

Plan d'intervention TAP en trois segments :
création collaborative, jeu de rôle, jeu d'ambiance

Les Ateliers Ludosophiques

Version 1.1

Ce document a été conçu comme aide-mémoire, soutien et structuration pour les cycles d'animation de l'association Les Ateliers Ludosophiques sur les Temps d'Activité Périscolaire (TAP) dans les écoles primaires de Montpellier et Castelnau-le-Lez durant l'année 2017/2018.

Il est mis à disposition dès la fin de ladite année scolaire sous son format original pour toute personne souhaitant s'en inspirer lors de cycles mêlant jeu et philosophie, et sera suivi de documents plus complets et davantage « clés en main » détaillant d'autres séquences et projets pédagogiques de l'association. Plus d'informations sur <http://ateliers-ludosophiques.fr/>

L'idée de départ est d'utiliser un grand jeu support de débats comme le Loup-garou de Thiercelieux pour travailler à la fois le positionnement argumentaire et le rapport au jeu, mais dans une forme où on se l'est approprié et on y a réfléchi à l'avance et en commun.

Pour augmenter l'intensité et l'argumentaire des débats de la partie de Loup qui clôturera le cycle, on utilisera une variante dite des "rôles de jour", à savoir des identités révélées dès le départ et qui influent sur la façon d'aborder le débat en y ajoutant une charge émotionnelle voire politique.

Les premières séances consistent à créer collaborativement le village qui sera contexte du jeu, puis les personnages inscrits dans ce contexte qui seront à la fin ces "rôles de jour".

Dans un second temps, ce contexte servira à des parties de jeux de rôles simplifiées pour être jouables en grands groupes

Les rôles secrets du jeu pourront aussi être adaptés, notamment pour inclure les personnages éliminés.

C'est la conception de ces rôles de jour par les enfants, puis leur mise en scène dans des jeux de rôle simplifiés faisant la transition entre des communautés paisibles et la situation de crise (l'infiltration des loup-garou et la perte des représentations de l'autorité), qui permettra de porter à son maximum leur attention.

Session zéro :

-présentation de la philosophie,

-demande de grandes questions ou thèmes de philosophie, recherche de mots clés en rapport avec trois thèmes dès qu'isolés,

-vote pour un des trois, débat en accentuant sur le respect et l'écoute de la parole d'autrui, et sur le fait de toujours expliquer son avis et le positionner par rapport aux autres. (Noter les trois thèmes)

Session 1 :

A-crédation de la communauté dans son ensemble. Tout d'abord, via la Feuille de Village, décider ensemble d'un pays pour le village, d'une époque, puis de trois adjectifs. Si besoin est, possibilité de guider vers des sensations (couleurs, odeurs, bruit...), l'architecture (vieux, neuf, haut, solide...), le climat (température, ensoleillement, précipitations...), l'environnement (topographie, animaux, végétation...).

B-décider d'un nom qui soit cohérent avec tout cela (si nécessaire noter trois idées et faire un vote), et un blason+devise si vraiment c'est allé vite.

C-dessiner un plan en commun si peu d'enfants, et dessiner des bâtiments et lieux reconnaissables en plus si impossible de travailler ensemble sur le même plan.

Session 2 :

A-rappel du village et de tous ses aspects. Rappel des trois thèmes de débat de la phase zéro.

B-division des effectifs en trois groupes et répartition des trois thèmes parmi eux.

C-en s'inspirant à un moment où un autre du thème alloué au groupe et du village, création collaborative de l'identité du groupe et de son autorité: famille, groupe d'amis, classe, collègues, club... et la personne qui dirige/inspire/porte conseil aux membres de ce groupe: maman, maîtresse, mentor, mascotte, ancêtre etc. Au minimum nom, fonction/type et signe distinctif/caractéristique remarquable.

D-présentation de chaque groupe pour tout le monde : les personnages vont appartenir à ces groupes même si les enfants ayant créé le groupe n'en créent pas les personnages.

E-crédation des personnages soit en morceaux soit en tournant. Dans la première méthode on inscrit sur des petits papiers la caractéristique demandée, puis on les rassemble, puis on fait ça pour la caractéristique suivante etc jusqu'à ce qu'on puisse tirer un papier de chaque tas pour faire apparaître un personnage complet. Avec la seconde méthode on inscrit au fur et à mesure sur une même feuille les caractéristiques, mais entre chacune la feuille passe à la personne d'à côté, toujours dans le même sens.

Les caractéristiques sont:

- prénom
- nom
- métier
- passion
- qualité spéciale
- défaut rigolo
- objet fétiche

Session optionnelle (à ajouter si décalage entre les premières séances de différents groupes, si effectifs imprévus, etc) :

-rappel de la dernière fois, tempête d'idées et prise de mots-clés sur le voyage/la migration/les raisons d'être loin de chez soi ou de changer de lieu de vie.

-petit débat si ça a été vite.

-création de personnages bonus qui serviront dans toutes les communautés en cas d'effectifs supplémentaires, de nombres peu propices à groupes égaux etc. (voire session 2)

Session jeu de rôle :

Selon la quantité d'enfants par rapport au nombre de personnages créés, en faire piocher une sélection.

Un groupe exceptionnellement discipliné, volontaire et attentif qui a pu faire en une session autant de personnages que de personnes réelles pourra garder un ratio d'un pour un, alors qu'un groupe très difficile à canaliser pourrait n'avoir à jouer qu'un personnage de chaque groupe quelque soit leur nombre : les négociations internes pour l'action du personnage commun les tiendront alors en haleine lors des tours de jeu des autres.

Sinon, trois enfants par personnage est une moyenne sensée qui donne l'occasion de s'ouvrir aux autres sans faciliter l'émergence de rivalités.

Commencer par décrire à nouveau, ou idéalement faire rappeler, le village et ses groupes, en finissant par les descriptions des chefs de groupes.

Raconter comment on a constaté au village une coïncidence troublante: on a pas vu les chefs depuis un moment, ce qui commence à poser des soucis d'organisation, et un lieu fameux du village est mystérieusement fermé depuis autant de temps, ou peut-être même un peu plus longtemps.

Faire les groupes si nécessaire, et faire piocher/répartir les personnages, en expliquant d'en prendre soin parce que ce sera nécessaire pour l'aventure.

Expliquer que les personnages piochés sont des membres des groupes qui ont remarqué les problèmes et la coïncidence, alors que leurs collègues ne croient pas que c'est grave.

Ils se sont donc rassemblés pour mener l'enquête, et c'est l'objectif du jeu de rôle d'aujourd'hui.

En racontant tout simplement une suite logique d'événements en fonction des idées et initiatives prises par les enfants pour leurs personnages, on rassemblera les indices nécessaires pour comprendre que:

-des loups-garous ont infiltré le village,

-les dommages qu'ils ont causés sont à l'origine de la fermeture du bâtiment en attendant qu'une enquête soit concluante,

-les chefs des groupes n'étant pas chefs pour rien, ils ont senti le problème et fait une alliance secrète pour en savoir plus et enquêter ensemble sans alerter les villageois,

-après de multiples réunions discrètes, les chefs étaient sur la bonne piste qui avait à voir avec le bâtiment fermé, mais se sont faits attraper et même si on les sauve, ils ne pourront plus diriger.

Une action cohérente avec l'histoire nécessite de lancer deux dés à six faces. Un chiffre pair est une réussite, deux chiffre pairs différents une double réussite, deux chiffres pairs égaux une triple réussite.

Chaque élément de la fiche bien intégré à l'idée d'action permet de mettre +1 ou -1 à un dé, pour un meilleur résultat final. Par exemple, si trois éléments décrivant le personnage via sa fiche peuvent l'aider à mieux réussir et qu'il tire 5 et 2, l'enfant pourrait choisir de baisser le 5 à 4, et augmenter le 2 à 4, utilisant ses trois atouts pour passer d'une réussite simple à une triple.

Les niveaux de réussite se racontent respectivement comme:

-Oui, mais (objectif atteint+complications)

-Oui (objectif atteint sans plus)

-Oui, et (objectif atteint+bonus pratique ou d'excellence)

Par exemple, pour une enquête de voisinage dans le but de récolter des informations et pistes d'enquête :

0 réussite : le personnage n'arrive pas à être pris au sérieux par les Villageois, qui ne lui parlent que de la pluie et du beau temps.

1 réussite : le personnage obtient des villageois la rumeur selon laquelle les chefs se rassemblaient de plus en plus régulièrement en divers endroits de la ville, semblant eux-mêmes enquêter avant leur disparition, mais pendant son enquête il se sent observé : il a été repéré !

2 réussites : le personnage obtient des villageois la rumeur selon laquelle les chefs se rassemblaient de plus en plus régulièrement en divers endroits de la ville, semblant eux-mêmes enquêter avant leur disparition.

3 réussites : le personnage obtient des villageois la rumeur selon laquelle les chefs se rassemblaient de plus en plus régulièrement en divers endroits de la ville, semblant eux-mêmes enquêter avant leur disparition. De plus, en croisant les témoignages, on peut déduire le dernier lieu où ils ont été aperçus ensemble !

La situation à la fin de la session doit être clairement la situation de départ d'une partie de loup-garou: plus de chefs au village capables de l'organiser, la menace des loup-garous est connue mais pas réglée du tout, certains ont pu se faire passer pour des gens du village que l'on connaît bien, voire même certaines personnes bien connues ont pu se faire mordre...

Même si on trouve, voit ou vainc des loup-garous au cours de la partie, il doit en rester un nombre indéfini suffisant pour menacer la communauté, et dont les identités sont inconnues.

Session loup-garou de [nom du village]:

Comme à chaque session, et d'autant plus car celle-ci clôt la séquence, récapituler tout ce que l'on sait sur le village, sur ses groupes, rapidement ses personnages, et ce qui s'est produit à la dernière session dans le jeu de rôle.

Si la description du village le permet et si vous voulez multiplier les sessions "loup-garou", pensez à situer l'action dans un quartier particulier, ou un grand bâtiment, une entreprise, un groupe... ce qu'il faut pour justifier que la fin de partie ne signifie pas forcément que tout le village soit sauvé ou condamné.

Répartir d'abord les rôles de jour, créés par les enfants, le temps d'adapter la composition.

Peu de rôles mortels (Cupidon, sorcière).

Pas de petite fille : les seuls résultats de la petite fille, c'est des incompréhensions surtout avec les enfants, une mort arbitraire si visible la première nuit ou une fin de partie trop rapide si elle est efficace.

Voyante "medium" qui pourra demander leur avis silencieux aux morts, qui dorment comme tout le monde, au lieu de dévoiler des rôles directement.

Mettre l'emphase sur l'interprétation des personnages du village dans les débats de jour.

Si la partie se termine trop vite, faire dessiner ou écrire l'histoire des événements récents, pour bien se réapproprier par la production collective les expériences vécues via le jeu.

Dans tous les cas, proposer une discussion de remise à plat du cycle d'activités !

Merci pour votre lecture et, nous l'espérons, vos retours avisés et constructifs.