

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.

REIGNS : THE COUNCIL

DÉFENDEZ VOS INTÉRÊTS POUR ÉVITER LA CHUTE DU TRÔNE : VOTRE VIE EN DÉPEND !

JEU



© Passe Ton Tour Games – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Gouverner est une responsabilité complexe et souvent périlleuse. Cela demande un subtil équilibre entre les différents aspects du royaume. Administrer un pays nécessite de contenter certains sans froisser les autres, de ne pas laisser l'armée ou l'église accumuler trop de pouvoir, de maintenir un budget équilibré sans nuire à personne, et de diriger avec justice tout en prenant en compte les influences extérieures. Voici ce que propose d'expérimenter ce jeu narratif qui se déroule en plusieurs manches. Chaque joueur devient roi à tour de rôle, tandis que les autres joueurs incarnent les conseillers du conseil royal, aidant le roi dans la gestion du pays. Chaque conseiller reçoit un objectif secret, suivant lequel il fera des propositions à faire valider par le roi.

Reigns : The Council ©, Passe Ton Tour Games, créé par Bruno Faidutti, Hervé Marly, illustré par Arnaud De Bock et Hervé Marly

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

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 6 joueurs

DURÉE 20 minutes



Reigns : The Council est une adaptation réussie du jeu vidéo du même nom. En encourageant le débat, les arguments et les discussions, les joueurs pourront confronter leurs idées pour servir leurs intérêts. Ce jeu permet de vivre les dessous du pouvoir pour mieux les questionner.

OBJECTIFS¹

Argumenter

Penser le pouvoir, ses limites et ses abus

Définir les qualités d'un bon chef et questionner sa nécessité

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Reigns : The Council* permettent d'aborder les thématiques suivantes : le pouvoir, la

politique, la puissance, le gouvernement, la prise de décisions, 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 :

- Tout le monde peut-il gouverner ?
 - Dans le jeu, qui détient le pouvoir ? Le roi, les conseillers, le peuple ?
 - Quels conseils pourrait-on donner à un chef ?
- Afin de problématiser la discussion, il est possible, dans un second temps, de mettre en place les questionnements suivants :
- Faut-il forcément un chef / un roi / quelqu'un pour gouverner ?
 - Qu'est-ce qui rend la tâche du roi difficile ?
 - Gouverner est-il un art ?
 - S'il n'y a pas de personne pour diriger, quelles sont les conséquences ?
 - À quoi servent les chefs / les rois ?

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 *Reigns : The Council* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Se reconnaître, soi et tous les autres, comme sujets de droits/ Prendre position de manière argumentée.
Exploitation philo conçue en 2023 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Comment évaluer le chef ?
- Que faire si un chef n'est pas juste ou bon ?
- Avoir du pouvoir est-il agréable ?
- Le pouvoir monte-t-il toujours à la tête ?
- Pourquoi veut-on être chef ?
- Pourquoi peut-on ne pas vouloir devenir chef ?

- Que signifie « abuser de son pouvoir » ?
- Le pouvoir peut-il être partagé ?

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 Ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : LE BON CHEF

Nous vous proposons d'adapter l'animation² *Le bon chef* à l'univers du jeu.

À l'issue du jeu, il est en effet possible de proposer le dispositif présenté dans la fiche renseignée en l'adaptant pour coller à l'univers du jeu et à l'expérience qu'en auront fait les participants. L'animateur demande aux participants de lister des défauts, des qualités, des compétences expérimentées dans le jeu ainsi que des choses à diriger en lien avec le jeu. Il est aussi possible de remplacer la catégorie *Hobby* par des éléments ou des caractéristiques personnelles. Cette adaptation permet de s'ajuster davantage aux adultes et aux ados.

Voici quelques exemples :

- Compétences : organisé, écrit de beaux discours, sait se faire aimer de tous, maîtrise l'art oratoire, est sportif, sait parler plusieurs langues, etc.
- Qualités : serviable, fort, beau, patient, honnête, rigolo, courageux,

perfectionniste, passionné, travailleur, etc.

- Défauts : bavard, lent, n'a pas beaucoup d'expérience, timide, obstiné (têtu), paresseux, etc.
- À propos de cette personne : a 85 ans, a 14 ans, a tendance à foncer sans réfléchir, est prêt à tout pour diriger, calculateur, se définit comme femme, se définit comme homme, est porteur d'un handicap, est milliardaire, etc.
- Pour diriger : une armée, un petit village, une ferme, une bibliothèque, une école, un bateau, un pays, une ville, un château, etc.

L'animateur veille à ne pas mettre ensemble des items contradictoires pour créer les roues.

Avec les plus jeunes, en trace matérielle, il est possible de leur proposer de créer une couronne en papier avec leurs qualités pour être un bon chef en spécifiant la nature de ce qui est à gouverner.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

MATÉRIEL Des flèches tournantes
et le plateau de jeu

² À retrouver dans PÔLE PHILO, *Le classeur du Pôle Philo. Fiches d'animation*, Laïcité Brabant wallon, 2021 ou sur www.polephilob.be

PISTE 3 : LE RELAIS DU POUVOIR

À l'issue de l'expérience de jeu et en la prenant en considération dans la réflexion, l'animateur invite les participants à réfléchir au pouvoir et aux mots qui leur viennent spontanément à l'esprit quand on leur parle de pouvoir. Chacun rédige sur un post-it ses idées (un mot par post-it). L'animateur annonce ensuite que les participants vont jouer avec ces différents mots. Il compose des équipes entre quatre et six joueurs. Le but est de faire deviner un maximum de mots à son équipe. Les équipes se tiennent en file pour composer un relais. Le premier de la file prend connaissance du mot (à ne pas dévoiler) à faire deviner au dernier de la file. Il disposera d'une minute pour écrire un maximum de mots permettant au dernier du groupe de deviner le mot.

Par exemple pour faire deviner « élection », on peut écrire : voter, urne, politique, choisir, partis, commune, bulletin, programme, etc.

Le premier de la file va alors passer le mot à faire deviner ainsi que la liste de mots indices qu'il vient de rédiger au deuxième

de la file. Celui-ci aura la lourde tâche d'effacer un indice et il disposera de 30 secondes pour faire son choix. Par exemple pour faire deviner « élection », le deuxième supprime « bulletin », il reste donc comme indices : voter, urne, politique, choisir, partis, commune, programme, etc.

À son tour, le deuxième passe la liste (amputée d'un indice) ainsi que le mot à faire deviner au troisième. Ce troisième prend connaissance de la liste et élimine à nouveau un indice. Il passe à un quatrième et ainsi de suite jusqu'au dernier qui ne reçoit que la liste d'indices, sans le mot à faire deviner. Le dernier doit essayer de trouver le mot sans les indices éliminés au fur et à mesure par son équipe. Chaque équipe marque un point par mot correctement trouvé. Le dernier prend la place du premier, le premier devient le deuxième et on peut relancer une nouvelle manche avec un nouveau mot.

Les mots devinés peuvent ensuite servir à formuler une question philosophique. Par exemple : « Les élections sont-elles un signe du pouvoir du peuple ? »

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

L'animateur peut questionner aussi le jeu : « Quels mots vous semblent les plus importants pour parler du pouvoir ? Pourquoi ? », « Dans le jeu, qui avait le plus

de pouvoir, le premier (celui qui fait la liste de mots), le dernier (celui qui doit deviner) ou ceux qui éliminent des mots ? », « Que signifie avoir du pouvoir ? », etc.

EN PRATIQUE

PUBLIC Ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 2 x 50 minutes

MATÉRIEL Des post-it
De quoi écrire
Une ardoise façon tableau blanc et des marqueurs correspondant (pour écrire les indices et les effacer facilement)

VARIANTE ET PROLONGEMENT

Pour les plus jeunes, nous vous conseillons l'album *Les rois du parc* de Joseph Kuefler³. Pour les plus chevronnés, l'animateur peut proposer la lecture d'extraits du *Prince* de Machiavel⁴ et faire formuler des conseils au roi du jeu pour durer ou relever les conseils de l'auteur qui seraient particulièrement pertinents pour le roi du jeu.

Au départ d'une banque de citations, l'animateur peut également demander aux participants d'en choisir une qui correspond à leur expérience de jeu. L'animateur regroupe les participants par choix identique et leur propose d'en discuter.

Exemples de citations :

« La possession du pouvoir corrompt le libre jugement de la raison. »
Emmanuel Kant

« Pratique la justice et ton pouvoir durera. »
Imam Ali

« Plus on a de pouvoir, moins on en doit abuser. »
Sénèque

« La fin justifie les moyens. »
Machiavel

« La faiblesse de la force c'est de ne croire qu'à la force. »
Paul Valéry

« Qui parvient à concilier son devoir avec son vouloir mérite le pouvoir. »
Paul Carvel

« Le pouvoir d'une chose ou d'un acte se trouve dans la signification et dans la compréhension que nous en avons. »
Cheyenne Lemaire

³KUEFLER, J., *Les rois du parc*, Éditions Circonflexe, 2018.

⁴MACHIAVEL, N., *Le Prince*, Éditions Pocket, 2019 (première édition en 1532).