

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.

TOTEM

DISCUTER DE SOI, AVEC LES AUTRES !

JEU



© Blackrock Éditions - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Totem est une expérience de jeu qui propose aux joueurs de construire un totem pour chacun des autres joueurs. Pour ce faire, les joueurs vont devoir sélectionner des animaux et des qualités.

Totem ©, Blackrock Éditions, créé par Carol Rancourt, Jade Trambly, Tessa Paradis, illustré par l'équipe Totem Inc.

* 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=gVYK62NkxRs>

ASTUCES !

Totem peut se jouer en grand groupe avec une seule boîte. Si les participants sont malgré tout 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 12 ans
NOMBRE De 3 à 8 joueurs
DURÉE 20 minutes



Totem est plutôt une expérience qu'un jeu : il permet à chacun de faire l'expérience de la manière dont les autres nous perçoivent. Idéal pour faire connaissance avec un groupe ou pour travailler les notions d'identité ou d'authenticité.

OBJECTIFS¹

Conceptualiser

Questionner l'identité et la connaissance de soi

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Totem* permettent d'aborder les thématiques suivantes : l'identité, les qualités / défauts,

la construction de soi, la connaissance de soi, la confiance en soi, l'estime de soi, l'authenticité, 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.

- Avez-vous été surpris par les propositions des autres à votre sujet ?

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

L'animateur peut donc commencer par des questions qui abordent l'expérience de jeu :

- Qu'est-ce qui était difficile dans le jeu ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qui était facile dans le jeu ? Pourquoi ?

- Est-ce difficile de parler de soi ?
- Que signifie « se connaître » ?
- Est-ce important de se connaître soi-même ?
- Sommes-nous ce que les autres pensent de nous-mêmes ?
- Peut-on être soi sans les autres ?

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 *Totem* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Se connaître soi-même et s'ouvrir à l'autre / Se décentrer par la discussion.
Exploitation philo conçue en 2023 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Les autres sont-ils un frein ou un moteur ?
- Que signifie « être soi-même » ?
- Peut-on décider d'être qui on veut ?
- Peut-on changer ce que nous sommes ?
- Peut-on être soi-même avec tout le monde ?
- Le regard des autres est-il important ?

- Se connaître va-t-il de soi ?
- Connaît-on mieux les autres que soi-même ?

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 : PUZZLE DU SOI

L'animateur explique aux participants qu'ils vont recevoir chacun une pièce de puzzle (ou par groupe de deux à quatre participants si le nombre de participants excède 10). Sur celle-ci figurent différentes expériences à réaliser pour prolonger la réflexion autour du jeu. L'animateur laisse le temps nécessaire à chacun ou

chaque groupe pour partager et préparer sa question / son activité. En plénière, l'animateur invite chacun ou chaque groupe à partager le résultat de son activité. Une fois le partage fait, l'animateur demande à chaque groupe ou à chacun de reformer le puzzle au verso des activités en positionnant adéquatement sa pièce.

L'animateur a le choix entre plusieurs possibilités à imprimer au verso du puzzle à reconstruire :

- Une question philo en lien avec la thématique peut s'afficher au fur et à mesure ;
- Une œuvre d'art peut être reformée ;
- La couverture d'un album jeunesse à lire ;

- Une citation philosophique peut apparaître.

Quelques suggestions d'œuvres d'art :

- **ROCKWELL**, Norman, *Triple autoportrait* ;
- **NAVARRO**, Karen, *Fragment* ;
- **OPALKA**, Roman, *Autoportraits photographiques 1965 et 2000*.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 2 x 50 minutes

MATÉRIEL Un puzzle préparé et imprimé en recto / verso et éventuellement plastifié (en annexe)

PISTE 3 : FAIRE LE TOTEM D'UN CONCEPT

L'animateur débute par exposer le concept du jour. Il explique que, pour mieux le cerner, le groupe va essayer de lui assigner un totem. On débute avec la portion *Animal* du totem. L'animateur distribue trois cartes du jeu à tous les participants. Chaque joueur regarde ses cartes et choisit parmi ses trois cartes celle qui représente la caractéristique qu'il désire souligner dans le concept en jeu. Les cartes sont rendues visibles pour tous. Les joueurs vont ensuite discuter ensemble pour classer les cartes de la plus en lien avec le concept du jour

à la moins en lien. L'animateur veille à ce que chacun puisse argumenter et défendre son point de vue.

On procède de la même façon pour les cartes *Qualité*.

Il est également possible de jouer plusieurs manches comme dans le jeu avec un joueur qui incarne un concept selon les mêmes règles que le jeu classique. On peut aussi demander aux participants d'adjoindre des défauts à proposer pour le concept.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	De 6 à 25 participants
DURÉE	50 minutes

VARIANTE ET PROLONGEMENT

L'animateur peut aussi proposer aux participants les affirmations suivantes façon « débat mouvant » :

- Ce que les autres pensent de moi est très important pour moi ;
- Personne ne me connaît aussi bien que je me connais ;
- Quelques fois je suis étonné par ce que quelqu'un dit penser de moi ;
- Quelques fois je ne me sens pas vraiment moi ;
- On a besoin des autres pour se connaître ;

- On change tout le temps, le soi est donc insaisissable.

Le « débat mouvant » s'articule autour de quelques affirmations vis-à-vis desquelles les participants doivent se positionner en étant « d'accord » ou « pas d'accord », pour ensuite formuler leurs arguments qui peuvent faire changer d'avis – et donc de position – les autres participants.

Il est également possible de prolonger par différences expériences artistiques autour du portrait et de l'autoportrait.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

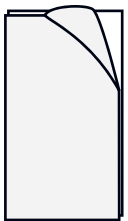
ANNEXE À IMPRIMER



Imprimer le puzzle



Découper les pièces du puzzle



Plastifier les pièces du puzzle (facultatif)



Trouve une chose que les autres savent de toi mais que tu ignores à ton sujet.

Es-tu vraiment la personne : que tes parents pensent que tu es ? Que tes professeurs pensent que tu es ? Que tes amis pensent que tu es ? Que tu penses que tu es ? Ta réponse est-elle la même pour les différentes questions ?

Essaie de trouver une chose que tu as d'unique.

Si, pour une raison quelconque, tu perdais l'usage de..., serais-tu encore toi-même ? Ton bras ? Ton esprit ? Tes souvenirs ? La parole ? La vue ?

Si, pour une raison quelconque, tu changeais de..., serais-tu encore toi-même ? De couleur de cheveux ? De visage ? De maison ? De sexe ? De nationalité ? D'amis ?

Es-tu ou seras-tu la même personne : qu'hier ? Qu'il y a dix ans ? Qu'au moment de ta naissance ? Quand tu seras très vieux ?

Tu préfères rester toi-même ou devenir quelqu'un d'autre ? Pourquoi ?

Réfléchis à une chose que tu connais sur toi-même et essaie de savoir comment tu le sais.

Laisse parler ta créativité et ton imagination vagabonder : si tu pouvais parler à ton futur moi dans 5 ans, qu'aimerais-tu lui demander ?

Regarde autour de toi et choisis dans ta tête une personne. Cherche ensuite un maximum de points communs entre toi et cette personne. Essaie ensuite de trouver un maximum de différences.

Essaie de trouver au moins une chose que tu as en commun avec tout le monde ici.

Quels traits te caractérisent ? Ton nom ? Ton visage ? Tes actes ? Tes connaissances ? Ton esprit / tes pensées ? Classe ces éléments du plus caractéristique au moins important pour te caractériser .

Un animal totem qui serait à l'opposé de toi, ce serait...

Une qualité qui n'est pas du tout la tienne, ce serait...

Une chose sur toi que tu n'es pas prêt à livrer aux autres, que tu veux garder pour toi. (Exemple : ton plus grand rêve, ton âge, ta nationalité, la composition de ta famille, etc.)

Essaie de trouver une chose que tu sais sur une personne autour de toi mais qu'elle ignore elle-même.