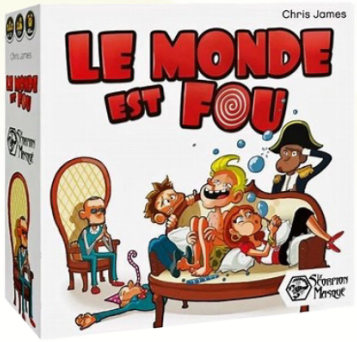
Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*[*] où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

LE MONDE EST FOU

FAIRE LES FOUS POUR QUESTIONNER ENSEMBLE LA FOLIE !

JEU



© Le Scorpion masqué – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Le monde est fou est un jeu d'ambiance où un joueur incarne un psychiatre. Son rôle est de poser des questions pour découvrir les troubles de personnalité des autres joueurs, qui jouent le rôle de patients atteints de troubles mystérieux. Le psychiatre devra poser des questions astucieuses et faire les bonnes déductions pour identifier correctement chaque trouble. Le jeu propose une grande variété de troubles à incarner, rendant chaque partie unique.

Le monde est fou ©, Le Scorpion masqué, créé par Chris James, illustré par Paul Drouin

[*] 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=tewlk2IvZRg

ASTUCES !

Attention, la mécanique du jeu ou certaines cartes peuvent mettre des participants mal à l'aise. Un tri des cartes par l'animateur peut être nécessaire.

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 4 à 12 joueurs
DURÉE	35 minutes

ALTERNATIVES

Dany ©, Grrre Games, créé par Phil Vizcarro, illustré par Antoine Baillargeau.

I am a banana ©, Le Droit De Perdre, créé par Antonin Boccara et Yves Hirschfeld, illustré par Yves Hirschfeld.

EXPLOITATION PHILO

Un jeu à la mécanique très simple, mais aux enjeux très sérieux.

OBJECTIFS[1]

Problématiser
Penser la folie et la norme
Approcher la folie par les usages dans le langage courant (voir piste 2)

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Le monde est fou* permettent d'aborder les thématiques suivantes : la folie, la norme, la transgression, 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 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 ce jeu, avez-vous fait les fous ?
- Que signifie « faire le fou » ?
- Toutes les « pathologies » proposées relèvent-elles de la folie ? Pourquoi ?

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

- Qu'est-ce que la folie ?
- Le monde est-il fou ?
- La folie se définit-elle par rapport à une norme ?
- La folie est-elle l'absence de raison ?
- La folie dérange-t-elle ?
- Y a-t-il un lien entre folie et génie ?
- La folie se voit-elle ?
- La folie fait-elle peur ?
- Avons-nous tous une part de folie en nous ?
- Qu'est-ce qu'une folie ?

[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 *Le monde est fou* 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.

- Sait-on qu'on est fou ?
- Doit-on cacher sa folie ?
- Faut-il cultiver la folie ?

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 : PLURIVOCITÉ

Nous vous proposons d'adapter le dispositif de l'animation[2] *Plurivocité* au thème de la folie.

Pour vous aider, voici une liste d'expressions :

Folie douce, fou furieux, asile de fous, coup de folie, fou amoureux, fou à lier, brin de folie, vache folle, faire le fou, un fou-fou, avoir une patte folle, fou rire, les années folles, crise de folie, une histoire de fou, plus on est de fous plus on rit, fou / folle de toi, fou du roi, etc.

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 liens à faire entre les expressions

[2] À retrouver dans PÔLE PHILO, *Le classeur du Pôle Philo. Fiches d'animation*, Laïcité Brabant wallon, 2021 ou sur www.polephilo.be

PISTE 3 : FAIRE ET DÉFAIRE

L'animateur compose des équipes (entre deux et quatre participants) et propose à chacun de repenser au concept du jour (la folie) et à son expérience de jeu. Chaque équipe se verra attribuer une couleur. L'animateur distribue à chaque équipe cinq briques de *Duplo* de sa couleur (cinq briques vertes pour l'équipe verte). Pour gagner du temps, l'animateur peut déjà coller un morceau de scotch de peintre sur la tranche de chaque *Duplo*. Sur chaque *Duplo*, l'équipe va écrire une affirmation en lien avec le thème du jeu (exemple : « On est tous le fou de quelqu'un d'autre », « La folie fait peur car elle dit quelque chose de la société », « Les normes sont faites pour être bougées », « On ne naît pas fou, on le devient », etc.). L'animateur insiste sur le fait que les affirmations doivent être difficile à « attaquer », elles doivent résister. Chaque équipe possède cinq briques, donc cinq affirmations. Ensuite, le groupe fait une petite tour avec les *Duplo* dont il dispose. Chaque équipe lit ses affirmations à haute voix pour que toutes les équipes en prennent connaissance.

La phase de jeu va alors commencer. Chacune à son tour (en suivant le sens des aiguilles d'une montre), les équipes vont annoncer l'action qu'elles souhaitent faire parmi les possibilités suivantes :

- Attaquer façon « poil à gratter » : le but est de déconstruire les affirmations des autres. Cela peut se faire de plusieurs façons : en transformant une affirmation d'une autre équipe en question, en proposant un contre-exemple ou en proposant un contre-argument. L'affirmation est alors effacée sur le Duplo au profit d'une question, d'un contre-exemple ou d'un contre-argument. Si l'affirmation est « La folie fait peur », je peux la fragiliser en la remplacer par : « La folie fait-elle peur ? » (question), « Il y a des formes de folie créative qui sont plutôt admirables » (contre-exemple) ou « La folie fait peur car certains comportements peuvent être dangereux pour soi ou les autres et cela entraîne de la peur » (contre-argument). Sur la photo : la tour de l'équipe bleue comprend trois affirmations propres. Mais on voit également que l'équipe a attaqué l'équipe jaune en transformant en question une

affirmation qui devait être « Toutes les folies sont dangereuses » et a également attaqué l'équipe rose en transformant une affirmation en question, cela devait être : « On est responsable de sa santé mentale ».

- Se défendre en construisant une nouvelle affirmation : il s'agit d'ajouter une nouvelle brique à sa construction dans sa couleur.

La première équipe qui n'a plus de brique de sa couleur dans sa construction perd la partie.

L'animateur peut ensuite reprendre les questions produites et propose aux participants de choisir la question qui les a le plus interpellés et qu'ils souhaitent approfondir philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure[3].

Le débriefing peut aussi être mené sur les axes suivants : « Certaines affirmations sont-elles plus difficiles à démonter ? Pourquoi ? », « Est-il plus facile d'affirmer ou de questionner ? », etc.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / ados / adultes
NOMBRE	De 6 à 25 participants
DURÉE	50 minutes
MATÉRIEL	Des briques de *Duplo* Du scotch de peintre Des marqueurs

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

VARIANTE

Il est aussi possible de travailler avec une banque de citations à l'issue du jeu et de proposer aux participants de choisir celle qui est la plus en lien avec leur expérience de jeu.

Banque de citations :

« L'espérance est la plus grande de nos folies. »
Alfred de Vigny

« Il y a plus de fous que de sages, et dans le sage même, il y plus de folie que de sagesse. »
Nicolas de Chamfort

« Les hommes sont si nécessairement fous, que ce serait être fou, par un autre tour de folie, de n'être pas fou. »
Blaise Pascal

« On ne trouve guère un grand esprit qui n'ait un grain de folie. »
Sénèque

« C'est bien la pire folie que de vouloir être sage dans un monde de fous. »
Érasme

« Nous sommes tous obligés, pour rendre la réalité supportable, d'entretenir en nous quelques petites folies. »
Marcel Proust

ASTUCES !

Il est possible de proposer une sélection de questions propices à un brin de folie philosophique à poser aux « fous » durant le jeu pour corser l'activité.

Quelques idées :

- Quelle est ta plus belle bêtise ?
- Quelle est ta plus grande peur ?
- Quel est ton plus grand rêve ?
- As-tu des traditions ou des rituels préférés ?
- Que ferais-tu si tu étais invisible pendant une journée ?
- Quelle est la qualité que tu possèdes et dont tu es fier ?
- Quelle est ton plus beau défaut ?
- Quel est le cadeau que tu as préféré offrir ?
- Quelle est ta façon préférée de faire preuve de gentillesse ou d'aider les autres ?
- Quelle est la plus belle aventure que tu as vécue ?
- Quel est ton souvenir d'enfance préféré ?
- Quelle est ta façon préférée de te détendre et de te relaxer ?
- Si tu pouvais avoir un super pouvoir, quel serait-il et comment l'utiliserais-tu ?