

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.

RÉVOLUTION

PIRE QUE LE BRUIT DES BOTTES, LE SILENCE DES PANTOUFLES¹ !

JEU



© Subverti - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Dans ce jeu semi-coopératif, les joueurs incarnent des résistants qui tentent de renverser un maximum de dictateurs en évitant les effets de la répression. Il existe deux modes de jeux : en coopération (tous ensemble contre la dictature) et un mode « expert » avec un camp de la dictature qui a secrètement infiltré votre groupe révolutionnaire.

Révolution ©, Subverti, créé par Yoan Brogol, illustré par Yoann Brogol

* PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2022 (Éd. révisée).

¹ Cette phrase est attribuée à Max Frisch.

TUTO

Vidéo « LudoChrono » de la chaîne Youtube *Ludovox* :
<https://www.youtube.com/watch?v=5UT7knzMa6M>

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 12 ans

NOMBRE De 3 à 6 joueurs

DURÉE 35 minutes

ALTERNATIVES

Kill Kim ©, créé par Hiboutatillus.

On ne lâche rien ! ©, Coco Cherry, créé par Adrien Fulda et Luc De Boiset, illustré par Allan Barte.



En plus du thème très porteur philosophiquement, le jeu *Révolution* propose des cartes uniques illustrées par des peintures du domaine public.

OBJECTIFS²

Argumenter

Conceptualiser

Se questionner sur la révolution et ses leviers et enjeux

Développer la pensée créative en observant des œuvres d'art (voir piste 2)

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Révolution* permettent d'aborder les thématiques suivantes : la révolution, la résistance,

la désobéissance civile, la dictature, la démocratie, 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 :

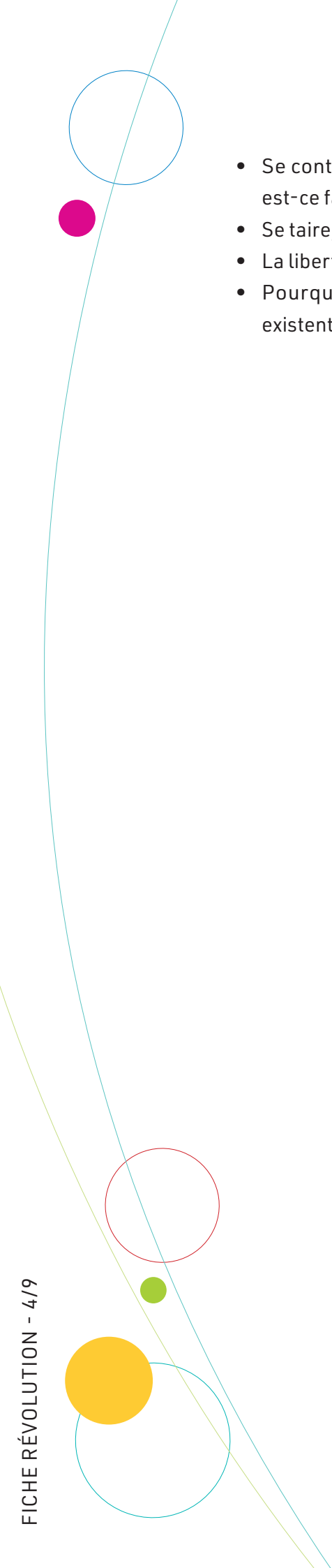
- Ne pas résister, est-ce collaborer ?

- La violence peut-elle être une solution contre l'oppression ?
- Les démocraties sont-elles fragiles ?

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

- Y a-t-il de mauvaises raisons d'obéir ?
- Peut-on tout risquer pour défendre ses idées ?

² 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 *Révolution* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / S'engager dans la vie sociale et l'espace démocratique.
Exploitation philo conçue en 2023 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- 
- Se contenter de ne pas faire de mal, est-ce faire le bien ?
 - Se taire, est-ce collaborer ?
 - La liberté est-elle une conquête ?
 - Pourquoi des régimes autoritaires existent encore ?

- Lutter, est-ce un devoir moral ?

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 Ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : SE RÉVOLTER EN BEAUTÉ

L'animateur peut sélectionner au préalable certaines œuvres présentées dans le jeu. Idéalement, l'animateur les imprime en couleur au format A3. Il affiche également une liste de questions et enjoint les participants à observer attentivement les œuvres et à essayer de lier une question à une œuvre d'art en argumentant son choix. L'animateur peut formuler la consigne de la façon suivante : « Quelle question associerais-tu à cette œuvre parmi les propositions ? », « Quels éléments présentés dans l'œuvre font écho à cette question ? », « Quels liens pourrais-tu faire entre cette œuvre et cette question ? », etc. L'animateur veille à ce que les arguments s'appuient sur l'observation et l'interprétation des œuvres.

Liste de questions suggérées :

- L'union fait-elle la force face à l'oppression ?
- La violence est-elle un moyen de lutte ?
- Se taire revient-il à cautionner ?
- L'art permet-il de se révolter ?
- La liberté a-t-elle un prix à payer ?

- Jusqu'où aller pour défendre ses idées ?
- Le pouvoir appartient-il au peuple ?

Œuvres présentes dans le jeu :

- **VERNET**, Horace, *Barricade dans la rue de Soufflot* ;
- **DELACROIX**, Eugène, *La liberté guidant le peuple* ;
- **GOYA**, Francisco de, *Le trois mai 1808 à Madrid* ;
- **CURRIER**, Nathaniel, *Le trône brulé* ;
- **KOEHLER**, Robert, *La grève*.

En dehors du jeu :

- **WOJNAROWICZ**, David, (*Silence = Death*) ;
- **FREED**, Leonard, *The March on Washington* ;
- **JONES-HOGU**, Barbara, *Unite* ;
- Photo du jet de soupe sur *Les Tournesols* de Vincent Van Gogh par des militants écologistes.

L'animateur peut ensuite demander aux participants de voter pour une des questions proposées et la retravailler philosophiquement selon la méthode de son choix³.

En trace matérielle, l'animateur peut proposer aux participants de réaliser, par une technique de collage au départ de reproductions en A4 des œuvres précédemment travaillées, leur propre œuvre de contestation ou de rébellion.

EN PRATIQUE

PUBLIC Ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 2 x 50 minutes

MATÉRIEL Reproduction des œuvres d'art au format A3

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

PISTE 3 : « QUI EST-CE ? » DES CONCEPTS

À l'issue de l'expérience de jeu et en la prenant en considération dans la réflexion, l'animateur invite les participants à réfléchir aux mots qui leur viennent spontanément à l'esprit. Chacun rédige sur un post-it ses idées (un mot par post-it). L'animateur annonce ensuite que les participants vont jouer avec ces différents mots. Il compose deux équipes.

Exemples de mots présents sur les post-it : révolte, pouvoir, violence, puissance, dictature, collaborer, liberté, justice, injustice, grève, lutte, manifestation, répression, risque, danger, militer, valeurs, désobéissance, sanction, etc.

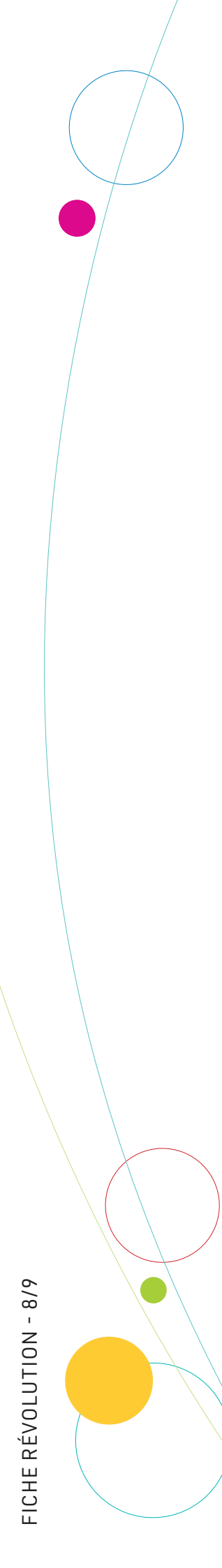
L'animateur colle les post-it sur un mur ou un tableau de façon à ce qu'ils soient visibles de tous. Une première équipe choisit un mot parmi ceux affichés, sans le révéler à l'autre équipe qui va devoir tenter de l'identifier. À chaque tour, les joueurs doivent éliminer au moins un mot, en se concertant pour prendre la bonne décision. Pour éliminer des mots et trouver le mot choisi par la première équipe, il va falloir poser des questions, mais l'équipe ayant choisi le mot de départ

ne pourra y répondre que par oui ou par non. En fonction de la réponse, il faudra supprimer minimum un mot. Les joueurs doivent poser une question à la fois. Lorsque l'équipe pense avoir identifié le bon mot, elle l'annonce. La partie est perdue pour les deux équipes si c'est erroné ou si le mot choisi a été éliminé. Les deux équipes remportent un point si le mot est correctement identifié.

Il est interdit de poser des questions du type : « Est-ce que le mot commence par A ? », « Est-ce que le mot rime avec ION ? », « Le mot ressemble-t-il à "butte" ? », etc.

Les questions autorisées sont par exemple : « Est-ce que c'est connoté positivement ? », « Est-ce que c'est une action ? », « Est-ce que c'est plutôt un mot en lien avec le monde des adultes ? », « Est-ce qu'on a tous une expérience de ce mot ? », « Est-ce qu'il fait souffrir ? », « Est-ce que cela apporte de la joie ? », « Est-ce que cela se travaille ? », « Est-ce spécifique aux humains ? », etc.

On effectue une seconde manche. Les deux équipes inversent donc les rôles.



L'animateur va ensuite inviter les participants à formuler des questions liant les deux mots choisis. Avec les mots « violence » et « liberté », cela pourrait donner par exemple :

- La privation de liberté est-elle une violence ?
- Faut-il se faire violence pour gagner sa liberté ?
- La liberté se gagne-t-elle inévitablement dans la violence ?

- La non-violence est-elle le meilleur levier pour conquérir sa liberté ?

L'animateur peut inviter à faire choisir une question qu'il peut retravailler philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure.

EN PRATIQUE

PUBLIC Ados / adultes

NOMBRE De 5 à 25 participants

DURÉE 2 x 50 minutes

MATÉRIEL Un tableau pour exposer
les questions
Des post-it
De quoi écrire

VARIANTE & PROLONGEMENT

Pour approfondir : revue *Philéas & Autobule* « Faut-il obéir ? », Avril 2019, n°64, ainsi que son dossier pédagogique⁴.

L'animateur peut également, en ménageant au préalable un temps de recherche aux participants, réaliser une adaptation du jeu « Qui est-ce ? » avec des grandes figures de la résistance ou révolutionnaire. L'animateur confie alors un personnage historique à un duo de participants qui après une recherche d'informations devront constituer une fiche-repère avec les réponses aux questions suivantes : « Qui est ce personnage ? », « Qu'a-t-il fait ? », « Quand a-t-il vécu ? », etc. Ces fiches repères permettront aux joueurs de poser et de répondre aux questions de façon plus aisée.

Nous vous proposons :

- Nancy Wake ;
- Sophie Scholl ;
- Martin Luther King ;

- Angela Davis ;
- Catherine Dior ;
- Lucie Aubrac ;
- Jean Moulin ;
- Jean Louis Debré ;
- Antigone ;
- Mandela ;
- Gandhi ;
- Dick Leitsch ;
- Robespierre ;
- Edward Snowden ;
- César Chavez ;
- Claudette Colvin ;
- Malala Yousafzai ;
- Spartacus.

Pour aller plus loin : il est également possible de prolonger la réflexion par la lecture de *Matin brun* de Pavloff⁵ ou encore d'extraits de *La Désobéissance civile* du philosophe Henry David Thoreau⁶ ou *Discours de la Servitude volontaire* du penseur Étienne de la Boétie⁷ ou encore *Désobéissance civile et démocratie* d'Howard Zinn⁸.

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

⁵ PAVLOFF, F., *Matin brun*, Éditions Cheyne, 1998.

⁶ THOREAU, H. D., *La désobéissance civile*, Éditions Gallmeister, 2017 (première édition en 1849).

⁷ LA BOÉTIE, É., *Discours de la servitude volontaire*, Éditions Flammarion, 2016 (première édition en 1576).

⁸ ZINN, H., *Désobéissance civile et démocratie*, Éditions Agone, 2010.