

## 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.

## AU CREUX DE TA MAIN

JOUONS AVEC NOS SOUVENIRS À L'AIDE DU TOUCHER !

JEU



© La Boîte de Jeu - Tous droits réservés

### RÉSUMÉ

*Au creux de ta main* invite les joueurs à explorer la vie de Léon, un grand-père aveugle désireux de partager ses souvenirs, illustrés sur des cartes. À chaque tour, un joueur tire une carte et sélectionne des objets pour recréer le souvenir dans la main d'un autre joueur, jouant le rôle de Léon aux yeux fermés. Grâce au toucher, ce dernier doit deviner le souvenir évoqué.

*Au creux de ta main* ©, La Boîte de jeu, créé par Timothée Decroix, illustré par Gaël Lannurien, Pauline Détraz, Sabrina Miramon et Sylvain Sarrailh

\*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=eAlNw36oLUE>

### ASTUCES !

Il existe une extension intitulée *La vie de Mei*.

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 10 ans

**NOMBRE** De 2 à 8 joueurs

**DURÉE** 30 minutes

### ALTERNATIVES

*Farben* ©, SpielWiese, créé par Apolline Jove, illustré par Julius Thesing.

*Palm Reader* ©, Sit Down !, créé par Andrew Cedotal et Jonathan Bittner, illustré par Gyom Seijnhaeve.

*Des souvenirs plein le ciel* ©, Space Cow, créé par Reiner Knizia, illustré par Seppy.



Une mécanique originale et une histoire touchante pour embarquer les joueurs et décupler l'immersion, voici la recette de ce jeu efficace !

## OBJECTIFS<sup>1</sup>

Problématiser

Développer sa capacité à lier ses idées

Questionner le concept de mémoire et le lien avec les sensations / émotions

## QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Au creux de ta main* permettent d'aborder les thématiques

suivantes : les souvenirs, la mémoire, la transmission, les valeurs ou la famille.

## 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 :

- Comment vous êtes-vous sentis durant le jeu ? Pourquoi ?
- Pouvez-vous lister des souvenirs liés à chacun des cinq sens (un souvenir lié à une odeur, à un son, à un goût, à une image et un souvenir lié au toucher) ?
- Les souvenirs sont-ils une affaire de sensations ?

<sup>1</sup> 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 *Au creux de ta main* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Développer son autonomie affective. Exploitation philo conçue en 2023 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Gardons-nous plus facilement en mémoire ce qui est lié à une émotion ?

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

- L'oubli rend-il heureux ?
- Les souvenirs se partagent-ils ?
- Que voulons-nous transmettre aux générations futures ?
- Nos souvenirs sont-ils précieux ?
- Nos expériences passées font-elles de nous des personnes différentes aujourd'hui ?
- Sommes-nous ce que nous nous souvenons être ?
- Cela veut dire quoi « être soi » ?

- Si nous oublions nos souvenirs, est-ce que nous sommes encore nous-mêmes ?

- Le passé forge-t-il notre identité ?
- Peut-on être soi-même sans mémoire ?
- Peut-on se fier à nos souvenirs ?
- Pourquoi oublie-t-on certaines choses et en retient-on d'autres ?
- Peut-on s'obliger à se souvenir de quelque chose ?

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 6 à 25 participants

**DURÉE** 50 minutes

### PISTE 2 : DILEMME CORSÉ

L'animateur propose un dilemme aux participants et, après s'être assuré qu'il a bien été compris, il incite les participants

à voter à main levée pour l'option qu'ils choisissent. L'animateur peut par exemple proposer les dilemmes suivants :

- Préférez-vous avoir une mémoire absolue ou une télécommande magique vous permettant d'oublier certains souvenirs définitivement ?
- Préférez-vous aller dans le passé ou aller dans le futur ?
- Préférez-vous garder vos souvenirs pour vous ou les partager ?

Par exemple, si l'animateur a choisi le premier dilemme, il invite les participants

à lister au moins trois raisons de préférer la mémoire absolue et au moins trois de raisons de préférer la télécommande qui efface certains souvenirs définitivement.

S'il désire consacrer plus de temps à cette activité, l'animateur peut proposer aux participants de réfléchir aux conséquences liées à leur choix.



### PISTE 3 : MOTS LIÉS

Les participants sont disposés en cercle. L'animateur propose aux participants de trouver un mot qui leur vient spontanément à l'esprit concernant leur expérience du jeu. Un premier participant débute et donne son mot sans l'expliquer, car il va confier ce soin à son voisin de droite. Le voisin devra expliquer le lien qu'il fait entre le mot donné et l'expérience de jeu. Il donne ensuite son propre mot à son voisin de

droite, qui explicite le lien qu'il fait entre le jeu et le mot confié et ainsi de suite jusqu'à faire le tour du cercle.

Les mots ainsi récoltés peuvent servir à composer des questions philosophiques. L'animateur reprend les questions créées et invite le groupe à voter pour celle qui fera l'objet d'une discussion, selon la méthode qu'il estime la meilleure<sup>2</sup>.

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

### EN PRATIQUE

**PUBLIC** Enfants / ados / adultes

**NOMBRE** De 6 à 25 participants

**DURÉE** 50 minutes

### PROLONGEMENT

Pour une session à venir, on peut proposer aux participants d'amener des photos illustrant certains de leurs souvenirs, qui serviront de cartes *Souvenir*, et de rejouer une partie.