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

OBJECTIF SIESTE !
NE RIEN FAIRE, C'EST DU BOULOT !

JEU

© Mattel – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Objectif sieste ! est un jeu dans lequel les joueurs font tout pour en faire le moins possible. Les joueurs doivent planifier une journée de procrastination et tenter d'être le moins productif possible en alignant les bonnes cartes pour fuir les corvées et les responsabilités en accumulant le plus de distractions possibles.

Objectif sieste ! ©, Mattel, créé par Nicolas Meler, illustré par Sarah Andersen

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

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 7 ans
NOMBRE	De 2 à 4 joueurs
DURÉE	15 à 30 minutes

EXPLOITATION PHILO

Un petit jeu joliment illustré qui plaira tant aux adultes qu'aux enfants et qui permet de prendre le temps de se poser la question de la gestion du temps.

OBJECTIFS[1]

Problématiser
Aborder notre rapport à la temporalité
Questionner le temps sous différents angles

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Objectif sieste !* permettent d'aborder les thématiques suivantes : la paresse, la procrastination, le temps, la liberté, la productivité, le travail, l'oisiveté, le divertissement, la responsabilité, 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 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 :

- Faut-il fuir les responsabilités ?
- Que veut-on dire quand on parle de « temps libre » ?
- Vous préférez être riche ou avoir du temps ?
- Est-on libre de disposer de son temps ?
- La paresse est-elle un défaut ?
- Prendre son temps, est-ce perdre son temps ?
- Que signifie « perdre son temps » ?
- Est-ce parfois se charger davantage que de chercher à en faire le moins possible ?
- Avons-nous besoin de nous divertir ?
- Est-il possible de ne rien faire ?
- Peut-on maîtriser le temps ?

[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 *Objectif sieste !* 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 2023 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

- Aimons-nous la vitesse ?
- Pourquoi avons-nous parfois l'impression que le temps passe trop lentement ou trop vite ?
- Le temps est-il le même pour tous ?
- Qu'est-ce qui procure le plus de plaisir : faire vite ou lentement ?
- Attendre, c'est énervant ou agréable ? Pourquoi ?

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 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : QUI PEUT LE PLUS PEUT LE MOINS

L'animateur explique aux participants qu'ils vont devoir réfléchir à des mots qui leur viennent à l'esprit à l'issue du jeu. L'animateur invite les participants à les noter sur des petits papiers (exemples : dormir, paresse, contraintes, vacances, travail, liberté, temps, etc.).
Le but sera de faire deviner ces mots aux autres participants, mais, attention, il faudra tenter de les faire deviner en employant le moins de mots possibles ! Si le nombre excède 10 participants, l'animateur compose des équipes entre deux et quatre joueurs qui viendront incarner un joueur dans le déroulement explicité ci-après.
L'animateur tire au sort le joueur qui commence à deviner. Il ferme les yeux quelques instants et l'animateur pioche un mot parmi la réserve de mots. Il dévoile aux autres joueurs le mot qu'ils devront faire deviner. Une fois que tous les joueurs de l'équipe ont pris connaissance du mot (pas avant), chacun écrit des indices pour faire deviner ce mot, sans rien montrer aux autres. Il est conseillé de rédiger le moins d'indices possible pour renforcer ses chances de gagner. Chacun note ensuite

dans le coin de sa feuille combien de mots il a employé. Dès que tous les joueurs ont rédigé leurs indices, chacun annonce combien il a laissé d'indices. Celui qui annonce le plus petit nombre dévoile son ou ses indices en premier. Le joueur qui devine peut faire une proposition. S'il ne trouve pas ce que représente les indices, le joueur ayant le deuxième plus petit nombre d'éléments dévoile sa feuille avec ses indices, et ainsi de suite jusqu'à ce que la bonne réponse soit trouvée ou que tous les indices aient été révélés. En cas de nombres d'éléments identiques entre plusieurs joueurs, celui ayant terminé sa sélection d'indices en premier dévoile sa feuille en priorité. Si la bonne réponse est retrouvée, le donneur d'indices gagne deux points et le joueur ayant deviné un point. L'animateur peut ensuite proposer de choisir un mot qui pourra faire l'objet d'une cueillette de questions philosophiques. L'animateur peut également choisir de questionner la mécanique de cette exploitation : « Est-ce plus difficile de faire moins ? », « Que veut-on dire quand on dit : « Qui peut le plus peut le moins » ? », « Que veut-on dire quand on dit : « Le mieux est l'ennemi du bien » ? », etc.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

MATÉRIEL Des petits papiers
De quoi écrire
Une feuille de papier

PISTE 3 : MON EMPLOI DU TEMPS

L'animateur explique que chacun va composer un emploi du temps en créant ses propres cartes *Responsabilités*, *Corvées suprêmes* et *Distractions*. L'animateur invite d'abord chacun à composer un emploi du temps réel (« La plupart du temps, une journée ordinaire est composée comme suit :... ») et puis, dans un second temps, les participants sont invités à composer leur journée idéale.

L'animateur invite ensuite les participants à comparer les deux emplois du temps. Les participants font part de leurs constats et du fruit de leurs observations.

Questions de relance possibles :

- La manière dont on emploie notre temps dit-elle quelque chose de nous ?
- Sommes-nous libres de disposer de notre temps ?
- Avoir du temps, est-ce une forme de richesse ?
- Faut-il fuir ses responsabilités ?
- Cela veut dire quoi « gérer son temps » ?
- Pourquoi fuit-on ses responsabilités ?
- Comment peut-on « perdre son temps » ?
- Qu'est-ce que ça veut dire « bien occuper son temps » ?

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 2 x 50 minutes

MATÉRIEL Des feuilles blanches
Des marqueurs
Des photocopies des différentes cartes pour en reproduire le visuel (facultatif)

PROLONGEMENT

Il est aussi possible de proposer une des expériences de pensée suivante :

- Laisse parler ta créativité et ton imagination vagabonder : si tu ne devais plus jamais dormir, que ferais-tu des heures supplémentaires chaque jour ?
- Au préalable, trouve une montre ou une horloge. Concentre-toi et lance-toi le défi suivant : sans regarder, essaie de dire quand une minute s'est écoulée. Vérifie ensuite à l'aide de la montre ou de l'horloge. Étais-tu loin du compte ? Comment as-tu perçu ce temps qui passe ?
- Installe-toi tranquillement. Essaie de ne penser à rien, mais vraiment à rien, pendant une minute. Est-ce possible ? Comment as-tu vécu l'expérience ?

ASTUCE !

Si vous désirez travailler des textes philosophiques, nous conseillons de partir du divertissement pascalien : « Tout le malheur des hommes vient d'une seule chose qui est de ne pas savoir demeurer au repos dans une chambre.[3] »

[3] PASCAL, B., « Divertissement », fragments 132 à 139, liasse VIII, dans *Pensées*, Édition Léon Brunschvicg, 1897, pp. 33-34.