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

SIMILO : CONTES

FAITES DES DIFFÉRENCES ET DES RESSEMBLANCES UNE FORCE POUR COMMUNIQUER !

JEU

© Gigamic – Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Similo : Contes est un jeu de déduction coopératif durant lequel les joueurs disposent de cinq tours pour démasquer un personnage secret sélectionné parmi une galerie de personnages. Pour faire deviner, les joueurs disposent d'autres cartes personnages en main qui serviront d'indices. Le jeu se déroule de façon silencieuse. Pour communiquer, il faudra sélectionner des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret. Si ce personnage est éliminé par erreur, alors c'est perdu.

Similo : Contes ©, Gigamic, créé par Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi & Martino Chiacchiera, illustré par Naïade

[*] 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=ayKx154a2MM

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.

Le jeu dispose de différentes versions autour de thématiques variées : « Animaux », « Histoire », « Mythes », « Monstres », « Animaux sauvages ». On peut augmenter la difficulté en mélangeant et en combinant les cartes des différentes versions.

Vous pouvez louer la boîte de jeu dans une ludothèque.

EN PRATIQUE

PUBLIC	À partir de 7 ans
NOMBRE	De 2 à 10 joueurs
DURÉE	10 à 15 minutes

ALTERNATIVE

Contrario ©, Cocktail Games, créé par Roberto Fraga, illustré par Stéphane Escapa.

EXPLOITATION PHILO

Un petit jeu malin et très facilement transposable avec une prise en main aisée. Il permet de travailler différentes habiletés de penser subtilement et en douceur avec des illustrations

OBJECTIFS[1]

Conceptualiser
Problématiser
Développer la capacité à percevoir les ressemblances entre concepts pour conceptualiser plus finement
Interroger les différences

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Similo : Contes* permettent d'aborder les thématiques suivantes : les différences, les similitudes, les ressemblances, 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 : « Est-ce facile de percevoir les ressemblances et les dissemblances ? », etc.

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

- « Qui se ressemble s'assemble », vraiment ?
- A-t-on le droit de juger sur l'apparence ?
- Faut-il cultiver les différences ?
- Faut-il gommer les différences ?
- Les différences sont-elles sources de conflits ?

[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 *Similo : Contes* 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.

- Les différences justifient-elles des hiérarchies ?
- Le seule chose que nous avons en commun est-elle d'être unique ?
- La différence fait-elle peur ?
- Nos différences font-elles nos identités ?

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

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

PISTE 2 : SIMILO DES CONCEPTS

L'animateur propose une variante du jeu dans laquelle les personnages sont remplacés par des concepts. Au préalable, l'animateur fait écrire par les participants des concepts ou des thèmes sur des post-it. Il peut effectuer lui-même cette étape et en décharger les participants. Les joueurs disposent de cinq tours pour démasquer un concept secret sélectionné parmi les post-it créés. Si ce concept est éliminé par erreur, alors c'est perdu. Pour faire deviner, les joueurs disposent d'autres cartes *Concepts* en main qui serviront d'indices. Le jeu se déroule de façon silencieuse. Pour communiquer, il faut sélectionner des similitudes ou des différences entre le concept indice et le concept secret. Pour la faisabilité du jeu, l'animateur veille à ce que les concepts en jeu soient clairs et relativement distincts.

Par exemple : différence, ressemblance, identité, vérité, effort, intelligence, patience, nature, justice, argent, pouvoir, amour, haine, force, doute, confiance, travail, paresse, culture, etc.

EN PRATIQUE

PUBLIC Ados

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 2 x 50 minutes

MATÉRIEL Des feuilles de papier
Des post-it
Un tableau et de quoi y écrire

PISTE 3 : SIMIL-MOI

Dans cette piste, l'animateur demande aux participants de répondre à la question suivante : « Si tu devais te faire deviner en tant que personnage secret, comme dans le jeu, quelles cartes utiliserais-tu comme indices ? Pourquoi ? » Chaque participant choisit alors une carte qui partage des similitudes avec lui et une autre qui en diffère. Les autres membres du groupe essaient ensuite de deviner quel(s) point(s) commun(s) relie(nt) le participant à la première carte et quel(s) point(s) de différence le sépare(nt) de la seconde carte. Après avoir justifié leurs choix, le participant qui a proposé les cartes prend la parole en dernier pour confirmer ou non les hypothèses des autres.

À la fin de ce jeu, l'animateur peut suggérer d'aller plus loin avec une version du jeu de domino humain. Comme dans les dominos classiques, où l'on aligne les pièces en respectant une règle précise – un domino peut être placé à côté de deux autres seulement s'il partage un chiffre commun avec chacun – les participants devront ici s'aligner en fonction de points communs avec leurs voisins de droite et de gauche. Toutefois, le point commun avec chaque voisin doit être différent. L'objectif est de former une chaîne, chaque personne se positionnant à tour de rôle à côté de quelqu'un avec qui elle partage un point commun. Chaque participant incarne ainsi une pièce de domino. Le jeu se termine lorsque la chaîne est complète, et chacun énonce alors à voix haute le point commun qu'il partage avec ses voisins.

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants

NOMBRE De 4 à 25 participants

DURÉE 50 minutes

VARIANTE

Il est possible de créer des histoires avec les personnages issus des cartes du jeu pour illustrer les proverbes : « Qui se ressemble s'assemble » ou « Les contraires s'attirent ». Les participants peuvent sélectionner les personnages ou ils leur sont confiés au hasard. Les histoires sont ensuite lues et discutées selon la méthode qui sied à l'animateur[2].

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