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.

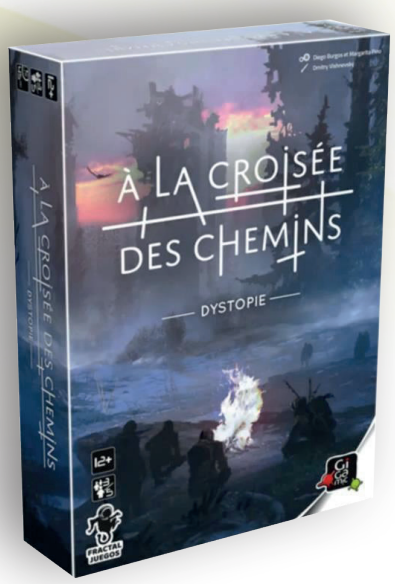
FICHE LUDO PHILO

Exploitation philo de jeu de société

À LA CROISÉE DES CHEMINS : DYSTOPIE

CONVAINCRE POUR AIDER LES SIENS À SURVIVRE !

JEU



© Gigamic – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Dans *À la croisée des chemins*, les joueurs tentent de survivre dans un scénario postapocalyptique. Il faut convaincre les autres survivants d'adhérer à vos solutions pour faire face à différentes perturbations et situations de crise.

À la croisée des chemins ©, Gigamic, créé par Diego Burgos et Margarita Pino, illustré par Dmitry Vishnevsky

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

ASTUCES !

Il n'est pas nécessaire d'avoir plusieurs boîtes de jeu pour un grand groupe. On peut adapter le jeu pour excéder le nombre conseillé de joueurs.

Vous pouvez louer la boîte de jeu dans une ludothèque.

EN PRATIQUE

PUBLIC	À partir de 12 ans
NOMBRE	De 3 à 8 joueurs
DURÉE	45 minutes

EXPLOITATION PHILO

À la croisée des chemins : Dystopie est un jeu d'ambiance narratif et immersif qui pousse les joueurs à investiguer différents scénarii dystopiques et à argumenter pour remporter l'adhésion.

OBJECTIFS[1]

Argumenter

Jouer avec les valeurs qui colorent notre argumentation

Scénariser la dystopie

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *À la croisée des chemins* permettent d'aborder les thématiques suivantes : la dystopie, l'uchronie, le collectif, l'utilitarisme, le déontologisme, 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 :

- Comment avez-vous fait pour décider pour qui vous alliez voter durant la partie ?

[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 *À la croisée des chemins : Dystopie* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée.
Exploitation philo conçue en 2023 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

• Sur base de quels critères avez-vous décidé ?

• Comment déterminer si les réponses proposées sont bonnes ou mauvaises ?

• Y a-t-il eu des moments où aucune solution ne parvenait à vous convaincre ?

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

• La survie suspend-elle la morale ?

• Nos choix nous définissent-ils ?

• Choisir, est-ce renoncer ?

• Ne pas choisir, est-ce tout de même choisir ?

• Peut-on se préparer au pire ?

• Comment savoir si une solution est la bonne ?

• Qu'est-ce qui détermine si une action est bonne / juste ?

• Que signifie « être convaincant » ?

• Convaincre et persuader, est-ce pareil ?

• Est-ce difficile de faire des choix ?

• Que signifie « avoir de l'influence » ?

• Qu'est-ce que le pouvoir ?

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 : BOUSSOLE DES VALEURS

Les participants sont disposés en cercle. Des observateurs sont désignés et ne participeront pas à la discussion. Ils prennent place à l'extérieur du cercle et peuvent éventuellement se munir de quoi écrire pour prendre quelques

notes. L'animateur distribue à chacun des discutants une carte *Boussole* (voir annexe). Cette boussole doit rester secrète. Chaque discutant doit considérer cette boussole comme étant la direction de son argumentation, la valeur qui doit diriger ses idées, ses arguments, ses exemples, ses pensées. Elle doit donc transparaître lors de sa prise de parole, mais sans jamais être mentionnée explicitement. Les discutants ont quelques minutes pour réfléchir à leur stratégie.

L'animateur reprend un des sujets de discussion qui a particulièrement créé des nœuds / tensions lors du jeu. Les participants discutent durant 15 minutes sous l'œil attentif des observateurs. Le but des observateurs est d'identifier la valeur directrice des discutants.

Les observateurs font des propositions justifiées à la fin de la discussion. Les observateurs remportent un point par valeur trouvée, ainsi que le discutant.

Les rôles d'observateurs et de discutants sont échangés pour un second tour de discussion de 15 minutes. L'objectif est de réfléchir à la façon dont une valeur transparaît comme direction d'action, mais également de favoriser le décentrage car les valeurs sont distribuées au hasard et ne sont donc pas nécessairement partagées par la personne qui devra les assumer dans son argumentation.

Exemple de valeurs pouvant composer les cartes *Boussole* : prudence, sécurité, argent, famille, amour, pouvoir, risque, tradition, etc.

Cette activité peut également être réalisée par écrit. Les arguments sont ensuite repris par l'animateur qui les redistribue au hasard.

Pour faciliter la tâche, il est possible d'établir une liste des valeurs en jeu, connue des observateurs. Ceux-ci devront repérer et indiquer le nom des joueurs qui les défendent.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Ados / adultes
NOMBRE	De 4 à 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	Cartes *Boussole* à imprimer

PISTE 3 : BIENVENUE À DYSTOPIA !

Cette exploitation propose aux participants de rédiger des scénarii dystopiques pour pouvoir ensuite rejouer une partie avec les mêmes règles que dans le jeu exploité.

L'animateur compose des petits groupes (entre deux et quatre participants). Les groupes devront proposer un scénario dystopique. La consigne est la suivante : « Imaginez la pire société qui puisse être. Que pourrait-il s'y passer ? Quelles pourraient être les relations entre les citoyens ? » L'idée est bien ici d'imaginer le pire et donc la société la plus dysfonctionnelle qui soit. Une question ou un dilemme doit clôturer la description de la société dystopique.

Les différentes propositions dystopiques sont reprises et l'animateur invite les participants à voter pour le scénario qui attire le plus leur curiosité et à rejouer une manche en suivant les règles du jeu exploité.

L'animateur peut questionner : « Ces scénarii du pire nous apprennent-ils quelque chose sur le fonctionnement de notre société ? », « Est-il possible de se préparer au pire ? », « Y a-t-il quelque chose à apprendre du pire ? », « Penser le pire permet-il de cerner davantage le meilleur ? », etc.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Ados / adultes
NOMBRE	De 4 à 25 participants
DURÉE	2 x 50 minutes
MATÉRIEL	De quoi écrire

VARIANTE

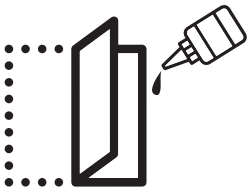
Il est aussi possible de proposer au groupe de composer des questions philosophiques. L'animateur reprend les questions créées et invite le groupe à voter pour celle qui fera l'objet d'une discussion, selon la méthode que l'animateur estime la meilleure [2].

[2] Pour le choix de la méthode, voir le *Guide de l'animateur de pratiques philosophiques*.

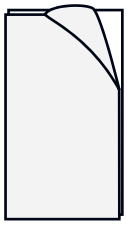
ANNEXE À PRÉPARER

Imprimer les 24 cartes de jeu

Découper les cartes



Constituer les cartes (en pliant et collant)

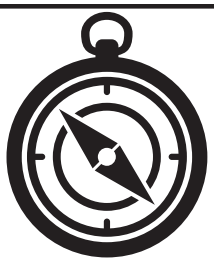


Plastifier les cartes (facultatif)

Justice

Liberté

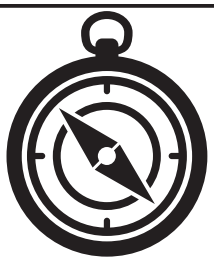
Égalité



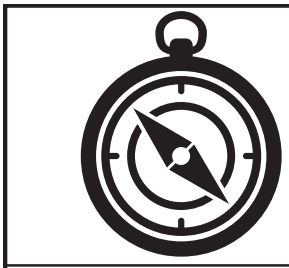
Travail

Écologie

Amour



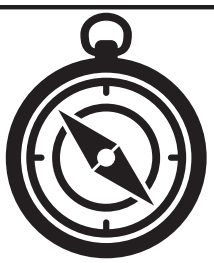
Obéissance



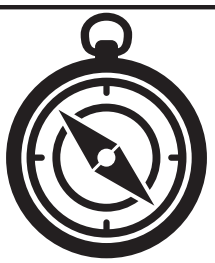
Plaisir

Risque

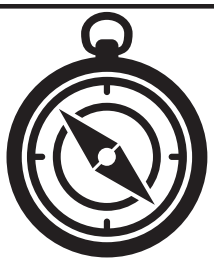
Prudence



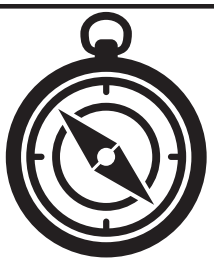
Sécurité



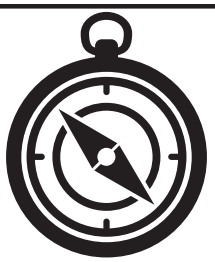
Équité



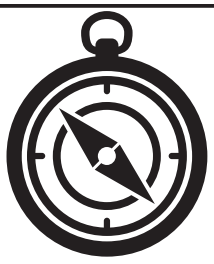
Confort



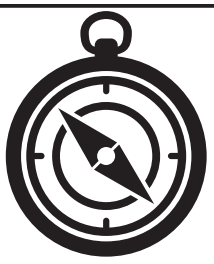
Famille



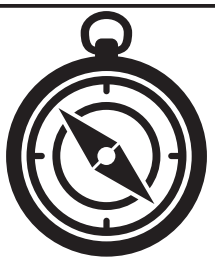
Argent



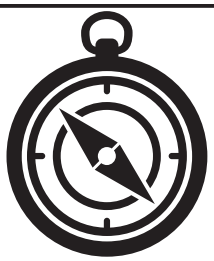
Respect



Responsabilité



Altruisme



Tradition

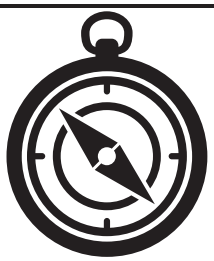
Pôle Philo - Service de la Province de Brabant wallon
www.polephilo.be

Pouvoir

Pôle Philo - Service de la Province de Brabant wallon
www.polephilo.be

Indépendance

Pôle Philo - Service de la Province de Brabant wallon
www.polephilo.be



Courage

Pôle Philo - Service de la Province de Brabant wallon
www.polephilo.be

Violence

Pôle Philo - Service de la Province de Brabant wallon
www.polephilo.be

Excellence

Pôle Philo - Service de la Province de Brabant wallon
www.polephilo.be