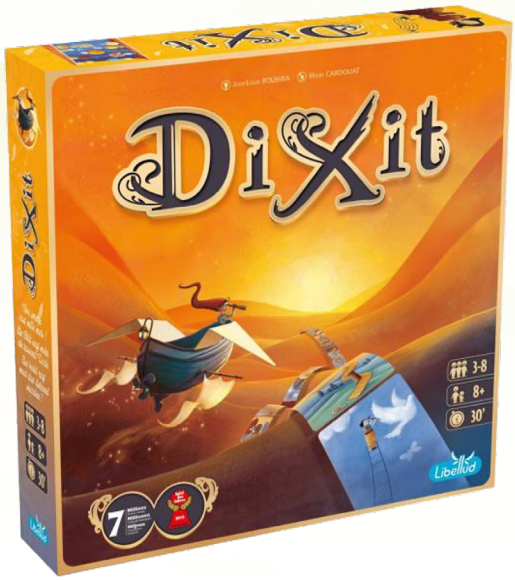
Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*[*] où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

DIXIT
IMAGINEZ ET COMMUNIQUEZ AVEC BEAUTÉ !

JEU



© Libellud – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Dixit est un jeu emblématique aux multiples usages qui favorise le développement de l'imagination, la conceptualisation et l'utilisation d'analogies, tout en enrichissant la dimension interprétative grâce à de magnifiques cartes. Un joueur endosse le rôle de conteur et choisit une carte de sa main, à partir de laquelle il propose un indice, que ce soit un mot ou une courte phrase, qu'il annonce à voix haute. Les autres joueurs sélectionnent alors une carte parmi les leurs et la remettent au conteur. Celui-ci mélange les cartes reçues avec sa propre carte et les dévoile toutes ensemble. Les joueurs votent ensuite secrètement pour la carte qu'ils pensent être celle du conteur.

Dixit ©, Libellud, créé par Jean-Louis Roubira, illustré par Maria Cardouat

[*] 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=imODmr8GqEQ

ASTUCES !

Dixit dispose de nombreuses extensions vous permettant de varier les parties mais aussi les propositions d'exploitation.

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 8 ans
NOMBRE	De 3 à 8 joueurs
DURÉE	30 minutes

ALTERNATIVES

Muse ©, Don't panic games, créé par Jordan Sorenson, illustré par Apolline Etienne et Kristen Plescow.

Detective Club ©, IGames, créé par Oleksandr Nevskiy, illustré par M81 Studio.

Ici Londres ©, Cockail Games, créé par Charles Chevallier, illustré par Laure Mascarello.

EXPLOITATION PHILO

Une pépite qui peut être détournée de son utilisation principale pour exploiter ses cartes illustrées, qui sont poétiques et d'une richesse infinie. Elles offrent une multitude de possibilités pour des usages variés. À avoir absolument dans sa ludothèque !

OBJECTIFS[1]

Conceptualiser
Travailler la pensée créative
Déployer des métaphores
Interpréter des images pour circonscrire les éléments essentiels d'un concept

QUEL THÈME ABORDER ?

Les pistes d'exploitation philo du jeu *Dixit* permettent d'exercer prioritairement les habiletés suivantes : conceptualiser - se comprendre - déduire - imaginer. Le jeu peut être adapté pour aborder tout thème qui intéresse le groupe. Le beau, la liberté, la chance, la vérité, la joie, le sacré, l'égalité, le jeu, la nature, et bien d'autres.

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 :

- Qu'est-ce qui était difficile dans le jeu ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qui était facile dans le jeu ? Pourquoi ?

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

- Est-ce difficile de se comprendre ?
- Est-ce que la façon dont on dit les mots est importante ?
- Peut-on s'exprimer autrement qu'avec des mots ?
- Peut-on se passer des mots ?
- Faut-il choisir ses mots ?
- Qu'est-ce que parler ?
- Nous arrive-t-il de manquer de mots ?

[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 *Dixit* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Prendre position de manière argumentée / Se décentrer par la discussion.
Exploitation philo conçue en 2022 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Les images permettent-elles de mieux se faire comprendre ?
- Qu'est-ce que communiquer ?
- Existe-t-il des choses intraduisibles ?
- Existe-t-il des choses indicibles ?
- Parle-t-on toujours pour être compris ?
- Les mots traduisent-ils des idées ?
- Le langage est-il un obstacle ou une façon de se rapprocher ?
- Interpréter, est-ce trahir ?
- Communiquer, est-ce la même chose que parler ?
- Le contenu de ce qu'on dit compte-t-il autant que la manière dont on le dit ?
- Les mots ont-ils un poids ?
- Faut-il faire attention à ce qu'on dit ?
- Les mots ont-ils du pouvoir ?
- Bien savoir parler apporte-il du pouvoir ?
- Communiquer est-ce important ? Pourquoi ?
- Que signifie imaginer ? Avons-nous tous la même capacité à imaginer ?
- Pensons-nous en images, en mots ou les deux ?

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 6 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : CONCEPTUALISER AVEC LES CARTES DU JEU *DIXIT*

L'animateur commence par étaler une série de cartes du jeu de manière à ce qu'elles soient visibles de tous. Il annonce ensuite le thème de l'atelier, qu'il a choisi au préalable. Les participants, ou les groupes si le nombre est trop élevé, sont invités à sélectionner secrètement une carte qui illustre le concept du jour. Dans le cas de groupes, un temps de concertation doit être prévu.

Chacun, ou un porte-parole du groupe, explique alors les raisons de son choix sans désigner la carte. Il s'agit de décrire ce que la carte évoque par rapport au concept, sans la pointer ou la décrire directement. Les autres participants ou groupes tentent alors de deviner de quelle carte il s'agit.

L'animateur encourage les participants à bien écouter et à justifier leurs hypothèses en se basant sur les explications fournies. Ensuite, il invite tous les participants à dégager collectivement les notions ou mots-clés qui ressortent de cette description, en cherchant à résumer l'idée principale. Ces notions sont notées au tableau.

Enfin, l'animateur demande aux participants de rédiger une question qui relie le concept de départ à un des mots-clés collectés. Il reprend les questions créées et invite le groupe à voter pour celle qui sera discutée selon la méthode qu'il estime la meilleure[2].

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 6 à 25 participants

DURÉE 2 x 50 minutes

MATÉRIEL Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les questions

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

PISTE 3 : RÉDIGER UN CONTE PHILOSOPHIQUE AU DÉPART DES CARTES DU JEU

Si l'animateur a utilisé la piste 2, il peut reprendre les cartes choisies par les participants pour approfondir le concept proposé. À la suite de la discussion de la piste 2, l'animateur informe les participants qu'ils vont rédiger un conte philosophique ayant pour titre la question discutée. Il leur donne alors la consigne suivante : « Invente une histoire autour de cette image, en veillant à ce qu'elle fasse écho à notre discussion. »

Il est également tout à fait possible d'exploiter cette troisième piste sans avoir fait au préalable la piste 2. Dans ce cas, nous conseillons à l'animateur de faire piocher au hasard entre 6 et 10 cartes du jeu. Ces cartes serviront de support pour la rédaction d'un conte philo ayant pour titre une question philo discutée lors d'une séance précédente, si l'animateur privilégie ici la création d'une trace. Il est aussi possible de lancer la discussion au départ des contes philosophiques rédigés au moyen des cartes du jeu en annonçant uniquement la question comme point de départ.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	Entre 6 et 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	De quoi écrire et des feuilles

VARIANTES

Il est également possible de rédiger des questions philo au départ d'une ou plusieurs cartes, sélectionnées par l'animateur, avec la consigne suivante : « Regardez attentivement cette carte. Qu'est-ce qui vous étonne ou pose problème ? » L'animateur peut, au départ de ces sources d'étonnement, aider à formuler les questions si les participants éprouvent des difficultés.

Il est aussi possible de fabriquer de nouvelles cartes avec les participants autour d'un concept choisi ou déjà travaillé lors de précédents ateliers.

ASTUCE !

Le jeu est une fantastique banque d'images grâce à la diversité et la polysémie de ses illustrations. Voici quelques idées pour utiliser les cartes afin de faciliter l'expression des participants :

- Choisissez une image qui illustre le contraire du concept du jour et expliquez votre choix ;
- Faites deviner un concept en sélectionnant une carte du jeu ;
- Optez pour une carte qui résume votre perception personnelle de la discussion et partagez ce que vous en retenez ;
- À partir d'une question philosophique affichée et visible par tous, choisissez une carte qui reflète votre émotion en réponse à cette question, puis une autre qui représente votre réponse au concept du jour ;
- Sélectionnez spontanément une carte qui représente le concept, puis répétez l'exercice en fin de séance pour voir si votre choix évolue après la discussion philosophique.

Ces approches favorisent l'engagement et la réflexion des participants tout en rendant la prise de parole plus ludique !