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

IMAGINE

DÉPASSEZ LES LIMITES DE VOTRE IMAGINATION POUR LA QUESTIONNER !

JEU

© Cocktail Games – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Imagine est un jeu de société créatif où les joueurs doivent faire deviner des mots ou expressions en utilisant des cartes transparentes avec des symboles. Ces cartes peuvent être superposées, combinées et animées pour illustrer des concepts, mais sans parler ni écrire. Le jeu encourage l'imagination et la créativité, rendant chaque partie amusante et imprévisible.

Imagine ©, Cocktail Games, créé par Shotaro Nakashima, illustré par Laura Michaud et Shintaro Ono

[*] 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=bsHiL2Zhllw&t=1s

ASTUCES !

Imagine dispose d'une version « famille » 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 12 ans
NOMBRE	De 3 à 8 joueurs
DURÉE	30 minutes

ALTERNATIVE

Focus ©, Oldchap Games, créé par Antonin Boccara et Romaric Galonnier, illustré par Simon Caruso.

EXPLOITATION PHILO

Ce jeu original et minimaliste, avec des règles simples, peut être réinterprété pour une utilisation différente, en se concentrant uniquement sur ses cartes transparentes. Sa grande rejouabilité en fait un support polyvalent, propice à une variété d'approches.

OBJECTIFS[1]

Conceptualiser
Travailler la pensée créative
Interpréter et composer des images pour conceptualiser
Questionner l'imagination

QUEL THÈME ABORDER ?

Les pistes d'exploitation philo du jeu *Imagine* permettent d'aborder les thématiques suivantes : la compréhension, la conceptualisation, la déduction, l'imagination. Le jeu peut aussi être adapté pour aborder tout thème qui intéresse le groupe.

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 ?
- Avons-nous imaginé dans ce jeu ? À quel(s) moment(s) ?
- Peux-tu raconter un moment de ta vie où tu as fait preuve d'imagination ?
- Penses-tu que tu as de l'imagination ? Pourquoi ?
- Manquez-vous parfois d'imagination ?
- Si tu devais faire deviner le mot « imagination » avec les cartes du jeu, que pourrais-tu faire ?

[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 *Imagine* 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.

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 ?
- Peut-on s'exprimer autrement qu'avec des mots ?
- Les images permettent-elles de mieux se faire comprendre ?
- Qu'est-ce que communiquer ?
- Que signifie imaginer ?
- L'imagination a-t-elle des limites ?
- Avons-nous tous la même capacité à imaginer ?
- Pensons-nous en images, en mots ou les deux ?
- 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 ?

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 : SYNTHÉTISER UN ATELIER AVEC LES CARTES DU JEU *IMAGINE*

Cette piste d'exploitation est générique et peut s'adapter à n'importe quel concept en fonction des besoins et des objectifs de l'animateur. Il s'agit d'une activité de synthèse qui doit avoir lieu après une discussion philosophique menée au préalable selon la méthodologie choisie par l'animateur[2].

Si le groupe excède 10 participants, nous conseillons de composer des petites équipes entre deux et quatre participants. Chacun, ou chaque équipe, est invité, à l'issue de la discussion, à réfléchir à un mot qui permettrait de synthétiser la discussion (un mot-clé, un angle sous lequel le concept a été particulièrement travaillé, un enjeu pointé, un mot qui a été distingué du concept, un mot en lien avec le concept du jour, etc.).

L'animateur étale les cartes du jeu *Imagine* pour qu'elles soient visibles de tous. Chaque équipe va pouvoir essayer de faire deviner son mot-synthèse aux autres équipes à l'aide des cartes, selon les mêmes règles que dans le jeu.

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 : COMPARAISON FORCÉE

Cette piste d'exploitation est générique et peut s'adapter à n'importe quel concept en fonction des besoins et des objectifs de l'animateur. Le fonctionnement peut s'apparenter à un photolangage inversé. Les participants ne vont pas choisir une image, mais une image va leur être attribuée et ils devront en dégager du sens en l'interprétant.

L'animateur commence par distribuer trois cartes transparentes à chaque participant (ou deux si le groupe dépasse 20 personnes). Il annonce ensuite le thème du jour, le concept à travailler. Chaque participant utilise ses cartes pour créer une illustration de ce thème, puis la laisse visible à sa place. Ensuite, l'animateur invite chacun à changer de place pour découvrir l'illustration d'un autre participant et essayer de comprendre ce qu'elle représente. Après un moment de réflexion individuelle, chaque participant partage avec le groupe son interprétation de l'illustration, en expliquant ce qu'elle révèle ou éclaire du thème du jour.

L'animateur peut prendre des photos des illustrations réalisées avec les cartes transparentes pour en conserver la trace. Une fois les différentes illustrations composées et réunies, il est aussi possible de proposer aux participants de rédiger une synthèse écrite ou orale de la discussion en s'aidant des illustrations.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	De 6 à 25 participants
DURÉE	50 minutes

PROLONGEMENT

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