

Fiche des maîtres-mots pour la présidence du débat-philo	
Début de la discussion	« La discussion philosophique est ouverte. Je serai le président. Les reformulateurs seront...L'observateur du président est...X observe le synthétiseur et Y observe les débatteurs. On ne se moque pas, on écoute celui qui parle, on respecte les consignes de la philosophie : poser des questions, dire pourquoi et donner ou demander des définitions. Les gêneurs trois fois n'auront plus droit à la parole. »
Tour de parole 5 minutes avant la fin	« Je vais donner la parole d'abord une fois à tous les enfants qui ont un avis. » Le président organise un tour de parole. « Il reste 5 minutes. On passe à la dernière intervention. » Le président donne la parole une seule fois à ceux qui lèvent la main. « Je donne la parole au synthétiseur. »
Fin de la discussion	Après l'intervention du synthétiseur : « Qui sera animateur la prochaine fois ? Qui sera le président ? La discussion philosophique est terminée. »
Les gêneurs	Quand un participant gêne les autres ou la discussion : « Untel, gêneur une fois ! », « Untel, gêneur deux fois ! », « Untel, tu es exclu de la discussion ! » Le président demande à l'exclu de quitter le cercle des participants.

Fiche des maîtres-mots des reformulateurs	
« Si j'ai bien compris, untel a dit ça :... » (il répète avec ses mots ce qu'il a entendu et compris).	
« Tu as dit ça quand on parlait de ... ».	

Fiche des maîtres-mots pour l'animation du débat-philo	
Début de la discussion	« Le thème de la discussion d'aujourd'hui est... » L'animateur énonce le thème. « Qui veut prendre la parole ? »
Un participant parle de quelque chose qui n'est pas vraiment dans le sujet	« Je voudrais qu'on revienne au sujet ». L'animateur répète le sujet.
Un participant ne parle pas du sujet	« On ne parle pas de ça. On parle de... ». L'animateur répète le thème et donne la parole à quelqu'un d'autre.
Un participant ne répond pas à la consigne	« Tu n'as pas écouté. La consigne était... ».

	L'animateur répète la consigne et donne la parole à quelqu'un d'autre.
Un participant répète quelque chose de déjà dit	« Déjà dit, on passe. » L'animateur donne la parole à quelqu'un d'autre.
Un participant donne une nouvelle idée	« Untel a donné une nouvelle idée, qui veut compléter ? »
Un participant redit une idée mais elle est intéressante	« C'est déjà dit, mais c'est intéressant. Qui veut compléter ? »
Un participant ne répond pas à une consigne mais donne une idée intéressante	« Ce n'est pas la consigne, mais je te donnerai la parole après. »
Un participant donne une bonne idée	« C'est une bonne idée, est-ce qu'un reformulateur peut la répéter ? » « Qui veut dire quelque chose ? »
Un participant n'explique pas clairement	« C'est une bonne idée, est-ce qu'un reformulateur peut la répéter ? »
Beaucoup n'ont pas compris	« Qui n'a pas compris ce que vient de dire Untel ? »
Un nouveau mot est utilisé	« Qui veut expliquer ce que veut dire ce mot ? »
Plusieurs participants ont donné une définition	« Bon, quelle définition on donne à ce mot ? » La parole est donnée au synthétiseur.
Il y a trop d'idées et pas d'exemples	« Qui veut donner un exemple ? »
Personne ne parle	« Je vous rappelle le sujet... Qui a quelque chose à dire ? » Il remercie celui qui parle en premier.
Un participant ne réfléchit pas assez	L'animateur peut donner son avis, donner un exemple contraire à ce qui est dit, répéter l'idée de quelqu'un d'autre, demander de choisir entre deux idées différentes, demander pourquoi quelqu'un dit ça, demander de définir un mot utilisé.