

MYSTERIA



Ce jeu a pour objectif d'aborder le thème du travail d'un point de vue philosophique.



Durée du jeu : 45 mn et plus (mais vous pouvez adapter en fonction du temps imparti à l'activité en posant des questions plus ou moins compliquées).

Nombre de joueurs : de 6 à 30 joueurs

Temps de prise en main : 15 mn.

1 – le contenu de ce jeu «MysteriA»

- Un plateau
- Un dé
- Six pions
- Des cartes

2 – Déroulement du jeu

But du jeu : Un voleur a décidé de sévir et de visiter toutes les maisons. L'objectif est d'arriver avant lui à la maison « Arrivée » afin de récupérer tout ce qu'il a volé. Si aucune équipe arrive avant lui, la partie est perdue ! Si une équipe arrive dans la maison « Arrivée » avant lui, tous les joueurs ont gagné !

Déroulement : On place dans chaque maison, les cartes les concernant face cachée.

Chaque joueur ou équipe positionne son pion sur la case « départ ». Le dernier joueur à avoir été chez le dentiste commence et lance le dé.

Le voleur est mis sur la case départ avec les autres pions des équipes.

Il positionne son pion et, à son tour, lance le dé. Si le résultat est un trois, c'est le voleur qui avance de 3 cases. Sinon, le joueur avance son pion du nombre indiqué par le dé :

- Dans la maison « Mimes » : un joueur de l'équipe pioche une carte, la regarde et doit faire deviner à son équipe le métier représenté grâce à un mime. Si son équipe trouve, elle pourra relancer le dé au tour suivant. Si l'équipe ne trouve pas, elle repiochera une carte Mimes le tour suivant.
- Dans la maison « Questions » : ce sont des questions philosophiques qui sont posées à l'équipe qui doit se concerter avant de répondre. L'équipe relancera le dé au tour suivant.

- Dans la maison « Mémo » : l'équipe peut retourner 2 cartes puis les repose face cachée. Elle a le droit de faire cette opération trois fois au total. Quand elle devine où est l'autre carte identique, elle conserve les deux cartes identiques et peut rejouer une fois. Elle relance le dé au tour suivant.
- Dans la maison « Pièges », l'équipe prend une carte et doit trouver une solution originale et qui n'a pas déjà été dite au problème soulevé par la carte dans le monde du travail. Si elle ne trouve pas, elle repiochera une carte Piège le tour suivant. En cas de bonne réponse, elle relance le dé au tour suivant.

3 – La maison « Questions »

1. Pourquoi les gens travaillent-ils ? (Réponses possibles : pour gagner de l'argent / pour être utiles / parce qu'ils aiment ça / toutes ces réponses)
2. Est-ce que faire ses devoirs, c'est du travail ? Pourquoi ?
3. Quelle est la différence entre le travail et le jeu ?
4. Est-ce qu'on peut aimer son travail ? (oui / non / ça dépend)
5. Un robot qui fait le ménage, est-ce qu'il "travaille" comme nous ? Pourquoi ?
6. Qu'est-ce qui est le plus important dans un travail ? (bien le faire / le faire vite / gagner beaucoup d'argent / être fier de soi)
7. Si tu fais une erreur dans ton travail, que fais-tu ? (tu recommences / tu abandonnes / tu demandes de l'aide)
8. Est-ce qu'on doit toujours être payé pour son travail ? (pense aux tâches à la maison, à l'aide aux amis...)
9. Est-ce qu'un travail difficile est plus important qu'un travail facile ?
10. Est-ce que quelqu'un qui ne travaille pas est moins important ? Pourquoi ?
11. Un artiste qui peint, est-ce qu'il travaille vraiment ? (oui / non / ça dépend)
12. Ranger sa chambre, est-ce du travail ou une corvée ? Quelle est la différence ?
13. Si tu étais très riche, est-ce que tu travaillerais quand même ? Pourquoi ?
14. Qu'est-ce qui est le plus fatigant : un travail physique (bouger, porter) ou un travail intellectuel (réfléchir, calculer) ?
15. Vaut-il mieux travailler seul ou en équipe ? Donne un exemple.
16. Qui décide comment on doit faire son travail ? (soi-même / un chef / tout le monde ensemble)
17. Peux-tu nommer trois métiers qui doivent travailler ensemble ?
18. Qu'est-ce qui rend un travail agréable ? (les collègues / le salaire / l'intérêt des tâches / l'environnement)

19. Est-ce juste qu'un enfant travaille comme un adulte ? Pourquoi ?
20. Connais-tu des métiers qui n'existaient pas avant ? (exemple : youtubeur, développeur de jeux vidéo...)

Questions supplémentaires possibles :

21. Connais-tu des métiers qui ont disparu ? (exemple : allumeur de réverbères, lavandière...)
22. Dans le futur, penses-tu que les robots feront tous les travaux ?
23. Invente un métier du futur et explique ce qu'il ferait !
24. Qui travaille à la maison sans être payé ? Est-ce du vrai travail ?
25. Donner à manger aux animaux de la famille, est-ce du travail ? Pourquoi ?
26. Est-ce que s'occuper d'un bébé est un travail ? Pourquoi ?
27. Qu'est-ce qui est pire : un travail ennuyeux mais facile, ou un travail intéressant mais difficile ?
28. Si tu ne veux pas faire un travail, as-tu le droit de refuser ? Dans quels cas ?
29. Doit-on bien faire son travail même si personne ne nous regarde ?
30. Si tu pouvais échanger ta place avec n'importe quel travailleur pendant une journée, qui choisirais-tu ?
31. Quel est le métier le plus utile au monde selon toi ?
32. Si tu devais inventer une nouvelle règle sur le travail pour tous, quelle serait-elle ?
33. Quelle est la définition du mot « travail » ?

4 – La maison des «Pièges»

1. Un manque de reconnaissance ou de valorisation des efforts fournis.
2. Une charge de travail excessive ou mal répartie.
3. Une ambiance de travail difficile, des conflits avec les collègues ou la hiérarchie.
4. La compétition entre collègues.
5. L'absence de perspective d'évolution ou de formation.
6. Une rémunération insuffisante par rapport aux responsabilités.
7. Un mauvais équilibre vie professionnelle/vie personnelle.
8. Les tâches répétitives ou le manque de sens dans le travail.
9. Le management inadapté ou le manque de soutien.
10. Le stress et la pression constants.
11. Le manque d'autonomie ou de liberté dans l'organisation du travail.
12. Le manque de motivation ou d'intérêt.
13. Le sentiment de monotonie ou d'ennui.

14. La fatigue physique ou mentale.
15. Le favoritisme et les injustices flagrantes dans les promotions.
16. La culture du silence face aux dysfonctionnements.
17. Les heures supplémentaires non payées devenues "normales".
18. La précarité des contrats courts à répétition.
19. L'usure physique et les maladies professionnelles ignorées.
20. L'obligation de disponibilité permanente (emails, téléphone).

Questions supplémentaires possibles :

21. Les trajets interminables qui amputent chaque journée.
22. L'impossibilité de se projeter dans l'avenir professionnel.
23. Le sentiment d'être remplaçable, interchangeable.
24. La contradiction entre ses valeurs et ce qu'on doit faire.
25. La discrimination à l'embauche ou dans l'évolution de carrière.
26. L'infantilisation et le manque d'autonomie réelle.
27. Les restructurations permanentes créant l'insécurité.
28. La culture de la performance qui transforme tout en chiffres et métriques.

4 – Le cahier de l'animateur

Quelques éléments philosophiques pour aller plus loin...

Aliénation : État d'un travailleur qui ne se reconnaît pas dans son travail et qui en souffre. Son travail n'a plus ou peu de lien avec ce qu'il est. Il n'y exprime pas son autonomie et ses pleines capacités. Il se sent déconnecté de ce qu'il produit et n'y trouve pas de sens. C'est un concept forgé en ce sens par Karl Marx et c'est le contraire du bonheur au travail.

Quelques chiffres sur la France :

- 1 salarié sur deux (51%) ressent du stress ou de la fatigue au travail
- 24% sont en situation de surmenage ou de burn-out
- 26% s'ennuient (bore-out)
- 44% ne trouvent pas de sens (brown-out)

Sources : Baromètre National du Bonheur au Travail, Institut Think pour la Fabrique Spinoza, 2017

Argent : la monnaie est un moyen d'échange, l'argent semble être une possession ou un but suprême car avec lui on peut s'approprier tous les objets. Le moyen devient une fin, surtout dans notre économie capitaliste. La cupidité est une passion difficilement opposable aux vertus de désintéressement et de libéralité. L'argent fait-il le bonheur ? Non puisque rien ne le fait vraiment et n'est suffisant. Les économistes notent 4

phénomènes : l'argent aide à sortir du malheur lorsque celui-ci est lié à la misère / L'augmentation du bonheur ressenti des individus tient plus à une augmentation constante des revenus, qu'à un niveau de ressource donné / On est plus heureux lorsque l'on gagne plus que ses proches et son entourage / on s'habitue à chaque palier supérieur // au luxe qui apporte alors de moins en moins de plaisir.

Le piège est celui du « toujours plus » qui nous voue à une insatisfaction perpétuelle et au niveau collectif à une addiction à la croissance. Une des solutions du bonheur serait de réhabiliter les biens non marchands (émotions positives, relations humaines, accomplissements personnels...).

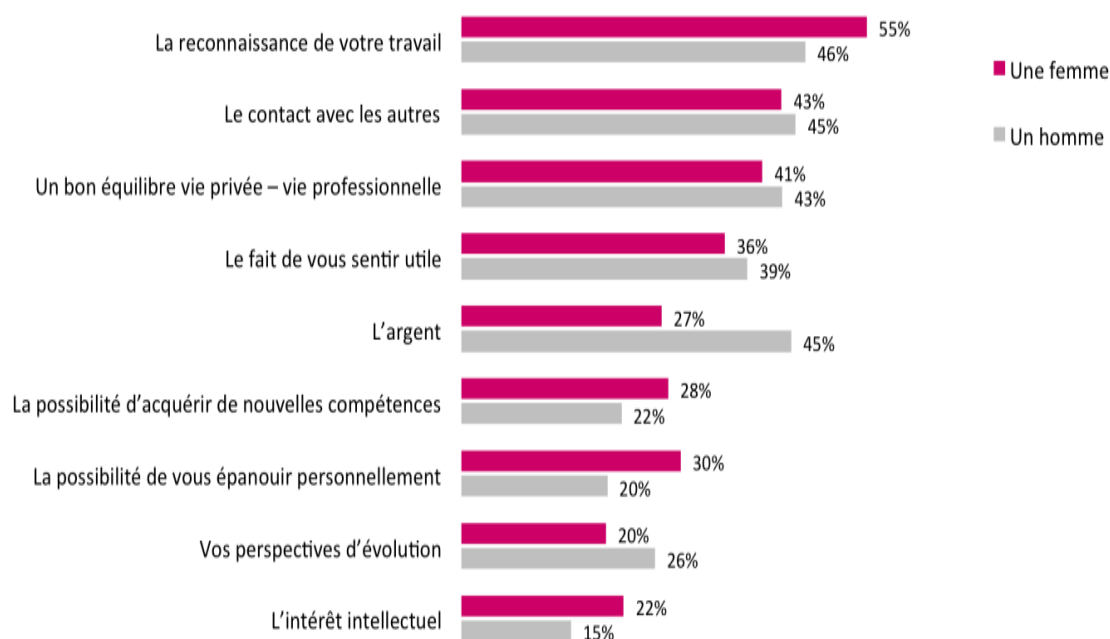
Bénévolat : c'est l'engagement libre et gratuit de personnes qui agissent et travaillent pour d'autres ou pour l'intérêt collectif, dans une structure dépassant celle de la simple entraide familiale ou amicale.

Travail : le travail peut se dire en 3 sens, un sens large et deux sens restreints. Les définitions 2 et 3 sont des cas particuliers de la définition 1.

1. Une activité souvent fatigante ou ennuyeuse qu'on fait en vue d'autre chose (faire le ménage, classer ses factures, tondre sa pelouse...). C'est toujours un moyen en vue d'une autre fin.
2. Un métier (professeur, policier, cuisinier...)
3. Un exercice scolaire

Le bonheur au travail :

Sondage / Quelles sont vos 3 sources de satisfaction professionnelle principales ?



Source : Académie Spinoza 2018

Coopérative : Forme de société qui valorise la démocratie dans son fonctionnement. Le ou les gérants sont nommés par les salariés. Le fonctionnement global du travail est coconstruit et les bénéfices sont partagés entre tous. On trouve ainsi des sociétés comme les coopératives agricoles, les banques coopératives, les scop, les scic...

Égalité : terme ambigu, car il faut distinguer l'égalité de fait et l'égalité de droit. L'égalité de fait des êtres humains n'existe pas, car nos caractéristiques, qualités et talents sont manifestement tous différents. La nature est reine de l'inégalité. L'égalité de droits et de dignité n'existe pas d'abord ; elle ne dépend que de nous, de notre volonté, de notre morale et de notre politique. Les hommes sont égaux parce qu'ils ont les mêmes droits.

Misogynie : haine ou mépris des femmes.

Préjugé : jugement non réfléchi et spontané. Il peut être vrai ou faux.

Sexisme : discrimination négative envers un sexe ou un genre, visant à le dominer ou à l'opprimer. Le sexisme est, en pratique, le plus souvent de la misogynie.

Stéréotype : opinion qui attribue une caractéristique à tous les représentants d'un groupe de personnes déjà classées par une spécificité partagée. Exemple : attribuer la caractéristique « douceur » à tous les êtres humains qui partagent la spécificité « femme ». Un stéréotype est souvent un préjugé hérité de notre milieu familial et social. Il peut être vrai ou faux

Bonne partie !

Crédit images (Freepik)



**Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France
(CC BY-NC-SA 3.0 FR)**

Vous êtes autorisé à :

- **Partager** — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats – Lien de téléchargement du jeu sur www.ludomonde.coop
- **Adapter** — remixer, transformer et créer à partir du matériel

Selon les conditions suivantes :

- **Attribution** — Vous devez [créditer](#) l'Oeuvre c'est-à-dire mentionner lors de son utilisation les créateurs suivants :

« Le jeu MysteriA a été réalisé en 2025 par 8 jeunes de Viry Chatillon (91) : Jameson, Isack, Kratima, Youry, Bredancling, Kayronn, Kenilson et Yabe. Un jeu co-construit avec l'association Mille et une nuit (Créatrice de jeu game designer : Isabelle DECKE). »

Nous remercions également les partenaires de ce projet : le centre social Saint Exupery .

Nous remercions les subventionneurs pour leur confiance : l'EPT Grand Orly Seine Bievres et la CAF de l'Essonne.

Vous devez intégrer un lien vers la licence et [indiquer](#) si des modifications ont été effectuées à l'œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son œuvre.

- **Pas d'Utilisation Commerciale** — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette œuvre, tout ou partie du matériel la composant.
- **Partage dans les Mêmes Conditions** — Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les même conditions, c'est à dire avec [la même licence](#) avec laquelle l'œuvre originale a été diffusée