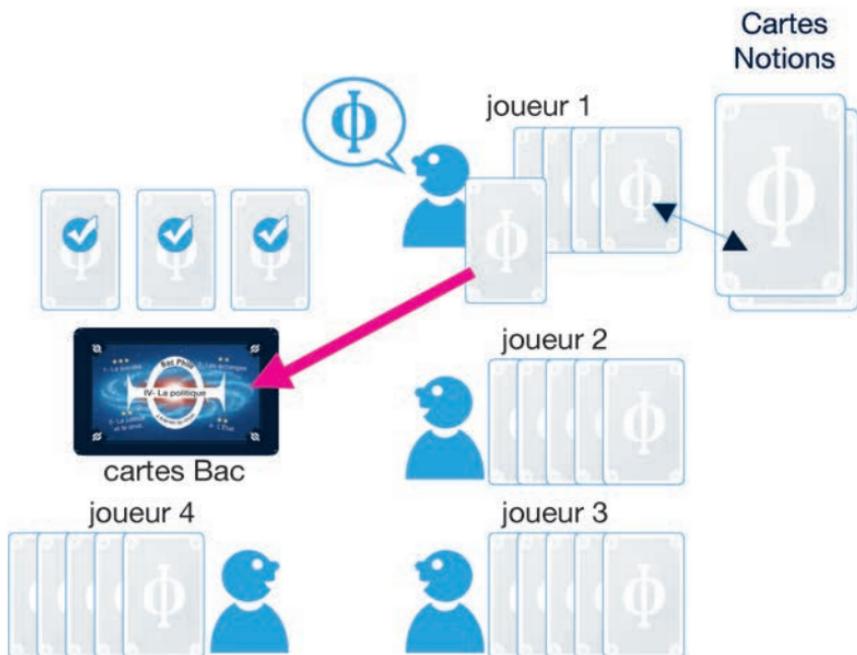
4- Si l'équipe A devine l'imminence de la victoire pour l'équipe B et déclare «no passaran!» et qu'aucun des deux équipiers adverses B ne peut montrer deux cartes de deux auteurs différents, alors l'équipe A gagne 1 point. De plus, si l'équipe A nomme précisément l'auteur et déclare «Nietzsche no passaran !» et que l'équipe B avait toutes les cartes de Nietzsche et se préparait à dire «duo philo», alors l'équipe A gagne 2 points.

Variante : Chaque joueur a 8 cartes en main et doit rassembler la famille d'un philosophe de son choix. Le premier qui a une famille complète et dont le coéquipier déclare «Duo Gagnant» a fait gagner son équipe... sauf si l'équipe adverse déclare «No passaran» à bon escient !

Notions Amoureuses

Associez des cartes notions
avec les thèmes du Bac

2 à 8 joueurs ou par équipes



- Un thème est sélectionné et chaque joueur pioche 5 cartes notions.
- Un joueur pose une ou plusieurs cartes en lien avec le thème en expliquant les raisons de son choix.
- S'il ne peut pas jouer, il peut se défausser et piocher 5 nouvelles cartes.
- Le groupe réfute ou valide les cartes proposées.

Jeu 7 : la règle détaillée

Objectif : Argumenter sur un thème donné à partir des cartes notions.

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs ou par équipes.

Durée : environ 25 minutes.

Matériel :

Cartes notions et cartes Bac. Arbitrage par le groupe.

Préparation :

Les joueurs tirent au hasard une carte Bac puis un thème parmi ceux proposés sur la carte. Les cartes notions sont mélangées face citation et forment la pioche. Chaque joueur pioche 5 cartes (il peut consulter librement le recto ou le verso des cartes). L'équipe se lance un défi et décide du nombre minimal de cartes notions qu'elle doit poser, en s'aidant du nombre d'étoiles qui indique le niveau de difficulté.

Déroulement du jeu :

1- Chaque joueur peut soit poser une ou plusieurs cartes notions en lien avec le thème, soit défausser sa main si aucune carte ne convient. Il doit justifier le choix de la carte proposée et convaincre l'équipe. Si la carte est validée elle est posée sur la table, sinon elle est défaussée.

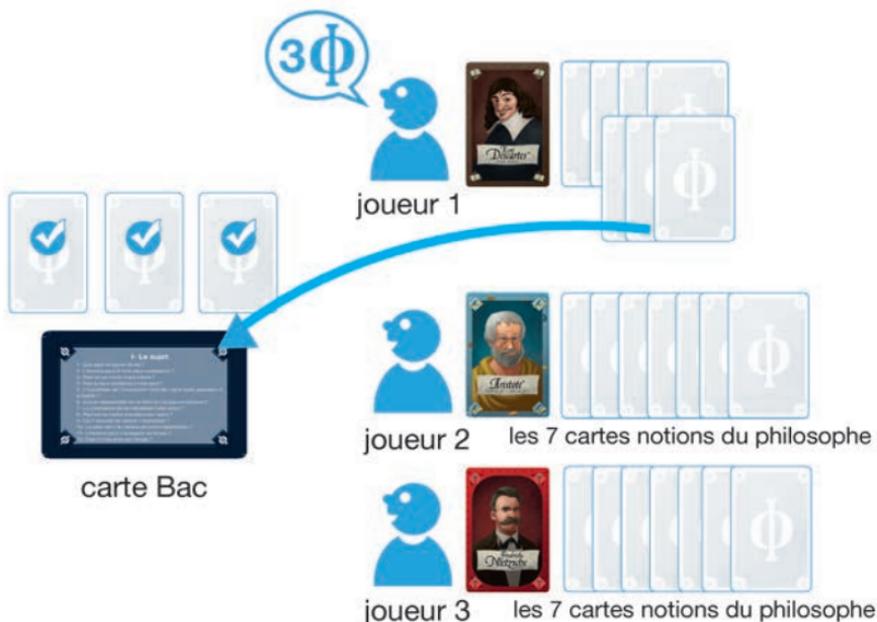
2- Le joueur pioche pour avoir toujours 5 cartes en main .

3- La partie prend fin quand il n'y a plus de cartes à piocher. A ce moment l'équipe «gagne» si elle a déposé au moins le nombre de cartes correspondant au nombre de cartes annoncé.

Incarnation Philosophique

Mettez-vous dans la peau d'un philosophe et argumentez à partir de ses notions !

2 à 8 joueurs ou par équipes



- Une question philosophique est tirée au sort.
- Chaque joueur/équipe choisit un auteur et prend ses 7 cartes notions.
- Après réflexion, chaque joueur/équipe annonce le nombre de cartes notions liées au sujet, puis les pose en expliquant ses choix.
- Le groupe valide ou non la pertinence du choix des notions.
- Le groupe a gagné si chaque joueur a réussi à poser au moins une carte notion.

Jeu 8 : la règle détaillée

Objectif : Maîtriser les grands concepts d'un philosophe et construire une argumentation en incarnant cet auteur.

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs ou par équipes.

Durée : environ 20 minutes.

Matériel :

Cartes notions, cartes auteurs, cartes Bac. Arbitrage par le groupe.

Préparation :

Tous les auteurs sont disposés côté portrait au centre de la table. Une question philosophique est choisie ou tirée au sort sur les cartes Bac et elle est posée au milieu des joueurs. Chaque joueur choisit un auteur et prend ses cartes notions. Si plusieurs joueurs veulent la même carte auteur, le plus jeune l'emporte.

Les cartes auteurs et notions non utilisées sont mises de côté.

Déroulement du jeu :

1- Chaque joueur réfléchit au nombre de liens qu'il peut faire entre les cartes notions de son philosophe et le sujet retenu.

2- Dès qu'un joueur est prêt, il annonce le nombre de liens qu'il veut faire et ensuite argumente.

3- Le groupe valide ou non les propositions. Les cartes notions acceptées sont posées à côté de la question.

4- Si chaque joueur a réussi à valider au moins une carte notion, le groupe entier a gagné la partie.

Variante 1 : Deux joueurs ou plus forment une équipe qui incarne un philosophe.

Variante 2 : Les joueurs choisissent d'abord leur philosophe. C'est ensuite que la question philosophique est tirée au sort.

Entraînez-vous à la dissertation !

1 joueur/équipe,
éventuellement un observateur



- Le joueur tire au hasard ou choisit une question philosophique dans les 5 cartes Bac.
- Le joueur choisit au moins 3 philosophes et les cartes notions associées.
- Le joueur construit 3 chemins de réponses en posant la carte auteur puis les notions qui répondent à la question.
- Le joueur présente sa construction à l'observateur en expliquant ses choix.

Jeu 9 : la règle détaillée

Objectif : Présenter trois approches philosophiques différentes pour répondre à un sujet de type Bac.

Durée : au moins 20 minutes.

Matériel :

Cartes auteurs, cartes notions et cartes Bac.

Préparation :

1 joueur ou une équipe et éventuellement un observateur.

Déroulement du jeu :

- 1- Le joueur tire au hasard ou choisit une question sur une carte Bac.
- 2- Il construit trois chemins de réponses à la question, en s'appuyant sur au moins trois philosophes, et en posant le maximum de cartes notions.
- 3- Lorsqu'il a fini sa construction, le joueur peut expliquer sa démarche à un observateur.

Variante : Deux joueurs ou plus forment une équipe pour répondre à la question philosophique.

Contenu de la boîte Philodéfi

- **12 cartes «Auteur» :**
côté portrait, côté illustration.



- **24 cartes «Phil'Observation» :**
12 cartes questions et
12 cartes réponses.



- **84 cartes «Notion» :**
côté citation, côté explication.
Les symboles dans les angles
permettent de les associer à
leurs auteurs.



- **5 cartes «Bac» :**
Au recto : thèmes du Bac.
Au verso : des sujets de
dissertation.



- **1 livret avec les 9 règles du jeu :**
A chaque fois la règle illustrée et la règle
détaillée.

Rejoignez-nous sur notre site !

