

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.

LE GRAND MÉCHANT MONSTRE

FAITES MONTER LE TROUILLOMÈTRE POUR QUESTIONNER LA PEUR ET LE MONSTRUEUX !

JEU



© Bankiiz Editions - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Dans *Le grand méchant monstre*, l'objectif est d'être le premier à remplir sa jauge sur le Trouillomètre en accumulant des jetons *Peur*. À chaque tour, les joueurs choisissent un dé parmi ceux disponibles et dessinent sur une feuille la partie de leur monstre correspondante : bras, jambe, dent, œil, corne ou accessoire. Le jeu demande de bien choisir le moment pour récupérer des jetons, car chaque type n'est disponible qu'en un seul exemplaire. Une fois un jeton pris, il est impossible d'en prendre un autre du même type. Pour gagner, il faut surveiller les adversaires et décider s'il vaut mieux tenter d'obtenir des jetons de grande valeur ou être prudent et s'arrêter à temps.

Le grand méchant monstre ©, Bankiiz Editions, créé par Joan Dufour et Benoit Turpin, illustré par Rémi Leblond

* 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=Q9YagsQwgvo>

ASTUCES !

Il n'est pas nécessaire d'avoir plusieurs boîtes de jeu pour un grand groupe. Il est possible de créer soi-même des petits Trouillomètres pour ajouter des joueurs.

Vous pouvez louer la boîte de jeu dans une ludothèque.

EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 10 ans
NOMBRE De 4 à 8 joueurs
DURÉE 15 minutes



Un jeu de dessin stratégique pour questionner nos peurs, ça ne nous fait pas peur !

OBJECTIFS¹

Argumenter
Graduer la peur
Lister des moyens d'agir sur la peur
Travailler les émotions par une création au hasard

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Le grand méchant monstre* permettent d'aborder les thématiques suivantes : la peur, le monstrueux, l'art, l'angoisse, la gestion des émotions, 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 pouvoir 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 :

- Le monstre que vous avez créé vous ferait-il peur si vous le rencontriez dans la vraie vie ? Pourquoi ?

- Qu'est-ce qui ferait monter votre Trouillomètre personnel ?
- Y a-t-il des monstres qui ne font pas peur ?
- En quoi les monstres font-ils peur ?
- Aimez-vous jouer avec la peur ?
- Aimez-vous vous faire peur ?

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

- Être courageux, est-ce ne pas avoir peur ?

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 *Le grand méchant monstre* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Développer son autonomie affective / Se décentrer par la discussion.
Exploitation philo conçue en 2022 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Est-ce possible de n'avoir peur de rien ?
- Faut-il combattre la peur ?
- Y a-t-il des choses dangereuses qui ne font pas peur ?
- Certaines choses font-elles peur alors qu'elles ne sont pas dangereuses ?
- Un grand aurait-il moins peur qu'un petit ?
- Avons-nous tous peur des mêmes choses ? Pourquoi ?

- Être stressé et avoir peur, est-ce pareil ?
- Peut-on jouer avec la peur ?
- Pensez-vous que nous réagissons de la même façon quand la peur nous envahit ?

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

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : TROUILLOMÈTRE

L'animateur dépose des images au sol ou les affiche (voir exemples plus bas). Il demande : « Observez les images et choisissez celle qui vous fait le plus peur. Sur cette image, de quoi avez-vous peur ? Quelle est la chose qui vous fait peur ? Pourquoi vous fait-elle peur ? » L'animateur propose ensuite : « Observez les images et choisissez celle qui vous fait le moins peur. Sur cette image, qu'est-ce qui vous fait peur ? Pourquoi vous fait-elle moins peur ? »

Exemples d'images pour la banque d'images : peur des clowns, peur d'être malade, peur du cimetière, peur de l'avion, peur de l'échec, peur des endroits clos, peur des rats, peur du grenier, peur des monstres, peur du dentiste, vertige, peur des fantômes, peur du sang, peur des araignées, peur du noir, peur de l'eau, etc.

L'animateur peut demander à chaque participant de dessiner une peur pour

compléter les images amenées par l'animateur.

L'animateur distribue ensuite les différentes images à chaque participant. Il invite les participants à les positionner sur un Trouillomètre et à argumenter leur positionnement.

L'animateur peut poser les questions suivantes : « Comment savoir où positionner votre image sur le trouillomètre ? », « Ya-t-il un niveau de peur acceptable ? Est-il le même pour tous ? », « Comment faire pour remettre le Trouillomètre à un niveau qui serait acceptable pour toi ? », « Peut-on faire quelque chose face à la peur ? », « Quelles sont les différences entre une petite peur et une très grande peur ? », « Ya-t-il des ressemblances entre une toute petite peur et une très grande peur ? », etc.

EN PRATIQUE

- PUBLIC** Enfants / ados
- NOMBRE** De 4 à 25 participants
- DURÉE** 50 minutes
- MATÉRIEL** Des images pour présenter des peurs
Un Trouillomètre

PISTE 3 : UN DESSIN AU HASARD



L'animateur invite les participants à réaliser un dessin en lançant une paire de dés : un dé indique la couleur et un autre indique les traits possibles ou formes géométriques. Les participants ont chacun six lancers de chaque dé pour composer leur dessin.

L'animateur fait également piocher une émotion qui doit être suscitée par le dessin à composer : tristesse, peur, colère, joie ou dégoût.

En option : il est possible en clôture de demander aux participants de classer leur dessin sur un Tristomètre, un Bonheukromètre, un Dégoutomètre, un Trouillomètre ou encore un Colèromètre. L'animateur peut questionner sur deux enjeux distincts :

- « Un dessin réalisé au hasard peut-il être une œuvre d'art ? », « Qui est l'artiste ? »,

« Le hasard permet-il la créativité ? », « Peut-on créer sans savoir ce que l'on fait au préalable ? », « Le hasard fait-il bien les choses ? », etc. ;

- « Un dessin peut-il susciter des émotions ? », « Ressent-on tous les émotions avec la même intensité ? », « L'art doit-il générer des émotions ? », « Peut-on être indifférent à l'art ? », etc.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 2 x 50 minutes

MATÉRIEL Des dés pour dessiner au hasard
(prévoir plusieurs paires de dés si les participants sont nombreux)
De quoi dessiner (crayons de couleurs et/ou marqueurs)
Des feuilles de papier

PROLONGEMENTS

Il est possible d'organiser une exposition des dessins en invitant les visiteurs à créer un dessin collectif à la fin de la visite en lançant la paire de dés.

Au départ des dessins de monstres, l'animateur peut questionner le monstrueux : « Qu'est-ce qu'un monstre ? », « Y a-t-il des monstres non monstrueux ? », etc.

ASTUCE !

Il est possible de demander aux participants d'améliorer leur création réalisée dans le jeu sans avoir recours aux dés pour le rendre encore plus effrayant et d'interroger les ajouts effectués : « En quoi cela rend le monstre plus effrayant ? »