

le savoir en partage (4/5)

Ce professeur de Poitiers a créé un jeu pour aider les élèves à apprendre la philosophie en tirant profit des intelligences multiples. Une démarche ludique couronnée de succès.

Stéphane Marcireau

Professeur de philosophie

Quand il a commencé à enseigner la philosophie, il y a un petit quart de siècle, Stéphane Marcireau se préoccupait avant tout de gérer son planning, de boucler son programme. Dans son lycée catholique du centre-ville de Poitiers, il pouvait encore se permettre de donner des cours à l'ancienne, dans une logique de transmission verticale, de maître à élève. Mais les ans ont passé et la jeunesse a changé. Les aspirations ont évolué. Et surtout, à l'heure de l'instantanéité numérique, les capacités de concentration ne sont plus ce qu'elles étaient.

Comment relever le défi ? Il y a quelques années, Stéphane Marcireau s'est souvenu d'une séance durant laquelle, se promenant entre les rangs tout en dictant son cours, il avait découvert les dessins que faisait Louise, l'une de ses meilleures élèves, en marge de ses notes : « Elle avait représenté l'animal-machine cher à René Descartes. Sur sa feuille, on apercevait le philosophe en train de soulever la peau de son cheval, dont on découvrirait alors la mécanique. En quelques traits, elle avait résumé cette théorie cartésienne pour mieux la fixer dans son esprit : l'animal n'est qu'une machine, avec des tuyaux, des ressorts. »

Et si le dessin, utilisé de manière plus systématique, sur de petites cartes, aidait à comprendre la philosophie ? Et s'il offrait une incitation à philosopher ? Stéphane Marcireau s'est mis à creuser la question. Et tout naturellement, il s'en est ouvert à son jeune frère Jacques-Aurélien, de quinze ans son cadet. « Son métier consiste à aider de jeunes entreprises dans la réalisation de projets innovants. Et il s'est montré séduit par cette intuition », se réjouit Stéphane Marcireau.



Avec Philodéfi, Stéphane Marcireau propose d'apprendre la philosophie en s'amusant, dès 7 ans. Claude Pauquet pour La Croix

Un philosophe joueur

« J'avais imaginé des fiches bristol améliorées, avec un mot clé, un dessin. Lui était convaincu, avec raison, qu'il fallait pousser bien plus loin le concept. Familier de l'univers des joueurs de cartes, il m'a facilement convaincu qu'il fallait exploiter le ressort ludique et concevoir un véritable jeu de société », détaille le professeur.

Philodéfi (1), c'est son nom, comporte neuf variantes. On peut y jouer façon quiz, sept familles ou « Questions pour un champion ». On peut aussi répondre à une question en se glis-

sant dans la peau de Pascal, de Kant ou encore de Marx.

Stéphane Marcireau recourt à Philodéfi en classe, à raison d'une séance par semaine pendant une partie de l'année. « Cela permet de solliciter l'ensemble des élèves, de les amener à prendre la parole par petits groupes. L'essence même du jeu, avec des règles précises à respecter, permet d'éviter l'un des écueils les plus fréquents dans ma discipline : la discussion de café du commerce », assure l'enseignant.

« Mon jeu fait aussi écho à la théorie des intelligences mul-

tiples, une théorie développée par Howard Gardner et à laquelle j'ai été sensibilisé lors de formations dispensées par l'enseignement catholique. » Ce chercheur a identifié huit grands types d'intelligence, dont chacun est plus ou moins présent en chacun de nous. Le but étant de cerner ceux qui sont dominants chez tel élève afin de lui proposer des modes d'apprentissage adaptés. « Avec Philodéfi, on sollicite à la fois les intelligences visuelle (avec un dessin symbolisant une idée force, une connaissance incontournable),

un savoir à transmettre

« L'émerveillement, essence de la philosophie »

« Comme on le voit dans Philodéfi, Descartes considère que l'existence de Dieu est nécessaire à la stabilité du monde. Ce penseur va même jusqu'à dire qu'un athée ne peut pas être géomètre ! Bien sûr, quand j'enseigne, je me dois d'aborder les théories d'autres philosophes comme Nietzsche, Marx ou Freud, qui considèrent qu'il faut se débarrasser de la religion. Libre à chacun, ensuite, de se faire son opinion. Mais pour moi, abstraction faite des éléments de foi, le postulat cartésien renvoie à l'essence même de la philosophie, qui consiste à s'émerveiller, à s'interroger, à se demander pourquoi le monde existe, et de façon pérenne... »

Recueilli par Denis Peiron

auditive (on retiendra ce qui se dit dans la conversation entre joueurs) et kinesthésique, basée sur les gestes (puisque le corps lui-même est engagé dans le jeu) », soutient le professeur.

Fabriqué par une maison d'édition spécialement créée pour l'occasion et dont s'occupe Armand, un autre frère Marcireau, Philodéfi s'est déjà vendu à 1 500 exemplaires. Un succès qui ne lasse pas de surprendre Stéphane Marcireau. Dans le café où se déroule notre entretien, l'enseignant ouvre la presse locale et tombe non sans fierté sur un article dans lequel une professeure de philosophie qu'il ne connaît pas raconte comment elle a utilisé ce jeu pour faire réviser ses élèves avant le bac.

« Les retours des collègues sont très positifs », se félicite Stéphane Marcireau, tout en refusant de faire de Philodéfi un simple outil scolaire. On peut y jouer en famille, dès l'âge de 7 ans, insiste ce père de cinq enfants. Depuis des mois, l'enseignant se sert aussi de son jeu pour animer ponctuellement, dans des librairies par exemple, des ateliers destinés aux philosophes en herbe. Car il en est convaincu : on peut commencer tout jeune à marcher dans les pas d'Aristote.

Denis Peiron

(1) philodefifi.fr

Demain Anatole Weill, cordonnier-bottier, compagnon du devoir