

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.

C'EST TOUTE LA QUESTION !

DES DILEMMES À COMPOSER POUR S'ÉTONNER !

JEU



© Iello - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

C'est toute la question ! invite les participants à incarner des écureuils créateurs de dilemmes. Ils associent des cartes de couleur sur le plateau pour former des questions. Une fois la question formée, le joueur choisit un adversaire pour y répondre. Les autres joueurs doivent ensuite essayer de deviner la réponse de cet adversaire. Le joueur ayant posé la question gagne des points pour chaque personne qui n'a pas deviné la bonne réponse, tandis que ceux qui trouvent la réponse correcte remportent un point chacun.

C'est toute la question ! ©, Iello, créé par Vlaada Chvatil, illustré par Sören Meding

*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=dievs9YaTt0>

ASTUCES !

La boîte de jeu mentionne six joueurs, mais il est possible de reproduire les jetons de vote soi-même pour augmenter le nombre de joueurs par boîte.

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 15 ans
(accessible dès 12 ans)

NOMBRE De 3 à 6 joueurs

DURÉE 30 minutes

ALTERNATIVES

Left Right Dilemma ©, Cojones, créé par Ken Gruhl, illustré par Jeremy Posner.



Un jeu rapide et facile qui permet de créer des dilemmes, offrant une grande rejouabilité et adapté à tous les publics.

OBJECTIFS¹

Problématiser

Construire des dilemmes moraux

Penser philosophiquement les enjeux liés à l'acte de choisir

Développer son jugement moral

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *C'est toute la question !* permettent d'aborder les thématiques suivantes : les dilemmes, les choix, la liberté, la morale ou tout thème

qui intéresse le groupe et peut se trouver dans les dilemmes composés.

ATTENTION : VARIANTES POUR RENDRE LE JEU PLUS PHILOSOPHIQUE ET INTENSE

À VOS PARIS !

Le joueur qui compose son dilemme vote en déposant A ou B face cachée. Ensuite, il parie sur le nombre de réponse A ou B (un

ou deux points et double sa mise si c'est bon ou perd les points). Chacun répond à ce dilemme et explique, argumente.

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 *C'est toute la question !* 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 2022 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

Le joueur qui a composé le dilemme dévoile son vote secret. Les autres joueurs gagnent un point pour l'effort d'argumentation et un

C'EST CORSÉ !

Le joueur actif reprend les tuiles proposées par les autres joueurs et les mélange. Il devra ensuite lire les différents dilemmes ainsi suggérés à haute voix et choisir la carte qui présente le plus vif dilemme pour lui. Celui qui a fourni la suggestion

second s'ils ont voté comme le compositeur du dilemme.

gagnante se désigne et remporte un point. Le joueur actif remporte un point en expliquant son choix.

Ces variantes peuvent se jouer avec le matériel proposé par le jeu et en complémentarité avec les règles d'origine.

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 dans le jeu ? Pourquoi ?
- Choisir était-il difficile pour vous ? Pourquoi ?
- Dans la vraie vie, avez-vous des exemples de situations où vous avez dû faire un choix corsé ? Où se situait la difficulté ? Auriez-vous pu faire autrement ?

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

- Choisir, est-ce renoncer ?
- Qu'est-ce qu'un bon / mauvais choix ?

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

- Pourquoi avons-nous parfois du mal à choisir ?
- Comment fait-on des choix ?
- Qu'est-ce qui fait qu'un choix est plus difficile qu'un autre ?
- Choisir et décider, est-ce pareil ?

- Est-il préférable d'avoir des regrets ou des remords ?
- A-t-on toujours le choix ?
- Peut-on choisir si on n'est pas libre ?
- De quoi avons-nous besoin pour choisir ?
- Sur quoi se fondent nos choix ?
- Sommes-nous déterminés ?
- Comment savoir ce qu'il est juste de faire ?

• Décide-t-on de la même façon pour soi et pour les autres ?

• Qu'est-ce que la morale ? Comment agir moralement ?

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.

PISTE 2 : LANCER UNE CUEILLETTE DE QUESTIONS

L'animateur peut choisir de ne pas proposer lui-même de questions comme point de départ d'une discussion. Cette option permet de s'assurer de coller davantage aux intérêts et étonnements des participants. Il commence alors par demander ceci : « À l'issue de l'expérience de jeu que nous avons vécue ensemble,

qu'est-ce qui vous étonne ? » L'animateur collecte ainsi les étonnements qu'il peut retravailler philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure².

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

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

PISTE 3 : REPRENDRE TOUS LES DILEMMES CONSTRUITS

L'animateur note tous les dilemmes composés.

Une fois le dilemme choisi, on procède par étapes :

1. L'animateur propose à chaque participant de choisir le dilemme qui le met le plus en difficulté et d'imaginer toutes les conséquences possibles d'une option : « Si je choisis ceci, alors... ».

2. L'animateur invite les participants à voter pour le dilemme qu'ils souhaitent approfondir.

3. L'animateur propose aux participants de lister les questions philo que posent le dilemme. Par exemple, à partir du dilemme « tu préfères changer le passé ou ne pas te souvenir des choses difficiles ? », on peut ressortir les questions suivantes :

- Nos souvenirs sont-ils qui nous sommes ?

- Peut-on changer le passé ?

- Oublier rend-il heureux ?

Ensuite, l'animateur et les participants sélectionnent une question et en discutent selon une méthode choisie par l'animateur.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PROLONGEMENTS

Il est possible de proposer aux participants de rédiger leurs propres cartes en imitant le principe du jeu et de rejouer une partie.

Il est également possible de rejouer une partie en corsant le jeu. L'animateur invite les participants à écrire sur des post-it des éléments qui complexifient les dilemmes en ajoutant une clause commençant par « mais » (par exemple : « Tu peux te rendre invisible à ta convenance, MAIS tu seras

invisible à jamais aux yeux de ton meilleur ami. »). Le groupe est alors encouragé à travailler sur ces éléments pour enrichir les dilemmes.