

## FICHE LUDO PHILO

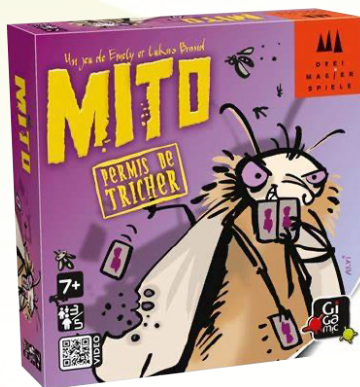
### Exploitation philo de jeu de société

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.

## MITO

TRICHER POUR GAGNER, VRAIMENT ?

JEU



© Gigamic - Tous droits réservés

## RÉSUMÉ

Le but de ce jeu est très simple : être le premier ou la première à se débarrasser de ses cartes et, pour cela, tous les coups sont permis, à condition de ne pas se faire prendre en flagrant délit. La triche fait donc partie du jeu et il faut être créatif pour échapper à la vigilance de la Gardienne Punaise. Les joueurs devront ruser pour faire disparaître leurs cartes tout en restant attentifs, car le jeu regorge de cartes spéciales qui apportent du piment aux parties. Tricher oui, mais intelligemment ; voici le propos de ce jeu délicieusement transgressif.

*Mito* ©, Gigamic, créé par Emily et Lukas Brand, illustré par Rolf Vogt

\* 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=d7T6eS7EUck>

### ASTUCES !

Il existe une variante du jeu appelée *Dard Dard* © si on veut varier les plaisirs et les expériences de jeu.

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 7 ans

**NOMBRE** De 3 à 5 joueurs

**DURÉE** 20 minutes



Un jeu aux règles simples pour questionner les règles et la tricherie ! Efficace, avec un prix abordable et un format facilement transportable, ce jeu permet en une partie courte de cerner les enjeux facilement. Son aspect transgressif permet d'embarquer immédiatement dans le jeu. Le jeu a été inventé par deux enfants et ce n'est pas étonnant car faire de la triche un mécanisme de jeu, il fallait oser !

## OBJECTIFS<sup>1</sup>

Problématiser

Transformer des affirmations en question (voir piste 3)

Identifier le potentiel de discussion et de conflictualité de certaines idées (voir piste 3)

Argumenter ses idées

## QUEL THÈME ABORDER ?

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

suivantes : les règles, la liberté, la transgression, la tricherie ou le mensonge.

## PISTES D'EXPLOITATION PHILO

### PISTE 1 : MENER LE QUESTIONNEMENT EN ÉLABORANT UN PLAN DE DISCUSSION

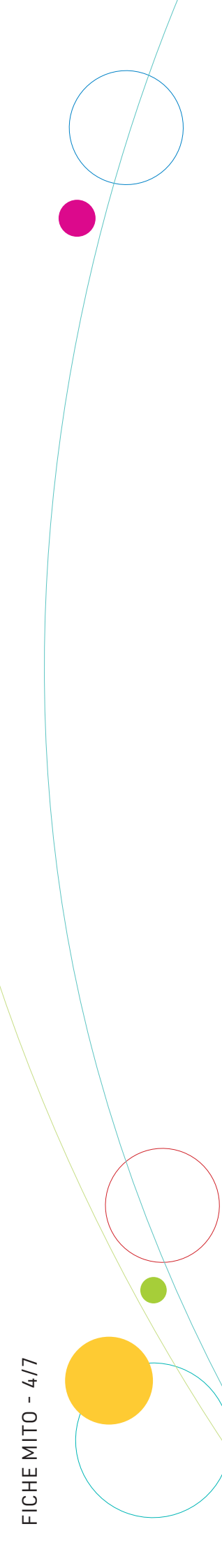
L'animateur peut élaborer un plan de discussion pour mener les échanges sur l'expérience de jeu des participants. S'il a été possible de faire différentes tables de jeu, il est opportun de confronter les expériences.

L'animateur peut donc commencer par des questions qui abordent l'expérience de jeu :

- Comment vous êtes-vous sentis durant le jeu ?
- Le rôle de la Gardienne Punaise était-il confortable ? Pourquoi ?

- Tricher était-il difficile pour vous ? Pourquoi ?
- Vous êtes-vous autorisés à tricher dans le jeu ?
- Dans la vraie vie, avez-vous des exemples de situations de triche en tête, si oui lesquelles ? En quoi sont-elles semblables à ce que vous avez vécu dans le jeu ? En quoi sont-elles différentes ?

<sup>1</sup> 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 *Mito* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée. Exploitation philo conçue en 2023 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.



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

- Qu'est-ce que tricher ?
- Quels exemples de tricheries pourriez-vous donner ? Qu'ont-ils en commun ?
- Tricher, est-ce encore jouer ?
- C'est quoi « l'honnêteté » ?
- Si la triche est régulée, est-ce encore de la triche ?
- Pourquoi triche-t-on ?
- Tricher, est-ce une forme de liberté ?
- Si tout le monde triche, est-ce encore de la triche ?
- Peut-on tricher avec soi-même ?
- Tricher une fois fait-il de nous des tricheurs ?
- Ce qui n'est pas interdit est-il autorisé ?
- Qu'est-ce qui nous empêche de tricher ?
- Les règles sont-elles justes ?
- Mentir est-il une forme de tricherie ?
- Les règles sont-elles faites pour être éprouvées par la transgression ?
- Gagner à la régulière ou en trichant, est-ce le même plaisir ?

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 5 à 25 participants

**DURÉE** 50 minutes

## PISTE 2 : 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 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 collecte ainsi les étonnements qu'il pourra retravailler philosophiquement selon la méthode que l'animateur estimera la meilleure<sup>2</sup>.

### EN PRATIQUE

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

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

### PISTE 3 : DIVISER POUR GAGNER

L'animateur explique que chaque participant (ou groupe de participants) va rédiger une affirmation (une phrase affirmative) avec laquelle les autres participants vont pouvoir être en accord ou en désaccord et en lien avec l'expérience de jeu. Cette phrase devra diviser les autres participants car moins c'est consensuel, plus cela rapporte de points.

Par exemple, les participants pourraient proposer : « Tricher, c'est fuir la difficulté », « Gagner en trichant, ce n'est pas une vraie victoire ». Un premier joueur va faire tester sa phrase puis les autres joueurs répondent, en même temps, avec leur pouce : vers le haut = d'accord, vers le bas = pas d'accord. L'animateur peut également proposer de rendre visible son choix en se déplaçant dans la salle de part et d'autre d'une ligne imaginaire déterminée au préalable. Le participant (ou le groupe de participants) marque autant de points qu'il obtient de réponses minoritaires. Par exemple, dans une partie à 15 joueurs (excepté le joueur qui fait tester sa phrase), si les 15 ont la même réponse, le joueur faisant tester sa phrase ne marque aucun point ; si trois répondent

d'accord (ou pas d'accord) et 12 répondent l'inverse, il a trois points. Le participant (ou le groupe de participants) qui fait tester sa phrase ne vote pas lui-même.

La phrase ayant divisé le plus et donc ayant remporté le plus de points sera celle choisie pour mener l'atelier du jour. On peut soit démarrer directement par la phrase et poser la question : « Qu'en pensez-vous ? » ou « Qu'est-ce qui fait débat dans cette phrase ? » soit passer par une phase de transformation en question et puis on vote pour choisir la question.

Exemple : « Tricher, c'est fuir la difficulté » devient : « Tricher, est-ce fuir la difficulté ? » ou encore « Tricher est-ce céder à la facilité ? », « Tricher rend-il la vie plus facile ? », « La triche est-elle une forme de fuite ? », etc.

#### EN PRATIQUE

|                 |                                                            |
|-----------------|------------------------------------------------------------|
| <b>PUBLIC</b>   | Ados / adultes                                             |
| <b>NOMBRE</b>   | De 4 à 25 participants                                     |
| <b>DURÉE</b>    | 50 minutes                                                 |
| <b>MATÉRIEL</b> | Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les phrases |

## PROLONGEMENT

---

L'animateur peut aussi inviter les participants à sélectionner une citation qui illustre l'état de leur réflexion à l'issue de la discussion parmi une banque de citations.

### Exemples de citations :

« Plus les gens rationalisent la tricherie, plus cela devient une culture de la malhonnêteté. Et cela peut devenir un cercle vicieux et descendant. Parce que tout à coup, si tout le monde triche, vous ressentez aussi le besoin de tricher. »

**Stephen Covey**

« Peu importe la taille de l'acte malhonnête, en fin de compte, tricher, c'est tricher. »

**Mohammed Amir**

« Pour préserver son amour-propre, il est parfois nécessaire de mentir et de tricher. »

**Robert Byrne**

« Les lois morales sont les règles d'un jeu auquel chacun triche et cela depuis que le monde est monde. »

**Max Jacob**

« À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire. »

**Pierre Corneille**