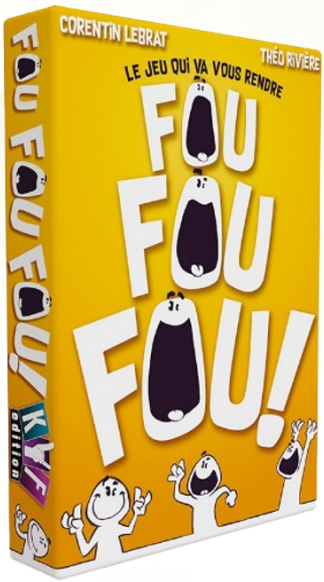
Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*[*] où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

FOU FOU FOU !

CHANGER LES RÈGLES EN COURS DE ROUTE, C'EST DU JEU ?

JEU



© KYF Éditions – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Fou fou fou ! est un jeu de cartes délirant aux règles changeantes. Les joueurs piochent une carte, en lisent l'effet à voix haute, puis l'appliquent. Certains effets concernent tous les joueurs, tandis que d'autres ne s'appliquent qu'à celui qui a tiré la carte. La vraie difficulté du jeu réside dans l'accumulation imprévisible de ces effets.

Fou fou fou ! ©, KYF Éditions, créé par Corentin Lebrat et Théo Rivière, illustré par Pierô

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

TUTO

Vidéo « *Fou fou fou !* Les règles du jeu » de la chaîne Youtube Tartenpionne : https://www.youtube.com/watch?v=rEon575Tw7U

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 8 ans**
NOMBRE	**De 3 à 8 joueurs**
DURÉE	**15 minutes**

ALTERNATIVES

Watizit ©, Ravensburger, créé par Hervé Marly.

Démocrazy ©, Descartes, créé par Bruno Faidutti, illustré par Gérard Mathieu.

EXPLOITATION PHILO

Un jeu délicieusement imprévisible qui maintient le suspense jusqu'à la dernière minute.

OBJECTIFS[1]

Argumenter
Problématiser
Questionner la légitimité et l'utilité des lois et des règles

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Fou fou fou !* permettent d'aborder les thématiques suivantes : les règles, le jeu, la triche, les lois, la légitimité *versus* la légalité, 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 :

- Dire qu'on ne connaît pas la règle, est-ce une bonne excuse pour ne pas la respecter ?
- Les jeux doivent-ils avoir des règles ?
- Le fait que les règles changent au fur et à mesure, c'est du jeu ?
- Connaître les règles au fur et à mesure, c'est un problème ?
- Dans un jeu, pourquoi respectons-nous les règles ? Et dans la vie de tous les jours ?

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

- Dans le jeu, tous les coups sont-ils permis ?
- Qu'est-ce qui nous pousse à respecter les règles ?
- Qu'est-ce qui nous pousse à ne pas respecter les règles ?
- C'est quoi une bonne / mauvaise règle ?

[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 *Fou fou fou !* 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 2022 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Les règles peuvent-elles être appliquées / interprétées comme on veut ?
- Les règles doivent-elles être négociées ?
- Ne pas se donner de règles, est-ce un problème ?
- Ce qui n'est pas interdit est-il autorisé ?
- Ce qui est permis constitue-t-il un droit ?
- Les règles sont-elles une contrainte ou une forme de liberté ?
- Comment s'assurer que les règles soient respectées ?

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

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : DES RÈGLES ET DES LOIS FOLLES FOLLES FOLLES

L'animateur invite les participants à tenter d'identifier si, dans la liste de lois proposées ci-après, certaines sont des inventions de l'animateur.

Les participants essaient, dans un premier temps, de se prononcer seuls. L'animateur les invite ensuite à confronter leurs idées avec d'autres participants.

Listes de lois :

- Au Royaume-Uni, il est interdit de mourir dans l'enceinte du Parlement ;
- En France, il est interdit d'appeler son cochon Napoléon ;
- Au Pays-Bas, il est interdit de fumer une cigarette dans un coffee shop mais vous pouvez y fumer de la marijuana pure ;
- En Suisse, les personnes vivant en appartement ont pour interdiction de tirer la chasse d'eau des toilettes après 22 heures ;
- En Allemagne, il est interdit de tomber en panne d'essence sur l'autoroute ;

- Au Malawi, il existe une loi interdisant les flatulences en public ;
- Dans la commune italienne de Eraclea (province de Venise), il est interdit de construire des châteaux de sable ;
- En Angleterre, la loi indique qu'une femme enceinte a le droit de faire ses besoins n'importe où.

L'animateur va animer la discussion autour de chacune de ces lois : « Est-elle plausible ? Oui ? Non ? Pourquoi ? », « Est-elle absurde ? », « Pourrait-elle avoir une raison d'être ? Si oui laquelle ? », etc.

En réalité, aucune de ces lois n'a été inventée par l'animateur. Elles sont toutes en vigueur (même si certaines ne sont pas (ou peu) appliquées). L'animateur invite alors les participants à formuler des questions philosophiques naissant d'une problématique, d'un étonnement lié à cette découverte. L'animateur collecte ainsi les étonnements qu'il peut retravailler philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure[2].

Il peut aussi questionner : « Comment sait-on qu'une loi tient la route ? », « Faut-il tester les lois ? », « Qu'est-ce qu'une loi qu'on a envie de respecter ? », « Peut-on changer les lois souvent ? », « La valeur d'une loi dépend-elle de la façon dont elle est appliquée ? », etc.

L'animateur peut clôturer en proposant une trace matérielle rigolote. L'animateur donne pour consigne de trouver la loi la plus absurde, loufoque, folle à mettre en place (dans l'école, dans le pays, dans la classe, etc.). Les participants vont devoir en dessiner le panneau de signalisation ou d'avertissement. Les autres participants vont devoir essayer de deviner la règle ainsi illustrée.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados
NOMBRE	De 4 à 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	Une liste de lois / règles loufoques encore en vigueur

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

PISTE 3 : UN JEU SANS RÈGLES ?

L'animateur va inviter les participants à vivre une drôle d'expérience. L'animateur va composer des petits groupes (entre trois et cinq participants), leur confier un ballon et leur donner une consigne volontairement très floue et large. Il nomme également des observateurs. La consigne tient en un mot : « Jouez ! » L'animateur s'abstient de précisions. Les participants vont peut-être commencer par se demander à quoi pouvoir jouer et ils vont peut-être se lancer le ballon, une fois, deux fois, etc. Petit à petit, les règles fusent : « Oui, mais avec le pied uniquement », « On ne peut pas faire tomber le ballon », « Alors on se tient à cette distance » ou encore « Ok, mais le terrain est délimité par cet arbre », etc. L'animateur invite alors les observateurs à venir détailler la manière dont les groupes ont procédé pour jouer : « Ont-ils tous mis en place des règles ? », « Tous ont-ils opté pour les mêmes règles ? », « Est-ce un jeu s'il n'y a pas de but ? De règles ? De limites ? De scores ? », « Doit-on se donner des règles ? », « Comment faire pour se mettre d'accord sur les règles ? », etc. L'animateur peut éventuellement demander aux participants d'inventer de nouvelles règles pour complexifier les jeux et reprendre la discussion : « Les règles doivent-elles complexes ? », « Faut-il modifier les règles pour les rendre meilleures ? », « Peut-on abandonner des règles ou en créer de nouvelles en cours de route ? », « Y a-t-il une bonne façon de choisir les règles ? », « Comment faire si on ne comprend pas une règle de la même façon ? », « Faut-il un arbitrage ? », etc.

En alternative ou en prolongation, l'animateur peut mener une seconde expérience. Il compose des petits groupes entre trois et cinq participants pour faire un nombre pair d'équipes et leur confie un paquet de cartes. Il leur propose d'inventer, avec ces cartes, un jeu simple (les cartes peuvent être utilisées de différentes manières). Les équipes établissent chacune un petit jeu avec quelques règles.

Chaque équipe va ensuite aller assister au jeu d'une autre. Le but est de deviner les règles du jeu par l'observation. L'équipe A peut observer l'équipe B jouer (puis on échange les rôles). Pendant ce temps l'équipe C observe l'équipe D, puis on inverse. Les équipes ont un temps de concertation pour tenter de deviner les règles. Chacune des équipes exposent ses hypothèses. Les équipes peuvent affiner / corriger au besoin.

Exemple de jeux créés par les enfants :

- Un jeu où il faut souffler sur le paquet de cartes posé en équilibre sur une gourde. Celui qui fait tomber la dernière carte a perdu ;
- Le « huit américain » est un jeu de cartes traditionnel dans lequel chaque carte a des effets sur la partie (*Uno* en reprend

les principes). Chaque joueur reçoit cinq cartes et le reste du paquet est retourné. C'est la pioche. On commence par piocher une carte de la pioche qu'on place sur la table pour initier la partie. On joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en tout cas au début. Le sens peut ensuite être changé avec un valet. À son tour, on a le choix de poser une carte sur le tas au milieu soit une carte de la couleur de celle qui est visible sur le tas, soit une carte de la même valeur, soit une carte Joker. Lorsqu'on ne peut pas jouer de carte, on pioche une carte et on passe son tour ;

- Les adversaires construisent un château de cartes et puis chacun doit tenter d'abattre le château des autres en lançant les cartes et en visant bien ;
- Un jeu de bataille ;
- Un jeu de parcours en tenant les cartes entre les fronts de deux participants ou entre les index de deux participants.

Pour gagner du temps, l'animateur peut donner des façons de jouer aux équipes en se passant de la phase de création de jeu.

L'animateur peut questionner : « Ne pas connaître les règles, c'est frustrant / énervant / agréable / pénible ? », « Et dans la vraie vie si on ne connaît pas les règles / les lois d'un pays, comment fait-on ? Peut-on aussi les deviner ? », etc.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados
NOMBRE	De 4 à 25 participants
DURÉE	2 x 50 minutes
MATÉRIEL	Des ballons Un espace dégagé Des jeux de cartes

PROLONGEMENT

Au départ d'une banque de citations, l'animateur peut également demander aux participants d'en choisir une qui correspond à leur expérience de jeu.

L'animateur regroupe les participants par choix identique et leur propose d'en discuter.

Exemples de citations :

« Nous sommes esclaves des lois pour pouvoir être libres. »
Cicéron

« Les lois claires en théorie sont souvent un chaos à l'application. »
Napoléon Bonaparte

« Le peuple est heureux quand tout le monde obéit aux lois. »
Publilius Syrus

« Si tous les hommes étaient vertueux, ils n'auraient pas besoin de lois. »
Philippe-Auguste de Sainte-Foy

« La loi nous oblige à faire ce qui est dit et non ce qui est juste. »
Hugo Grotius

« Il est plus désirable de cultiver le respect du bien que le respect de la loi. »
Henry D. Thoreau