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

HISTOIRE DE RACONTER

IL ÉTAIT UNE FOIS UN JEU STRATÉGIQUE POUR CRÉER DES HISTOIRES À PARTAGER.

JEU

© Placote – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Dans ce jeu narratif, les joueurs sont invités à libérer leur imagination pour concocter la meilleure histoire possible. Au départ, ils collectent des cartes représentant le personnage, le lieu, le temps, le problème et la solution de leur récit, en lançant des dés et en choisissant judicieusement leurs cartes. Une fois les histoires élaborées, chaque joueur a l'occasion de les partager avec les autres. À la fin, les joueurs votent pour élire la meilleure histoire.

Histoire de raconter ©, Placote, créé par Marie-Ève Bergeron-Gaudin, Simon Tobin et Lucie Barriault, illustré par Jean-Guy Bégin et Geneviève Lafleur-Laplante

[*] 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=J51m6RoBiXw&t=1s

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. Il est également possible de composer des équipes pour incarner les différents narrateurs prévus par le jeu.

Vous pouvez louer la boîte de jeu dans une ludothèque.

EN PRATIQUE

PUBLIC	De 4 ans à 9 ans
NOMBRE	De 2 à 4 joueurs
DURÉE	20 minutes

ALTERNATIVES

Story Box ©, Tiki Edition, créé par Julien Prothière et Alexandre Droit, illustré par Vidu.

Comment j'ai adopté un gnou ©, Le Droit de Perdre, créé par Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze.

Team Story ©, Loki, créé par Les fées hilares, illustré par Chiara Galletti.

Story Cubes ©, Zygomatic (Asmodée), créé par Rory O'Connor.

EXPLOITATION PHILO

Ce jeu, aux règles simples et accessibles même pour les plus jeunes, offre une merveilleuse opportunité d'explorer la création narrative tout en prenant plaisir à imaginer des histoires.

OBJECTIFS[1]

Problématiser
Spéculer
Se questionner sur l'imagination
Développer sa capacité à faire preuve de créativité
Créer des histoires pour nourrir son étonnement et le traduire en questionnement

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Histoire de raconter* permettent d'aborder les thématiques suivantes : l'imagination, la créativité, etc.

PISTES D'EXPLOITATION PHILO

Pour augmenter la dose philosophique du jeu, l'animateur peut apporter les variantes suivantes au jeu :

1. L'animateur peut questionner les participants avant de voter pour élire la meilleure histoire : « C'est quoi une bonne histoire ? Comment avez-vous déterminé la meilleure histoire ? D'après quels critères ? » Il peut imposer aux participants d'argumenter leur vote.
2. L'animateur peut également donner une contrainte en amont de l'histoire (ou laisser les participants la choisir) qui servira de critère de sélection de la meilleure histoire. Voici quelques idées :

- La plus effrayante ;
- La plus rigolote ;
- La meilleure fin ;
- Le dénouement le plus inattendu ;
- La plus surprenante ;
- L'histoire qui fait le plus rêver ;
- La plus belle histoire triste ;
- Le début le plus prometteur ;
- Le personnage le plus intéressant ;
- L'histoire la plus crédible / plausible.

Le critère devra servir de fondement aux arguments pour justifier son vote. Les critères peuvent dès lors être discutés philosophiquement : « Qu'est-ce qu'une chose drôle ? », « Qu'est-ce qu'une chose crédible ? », « Une chose crédible et une chose possible, c'est pareil ? », etc.

[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 *Histoire de raconter* 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.

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 :

- Penses-tu que tu as de l'imagination ? Pourquoi ?
- Manquez-vous parfois d'imagination ?
- Peut-on tout imaginer ?
- L'imagination a-t-elle des limites ?
- Inventer des histoires, est-ce un art ?

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

- Avons-nous tous la même capacité à imaginer ?
- Aimons-nous tous les histoires ?
- Peut-on muscler son imagination ?
- À quoi sert l'imagination ?
- Peut-on vivre sans imagination ?
- L'imagination apporte-t-elle du plaisir ?
- L'imagination nous éloigne-t-elle du réel ?
- Imaginer et créer, est-ce la même chose ?
- Contrôle-t-on ce qu'on imagine ?
- Peut-on avoir trop d'imagination ?
- Le hasard fait-il bien les choses ?
- Sait-on toujours en avance ce qu'on va créer ?

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

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : IMAGINARIUM

Tous les participants commencent par piocher une carte illustrée du jeu. Ensuite, l'animateur divise les participants en deux équipes. Les membres de la première équipe écrivent chacun une phrase commençant par « Si… » en s'inspirant de leur carte, tandis que les membres de la seconde équipe rédigent une phrase commençant par « Alors… », également inspirée par leur carte. Les phrases des deux équipes sont ensuite placées dans deux boîtes en carton distinctes : l'une pour les « Si » et l'autre pour les « Alors ». À tour de rôle, les joueurs tirent une feuille de chaque boîte et lisent à haute voix les phrases « Si » et « Alors » correspondantes.

Cela peut donner :

- Si les humains avaient quatre bras… alors les chiens seraient rois ;
- Si les chats était au pouvoir… alors je partirais en voyage ;
- Si tous les êtres humains parlaient la même langue… alors il y aurait beaucoup de punitions ;
- Si on pouvait voler… alors la magie serait réelle ;
- Si on n'avait plus besoin de manger… alors les robots existeraient.

L'animateur questionne les phrases créées des manières suivantes :

- Les phrases ont-elles du sens ?
- Le hasard a-t-il un sens ?
- Le hasard fait-il bien les choses ?
- Imaginez d'autres conséquences possibles / plausibles / cohérentes pour compléter les phrases « Si » ;
- Faire piocher une phrase commençant par « Alors » et faire imaginer la phrase commençant par « Si » qui pourrait convenir.

En trace matérielle, il est possible de demander aux participants de dessiner la phrase qui a le plus de sens pour eux ou de dessiner les autres conséquences possibles. Il est également possible de proposer la réalisation d'un exercice d'écriture invitant les participants à tenter d'expliquer la logique (absurde) de ces phrases.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

MATÉRIEL Du papier et de quoi écrire
Deux boîtes en carton

PISTE 3 : CUEILLETTE DE QUESTIONS AU DÉPART DES HISTOIRES COMPOSÉES

L'animateur a deux options : soit il note les histoires désignées comme « les meilleures » pendant la partie, soit il propose aux participants de stimuler leur mémoire en tentant de raconter à nouveau l'une de ces histoires sans support. Les participants peuvent alors se baser uniquement sur les images précédemment récoltées par l'animateur.

Ensuite, les participants votent pour leur histoire préférée en indiquant leur coup de cœur. L'animateur peut également les inviter à justifier leur choix en fournissant des arguments. Une fois l'histoire choisie, l'animateur la relit ou la raconte à nouveau et pose la question suivante : « Dans cette histoire, qu'est-ce qui vous étonne ? » L'animateur collecte ainsi les étonnements qu'il peut retravailler philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure[2].

Par exemple, cela peut donner ceci : « Au soleil couchant, et oui, la nuit n'était pas encore tombée, un crocodile se baladait dans une forêt, oui mais... pas n'importe laquelle, une forêt de sucreries ! Très gourmand il décida se faire des cookies avec du chocolat récolté avec amour. Catastrophe, le croco gourmand mais maladroit a oublié les biscuits dans le four. Au feu ! Un super papy arriva et hop à coups de canne à eau, il fit cesser le feu. Le croco tout penaud décida... de... manger... le papy sauveur faute de cookies à se mettre sous la dent. »

Exemples de questions de participants :

- La gourmandise est-elle est un défaut ?
- Est-ce de notre faute si on est maladroit ?
- Les forêts de bonbons, ça existe ?
- Doit-on continuer à faire de bonnes choses si n'est pas récompensé ?

En prolongation, on peut demander aux participants, individuellement ou collectivement, de raconter une suite qui répondrait à la question choisie et discutée philosophiquement lors de l'atelier.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	De 4 à 25 participants
DURÉE	2 x 50 minutes
MATÉRIEL	Un tableau pour prendre note des questions Des feuilles La collecte des matériaux pour restituer les histoires créées dans le jeu

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

VARIANTE ET PROLONGEMENT

Les histoires créées peuvent aussi prendre la forme de bandes dessinées.
Les participants peuvent également créer leurs propres cartes pour représenter les différentes catégories, ou rendre ces cartes plus réalistes en prenant des photos, ce qui permet de donner vie à chaque catégorie.

Exemples :

- Lieux : dans la cour, dans le gymnase, sur le trottoir devant l'école, dans les toilettes, etc. ;
- Personnages : Madame la directrice, un arbre, un panneau de basket, une poubelle, un crayon, etc. ;
- Moments : à la récréation, à... heure (photo d'une horloge), pendant le temps de midi, le matin, etc. ;
- Problèmes : lacets défaits, il pleut, plus de craies pour Monsieur Pierre, le doudou de... a disparu, etc. ;
- Solutions : Un enfant, un groupe d'enfants, un ballon, un biscuit, une craie, un nuage, une chaise, etc.

ASTUCE !

L'animateur peut garder des traces des créations à l'aide de photographies des cartes ayant servi à construire les différentes histoires.