

FICHE LUDO PHILO

Exploitation philo de jeu de société

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.

WHEN I DREAM

INSUFFLEZ DE DOUX RÊVES OU JOUEZ LES GRAINS DE SABLE !

JEU



© Repos production - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Dans *When I Dream*, un joueur va incarner un rêveur tentant de se souvenir de son rêve, représenté sur des cartes illustrées. Le rêveur doit faire deviner un mot se situant en bas de chacune des cartes. Pour y parvenir, le joueur peut compter sur trois esprits oniriques pour donner des indices. Mais attention, les intentions de certains esprits ne sont pas forcément bonnes ! La fée fera son possible pour aider le rêveur, tandis que le croque-mitaine tentera d'induire en erreur. Le marchand de sable doit quant à lui faire respecter un équilibre. Il souhaite une égalité entre les bonnes et les mauvaises réponses. À la fin de la manche, le rêveur racontera son rêve afin de faire voyager les autres joueurs. Puis, les rôles sont redistribués et une nouvelle manche commence.

When I Dream ©, Repos Production, créé par Chris Darsaklis, illustré par Gael Lannurien, Julien Delval, Miguel Coimbra, Nicolas Fructus, Vincent Dutrait

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

TUTO

Vidéo « LudoChrono » de la chaîne Youtube *Ludovox* :

<https://www.youtube.com/watch?v=mJc-R1t44Gc>

ASTUCES !

Si les participants sont trop nombreux, vous pouvez disposer le groupe en deux cercles concentriques, avec un cercle interne de joueurs et un cercle externe d'observateurs.

Vous pouvez louer la boîte de jeu dans une ludothèque.

EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 8 ans

NOMBRE De 4 à 10 joueurs

DURÉE 30 minutes

ALTERNATIVES

Speech ©, Cocktail Games, créé par Yves Hirschfeld, Fabien Bleuze, illustré par Pauline Berdal.

Rêvelune ©, Blam!, créé par Christophe Raimbault, Frédéric Dorne, illustré par Anne Heidsieck.



Un joli jeu avec du beau matériel pour faire rêver petits et grands avec des rôles cachés pour apporter de la subtilité à chaque manche.

OBJECTIFS¹

Conceptualiser
Conceptualiser le rêve
Distinguer rêve et réalité

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *When I dream* permettent d'aborder les thématiques

suivantes : le rêve, la confiance, la réalité, l'illusion, la tromperie, 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 :

- Te souviens-tu de tes rêves dans la vie de tous les jours ?

- Comment savoir si on peut faire confiance aux autres ?
- Comment pourrais-tu qualifier le rêve que tu as fait dans le jeu ? Tu trouves que ce rêve est : étonnant, bizarre, illogique, normal, invraisemblable, drôle, cohérent, horrible, angoissant, magnifique, réaliste, honteux, inutile, utile, etc. Est-ce que cela correspond aux rêves que tu fais la plupart du temps ?

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 *When I dream* 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.

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

- Pourquoi rêvons-nous ?
- Est-ce important de se souvenir de ses rêves ?
- À quoi servent les rêves ?
- Faut-il chercher à réaliser ses rêves ?
- C'est quoi rêver ?
- Faut-il raconter ses rêves ?
- Les rêves disent-ils quelque chose du rêveur ?
- Le rêveur est-il responsable de ses rêves ?
- Comment savoir si nous ne sommes pas dans un rêve ?
- Comment savoir à qui on peut faire confiance ?
- Cela veut dire quoi « se laisser influencer » ?

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

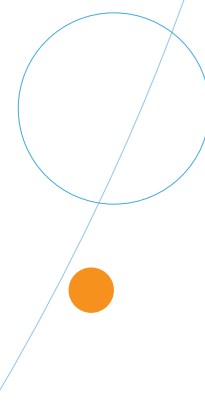
PISTE 2 : QU'EST-CE QU'UN RÊVE ?

L'animateur reprend au hasard autant de cartes illustrées du jeu qu'il y a de participants. Il en redistribue une à chaque participant qui va observer attentivement l'illustration. La consigne est la suivante : « Imaginez que vous ayez choisi cette image pour expliquer à quelqu'un qui ne connaît pas le mot "rêve" ce que c'est. Que pourriez-vous dire du rêve en vous servant de votre image ? » Chaque participant va alors interpréter son image pour expliquer ce qu'elle pourrait dire du rêve. Les autres participants écoutent attentivement et vont devoir proposer au participant qui interprète son image des mots pour aller à l'essentiel de son idée. Pour aider les participants à cerner l'idée essentielle, l'animateur peut formuler les choses de cette manière : « Quelle caractéristique du rêve a-t-il voulu mettre en avant ? » Le participant choisit le mot parmi les propositions qui lui semblent davantage coller à son idée.

Exemple : un participant dit : « Je trouve que cette image dit que les rêves, ce n'est pas toujours valorisé par les adultes. On me

dit souvent "Sois pas dans la lune, arrête de rêvasser". Être un rêveur, ce n'est pas toujours une qualité. » Les participants ont proposé les mots suivants : distraction – fuite – qualité – hors réalité. Le participant a choisi le mot « distraction » qui lui semblait plus convenir à son idée de départ.

Les mots sont récoltés et notés sur des post-it. L'animateur annonce aux participants : « Maintenant, vous allez devoir classer tous ces mots. Comment pourrait-on les classer ? ». On discute en grand groupe des critères de classement. L'animateur peut conseiller de ne pas aller au-delà de six catégories. L'animateur indique que les participants vont devoir trouver des critères pour classer les mots, pour les ranger. Une mise en commun est menée et une discussion est animée sur les différentes manières de mettre de l'ordre dans ces idées. Comment les mots ont-ils été rangés / ordonnés ? Quels paquets de mots et quels titres ont été donnés aux paquets créés ?



Prolongement : on peut en faire une carte mentale (*mind map*) ou proposer aux participants de rendre ce classement visuel selon une représentation graphique libre.

L'animateur peut retravailler philosophiquement la question « Qu'est-ce qu'un rêve ? » selon la méthode qu'il estime la meilleure².

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

MATÉRIEL Des post-it
De quoi écrire

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

PISTE 3 : TOUS LES RÊVES DOIVENT-ILS SE RÉALISER ?

L'animateur va reprendre les rêves créés dans le jeu (ou uniquement ceux dont le groupe se souvient). Il ne faut donc pas hésiter à collecter les cartes dans l'ordre de leur apparition et à prendre notes des différents rêves créés. L'animateur va demander aux participants d'identifier parmi les rêves générés dans le jeu, quel(s)

rêve(s) ils aimeraient voir se réaliser et pour quelles raisons. L'animateur pousse les participants à argumenter. Il peut retravailler philosophiquement la question « Tous les rêves doivent-ils se réaliser ? » selon la méthode qu'il estime la meilleure.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	De 4 à 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	Une copie des rêves générés dans le jeu (éventuellement avec les illustrations)

PROLONGEMENTS

L'animateur peut proposer d'écrire la suite d'un des rêves créés dans le jeu.

L'animateur peut proposer aux participants de tenir un journal de leurs rêves et ensuite les inviter à les partager.