

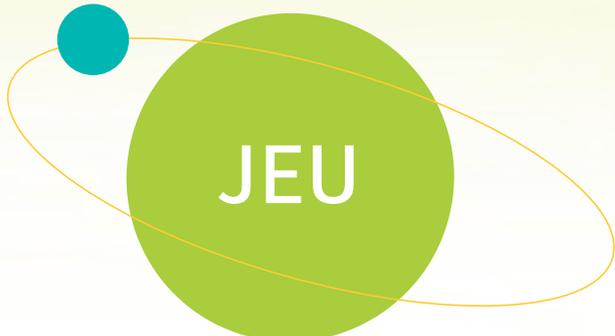
FICHE LUDO PHILO

Exploitation philo de jeu de société

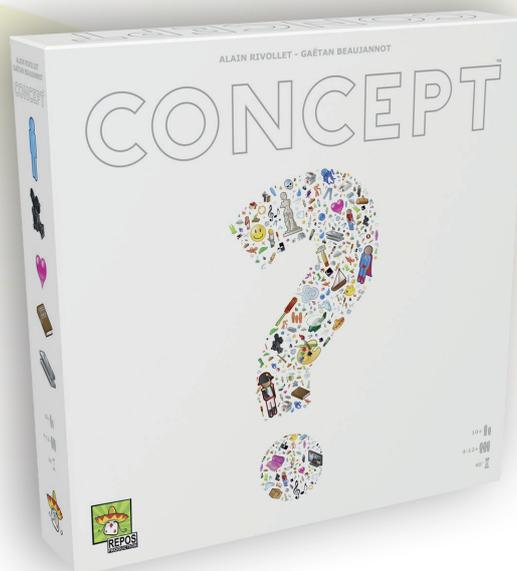
Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques** où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

CONCEPT

UN CLASSIQUE POUR S'EXERCER EN DOUCEUR À
CONCEPTUALISER ET DÉFINIR !



JEU



© Repos Production - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Concept est un jeu basé sur la communication entre les joueurs. Les participants utilisent un plateau comportant différentes icônes à combiner, permettant de faire deviner des mots sans parler en plaçant astucieusement des pions. L'objectif est de marquer des points de victoire en devinant et en faisant deviner un maximum de mots.

Concept ©, Repos Production, créé par Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot, illustré par Éric Azagury et Cédric Chevalier

*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=5Rtn6wSti8Q&t=3s>

ASTUCES !

Pour les plus jeunes, il existe une version enfants *Concept kids Animaux* ©.

Le plateau de jeu existe un format XL, idéal pour un grand groupe.

Si les participants sont trop nombreux, vous pouvez former des duos ou des trios pour incarner un seul joueur prévu pour le jeu. Ou bien, 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 10 ans

NOMBRE De 4 à 12 joueurs

DURÉE 40 minutes

ALTERNATIVE

Pict It ©, *Play It A Game*, créé par Grégoire Sivan et Pascal Sardaby, illustré par Zaven Najjar.



Concept est tout simplement excellent grâce à sa simplicité et son accessibilité. Tout le monde peut y jouer et s’amuser, que ce soit en faisant deviner des mots ou en les devinant.

OBJECTIFS¹

Conceptualiser

Distinguer différentes stratégies de conceptualisation, dont la définition en genre et en spécificité

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Concept* permettent d’exercer prioritairement les habiletés suivantes : conceptualiser, définir,

catégoriser. Le jeu permet d’aborder tout thème qui intéresse le groupe.

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. Si l’animateur désire aller plus loin dans la conceptualisation et l’exercice

de la définition, il est possible de mettre en place les questionnements suivants :

- Peut-on penser sans concept ?
- Faut-il définir pour philosopher ?
- Le concept dépend-il du langage ?

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 *Concept* sollicitent les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Se décentrer par la discussion.

Exploitation philo conçue en 2021 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- A-t-on besoin de ranger les choses dans des catégories ?
- C'est quoi une bonne définition ?
- Comment sait-on ce qu'est une chose ?
- Nommer les choses les fait-il exister ?
- Notre façon de voir le monde dépend-elle des mots que nous employons pour en parler ?

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.

PISTE 2 : FAIRE DEVINER DES CONCEPTS PHILO À L'AIDE DU JEU

Il est également possible de scinder le groupe en deux équipes. L'animateur propose aux participants de faire deviner un concept de leur choix en employant le jeu. Dans un second temps, il leur propose, en se servant des catégories présentées dans le jeu, de créer une définition du concept et de lister selon le groupe les critères d'une bonne définition. Ensuite, chacun des groupes passe au crible de ses critères la définition de l'autre groupe. Chacun des groupes sera alors invité à affiner sa définition.

Voici quelques exemples de concepts philo à faire deviner : la justice, la nature, l'art, le bien, la connaissance, l'animalité, la vérité, le temps, le choix, la liberté, la violence, le mal, le partage, l'amour, la mort, le bonheur, etc.

EN PRATIQUE

- PUBLIC** Enfants / Ados / Adultes
- NOMBRE** De 6 à 25 participants
- DURÉE** 50 minutes

EN PRATIQUE

- PUBLIC** Enfants / Ados
- NOMBRE** De 4 à 25 participants
- DURÉE** 50 minutes

PISTE 3 : CONCEPTUALISER AVEC LE JEU

Si l'animateur désire travailler la conceptualisation autour d'une thématique spécifique, il peut aussi laisser libre cours à sa propre imagination et composer lui-même les cartes à faire deviner avec les concepts philosophiques de son choix. Il peut également travailler un thème de façon plus fine en faisant deviner des familles de mots. Par exemple, autour de la thématique de la justice, on pourra faire deviner des expressions de la langue française ou encore des mots proches du champ lexical de la justice : équité, égalité, balance, droit, avocat, « être dans son bon

droit », « œil pour œil, dent pour dent », etc. Si l'animateur opte pour l'exploration du concept de l'amour, cela peut donner des propositions comme : passion, jalousie, intimité, « loin des yeux, loin du cœur », « l'amour rend aveugle ». Il est possible de demander aussi aux participants de lister les mots à faire deviner autour d'un concept. Cela aide à deviner le concept, les participants ayant une liste de mots parmi lesquels chercher.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / Ados
NOMBRE De 4 à 25 participants
DURÉE 50 minutes

PROLONGEMENT

Il est également possible de réaliser des exercices philosophiques plus structurés, en lien avec les enjeux du jeu. Par exemple, on peut s'inspirer du dossier pédagogique

réalisé par Alexandre Herriger, disponible sur le site d'*Eduphilo* (www.eduphilo.ch), dans lequel nous recommandons la page 6 et les pages allant de la 27 à la 31.