

Règles du jeu « La faim bouffe l'avenir »

Sommaire

Introduction	2
But du jeu	3
Matériel de jeu.....	3
Durée de jeu (tours = mois)	3
Variante « Seul·e face à la détresse »	4
Niveau de difficulté	4
Préparation.....	4
Déroulement du jeu	5
Organisation humanitaire	5
La faim frappe le jeu	6
Règles de découpage avec les ciseaux	6
Mort du personnage.....	10
Poursuite du jeu.....	10
Fin de la partie.....	10
Système de points.....	11
Points du personnage	11
Points de rêve.....	11
Score total	11
Maximum de points.....	11
Exemple de calcul.....	12
Retours	13
Mise en page : police de caractères utilisée	13
Auteur·e·s	14

Introduction

Ce jeu sert d'introduction au thème de la faim et vise à « susciter des émotions ». Il illustre le fait que les personnes vivant dans les pays du Sud, menacés par les famines, ont les mêmes rêves que nous qui habitons des pays riches. Il démontre avec force que si la faim persiste, les rêves de ces personnes seront détruits.

L'ensemble des joueuses et joueurs reçoit une copie de la surface de jeu avec le dessin d'un·e jeune d'un pays du Sud. Les rêves de ces jeunes sont découpés aux ciseaux jusqu'à ce que leurs corps soient blessés.

Le personnage vit dans un environnement marqué par la pauvreté et la faim. Le dé symbolise le fait que la personne n'est pas responsable de la faim, mais que cette dernière est causée par des circonstances extérieures telles que la maladie ou la guerre.

Les joueuses et joueurs essaient de guider au mieux leur personnage pendant la période de famine, ce qui est souvent frustrant et impossible à faire. Avec de la chance, les organisations humanitaires peuvent éviter les pires catastrophes.

Le jeu peut se jouer seul·e ou, pour que ce soit plus divertissant, en groupe de 3 ou 4 personnes dans l'idéal. On joue à tour de rôle pour une durée déterminée à l'avance qui définit le niveau de difficulté.

Le niveau de difficulté doit être élevé, car le jeu « La faim bouffe l'avenir » vise à faire ressentir la tragédie que représente la faim, notamment par la frustration qu'engendre chez les joueuses et les joueurs un défi impossible à relever. Les personnes qui aiment gagner peuvent être mises à l'épreuve sur le plan émotionnel par ce type de jeu.



But du jeu

Le but du jeu est de conduire le personnage et le plus grand nombre possible de ses rêves sans dommage à travers la période de famine, qui dure normalement 30 mois. Lorsque les pertes sont inévitables, on se concentre alors sur l'objectif minimal : ne pas perdre des parties du corps absolument vitales.

L'être humain ne vit pas seulement à travers son corps ; ses rêves et ses visions pour l'avenir sont également essentiels pour une vie épanouie. Il existe des exemples dans le monde de personnes cruellement marquées par le malheur qui, malgré leur handicap, ont réalisé, grâce à une vision de la vie inébranlable, des projets impressionnants ayant amélioré le sort de beaucoup de leurs semblables.

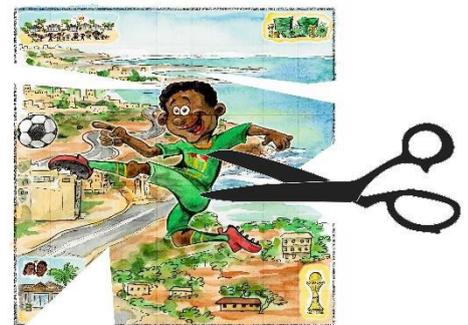
Cela peut paraître cynique, mais c'est une triste réalité pour de nombreuses personnes, qui doivent essayer d'une façon ou d'une autre de continuer à vivre, de manière à peu près heureuse et épanouie, même si leurs objectifs de vie ont été détruits et qu'elles souffrent de graves séquelles physiques dues à la famine. En période de famine, les joueuses et joueurs peuvent être confrontés à un dilemme dans le jeu et devoir décider si elles ou ils préfèrent abandonner un rêve ou sacrifier une partie du corps.

Si plusieurs groupes jouent au jeu, ceux-ci peuvent calculer à la fin de la partie quel personnage a marqué le plus de points et a donc réussi le mieux à surmonter la famine.



Matériel de jeu

- Une feuille de jeu imprimée recto-verso par groupe
- Une paire de ciseaux par groupe
- Un dé à six faces par groupe
- Un stylo et du papier pour faire des **traits** permettant de compter le nombre de tours



Durée de jeu (tours = mois)

La durée de jeu est fixée avant de commencer. Un tour dans le jeu correspond à un **mois** dans l'histoire du personnage. Comme ce jeu a pour but de faire ressentir la menace mortelle que représente la faim, une durée de jeu de **30 tours (mois) est recommandée**. Le nombre de tours peut également être réduit ou augmenté par la meneuse ou le meneur de jeu.

Variante « Seul·e face à la détresse »

Pour attirer l'attention sur le caractère indispensable des œuvres d'entraide, il est possible de jouer un tour de jeu **SANS organisation humanitaire**. Dans ce cas, aucune catastrophe ne peut être évitée. Cela rend le jeu extrêmement difficile.

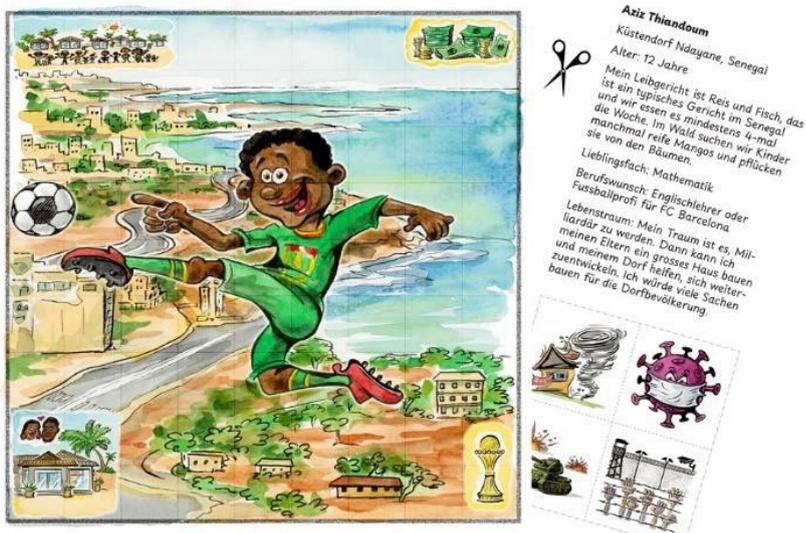
Dans ce tour de jeu aux conséquences dramatiques, il est utile de rappeler que l'aide au développement est régulièrement mise sous pression en raison de manque de moyens dans les budgets nationaux des pays donateurs et que la volonté de certains partis politiques est de la supprimer.

Niveau de difficulté

Le personnage du footballeur (Aziz Thiandoum, Sénégal) a un niveau de difficulté élevé – « LEVEL : DIFFICILE » – alors que pour les trois autres personnages, les chances de survie sont élevées.

Préparation

- Répartition des joueuses et des joueurs en groupes, idéalement de 3 à 4 personnes
- Chaque groupe reçoit le matériel de jeu
- Le carré représentant le personnage est découpé dans la feuille de jeu



- Les **quatre cartes « catastrophe »** sont découpées : « Maladies », « Catastrophe naturelle », « Dictature » et « Guerre et terreur ».



- La meneuse ou le meneur de jeu explique le système de points.
- Décision sur le **niveau de difficulté** du jeu en déterminant la durée de jeu.
- La première personne à jouer est la dernière à avoir fait « **une bonne action** » pour aider quelqu'un. Cette personne, en tant qu'organisation humanitaire, prend les quatre cartes « catastrophe » vers elle.

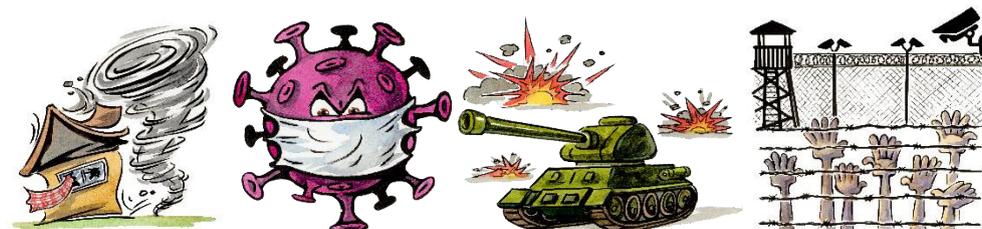
Déroulement du jeu

Organisation humanitaire



Au premier tour, la première personne à jouer prend le rôle de l'organisation humanitaire. L'organisation humanitaire a pour mission de lutter contre la famine et d'aider le personnage du jeu. Pour ce faire, elle essaie de prédire le type de catastrophe que désignera le dé. Si elle y parvient, elle peut empêcher le découpage d'une case.

La joueuse ou le joueur qui prend le rôle de l'organisation humanitaire **choisit l'une des quatre cartes « catastrophe »** et la place au centre, afin que tout le monde la voie. Au dos de la carte se trouve le chiffre du dé qui lui est attribué.



La faim frappe le jeu

La joueuse ou le joueur assis à gauche de l'organisation humanitaire lance le dé de la faim. La faim est représentée dans ce jeu par quatre catastrophes, qui déclenchent des famines. Dans le résumé des règles du jeu sur la feuille de jeu, il est indiqué quels sont les effets du **résultat du dé.**

1 : la personne qui a lancé le dé de la faim peut **choisir librement** la catastrophe. Elle choisit donc si c'est une case avec le chiffre 2, 3, 4 ou 5 qui doit être découpée. L'organisation humanitaire ne peut **pas** protéger de la catastrophe durant ce tour.

2-5 : au dos de chaque carte « catastrophe » se trouve le chiffre du dé qui lui est attribué. La joueuse ou le joueur qui a lancé le dé de la faim doit découper une case ayant, au verso du personnage, le chiffre indiqué par le dé. Cela signifie que la faim « bouffe » et détruit le monde du personnage.

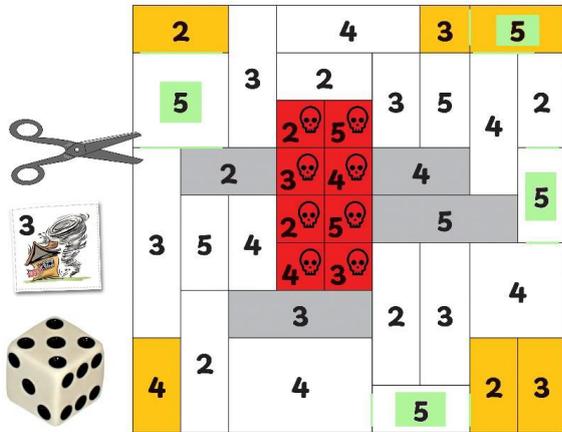
6 : coup de chance, **aucune catastrophe** n'a lieu durant ce tour et le personnage est épargné par la famine !

Règles de découpage avec les ciseaux

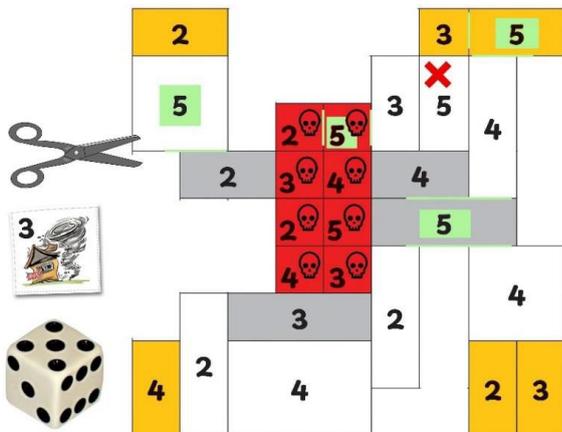
En fonction du résultat du dé, il faut, à chaque tour, découper une case au dos du personnage à l'aide des ciseaux.

La règle de base est la suivante : **le découpage se fait toujours depuis l'extérieur.** Il est interdit de percer la surface du papier avec les ciseaux pour découper une case entourée par d'autres.

Il est interdit de découper une case qui est **complètement entourée** par d'autres. C'est le cas lorsque les quatre côtés touchent une autre case sur toute la longueur du côté. Les cases doivent toujours **être dégagées d'au moins un côté** pour pouvoir être découpées. Si une case n'est accessible que par un **coin**, celle-ci ne peut pas être découpée.

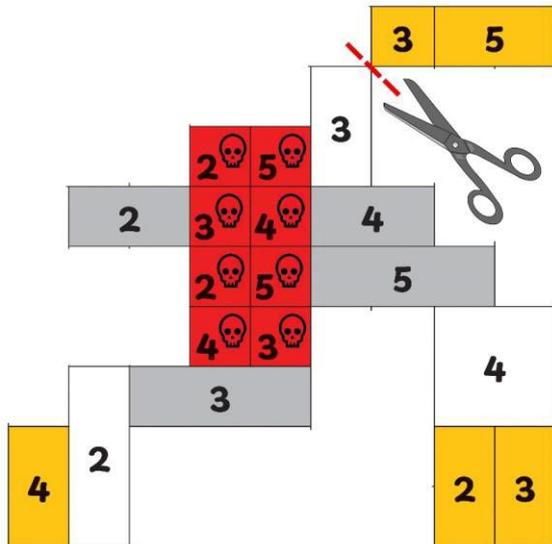


Légende : situation au lancement du jeu. L'organisation humanitaire protège contre une « 3. catastrophe naturelle ». Mais le résultat du dé est un 5. Toutes les cases indiquées en vert peuvent être découpées ; on peut commencer à découper sur les côtés indiqués en vert.

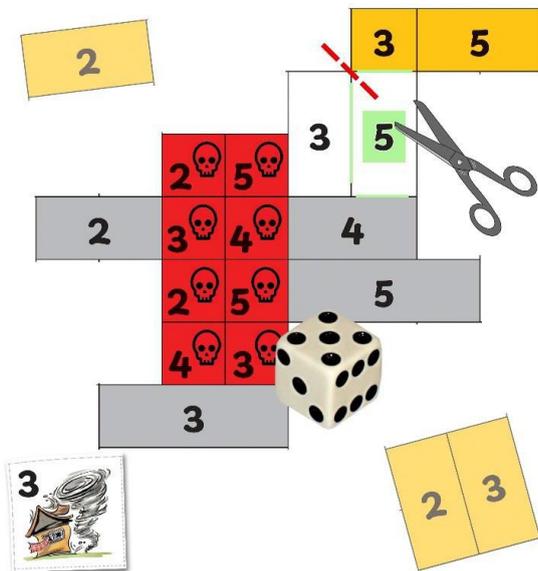


Légende : le même lancer à un stade plus avancé du jeu. La case 5 marquée d'une croix rouge ne peut pas être découpée, car elle est entourée par d'autres cases sur quatre côtés.

Si une case (ou un groupe de cases) n'est plus reliée à la surface restante que par un **angle en diagonale**, cette case est également considérée comme détachée et est découpée. Une case doit donc toujours être reliée horizontalement ou verticalement par un côté pour rester associée au personnage.



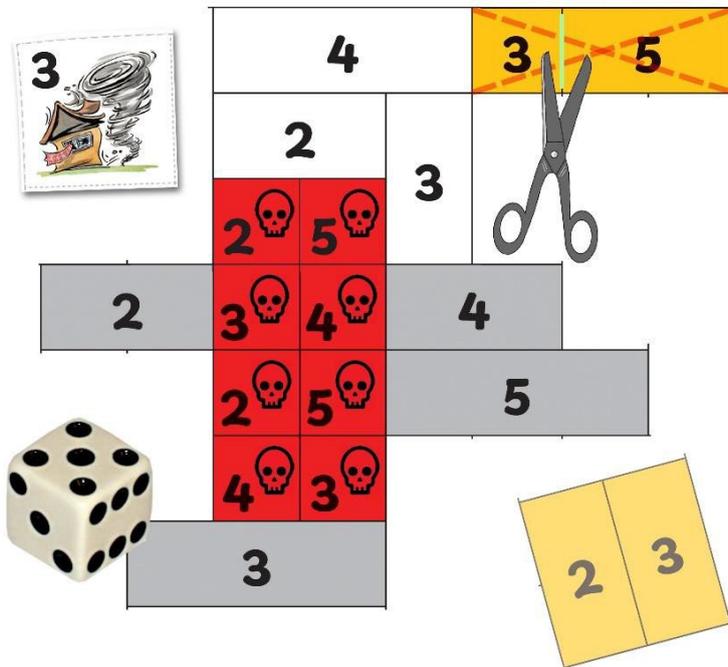
Si les joueuses et joueurs parviennent à **découper des rêves entiers sans les endommager**, ceux-ci sont considérés comme sauvés et sont mis de côté jusqu'au comptage des points à la fin du jeu. Si d'autres cases vides sont attachées à un rêve sauvé,



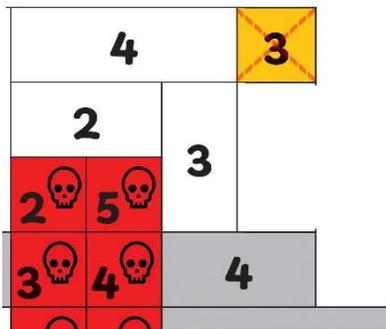
ce n'est pas un problème : le rêve est considéré comme sauvé. Il n'est pas possible de découper des rêves mis de côté si la faim détruit d'autres cases par la suite.

Légende : après qu'un joueur a dû découper la case 5, le rêve en haut à droite (chiffres 3 et 5) n'est plus relié au personnage que par un coin. Il est donc entièrement découpé et est considéré comme sauvé. Les rêves en haut à gauche (2) et en bas à droite (2, 3) ont déjà été découpés et sont sauvés.

Les rêves ne sont **pas** considérés comme sauvés lorsqu'ils sont « **bouffés** » par la faim. Un rêve est détruit dès qu'une partie de celui-ci a été découpée ; il ne donne alors plus de points. Les éventuels morceaux restants restent toutefois attachés au personnage.

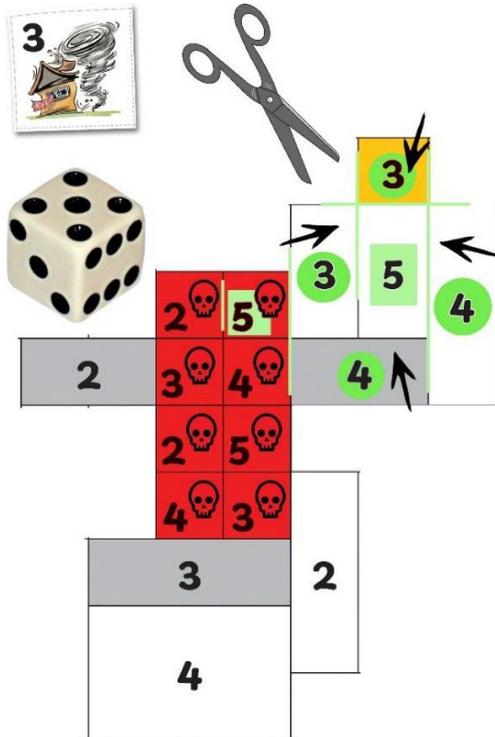


Légende : la case rêve 5 est découpée.



Légende : après le découpage de la case rêve ci-dessus, la case rêve 3 reste accrochée au personnage mais ne donnera pas de points à la fin de la partie.

Si, sur le bord de la surface de jeu, il n'y a **pas de case** avec le chiffre indiqué par le dé, la faim frappe de manière particulièrement cruelle : les joueuses et joueurs doivent découper plusieurs cases en partant du bord jusqu'à ce qu'elles ou ils atteignent une case avec le chiffre correspondant, qui doit également être découpée.



Mort du personnage

Les cases nécessaires à la survie du personnage sont rouges et marquées d'une **tête de mort**. Si l'une de ces cases doit être découpée, le personnage meurt immédiatement et la partie se termine avec 0 point.

Poursuite du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le **sens des aiguilles d'une montre**. Les quatre cartes « catastrophe » sont données à la joueuse ou au joueur suivant, qui joue le rôle de l'organisation humanitaire.

On **compte les tours (mois)** en faisant un trait sur un papier après chaque tour. Pour une durée de 30 tours et avec un groupe de 3 personnes, chaque joueuse ou joueur lance le dé 10 fois au total.

Fin de la partie

Lorsque le jeu est terminé et que le personnage a survécu, les points sont comptés. Ce score indique comment le personnage a réussi à survivre à la famine.

Bien entendu, ces points ne sont pas de simples points comme au Monopoly ou au Jass : le score vise à faire réfléchir les joueuses et les joueurs et à leur faire comprendre que même une vie brisée a encore un sens et vaut la peine d'être vécue.

Système de points

Les points sont comptés en fonction des carrés situés sur le recto de la feuille de jeu.

Points du personnage

Chaque carré rouge ou gris qui n'a pas été découpé au dos du personnage donne 1 point. Ces points sont additionnés.

Points de rêve

Les rêves ne rapportent des points que s'ils sont intacts et ont encore toutes leurs cases. Ils peuvent être encore attachés au personnage ou avoir été sauvés pendant le jeu et mis de côté.

Chaque rêve intact a une valeur en points égale au nombre de ses carrés sur le recto.

Score total

Points du personnage + points de rêve = points totaux

Maximum de points

Les trois premiers personnages peuvent atteindre chacun un maximum de $18 + 13 = \underline{\underline{31 \text{ points}}}$.

Le maximum de points pour le footballeur est de $18 + 11 = 29$ points. Ce score ne peut pas être comparé avec les trois premiers personnages en raison du niveau de difficulté plus élevé.

Exemple de calcul

Le personnage intact du footballeur comprend 18 carrés sur le recto de l'image.

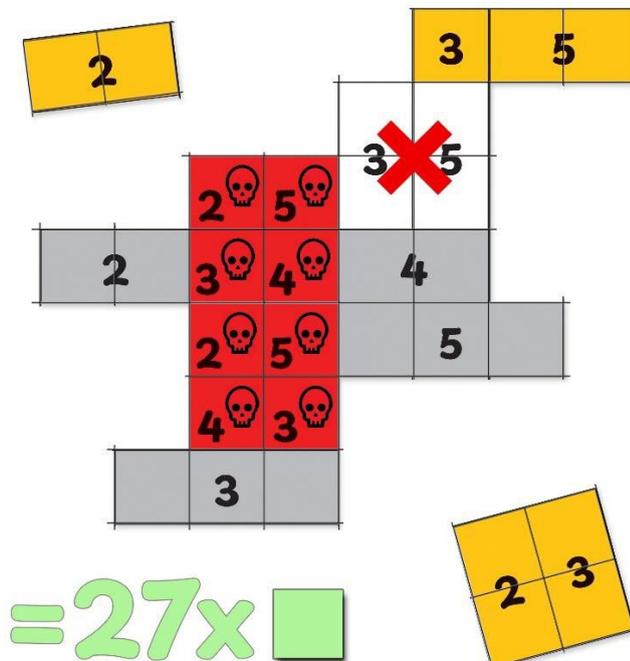
- 18 points de personnage

Rêves sauvés :

Rêve intact découpé dans son intégralité : 2 cases. Rêve intact encore relié au personnage : 3 cases. Rêve intact découpé dans son intégralité : 4 cases

- 9 points de rêve

18 points de personnage + 9 points de rêve = **27 points au total**



Retours

Comment le jeu a-t-il été reçu ? Y a-t-il des variantes de règles ? Nous essaierons volontiers de prendre en compte vos suggestions et de les publier en ligne dans des versions révisées du jeu. Envoyer les retours à : info@gamerspoint.ch

Mise en page : police de caractères utilisée

Police de caractères utilisée : Playpen Sans

- Téléchargement sur : <https://fonts.google.com/specimen/Playpen+Sans>

Auteur·e·s

Développement des règles du jeu :

Équipe HIDDEN SENSE

E-mail : hiddensenseteam@gmail.com

- Ariel Limacher
- Dominik Wittker



Illustrations : AGNES KARIKATUREN

Agnes Avagyan

www.Live-Karikaturen.ch

Direction de la production, textes, rédaction et mise en page :

- Dave Büttler, professeur de religion
- Melanie Laveglia, professeure de religion et théologienne

Testeuses et testeurs :

- Classes scolaires, cours de catéchisme, degré secondaire de l'unité pastorale de Horw

Cette production a été dirigée par l'unité pastorale **Kirche Stadt Luzern**, en collaboration avec GAMERS POINT, une offre de travail ecclésiastique auprès des jeunes des unités pastorales « meggerwald pfarreien » et Horw.



www.GamersPoint.ch

Dans la catéchèse, nous appliquons le concept selon lequel il est judicieux de ne pas limiter la réflexion et l'action à l'échelle de sa propre unité pastorale, mais de développer, dans le cadre de l'enseignement religieux et du travail avec les jeunes, et de manière participative avec les membres de la paroisse, des produits de qualité, accessibles si possible gratuitement, ayant une utilité globale pour les Églises et la diffusion positive des Évangiles.

