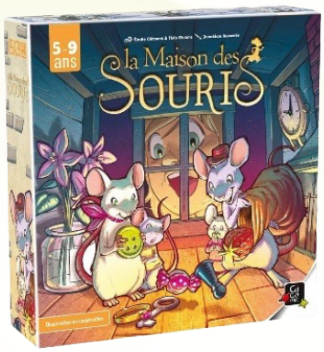
Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*[*] où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

LA MAISON DES SOURIS

PARTAGEZ CE QUE VOUS OBSERVEZ DEPUIS VOTRE POINT DE VUE POUR GAGNER ENSEMBLE !

JEU



© Gigamic – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

La Maison des Souris vous plonge dans l'univers d'une petite famille de souris chapardeuses qui s'est installée dans votre grenier, entraînant la disparition de vos affaires. Ensemble, les joueurs vont examiner les différents recoins de la maison des souris par les fenêtres avant que la lumière ne s'éteigne. Ensuite, ils devront se souvenir de l'emplacement et de l'orientation des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris.

La Maison des Souris ©, Gigamic, créé par Théo Riviere, Elodie Clément, illustré par Jonathan Aucompte

[*] 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=UoI7D9YtHmk

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 5 ans

NOMBRE De 2 à 6 joueurs

DURÉE 20 minutes

ALTERNATIVE

Les Éclairtout ©, Loki, créé par Giulia Ghigini, illustré par Lorenzo Silva et Hjalmar Hach.

EXPLOITATION PHILO

Ce jeu, qui ne connaît pas de perdants, offre une expérience réconfortante, comparable à un bol de chocolat chaud lors d'une froide journée d'hiver. Il incite les joueurs à réfléchir profondément sur leurs perceptions du monde. En favorisant l'échange et la compréhension mutuelle, il crée un espace où chacun peut partager ses points de vue, enrichissant ainsi notre vision collective de la réalité.

OBJECTIFS[1]

Problématiser
Spéculer
Distinguer perception et savoir
Appréhender la question de la différence de points de vue

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *La Maison des Souris* permettent d'aborder les thématiques suivantes : le point de vue, la perception, les souvenirs, la coopération, l'anthropocentrisme, le spécisme, etc.

PISTES D'EXPLOITATION PHILO

PISTE 1 : MENER LE QUESTIONNEMENT EN ÉLABORANT UN PLAN DE DISCUSSION

Pour renforcer le travail sur la question de la perception, il est possible d'introduire une variante dans les règles originales du jeu. L'animateur peut imposer l'interdiction de se déplacer pour changer de point de vue. Cela complexifie donc le jeu et impose de miser davantage sur la communication. L'animateur peut élaborer un plan de discussion pour pouvoir 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 :

- Dans le jeu comme dans la vie, avons-nous tous la même vision des choses ? Pourquoi ?
- Voir quelque chose, est-ce le savoir ?

[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 *La maison des Souris* 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.

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

- Avons-nous conscience de tout ce que nous percevons ?
- Nos souvenirs peuvent-ils nous trahir ?
- Pouvons-nous percevoir le réel tel qu'il est ?
- Peut-on partager son point de vue ?
- Peut-on se défaire de sa propre perspective ?
- Notre manière de voir / percevoir le monde est-elle conditionnée ?
- De quoi dépend notre vision des choses ?
- Comment savoir si quelque chose existe si je ne peux pas le percevoir ?
- Qu'est-ce qui n'est pas accessible à la perception ?
- Recouper les points de vue permet-il d'atteindre la vérité ?
- La vérité est-elle atteignable ?
- Qu'est-ce que l'objectivité ?
- Peut-on savoir où est la vérité si chacun a son point de vue ?

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 Ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : UNE QUESTION DE POINT DE VUE

L'animateur invite les participants à vivre deux activités artistiques sur la thématique du point de vue.

Depuis mon point de vue : l'animateur dispose les participants en cercle et dépose au centre un objet complexe ou une disposition d'objets (éventuellement ceux présents dans *La Maison des Souris*). L'animateur invite les participants à dessiner strictement ce qui est vu depuis leur point de vue. Après avoir laissé le temps nécessaire, l'animateur affiche les dessins des participants pour comparer les différentes représentations imposées par le cadre du point de vue. L'animateur peut redistribuer de façon aléatoire les dessins et demander aux participants de retrouver la position initiale du dessinateur.

L'animateur invite les participants à se questionner : « Tout le monde perçoit-il la même chose ? », « Quelles sont les différences dégagées ? », « Est-ce facile d'adopter le point de vue de l'autre ? », « Est-ce facile de se mettre dans la peau de l'autre ? », etc.

Varier sa manière de voir les choses : l'animateur propose de dessiner un sujet dans sa totalité. Puis, les participants réalisent un autre dessin en changeant de point de vue (vu d'en bas, vu d'en haut, à travers une grille, à l'envers, vu de loin, de très près, etc.). On compare ensuite les deux dessins.

L'animateur invite les participants à se questionner : « Tout le monde perçoit-il la même chose ? », « Quelles sont les différences dégagées ? », « Est-ce facile d'adopter le point de vue de l'autre ? », « Est-ce facile de se mettre dans la peau de l'autre ? », etc.

Pour les plus jeunes, l'animateur peut employer la variante suivante : il invite les participants à dessiner la porte de l'école ou de la classe avec le plus de détails et d'exactitude possible. Les enfants vont ensuite comparer leurs dessins entre eux avant de vérifier avec la porte réelle. L'animateur peut alors questionner la mémoire et l'imaginaire : « Avons-nous les mêmes souvenirs ? », « Y a-t-il des images dans la mémoire ? », « Voir quelque chose beaucoup de fois suffit-il à le mettre en mémoire ? », etc.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

MATÉRIEL Du papier
De quoi dessiner
Un ou des objet(s) à dessiner

PISTE 3 : LE POINT DE VUE DES SOURIS

L'animateur commence par (re)lire aux participants le pitch du jeu proposé ici ou de façon plus détaillée dans le livret des règles.

En résumé : *Une petite famille de souris espiègles s'est installée chez vous, dans votre maison, et depuis, vos affaires disparaissent mystérieusement. Où est passée votre bague adorée ? Et votre clé ? Il ne fait aucun doute que ces petites coquines en sont responsables ! Mais à quoi peut bien leur servir votre bouton ? Ce petit jeu a assez duré, c'en est trop ! Il est temps de récupérer tous vos précieux objets. En leur absence, vous ne pouvez résister à l'envie de jeter un coup d'œil discret par leur fenêtre pour en savoir plus. Parviendrez-vous à retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris ?*

L'animateur invite les participants individuellement (ou éventuellement par groupes de deux à quatre participants) à réécrire ce pitch en prenant un autre point de vue : celui des souris. Comment voient-elles les évènements de leur point de vue ? Les participants sont invités à lire et à partager la vision de l'histoire des souris.

L'animateur invitera les participants à se questionner : « Tout le monde perçoit-il la même chose ? », « Quelles sont les différences dégagées ? », « Est-ce facile d'adopter le point de vue de l'autre ? », « Est-ce facile de se mettre dans la peau de l'autre ? », « Peut-on comprendre les choses du point de vue des animaux ? », « Avons-nous tendance à lire les évènements depuis notre point de vue ? », « Qu'est-ce que l'empathie ? Est-elle possible avec le vivant non-humain ? », etc.

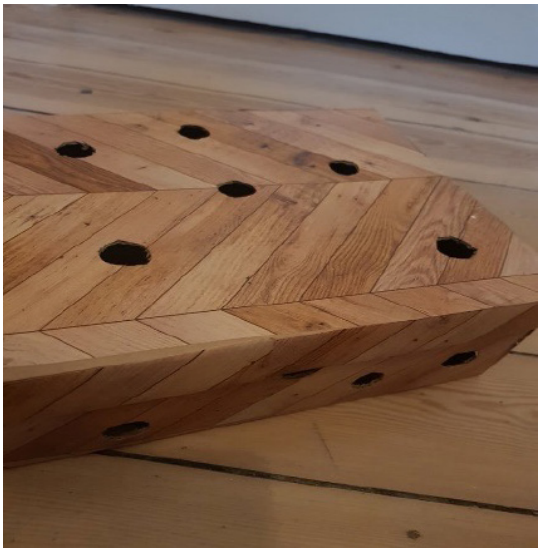
À l'issue de la lecture des différentes versions de l'histoire selon le point de vue des souris, l'animateur peut également proposer aux participants de formuler une question et ensuite de choisir celle qui les a le plus interpellés et qu'ils souhaitent approfondir philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure[2].

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	De 4 à 25 participants
DURÉE	2 x 50 minutes
MATÉRIEL	De quoi écrire Des feuilles Un tableau et de quoi y écrire pour rendre visible les questions

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

PROLONGEMENTS



On peut aussi créer sa propre maison des souris avec une boîte en carton avec un couvercle. L'animateur crée différents petits trous dans lesquels les participants peuvent introduire un doigt. L'animateur dispose dans la boîte un objet suffisamment volumineux pour que les doigts puissent atteindre une partie de l'objet par les différents trous. Les participants doivent se concerter pour identifier l'objet en jouant cette fois-ci sur le tactile.

L'animateur peut également prolonger l'animation par la lecture du conte de Sanai intitulé *Les aveugles et l'éléphant ou L'éléphant dans la maison obscure*[3].

Nous conseillons également pour la lecture de texte philosophique : Thomas NAGEL, *Le point de vue de nulle part*[4].

[3] On peut le trouver ici par exemple : https://aupieddeslettres.wordpress.com/sanai-les-aveugles-et-lelephant-ou-lelephant-dans-la-maison-obscure/

[4] NAGEL, T., *Le point de vue de nulle part*, L'Éclat, 1993 (1986).