

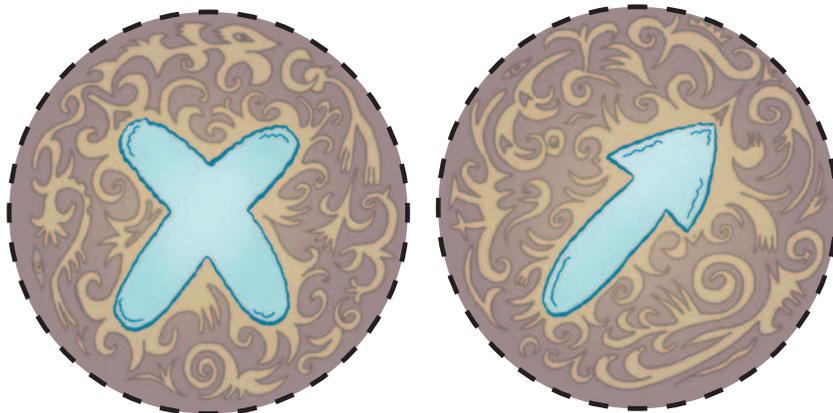
La planète Fého

LE RETOUR DE LA QUÊTE MAGIQUE DU 8^E ÂGE



C'est quoi ce jeu ?

Bonjour et bienvenue dans le monde merveilleux de Fého. Plongez-vous dans l'univers féerique et bucolique des Féhoniens et des Féhoniennes. Pardon, je voulais dire des Féhoniennes et des Féhoniens... La planète Fého, située dans la constellation de la *Machine à laver*, est un monde où règnent l'harmonie et la joie. Serez-vous les protecteurs de cette harmonie ? C'est ce que nous verrons.



Attention, certaines épreuves de ce jeu vont probablement générer de la frustration chez des jeunes. C'est le ressort même de ce jeu (Cf. débriefing). Certains pourraient ne pas comprendre pourquoi ils sont « rejetés » ou « exclus » à certaines étapes. A vous, animateurs, si le cas se présente, de replacer ces frustrations dans un contexte ludique en leur disant, par exemple, que sur la planète Fého c'est comme ça et qu'ils jouent un rôle et qu'ils auront même l'occasion, après le jeu, de parler de ces frustrations.

OBJECTIFS DU JEU

- Découvrir les enjeux de l'égalité entre les femmes et les hommes.
- Expérimenter les effets de l'inégalité entre les femmes et les hommes.
- Comprendre que les femmes et les hommes doivent être libres et égaux en choix.

BUT DU JEU

- Ouvrir le coffre super-céleste (ça en jette hein ?!) pour récupérer la balance de l'égalité.
- Pour ouvrir ce coffre, gagner les morceaux de la clef en remportant des épreuves.

PUBLIC

- De 11 à 14 ans (mais si vous avez plus ce n'est pas grave !)
- 15 à 40 personnes

DURÉE

1 h 30

MATÉRIEL

Vous trouverez ci-contre des éléments à photocopier et à remettre aux participants. Vous avez également besoin d'un coffre ainsi que d'une balance. Libre à chacun d'obtenir les éléments exacts, de fabriquer ou de récupérer des objets pour faire office de coffre ou de balance. **N'hésitez pas non plus à donner de l'ampleur au jeu en faisant un effort sur la déco et les déguisements. Lâchez-vous, n'ayez pas peur. Osez !**



Déroulement

1. LECTURE DE LA LETTRE IMPÉRIALE

Afin de lancer (pas trop fort) les équipes dans l'imaginaire du jeu et de les mettre en route dans la quête à réaliser, les animateurs doivent lire la « Lettre Impériale » (qui est normalement en page 4). C'est la lecture de cette lettre qui pose le cadre du jeu (infos super-importantes). Libre aux plus fous-fous de la lire tel un crieur du temps jadis (Oyé, oyé... !).

2. LES ÉQUIPES

Dans ce jeu Ô combien merveilleux, pour poser l'imaginaire, on nomme les « équipes » par le nom de « peuples ». De même, les animateurs se nomment « chevaliers impériaux ». Afin d'installer cette ambiance et d'incarner la force collective, on demande à chaque équipe (un « peuple » si vous suivez bien), une fois constituée, de :

- Trouver un nom de peuple (ex : *le Peuple des bœufs marins à nageoires siliconées*).
- Trouver un cri de guerre à beugler avant chaque épreuve (comme un haka !).

La préfecture de police de Grougneux-sur-Yvette estime qu'un peuple peut être constitué de 5 à 10 participants. En revanche il n'y a pas de nombre limité de peuples. Aux chevaliers impériaux d'adapter la logistique de chaque épreuve (matériel, préparation et installation) en fonction du nombre de peuples... bien sûr.

Des badges  et  sont à remettre à chaque participant. Vous les trouverez en page 2.

DÉTAILS SUPER MÉGA IMPORTANTS !

Chaque peuple est composé de  et de . Chaque joueur incarne - au hasard - soit une , soit une . Les chevaliers impériaux doivent veiller à ce qu'il y ait autant de  que de . Si jamais il y a des peuples dans lesquels le nombre de joueurs est impair, on désigne automatiquement une  en plus.

SUPER-MÉGA GIGA IMPORTANT !

Il faut répartir les  et les  de manière aléatoire. Chaque joueur doit tirer au hasard, en piochant un badge qui lui indique s'il est une  ou une . C'est ce qui fait l'originalité du jeu !

Rôle des chevaliers impériaux

Deux chevaliers impériaux sont requis pour l'animation de ce grand jeu. Si le nombre de participants est important, il faut adapter le nombre de chevaliers. On part sur la base de 1 chevalier impérial pour 15 féhonien(ne)s (joueurs).

3. CONSIGNES

Les chevaliers impériaux expliquent aux peuples qu'ils doivent réaliser 3 épreuves.

À la fin de chaque épreuve, il sera remis un seul morceau de clef. La clef est constituée de 3 morceaux. Logique !

Cette clef reconstituée permettra d'ouvrir un coffre.

C'est le moment de rappeler aux peuples que le but pour eux est bien d'arriver à ouvrir le coffre pour y récupérer THE balance, symbole de la stabilité de l'égalité entre les hommes et les femmes.

Penser à confectionner une boîte pour matérialiser le coffre. Penser également à trouver l'objet qui fera office de balance (une balance peut faire l'affaire).

LE DÉTAIL QUI TUE !

- C'est la mutualisation des 3 morceaux de la clef des peuples qui permet l'ouverture du coffre.
- Attention, ce détail doit rester secret tout au long du jeu. C'est seulement au terme des trois épreuves que les chevaliers impériaux dévoilent ce « secret » à l'ensemble des féhoniens et niennes.

4. ÉPREUVES

-> Voir pages 5, 6 et 7.

Petite précision : il est possible de jouer les 3 épreuves, mais il est également possible de n'en jouer qu'une ou deux. Dans ce cas-là, l'animation est plus courte. À chaque chevalier d'adapter l'animation comme il le souhaite.

5. FIN DU JEU

Une fois les épreuves achevées et la clef reconstituée, les chevaliers impériaux ouvrent le coffre et remettent la balance à l'ensemble des participants. Au nom du couple impérial, ils déclarent la stabilité rétabliiiiiiiiiie.

Pour finir, le message suivant est délivré aux peuples : « *Peuples de Fého, vous avez réussi les épreuves mais elles se sont avérées extrêmement difficiles à cause des inégalités entre croix et flèches. Vous avez libéré la balance céleste. Maintenant, que son pouvoir vous accompagne ! Mais soyez vigilants, travaillez pour que l'égalité règne sur la planète Fého, afin que jamais plus, la balance céleste ne se retrouve enfermée.* »

Le jeu s'achève, il faut maintenant inviter les participants à participer au débriefing.

6. DÉBRIEFING

-> Voir page 8. Il est utile, amis chevaliers, de lire ce débriefing avant la mise en place de ce jeu.

La lettre impériale

Cette lettre est à lire par les chevaliers impériaux aux Féhoniens(niennes). Elle pose le cadre du jeu et marque le départ de la quête. Elle est écrite par le couple impérial.

Oyé, Oyé, Féhoniennes, Féhoniens, l'heure est grave. Notre planète où règne l'harmonie depuis la nuit des temps est en danger. Le coffre sacré qui contient la balance céleste, garante de la paix et du bon fonctionnement de notre monde, s'est refermé. La faute au manque de vigilance des peuples qui n'ont pas réussi à préserver la stabilité. Nous sommes le 37^e jour de l'an 320 du 8^e âge. Fého gronde et les catastrophes s'enchaînent : la moitié des habitants a perdu une partie de ses libertés, ce qui déséquilibre la vie de tous les peuples.

Vous êtes les représentants de tous les peuples de Fého.

Vous devez sauver le monde en relevant un défi central : ouvrir le coffre et permettre à la balance céleste d'exercer à nouveau son pouvoir.

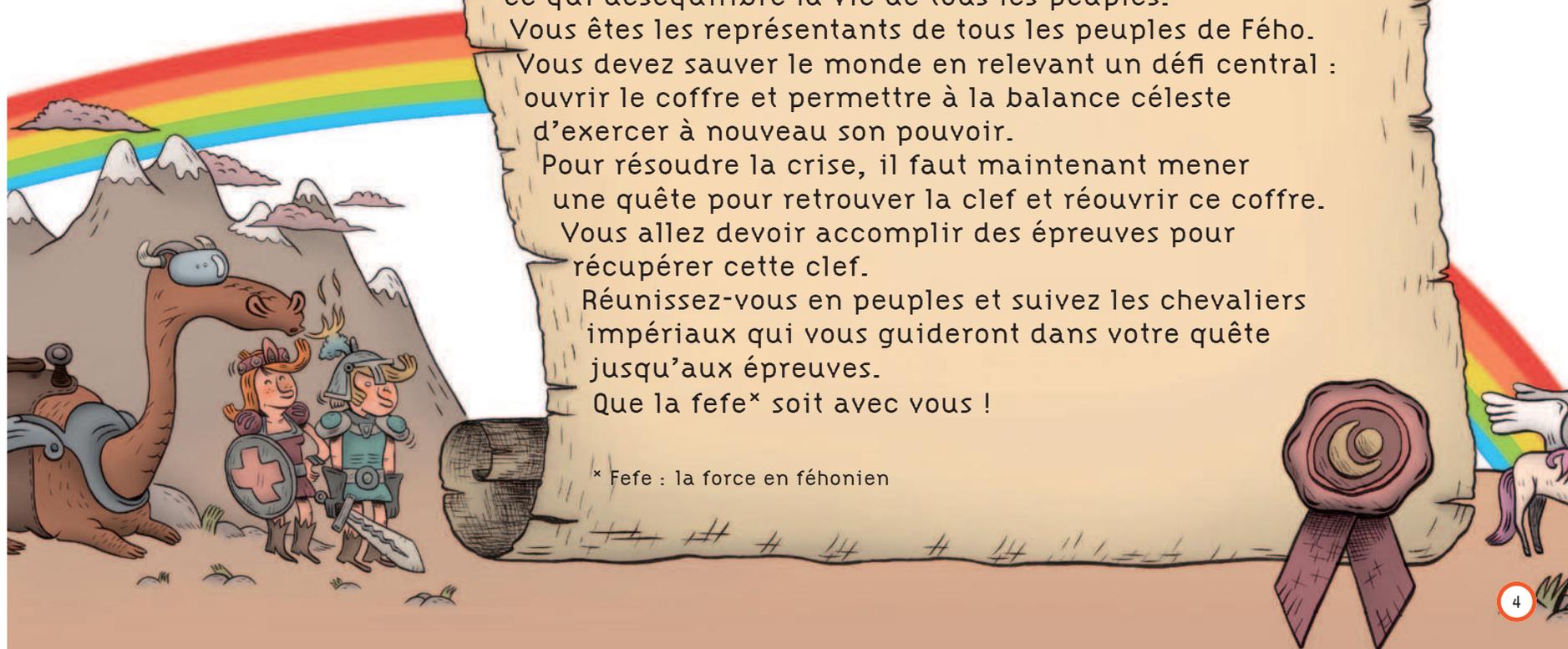
Pour résoudre la crise, il faut maintenant mener une quête pour retrouver la clef et réouvrir ce coffre.

Vous allez devoir accomplir des épreuves pour récupérer cette clef.

Réunissez-vous en peuples et suivez les chevaliers impériaux qui vous guideront dans votre quête jusqu'aux épreuves.

Que la fefe* soit avec vous !

* Fefe : la force en féhonien



ÉPREUVE 1

Le grand marathon sprinté de la corne de bouc de la rivière arc-en-ciel

JEU : Courses aux diplômes.

OBJECTIF : Récupérer des diplômes pour reformer l'arc-en-ciel des compétences

DURÉE : 15 mn maxi

DÉROULEMENT : Les diplômes sont répartis en 7 catégories correspondant aux 7 couleurs de l'arc-en-ciel (rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo, violet). Chaque catégorie/couleur représente un champ de compétences et comporte 3 métiers différents, soit 21 métiers différents présentés dans cette épreuve.

ROUGE _____ **défense magique**
ORANGE _____ **bien-être**
JAUNE _____ **guérison**
VERT _____ **enseignement**
BLEU _____ **sciences**
INDIGO _____ **agriculture**
VIOLET _____ **propreté**

TABLEAU DES DIPLÔMES ET DES CATÉGORIES

Défense magique	Bien-être	Guérison	Enseignement	Sciences	Agriculture	Propreté
Garde du corps du couple impérial	Créateur de caches-oreilles pour elfes	Vendeur de potions magiques	Professeur de métamorphose	Préparateur de potions	Éleveur de dragons	Ramasseur de crottin de licorne
Membre de la brigade de protection des peuples	Joueur de kenward (jeu de raquettes)	Soigneur pour tous animaux (même tigre à 8 pattes)	Professeur d'incantations magiques	Spécialiste des insectes-fleurs	Céréalière en maïs carnivore	Toiletteur pour dinotrope (dino-saure à 2 têtes)
Médiateur des peuples	Joueur de sifflet spiralaire	Soigneur de personnes blessées par magie noire	Professeur de sorcellerie antique	Astronome et observateur des 3 lunes de la planète Fého	Producteur de lait de licorne	Nettoyeur et réparateur en tout genre (tapis volant, multibus...)
Seulement pour les 🏹	Seulement pour les 🏹	Seulement pour les 🏹	Pour les ✕ et pour les 🏹	Seulement pour les 🏹	Seulement pour les 🏹	Pour les ✕ et pour les 🏹

Chaque Féhonien(ne) doit exercer le métier qu'il souhaite.

Le jeu se déroule en deux phases :

1. Récupérer les diplômes dans un panier.

En 2 minutes, chaque peuple doit courir groupé pour récupérer les diplômes dans son panier placé entre 54 et 106 mètres (à la louche). Il y a donc les 21 métiers différents dans chaque panier (1 panier par peuple).

Au sein de chaque peuple, chacun(e) choisit le métier qui lui plaît le plus, en veillant à ce que les 7 couleurs soient bien représentées. S'il y a 6 joueurs dans le peuple, 1 joueur peut choisir 2 métiers dans 2 catégories différentes. S'il y a plus de 7 joueurs, il y aura plusieurs métiers représentant une ou plusieurs catégories.

2. Répartition des métiers.

Au bout des 2 minutes, chaque peuple revient et écoute les consignes des chevaliers impériaux.



AMIS CHEVALIERS IMPÉRIAUX

- Attention, c'est lors de cette seconde phase que tout se joue. Vous devez donner aux joueurs les consignes pour la bonne répartition des diplômes (comme indiqué dans la dernière ligne du tableau), c'est-à-dire :
 - Les 🏹 peuvent choisir les catégories qu'ils souhaitent
 - Les ✕ ne peuvent choisir que deux catégories (propreté et enseignement)
- Les joueurs peuvent s'arranger entre eux pour respecter obligatoirement ces obligations obligatoires et, si besoin, un joueur peut retourner au panier pour aller chercher le(s) diplôme(s) manquant(s).
- Re-attention, s'il y a moins de 7 joueurs par peuple, seuls les 🏹 peuvent avoir plusieurs diplômes.

Dans la limite des 15 minutes, un peuple a réussi quand il se présente devant un chevalier impérial avec la bonne répartition des métiers (et la présence des 7 couleurs... of course !). Seul le peuple qui réussit en premier reçoit un morceau de clef.

À PRÉVOIR

- Reproduire sur des papiers les diplômes présentés dans le tableau, en indiquant au verso la catégorie du diplôme (et la couleur), et au verso, le métier. Vingt et une cartes en tout... par peuple.
- 1 panier par peuple



ÉPREUVE 2

Le WIZ de la forêt super-louche qui craint quand-même un peu !

JEU : Course de relais

OBJECTIF :
Obtenir le plus d'énergie possible !

DURÉE : 15 mn maxi

DÉROULEMENT : chaque peuple devra, dans cette épreuve, franchir un parcours d'obstacles, dans le but de récupérer la plus grande quantité d'énergie (haricots, petits cailloux, billes, sables, eau...), et les déposer dans un récipient magique.

Les chevaliers doivent, dans cette épreuve, construire un parcours d'obstacles, dans le modèle course de relais (chaque participant part une fois le précédent revenu au point de départ).

Les chevaliers pensent à mettre un récipient avec les haricots au bout du parcours pour que chaque joueur puisse récupérer les dits haricots. Un autre récipient magique est placé au point de départ pour déposer les haricots.

L'épreuve est validée lorsque tous les membres de tous les peuples ont participé au remplissage du récipient magique... dans la limite des 15 minutes.

A la fin, les 🏹 de chaque peuple donnent leur récipient aux chevaliers impériaux.

Seul le peuple qui a recueilli le plus d'énergie reçoit un morceau de clef.

Les chevaliers doivent bien veiller à ce que ce soit exclusivement les 🏹 qui leur remettent le récipient magique. Si un 🗡 prend part à cette action, ils doivent le renvoyer dans son peuple. Ensuite, les chevaliers impériaux félicitent les 🏹.



AMIS CHEVALIERS IMPÉRIAUX

Pour cette épreuve, on a besoin de verres de volumes différents :

- Les 🏹 utilisent un grand verre pour transporter les haricots.
- Les 🗡 utilisent un petit verre.

À PRÉVOIR

- Des éléments pour construire le parcours : bancs, piquets, matelas de motricité, bâche savonnée...
- Les récipients,
- Le contenu : petits cailloux, haricots (secs bien sûr), sable, eau...
- Des verres (type verres en plastique) de volumes différents : des grands et des petits pour transporter les haricots.



ÉPREUVE 3

La fête à Nananeuneu, que tout le monde s'en souvient, tellement c'était bien

JEU :

Réaliser un grand carton d'invitation

OBJECTIF : Annoncer aux autres peuples l'activité que vous souhaitez mettre en place pour la fête à Nananeuneu.

DURÉE : 15 mn

DÉROULEMENT : afin de réinstaller la bonne humeur préalable à l'unité de Fého, les peuples doivent co-construire la fête à Nananeuneu, le plus grand festival festif, fabuleux, flamboyant et faramineux de Fého.

Chaque peuple doit, dans ce cadre, choisir une activité (concert, exposition, kermesse, buffet gastronomique...) et doit l'annoncer aux autres peuples en confectionnant un carton d'invitation géant.

Le but de l'épreuve est donc, d'une part, de choisir une activité et, d'autre part, de fabriquer un carton d'invitation pour donner envie d'y participer.

Attention ! L'épreuve ne consiste pas à faire cette activité.

Pour fabriquer le carton, chaque peuple dispose du matériel qui va bien.



AMIS CHEVALIERS IMPÉRIAUX

- Les et les doivent, dans cette épreuve, choisir l'activité ensemble.
- Une fois l'activité à présenter choisie, les doivent s'assurer que les aient bien l'ensemble du matériel dont ils ont besoin pour fabriquer les cartons d'invitations. Les sont les seuls à pouvoir confectionner le carton d'invitation. Les sont chargés d'aller chercher le matériel. Elles n'ont pas le droit de prendre part à la construction du carton d'invitation.
- Les chevaliers placent le matériel dans un endroit éloigné de l'espace de « création » des cartons d'invitation. Ah ah !

L'épreuve est validée lorsque les peuples présentent le carton d'invitation aux chevaliers. Seul le peuple qui présente le plus beau carton reçoit un morceau de clef.

À PRÉVOIR

- Matériel de dessin (crayons, peinture, pinceaux, feutres...).
- Support pour dessiner les cartons d'invitation (grande feuille, carton).
- Matériel de récup' (magazines, journaux, boîtes à œufs, rouleaux de carton...).
- Petit conseil : pour faciliter la préparation de cette épreuve, vous pouvez en amont demander aux participants de rapporter du matériel de récupération.



DÉBRIEFING

Femmes-hommes, libres et égaux en choix

IMPORTANT

Avant de commencer le débriefing, les chevaliers doivent sortir de l'imaginaire en retirant leur déguisement (par exemple) et ainsi permettre aux jeunes de sortir du jeu en les installant dans des conditions propices à la discussion et à l'échange.

La phase de débriefing revient sur les 3 épreuves et les messages que chacune véhicule. Pour ceux qui auraient choisi d'animer seulement une ou deux épreuves, libre à eux de s'inspirer des pistes de réflexion ci-après, en ne gardant que les aspects qui les concernent.

1. DÉCOUVRIR L'ENVERS DU DÉCOR

• Regrouper tous les participants par symbole (les croix d'un côté, les flèches de l'autre)

- Installer chaque groupe dans des espaces distincts, de façon à ce qu'ils soient un peu isolés.
- Si le nombre de participants est trop important, constituer des sous-groupes.

-> Les animateurs se répartissent dans les groupes.

• Discussion en groupes

-> Les animateurs doivent donner l'opportunité à tous les joueurs d'exprimer leur ressenti personnel.

- *Qu'avez-vous ressenti pendant le jeu ?*
- *Vous êtes-vous sentis favorisés pendant le jeu ? Handicapés ? Pourquoi ?*
- *Le jeu vous a-t-il semblé facile ou difficile ? Juste ou injuste ?*

-> Faire deviner aux groupes la signification du symbole qu'ils portent (les  représentent les femmes  et les  représentent les hommes )

-> Préciser que la thématique du jeu était l'égalité entre les femmes et les hommes.

• Retour en grand groupe

-> Les  expliquent aux  qu'ils représentaient les hommes et présentent les grandes lignes de leur ressenti en tant que flèches au cours du jeu. Puis c'est au tour des croix.

-> Discussion collective autour des messages.

LES MESSAGES / LES IDÉES

L'épreuve n° 1 : l'éducation

Les femmes ont le même choix de leur orientation que les hommes mais n'ont finalement pas la même « facilité » pour accéder au métier de leur choix.

L'épreuve n° 2 : le travail

Pour un même poste et un même niveau d'expériences et de compétences, les femmes ont un salaire inférieur à celui des hommes.

L'épreuve n° 3 : vivre ensemble

Pour vivre ensemble, chaque homme et chaque femme doit pouvoir s'épanouir dans l'espace privé comme dans l'espace public.

- Axer le débriefing sur la relecture des différentes étapes.
- Donner la parole aux participants sur les messages que chaque épreuve véhicule.
 - *À votre avis, quel était le message de l'épreuve n° 1 (puis n° 2 et n° 3) ?*
 - *Qu'en pensez-vous ?*

ATTENTION !

L'enjeu ici est d'amener la discussion vers la question de l'accès aux droits et à la liberté de choix. Éviter d'afficher un discours moralisateur ou d'être dans un échange de vécu personnel qui consisterait à donner sa vision de l'égalité ou de la répartition des rôles...

2. EXPLORER DES ALTERNATIVES

• Aborder la question des alternatives

- *Selon vous, la France est-elle un pays où les droits sont les mêmes pour les hommes et pour les femmes ?*
- *Et dans les autres pays ?*
- *Que peut-on faire pour améliorer cela ?*
- *Connaissez-vous des personnes, des associations, des mouvements... qui luttent pour améliorer la situation actuelle ?*

• Approfondir la thématique

Découvrez l'action des partenaires du CCFD-Terre Solidaire grâce au dossier *L'autonomie économique des femmes* et consultez la rubrique « Egalité femmes-hommes » sur le site internet www.ccf-d-terresolidaire.org

CONCEPTION : Morgane Alarcon, Chantal Bernard, Aurélie Didier-Laurent, Damien Geldreich, Audrey Humbert, Lison Lévêque, François Schillinger, Emma Tresse, Baptiste Viard, de la région Alsace-Lorraine.
COORDINATION RÉDACTIONNELLE : Pascal Jeanne, Emmanuel Cauchois
FABRICATION : 2012, © CCFD-Terre Solidaire, 4 rue Jean-Lantier, 75001 Paris.
Tél. 01 44 82 80 00 - ccfd-terresolidaire.org
DESSINS : Le Cil Vert ©
MAQUETTE : Entrez-sans-Frapper - IMPRESSION : Sipap-Oudin
DÉPÔT LÉGAL : janvier 2013 - RÉFÉRENCE : 5113312