

FICHE LUDO PHILO

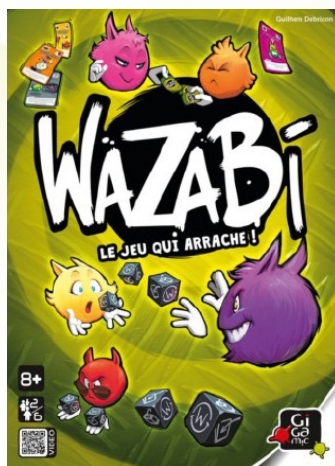
Exploitation philo de jeu de société

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.

WAZABI

UN JEU QUI PIQUE SI LA CHANCE VOUS ABANDONNE
OU SI VOUS NE SAVEZ PAS LA CULTIVER !

JEU



© Gigamic - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Dans *Wazabi*, les joueurs cherchent à éliminer le plus rapidement possible leurs dés, en employant habilement des cartes spéciales qui vont provoquer des effets, valables pour le joueur ou pour les autres. Mais attention, moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en délester. Un lancer de dé heureux peut terminer la partie à tout moment.

Wazabi ©, Gigamic, créé par Ghuilem Debricon, illustré par Jonathan Aucomte

* 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=xB6Bf-CVA7Q>

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 2 à 6 joueurs
DURÉE 20 minutes

ALTERNATIVE

Yahtzee © chez Hasbro,
créé par Edwin S. Lowe.



Un jeu délicieusement imprévisible en ménageant du suspense jusqu'au bout. Un jeu dans lequel le facteur chance est déterminant, ce qui peut en frustrer plus d'un. De quoi avoir matière à en discuter.

OBJECTIFS¹

Argumenter
Problématiser
Problématiser notre rapport au hasard
Penser les liens entre hasard et chance

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Wazabi* permettent d'aborder les thématiques

suivantes : la chance, la fatalité, le contrôle, 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 :

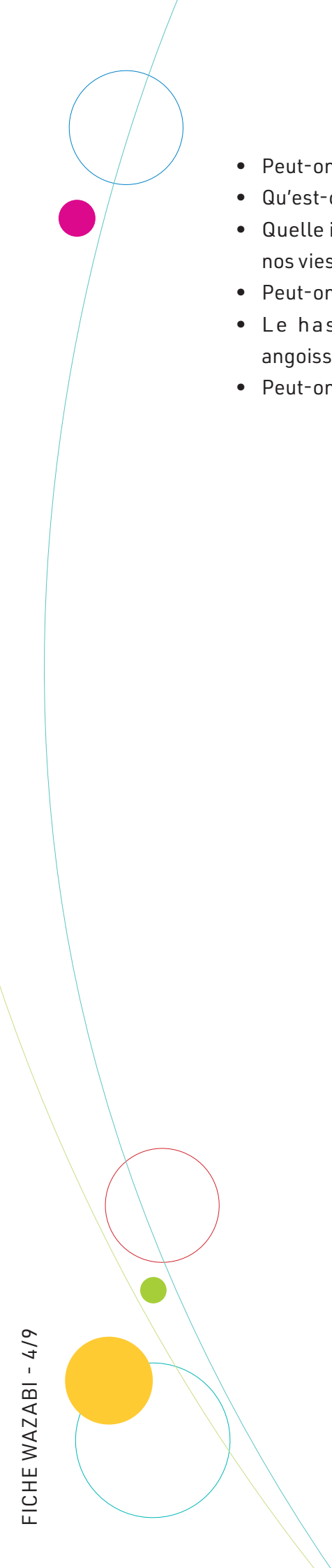
- Avez-vous eu de la chance dans votre partie ?
- Gagner est-il une question de chance ?

- Quelle(s) différence(s) existe-t-il entre le hasard et la chance ?
- Le hasard fait-il bien les choses ?

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

- Le bonheur est-il une question de chance ?
- Le hasard existe-t-il ?
- Peut-on contrôler le hasard ?
- Le hasard est-il agréable ?

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 *Wazabi* 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.

- 
- Peut-on laisser le hasard décider ?
 - Qu'est-ce que la chance ?
 - Quelle influence le hasard a-t-il sur nos vies ?
 - Peut-on forcer le hasard ?
 - Le hasard est-il rassurant ou angoissant ?
 - Peut-on cultiver la chance ?

- Avons-nous tous les mêmes chances dans la vie ?
- Peut-on croire en la chance ?
- La malchance est-elle une fatalité ?

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

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : QUESTION PHILO HASARDEUSE

L'animateur propose, à l'issue de l'expérience de jeu, de composer une question philosophique au hasard. Il va inviter les participants à remplir un tableau (voir ci-dessous). Les colonnes de ce tableau sont composées de mots interrogatifs, d'actions, de thèmes et d'adverbes. Chacun va compléter une ligne du tableau sans forcément chercher à créer du sens / de la cohérence entre les colonnes. L'animateur demande de placer, dans la mesure du possible, des éléments en lien avec l'expérience de jeu.

Une fois le tableau composé collégialement, l'animateur invite à construire une question grâce aux dés.

Si le groupe se compose de 24 personnes, il faut lancer entre un et quatre dés pour atteindre toutes les propositions. Chaque participant lance quatre fois le dé et se réfère au chiffre correspondant à son lancer.

Chacun peut alors découvrir une proposition de question hasardeuse. Celle-ci doit peut-être subir des ajustements syntaxiques ou orthographiques en fonction des options déterminées au hasard.

	Roll #1 Mots interrogatifs	Roll #2 Actions	Roll #3 Thèmes	Roll #4 Adverbes
	Comment	partager	destin	toujours
	Qu'est-ce que	signifier	hasard	parfois
	Pourquoi	gagner	chance	jamais
	Peut-on	contrôler	risque	souvent
	Jusqu'où	perdre	jeu	heureusement
	Quel(les)	jouer	liberté	avec finesse

Exemple :

Je lance une première fois le dé, j'obtiens un. Je relance, je fais un, je relance encore et c'est un cinq et je relance, c'est un six.

Cela donne : comment / partager / jeu / avec finesse. Je réajuste : « Comment le jeu peut se partager avec finesse ? »

Autre exemple :

Je lance une première fois le dé, j'obtiens deux. Je relance, je fais un trois, je relance encore et c'est un nouveau trois et je relance c'est un cinq. Cela donne : qu'est-ce que / gagner/ chance / heureusement. Je peux réajuster : « Qu'est-ce que la chance peut nous permettre de gagner heureusement ? »

L'animateur peut interroger : « Le hasard a-t-il bien fait les choses ? », « Peut-on

laisser le hasard décider de notre question du jour ? », etc.

L'animateur collecte les questions et organise un vote pour sélectionner la question hasardeuse qui sera retravaillée philosophiquement selon la méthode que l'animateur estime la meilleure².

Pour les plus jeunes, sur le même principe, il est possible de créer une histoire au hasard.

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



Il était une fois...	un monstre	un caméléon	un chat	un roi / une reine	un éléphant	un extraterrestre
qui habitait...	dans un château	à la montagne	dans un vaisseau spatial	dans les nuage	sur une île paradisiaque	une cabane
sa vie bascula...	le jour de son anniversaire	le jour de la perte de son doudou	un beau matin	en pleine nuit	le jour de sa mort	le jour de sa naissance
il se sentait...	heureux	en colère	attristé	effrayé	fatigué	en très grande forme
arriva dans sa vie...	un fantôme	une licorne	un cosmonaute	une sirène	un robot	un voleur
ensemble...	ils se déguisèrent	ils firent une potion magique	ils construisirent un mur	ils marchèrent longtemps	ils affrontèrent les dangers	ils firent une belle découverte
mais...	il manquait quelque chose	ils oublièrent quelque chose	ils finirent pas s'ennuyer	une vilaine surprise les attendait	ils décidèrent de se séparer	quelqu'un était jaloux
finalement...	la vie redevint comme avant	tout se termina mal	tout se calma et ils furent heureux	une dispute éclata	ils décidèrent de rester ensemble	ils décidèrent de partir en voyage

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

MATÉRIEL Des dés (4 maximum)
Un tableau et de quoi
y écrire pour réaliser
le tableau et noter les
questions

PISTE 3 : UNE JOURNÉE À PILE OU FACE

L'animateur propose aux participants de mener une expérience de pensée, en les invitant à vivre une journée durant laquelle les décisions (non dangereuses) sont prises au hasard (pile ou face).

Quelques exemples :

- Dois-je mettre le t-shirt bleu ou vert ?
Face, c'est vert / Pile, c'est bleu ;
- Dois-je aller à l'école en bus ou à pied ?
Face, c'est le bus / Pile, c'est à pied ;
- Dois-je tricher à l'interro ou pas ? Face,
c'est tricher / Pile, c'est s'abstenir de
tricher ;
- Dois-je aller me coucher tout de suite
ou regarder encore un épisode ?
Face, c'est dodo / Pile, c'est encore
un épisode.

Chacun sera alors invité à s'exprimer sur l'expérience vécue : « Peut-on s'en remettre au hasard ? », « Quelles décisions ne peut-on pas laisser au hasard ? », « Le hasard est-il insécurisant ? », « Avez-vous parfois eu envie de ne pas respecter le résultat de la pièce ? », « Que choisit-on dans la vie ? », etc.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados
NOMBRE	De 4 à 25 participants
DURÉE	50 minutes (après la journée d'expérience individuelle)
MATÉRIEL	Une pièce de monnaie par participant

PROLONGEMENTS

L'animateur peut proposer un atelier d'écriture invitant les participants à explorer le vécu d'une personne qui vivrait une journée de la malchance ou de chance absolue.

Un atelier artistique peut être proposé : le cadavre exquis dessiné. Le but est de créer un dessin collectivement sans savoir ce que l'autre a dessiné avant. L'animateur confie une feuille A4 à chaque participant. Elle est pliée pour former trois parties égales dans le sens vertical (voir photo). L'animateur propose à chaque participant de commencer par la partie la plus haute de la feuille et de dessiner une tête (humaine ou pas) et ce jusqu'au cou. Une fois terminé, les participants replient la feuille en laissant dépasser le bas du cou et donc en cachant la plus grande partie de leur dessin. Chacun passe à son voisin de droite pour s'occuper de la suite du dessin. On procède de la même façon pour le second segment qui sera consacré au tronc et enfin on termine le personnage exquis par le bas du corps (jambes, pieds,

queue, roues, etc.). Le personnage sera ainsi créé par trois dessinateurs différents. On découvre les créations ensemble.

L'animateur peut aussi partir de porte-bonheur amenés préalablement par les participants : « En avez-vous ? », « Est-ce que l'avoir avec vous aurait changé le cours du jeu ? », « Y croyez-vous ? Pourquoi ? », « Tout le monde en a-t-il ? Pourquoi ? », « Y croire, est-ce que ça crée la chance ? », etc.

