

Afrinaissance:

JEU EDUCATIF PAN-AFRICAIN

Afrinaissance est un jeu de tableau et fiches-photos (cartes). Cette version se concentre sur les diverses activités et réalisations des Africains et des personnes d'origine africaine dans le monde.

COMMENT JOUER AVEC LE TABLEAU

Introduction

Cette méthode de jeu s'applique uniquement aux participants qui utilisent le tableau.

COMPOSANTES DU JEU

Le jeu comprend les éléments suivants : un tableau de jeu, des cartes, des pièces (rouge, jaune, vert et bleu) et le présent guide.

a) LE TABLEAU DE JEU

Idéalement, le jeu est destiné à deux joueurs. Toutefois, le tableau est conçu pour accueillir 4 joueurs ou 4 équipes de joueurs

à la fois. Tout au long du jeu, chaque joueur ou équipe de joueurs se voit attribuer une pièce de jeu (verte, rouge, jaune ou bleue) qui servira à se déplacer sur le tableau.

Les joueurs peuvent former des équipes en fonction de leur sexe, de leur nationalité, de leur province/état ou de tout autre critère et jouer.

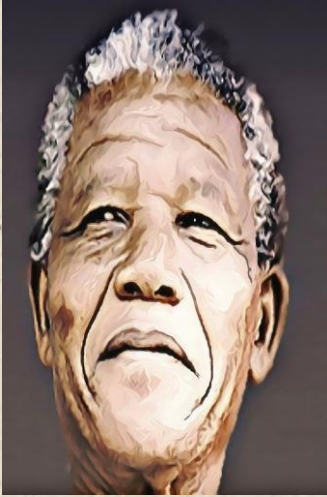
Le tableau est divisé en quatre sections correspondant aux couleurs indiquées. Pour chaque section, il y a un point marqué **Départ** où les participants commencent et suivent ensuite le parcours indiqué par des flèches blanches. Le parcours fait faire à chaque participant un tour complet du tableau avant le dernier volet du périple qui mène directement au centre du tableau, à la zone marquée **FIN**. Le dernier volet de chaque pièce est indiqué par une grande flèche de la même couleur.

La pièce ne se déplace sur le tableau, qu'après que le joueur ait donné la bonne réponse à l'une des questions de la face 2 de chaque carte (voir l'exemple de carte ci-dessous avec Nelson Rolihlahla Mandela).

b) CARTES

Les cartes sont assorties et couvrent différents domaines : musique, sport, politique, histoire, évènements, littérature, arts, monuments, etc. La face 1 d'une carte est généralement l'image d'une personnalité, d'une chose, d'un logo, d'un évènement, d'un signe, d'un artefact, d'un bâtiment, d'un drapeau, etc. La face 2 comprend 4 questions avec leurs réponses. Les questions et réponses sont basées sur la face 1 de la carte (voir l'exemple de carte ci-dessous). Pour chaque bonne réponse, le joueur passe à la case suivante.

Face 1 de la carte (Photo de Nelson Mandela)



Face 2 de la carte (Questions avec leurs réponses basées sur la face 1 de la carte)

1. Identifiez le politicien sur la carte. NELSON ROLIHLAHLA MANDELA
2. Quelle était sa nationalité ? SUD-AFRICAINE
3. À quel parti politique sud-africain appartenait-il ? CONGRÈS NATIONAL AFRICAIN/ANC

4. *En quelle année a-t-il reçu le prix Nobel de la paix ? 1993*

C) PIÈCES

Il y a des quatuors de 4 couleurs différentes : rouge, bleu, vert et jaune. Chaque participant ou équipe de participants se voit attribuer un quatuor d'une couleur spécifique.



COMMENT JOUER

Chaque joueur ou équipe de joueurs reçoit 10 cartes ou plus, en fonction du nombre déterminé par les participants.

Tout joueur/équipe peut commencer. Le joueur/équipe qui commence choisit une carte dans la petite pile qu'il vient de recevoir et décide de la direction à prendre, soit dans le sens horaire, soit dans le sens inverse. Tout au long du jeu, la direction choisie doit rester cohérente. Le joueur/équipe présente au joueur/équipe adverse (le voisin immédiat) la **face 1** de la carte (en s'assurant que la face 2, où il y a des questions et des réponses, est cachée) et pose ensuite les 4 questions de la face 2. Chaque fois que le joueur/équipe à qui les questions sont adressées donne une bonne réponse, ce dernier- avance d'un pas la pièce qui lui a été attribuée. Chaque joueur/équipe commence dans la case de **Départ** correspondant à la couleur du joueur/équipe. Ainsi, un joueur/équipe avec une pièce verte commence à la section marquée **Départ** dans la section verte du tableau. Le

joueur/équipe qui gagne le tour est celui qui est le premier à atteindre la case marquée FIN.

PENDANT LA PARTIE

Pendant le jeu, chaque joueur/équipe a deux possibilités de demander qu'une carte soit changée pour une autre, qui sera tirée au hasard de la pile restante. Ainsi, si pendant le jeu, la carte qui a été tirée et les questions adressées au vis-à-vis sont jugées difficiles par celui-ci, alors ce dernier peut demander une autre carte. Cela ne se produit que deux fois par tour de jeu. Le joueur/équipe a également une chance de demander de l'aide à n'importe qui dans la salle, sauf à son adversaire. En dehors de ces cas, chaque joueur/équipe doit transpirer jusqu'à la case d'arrivée (FIN).

Le joueur/équipe auquel les questions viennent d'être posées, est le prochain à poser les questions

au voisin immédiat en suivant la direction de départ choisie.

Il y a des obstacles sur le chemin, comme c'est généralement le cas dans la vie réelle. Si un joueur atterrit dans la case "**Prison**", ou son autre équivalent "**Aller à...**", le joueur va en prison. Le joueur/équipe aura, dans ce cas, besoin de deux points pour sortir de prison. Cependant, au cas où le joueur/équipe ne disposerait pas de ces deux points, il peut être libéré sous caution, offerte par tout autre participant au jeu, qui paie les deux points. Après la prison, le joueur/équipe continue là où il s'est arrêté. Après la prison, la vie doit continuer !

Les images ont été créées à l'aide de l'infographie, les joueurs doivent donc les étudier attentivement afin de déterminer l'identité des personnes ou des objets qui y figurent. Les participants doivent également faire attention car les gens se ressemblent. Il est facile de

confondre Yannick Noah avec Ruud Gullit ; Ziggy avec son père Bob Marley, etc. Un seul nom suffit pour identifier une personne. Ainsi, un joueur marque un point pour avoir donné seulement Nelson, Rolihlahla ou Mandela. La prononciation n'est pas un problème tant que l'on peut déterminer de quoi parle un joueur. Les abréviations bien connues, telles que AU, ONU, UNESCO, etc. ne sont souvent pas écrites dans leur intégralité. Le football et le soccer font référence au même sport. Lorsque le terme "football" s'applique à celui qui est joué aux États-Unis et au Canada, la mention " Américain " est ajoutée entre parenthèses à la réponse. Par exemple : Quel sport a rendu Jim Brown ou Michael "Pinball" Clemons célèbre ? **Football (Américain)**