

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.

PADUPE

MENTIR OU DIRE LA VÉRITÉ, À VOUS DE CHOISIR !

JEU



© Ludilight - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Padupe est un jeu d'ambiance basé sur des mécaniques de bluff et de pari qui invite les joueurs à raconter leurs plus belles anecdotes... Même les fausses ! À chaque tour, l'un des joueurs pioche une carte *Thème* et sélectionne l'un des deux sujets proposés, sur lequel il devra raconter une anecdote personnelle, qu'elle soit vraie ou totalement inventée. Les autres joueurs auront la lourde tâche d'identifier si le joueur bluffe ou si son anecdote est véritable.

Padupe ©, Ludilight, créé par Clovis Berot, illustré par Marine Carron

* 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=QBjKVyreBE&t=2s>

ASTUCES !

En sélectionnant les cartes, il est possible de jouer avec des enfants à partir de 10 ans.

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 16 ans

NOMBRE De 2 à 12 participants

DURÉE 25 minutes

ALTERNATIVES

Bluffer ©, Gigamic, créé par Gilles Monnet, illustré par Stivo.

Petit Pigeon ©, ATM Gaming, créé par Rémy Wannebroucq, illustré par Julie Guerry et Rémy Wannebroucq.



Un jeu d'ambiance à la mécanique toute simple, idéale pour évoquer le mensonge, mais aussi pour faire connaissance grâce aux histoires qui seront partagées au travers des différentes cartes à thème.

OBJECTIFS¹

Conceptualiser

Définir le mensonge et le problématiser

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Padupe* permettent d'aborder les thématiques suivantes : le mensonge, la vérité,

l'authenticité, la duperie, le bluff, la morale, 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 :

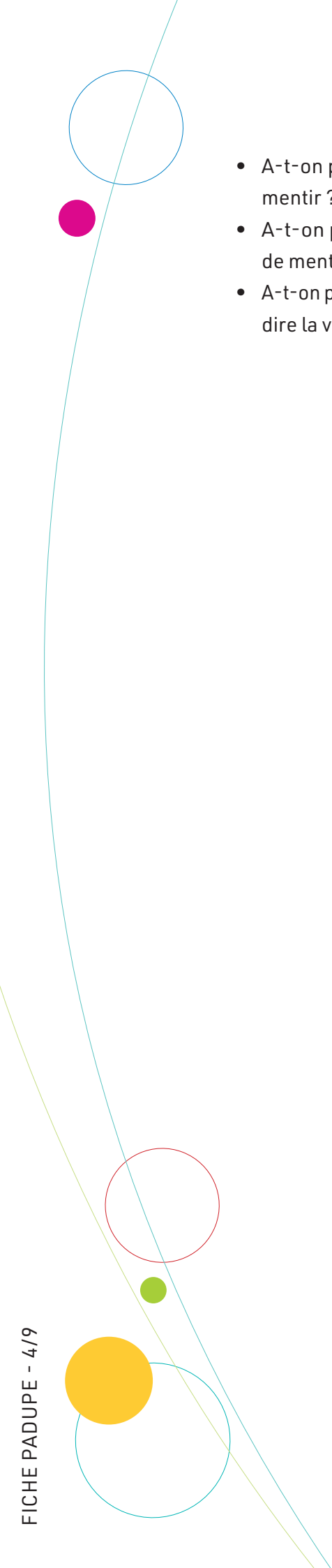
- Dans le jeu, était-ce facile d'identifier les mensonges ? Et dans la vie de tous les jours ?
- Dans le jeu, as-tu menti ? Pourquoi ?
- Le mensonge se voit-il ?

- Pouvez-vous identifier les signes qui font qu'on vous ment ?
- Qu'est-ce qu'un bon mensonge ?
- Mentir, est-ce facile ou difficile ? Pourquoi ?

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

- Exagérer, est-ce mentir ?
- Bluffer et mentir, est-ce pareil ?
- Est-ce important de savoir quand on nous ment ?
- Nos mensonges disent-ils quelque chose de nous ?

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 *Padupe* 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 2024 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- 
- A-t-on parfois des bonnes raisons de mentir ?
 - A-t-on parfois de mauvaises raisons de mentir ?
 - A-t-on parfois de mauvaises raisons de dire la vérité ?

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 : MISTIGRI DU MENSONGE

Au préalable :

L'animateur constitue une banque d'images autour du concept de mensonge (voir exemples ci-dessous). Il imprime ensuite ces différentes images et les coupe en deux. Ces moitiés d'image composent un jeu de cartes. L'animateur imprime les cartes se trouvant en annexe : les cartes *Mission philo*. Il compose différentes tables de jeu (environ sept joueurs par table) et multiplie le matériel en conséquence.

La phase de jeu :

L'animateur répartit les moitiés d'image entre les différents participants. Le but du jeu est de reconstituer un maximum d'images en éliminant ses cartes. Le premier joueur qui ne dispose plus de cartes dans sa main remporte le jeu et y met fin. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes et éventuellement disposer devant eux face visible les paires qu'il est directement possible de reformer.

Chacun à son tour, un joueur pioche une carte *Mission philo* au hasard et la réalise. S'il la réussit, il peut alors piocher une carte chez son adversaire de gauche. S'il pioche une carte lui permettant de compléter une image, il la pose devant lui

et, s'il pioche une carte qui ne lui permet pas de compléter une paire, il la garde en main.

Phase de discussion :

Le groupe mutualise toutes les images reconstituées au cours de la partie et le groupe discute de chacune des images. Chacun doit se prononcer sur la carte : « La situation représentée est-elle un mensonge ? »

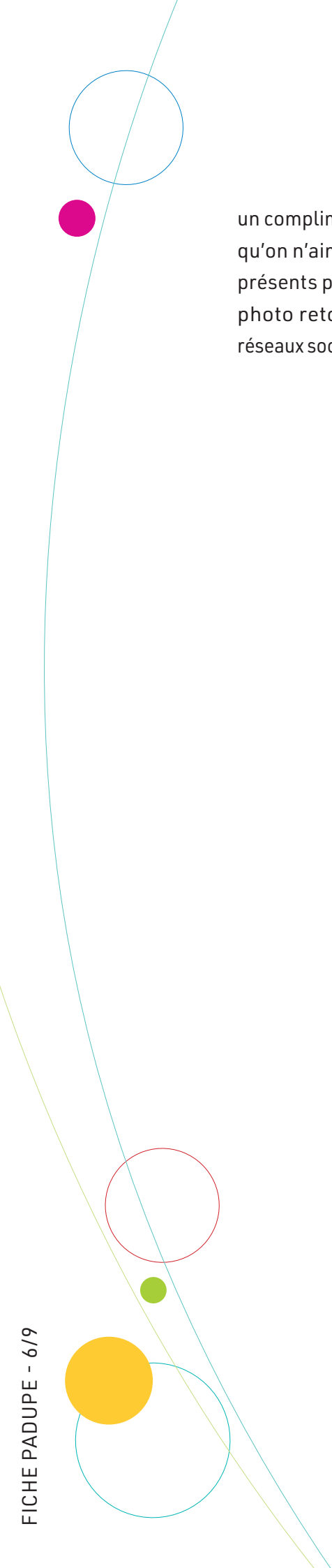
L'animateur invite alors chacun des groupes à élaborer une définition du mensonge.

En plénière, l'animateur note chacune des définitions et invite les participants à les comparer : « Ont-elles des similarités ? Des points de désaccord ? ».

Une discussion philo est menée par l'animateur selon la méthodologie de son choix² sur les points de différences entre les définitions produites.

Exemples d'images à découper : un Pinocchio, un tricheur, une personne qui dit $1+1=3$, Une personne qui exagère une information, un chaton qui se prend pour un lion, un enfant qui s' imagine dans un château fort alors qu'il est dans une cabane en carton, une illusion d'optique,

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



un compliment, un merci pour un cadeau qu'on n'aime pas, un parent qui met des présents pour la venue du Père Noël, un photo retouchée ou avec filtre sur les réseaux sociaux, une photo dans le cadrage

embellit la réalité, un casque de réalité virtuelle, un faussaire qui travaille, une personne qui garde le silence quand on lui pose une question gênante, etc.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 5 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

MATÉRIEL Des cartes *Images* coupées en deux
Des cartes *Mission philo* (en annexe)
Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les questions

PISTE 3 : 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 meilleure³.

EN PRATIQUE

- PUBLIC** Ados / adultes
- NOMBRE** De 5 à 25 participants
- DURÉE** 50 minutes
- MATÉRIEL** Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les questions

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

PROLONGEMENT

Pour approfondir : revue *Philéas & Autobule* « Pourquoi tu mens ? » Février 2024, n° 88 et son dossier pédagogique⁴.

ASTUCE !

Il est possible de faire une première partie et puis de faire lister au groupe les indices du mensonge et ensuite de rejouer pour essayer de faire disparaître ou de rendre moins visibles les signes de mensonge.

⁴À retrouver sur le site de *Philéas & Autobule* (www.phileasetautobule.be)

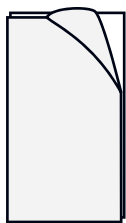
ANNEXES À IMPRIMER



Imprimer les 34 cartes *Mission philo*



Découper les cartes



Plastifier les cartes (facultatif)



Raconte ton dernier mensonge.



Donne un exemple de petit mensonge sans gravité.



Raconte un moment où tu as découvert qu'on t'avait menti.



Donne une raison de ne pas mentir.



Donne une raison de mentir.



« Exagérer, c'est mentir. »
D'accord ou pas d'accord ?
Donne une raison pour expliquer ton choix.



Donne un signe qui montre qu'on ment.



Que se passerait-il si tout le monde mentait tout le temps ?
Imagine une conséquence.



« Tricher, c'est mentir. »
D'accord ou pas d'accord ?
Donne une raison pour expliquer ton choix.



Donne un exemple de situation dans laquelle mentir est utile.



Donne un exemple de mensonge pouvant avoir de graves conséquences.



Donne un exemple de mensonge très courant, très fréquent.



« Mentir, c'est facile. »
D'accord ou pas d'accord ?
Donne une raison pour
expliquer ton choix.



Donne une mauvaise raison
de mentir et explique
pourquoi.



Donne une qualité que devrait
posséder un bon menteur.



« Garder un secret, c'est
mentir. »
D'accord ou pas d'accord ?
Donne une raison pour
expliquer ton choix.



« On ne peut plus faire
confiance à une personne qui
nous a menti une fois. »
D'accord ou pas d'accord ?
Donne une raison pour
expliquer ton choix.



Que se passerait-il si plus
personne ne pouvait mentir ?
Imagine une conséquence.



« Se taire, c'est mentir. »
D'accord ou pas d'accord ?
Donne une raison pour
expliquer ton choix.



« Il est acceptable de mentir
pour ne pas faire de peine à
quelqu'un. »
D'accord ou pas d'accord ?
Donne une raison pour
expliquer ton choix.



Donne trois mots que tu
associes au mensonge.



Donne trois mots que tu
opposes au mensonge.



« Mentir, c'est amusant. »
D'accord ou pas d'accord ?
Donne une raison pour
expliquer ton choix.



Donne trois ingrédients pour
faire un bon mensonge.



Donne un exemple de mensonge qui te facilite la vie.



Donne un exemple de mensonge qui s'est retourné contre toi.



Raconte un mensonge que tu as avoué. Pourquoi as-tu avoué que tu avais menti ?



Donne un exemple de mensonge qui fait du bien.



Donne un exemple de mensonge qui cause une souffrance.



Raconte une situation où tu aurais préféré qu'on ne te dise pas la vérité.



Décris le plus précisément possible les sensations / sentiments / émotions que tu ressens quand tu mens.



Que préfères-tu : que tout le monde te mente sans que tu ne puisses jamais t'en rendre compte ou que tu mentes tout le temps à tout le monde sans que les autres n'en sachent jamais rien ?



Que préfères-tu : avoir un détecteur de mensonges infallible ou un pouvoir qui empêche les autres de mentir quand ils sont en ta présence ?



« Faire semblant, c'est mentir. »
D'accord ou pas d'accord ?
Donne une raison pour expliquer ton choix.