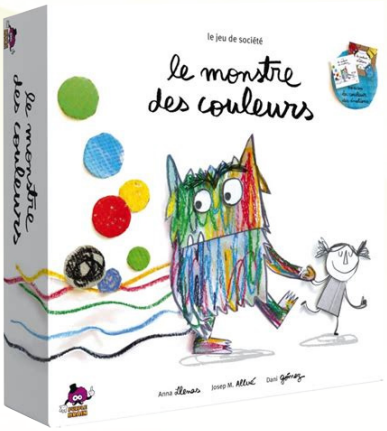
Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*[*] où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

LE MONSTRE DES COULEURS
UN JEU COOPÉRATIF POUR AIDER UN MONSTRE À REMETTRE DE L'ORDRE DANS SES ÉMOTIONS

JEU



© Purple Brain – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Le monstre des couleurs est un jeu de coopération sur le thème des émotions. Les joueurs vont incarner une petite fille qui doit aider le monstre des couleurs à mettre de l'ordre dans ses émotions qui sont toutes mélangées. Ensemble, ils partagent des souvenirs, des anecdotes et des exemples liés aux émotions de base, tout en essayant de se rappeler dans quel ordre sont placés les flacons contenant ces émotions.

Le monstre des couleurs ©, Purple Brain, créé par Anna Llenas, Josep M. Allué et Dani Gomez, illustré par Anna Llenas

[*] PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2022 (Éd. révisée).

TUTO

Vidéo « Présentation du jeu *Le monstre des couleurs* » de la chaîne Youtube *Dés en Mousse* :
https://www.youtube.com/watch?v=sWEpceBuYkE

ASTUCES !

Le jeu est tiré du livre *La couleur des émotions* de Anna-Llenas. Il est donc possible de combiner le jeu avec une lecture de l'album qui existe aussi en version pop-up.

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 4 ans

NOMBRE De 2 à 5 joueurs

DURÉE 20 minutes

ALTERNATIVES

Zenda - le maître du stress ©, Placote, créé par Nathalie Laganière.

Le jeu de mes émotions ©, Gründ, créé par Stéphanie Couturier, illustré par Maurèen Poignonec.

La planète des émotions ©, Placote, créé par Solène Bourque, illustré par Oana Cocheci (Deveo Media).

EXPLOITATION PHILO

Un jeu coopératif adapté aux tout-petits, à la mécanique toute simple et inspiré du best-seller *La couleur des émotions* d'Anna Llenas[1]. Il permet d'exprimer ses émotions et de les structurer, mais aussi d'en faciliter l'expression.

OBJECTIFS[2]

Problématiser
Identifier et partager des émotions, des sentiments
Développer du vocabulaire des sentiments et des émotions

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Le monstre des couleurs* permettent d'aborder les thématiques suivantes : l'empathie, les émotions, la raison, le ressenti ou les relations.

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 démarrer en demandant aux participants de lister un maximum d'émotions ressenties durant le jeu.

Ensuite, l'animateur peut poser les questions suivantes :

- Pourquoi la tristesse est-elle en bleu dans le jeu ? Aurais-tu mis une autre couleur ? Pourquoi la colère est-elle en rouge ? Aurais-tu mis une autre couleur ?

[1] LLENAS, A., *La couleur des émotions*, Éditions Quatre Fleuves, 2014.
[2] 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 monstre des couleurs* sollicitent les socles de compétences suivants : Élaborer un questionnement philosophique / Développer son autonomie affective / Se décentrer par la discussion.
Exploitation philo conçue en 2022 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Êtes-vous parfois comme le monstre des couleurs quand c'est le désordre dans votre cœur ? Que faites-vous si cela arrive ?
- Avez-vous aimé partager des souvenirs en lien avec certaines émotions ?
- Est-ce que c'est plus difficile de partager des souvenirs pour certaines émotions ? Lesquelles ? Pourquoi ?

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

- En quoi les émotions des autres nous concernent-elles ?
- Faut-il écouter ses émotions ?
- Peut-on partager une émotion avec quelqu'un ?
- Peut-on vivre sans émotion ?
- Les émotions servent-elles à quelque chose ?
- Que peut-on partager ?
- C'est quoi une émotion ?
- À quoi ça servirait de partager ses émotions ?
- Comment ça se partage une émotion ?
- Avez-vous des exemples d'émotions que vous avez partagées ? Dans quelles circonstances ? À quelles occasions ?
- Peut-on choisir de partager ou pas ?
- Faut-il être à l'écoute des émotions des autres ?
- Que se passe-t-il quand on partage ses émotions ?
- Les émotions des adultes sont-elles les mêmes que celles des enfants ?

Pour les plus petits, nous vous proposons la banque de questions suivantes :

- Dans quelles situations ressent-on de la tristesse, de la joie, de la peur, de la colère ?
- Est-ce normal de parfois être triste, joyeux, en colère, etc. ? Pourquoi ?
- Se sent-on mal à l'aise lorsqu'on est triste, joyeux, en colère, etc. devant les autres ? Pourquoi ?
- Est-ce bien de cacher sa tristesse, sa colère, etc. ? Pourquoi ?
- Y a-t-il des émotions qui sont plus faciles / difficiles à montrer aux autres ? Pourquoi ?
- Peut-on toujours montrer / exprimer ses émotions de tristesse, de joie, de peur, etc. ? Pourquoi ?
- Y a-t-il des émotions qu'il est préférable de ne pas montrer devant certaines personnes ? Pourquoi ?
- Est-ce que ça fait du bien d'être en colère, de rire, etc. ?
- Est-il possible d'être à la fois triste et colère ? Peut-on ressentir plusieurs émotions à la fois ?
- Est-ce bien de parler de ses émotions ?
- Qu'est-ce que cela apporte de montrer / d'exprimer ses émotions ?
- Par quels signes peut-on voir qu'une personne est triste, qu'elle ne se sent pas bien, qu'elle se sent seule, qu'elle souffre, qu'elle est inquiète, qu'elle est joyeuse, qu'elle est en colère, qu'elle est émue, etc. ?

- Pensez-vous que tout le monde exprime sa colère, sa joie, sa tristesse de la même manière ? Pourquoi ?
- Et les animaux, ressentent-ils aussi des émotions ? Qu'est-ce qui vous fait dire oui ou non ?

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 Tout-petits / enfants
NOMBRE De 5 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 donc 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 qu'il estime la meilleure[3].

EN PRATIQUE

PUBLIC Tout-petits / enfants
NOMBRE De 5 à 25 participants
DURÉE 50 minutes
MATÉRIEL Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les questions

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

PISTE 3 : DES EXPRESSIONS DE LA LANGUE FRANÇAISE EN LIEN AVEC LES ÉMOTIONS

Étape 1 : Dessiner des expressions

L'animateur forme des petits groupes, de trois ou quatre personnes (si le nombre de participants le permet, il est possible de jouer seul). L'animateur distribue une feuille à dessin (format A3 ou A4) et un papier sur lequel figure une expression (voir ci-dessous). Les participants en prennent connaissance (l'animateur peut lire le papier si nécessaire), puis retournent leur papier afin que l'expression ne soit plus visible. Chaque groupe va donc illustrer une expression. Pendant ce temps, l'animateur reprend les expressions-titres et les affiche au tableau.

Étape 2 : Retrouver l'expression-titre d'une illustration

Les expressions en jeu sont visibles pour tous. Il est possible de rendre cela plus difficile en ne dévoilant pas aux autres participants les expressions en jeu.
Une fois que toutes les créations d'illustrations sont finies (15 minutes environ), l'animateur reprend toutes les illustrations et les affiche pour qu'elles soient bien visibles pour tous. L'animateur laisse à chaque participant le temps de les observer. Les participants vont devoir essayer de retrouver les titres correspondant à chaque illustration.

Chaque groupe doit expliquer son choix pour chaque association en employant des arguments et en s'appuyant sur des éléments d'observation et d'interprétation.

Étape 3 : C'est quoi une émotion ?

L'animateur reprend les différents bocaux présentés dans le jeu et demande aux participants d'associer les expressions en jeu dans l'étape 2 aux bons bocaux.

L'animateur peut donner la consigne suivante : « À votre avis, à quelle émotion peut-on associer cette expression ? Regardez le dessin. Que voyez-vous ? Pouvez-vous essayer d'en deviner le sens ? Argumentez vos hypothèses. »

- Être aux anges => Joie
- Être au septième ciel => Joie
- Avoir le moral dans les chaussettes => Tristesse
- Avoir le cafard => Tristesse
- Voir la vie en rose => Joie
- Être sur son petit nuage => Joie
- Broyer du noir => Tristesse
- Avoir la banane => Joie
- Être au fond du trou => Tristesse
- Avoir la chair de poule => Peur
- Être à ramasser à la petite cuillère => Tristesse

- La goutte d'eau qui fait déborder le vase => Colère
- Avoir des sueurs froides => Peur
- Se faire un sang d'encre => Peur
- Avoir les cheveux qui se dressent sur la tête => Peur
- Avoir les jetons => Peur
- Péter les plombs => Colère
- Être hors de soi => Colère
- Être en pétard => Colère
- Avoir la moutarde qui monte au nez = > Colère
- Sortir de ses gonds => Colère
- Perdre les pédales => Colère
- Garder son sang-froid => Calme

Enfin, l'animateur demande aux participants d'observer tout le matériel produit (le classement des expressions par bocal et les dessins). L'animateur propose la consigne suivante : « Qu'y a-t-il de commun entre ces différentes expressions et dans vos dessins ? Qu'est-ce qu'une émotion ? » L'animateur mène alors la discussion et veille à faire circuler la parole, à ce que les prises de parole soient étayées et argumentées.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Tout-petits / enfants
NOMBRE	De 5 à 25 participants
DURÉE	2 x 50 minutes
MATÉRIEL	Des petits papiers indiquant des expressions imagées Des feuilles de papier De quoi écrire et dessiner

VARIANTES

Il est possible de rajouter des zones avec les émotions manquantes dans le jeu pour rejouer une partie : le dégoût, la surprise, la jalousie, etc. Les participants doivent raconter une situation qui pourrait engendrer l'émotion sans pour autant qu'elle ait été vécue.

On peut également réaliser des imagiers : l'imagier de la joie, de la tristesse, de la colère, etc. en demandant aux participants d'alimenter par collage ou dessin les différents bocaux liés aux émotions.