

# Le jeu, marque de fabrique du Pôle Philo

## Aline Mignon

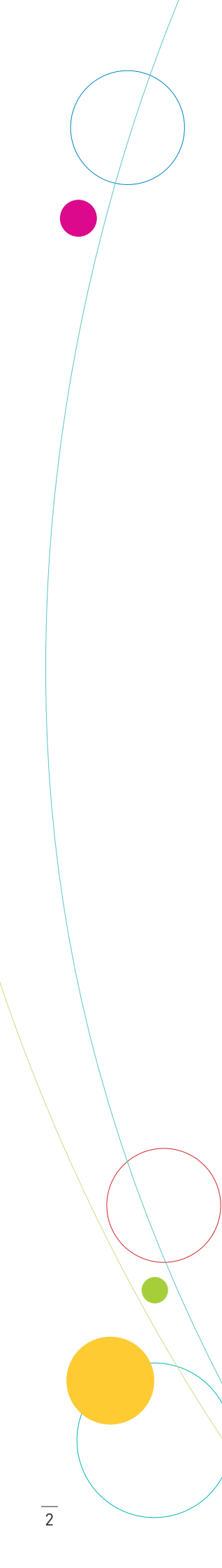
À Laïcité Brabant wallon, deux équipes articulent et développent leurs actions autour des Nouvelles Pratiques Philosophiques : l'équipe rédactionnelle et communicationnelle de *Philéas & Autobule*, qui constitue un pôle éditorial conséquent, et le Pôle Philo, l'équipe des animateurs-formateurs. Les deux équipes cheminent côte à côte et collaborent étroitement : les animateurs puisent dans les ressources de la revue, mais remontent également les données de terrain pour alimenter la réflexion de la rédaction, créent des jeux pour la revue et son dossier pédagogique et participent aux présentations de la revue dans les universités, Hautes Écoles, groupes de concertation, foires et salons. Jusqu'en 2015 toutefois, j'étais seule à animer pour la revue puisque mon mandat était d'utiliser celle-ci comme support privilégié pour promouvoir la philosophie avec les enfants. C'est à cette époque que j'ai rédigé un premier article sur les jeux philo<sup>1</sup> que j'avais développés essentiellement pour faire vivre les contenus de la revue en animation. Les atouts des jeux m'étaient apparus par la pratique elle-même. Depuis lors, afin de fluidifier les échanges avec les autres praticiens et de multiplier les canaux de diffusion et d'exploitation de la revue (puisque'elle deviendrait l'outil de tous), j'ai rejoint l'équipe du Pôle Philo.

Or cet article écrit sur base de mon expérience avec *Philéas & Autobule*, j'aurais pu l'écrire aussi au Pôle Philo, car le caractère ludique est inscrit dans l'ADN du Pôle Philo. À l'origine du projet, il y a en effet la volonté de ne pas proposer ce qui existe déjà depuis longtemps, à savoir des pratiques plus académiques comme les cafés philo ou les conférences, puisque d'autres le font déjà très bien. L'idée est alors de cibler d'autres publics et d'organiser d'autres actions pour emmener la philosophie au-delà des représentations communes. Il s'agit pour les concepteurs du projet d'associer la réflexion au plaisir de jouer. Aujourd'hui, cette idée s'est largement répandue, mais en 2005 ce n'était pas vraiment courant.

Depuis, en 15 ans d'existence, l'expérience du Pôle Philo s'est considérablement enrichie et diversifiée, en témoigne son offre d'animations et de formations ; par les multiples rencontres et partenariats, par la formation continue de son équipe stable depuis près de 10 ans, par l'augmentation du nombre d'acteurs de terrain. Cette expérience unique et pratique, jouissant d'une grande liberté de projets et d'expérimentations, a amené peu à peu le Pôle Philo à se démarquer par la profusion des outils qu'il permet de créer et de diffuser largement.

---

1 MIGNON Aline, « Philosophie en jeux et enjeux », in *Diotime* n° 63, janvier 2015, disponible sur [www.educ-revues.fr/diotime](http://www.educ-revues.fr/diotime).



Loin d'être une école de telle ou telle pensée, c'est le pragmatisme qui percole dans son action : la volonté de mettre le pied à l'étrier pour que le plus grand nombre puisse acquérir de l'esprit critique et de l'autonomie par le biais de la pratique philosophique. À moindre coût de surcroît, puisqu'il s'agit d'un service public. À cette fin, de nombreux dispositifs ont vu et voient le jour. Ils sont autant d'expérimentations et de découvertes, nourries par les rencontres et la créativité des animateurs qui saisissent le *kairos*<sup>2</sup> sans hésiter. Il n'y a qu'un mot d'ordre : faire feu de tout bois.

Toujours dans cette volonté de transmettre et de donner le goût de la philosophie, cet article met en exergue la logique de travail des animateurs du Pôle Philo et présente un panorama des supports ludiques déclinés selon cette logique. Quelle est la place du jeu en soi dans les pratiques philosophiques ? Que faut-il entendre par jeu ? De quel(s) jeu(x) parle-t-on ? sont les questions auxquelles nous répondrons avant d'aborder celles qui concernent la typologie des jeux, leur conception et le choix de supports appropriés.

## I. Les sens du jeu (et non l'essence du jeu !)

### **Le jeu est un « concept flou »**

Une première considération à avoir à l'esprit est sans doute la plurivocité du mot jeu lui-même. Selon le philosophe autrichien Ludwig Wittgenstein, les mots ne trouvent leur sens que dans un « jeu-de-langage » particulier, c'est-à-dire dans une situation de vie particulière. Le mot jeu lui-même est en réalité un « concept flou ». On pense que l'on va trouver des points communs déterminants à tous les jeux mais il y en a toujours l'un ou l'autre qui échappent :

« 66. Considère, par exemple les processus que nous nommons « jeux ». Je veux dire les jeux de pions, les jeux de cartes, les jeux de balle, les jeux de combat, etc. Qu'ont-ils tous de commun ? – Ne dis pas :

Il *doit* y avoir quelque chose de commun à tous, sans quoi ils ne s'appelleraient pas des « jeux » – mais *regarde* s'il y a quelque chose de commun à tous. – Car si tu le fais, tu ne verras rien de commun à *tous*, mais tu verras des ressemblances, des parentés, et tu en verras toute une série. Comme je viens de le dire : Ne pense pas, regarde plutôt ! – Regarde les jeux de pions par exemple, et leurs divers types de parentés. Passe ensuite aux jeux de cartes ; tu trouveras bien des correspondances entre eux et les jeux de la première catégorie, mais tu verras aussi que de nombreux traits communs aux premiers disparaissent, tandis que d'autres apparaissent. Si nous passons ensuite aux jeux de balle, ils ont encore bien des choses en commun avec les précédents,

---

2 Voir le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques* disponible sur [www.polephilo.be](http://www.polephilo.be), pour une explication détaillée de ce concept qui signifie une modalité du temps, celle du temps propice. Ici, comprenez « opportunité ».

mais beaucoup d'autres se perdent. – Sont-ils tous « *divertissants* » ? Compare le jeu d'échecs au jeu du moulin. Y a-t-il toujours un vainqueur et un vaincu, ou les joueurs y sont-ils toujours en compétition ? Pense aux jeux de patience. Aux jeux de balle, on gagne ou on perd ; mais quand un enfant lance une balle contre un mur et la rattrape ensuite, ce trait du jeu a disparu. Regarde le rôle que jouent l'habileté et la chance ; et la différence entre l'habileté aux échecs et l'habileté au tennis. Prends maintenant les rondes ; l'élément du « divertissement » y est présent, mais bien d'autres caractéristiques ont disparu. Et nous pouvons, en parcourant ainsi de multiples autres groupes de jeux, voir apparaître et disparaître des ressemblances. Et le résultat de cet examen est que nous voyons un réseau complexe de ressemblances qui se chevauchent et s'entrecroisent. Des ressemblances à grande et à petite échelle. »<sup>3</sup>

Quel(s) sens révèlent les usages du mot jeu dans les « jeux-de-langage » propres aux discussions philosophiques ? Wittgenstein nomme ces ressemblances entre « jeux-de-langage » des airs de famille. Si l'on pense aux jeux-de-langage suivants : « Le jeu de cet acteur est formidable », « Les règles de ce jeu sont compliquées », « C'est pour du jeu, hein ! », « C'est pas du jeu ! » ou encore « Il y a du jeu entre la porte et le chambranle », qu'y a-t-il de commun ou de familier entre eux et nos pratiques ? Certains charrient plutôt des notions de liberté, de créativité, d'autres de respect,

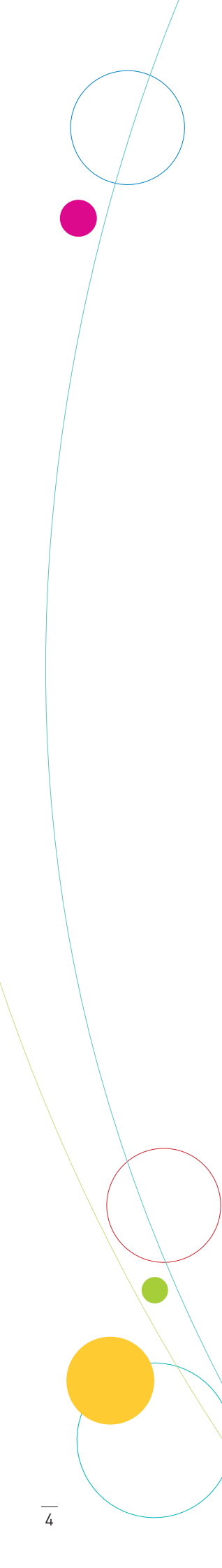
de règles, d'ennui ou de plaisir, d'humour et de blagues... multiples facettes du jeu présentes aussi dans nos pratiques. Mais comment comprendre sur quel aspect l'accent est placé quand nous annonçons lors d'un atelier philo que « nous allons jouer ensemble » ou encore que « la philosophie est comme un jeu » ou que « nous allons faire un jeu pour réfléchir ensemble » ? Selon l'âge, le vécu, le contexte, chaque univers mental va investir le jeu d'un certain projet, d'une certaine dimension.

La plupart du temps, le mot jeu conserve un impact magique ou du moins favorable sur les personnes, sauf si une mauvaise expérience en a été faite. Il n'est pas rare de croiser des personnes très joviales, enjouées, pleines d'humour et de dérision, qui disent pourtant « détester les jeux »<sup>4</sup> se référant par là à certaines situations particulières de jeux-de-langage dans lesquelles l'expérience vécue du jeu leur fut peu agréable.

Mais de quel genre de situations peut-il s'agir alors que tout, chez ces personnes, semble connoter un tempérament ludique ? Il est peut-être utile de se tourner vers une langue où les situations particulières ont amené des concepts différents. À l'instar des Inuits qui perçoivent quelques cinquante nuances de blancs précisées par des termes distincts, les Anglo-Saxons ont au moins deux mots pour notre concept de jeu : *play* et *game*. Que recouvrent ces notions et comment cette démarcation, ligne de partage conceptuelle, permet-elle

3 WITTGENSTEIN Ludwig, *Recherches philosophiques*, Gallimard, 2004, p. 64.

4 À propos des résistances psychologiques au jeu et de leurs raisons, voir les réflexions du journaliste et anthropologue DERU Pascal, « Qui a dit que vous n'aimiez pas jouer ? », in *Le jeu vous va si bien*, Le Souffle d'Or (créativité), 2006, pp. 23-67.



de nous aider à penser la place et le sens du jeu dans nos pratiques ?

### Entre *game* et *play*<sup>5</sup>: un rapport de moyen à fin ?

Qu'ils y adhèrent ou qu'ils tentent de la dépasser, les ludologues se réfèrent encore toujours à cette distinction entre *play* et *game*, maintes fois revisitée<sup>6</sup> mais toujours porteuse de sens. De manière très schématique, il faut entendre par *game* le cadre au sein duquel l'activité ludique a lieu, ce avec quoi l'on joue. Le jeu est dès lors à comprendre comme un système, de règles notamment ; tandis que le mot *play* désigne ce qui est fait ou vécu dans le jeu lequel est, dans ce cas, compris plutôt comme une expérience.

Ainsi, tout *game* renvoie à du *play* – dans la mesure où l'on joue le jeu (*to play the game*) – mais l'inverse n'est pas vrai : il est possible de jouer sans jeu défini. Dans le *game* il y a un objectif, un but poursuivi, plus clair ou mieux identifié, imposé de l'extérieur mais que l'on accepte de poursuivre, alors que le *play* est improvisation fluctuante. Le *game* est un jeu réglementé, le *play* est jeu libre comme lorsqu'on fait un trait d'humour, une blague (se cacher soudainement) qu'on s'invente des histoires (parfois avec des accessoires comme les déguisements, les dînettes, les playmobils). Cela ne signifie pas qu'il n'y a pas de structure ou de discipline, au contraire, mais celle-ci est librement

créée et amendée au fur et à mesure de l'activité par l'intérêt de celui qui joue.

Si l'on se réfère à cette distinction, quelle place pour le jeu libre (*play*) d'une part, et réglementé (*game*) d'autre part, dans les pratiques philosophiques ? Renvoient sans aucun doute à la dimension du *game* tous les artefacts construits pour faire évoluer la discussion dans des conditions précises (jeu de plateau, jeu d'équipes, etc.) avec des buts clairement ciblés, comme le développement de certaines techniques du philosophe (habiletés de penser, etc.) ; tandis que la dimension du *play* s'incarne dans l'attitude des participants – y compris et surtout celle de l'animateur – libres d'improviser leurs pensées sur base des matériaux proposés et des occasions qui s'offrent à eux. Le *play* est la disposition mentale pour aborder les choses avec lâcher-prise, humour et sérendipité.

Dans les jeux-de-langage anglo-saxons apparaît manifeste le lien entre le *play* et la vie, le fait d'animer ou de s'animer : *to play a game*, *to play a toy*, *to play piano* ; le jeu prend vie par l'entremise d'une personne. Il s'agit bien de la face subjective du jeu alors que le *game* en reflète la face objective.

N'y a-t-il pas là un rapport de moyen à fin qui se dessine entre le *game* et le *play*, dans la mesure où l'activité ludique – régie par des règles sécurisantes et bienveillantes – invite les participants à se prendre au jeu, à devenir des penseurs-joueurs qui prennent du plaisir au jeu libre de la réflexion philosophique ? Le *game*

5 Ce passage est nourri des réflexions de plusieurs articles, notamment de ROY Brice, « Pour un dépassement des théories du game et du play », in *Sciences jeu*, n° 11, 2019, disponible sur <https://doi.org/10.4000/sdj.1709> ; mais aussi de ALVAREZ Julian, « Différencier Play et Game », in *Ludoscience*, 2019, disponible sur [www.ludoscience.com](http://www.ludoscience.com).

6 C'est le pédiatre et psychanalyste Donald Winnicott (1896-1971) qui fut l'un des premiers à théoriser cette distinction.

peut être un marchepied au « play philo » pour permettre de comprendre que l'on dédramatise le discours. Car n'y a-t-il pas à trouver le jeu de l'expression de soi par la recherche et la construction du sens ? Quoi qu'il en soit, de ces considérations sur les dimensions plurielles du jeu s'ensuit une prise de conscience des risques d'incompréhension mutuelle liée aux usages différents de ce vocable unique. Au sein d'une activité annoncée comme ludique, les attentes divergentes peuvent créer une confusion et des déceptions. La clarification par la distinction entre *game* et *play* issue des théories du jeu

permet certainement d'améliorer la communication – tant en animation qu'en formation – afin de désamorcer les frustrations potentielles. Quand on annonce qu'on va jouer, c'est souvent au sens de *game* que cette phrase est comprise. Or l'atelier philo est d'abord analogue à une plaine de jeux (*playground*) : il y a un espace délimité, aménagé et partagé, mais c'est librement que l'on y crée les circuits et les histoires qui s'y jouent.

Au *play* et au *game* correspondent donc des enjeux différents mais toutefois complémentaires qu'il semble judicieux de souligner à présent.

## II. Les enjeux du jeu

Les enjeux de l'utilisation des jeux dans les Nouvelles Pratiques Philosophiques ont déjà fait l'objet de plusieurs articles ou réflexions<sup>7</sup>. Nous ne reviendrons pas en détail sur ces enjeux, mais un éclairage par la distinction entre *play* et *game* s'avère incontournable.

De manière générale, le jeu dédramatise en ce qu'il offre une réalité parallèle ou fictive qui permet l'échec ou l'entraînement. Cet enjeu est sans doute plus manifeste dans un jeu aux règles (*game*) explicites et claires ; bien qu'il arrive que ce genre de jeu crispe quelques participants en raison de certains aspects comme des consignes compliquées, un esprit de compétition, ou des compétences peu maîtrisées qui

placent ces participants en position de faiblesse. En dépit de cela,

« Les jeux sont une école précieuse car la rencontre de leurs lois n'est pas si abrupte et se fait dans un cadre où l'adulte accompagne en étant lui-même soumis à ces lois. »<sup>8</sup>

Aussi, dans le *game*, l'enjeu est d'abord clairement social, de par le partage de règles acceptées et ce moment bien défini, vécu en commun.

Tandis que, dans le *play*, l'enjeu est existentiel dans la mesure où il connote la manière dont l'individu va vivre les événements, sa faculté d'autodérision, sa capacité à s'imaginer différent et à improviser. En somme, le *play* renvoie à la manière dont l'individu s'amuse à donner

7 Voir notamment le passage sur les jeux dans l'ouvrage collectif dirigé par BLOND-RZEWUSKI Olivier, *Pourquoi et comment philosopher avec les enfants ? De la théorie à la pratique en classe*, Hatier, 2018, pp. 153-163. Vous pouvez aussi consulter l'article susmentionné de MIGNON Aline, « Philosophie en jeux et enjeux ».

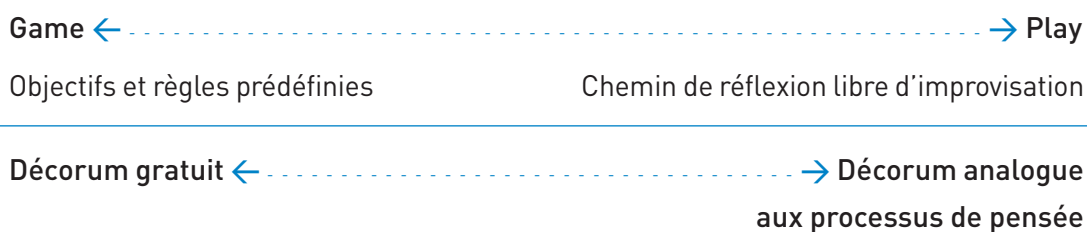
8 DERU Pascal, *Le jeu vous va si bien*, Le Souffle d'Or (créativité), 2006, p. 73.

du sens à l'existence tout à la fois avec sérieux et légèreté.

Mais au-delà des enjeux sociaux et existentiels, il y a encore des enjeux esthétiques et cognitifs. Dans bien des cas, les jeux réglementés (*games*) reposent sur une mise en scène, un décorum. Or la manipulation d'un beau matériel, choisi avec soin, diversifié, amène certainement à développer le sens esthétique. Par ailleurs, ce même matériel apporte du soutien à l'attention des participants qui peuvent y raccrocher ce qui se dit oralement. Les objets ancrent les pensées qui se perdent dans les nimbes spéculatifs. Cerise sur le gâteau si en plus de fixer l'attention, ce décorum est analogue aux processus de pensée ! Autrement dit, si l'expérience vécue à l'aide du matériel incarne la face concrète des processus cognitifs abstraits qui se jouent simultanément. Les jeux

d'appariement par exemple, permettent de vivre physiquement le lien créé entre deux images, deux objets, etc., et de révéler à l'occasion la compréhension d'un participant qui ne parvient pas à l'exprimer avec des mots.

Les deux dimensions du jeu – *play* et *game* – sont toujours présentes à quelque degré que ce soit dans l'atelier philo et, finalement, deux curseurs peuvent être mobilisés pour évaluer qualitativement où se situent les enjeux des jeux vécus lors d'une animation :



L'enjeu, pour les pratiques philo, sera de transférer peu à peu le plaisir éprouvé par l'intermédiaire des jeux (*games*) au plaisir spontané de cultiver le dialogue philosophique, de jouer avec les concepts, les problèmes, l'abstraction discursive. Qu'il est ainsi remarquable de constater les belles opportunités qu'offrent les jeux

(*games*) pour l'animation de discussions à visée démocratique et philosophique ! C'est pourquoi, il est à présent opportun d'analyser le fonctionnement des jeux, leurs diverses mécaniques, afin de pouvoir faire varier celles-ci dans les animations mais aussi les utiliser dans la conception de nouveaux jeux.

### III. Mécaniques des jeux ou ressorts ludiques

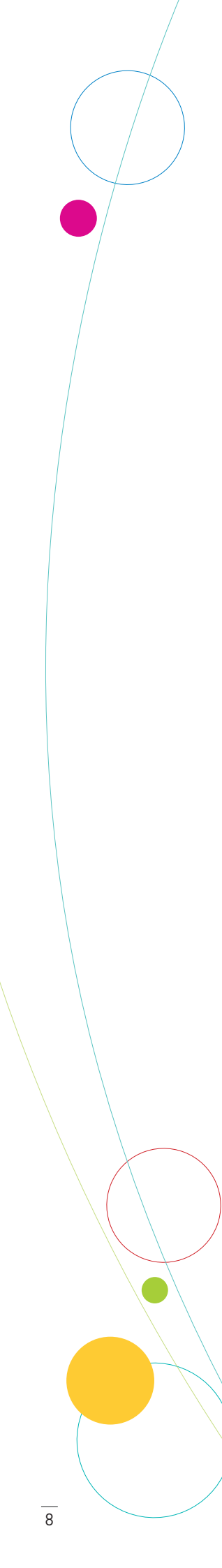
Par mécanique, nous entendons une certaine organisation de la dimension temporelle de l'atelier philo. Ainsi qu'expliqué dans le guide de l'animateur « elle concerne le découpage du temps général imparti, le rythme de l'ensemble et de chaque séquence. Cette construction préalable libère l'animateur d'un aspect d'organisation qui pourrait nuire à sa concentration pendant son animation »<sup>9</sup>. Or justement, les jeux ont l'avantage de proposer diverses mécaniques « prêtes à l'emploi » pour cadencer le déroulement d'une animation. Nous en avons répertoriées quelques-unes parmi les dispositifs ludiques du Pôle Philo :

- Le jeu de plateau (pour ne pas dire le jeu de l'oie) : dans cette mécanique, ce qui importe c'est le déplacement, l'évolution d'un ou plusieurs pions (selon que l'on joue en grand groupe ou en équipes) sur les différentes cases du plateau. Ces différentes cases offrent l'occasion de moments philosophiques distincts : certaines cases peuvent se rapporter aux questions du groupe, d'autres peuvent proposer des exercices sur les habiletés de penser, d'autres des moments de réflexion individuels ou des moments plus créatifs, etc. L'idée est de parcourir un ensemble de notions, questions, points de vue, expériences, fédérées autour d'un même thème et unifiées par le plateau de jeu.
- Les extraits en questions (ou le rapport entre le tout et ses parties) : dans cette mécanique, un découpage a eu lieu –

d'une œuvre d'art, d'un texte, d'un spectacle, d'un contexte – dans le but de pousser et stimuler l'observation des détails et des nuances ou subtilités qui échapperaient à une perception globale, et de les ramener ensuite à l'ensemble (thème ou problématique générale) pour augmenter la profondeur de la réflexion.

- Les dilemmes, choix, ou prises de position : cette mécanique consiste à placer les participants devant l'obligation de faire un choix difficile par l'intermédiaire d'une expérience de pensée – c'est-à-dire une situation fictive qu'ils imaginent devoir vivre. Tandis qu'ils avancent vers leur décision, la discussion éclaire les participants sur leurs valeurs, croyances et contradictions, sur leur fonctionnement. Il existe des dilemmes à la pelle – inventés par d'autres – qui peuvent être utilisés tels quels. Au Pôle Philo, cette mécanique est souvent intégrée à une petite mise en scène, comme celle du débat mouvant par exemple.
- Les jeux de rôle/de mission : cette mécanique attribue un rôle ou une mission à chaque participant. Les rôles sont la plupart du temps complémentaires, ils conduisent par exemple les participants à s'exercer dans une fonction, se décentrer ou se répartir le travail.
- Les jeux d'appariement et d'association : cette mécanique repose sur la création de liens en tout genre (d'identité, d'appartenance, de complémentarité, d'opposition, de ressemblance, etc.)

<sup>9</sup> Extrait du *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.



entre des images, des notions, des citations, des questions. Une paire d'images peut par exemple être créée par l'association d'un problème et d'une solution (complémentarité), mais on peut aussi relier une hypothèse à un concept abstrait (appartenance/identité).

- Les jeux d'adresse et de récréation : leur mécanique consiste à coupler une action physique à une réflexion. Il s'agit de revivre des procédés bien connus des enfants (jeux de marelle, jeux de mains, cocotte, élastique, strings, balle-chasseur, etc.) et d'y joindre un questionnement, un décalage philo.
- Les jeux créatifs : leur mécanique fonctionne sur la formulation d'hypothèses par le dessin, l'écriture, le modelage ou même la danse et les mimes. Une place importante est laissée à l'expression créative par d'autres biais que le langage oral. La discussion est démarrée, entrecoupée ou clôturée par ces moments spéculatifs.
- Les jeux comme expérience : ici, les jeux sont un préalable à la discussion. Ce qui se passe dans le jeu fera surgir un éventuel questionnement. Le jeu est un déclencheur, un support inducteur. C'est l'expérience – déroutante, atypique - qu'il amène à vivre qui sera le ressort d'une discussion dans un second temps.

Bien évidemment, cette typologie des mécaniques a des frontières perméables et certaines d'entre elles entretiennent de grandes affinités au point qu'il paraît

parfois un peu étrange de les séparer. *A contrario*, on aurait parfois envie de dédoubler certaines catégories. Tout ceci dépend des jeux que l'on souhaite classer. C'est un exercice à part entière, libre à vous de créer de nouvelles familles de jeux. Nous aurions pu, par exemple, mettre en relief la catégorie des *jeux de cartes* mais l'utilisation de ces dernières est souvent liée à des associations, des choix, des rôles, ou encore combinée à un plateau de jeu ; cette famille de jeux peut donc facilement se fondre dans d'autres critères de classement. Ce qui n'enlèverait rien à la pertinence de son existence, car on peut avoir envie d'utiliser le critère des cartes pour des raisons pratiques par exemple (faciles à transporter, à imprimer, etc.). Le rangement de notre « coffre à jeux » se fait à l'aide de catégories qui correspondent souvent à des logiques « philosophiques » qu'il est intéressant de vivre par le jeu : associer, choisir, jouer un rôle... Tout cela renvoie *in fine* à ce qui doit être fait dans une discussion à visée philosophique et permet de déplacer le curseur vers un « décorum analogue aux processus de pensée ».

À côté de ces mécaniques auxquelles on peut se référer pour créer de nouveaux dispositifs, il y a également une série d'actions possibles à garder en tête pour les pimenter, les agrémenter ou y créer des variations.



### Quelques actions en pagaille :

- Mimer (des expressions idiomatiques).
- Dessiner (le moment le plus important de l'histoire, les conséquences d'une action, des exemples d'un concept, etc.).
- Répondre à une question d'approfondissement d'un concept.
- Trouver un titre (pour une œuvre, un texte, un article, une danse, un spectacle).
- Appairer (une question et une illustration, le problème et la solution...).
- Trouver un objet (illustrant un concept, un problème, un argument).
- Reformuler une citation, un proverbe.
- Décrire une image, un objet, sans l'interpréter (uniquement avec des concepts géométriques par exemple).
- Écrire un aphorisme, un haïku, un slogan.
- Trouver un intrus.
- Exercer une habileté de penser.
- ...

Par ailleurs, il est intéressant d'avoir sous le coude différents supports physiques grâce auxquels mettre en musique ces mécaniques et ces actions.

### Idées de matériel ludique transversal :

- Un dé à pochettes transparentes (on peut y glisser n'importe quelle action reprise ci-dessus mais aussi les personnages

d'une histoire, des chiffres pour en faire un dé traditionnel, etc.).

- Des Post-it (les différentes formes et couleurs peuvent être exploitées !).
- Des marionnettes.
- Des cartes à jouer classiques (les atouts comme les figures et les chiffres peuvent être exploités !).
- Une balle.
- Une banque d'images polyvalentes (*Dixit*<sup>10</sup> est un excellent exemple du genre mais vous pouvez vous la constituer à partir de publicité, de cartes postales, de calendriers périmés arborant de belles illustrations, peintures ou photographies).
- Quelques marqueurs de couleur.
- Des feuilles de brouillon, de couleur.
- Du papier journal.
- De la pâte à modeler.
- ...

Mécaniques, actions et matériel constituent déjà un arsenal considérable avec lequel développer des outils philosophiques à dimension ludique. Le coffre à jeux du Pôle Philo vous permet de découvrir des exemples concrets de l'exploitation de cet arsenal.

---

10 ROUBIRA Jean-Louis, CARDOUAT, Marie, *Dixit*, Libellud, 2008.

## IV. Le coffre à jeux du Pôle Philo<sup>11</sup>

Dans notre malle fantastique (cf. tableau annexé), vous pouvez trouver un dispositif ludique en fonction de l'âge du public bénéficiaire et d'une mécanique de jeu. Une légende accompagne encore ce tableau à double entrée pour vous donner d'autres informations qui sont également des critères possibles de sélection :

- En *italique*, les jeux conçus ou adaptés pour le dossier pédagogique de *Philéas & Autobule*. Vous pouvez télécharger ces dispositifs sur le site de la revue [www.phileasetautobule.be](http://www.phileasetautobule.be).
- En **gras**, les jeux liés avec l'art : soit ils utilisent des œuvres, soit questionnent un thème lié à l'art, soit proposent une pratique artistique.
- En **rouge**, les jeux qui travaillent spécifiquement la conceptualisation.
- En **bleu**, les jeux qui travaillent spécifiquement la problématisation.
- En **orange**, les jeux qui travaillent spécifiquement l'argumentation.

- En **vert**, les jeux qui travaillent spécifiquement l'interprétation, la spéculation.

- En **mauve**, les jeux qui travaillent spécifiquement les habiletés de penser.

Bien sûr, certains jeux combinent plusieurs mécaniques. Un jeu de plateau, par exemple, peut proposer une action comme un dilemme, un mime, une association à effectuer. Ce sont des mini-jeux dans le dispositif général. Pour notre classement, c'est le principe global qui compte, l'entrée la plus importante.

Le fonctionnement de ces jeux laisse tantôt la part belle à l'improvisation, tantôt régit et balise avec beaucoup de précision les étapes de la discussion. Ainsi, les dispositifs ludiques se dispersent de manière continue sur le fil imaginaire tendu entre *game* et *play*.

Qui sait, ce tableau vous donnera peut-être le goût d'imaginer de nouveaux jeux pour le compléter, l'enrichir. Et pourquoi pas lors d'une formation en création d'outils ?

## V. Les formations « jeux » et « création d'outils » : chemins de transmission

Pour transmettre le plaisir de jouer, rien de tel que de le vivre d'abord pour soi-même. C'est le rôle des formations qui ne pourront jamais être supplantées par des fiches pédagogiques ou des lectures théoriques. C'est vivre l'activité qui en fait percevoir tout le sens (avec tous les sens).

Si dans toutes les formations du Pôle Philo, service de Laïcité Brabant wallon, vous découvrirez des dispositifs ludiques, une formation est désormais dédiée aux jeux tels qu'ils sont habituellement entendus dans le sens courant : jeux de plateau, de cartes et d'adresse, autrement dit au sens

11 Voir tableau annexé. Les dispositifs répertoriés font ou feront l'objet de fiches pédagogiques disponibles sur [www.polephilo.be](http://www.polephilo.be). Les dispositifs mentionnés en italique se retrouvent comme indiqué sur le site de la revue [www.phileasetautobule.be](http://www.phileasetautobule.be).

de *game* ; Le but étant d'utiliser ce levier de plaisir que suscite l'univers de ces jeux « traditionnels ». Cela a déjà été dit, le mot « jeu » crée l'adhésion et l'enthousiasme à lui tout seul.

Dans cette formation, l'idée est de faire varier les jeux présentés selon trois critères :

- Celui des jeux détournés : jeux existant (commercialisés) utilisés tels quels mais dont les consignes ou le contenu ont été adaptés et mis à la sauce philo. Avec *Bamboleo*<sup>12</sup> par exemple, les participants jouent le jeu classique – placer chacun un pion sur un plateau en équilibre instable sans le renverser – pour ensuite répondre à des questions philosophiques sur les notions de place, d'équilibre, de groupe.
- Celui des jeux détournés-créés : jeux existant utilisés tels quels mais largement augmentés et enrichis du point de vue de leur matériel : cartes, mini-jeux, albums viennent compléter le processus. Avec le *Mikado Géant*<sup>13</sup> par exemple, des cartes-consignes différentes sont associées aux différents codes couleurs des mikados (bleu-orange-bleu, vert-bleu-vert, etc.) pour réfléchir de différentes manières au thème du bonheur (donner un ingrédient du bonheur, choisir une œuvre d'art qui le représente, répondre à une question d'approfondissement, etc.).
- Celui des jeux créés (même si on ne réinvente jamais l'eau chaude, ces jeux sont nécessairement inspirés d'autres !) : conceptions originales du Pôle Philo dans lesquelles les liens avec

les sources d'inspiration sont de plus en plus distanciés. Le jeu *Faites tomber les évidences*<sup>14</sup> par exemple, revisite très fortement le jeu de massacre traditionnel en le transformant selon ses « besoins philosophiques » : les boîtes sont créées pour pouvoir y écrire et effacer des idées reçues, les balles sont gagnées en échange d'arguments qui déconstruisent ces idées et proportionnellement au poids que ces dernières ont pour le groupe. Si un contre-argument est fourni pour une idée placée en bas de la pyramide en raison de la grande adhésion du groupe à cette idée, ce contre-argument reçoit plus de balles que celui qui déconstruit les boîtes du sommet.

Il ne s'agit pas tant de catégories (ou alors sont-elles très poreuses) que d'une gradation vers une appropriation de plus en plus grande des mécanismes ludiques au point d'en faire des créations originales, voire inédites.

Le but de cette formation est également d'observer les effets psychologiques et cognitifs produits par différents systèmes de jeux et d'analyser leur intérêt pour l'animation philosophique.

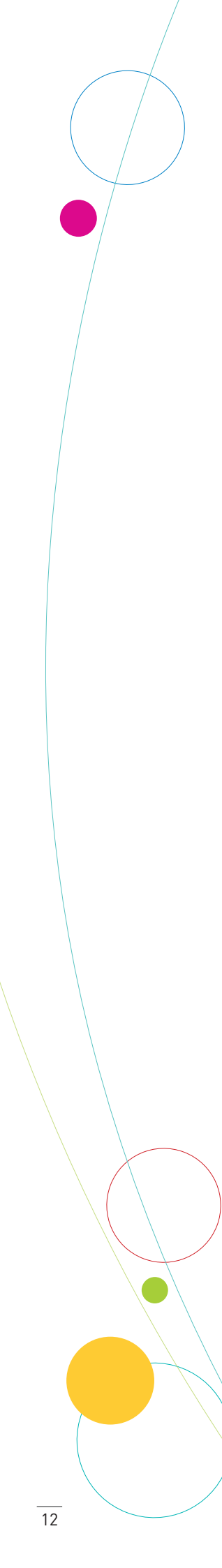
Cette formation peut préparer à celle en création d'outils en ce qu'elle fournit un imaginaire et des références à celles et ceux qui n'auraient pas déjà un bagage abondant de jeux dans leur bibliothèque mentale.

Parce que dans la formation en création d'outils, le but n'est plus de transmettre des jeux prêts à l'emploi mais plutôt de vivre la réflexion et la méthode qui accompagnent l'élaboration de nouveaux dispositifs, sans

12 ZEIMET Jacques, *Bamboleo*, Zoch Spiele, 1996.

13 Copie géante du mikado classique. Se trouve assez facilement dans le commerce.

14 Jeu créé pour animer la Maison de L'Esprit Critique dans le grand jeu familial de Philéas et Autobule *Devenez des super Philosophes !*



nécessairement arriver à un produit fini (même si cela arrive souvent !). L'aspect formateur de ce procédé tient au fait que l'analyse de l'envers du décor – nécessaire à sa (re)construction – amène à prendre conscience de ses acquis mais aussi de ses lacunes (comme la connaissance superficielle d'une notion, par exemple la problématisation), de ses affinités cognitives et de ses réflexes d'animateur en termes de place à prendre, d'objectifs à poursuivre, d'adaptabilité, de réactions face à l'indiscipline.

Au début de cette formation, les participants sont plongés dans l'esprit du jeu créatif (au sens de *play* donc) : afin de mettre en confiance les personnes qui se décrivent spontanément comme « sans imagination », des exercices sont proposés pour stimuler la pensée créative, notamment celui d'inventer un jeu (non philo) à l'aide de plusieurs objets éclectiques. Cette séquence inspirée des travaux de gestion mentale<sup>15</sup> a pour mission de rassurer, ou pour le moins d'éclairer, les personnes sur leur capacité imaginative et analyser les croyances qu'elles entretiennent envers celle-ci.

Après cette mise en condition, les participants se regroupent par trois ou quatre et reçoivent des contraintes créatives liées aux trois dimensions de l'atelier philo : philosophique, physique et mécanique<sup>16</sup>. Ainsi, un groupe peut par

exemple recevoir l'objectif philosophique de conceptualiser, la contrainte physique que les participants ne peuvent tous se voir, et des Duplos comme source d'inspiration pour la dimension mécanique.

Ces contraintes sont ensuite rassemblées dans une question. Cela peut donner ceci : « Comment créer, à l'aide de Duplos, un outil pour conceptualiser, avec des participants qui ne se voient pas tous ? ». Grâce à cette question, les membres du groupe vont pouvoir ouvrir une « matrice de découverte »<sup>17</sup> en notant sous chaque terme clé tout ce qui leur vient à l'esprit par association d'idées, que ce soit concret ou abstrait. Si l'on reprend l'exemple de la question ci-dessus, voici l'allure que le tableau pourrait avoir après quelques minutes de brainstorming :

---

15 La gestion mentale est une pédagogie des moyens d'apprentissage, théorisée par Antoine de la Garanderie, qui vise à rendre l'apprenant conscient des stratégies cognitives qu'il mobilise pour être attentif, mémoriser, comprendre, réfléchir et imaginer. L'imagination est un geste mental avec sa dynamique propre, et un acte de connaissance qui peut être décrit par l'introspection et le dialogue pédagogique. Plus d'informations sur [www.ifbelgique.be](http://www.ifbelgique.be).

16 Au sujet de ces dimensions, voir le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

17 Inspirée de « La matrice de découverte » in BRASSEUR Philippe, *Soyons créatifs, 1001 jeux pour développer l'imagination des petits et des grands*, Casterman, 2002, p. 68.

Comment créer un dispositif		
pour conceptualiser	avec des participants qui ne se voient pas tous	à partir de Duplos ?
<p>Définir</p> <p>Trouver le contraire</p> <p>Notions abstraites</p> <p>Abstraction</p> <p>Faire des collections</p> <p>Induction</p> <p>Classer</p> <p>Ressemblances / différences</p> <p>Familles</p> <p>Mettre dans des boîtes</p> <p>Mettre des étiquettes</p>	<p>Être aveugle</p> <p>Complémentarité</p> <p>Sens</p> <p>Perceptions différentes</p> <p>Écoute</p> <p>Être attentif</p> <p>Mystère /suspens</p> <p>Bandeau</p> <p>Cache-cache sardine</p> <p>Téléphone</p> <p>Écran</p>	<p>Construction</p> <p>Fractions</p> <p>Forme</p> <p>Briques</p> <p>Couleurs vives</p> <p>Petite enfance</p> <p>Legos</p> <p>Playmobils</p> <p>Toucher</p> <p>Mains</p> <p>Manipulation</p>

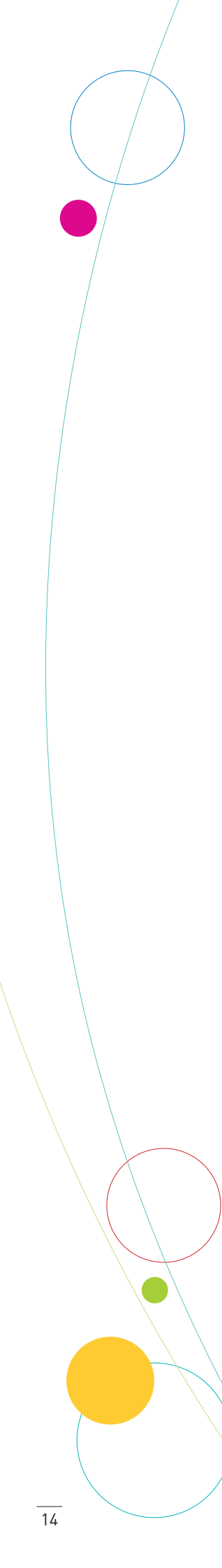
Après avoir rempli le tableau, chaque participant constitue un triplet de termes par la sélection d'un mot dans chaque colonne du tableau de son groupe. Il peut les choisir parce qu'ils vont bien ensemble, parce qu'il pressent une exploitation possible, ou simplement parce qu'il entretient une affinité particulière avec ce que lui évoquent ces termes, indépendamment des liens entre ceux-ci.

Ensuite, pendant une bonne dizaine de minutes, chaque groupe tente de dégager toutes les pistes d'exploitation possibles pour l'un de ses triplets dans le but de répondre à la question posée. Tous les quarts d'heure,

l'équipe s'attaque à un nouveau triplet jusqu'à épuisement des stocks (trois ou quatre triplets maximum).

À partir du triplet rouge dans le tableau, l'équipe pourrait par exemple arriver à dégager la piste suivante : *sur un thème annoncé, réaliser un jeu de cache-cache sardine<sup>18</sup> dans lequel chaque joueur choisit, avant de s'éclipser, un Duplo sur lequel est inscrit un mot essentiel au thème d'après lui. Au cours du jeu, quand les participants se « trouvent » mutuellement dans leurs cachettes successives, ils assemblent leurs Duplos en fonction des liens possibles entre les mots inscrits dessus. Le dernier joueur à*

18 Dans le jeu de cache-cache sardine, un joueur, la « sardine », doit se cacher des autres. Chaque joueur qui parvient à retrouver la sardine devient lui-même une sardine et doit se cacher avec elle. Le dernier joueur à trouver le groupe de sardines devient la première « sardine » de la manche suivante.



*retrouver les autres devra, quant à lui, écouter le processus de construction de ses camarades avant de clôturer leur définition collective par la pose justifiée de sa propre brique.*

En cherchant à partir du triplet bleu, la même équipe pourrait faire apparaître cette piste-ci : *les joueurs ont les yeux bandés et doivent manipuler toutes sortes d'objets éclectiques disposés sur une table commune pour en choisir trois qui définissent selon eux le thème annoncé.*

Après avoir mis au jour des pistes d'exploitation pour chaque triplet de leur tableau – au bout de quarante-cinq à soixante minutes environ – les équipes vont devoir se mettre d'accord pour n'en garder qu'une chacune, qu'elles tenteront de concrétiser sur le temps restant de la formation. Les pistes développées – du point de vue des

consignes et du matériel – et testées – par une animation au sein du groupe de formation – verront ainsi leur potentiel et leurs limites révélés.

Dans cette formation, il faut bien comprendre que la création elle-même est un jeu au sens de *play*, autrement dit, les participants peuvent prendre des libertés, même très larges, par rapport aux contraintes qui leur sont proposées. Le tout est d'en avoir conscience et de se laisser le plaisir de saisir les opportunités offertes par la situation. Cet état d'esprit n'est pas toujours facile à adopter car il demande beaucoup de lâcher-prise (notamment sur nos croyances, sur nos habitudes et automatismes). Il appelle à une grande bienveillance de la part du formateur et du groupe et se nourrit de l'intelligence collective. Pour qu'advienne l'amusement...

## VI. Conclusion : quelques limites

Dans l'article « Philosophie en jeux et enjeux », l'intérêt des jeux était souligné notamment en raison de leur « potentiel formateur et « accrocheur » de la démarche ». En effet, « Les jeux font découvrir la philosophie de manière ludique et aident les animateurs « novices » à se sentir plus à l'aise, car si le cadre n'est pas plus rigoureux (toute discussion à visée philosophique a des exigences de rigueur bien précises), il est toutefois plus évident et mieux balisé. »<sup>19</sup>

Toutefois, l'animateur ne peut se contenter de suivre scrupuleusement les règles d'un jeu, « Car jouer, c'est se rendre vulnérable à l'enfantement d'une convivialité dont les mailles sont des ajustements, des risques pris, des audaces et des connivences. »<sup>20</sup> La magie du jeu n'opère pas seule. L'animateur doit être joueur, transpirer du « *play* » comme du plaisir. Il faut *animer* le jeu au sens étymologique de le « rendre vivant » et à aucun moment, l'animateur ne peut se soustraire à cette évidence sans prendre le risque de manquer sa mission. Cette posture est au moins aussi importante et philosophique que celle de la « docte

19 MIGNON Aline, « Philosophie en jeux et enjeux », *op.cit.*

20 DERU Pascal, *op.cit.*, p. 295.

ignorance » (le fait de ne pas croire savoir) dont elle est le corollaire.

Car si l'on s'arrête à la technique ou à la didactique de la philosophie que permettent de promouvoir les jeux (compris au sens de *game*), rien ne garantit que l'animateur s'empare du *kairos*, c'est-à-dire la belle occasion qui se présente – faut-il encore la repérer – et sur laquelle il peut improviser à sa guise pour faire gagner la discussion en profondeur ! Pour reprendre les termes du *guide de l'animateur* : « cette structure [ici le jeu], quoique très utile, ne doit pas devenir une prison dans laquelle s'enferme l'animateur ou, pire, un éteignoir. Ce découpage doit rester indicatif. Si quelque chose se passe d'intéressant ou de précieux, l'animateur doit se laisser la discrétion, d'allonger, de raccourcir, d'abandonner tel ou tel moment au nom du *Kairos*. »<sup>21</sup>

C'est pourquoi, la formation et l'entraînement au questionnement ainsi qu'au jeu libre (*play*) de manipulation et de construction des concepts restent le cœur de la pratique<sup>22</sup>, que l'on soit un animateur habituellement plus en retrait ou plus dans le « show ». C'est le plaisir du paradoxe, la joie de l'absurde, l'amusement face aux contradictions, la curiosité de retourner les idées et de les tordre pour voir leurs limites, qui doit se transmettre ; mais c'est presque indicible,

« Jouer ce n'est pas dire. Jouer c'est jouer. »<sup>23</sup>

C'est par l'expérience et la répétition des pratiques que le message « ose savoir »<sup>24</sup> (entendu comme « ose penser par toi-même ») passe progressivement. Et parfois, la médiation par un jeu plus réglementé et mieux identifié comme tel (*game*) est ce qui sécurise les participants et leur permet de prendre confiance pour s'approprier les enjeux de la discussion à visée philosophique. Quoi qu'il en soit, même s'il place – pour des raisons didactiques par exemple – le curseur de son animation du côté du *game*, l'animateur doit *in fine* être au service du *play*. Car comme le questionne très justement Brice Roy « ces deux pôles ne désignent-ils pas simplement, en dernière instance, la technique et l'homme, considérés du point de vue du ludique ? »<sup>25</sup>

Or c'est bien l'épanouissement d'humains autonomes, critiques et créatifs que nous encourageons par ces pratiques philosophiques, par le développement de l'Art de philosopher, de jouer avec le sens de l'existence, de (re)devenir un enfant<sup>26</sup>.

21 Extrait du *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*.

22 C'est le sens des « suivis de formation » et de la formation en « préparation d'animation » organisés par le Pôle Philo : approfondir la maîtrise du philosopher pour ne pas se contenter de recettes toutes faites.

23 DERU Pascal, *op. cit.*, p. 295.

24 Devise des Lumières selon Emmanuel Kant dans *Qu'est-ce que les Lumières ?*

25 ROY Brice, « Pour un dépassement des théories du *game* et du *play* », *op. cit.*, §19.

26 Dans « Les trois métamorphoses de l'esprit » de Nietzsche (in *Ainsi parlait Zarathoustra*), l'enfant est la dernière métamorphose. Il est l'état d'esprit qui s'est d'abord délesté du fardeau de la tradition (état du chameau) pour opposer sa force de rébellion face à l'arbitraire des valeurs (état du lion) et enfin devenir enfant, innocence et oubli, renouveau et jeu.

Mécanique →	Jeux de plateau	Jeu de choix et de positionnement	Jeux d'adresse et de récréation	Jeux de rôles
Âge ↓				
À partir de 5 ans		*Les cadeaux		*Philo Z'œuf
À partir de 6-7 ans	*La planche à questions	*Jeu de la frontière (débat mouvant)	*Marelle *Le jeu de la couronne *Cocotte en papier	
À partir de 8-9 ans	*Le tour de la question *Philo Pursuit	*Mille choix *L'imaginomètre	*Mikado géant	*Enquête philo *Si j'étais directeur de musée *Jeu de l'ambassadeur philo
À partir de 10-12 ans	*La roue de + concept *Affirmatory *Escape philo *Jeu médias « Prisonniers du virtuel »	*De la suite dans les idées *Libérez-les *Philo'Ville	*Le chamboule- tout « faire tomber les évidences »	*La réunion de rédaction *Forces et Faiblesses
Ados - Adultes		*L'argument qui matche *Le dilemme de la cour de récré partie I : qui a commis la plus grosse faute ?		*Le dilemme de la cour de récré partie II : construction d'arguments fallacieux *Philofolies

*En italique*, les jeux *Philéas & Autobule*

**En gras**, les jeux avec de l'art (œuvres ou pratique)

**En rouge**, les jeux de conceptualisation

**En bleu**, les jeux de problématisation

**En orange**, les jeux d'argumentation

**En vert**, les jeux d'interprétation/spéculation

**En mauve**, les jeux d'habiletés de penser



Jeux créatifs (feuilles, crayons, post-it, etc.)	Jeux d'appariement et d'association	Jeux d'extraits en questions	Jeux comme expérience	Jeux de société existant à la sauce philo
*Arrêts sur image	*Les images en chemins *Les intrus	*Les contextes	*Les tours de magie	*Time's up junior
*L'animal-journal pour les petits *Blop	*Domino géant d'œuvres d'art *Cartes à philosopher	*Le dé à personnages *Objets en questions	*Réfléchir aux conditions de l'égalité et de la justice	*Dixit *Devine-tête *Loto sonore
*L'animal-journal *Plexi-philo	*Puzzle d'œuvres *Le Bon chef *L'art d'être chef	*La vierge folle *Dans la forêt du Paresseux *Philothéâtre *La malle du voyageur	*Mémoire d'œuvres d'art	*Imagine *Identik
*Post-it *Philographie *Si ... alors... *Quel est le problème ? *Un objet pour prétexte	*Clés sur Portes *Le pont conceptuel *Cartes philosophes *L'Art en questions	*Des racines et des ailes *La malle du voyageur *Emo-foot *Cache-cache philo		*Brainstorm *Bamboleo
*Arpentage philo	*Plurivocité	*Chasse aux concepts		*Concept *Code names