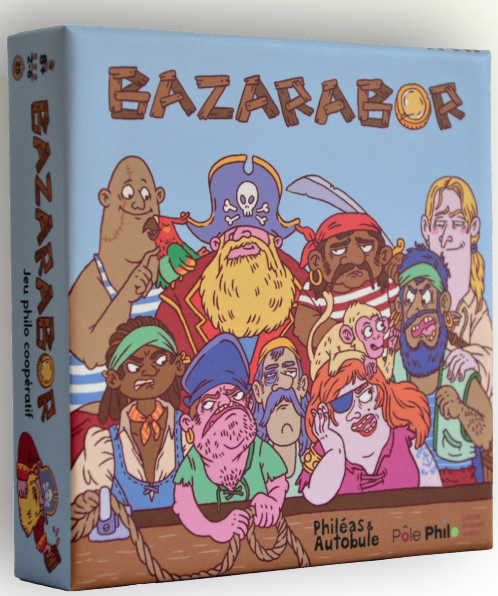
Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*** où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

BAZARABOR*

À L'ABORDAGE DES IDÉES ! GARDER, VENDRE… ET SURTOUT DÉBATTRE !

JEU



© Laïcité Brabant wallon, *Philéas & Autobule* et Pôle Philo – tous droits réservés

RÉSUMÉ

Dans *Bazarabor*, vous incarnez une bande de pirates chargé·es de trier leur cale. À tour de rôle, un·e pirate donne un ordre à l'aide d'un critère : « Vendre ce qui est utile », « Garder ce qui est beau », etc. Les autres doivent se concerter pour éliminer un maximum d'objets… sans toucher au trésor spécial, connu uniquement du responsable de la cale. Plus les ventes sont réussies, plus le magot commun grandit. Mais attention : une erreur condamne définitivement la cale, et Jaco peut frapper à tout moment.

Un jeu coopératif et stratégique où trier sa cale, c'est interpréter et penser !

*Ce jeu a été créé par les équipes de *Philéas & Autobule* et du Pôle Philo, services de Laïcité Brabant wallon, et illustré par @helenejeanbon.
**PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2022 (Éd. révisée).

COMMENT SE PROCURER LE JEU ET VISIONNER LE TUTORIEL

Sur le site internet https://phileasetautobule.be/produit/bazarabor/

Ou scannez le code QR

EN PRATIQUE

PUBLIC	À partir de 8 ans
NOMBRE	De 2 à 6 joueur·euses
DURÉE	25 minutes

EXPLOITATION PHILO

Bazarabor a été conçu par les équipes de *Philéas & Autobule* et du Pôle Philo, dans une perspective explicitement philo. L'expérience de jeu seule permet déjà d'aborder de nombreuses questions philosophiques, mais les pistes présentées ici l'enrichissent davantage !

OBJECTIFS[1]

Problématiser

Conceptualiser

Argumenter et coopérer

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Bazarabor* permettent d'aborder les thématiques suivantes : les catégories et leur construction, l'interprétation, la coopération, le risque et la décision collective, la valeur (utile, beau, précieux, etc.) Le jeu permet aussi une réflexion sur les différents concepts présents sur les cartes *Critère*.

PISTES D'EXPLOITATION PHILO

PISTE 1 : PARTIR DE L'EXPÉRIENCE DE JEU POUR MIEUX LE QUESTIONNER

Après une ou plusieurs parties, l'animateur·ice peut proposer un temps de recul réflexif. Une bonne manière de démarrer la discussion consiste à récolter les questions que les participant·es se posent après la partie. Qu'est-ce qui les a surpris·es ? Qu'est-ce qui a posé problème ? Qu'est-ce qui a suscité des désaccords ? Cette cueillette de questions permet de partir de l'expérience vécue par le groupe. Les questions ci-dessous peuvent aider l'animateur·ice à relancer ou enrichir la discussion.

[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 *Bazarabor* rejoignent les visées de la discipline suivantes : Élaborer un questionnement philosophique / Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée. Exploitation philo conçue en 2026 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

Exemples de questions sur les aspects de décisions collectives et discussions sur les critères :

• Était-il facile de se mettre d'accord ?

• Pourquoi certains objets ont-ils suscité plus de discussions que d'autres ?

• Avez-vous tous·tes la même définition du critère ?

• Avez-vous parfois douté ?

• Une catégorie existe-t-elle indépendamment de nous ?

• Une chose peut-elle appartenir à deux catégories opposées ?

• Est-ce grave de se tromper collectivement ?

• La majorité a-t-elle toujours raison ?

Exemples de questions sur les enjeux liés à la valeur et à la protection :

• Pourquoi protège-t-on certaines choses plus que d'autres ?

• Une chose a-t-elle de la valeur en soi ou parce que quelqu'un y tient ?

• Peut-on savoir ce qui est précieux pour quelqu'un d'autre ?

• Peut-on sacrifier un trésor pour le bien commun ?

Exemple de questions sur les enjeux liés à la valeur et à la variation du magot en fonction des décisions :

• Pourquoi gagne-t-on ou perd-on ensemble ?

• Est-il juste qu'une seule erreur condamne toute une cale ?

• Le risque rend-il le jeu plus intéressant ?

• Faut-il parfois accepter de perdre pour ne pas trahir un principe ?

Exemples de questions sur l'imprévisibilité amenée par Jaco :

• Peut-on tout contrôler ?

• Est-il juste qu'un élément aléatoire change le cours du jeu ?

• La chance et le mérite sont-ils comparables ?

EN PRATIQUE

PUBLIC **Enfants / ados**

NOMBRE **6 à 25 participant·es**

DURÉE **50 minutes**

PISTE 2 : EXPLORER LES CRITÈRES

Le cœur du jeu repose sur les cartes *Critère*. L'animateur·ice peut choisir un critère qui a suscité beaucoup de discussions pendant la partie et approfondir la réflexion avec le groupe. Voici quelques exemples de plan de discussion pour certaines cartes *Critère*.

Ce qui est utile :

• Utile pour qui ?

• Peut-on considérer quelque chose d'inutile comme utile dans un autre contexte ?

• L'utile est-il forcément bon ou souhaitable ?

• Est-ce que tout ce qui existe doit avoir une utilité ?

• Utile et nécessaire, est-ce pareil ?

Ce qui est beau :

• Le beau dépend-il de chaque personne ?

• Peut-on apprendre à trouver quelque chose beau ?

• Une chose peut-elle être belle et dangereuse à la fois ?

• Le beau existe-t-il indépendamment de notre regard ?

• Est-ce que ce que l'on considère comme beau change avec le temps ou la culture ?

Ce qui est dangereux :

• Dangereux pour qui ?

• Une chose dangereuse peut-elle être nécessaire ou utile ?

• Le danger dépend-il de l'intention ou des conséquences ?

• Est-ce qu'une chose devient dangereuse selon la personne qui l'utilise ?

• Peut-on aimer ou rechercher ce qui est dangereux ?

Ce qui est naturel :

• Les êtres humains font-ils partie de la nature ?

• Peut-on décider collectivement de ce qui est naturel ?

• Une forêt plantée par l'être humain est-elle naturelle ?

• Est-ce que ce qui est fabriqué par l'être humain peut être considéré comme naturel ?

• Y a-t-il quelque chose chez l'être humain qui serait « contre nature » ?

Ce qui est violent :

• Tout le monde peut-il être violent ?

• Y a-t-il des violences invisibles ou silencieuses ?

• Peut-on être violent sans le vouloir ?

• La violence dépend-elle du caractère ou de la situation ?

• Une personne gentille peut-elle être parfois violente ?

Ce qui pose problème :

• Qui décide de ce qui est un problème ?

• Un problème pour une personne est-il forcément un problème pour tous·tes ?

• Peut-on avoir un problème sans que personne ne le remarque ?

• Les problèmes peuvent-ils être imaginaires ou inventés ?

• Est-ce qu'un problème disparaît quand on trouve une solution ?

• Est-ce qu'un problème est toujours négatif ?

• Tout ce qui nous dérange est-il un problème ?

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants / ados / adultes

NOMBRE 6 à 25 participant·es

DURÉE 50 minutes

PISTE 3 : LE GRAND CONSEIL DES PIRATES

Cette piste peut être proposée après une partie classique du jeu. Les participant·es ont ainsi déjà expérimenté leur manière « naturelle » de décider ensemble, ce qui permet ensuite de prendre du recul sur les différentes méthodes possibles. L'animateur·ice invite alors les participant·es à expérimenter plusieurs façons de prendre une décision collective, puis à analyser leurs effets.

L'animateur·ice va donc proposer aux participant·es de réfléchir sur les différentes manières de décider ensemble. Iel peut introduire la discussion et le dispositif en proposant la narration suivante : « Vous êtes réuni·es en Grand Conseil des Pirates. Le magot est presque plein… mais il reste une dernière décision à prendre. Un seul trésor pourra être gardé pour toute la flotte. Les autres seront vendus. Vous devez décider ensemble… mais comment ? »

On sélectionne 5 à 7 cartes *Objet* visibles au centre (elles représentent les trésors finalistes).

Chaque méthode permet d'éliminer un trésor. Une méthode ne peut être utilisée qu'une seule fois. Les participant·es vont

piocher après chaque élimination d'objets une nouvelle méthode de décision à expérimenter (voir cartes en annexe). Un critère est également pioché à chaque tour de jeu pour guider les discussions et définir l'objet qu'il conviendrait le mieux d'éliminer au regard de ce critère.

Voici les méthodes à tester :

1. Le tirage au sort

On mélange tous les objets et on en pioche un au hasard. Il sera éliminé.

Questions pour aller plus loin :

- Est-ce que c'est rapide ?
- Est-ce que c'est juste ?
- Est-ce que le hasard a bien fait les choses (par rapport au critère en jeu) ?
- Est-ce que ça évite les conflits ?
- Est-ce qu'on se sent responsable ?
- Le hasard peut-il être une façon légitime de décider ?

2. Le vote majoritaire

Discussion rapide, puis vote à main levée. L'objet ayant le moins de voix est éliminé.

Questions pour aller plus loin :

- Que ressentent les personnes qui sont minoritaires ?
- La majorité a-t-elle forcément raison ?
- Est-ce que tout le monde se sent impliqué·e ?

3. L'unanimité

On ne peut éliminer un objet que si tout le monde est d'accord.

Questions pour aller plus loin :

- Est-ce que quelqu'un a changé d'avis ?
- Est-ce que c'était long ?
- Est-ce que certain·es ont dit « oui » pour avancer ?
- L'unanimité garantit-elle la justice ?
- Peut-on toujours obtenir l'accord total ?

4. La décision à zéro objection

On ne cherche pas à ce que tout le monde adore. On vérifie seulement que personne n'a d'objection majeure.

Question clé : « Quelqu'un pense-t-il que garder ce trésor poserait un vrai problème pour le groupe ? » S'il y a objection, on ajuste.

Questions pour aller plus loin :

- Est-ce qu'on s'est senti écouté·e ?
- Est-ce différent du vote ?
- Est-ce plus coopératif ?

5. Chef·fe désigné·e

Un·e pirate devient « Capitaine Suprême » pour ce tour. Iel écoute puis tranche. On peut décider de qui sera la ou le chef au lancer de dé (le jet le plus élevé détermine la ou le chef) ou selon une méthode précédemment expérimentée.

Questions pour aller plus loin :

- Est-ce plus rapide ?
- Est-ce plus confortable ?

• Fait-on plus confiance à une personne qu'au groupe ?

• Est-ce juste ?

6. Le vote secret

Chacun·e écrit son choix. On mélange et on annonce.

Questions pour aller plus loin :

• Est-ce plus honnête ?

• Est-ce qu'on ose davantage dire ce qu'on pense ?

• Est-ce qu'on se sent moins jugé·e ?

7. Le vote à points

Chaque pirate reçoit 4 pièces d'or (issues du jeu). Iel peut mettre 4 points sur un objet ou répartir ses points comme iel le souhaite.

Questions pour aller plus loin :

• Est-ce plus nuancé ?

• Peut-on aimer plusieurs choses ?

• Est-ce plus représentatif ?

8. La construction progressive

Une option est éliminée à chaque tour, après discussion, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une.

Questions pour aller plus loin :

• Est-ce que prendre son temps ça aide à décider ?

• Est-ce qu'éliminer c'est choisir ?

• Quand est-ce qu'on sait qu'un choix est un vrai choix (plutôt que par défaut) ?

Phase de réflexion finale

Une fois qu'il ne reste qu'un trésor, l'animateur·ice peut mener une discussion collective, selon la méthode qu'iel estime la meilleure[2] .

Classements possibles

Demander aux participant·es de classer les méthodes :

• De la plus juste à la moins juste ;

• De la plus rapide à la plus lente ;

• De la plus satisfaisante à la plus frustrante ;

• De la plus démocratique à la moins démocratique ;

• De la plus efficace à la plus coopérative.

L'animateur·ice veille à faire comparer les classements.

Discussion philosophique

• Une méthode juste est-elle forcément efficace ?

• Faut-il privilégier la rapidité ou l'équité ?

• Décider ensemble, est-ce chercher la vérité ou l'accord ?

• Peut-on décider sans exclure ?

• Une décision peut-elle être juste si quelqu'un·e est profondément contre ?

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

VARIANTE

Il est également possible de proposer aux participant·es d'imaginer de nouvelles méthodes de décision collective à expérimenter pour une nouvelle manche en sélectionnant de nouveaux objets et de nouveaux critères.

ASTUCE !

L'animateur·rice peut également proposer aux participant·es de rejouer une partie classique en mettant à l'épreuve la méthode ayant remporté la plus forte adhésion à l'issue de la phase de discussion philosophique.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Enfants / jeunes ados
NOMBRE	6 à 25 participant·es
DURÉE	2 x 50 minutes
EN ANNEXE	Cartes *Méthode de décision collective* à imprimer

PISTE 4 : JOUER EN GRAND GROUPE

Le présent dispositif permet de jouer avec un grand groupe (environ 20 personnes, réparties en 3 équipes) avec une seule boîte de jeu. Il reprend les règles du jeu existant en les adaptant pour offrir la possibilité d'étoffer le nombre de joueur·euses initialement prévu.

On recommande d'utiliser entre 8 et 12 objets selon la taille du groupe : choisir trop peu d'objets rendrait la décision trop facile et en choisir trop rendrait les discussions difficiles.

Parmi ces objets, un objet spécial est secrètement attribué à un·e ou plusieurs Capitaines, comme dans le jeu original.

L'animateur·ice commence par une répartition des rôles :

• Équipe 1 – Les Objets : entre 8 et 12 participant·es incarnent chacun·e une carte *Objet* ;

• Équipe 2 – Les Pirates : entre 5 et 8 participant·es discutent, argumentent et décident quels objets garder ou éliminer selon les critères ;

• Équipe 3 – Les Capitaines : entre 3 et 5 participant·es énoncent les critères (équivalent des cartes *Critère*) et choisissent de vendre ou de garder les objets.

Il est possible d'opérer une rotation après chaque résolution d'enquête (ou échec si l'objet spécial est éliminé) pour que chacun·e puisse expérimenter les 3 rôles.

Les participant·es représentant les objets se placent debout dans la pièce comme s'iels étaient dans la cale du bateau. Chacun·e tient sa carte (ou sa pancarte) devant elle ou lui et se présente en une phrase si on lui demande (Ex : « Je suis un fantôme ! »).

Les Pirates se placent devant elles et eux, en « conseil de tri ». Les Capitaines sont légèrement en retrait pour discuter des critères à jouer et à positionner : à vendre / à garder. Une fois leur ordre donné, iels peuvent distribuer la parole si l'animateur·ice l'estime nécessaire.

Déroulement d'un tour de jeu

1. En se concertant au préalable, les Capitaines donnent un ordre. Un·e des Capitaines lit un critère (« Ce qui est couteux », « Ce qui est dangereux », « Ce qui est injuste ») et annonce une direction : Vendre ou Garder.

2. Chaque personne incarnant un objet peut se défendre (« Je suis clairement ce qui est le plus utile, parce que… »), protester (« Je ne suis pas si dangereux que ça. Je vais vous expliquer pourquoi ») ou rester silencieux·se s'iel pense que c'est plus sage.

Cette phase dure quelques minutes : de petites prises de parole rapides.

3. Les Pirates ont quelques minutes pour discuter :

• Qui entre dans la catégorie ?

• Qui doit être vendu ou gardé ?

• Quels critères utilisons-nous ?

• Comment justifier nos choix ?

Iels doivent produire une décision collective.

4. Décision : désigner les objets vendus / gardés

Les Pirates touchent l'épaule des objets sélectionnés :

• « Vous êtes vendus. »

• « Vous êtes gardés. »

Les personnes incarnant les objets s'assoient s'ils sont vendus ou restent debout dans la cale s'ils sont gardés. Chaque vente ajoute une pièce d'or dans la bourse. Une fois vendu, un objet quitte la sélection mais pas le débat. La personne qui l'incarne n'a plus à défendre son propre sort ; elle peut intervenir librement pour donner son avis et participer aux discussions concernant les objets restants.

On conclut avec une discussion philo collective, pour laquelle voici des questions possibles :

• Quel critère était le plus difficile ou a généré les plus vives discussions ? Pourquoi ?

• Aviez-vous tous·tes la même interprétation ?

EN PRATIQUE

PUBLIC **Enfants**

NOMBRE **6 à 25 participant·es**

DURÉE **2 x 50 minutes**

PISTE 5 : LE TRI « MYSTÈRE » DES PIRATES

Cette activité propose une variante du dispositif précédent, centrée sur la déduction et la compréhension des critères de classement. L'animateur·ice forme trois groupes : 1 ou 2 Capitaines, 4 à 6 Pirates et le reste du groupe incarne les Objets.

Les Pirates doivent classer les Objets selon un critère secret, tandis que les personnes incarnant les objets doivent deviner ce critère.

Le ou la Capitaine choisit un critère secret (ou le pioche). Iel le montre uniquement aux Pirates. Le ou la Capitaine pioche ensuite trois autres critères et les affiche avec le vrai critère. Les participant·es voient donc quatre critères possibles, mais un seul est le bon.

Les Pirates trient les objets. En discutant avec le ou la Capitaine, iels répartissent les trésors en deux groupes : « À garder », « À vendre ». Iels doivent essayer de respecter le critère secret.

Les Objets enquêtent. Les participant·es incarnant les objets observent les choix réalisés. Leur objectif est de deviner quel critère explique le classement. Iels se demandent par exemple :

- Qu'ont en commun les objets gardés ?
- Pourquoi certains ont-ils été vendus ?
- Quel critère correspond le mieux aux décisions ?

Si le groupe identifie correctement le critère, tout le monde gagne une pièce d'or.

Discussion finale :

- Qu'est-ce qui rendait ce critère difficile ?
- Quels trésors semblaient ambigus ?
- Pourquoi plusieurs critères pouvaient-ils sembler plausibles ?
- Les Pirates ont-iels parfois hésité ?

EN PRATIQUE

PUBLIC Enfants

NOMBRE 6 à 25 participant·es

DURÉE 2 x 50 minutes

PROLONGEMENTS

Voici quelques idées pour pimenter et prolonger le jeu original.

Créer ses propres cartes *Critère*

Les participant·es inventent leurs propres critères de tri pour rejouer une nouvelle partie.

Exemples proposés par des enfants :

- Ce qui évoque la liberté ;
- Ce qui communique quelque chose ;
- Ce qui pourrait sauver quelqu'un ;
- Ce qui a une histoire ;
- Ce qui appartient au passé / futur.

Il est possible aussi de créer ses propres cartes *Objet* dessinées pour ajouter des éléments au jeu.

Pour complexifier le jeu d'origine : le tri combiné du Capitaine

Au lieu de donner un seul critère (type : ce qui est explicable, ce qui est utile…), le Capitaine doit désormais donner deux critères croisés (ou étoffer le jeu de nouveaux critères).

Exemples :

- Injuste + interdit ;
- Explicable + drôle ;
- Dangereux + beau ;
- Précieux + dont on est responsable ;
- Ce qui fait peur + fragile.

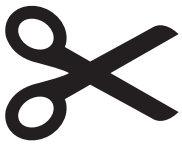
Les Pirates doivent alors décider quels objets de la cale correspondent simultanément aux deux critères… ou justifier pourquoi aucun n'y correspond parfaitement.

Devine mon trésor spécial, si tu le peux !

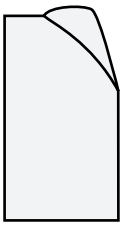
Chaque joueur·euse choisit secrètement un objet spécial dans sa cale (on peut réduire le nombre d'objets dans la cale pour rendre le jeu plus accessible), et le but est de deviner le trésor des autres en posant des questions pertinentes basées sur les critères piochés au fur et à mesure (exemple : « Ce qui est utile » devient « Ton trésor caché est-il utile ? »). À chaque question, les participant·es doivent éliminer des hypothèses, affiner leur raisonnement et rester attentif·ves aux réponses de leurs camarades. Cette mécanique encourage la planification et la mémoire, car il faut se souvenir de ce que les autres ont dit et anticiper leurs choix.

ANNEXES À PRÉPARER

Imprimer les 8 cartes ***Méthode de décision collective***



Découper les 8 cartes ***Méthode de décision collective***



Plastifier les 8 cartes (facultatif)

Chef désigné

Une personne est choisie pour décider pour le groupe.

Laïcité Brabant wallon, *Philéas & Autobule*, Pôle Philo

Construction progressive

On élimine une option à chaque tour après discussion. On continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une option.

Laïcité Brabant wallon, *Philéas & Autobule*, Pôle Philo

Tirage au sort

On met tous les choix dans un chapeau (ou une boite) et on en tire un au hasard.

Laïcité Brabant wallon, *Philéas & Autobule*, Pôle Philo

Unanimité

On discute jusqu'à ce que tout le monde soit d'accord avec la décision.

Laïcité Brabant wallon, *Philéas & Autobule*, Pôle Philo

Vote à points

Chacun dispose d'un nombre de points à attribuer aux différentes options. On peut tout mettre sur une seule option ou répartir les points pour montrer ses préférences.

Laïcité Brabant wallon, *Philéas & Autobule*, Pôle Philo

Vote majoritaire

Vote à main levée après discussion, l'option avec le plus de voix l'emporte.

Laïcité Brabant wallon, *Philéas & Autobule*, Pôle Philo

Vote secret

Chacun écrit son vote secrètement. On mélange puis on annonce les résultats. L'option avec le plus de voix l'emporte.

Laïcité Brabant wallon, *Philéas & Autobule*, Pôle Philo

Zéro objection

Tout le monde ne doit pas être d'accord, mais personne ne doit avoir d'objection majeure.

Laïcité Brabant wallon, *Philéas & Autobule*, Pôle Philo