



## Simon Nsonso

Village de Makingi, Congo

Âge : 12 ans

Nous avons suffisamment de nourriture à la maison, même durant la saison sèche, car mes parents font du maraîchage.

Matière préférée : sciences naturelles.

J'aimerais devenir : infirmier.

Mon rêve : j'aimerais visiter les grandes villes de mon pays d'origine, le Congo, comme Matadi, Brazzaville, Kananga, Bandundu et Kinshasa, pour voir comment vivent les autres afin d'améliorer mon propre mode de vie. J'aimerais aussi aider ma mère à découvrir ces grands centres urbains qu'elle n'a encore jamais vus.



## Règles du jeu

Le jeu coopératif se joue à tour de rôle.

1. Un joueur ou une joueuse choisit la catastrophe (chiffres 2 à 5) contre laquelle l'organisation caritative peut protéger.

2. Son voisin ou sa voisine de gauche lance le dé de la faim. Le résultat détermine la case qui sera découpée.

Si l'organisation caritative avait choisi la bonne catastrophe, le personnage est protégé pour ce tour.

### Résultats du dé

1 : libre choix de la catastrophe.

L'organisation caritative est inefficace !

2 à 5 : catastrophe !

6 : coup de chance, il ne s'est rien passé !

Le jeu dure normalement 30 mois.

<b>2</b> Maladies	<b>3</b> Catastrophe naturelle
<b>4</b> Dictature	<b>5</b> Guerre & Terreur

<b>5</b>			<b>4</b>		<b>2</b>			
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>		<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>5</b>				
<b>4</b>			<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>			
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>			<b>5</b>
		<b>4</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		<b>4</b>
<b>3</b>	<b>4</b>		<b>3</b>	<b>4</b>				<b>3</b>
<b>4</b>	<b>2</b>		<b>5</b>			<b>3</b>		



## Fatoumata Ndiaye

Keur Saïd, près de la ville de Thiès,  
à l'est de la capitale Dakar, Sénégal

Âge : 12 ans

Ma sœur s'occupe de faire la vaisselle et  
mon frère donne à manger aux poules.  
Ma mère cuisine très bien.

Matières préférées : français, anglais.

J'aimerais devenir : ingénieure en  
environnement.

À l'école, nous apprenons à prendre soin  
de l'environnement et à toujours jeter les  
déchets dans un seau.  
Mon rêve : mon plus grand rêve serait de  
construire une jolie maison pour mes  
parents ou d'aménager notre maison  
différemment pour qu'elle soit plus belle,  
et d'emmener mes parents en pèlerinage  
à la Mecque.



## Règles du jeu

Le jeu coopératif se joue à tour de rôle.

1. Un joueur ou une joueuse choisit la catastrophe (chiffres 2 à 5) contre laquelle l'organisation caritative peut protéger.

2. Son voisin ou sa voisine de gauche lance le dé de la faim. Le résultat détermine la case qui sera découpée.

Si l'organisation caritative avait choisi la bonne catastrophe, le personnage est protégé pour ce tour.

## Résultats du dé

1 : libre choix de la catastrophe.









L'organisation caritative est inefficace !

2 à 5 : catastrophe !

6 : coup de chance, il ne s'est rien passé !

Le jeu dure normalement 30 mois.

<b>2</b> Maladies	<b>3</b> Catastrophe naturelle
<b>4</b> Dictature	<b>5</b> Guerre & Terreur

<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>  <b>5</b> 	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>3</b>  <b>4</b> 	<b>4</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>2</b>  <b>5</b> 	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>  <b>3</b> 	<b>5</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>



## Mayimuna Mukwete

Impanga Ibansi, Congo

Âge : 12 ans

J'aide régulièrement mes parents en cueillant des feuilles de manioc dans la forêt, en ramassant du bois, en allant chercher de l'eau, en faisant la vaisselle, en broyant du manioc et parfois en faisant la cuisine avec eux. Pendant la saison des pluies, nous avons suffisamment de nourriture, car nous élevons des poules, des chèvres et des cochons, et nous pêchons dans les étangs.

J'aimerais devenir : enseignante à l'école primaire.

Mon rêve : mon plus grand rêve serait de gagner un salaire qui me permette de soutenir mes enfants et mes parents. J'aimerais contribuer à l'éducation des jeunes enfants en leur transmettant des connaissances importantes.



## Règles du jeu

Le jeu coopératif se joue à tour de rôle.

1. Un joueur ou une joueuse choisit la catastrophe (chiffres 2 à 5) contre laquelle l'organisation caritative peut protéger.

2. Son voisin ou sa voisine de gauche lance le dé de la faim. Le résultat détermine la case qui sera découpée.

Si l'organisation caritative avait choisi la bonne catastrophe, le personnage est protégé pour ce tour.

### Résultats du dé

1 : libre choix de la catastrophe.

L'organisation caritative est inefficace !

2 à 5 : catastrophe !

6 : coup de chance, il ne s'est rien passé !

Le jeu dure normalement 30 mois.

<b>2</b> Maladies	<b>3</b> Catastrophe naturelle
<b>4</b> Dictature	<b>5</b> Guerre & Terreur

<b>4</b>			<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>5</b>		
<b>4</b>	<b>5</b>		<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	
<b>5</b>			<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	
<b>3</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	<b>3</b>	<b>4</b>		<b>5</b>		<b>2</b>



## Aziz Thiandoum

Village côtier de Ndayane, Sénégal

Âge : 12 ans

Mon plat préféré est le riz et le poisson, c'est un plat typique du Sénégal et nous en mangeons au moins quatre fois par semaine. Nous, les enfants, cherchons parfois des mangues mûres dans la forêt et nous les cueillons sur les arbres.

Matière préférée : mathématiques.

J'aimerais devenir : professeur d'anglais ou footballeur professionnel au FC Barcelone.

Mon rêve : je rêve de devenir millionnaire. Je pourrais alors construire une grande maison pour mes parents et aider mon village à se développer. Je construirais beaucoup de choses pour la population du village.



## Règles du jeu

Le jeu coopératif se joue à tour de rôle.

1. Un joueur ou une joueuse choisit la catastrophe (chiffres 2 à 5) contre laquelle l'organisation caritative peut protéger.

2. Son voisin ou sa voisine de gauche lance le dé de la faim. Le résultat détermine la case qui sera découpée.

Si l'organisation caritative avait choisi la bonne catastrophe, le personnage est protégé pour ce tour.

## Résultats du dé

1 : libre choix de la catastrophe.

L'organisation caritative est inefficace !

2 à 5 : catastrophe !

6 : coup de chance, il ne s'est rien passé !

Le jeu dure normalement 30 mois.

<b>2</b> Maladies	<b>3</b> Catastrophe naturelle
<b>4</b> Dictature	<b>5</b> Guerre & Terreur

<b>2</b>		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>			
<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	
		<b>2</b>	<b>5</b>				
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>			
<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	
		<b>4</b>	<b>3</b>				
			<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
<b>4</b>	<b>2</b>		<b>4</b>				
				<b>5</b>		<b>2</b>	<b>3</b>