

FICHE LUDO PHILO

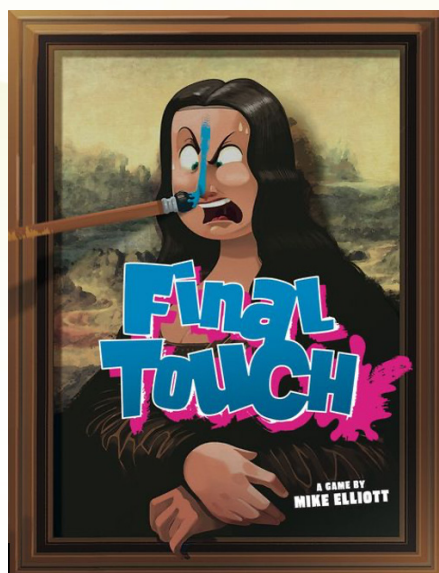
Exploitation philo de jeu de société

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.

FINAL TOUCH

À VOS PINCEAUX : GÂCHEZ DES CHEFS-D'ŒUVRE
POUR EN DISCUTER !

JEU



© Asmodee / Space Buddies - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Final Touch plonge les joueurs dans l'univers des faussaires d'art. Chacun s'active à réaliser des toiles, mais seul celui qui ajoutera la touche finale sera récompensé par la gloire. Les joueurs convoiteront 25 chefs-d'œuvre au fil de la partie. L'originalité du jeu réside dans le dilemme constant : faut-il contribuer à l'œuvre en cours tout en veillant à ne pas trop en faire pour maximiser ses points, ou bien tenter de la saboter pour empêcher les autres de gagner ?

Final Touch ©, Asmodee / Space Buddies, créé par Mike Elliott, illustré par Mike Elliott et Pandaluna Studio Hookipa

* 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=k0LsNoVwmpQ&t=2s>

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 4 joueurs

DURÉE 15 minutes

ALTERNATIVES

Fake artist goes to New York ©, Oink Games, créé par Jun Sasaki, illustré par Jun Sasaki.

Canva ©, Road To Infamy Games (R2i Games), créé par Jeff Chin et Andrew Nerger, illustré par Luan Huynh.



Il y a de bonnes chances que vous reconnaissiez des grandes peintures classiques... saccagées par des artistes maladroits ! L'occasion donc d'élargir sa culture et d'enrichir ses connaissances en histoire de l'art.

OBJECTIFS¹

Problématiser

Conceptualiser le concept d'artiste

Déployer des questions philosophiques au départ d'un concept choisi par les participants

QUEL THÈME ABORDER ?

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

suivantes : l'art, le mensonge, le faux, le vrai, l'originalité, l'artiste ou les œuvres.

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 :

- Comparez les œuvres du jeu aux œuvres dont elles sont inspirées.
- L'illustrateur du jeu est-il un artiste ?

Quelques œuvres présentées dans le jeu :

- ARCIMBOLDO, Guiseppe, *L'été*
- BOTTICELLI, Alessandro, *La naissance de Vénus*
- COOLIDGE, Cassius Marcellus, *Un ami dans le besoin*

- DALÍ, Salvador, *La persistance de la mémoire* ;
- DEGAS, Edgar, *Deux danseuses* ;
- DELACROIX, Eugène, *La liberté guidant le peuple* ;
- DE VINCI, Leonardo, *La Joconde* ;
- DUSMENIL DE LA TOUR, Georges, *Le tricheur à l'as de carreau* ;
- GAUGUIN, Paul, *Femmes de Tahiti* ;
- INGRES, Jean Auguste Dominique, *La grande Odalisque* ;
- MAGRITTE, René, *Le fils de l'homme* ;
- MANET, Édouard, *Le déjeuner sur l'herbe* ;
- MATISSE, Henri, *La danse* ;
- MICHEL-ANGE, *La création d'Adam* ;
- MILLET, Jean-François, *L'angélus* ;
- MUNCH, Edvard, *Le cri* ;

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 *Final Touch* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Se décentrer par la discussion. Exploitation philo conçue en 2022 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- PICASSO, Pablo, *Le rêve* ;
- RAPHAËL, *La Madone Sixtine* ;
- RENOIR, Auguste, *Le déjeuner des canotiers* ;
- ROCKWELL, Norman, *La fugue* ;
- SEURAT, Georges, *Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte* ;
- VAN GOGH, Vincent, *Autoportrait à l'oreille bandée* ;
- VERMEER, Johannes, *La jeune fille à la perle* ;
- WOOD, Grant, *American gothic*.

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

- Qu'est-ce qu'une œuvre d'art ?
- Quand y a-t-il art ?
- Qu'est-ce qu'un chef d'œuvre ?
- Qu'est-ce qu'un artiste ?
- Tout le monde peut-il être artiste ?
- Une œuvre d'art doit-elle s'inspirer de la réalité ? Doit-elle la copier ?
- Copier / imiter est-il un geste artistique ?
- Les faussaires sont-ils des artistes ?
- Que signifie "créer" ?
- L'œuvre appartient-elle à celui qui l'a créée ?

- L'art se trouve-t-il dans l'idée ou dans sa réalisation ?
- Artiste est-il un métier ?
- Y a-t-il de mauvaises / bonnes raisons de faire de l'art ?
- Qu'est-ce qui fait la valeur d'une œuvre ?
- Une œuvre gâchée est-elle encore une œuvre ?
- Une œuvre inachevée est-elle une œuvre ?

Il est également possible de questionner le jeu non pas du point de vue du thème, mais du point de vue de l'expérience de jeu :

- Empêcher les autres de gagner est-il aussi satisfaisant que de gagner soi-même ?
- Gagner, est-ce faire perdre ?
- Que signifie "gagner" ?
- Qu'est-ce qu'un mauvais gagnant ?
- Les règles morales ont-elles leur place dans le jeu ?

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 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : QUESTIONNER NOS AFFIRMATIONS

L'animateur peut commencer par demander ceci : « À l'issue de l'expérience de jeu que nous avons vécue ensemble, qu'est-ce qui vous étonne ? » L'animateur propose aux participants de rédiger sur un post-it, par deux (ou seul si la taille du groupe le permet), une affirmation à propos de ce

qu'ils viennent de vivre. L'affirmation ainsi créée est alors confiée au groupe voisin qui va la transformer en question. 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 meilleure².

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 2 x 50 minutes

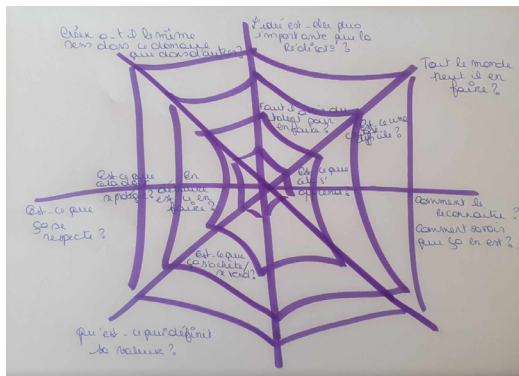
MATÉRIEL Des post-it
De quoi écrire
Un tableau et de quoi y
écrire pour visualiser
les questions

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

PISTE 3 : TOILE DE QUESTIONS

L'animateur divise les participants en petits groupes de trois à cinq personnes et leur remet à chacun une feuille au format A3 comportant un dessin de toile d'araignée. Au centre, un espace est prévu pour inscrire un mot-clé. Chaque groupe choisit un mot important lié à leur expérience de jeu, sans l'inscrire au centre de la toile. Ils doivent ensuite remplir les branches de leur toile avec des questions liées à ce mot-clé (sans que celui-ci n'apparaisse

dans les questions). Les réponses ne doivent pas être données (par exemple : « Est-ce que cela s'apprend ? », « Est-ce une chose difficile ? », « Tout le monde peut-il en faire ? », « Est-ce que cela doit se protéger ? », etc.). Ensuite, les groupes se déplacent dans la classe pour examiner les toiles des autres équipes et tenter de deviner le mot-clé central de chaque toile à partir des questions.



L'animateur peut choisir de ne retravailler que les toiles ayant été résolues par les autres équipes. Le groupe vote pour une question qui sera retravaillée philosophiquement selon la méthode qu'il estimera la meilleure³.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	Entre 4 et 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	De quoi écrire Des feuilles au format A3

³ Pour le choix de la méthode, voir le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

PROLONGEMENT

Il est possible de créer une trace artistique en choisissant une peinture existante et en proposant de la reproduire à la manière des illustrations du jeu pour ensuite questionner les participants : « Êtes-vous des artistes ? »

Il est aussi possible de fabriquer de nouvelles cartes avec les participants autour d'un concept choisi ou déjà travaillé lors de précédents ateliers.

