

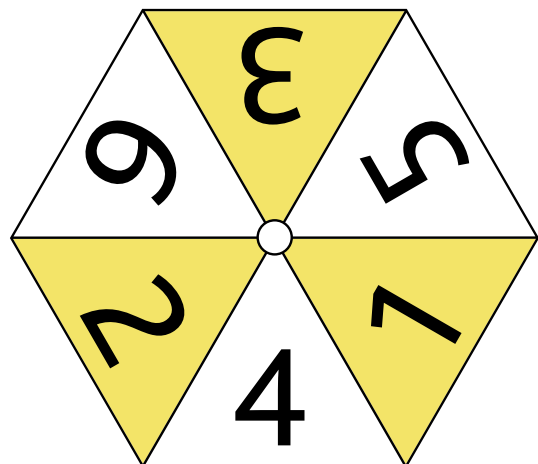
Utiliser des jeux

Compilé par Rebecca Dennis

Les jeux de société peuvent être amusants à utiliser pour enseigner des leçons importantes aux adultes et aux enfants (à partir de sept ans). Un exemple de cela est le jeu populaire Serpents et échelles, que vous pouvez voir ci-contre et que nous expliquons dans ces pages. Une des forces de ce jeu est que les messages et la langue peuvent être adaptés au contexte local. Cette version montre comment les risques quotidiens peuvent être réduits et ce qui pourrait se produire si nous ne les gérons pas.

Les jeux de société sont plus efficaces si les messages écrits correspondent à des problèmes spécifiques de votre communauté. Vous pouvez réaliser votre propre jeu en reproduisant ce modèle sur une grande feuille de papier, un morceau de carton ou de bois, et en adaptant les messages. Notez les messages les plus importants à côté des échelles et des serpents les plus longs pour souligner leur importance.

Les joueurs doivent être encouragés à discuter des problèmes (serpents) et des solutions (échelles) sur lesquels ils atterrissent pendant le jeu. À la fin du jeu, discutez de tous les problèmes ou solutions éventuels qui n'étaient pas mentionnés. Discutez également des actions que les gens peuvent entreprendre pour gérer les risques quotidiens de leur vie.



100 ARRIVÉE	99 L'inhalation de produits nettoyants chimiques ...	98	97	96 ... réduisent la quantité de déchets dans les décharges	95	94	93 Les objets de valeur qui traînent ...	92	91
81 Des pneus usés sur une voiture ...	82	83	84	85	86 La déforestation ...	87	88	89	90 ... réduit la vulnérabilité de la communauté
80	79 ... permet de prévenir la malaria	78	77 La réutilisation et le recyclage ...	76	75	74 ... permet de mieux respirer	73	72	71
61	62	63	64	65	66 Conduire trop vite ...	67	68	69	70
60 ... permet de procurer les premiers soins	59 ... peuvent être la cause d'un grave accident	58	57	56	55	54 ... seront volés	53	52 Se préparer aux catastrophes naturelles ...	51
41	42 ... entraîne l'érosion du sol et des glissements de terrain	43	44 Se protéger des piqûres de moustique ...	45	46	47 ... renforce le système immunitaire	48	49	50 Une femme seule dans les rues le soir ...
40	39 Une installation électrique défectueuse ...	38	37	36	35	34	33 ... permet de prévenir la diarrhée	32	31
21 Une personne chargée des premiers soins ainsi qu'une trousse de secours sur le lieu de travail	22	23	24 ... réduit la capacité du conducteur à bien diriger son véhicule	25	26	27	28	29	30 La bonne ventilation d'un bâtiment ...
20	19	18	17	16	15 ... rend les enfants très malades	14 ... pourrait être victime d'agression	13	12 Se laver les mains avec du savon avant de manger ...	11
1 DÉPART	2	3 Manger beaucoup de fruits et de légumes frais ...	4	5	6 ... peut provoquer un incendie domestique	7	8	9	10

Serpents et échelles

Ce jeu convient aux adultes et aux enfants (à partir de sept ans).

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

- Dé
- Graines, cailloux ou coquillages pour les pions
- Planche de jeu

(Si vous n'avez pas de dé, reproduisez la figure à chiffres de la page précédente sur un carton ou un papier épais, au centre duquel vous enfileriez une bûchette d'allumette ou une brindille. Faites tourner le bâtonnet entre vos doigts. Lorsqu'il s'arrête, le côté face au sol correspond au chiffre à utiliser.)

COMMENT JOUER

Ce jeu peut être joué par deux à six personnes ou équipes. Tous les joueurs utilisent un pion pour indiquer l'emplacement occupé par chacun d'eux sur la planche.

Chaque joueur jette le dé. Celui qui obtient le plus grand chiffre commence.

Le premier joueur jette le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant à celui qu'indique le dé, en commençant sur la case N°1, DÉPART. À tour de rôle, les joueurs jettent le dé et avancent leur pion.

Si un joueur obtient un six, il avance de six cases, puis rejoue.

Si un pion s'arrête sur la **tête d'un serpent**, le joueur doit faire avancer son pion le long de la queue du serpent. Il doit ensuite lire à haute voix le message inscrit sur la tête et la queue du serpent. Les joueurs peuvent alors discuter ensemble du problème évoqué. Le tour de ce joueur est alors terminé ; il repartira au tour suivant, de la case située au bout de la queue du serpent.

Si un pion atterrit au **pied d'une échelle**, le joueur monte jusqu'au sommet de celle-ci. Il lit ensuite à haute voix les messages inscrits au bas et au sommet de l'échelle. Les joueurs peuvent alors brièvement discuter du problème évoqué. Le tour de ce joueur est ensuite terminé ; il repartira de cet endroit au tour suivant.

Le premier joueur à atteindre la case ARRIVÉE a gagné.