

Philo'motiv

UN JEU DE L'ASSOCIATION



CREDITS :

Conception :

Vincent « Moklo » Bouscarle

Relectures :

Robin Lamarche-Perrin, Régis Catinaud

Environnements de tests :

Journée des Auteurs de Jeu (MUUG)

Ecoles primaires de Montpellier

La Boutique d'écriture & Co

Association Terra Ludis

Mises à jour, informations et ressources sur ce prototype v1.5 sont à chercher sur <http://ateliers-ludosophiques.fr>

CONCEPT :

Ce jeu est né du besoin de l'association Les Ateliers Ludosophiques d'un outil ludique, adapté à des publics très variés allant d'élèves de primaires à des groupes de jeu passionnés, pour faire approcher des notions philosophiques.

Il est donc conçu à la fois comme un jeu qui peut faire passer un bon moment lors d'une soirée à une communauté ludique avertie, et un ensemble de matériel et modules d'animation facile à adapter à des durées plus courtes et des publics plus ciblés et variés.

MATERIEL :

Cartes Idées avec au recto un thème philosophique et une phrase décrivant une situation simple liée à ce thème, ou une définition pour l'illustrer. Verso commun.

Cartes Situations décrivant un moment de vie où des décisions doivent être prises, et où plusieurs paramètres rentrent en compte. Verso commun et une situation au recto.

Cartes Phases rappelant l'essentiel du déroulement de chaque phase du jeu.

Pion premier joueur avec un côté pile et un côté face, ou sous forme de dé, pour aussi s'en servir pour déterminer le premier joueur

Fiches de décompte des points et crayon pour les noter... ou jouer sans !

BUT DU JEU :

S'amuser à mieux se connaître, et marquer le plus de points pour le prouver !

ORGANISATION :

Découpé en trois phases distinctes, Philo'motiv est prévu pour être modulaire, c'est-à-dire que l'on peut, à quelques ajustements prêts, utiliser le matériel et les règles pour jouer à des jeux différents pour des objectifs différents.

Tel que décrit ci-après, en manches qui voient se succéder les trois phases, il est adapté à un groupe qui sait à quoi il va jouer, et a du temps devant lui. Cependant, chaque phase présente des spécificités qui peuvent les rendre moins attrayantes ou plus difficiles pour certaines catégories de personnes. En fonction de ces caractéristiques que nous allons détailler phase par phase, vous devriez adapter le jeu à votre public en enlevant une phase ou n'en gardant même qu'une seule.

Loin d'appauvrir le jeu, cela permet au contraire d'aller plus en profondeur sur les phases qui sont gardées, car on a mieux en mémoire la précédente au moment de réessayer, et de jouer plus longtemps en gardant la tension à son comble. En effet, un jeu inadapté à son audience fait surtout perdre la patience, la concentration et l'envie de continuer.

Voyons d'abord ce qui compose le jeu dans sa version de base, puis les aspects spécifiques à chaque phase et comment adapter le déroulé du jeu en fonction.

Phase 1: du problème à la solution

Disposer sur la table trois fois autant de cartes Idée que de personnes participantes.



Choisir la carte Idée qui correspond le mieux à sa façon de faire un choix par rapport à la carte Situation lue.



Marquer 1 point par personne ayant voté pour notre explication de choix (pas de vote pour soi-même).

MISE EN PLACE

On étale trois fois autant de cartes Idées piochées au hasard qu'il y a de joueurs/équipes sur la table, face visible.

Pioche de deux cartes Situation par le premier joueur/la première équipe, qui lira une des situations de son choix parmi les deux et défaussera l'autre.

ACTION

Récupération rapide et simultanée par les joueurs/équipes de la carte Idée qui leur semble la plus importante à considérer pour prendre une décision dans la situation, puis rassemblement de celles qui n'ont pas été choisies en un tas spécifique qui servira à la troisième phase.

Argumentation chacun son tour sur l'importance de l'idée choisie, ce à quoi ça peut mener comme décision, pourquoi celle-ci en particulier et pas une autre aux implications proches (sablier pour le temps de parole, ou à défaut décompte à faire si quelqu'un s'éternise).

POINTS

Vote pour l'idée d'autrui qu'on a préféré, en expliquant pourquoi elle nous a touché.

Décompte des points (1 par vote reçu, max : nombre de joueurs/équipes), en gardant les cartes Idées choisies devant soi : elles vont servir pour les deux phases suivantes.

Phase 2: du choix à la préférence

Garder sa carte Idée devant soi, et distribuer trois cartes Situations par personne.



Choisir une carte Situation intéressante pour chaque voisin, une à gauche et une à droite, et défausser la dernière.



Marquer 1 point par personne ayant choisi la Situation qu'on lui a donné plutôt que l'autre qu'on lui a donnée.

MISE EN PLACE

Chaque joueur/équipe pioche 3 cartes Situations, et en fait une lecture discrète en observant les cartes Idées des voisins et en se rappelant de leurs argumentations de la première phase.

ACTION

Attribution d'une carte Situation à chaque joueur/équipe voisin-e (une à gauche et une à droite), selon celles qu'on pense correspondre le mieux aux cartes Idées choisies à la phase 1, ou qui leur plaira le mieux quelque soit la raison (sablier pour le temps de décision, ou à défaut décompte à faire par l'équipe qui a fini de choisir en premier).

Défausse de la carte Situation restante.

POINTS

Chaque joueur/équipe choisit parmi les deux cartes Situations que ses voisins lui ont données celle qui lui semble le mieux correspondre à sa carte Idée ou qui lui parle le plus en général.

En cas de doute, possibilité de demander aux deux voisins d'argumenter rapidement leurs choix, et il est toujours intéressant d'expliquer pourquoi on a attribué telle carte, ou préféré telle carte.

Décompte des points (1 point par situation attribuée à autrui qui a été sélectionnée comme meilleure, max : 2), en gardant toujours les cartes Idées choisies devant soi. Les cartes Situations peuvent être gardées pour inspiration mais ne serviront pas lors de la troisième phase.

Phase 3: de la réflexion à la création

Distribuer à chaque personne deux des cartes Idées non choisies, puis une de la pioche. Faire un draft jusqu'à en avoir trois.



Grâce à la carte Idée de la première phase et les deux nouvelles acquises au draft, créer une nouvelle situation de dilemme.



Marquer 1 point par personne ayant voté pour notre explication de dilemme (pas de vote pour soi-même).

MISE EN PLACE

Pour cette phase il va falloir à chaque joueur/équipe trois cartes Idées : celle de la phase 1 et deux nouvelles. Pour ce faire, répartir au hasard deux des cartes Idées étalées mais non utilisées à la phase 1 et une issue de la pioche à chaque équipe/joueur. Il faudra en garder une, et passer l'autre à son voisin de gauche. On aura donc une carte choisie à la phase 1, une choisie entre trois et une choisie entre deux. Défausser la dernière.

ACTION

Concertation de chaque équipe/réflexion de chaque joueur pour inventer une situation problématique où les trois idées sont importantes à considérer pour prendre une décision (sablier pour le temps de concertation/réflexion, ou à défaut décompte à faire par l'équipe qui a élaboré sa situation en premier), en reliant par exemple une Idée à la personne ou au groupe qui devra prendre une décision, une autre à un personnage ou groupe secondaire impliqué dans la situation, et la dernière à une circonstance ou un événement perturbateur qui complique le choix.

Présentation des situations inventées en commençant par le premier joueur.

POINTS

Vote pour la situation d'autrui qu'on a préférée, en expliquant notre vote.

Décompte des points (1 point par vote reçu, max : nombre de joueurs/équipes), en remélangeant les idées pour la manche suivante, où le jeton premier joueur sera passé à gauche.

Phase 1: du problème à la solution

ATTRIBUTS

La première phase a une composante de vitesse de compréhension, de vitesse d'action, et peu de lecture car la seule situation peut être lue par un animateur.

De plus, le décompte des points est rapide, facile, peut être fait à l'intuition et on y prend part de façon positive même en n'ayant pas su argumenter ou en ayant dévié du sujet.

C'est donc la phase la plus adaptée à un public d'enfants ou de personnes ayant des difficultés avec la lecture.

Par contre, un public peu mobile ou disposé plutôt à la réflexion qu'à l'action pourrait la trouver répétitive.

SE CONCENTRER DESSUS

Pour se concentrer sur elle, il suffit de défausser toutes les cartes Idées déjà utilisées à la fin de chaque manche, et d'en piocher de nouvelles pour revenir sur la même quantité que la première fois avant de faire passer le jeton de premier joueur et de lire la nouvelle carte Situation.

SAUTER LA PHASE

Pour sauter cette phase, on peut distribuer directement une carte Idée à chaque joueur/équipe sans possibilité de choix, ou les étaler et laisser choisir sans les relier à une situation initiale.

Une autre possibilité est d'effectuer directement le « draft » de la troisième phase (4 cartes Idées en main, en prendre une et passer à gauche jusqu'à en avoir trois) puis d'effectuer les phases deux et trois à la suite en se basant sur le lot d'Idées gardées. Cependant, devoir attribuer les cartes Situations en se basant sur trois cartes Idées au lieu d'une seule complexifie la phase deux.

Phase 2: du choix à la préférence

ATTRIBUTS

La deuxième phase a la plus grande composante de lecture pour chaque joueur/équipe, ainsi que d'organisation de ce qu'il se passe sur la table, et un décompte de points qui donne facilement des égalités si on ne la fait qu'une fois ou change peu les scores totaux très influencés par la première et dernière phase.

En cela, elle est davantage adaptée à un public avec peu d'esprit de compétition et qui a davantage à cœur de mieux connaître les autres joueurs/équipes que de gagner haut la main, comme un groupe d'amis adolescents ou adultes, une équipe de travail ou de sport, une famille, des colocataires...

Des difficultés de lecture ou d'empathie peuvent par contre la rendre laborieuse.

SE CONCENTRER DESSUS

Pour se concentrer sur cette phase on peut commencer chaque manche en piochant trois cartes Idées, en garder une, puis défausser les deux autres en expliquant pourquoi celle qu'on a choisie nous représente mieux, nous importe plus, ou nous inspire davantage.

Pour des manches plus étoffées, on peut d'abord distribuer et préférer les cartes Idées de la même façon que les cartes Situations, ce qui permet de marquer jusqu'à 4 points par manche.

SAUTER LA PHASE

Pour sauter cette phase, il n'y a aucune difficulté particulière, on peut passer directement de la première à la troisième.

Il peut cependant être plus intéressant de répéter trois fois la première phase en gardant les trois Idées choisies, en remplacement du « draft » de la troisième phase.

Phase 3: de la réflexion à la création

ATTRIBUTS

La troisième phase a la composante de lecture la plus faible, mais requiert une certaine compréhension, capacité d'expression créative et orale, et peut s'avérer la plus longue des trois à cause du temps de concertation et de réflexion sur les situations.

Les enfants les plus jeunes ou les publics les plus turbulents pourraient ne pas parvenir à créer dans le cadre donné, à s'exprimer devant un public ou à écouter attentivement les situations des autres.

En revanche, des participants plus calmes que la première phase mettrait en difficulté pourraient apprécier d'avoir le temps de la réflexion et de l'écoute.

SE CONCENTRER DESSUS

Se concentrer sur cette phase requiert simplement de faire le draft des Idées directement avec quatre cartes pour chaque joueur/équipe, avec possibilité d'augmenter ce nombre avec un public très jeune ou avec des difficultés à s'appropriier les concepts, ou réduire à trois cartes Idées seulement avec un public très imaginaire ou créatif.

Pour un peu plus de difficulté, on peut commencer chaque manche en piochant quatre cartes Idées et en attribuer une à gauche, une à droite et garder la dernière, et faire simplement avec les trois que l'on a.

SAUTER LA PHASE

Sauter cette phase ne pose pas de problème, si ce n'est que la deuxième aurait alors un décompte de points trop faible pour pouvoir renverser le classement de la première : il faudra en doubler les gains en points à partir de cinq joueurs/équipes, et les tripler à partir de sept joueurs/équipes.