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

GALÈRAPAGOS
COOPÉREZ... OU PAS, TELLE EST LA QUESTION !

JEU

© Gigamic – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Galèrapagos transporte les joueurs sur une île déserte impitoyable où leur survie est en jeu. En tant que naufragés, ils devront collaborer pour construire un radeau et rassembler des provisions. Cependant, le manque de nourriture et d'eau, ainsi que divers imprévus, risquent de compromettre leur solidarité et d'envoyer certains d'entre eux vers une fin tragique.

Galèrapagos ©, Gigamic, créé par Laurence et Philippe Gamelin, illustré par Jonathan Aucomte

[*] 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=ku2vW3uecA0

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.

Le jeu dispose d'une extension intitulée *Tribu et personnages*.

EN PRATIQUE

PUBLIC À partir de 10 ans

NOMBRE De 3 à 12 joueurs

DURÉE 25 minutes

ALTERNATIVE

Cerbère ©, La Boîte de Jeu, créé par Pierre Buty, illustré par Pierre Ples et Jules Dubost.

EXPLOITATION PHILO

Ce jeu d'ambiance semi-coopératif propose un matériel de qualité et un plateau ergonomique, avec des règles simples qui permettent de saisir rapidement les enjeux de la coopération et de la compétition. Les parties sont souvent dynamiques, car les joueurs peuvent débattre, se défendre, négocier, promettre, et même mentir. À la fin du jeu, chacun aura l'occasion de réfléchir sur sa propre posture et ses choix, offrant ainsi un point de départ idéal pour une discussion philo.

OBJECTIFS[1]

Problématiser
Argumenter
Faire des associations
Lier ses idées
Penser les enjeux liés à la coopération et à la compétition

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Galèrapagos* permettent d'aborder les thématiques suivantes : la coopération, la solidarité, la collaboration, la compétition, l'individualisme ou la société.

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 dans le jeu ? Pourquoi ?
- Avez-vous repéré des moments de basculement ?
- Préférez-vous gagner seul ou perdre en équipe ? Pourquoi ?
- Dans la vraie vie, avez-vous des exemples de situations où il vaut mieux ne pas / ne plus coopérer ? Si oui,

[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 *Galèrapagos* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Développer son autonomie affective / Contribuer à la vie sociale et politique.
Exploitation philo conçue en 2022 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

lesquels ? En quoi sont-ils semblables à ce que vous avez vécu dans le jeu ? En quoi sont-ils différents ?

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

- Quelles valeurs sont liées à la compétition ?
- Coopérer, est-ce que cela s'apprend ?
- Quelles sont les valeurs liées à la coopération ?
- Dans quelles situations est-il préférable de coopérer ?
- Y a-t-il de mauvaises raisons de coopérer ?
- Que le meilleur gagne, vraiment ?
- La compétition a-t-elle du bon ? Dans quelle situation ?
- Quelle est la différence entre un bon et un mauvais joueur ?
- Qu'est-ce qu'un bon perdant ?
- Qu'est-ce qu'un mauvais gagnant ?
- Gagne-t-on à être solidaire ?
- La coopération est-elle une affaire de compatibilité ?
- Peut-on forcer quelqu'un à coopérer ?
- « L'enfer, c'est les autres », vraiment ?
- Gagne-t-on à être ensemble ?
- L'individualisme est-il une valeur ?
- Faut-il s'occuper des oignons des autres ?
- Peut-on concilier l'intérêt général et les intérêts particuliers ?
- Une société d'individus est-elle possible ?
- La morale a-t-elle sa place dans le jeu ?
- Sommes-nous authentiques lorsque nous jouons ?

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 : 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 commence alors 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 peut retravailler philosophiquement selon la méthode que l'animateur estime la meilleure[2].

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	De 6 à 25 participants
DURÉE	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 : DES CITATIONS À ASSOCIER

Au départ d'une banque de citations, l'animateur demande 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 :

« J'avais plutôt le sentiment que la seule compétition valable était celle que l'on avait avec soi-même. Se surpasser plutôt que dépasser. »

Laurent Gounelle

« L'important dans la vie ce n'est point le triomphe, mais le combat ; l'essentiel, ce n'est pas d'avoir vaincu, mais de s'être bien battu. »

Pierre de Coubertin

« À vaincre sans péril on triomphe sans gloire. »

Pierre Corneille

« Commencer une compétition et ne pas vouloir la gagner, c'est être un compétiteur malhonnête. »

Michel Novak

« Le secret du bonheur ne consiste pas à rechercher toujours plus, mais à développer la capacité d'apprécier avec moins. »

Dan Millman

« Il est moins grave de perdre que de se perdre. »

Romain Gary

« La coopération n'est pas l'absence de conflits, mais un moyen de les gérer. »

Deborah Tannen

« L'homme est un loup pour l'homme. »

Thomas Hobbes

« En ne rivalisant point, on n'a point de rival. »

Lao Tseu

« Si l'on se bat contre quelqu'un il n'y aura qu'un seul gagnant, mais si on travaille ensemble, il pourrait y avoir deux gagnants. »

Gilbert Normand

« Seul on va plus vite, ensemble on va plus loin. »

Proverbe anonyme

« C'est être bien riche que de n'avoir rien à perdre. »

Proverbe chinois

L'animateur propose ensuite une discussion en plénière au départ des citations retenues par les différents groupes. Il veille à ce que les participants argumentent et fassent des liens entre les citations et l'expérience de jeu vécue.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Ados / adultes
NOMBRE	De 6 à 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	Les citations imprimées sur des supports permettant à chacun de les lire facilement ou à projeter Des feuilles blanches et de quoi écrire pour le prolongement éventuel

PROLONGEMENT

Dans le but de créer une trace artistique, après avoir échangé, les participants peuvent se lancer dans la réalisation d'un dessin coopératif. Sans concertation ni échange verbal, chacun ajoutera ce qu'il retient de la discussion sur une affiche. Un premier participant commencera par tracer un trait continu avec son marqueur, puis passera le relais à son voisin, qui continuera la création collective, et ainsi de suite.