

## **Broken**

*Un shifumi pas comme les autres : La force de l'amour*

Par Gang Maria Yi, Garret O'Neal et Bryan Lacantore alors étudiants au Rigling College of Art & Design. Musique : Erez Koskas - 2014

« Quand Rock tombe sur le papier magique, c'est le coup de foudre. Mais lorsque la colère de Scissors menace le bien-être de Paper, Rock ne doit reculer devant rien pour sauver ce qu'il aime le plus, coûte que coûte »

[https://vimeo.com/91642206?embedded=true&source=vimeo\\_logo&owner=11070499](https://vimeo.com/91642206?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=11070499)

ou

<https://www.youtube.com/watch?v=GymppwZ7IU4>

Après les questions habituelles de compréhension, interprétation et thèmes (qui permettent aux enfants de se positionner individuellement et collectivement dans le récit),

NB : Dans la mesure où la compréhension et l'interprétation découlent des règles du jeu, et, pour le cas où certains enfants ne connaîtraient pas le jeu, il sera bon de rappeler les règles :

- Les ciseaux découpent le papier
- Le papier recouvre la pierre
- La pierre détruit les ciseaux

Et le cas échéant, donc, de reVISIONNER le film.

### **Le Shifumi Philo** (Jeu de cartes à imprimer)

La discussion philosophique qui fera suite au court-métrage ne sera pas initiée par la ou les questions des enfants mais par le hasard du jeu.

- Comme dans le shifumi d'origine, les enfants feront un « duel » ; de son résultat émergera une question/proposition.
- Toutes les combinaisons sont représentées.

Il y a 3 questions par combinaisons (18 cartes) : 3 pour le duel pierre/pierre, 3 pour le duel pierre/feuille etc.

Toutes les questions/propositions sont issues d'expressions et/ou de pensée communes, de proverbes et/ou citations.

Ces questions/propositions sont numérotées et classées par couleur (voir tableau) :

- Les questions bleues : tenter de définir ou définir
- Les questions orange : interpréter, imaginer à partir d'une expression courante ou d'une citation, expliciter, faire une hypothèse et déduire, donner un exemple, voire penser contre soi-même.
- Les questions vertes : prendre position sur une question problème.

Les couleurs et la numérotation permettent de faire des choix pour mener l'atelier en fonction des objectifs visés par l'animateur (trice). L'atelier peut ainsi être axé sur une seule compétence visée, ou au contraire mixer les questions. Cela donne également la possibilité de choisir 1 ou 2 questions par catégorie en fonction du temps imparti à l'atelier (ou à la série d'ateliers).

## Tableau des combinaisons



	1 Que signifie « Tomber amoureux » ?	1 Est-il possible d'avoir un cœur de pierre ? Pourquoi ?	1 Doit-on se battre par amour ?
	2 C'est quoi un « Coup de foudre » ?	2 Imagine d'où vient l'expression « Avoir un cœur d'artichaut »	2 L'amour est-il raisonnable ?
	3 Que signifie « Être vainqueur » ?	3 Tu es d'accord avec cette phrase : « La violence : une force faible » <sup>1</sup> Pourquoi ?	3 Un combat peut-il être loyal ?
	4 Que signifie aimer à la folie ?	4 Choisis ton slogan A la vie à la mort ou A la vie à l'amour ? Explique ton choix	4 L'amour est-il plus fort que tout ?
	5 Ça veut dire quoi « Avoir le goût du risque » ? <sup>2</sup>	5 Si « La raison du plus fort est toujours la meilleure » <sup>3</sup> Alors... Imagine la suite	5 L'amour est-il toujours vainqueur ?
	6 Qu'est-ce que le courage ?	6 As-tu un exemple qui donne raison à ce proverbe chinois : « Celui qui sait vaincre n'entreprend pas la guerre » ?	6 L'amour arrive-t-il par hasard ?

<sup>1</sup> Vladimir Jankélévitch

<sup>2</sup> Risque : De l'italien *risco*, du latin populaire *resecum*, ce qui coupe

<sup>3</sup> Jean de la Fontaine – Le loup et l'agneau

Ce tableau n'est qu'un exemple ; on peut imaginer d'autres questions.

## Règles du jeu :

*L'animateur. trice peut choisir de traiter une seule catégorie de questions : bleues, oranges ou vertes ou bien de mixer le type de questions : Réserver un lot de questions en prenant soin de garder un choix pour chaque combinaison possible (s'aider du tableau).*

1. Deux enfants du groupe (volontaires ou choisis) font un duel
2. Prendre la carte correspondant au résultat du shifumi et lire (ou faire lire la consigne)
3. Les enfants répondent à tour de rôle. Les enfants doivent répondre chacun leur tour à la proposition/question issue du duel en une phrase sans « débattre » de leurs idées.  
Noter les questions/propositions et réponses des enfants.
4. Refaire un nouveau tour de jeu avec 2 autres enfants et ainsi de suite. Suivant le nombre d'enfants et/ou le temps choisi pour cette phase de jeu, toutes les questions ne seront évidemment pas traitées (et heureusement !). C'est aussi l'essence même du shifumi. Prévenir les enfants le cas échéant. Dans le cas d'ateliers sériels, il est possible de réserver tous les tirages pour les traiter à la suite au cours des ateliers. (Mettre les questions déjà traitées de côté au fur et à mesure). Si un même shifumi réapparaît, renouveler le duel.
5. A l'issue d'un tour complet de duel, on demande aux enfants quelle question/proposition les a le plus séduits, interpellés, prendre un petit temps de pause (1,2,3, Pensez...) et engager une discussion/réflexion à partir de la question choisie et des réponses données spontanément au cours du jeu.

## Autres ajustements en fonction des groupes (nombre d'enfants) ou type d'ateliers :

- Ateliers sériels : La 2<sup>e</sup> partie du point 5 (discussion) peut être réalisée dans un second temps.
- En one shot ou suivant le temps imparti : Choisir un lot plus restreint de questions en prenant soin de garder un choix pour chaque combinaison possible (sauf, éventuellement, si le choix est porté sur un type d'habiletés).
- Si le groupe est important, il est possible de distribuer des rôles : Président, observateurs, reformulateurs ...pour restreindre le nombre de discutants.

## Réflexions

### Pourquoi ce jeu comprend des expressions issues de la pensée commune ?

- Peut-être parce qu'on ne les écoute plus à force de les entendre
- Des expressions qu'on ne réfléchit plus et qui demanderaient à l'être
- Certaines peuvent avoir des conséquences émotionnelles fortes selon le contexte, le milieu, la culture et donc, l'histoire personnelle, comme, par exemple : « Il a un cœur d'artichaut » Flatteuse, déstabilisante, blessante ?
- Parce que, pour vivre ensemble, c'est toujours bien de chercher à connaître l'origine de nos expressions communes.

Ce jeu a pu être testé avec un groupe d'adultes en one shot (selon le modèle énoncé plus haut sans choix d'habiletés spécifiques), notamment pour tester les règles du jeu telles que définies. Le résultat est positif : les discutants ont pu répondre en une phrase au 1<sup>er</sup> tour de jeu (ils avaient un carnet de notes) ; le choix de la question à traiter a été discuté un moment, tant les discutants étaient intéressés ; une fois engagés dans leur choix, tous ont largement apporté leur contribution à l'échange.

Le fait de pouvoir noter ces idées premières au 1<sup>er</sup> tour de jeu est important, semble-t-il ; peut-être prévoir un support individuel pour ce moment ? (En plus du tableau commun).

© Evelyne Pipitone, Le Jardin des Petits Penseurs, 2023

Pour LaboPhilo

[www.labophilofr](http://www.labophilofr)