



ÉLÉMENTS DU JEU:

- 1x plateau de jeu représentant le parcours du volontariat
- 5x 5x pièces de couleurs différentes représentant les joueurs (le jeu peut être joué par 2 - 5 personnes)
- 10x cartes de rôle d'identité de volontaire
- 20x cartes d'opportunité
- 20x cartes de défi
- 10x cartes de rendez-vous
- 10x cartes de discussion
- Dés (vous pouvez apporter ou créer vos propres dés ou utiliser des dés virtuels si vous n'en avez pas)

OBJECTIF DU JEU:

Le jeu vise à souligner la complexité des expériences de volontariat des réfugiés d'une manière créative et participative. Le plateau circulaire du jeu représente le parcours du volontariat, qui n'est pas toujours un chemin direct de A à B. Le parcours du volontariat offre aux individus des opportunités, des défis et des occasions de se réunir et de créer de nouveaux liens avec les autres. Le parcours du volontariat est souvent influencé par ce que vous êtes (âge, genre, nationalité, niveau d'éducation, etc.) et par la manière dont cela affecte les décisions que vous prenez face aux défis et aux opportunités. Il n'y a ni gagnants ni perdants dans ce jeu. L'objectif principal du jeu est d'encourager les joueurs à imaginer comment différentes personnes vivent le volontariat, à partager leurs propres idées et à discuter de la manière dont les parcours de volontariat des réfugiés pourraient être améliorés.

MISE EN PLACE DU JEU:

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
- Placez les cartes Opportunité, Défi, Rendez-vous et Discussion à leurs emplacements respectifs sur le plateau.
- Chaque joueur (2-5 personnes) doit choisir un jeton/compteur pour se représenter sur le plateau.
- Tous les pions partent de l'un des espaces "Rendez-vous" (vous pouvez choisir lequel, tant que tous les joueurs partent du même espace).
- Chaque joueur choisit au hasard une des cartes d'identité de volontaire. Pendant le jeu, chaque joueur doit imaginer que l'identité décrite sur la carte Identité du volontaire les représente. Lorsqu'ils rencontrent des défis et des opportunités au cours de la partie, les joueurs doivent décider s'ils vont saisir l'opportunité décrite sur les cartes Opportunité, ou quelles actions ils doivent entreprendre pour surmonter un défi en se basant sur la façon dont ils pensent que la personne décrite sur leur carte de rôle se comporterait.

COMMENT JOUER:

- Décidez qui commence la journée. Ce n'est pas important de savoir qui commence - tous les joueurs auront 3 tours.
- Le joueur qui commence lance le dé et se déplace d'un certain nombre de cases en sens horaire autour du plateau.
- En fonction de l'endroit où tombe le joueur sur le plateau, prenez une carte qui représente cet espace dans la pile correspondante (**Opportunité**, **Défi** ou **Se réunir**).
- Lisez à haute voix le scénario présenté sur la carte. Réfléchissez à la description de votre personnage sur votre carte d'identité de volontaire, et décidez comment cette personne se comporterait - saisirait-elle cette opportunité ? Si non, pourquoi ? Que faudrait-il faire pour surmonter certains défis ? Expliquez votre décision aux autres joueurs.

OPPORTUNITÉ - lorsqu'il prend une carte Opportunité, le joueur doit lire la carte à haute voix au groupe, puis vérifier sa carte d'identité de volontaire pour voir si l'opportunité correspond à ses compétences, ses intérêts, son expérience, sa disponibilité et tout autre aspect de son personnage.

DÉFI - En prenant une carte Défi, lisez à haute voix la description du défi et, en se basant sur la description de sa carte d'identité de volontaire, décidez de ce que votre volontaire peut faire pour surmonter ce défi, en expliquant sa décision au reste du groupe.

RENDEZ-VOUS - Lorsqu'il reçoit une carte Rendez-vous, le joueur doit lire la carte à haute voix et commencer une courte activité de groupe (environ 2 minutes) basée sur le scénario décrit sur la carte.

- Une fois qu'un joueur a pris son tour et expliqué sa décision/action au groupe, il doit garder la carte - ne la remettez pas dans le jeu - car vous voudrez peut-être garder cette carte comme référence lors de la **discussion finale**.
- Ensuite, la personne suivante prend son tour : elle lance le dé, se déplace sur le plateau, prend la carte, la lit à haute voix et explique sa décision en fonction de sa carte de rôle Identité de Volontaire.
- Une fois que tous les joueurs ont eu 3 tours (qui peuvent être plus ou moins en fonction de la disponibilité/de l'intérêt de tous les joueurs), le jeu passe à la **discussion finale**...

DISCUSSION ET FIN DU JEU:

- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait eu 3 tours (sauf accord contraire). Il n'y a ni gagnants ni perdants. Vous avez réussi à jouer si vous avez réussi à imaginer comment une personne décrite dans vos cartes de rôle se comporterait dans certaines situations et si vous avez expliqué votre compréhension aux autres joueurs.
- À la fin des tours, il est temps de réfléchir brièvement à vos propres expériences de jeu et à vos réflexions sur le volontariat, ainsi qu'à ce que les autres joueurs ont dit.
- Désignez une personne pour prendre une carte au hasard dans la pile de **discussion** et lisez à haute voix le sujet de discussion au groupe.
- Réfléchissez au jeu, à vos expériences et à ce que vous avez pu apprendre.

Nous serions ravis d'entendre vos commentaires ou réflexions sur le jeu.

Pour ce faire (ou simplement dire bonjour à l'équipe de recherche !), veuillez envoyer un e-mail à: contact@ryvu.org.

Merci de votre participation!