

# LE GUIDE DE L'APPRENTI-SAGE



George Ghanotakis, Ph.D

**Institut Philos**

**Appréciations :**

*« Avant tout formateur le Jeu de Sagesse (L'Apprenti-sage) peut contribuer au développement des habiletés de base nécessaires à l'apprentissage du français, des mathématiques et des sciences et ut peut s'intégrer à la formation personnelle et sociale des jeunes. »*

Direction des ressources didactiques, *Vie Pédagogique*,  
Ministère de l'Éducation du Québec (MELS)

*«Répond à plusieurs besoins des enfants...besoin de s'exprimer...d'exercer un jugement et d'apprécier les idées des autres. »*

Le Devoir

*«Un jeu qui apprend à philosopher... favorise le respect de l'opinion d'autrui.»*

Journal de Montréal.

## Sommaire

LE GUIDE DE L'APPRENTI-SAGE .....	1
Appréciations :.....	2
<b>Chapitre 1 : L'utilisation du jeu Apprenti-sage intégré aux programmes d'études .....</b>	<b>4</b>
<b>Chapitre 2 : Avant le jeu.....</b>	<b>7</b>
Préparations pour l'utilisation du jeu Apprenti-sage .....	7
<b>Chapitre 3 : Pendant le jeu .....</b>	<b>10</b>
<b>RÈGLES ET DÉROULEMENT DES TROIS .....</b>	<b>10</b>
<b>VERSIONS DU JEU APPRENTI-SAGE.....</b>	<b>10</b>
<b>VERSION 1: IMAGES DRÔLES: 3 étapes simples et amusantes.....</b>	<b>10</b>
<b>VERSION 2 DROIT DE PAROLE! .....</b>	<b>11</b>
<b>VERSION 3 ÉPIGRAMME PAR ÉCRIT (sans juge) .....</b>	<b>12</b>
Chapitre 4 : Après le jeu.....	13
<b>DE L'ORAL À L'ÉCRIT (1).....</b>	<b>13</b>
<b>DE L'ORAL À L'ÉCRIT (2).....</b>	<b>16</b>
<b>ANNEXE 1 .....</b>	<b>18</b>
<b>GRILLE D'ANALYSE DES .....</b>	<b>18</b>
<b>COMPÉTENCES ACQUISES.....</b>	<b>18</b>
<b>DE RÉOLUTION.....</b>	<b>18</b>
<b>DE PROBLÈMES .....</b>	<b>18</b>
<b>ANNEXE 2 .....</b>	<b>20</b>
Évaluation des compétences de réflexion.....	20
du dialogue et de discussion attentive .....	20
LE GUIDE DE L'APPRENTI-SAGE.....	23

# Chapitre 1 : L'utilisation du jeu Apprenti-sage intégré aux programmes d'études

*« Avant tout formateur le Jeu de Sagesse (L'Apprenti-sage) peut contribuer au développement des habiletés de base nécessaires à l'apprentissage du français, des mathématiques et des sciences et ut peut s'intégrer à la formation personnelle et sociale des jeunes. »*

F. Benoit, Direction des ressources didactiques, *Vie Pédagogique*,  
Ministère de l'Éducation du Québec

Le Jeu Apprenti-sage a été validé comme un outil efficace pour l'apprentissage des matières scolaires du primaire au secondaire, dans les classes régulières qu'en enseignement différencié, tant avec des élèves éprouvant des troubles d'apprentissage que les enfants doués). Voici douze (10) programmes d'études où le jeu Apprenti-sage peut s'intégrer :

## **1- Français : Lecture et compréhension / alphabétisation.**

-**Communication orale**, analyse, synthèse, paraphrase, dialogue  
-**Écriture** par la description, clarification, séquence, organisation des idées, comparaison, contraste, faire le résumé d'un propos.

## **2- Enseignement des langues :**

-**Favorise l'approche communicative**, fournit la pratique dans le dialogue, traitant de «l'ambiguïté des mots», la capacité de s'exprimer avec clarté et concision, l'écoute des autres et de résumer les histoires, saisir le sens et maîtrise de la langue à la fois oralement et par écrit.

## **3- Études sociales :**

-**Établir et reconnaître les relations, les tendances, le raisonnement analogique, les jugements de valeur**, maîtriser les concepts et les compétences nécessaires pour passer au crible les informations disponibles et les théories, les préjugés et l'exclusion.

## **4- Éducation spéciale (enseignement différencié) :**

**Amélioration des fonctions exécutives à la racine des troubles d'apprentissage (phonologie, dyslexie) par le renforcement des compétences cognitives et sociales**, en particulier la logique et les capacités métacognitives, voir la liste dans la taxonomie des compétences de pensée critique.

#### **5-Mathématiques :**

- **L'évaluation, le classement, la reconnaissance des classes et sous-classes, le raisonnement logique**, l'inférence déductive et inductive, l'interprétation et la résolution des problèmes par l'analyse, le questionnement et les mots.

#### **6-Science /Technologie :**

**-Questionnement et formulation d'hypothèses, vérification des hypothèses et contre-exemples**, distinguer les similitudes et les différences, l'analyse comparative, inductive et déductive, pensée raisonnement sur les catégories et les attributs pertinents.

#### **7-Arts dramatiques :**

**-Les questions du jeu servent à déclencher des mises en situation, des saynètes, des jeux de rôles** et la dramatisation des concepts par rapport aux diverses matières du programme d'étude.

#### **8- Éthique et éducation morale :**

**-La connaissance des valeurs et des croyances soutenant le raisonnement moral, résoudre des dilemmes moraux et les conflits**, la pratique de l'empathie, la compassion et de l'imagination morale, comprendre le sens des droits et des devoirs, en appliquant des forces de caractère et des vertus telles que le courage, l'honnêteté, la loyauté, l'amitié, la confiance, le travail collaboratif discuter en utilisant les compétences de réflexion, dialogiques et dialectiques.

#### **9-Programmes de pensée critique et créative**

**-Appliquer 33 habiletés supérieures de la pensée évitant les sophismes**, (voir la liste de la taxonomie des compétences)

#### **10- Éthique et Culture Religieuse**

**Le développement des habiletés de dialogue et de réflexion éthique** dans un contexte de collaboration à d'éducation à la paix écartant les préjugés et les sophismes.

## 11- Éducation à la Philosophie et la Citoyenneté

**Le développement du raisonnement et l'argumentation pour une réflexion philosophique** dans l'esprit d'une communauté de recherche et dans un cadre démocratique de tolérance aux différentes valeurs et perspectives.

## 12- Philosophie et Sciences Humaines (au Lycée /Collège)

### Comprendre et réfléchir sur les grandes questions de :

- **L'épistémologie** (Comment nous savons qu'il y a certaines choses que les humains ne peuvent jamais savoir ou avec une certitude absolue. Ce qui compte comme une justification à prétendre savoir quelque chose?);
- **L'éthique** (C'est quoi le bien? C'est quoi le mal? les droits, les et les devoirs? Qu'est-ce la bonne vie? La distinction entre le plaisir et le bonheur? Comment justifier les actes moraux, résoudre les dilemmes moraux?);
- **La métaphysique** (Les questions de Dieu, le destin, l'illusion et la réalité, l'identité personnelle, le sens de la vie, les actions humaines sont-elles libres?);
- **L'esthétique** ou philosophie de l'art (qu'est-ce est la beauté?);
- **La philosophie sociale et politique** (Qu'est-ce plus important : la liberté ou l'égalité ? Qu'est-ce monde juste? Est-ce que tout le monde a droit au traitement égal? A-t- des obligations envers les générations futures? Y a-t-il une limite à ce qu'une personne puisse faire?) ;
- **La logique et la philosophie de la science** (Qu'est-ce une bonne justification?, la distinction entre les arguments valides et non valides, les sophismes, l'explication causale? la probabilité et les prédictions ;

**Les Olympiades Apprentis- sages** peuvent également se dérouler en mini-format, pour une journée ou demi-journée  
Contactez [www.institutphilos.com](http://www.institutphilos.com)

## Chapitre 2 : Avant le jeu

### Préparations pour l'utilisation du jeu Apprenti-sage

#### **A- Quelques conseils aux enseignants pour la bonne préparation des élèves :**

- a) Lire toutes les questions et les instructions attentivement en se familiarisant avec les différentes catégories de questions et des compétences (voir l'analyse et de la taxonomie des compétences, voir Chapitre 5).
- b) Les questions peuvent être choisies en fonction de compétences ou des thèmes à développer et en relation avec le programme d'étude (voir l'intégration du jeu dans dix (10) programmes d'études, Chapitre 4)
- c) Il est recommandé que les enseignants jouent le jeu avec des collègues, la famille et des amis afin qu'ils puissent être pleinement familiarisés avec le jeu, en essayant les trois versions du jeu et les deux façons de jouer avec un juge indépendant ou en rotatif.
- d) Avant de jouer le jeu avec de jeunes enfants, commencez par discuter avec toute la classe. Divisez la classe en 6 groupes (équipes) et distribuez une question à chaque groupe. Chaque groupe aura un président (juge) qui donnera la parole aux autres pour discuter la question entre les membres du groupe et rapportera notera les bonnes réponses possible. Ensuite partagez les réponses en plénière et inviter la discussion (cinq minutes par question).

#### **B- Pratiquer la pensée critique dans le cadre de la communauté de recherche par la coopération:**

**Objectif:** Tous les joueurs peuvent gagner s'ils donnent des réponses ou solutions différentes à une question ou un problème

Les règles suivantes devraient être respectées :

- 1) Énoncer une opinion clairement
- 2) Mettre l'accent sur une solution sans se soucier si elle est la seule ou la meilleure réponse possible

- 3) Écoutez attentivement : réfléchir cinq secondes avant de vous exprimer aux points de vue des autres joueurs.
- 4) Si une idée similaire a été exprimée, essayer d'anticiper d'autres façons de regarder le problème
- 5) Soyez responsable de vos idées en les justifiant avec l'appui de preuves
- 6) Ayez confiance en votre capacité de trouver des réponses

**C. -Éviter de commettre les sophismes ou arguments fallacieux qui sont des entraves au dialogue constructif (voir la carte du personnage Monsieur Entrave<sup>1</sup>). Voici quelques uns dont il faut maîtriser pour bien se méfier:**

1. **Appel au clan** : Faire accepter or rejeter un argument ou dire qu'une chose est vraie par ce qu'ils sont endossés par une personne ou un groupe de personnes jugées estimables ou non-estimables.
2. **Appel à la popularité** : Essayer de justifier l'idée que quelque chose est vrai u acceptable par le simple fait qu'un grand nombre de personnes l'affirme sans en avoir vérifié l'exactitude.
3. **Appel au préjugé** : faire appel à une opinion préconçue, favorable ou défavorable, qui circule souvent dans son milieu ou la culture de l'époque.
4. **Appel au stéréotype** : Faire appel incorrectement à une représentation ou image d'un groupe de personnes, souvent négative basée sur des informations fausses ou incomplètes, en ne tenant pas compte des aspects singuliers.
5. **Attaque personnelle** : Critiquer une personne plutôt que ces idées de manière à détruire son argumentation
6. **Généralisation hâtive ou abusive** : Inférer une conclusion générale de quelques cas isolés ou d'un seul cas. La généralisation hâtive génère de préjugés et des stéréotypes.<sup>2</sup>
7. **Fausse causalité** : Dire qu'une chose est la cause d'une autre alors qu'il n'y a pas véritablement de lien causal entre les deux ;

<sup>1</sup> Georges le Sage (2014) *La fleur du dialogue PHILOS*, Institut Philos, Montréal.

<sup>2</sup> Voir Georges Lesage (2013), *La logique de Venn : le diagramme qui parle*, Institut Philos, Montréal. pour une analyse des stéréotypes et les sophismes à l'aide de l'application des mathématiques.



8. **Le faux dilemme** : présenter deux choix comme s'il étaient les seuls , et montrer que si l'un d'eux est inacceptable on doit obligé de choisir l'autre.

### D- Exercices pour pratiquer par l'oral et l'écrit

Il s'agit de l'utilisation des livrets de la collection *Les petits penseurs*<sup>3</sup> pour travailler les six niveaux habiletés de la taxonomie de Bloom (connaissance, compréhension, application, analyse, synthèse et évaluation)<sup>4</sup>. Il est le supplément de la collection *Mes petits livres de questions*<sup>5</sup>.

**Cinq étapes sont proposées** pour réfléchir sur chaque question en combinant les six niveaux de la taxonomie de Bloom par la connaissance et la compréhension des concepts véhiculés, l'analyse et l'application des questions, l'évaluation de plusieurs réponses fournies par des enfants et la synthèse de la discussion par l'écriture et le dessin. Les questions et directives livret s'adressent directement à l'enfant. Voici la démarche pédagogique :

**1. Lis le début de la question** et regarde l'illustration "Qu'est-ce que l'illustration suggère? Peux-tu maintenant compléter la question ?

**2. Tourne la page.** Es-tu surpris/e ? Essaie de répondre à la question et expliquer ta réponse?

**3. Compare ta réponse avec celle de tes amis.**

Trouves-tu des différences ou des ressemblances ?

**4.Écris ce que tu penses.** Partage tes idées avec d'autres.

As-tu eu de nouvelles idées ?

**5. Illustre ensuite ta pensée** par un dessin.

<sup>3</sup> George Ghanotakis (1990) *Les petits penseurs*, CIPC, Ottawa. Ces livrets sont disponibles de l'Institut Philos ( deux titres sont disponibles. **Moi et les autres, J'imagine..**).

Benjamin Bloom ( 1956) *Taxonomy of Educational Objectives*, traduction *Taxonomie des objectifs pédagogiques, vol.1 Domaines Cognitifs*, Presses de l'Université du Québec,1975.

George Ghanotakis (2014) *Mon petit livre du bien et du mal , Mes découvertes, Ma logique , Mon Imagination*, Cette collection publiée en co-édition par DC-Canada /Institut Philos, Ottawa [www.dc-canada.ca/](http://www.dc-canada.ca/) [www.institutphilos.com..](http://www.institutphilos.com..)

## Chapitre 3 : Pendant le jeu

### RÈGLES ET DÉROULEMENT DES TROIS VERSIONS DU JEU APPRENTI-SAGE

**Concept:** Cette nouvelle édition du Jeu de la Sagesse ajoute stratégie et des images drôles avec des cartes d'indices qui amuseront et stimuleront l'intelligence de tous! Age 6+; pour 2-4 joueurs.

**Objectif:** Soyez le premier à gagner 5 cartes, 1 de chaque couleur, plus 10 lauriers.

**Contient:** Plateau de jeu, 200 cartes de questions de 5 catégories: Logique (rouge), Imagination (bleu), Découverte (vert), Pensée (jaune), Varia (gris), 2 dés, 52 cartes d'images, 8 jetons de 4 couleurs, des lauriers, 12 cartes d'indice (Oui, Non, dépend avec des pictogrammes amusants).

#### Comment jouer:

**Préparation:** Chaque joueur reçoit 2 jetons de la même couleur, un à placer dans l'espace DEPART (Flèche) ; le second jeton sert de droit de parole (DP) ; 3 cartes d'indice (Oui Non, Ça dépend). Chaque personne lance les dés. Le plus grand total commence le jeu.

**VERSION I: IMAGES DRÔLES:** 3 étapes simples et amusantes.

(Tout le monde reçoit 5 cartes d'image, pas de cartes d'indice ou jetons utilisés dans cette version. Un joueur n'utilise pas ses cartes-image lorsqu'il devient juge.)

**DÉROULEMENT DU JEU : 3 ÉTAPES FACILES** (voir l'illustration en couleur de chaque étape dans la feuille de règlements du jeu)

**Étape 1:** Lance les dés pour avancer ou reculer du nombre de cases désirées en combinant les deux dés par addition ou soustraction. Le joueur à ta gauche agit comme meneur de jeu et juge.

- a) Il prend la carte-question selon la case choisie et la lit à haute voix.
- b) Tous les autres joueurs doivent déposer face cachée une de leurs cartes images, celle la plus en lien avec la question posée,
- c) Ensuite les cartes sont mêlées pendant que le juge tourne le regard ou couvre les yeux, pour rester impartial en ne pouvant identifier à qui appartient chaque carte (15 secondes).

**Étape 2:** Maintenant, le juge ouvre les yeux et dévoile les cartes images et choisit celle qui s'applique le plus, selon son opinion, à la question en expliquant sa préférence.

Le joueur à qui appartient la carte image gagne la carte question et en plus un laurier s'il réussit à justifier son choix sans répéter ce qui a été dit (15 secondes).

**Étape 3:** Finalement, c'est au tour des autres joueurs de se mériter chacun un laurier en justifiant leur carte image (15 secondes).

Le jeu continue en répétant les étapes 1-3 jusqu'à la fin, chacun assumant le rôle de juge à son tour.

**(Option:** On peut avoir un juge indépendant avec des jeunes enfants (un enseignant ou un parent. On pourrait aussi pour des parties plus courtes réduire à 3 cartes questions et à 5 lauriers, les conditions pour gagner).

**PÉNALITÉ:** 2 lauriers pour interrompre ou contester sans raison.

**CASES SPÉCIALES :** Flèche, c'est la case départ. Celui qui atterrit de nouveau perd 1 laurier mais rejoue. Sigma ( $\Sigma$ ) la lettre grecque pour Sagesse : Choix de carte.

**POUR DEUX JOUEURS SEULEMENT :** Le juge mêlera à la carte déposée par le joueur qui se déplace, deux autres cartes-images face cachée, tirée du paquet. Le juge peut toujours gagner un laurier en expliquant le lien de sa carte avec la question.

## VERSION 2 DROIT DE PAROLE!

**Étape 1** Même procédure que la version 1 sauf qu'après lecture de la question les autres joueurs (excluant le juge) placent leur jeton «droit de parole» (JDP) au centre de la planche et déposent une de leur CIR (Oui, Non ou Ça dépend) face cachée devant eux pour indiquer qu'ils désirent répondre à la question.

**Étape 2.** Maintenant, le joueur qui s'est déplacé dévoile sa CIR et répond à la question en justifiant d'une explication (parce que..., par exemple...) selon le choix de sa CIR pour gagner la carte et 1 laurier.

**Étape 3.** Ensuite c'est au tour des autres joueurs de montrer leur CIR. Mais attention! Seuls les joueurs avec une CIR différente de celle du premier joueur peuvent répondre. Le premier à répondre sera le plus rapide à reprendre son JDP et s'exprimer en 15 secondes, pour se mériter un laurier. S'il ne reprend pas son JDP ou ne justifie pas, il perd 1 laurier.

**Étape 4** Finalement, lorsque tous les se sont prononcés, le juge roule un dé et en comptant de gauche à droite selon le chiffre indiqué, lui-même y compris, identifie le joueur qui pourrait de gagner un laurier s'il réussit à ajouter une réponse différente de celles données. Alors, demeurez à l'écoute même si vous n'aviez pu gagner aux étapes précédentes!

**NOTE:** Il est recommandé pour des enfants de moins de 12 ans d'avoir un juge adulte (parent ou enseignant) ou de jouer en équipe avec un adulte.

---

### VERSION 3 ÉPIGRAMME PAR ÉCRIT (sans juge)

ON ÉQUIPERA LES JOUEURS DE MORCEAUX DE PAPIER ET UN CRAYON. Tous les joueurs écrivent leur réponse sur un morceau de papier (1 minute) et la garde face cachée. Puis à tour de rôle les joueurs s'expriment, le premier joueur qui s'est déplacé se prononçant en dernier en révélant et lisant sa réponse. Les réponses des autres joueurs semblables à celle du premier joueur sont éliminées. Toutes les autres réponses gagnent, même si elles reflètent la même position mais donnent des raisons différentes.

VARIANTE ORALE avec JDP .Similaire à la version 2 mais sans CIR. Après que le premier joueur s'est exprimé les autres joueurs se prononcent à tour de rôle dans le délai de 15 secondes se méritant chacun un laurier.

OPTION BONUS: La meilleure réponse selon le consensus, ou le vote du groupe. Chaque jour écrit le nom du joueur sur un carton, ensuite les joueurs révèlent leurs choix. La réponse la plus appréciée gagne un laurier additionnel. Un joueur ne peut pas voter à sa réponse.

Copyright ©2016: George Ghanotakis, Ph.D. (alias Georges LeSage)

Institut Philos,  
www.institutphilos.com / DCCED

Note : Dans le Guide de l'Apprenti-sage, Partie 2<sup>6</sup> les questions du jeu sont présentées en identifiant trois éléments:

- a) La compétence développée (par rapport à la liste des trente trois habiletés, Chapitre 5)
- b) Le concept (s) à discuter;
- c) Le domaine de programme pertinent (voir les 10 programmes d'études, Chapitre 4)

Les élèves se familiarisent avec la compétence, le concept et la pertinence des programmes des questions de manière à internaliser les compétences et appliquer les concepts au cours du jeu.

Comme un outil d'apprentissage le jeu Apprenti-sage offre un laboratoire ou Gym Cerveau pour aiguiser des habiletés et participer à la création de questions pour alimenter les questions des tournois entre écoles, les Olympiades Apprenti-Sage.

---

<sup>6</sup> George Ghanotakis (2016) , *Le Guide de l'Apprenti-sage, Partie 2, Les questions , les habiletés et concepts développés par rapport aux programmes d'études, Institut Philos, Montréal .*

## Chapitre 4 : Après le jeu

### DE L'ORAL À L'ÉCRIT (1)

#### MON PETIT JOURNAL DE L'APPRENTI-SAGE

*Mon Petit Journal L'Apprenti-sage* est un cahier de réflexion et d'exercices hebdomadaires relié au jeu Apprenti-sage.

L'élève inscrit le fruit de ses discussions ainsi que sa conception des deux (2) questions inspirées des cartes questions qu'il ou son groupe s'est méritées pendant le jeu.

Cet exercice se trouve dans le Guide de l'Apprenti-sage, Partie 2 comme activité proposée à faire après le jeu consiste :

- a) à trouver une réponse à l'aide d'indices
- et b) exprimer sa pensée par rapport à la réponse donnée en justifiant son accord ou désaccord.

2 indices sont donnés:

- i) Un jeu de mots croisés idée du mot manquant dans une phrase à remplir (nombre de lettres du mot sont donnés);
- ii) Le second indice est la première lettre du mot. (On peut augmenter le niveau de défi en utilisant seulement deux mots d'une réponse possible sont donnés) Les joueurs sont encouragés à comprendre les différentes réponses aux questions et de découvrir différents points de vue. Cet exercice peut se faire individuellement ou en groupe.

Un exercice qui fait suite à cette réflexion consiste à :

- formuler une question inspirée par l'une des questions jouées, en indiquant la ou les compétence(s) impliquée(s) et le concept traité et
- écrire une application pratique / personnelle ou leçon de vie. Voici deux exemples tirées du Guide de l'Apprenti-sage, Partie 2 :

#### Exemple de questions

à développer :

Exemple no.1

### LOGIQUE 135

Questions : *Jeanne a donné une fête,  
mais personne n'est venu?  
Y avait-il vraiment une fête?*

**Je réfléchis et j'écris :**

(A) Devine la réponse d'un enfant à la question posée, en complétant le mot mystère manquant dans la phrase;

(2 indices sont donnés: a) la première lettre du mot et b) le nombre de lettres est inscrit entre parenthèses)

La réponse d'un enfant à compléter :

*Oui, Jeanne a célébré sa fête en f.....<sup>7</sup>(7) à la maison.*

(B) Es-tu d'accord avec cette réponse ? As-tu une autre réponse? Explique en justifiant.

(C) Comment peux-tu appliquer dans une situation de la vie réelle?

(D) Identifie maintenant le thème (concept) de cette question et les habiletés de la pensée qu'elle stimule.

Concept(s) : \_\_\_\_\_

Habilitéé (s) \_\_\_\_\_

(E) Formule une question similaire en choisissant un thème (ta question sera considérée pour discussion par la classe et pour les nouvelles questions du tournoi Les Olympiades Apprenti-sage).

---

<sup>7</sup> famille

Exemple  
no.2

**IMAGINATION 108**  
**Peux-tu imaginer pourquoi**  
**quelqu'un vivrait sur la lune ?**

Je réfléchis et j'écris :

Exercice 1

A) Devine la réponse suivante en complétant le mot mystère dans la phrase  
(2 indices sont donnés: la première lettre du mot et le nombre de lettres entre  
parenthèses)

La réponse d'un enfant à compléter :

***Oui, pour trouver une nouvelle forme d'i.....<sup>8</sup>10***

(B) Es-tu d'accord avec cette réponse ? As-tu une autre réponse? Explique en  
justifiant.

(C) Comment peux-tu appliquer dans une situation de la vie réelle?

(D) Identifie maintenant le thème (concept) de cette question et les habiletés de  
la pensée qu'elle stimule.

Concept(s) : \_\_\_\_\_

Habilité (s) \_\_\_\_\_

(E) Formule une question similaire en choisissant un thème (ta question sera  
considérée pour discussion par la classe et pour les nouvelles questions du tournoi  
Les Olympiades Apprenti-sage).

---

<sup>8</sup> Intelligence

## DE L'ORAL À L'ÉCRIT (2)

LA COLLECTION : *MON PETIT LIVRE DE QUESTIONS*  
UN OUTIL COMPLÉMENTAIRE AU JEU APPRENTI-SAGE

Les questions illustrées dans cette série de livres de questions englobent des habiletés de réflexion essentielle, le raisonnement moral les capacités cognitives et émotionnelles. Les questions sont tirées du jeu l'Apprenti-sage et sont organisées en quatre catégories:

Découverte (Qu'est-ce que je peux savoir?)

Éthique (Qu'est-ce qui est bien? Qu'est-ce qui est mal?)

Imagination Imagine (Qu'arriverait-il si ...?)

Logique (Qu'est-ce qui est une bonne raison?).

Les questions dans les petits livres offrent des possibilités pour les parents et les enseignants à stimuler un dialogue et de réflexion à la fois à la maison (autour de la table de dîner) et à l'école. Ils susciteront chez les jeunes et les moins jeunes la découverte de la vérité et l'émerveillement.<sup>9</sup>

En plus d'enrichir le vocabulaire, l

Les stratégies adoptées favorisent le développement des fonctions exécutives suivantes :

- i) l'attention
- ii) la concentration
- iii) la mémoire de travail
- iv) la déduction
- v) la résolution de problèmes
- vi) la flexibilité
- vii) la vitesse de traitement
- viii) les compétences visuelles

---

<sup>9</sup> Les questions de ces petits livres sont utilisé dans la revue de la petite enfance EARLY EDUCATION MAGAZINE de la Chine pour valoriser la pensée des enfants et inviter des échanges voir le lien on [www.dc-canada.ca](http://www.dc-canada.ca).



La méthode de lecture dialogique suivante à cinq (5) étapes pour stimuler l'enfant à poser des questions et amorcer un dialogue entre le parent-éducateur et l'enfant est utilisée :

- 1. Lisez la question (ou faites lire) à haute voix en pointant à l'illustration de la question. Puis posez la question à l'enfant : Qu'est-ce que l'illustration te suggère comme réponse ? (Cela incite l'enfant à dire plutôt que d'écouter passivement);
- 2. Maintenant, demandez de formuler à une réponse en fournissant une raison (parce que ...) et un exemple. Peux-tu penser à une réponse différente?
- 3. Regardons la réponse suggérée à la fin du livre: Es-tu d'accord avec cette réponse? Pourquoi ou pourquoi pas? Peux-tu penser à une exception or à un contre-exemple ?
- 4. Explorez d'autres perspectives en stimulant l'imagination créatrice et la prédiction de conséquences. Posez des questions du genre, ce qui se passerait si ...? Demandez à écrire une phrase qui décrit cette conséquence.
- 5. Demandez que l'enfant illustre quelques-unes des idées qu'il a trouvées intéressantes ?

## ANNEXE 1

### GRILLE D'ANALYSE DES COMPÉTENCES ACQUISES DE RÉOLUTION DE PROBLÈMES <sup>10</sup>

Le Jeu Apprenti-sage est un outil efficace pour la résolution de problème de manière coopérative et amusante en particulier pour favoriser un état d'esprit positif de croissance<sup>11</sup>, la créativité, l'écoute, le dialogue, l'empathie et la capacité de porter des jugements de synthèse en envisageant différentes perspectives .

<b>ATTITUDES /</b>	<b>Acquises Oui / Non</b>
<b>CONFIANCE EN SOI</b> dans sa capacité à résoudre les problèmes	-----
-Est convaincu(e) qu'il n'existe pas toujours une seule solution à un problème	-----
-Souhaite connaître d'autres solutions que les siennes	-----
-Manifeste du plaisir quant il trouve une solution à des énigmes et des questions sans réponse unique.....	-----
-Il/elle ne se décourage pas facilement.....	-----
-Estime que chercher est plus passionnant que trouver.....	-----
-Cherche des solutions alternatives.....	-----
<b>ENTHOUSIASME</b> , travaille avec vigueur et persévérance à résoudre des problèmes .....	-----
<b>CRÉATIVITÉ</b> , cherche des moyens personnels et originaux de solutionner Des problèmes au moyen d'analogies, d'associations, d'estimation, de scénario futuriste combinant la pensée divergente et convergente.	-----

<sup>10</sup> Adapté de « L'évaluation des apprentissages en résolution de problèmes : une pratique essentielle et enrichissante, dans « *Instantanés Mathématiques*, Volume xxi, Spécial D, APAME, 1984-1985, Québec.

<sup>11</sup> "Growth mindset", en anglais.

**Acquise Oui / Non**

**PENSÉE CRITIQUE**, pose des questions et évalue ce que l'autre affirme (particulièrement développées à travers le rôle du juge) ... -----

**SENS DE L' ORGANISATION**, s'attaque aux problèmes de manière systématique et justifiée ..... -----

**COLLABORATION**, démontre une réceptivité, l'écoute attentive envers les autres qui expliquent des solutions différentes ..... -----

**RESPECT**, démontre COURTOISIE ET EMPATHIE envers ceux qui ont des raisons ou opinions différentes ..... -----

**GOÛT DU RISQUE**, accepte facilement de donner son opinion sur un problème ou montrer le résultat de son travail. -----

**ESPRIT CRITIQUE**, évalue minutieusement ce que l'on affirme. -----

**CURIOSITÉ**, s'attarde à trouver plusieurs manières d'arriver au même résultat..... -----

---

**COMPÉTENCES (développées particulièrement par le rôle du juge)**

**UTILISE à bon escient** des stratégies de résolution de problèmes créative et des stratégies de communication ..... -----

**REFORMULE** pour lui-même dans ses mots un problème qu'il essaie de comprendre..... -----

**IDENTIFIE** et distingue les éléments d'un problème à résoudre. -----

**JOUE** un problème (sous différents angles) ..... -----

**FAIT** et constate qu'une solution est la bonne selon les critères. -----

**DÉMONTRE** un esprit ouvert et accomode d'autre points de vue par le dialogue ..... -----

(D'AUTRES COMPÉTENCES DU RAISONNEMENT CRITIQUE ET MORAL (VOIR TAXONOMIE DES COMPÉTENCES).

## ANNEXE 2

### *Évaluation des compétences de réflexion, du dialogue et de discussion attentive* <sup>12</sup>

1. ATTITUDES DE REFLEXION	ACQUIS :	OUI/ NON
- Conscient de ses croyances / valeurs		OUI / NON
- Questionne si on est sur la bonne voie du bien commun		OUI / NON
- Identifie les problèmes, les ressources pour solutionner		OUI / NON
- S'auto- corrige et modifie sa vision si nécessaire		OUI / NON
- Cherche de l'aide, les meilleurs concepts et stratégies		OUI / NON
- Définit ses objectifs / contrôle les distractions		OUI / NON
<b>2- COMPÉTENCES DIALOGIQUES</b>		
- Considère des perspectives multiples		OUI / NON
- Soupèse soigneusement les alternatives		OUI / NON
- Considère le bien des autres		OUI / NON
- Aime échanger des idées, participer au dialogue		OUI / NON
- Respecte le point de vue, les sentiments des autres		OUI / NON
- N'est pas obstiné, égocentrique		OUI / NON

<sup>12</sup> Inspiré de R. Sternberg et als, *Teaching for Wisdom Intelligence, Creativity and Success* (2009) Corwin, Thousand Oaks California, p.138. Selon Sternberg les compétences de réflexion, du dialogue et de la discussion (ou de la dialectique) sont les habiletés de Sagesse ( Wisdom Based Thinking Skills). Voir aussi Sharon Zumbrum ,et als (2011) *Encouraging Self-Regulated Learning in the Classroom: A Review of the Literature* [http://www.selfregulation.ca/download/pdf\\_documents/SelfRegulate](http://www.selfregulation.ca/download/pdf_documents/SelfRegulate)

### 3. HABILITÉS DE LA DISCUSSION

	<b>ACQUIS OUI / NON</b>
- Aime débattre mais pas combattre	OUI / NON
- Considère les pour et le contre	OUI / NON
- Aime concilier des vues opposées	OUI / NON
- Développe les idées, soulève des questions	OUI / NON
- Poursuit le dialogue pour explorer les idées	OUI / NON
- Se soucie des valeurs, de la justice autant que la vérité	OUI / NON

**Notes :**

# LE GUIDE DE L'APPRENTI-SAGE

## Partie 1

Ce livre offre une trousse à outils mise à jour prête à être utilisée. Apprenti-Sage, la nouvelle version améliorée du récompensé Jeu de Sagesse, avec une introduction aux nouvelles fondations de la sagesse basée sur des habiletés de pensée (compétences réflexives, dialogiques et dialectiques/argumentaires), une taxonomie de compétences et d'outils d'évaluation.

Le Jeu de Sagesse a été approuvé par des directions d'écoles, des parents et enseignants et a été testé sur le terrain avec succès par l'Institut Canadien de Philosophie pour Enfants avec des enfants normaux comme exceptionnels, ainsi qu'utilisé par ceux qui font l'école à la maison ou dans des institutions, des programmes après l'école, des camps d'été, des clubs sagesse en famille, des compétitions de sagesse et des jeux intergénérationnels.

### À propos du jeu :

"Amusant et instructif ! Pourrait bien nourrir les compétences et les dispositions constitutives de la pensée critique."

H. Siegel auteur de *Educating Reason*,  
Professeur de Philosophie et Education, Université de Miami.

L'auteur, George Ghanotakis, Ph.D, est directeur de l'Institut Philos.

