

# GO VOLUNTEER

Par D'Antilles et D'Ailleurs  
Jeu créé par Julia Feist



Jeu réalisé avec le soutien de :



# SOMMAIRE

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| <b>Introduction.....</b>            | <b>1</b>  |
| Qui sommes-nous?.....               | 1         |
| Pourquoi ce jeu?.....               | 1         |
| <b>Le Jeu.....</b>                  | <b>2</b>  |
| Introduction.....                   | 2         |
| Règles.....                         | 2         |
| <b>Comment jouer.....</b>           | <b>3</b>  |
| Phase de weekend.....               | 3         |
| Phase de semaine.....               | 3         |
| Conditions de victoire.....         | 3         |
| <b>Comment jouer.....</b>           | <b>4</b>  |
| Ordre de passage.....               | 4         |
| <b>Le Narrateur.....</b>            | <b>5</b>  |
| Son rôle.....                       | 5         |
| Conseils.....                       | 5         |
| <b>Les rôles.....</b>               | <b>7</b>  |
| <b>Répartition.....</b>             | <b>10</b> |
| Conseil pour les rôles à jouer..... | 10        |
| Répartition des rôles de base.....  | 10        |
| <b>Debriefing.....</b>              | <b>11</b> |
| Buts et objectifs du jeu.....       | 11        |
| Debriefing général.....             | 11        |
| Thèmes de discussion par rôles..... | 12        |
| <b>Remerciements.....</b>           | <b>15</b> |
| <b>Contacts.....</b>                | <b>16</b> |
| <b>Droits d'utilisation.....</b>    | <b>16</b> |



# INTRODUCTION

1

## QUI SOMMES NOUS ?

D'Antilles et D'Ailleurs est une Organisation Non Gouvernementale, basée en Martinique, qui travaille pour favoriser la coopération et le développement, la citoyenneté et la jeunesse. Plus spécifiquement, l'association œuvre pour la formation et la promotion de la participation active et démocratique, notamment des femmes et des jeunes ayant moins d'opportunités en favorisant la mixité, l'égalité, l'inclusion et la lutte contre les discriminations, à travers trois pôles d'activités :

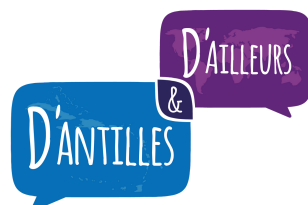
- Jeunesse et Mobilité
- Femmes, jeunesse et coopération
- Laboratoire citoyen

Pour plus d'information: [www.dantillesetdailleurs.org](http://www.dantillesetdailleurs.org).

## POURQUOI CE JEU ?

Ce jeu est né, durant le confinement, dans l'esprit de la créatrice, en combinant 2 choses : sa passion pour les jeux de société et son travail d'accompagnement et de suivi des jeunes dans le cadre de projets de volontariat et mobilité.

Ainsi, ce jeu a été créé afin de permettre aux jeunes d'apprendre à connaître les rôles des différentes personnes impliquées dans un volontariat et aussi afin d'aider les futurs volontaires à réfléchir sur les obstacles pouvant écourter ou mettre à mal une expérience de volontariat. La variété des rôles permet d'introduire de nouveaux personnages à chaque partie, permettant ainsi de créer de nouveaux échanges durant les débriefings et de discuter de l'impact que chaque rôle joue dans un projet de volontariat.



## INTRODUCTION

Go Volunteer est un jeu de société d'ambiance faisant s'affronter des camps opposés. Une partie de jeu doit comprendre au moins 5 joueurs. Durant une partie, les joueurs sont divisés en deux équipes: les troubles Fête (qui se connaissent) et les autres joueurs (qui ne se connaissent pas et savent uniquement le nombre de Troubles Fête dans la partie). Le but pour les deux camps est d'éliminer l'autre; par les phases de weekend ou durant les votes du lundi. En plus de ces deux camps, certains rôles (Trouble Fête Narcissique et Dame Nature) doivent remporter le jeu seuls et éliminer tous les autres joueurs.

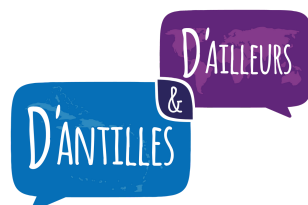
## REGLES

Avant de commencer, les joueurs s'installent de façon à ce qu'ils puissent se voir (en cercle) et à être confortable (une partie peut durer un moment, en fonction du nombre de joueurs). Le/La narrateur.rice quand à lui/elle peut s'asseoir dans le cercle également mais doit pouvoir se lever et bouger librement autour des autres joueurs. Les cartes sont ensuite distribuées par le/la narrateur.rice aux joueurs au hasard, face cachée. Ces derniers prennent connaissance (discrètement) de leur carte et rôle avant le début de la partie.

Avant le début de la partie, un Group Leader est également désigné parmi les joueurs par un système de vote. Ce leader pourra trancher en cas d'égalité lors des votes du lundi.

La partie peut ensuite commencé et comprend 2 phases:

- La phase de weekend
- La phase de semaine (lundi)



## PHASE DE WEEKEND

Le/La Narrateur.rice demande aux joueurs de fermer les yeux. Il/Elle demande ensuite aux Troubles Fête d'ouvrir les yeux et de se reconnaître. Les Troubles Fête prennent alors connaissance des joueurs de leur équipe. Ils doivent ensuite désigner au narrateur (en silence et en pointant du doigt) un autre joueur à éliminer du volontariat. En fonction des rôles que vous avez sélectionné pour la partie, d'autres personnages doivent également se réveiller.

*Plus d'informations sur l'ordre de passage page 4 du livret.*

## PHASE DE SEMAINE (LUNDI)

Le/La Narrateur.rice demande à l'ensemble des joueurs de se réveiller et leur indique les personnes exclues durant le weekend. C'est à ce moment là que l'importance du/de la narrateur.rice prend toute son ampleur car il/elle doit raconter ce qui s'est passé et inventer une histoire expliquant l'exclusion de la personne choisie (*voir page 5*). Le joueur exclu révèle donc sa carte, ne peut plus participer au jeu et il peut désormais garder les yeux ouverts le weekend. Ensuite, les joueurs débattent pour trouver l'identité des Troubles Fête afin de les exclure. Les Troubles Fête votent également et doivent essayer au mieux de cacher leur identité et de voter sans avoir l'air suspect. Un vote est ensuite organisé, animé par le/la Narrateur.rice et le joueur avec la majorité des votes est exclu. En cas d'égalité, c'est au Group Leader de trancher. Le joueur exclu révèle sa carte et ne peut plus jouer.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le jeu se termine quand tous les Troubles Fête ont été exclus ou quand les Troubles Fête sont en majorité durant une phase de semaine. Certaines parties observent d'autres conditions de victoire (notamment si la partie comprend les rôles : Trouble Fête Narcissique ou Dame Nature)



## ORDRE DE PASSAGE

### Au début de la partie:

- Les joueurs votent pour élire le Group Leader.

### 1er weekend uniquement :

- Tutrice
- Réveiller les inséparables pour qu'ils/elles se reconnaissent

### Tous les weekends :

- Fêtard
- Charismatique

> Une fois sa compétence utilisée, plus la peine de la réveiller.

- Assurance
- Volontaire étranger
- Association de soutien
- Troubles Fête
- Trouble Fête influenceuse

> Une fois sa compétence utilisée, plus la peine de la réveiller.

- Trouble Fête narcissique

> A partir du Deuxième weekend et 1 weekend sur 2 il se réveille seul et peut faire partir 1 personne supplémentaire (y compris un Trouble Fête).

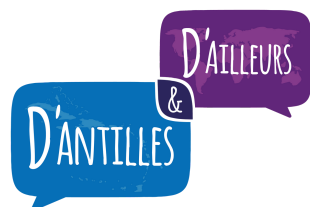
- Agence Nationale
- Trouble Fête Grande Gueule

> Afin de lui donner un mot à prononcer, sur un papier.

- Dame Nature
- REIJ

> Afin de pouvoir lire les témoignages des joueurs exclus.

Une fois le weekend passé, organisez la réunion du lundi pour essayer d'exclure les Troubles Fête.



## SON RÔLE

Le/La narrateur.rice a un rôle important à jouer dans la partie. En plus de s'assurer du bon déroulement du jeu, il/elle est également responsable de l'ambiance de jeu, de s'assurer que tout se passe pour le mieux et d'aider les joueurs à s'immerger dans la partie. Il/Elle doit laisser parler sa créativité et son imagination durant les différentes phases de jeu afin de raconter une histoire et de créer une atmosphère de jeu propice à l'échange et aux débats. Pas de panique si vous ne l'avez jamais fait, cela viendra avec le temps et vous trouverez ci-dessous des conseils pour débiter.

## CONSEILS

Au début du jeu, mettez le cadre en racontant l'histoire de la partie, exemple:

*"Un volontariat est organisé au Portugal dans la ville de Faro. Après plusieurs mois de préparation, les volontaires sont enfin prêts à partir vivre cette expérience unique.*

*Cependant, dès les premiers jours, ils remarquent que chaque weekend, des Troubles Fête poussent une personne à quitter le volontariat. Les autres personnes impliquées dans le volontariat doivent se ressaisir et tout faire pour trouver et exclure ces Troubles Fête avant que tout le monde ne soit parti et que le volontariat ne soit annulé".*

Pour le reste du jeu, n'hésitez pas à improviser et à continuer sur la lancée de votre histoire. Plutôt que de dire "C'est le lundi, Kevin a été exclu", dites "Durant le week end, un des volontaires est sorti seul pour découvrir la ville de Faro. Cependant, à son retour, il a découvert que les Troubles Fête l'avait enfermé dehors. S'en a été trop pour lui qui a décidé durant le week end de quitter le volontariat. C'est avec le coeur lourd que les autres volontaires ont découvert le lundi matin que Kevin était parti".

# LE NARRATEUR

6

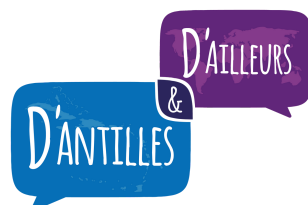
Vous pouvez aussi raconter l'histoire autour de l'exclusion d'un joueur durant le weekend en fonction de son rôle si vous le connaissez.

## **Exemple:**

Si la blogueuse est exclue : *"Cela faisait plusieurs semaines que l'un des volontaires travaillait sur un magnifique article retraçant son expérience de volontariat. Cependant durant le weekend, les Troubles Fête ont effacé toutes les sauvegardes de cet article, privant le monde d'un article qui aurait eu toutes ses chances de gagner un prix Pulitzer. Malheureusement, cela a été la goutte d'eau pour Jessica, qui a donc décidé, durant le weekend, de quitter le volontariat. Mais comme à son habitude, elle écrira un dernier article qui pourra donner aux autres volontaires une chance".*

Si le parent est exclu : *"Durant le weekend, les Troubles Fête ont passé quelques appels afin de lancer de fausses rumeurs négatives sur le volontariat. Ces rumeurs sont malheureusement arrivées jusqu'aux oreilles d'un des parents qui a décidé de venir dans le pays d'accueil chercher son enfant qui quitte le volontariat avec lui" (demandez alors à la personne ayant la carte parent de désigner son enfant qui est alors exclu du jeu également).*

Il ne s'agit là que de quelques exemples. N'hésitez pas à improviser, à parler en utilisant vos expériences dans des volontariats passés, ou même à inventer des histoires totalement loufoques pour faire réagir les joueurs. En résumé, si vous vous amusez, les joueurs aussi s'amuseront. Comme l'a dit Albert Einstein: *"La créativité, c'est l'intelligence qui s'amuse"*. Alors amusez vous !







## VOLONTAIRE

Le volontaire est motivé à tout faire pour que le volontariat se déroule au mieux. Pour cela, chaque lundi, il doit voter pour essayer de trouver les troubles fête.



## BLOGUEUSE

Lorsqu'elle quitte le volontariat, la bloggeuse écrit un article en ligne sur 2 membres du volontariat (un choisi par elle, et un choisi par le narrateur). Un des deux est forcément un trouble-fête.

*Note: La bloggeuse écrit le nom de la personne qu'elle désigne sur un bout de papier (ou le murmure à l'oreille du narrateur). C'est ensuite au narrateur de donner les 2 noms (celui de la personne désignée par la bloggeuse, et celui d'une personne du camp adverse de la personne désignée par la bloggeuse).*



## FÊTARD

Tous les weekends, le fêtard sort faire la fête avec une personne de son choix. La personne choisie, ne pourra donc pas utiliser ses compétences durant ce week end. Une autre personne devra être choisie le weekend suivant.

*Note: Durant le weekend, une fois que le Fêtard a fermé les yeux après avoir désigné la personne, tapotez sur l'épaule de la personne désignée afin qu'elle sache qu'elle ne pourra pas se réveiller du weekend, même si son rôle est appelé.*

**IMPORTANT:** Appelez son rôle et faites comme si de rien n'était pour éviter d'éveiller les soupçons des autres joueurs sur la personne qui a été désignée par le Fêtard.



## CHARISMATIQUE

Une fois durant le volontariat, la charismatique peut prendre le pouvoir et décider seule d'éliminer un volontaire durant le vote du lundi. Si elle réussit, elle devient groupe leader, sinon elle est poussée à partir.

*Note: Durant le weekend, demandez à la Charismatique si elle souhaite ou non utiliser son pouvoir. Continuez jusqu'à ce qu'elle l'ait utilisé.*



## VOLONTAIRE ETRANGER

Le weekend, il peut choisir (facultatif) de protéger une autre personne. Cependant, à cause d'un problème de langue, il a une chance sur 2 de créer un quiproquo. Soit cela protège la personne choisie, soit il se rate et la personne quitte le volontariat dès le lundi.

*Note: Le moyen le plus simple pour savoir si le résultat est réussi ou non est de faire pile ou face. Vous pouvez rajouter du suspense et demander au joueur de refermer les yeux avant de connaître le résultat qu'il découvrira en même temps que les autres le lundi en fonction de si la personne a été exclue ou non.*



## BÉNÉVOLE LOCAL

Grâce à ses connaissances sur sa ville natale, le bénévole local peut, une fois dans la partie, durant le vote du lundi, sauver une personne de l'exclusion, avant que le rôle de cette personne ne soit dévoilé.

*Note: Pour stopper l'exclusion de la personne, le joueur a juste à dire STOP une fois les votes finis, et avant que le narrateur ne prononce l'exclusion définitive du joueur.*



## TUTRICE

Grâce aux activités de dynamique de groupe qu'elle a mises en place, la tutrice permet de créer de forts liens entre volontaires. Elle choisit donc 2 personnes qui deviennent "les inséparables" (si l'un quitte le volontariat, l'autre le suivra).

*Note: Une fois les personnes désignées et la tutrice ayant refermé les yeux, tapotez sur l'épaule des 2 personnes pour qu'ils ouvrent les yeux et se reconnaissent.*

*Les personnes peuvent être n'importe quels joueurs, peu importe leurs camps. Leur amitié devient donc plus important que tout le reste et ils doivent gagner ensemble.*

*S'ils sont du même camp, il suffit qu'ils gagnent avec leur camp.*

*S'ils sont de camps opposés, ils doivent gagner en étant les 2 derniers et surtout en faisant tout pour se protéger mutuellement (et discrètement).*



## ASSOCIATION D'ACCUEIL

Au cœur du volontariat, l'association d'accueil peut avoir des informations capitales et observer (discrètement) les Troubles Fête durant leurs discussions du weekend.

*Note: Durant la phase de jeu des Troubles Fête, l'association d'accueil peut entre ouvrir les yeux et observer pour tenter de voir qui a les yeux ouverts ou bouge. Attention cependant à ne pas être repéré par les Troubles Fête.*



## ASSOCIATION DE SOUTIEN

Grâce à la préparation et au suivi des volontaires, l'association de soutien peut découvrir le rôle d'une personne chaque weekend.

*Note: Durant sa phase de jeu, demandez lui de quel joueur elle souhaite découvrir le rôle. Ensuite, montrez lui la carte. Essayez de rester discret et n'hésitez pas à faire le tour du cercle ou à bouger et toucher les cartes d'autres joueurs pour brouiller les pistes.*



## AGENCE NATIONALE

L'Agence Nationale peut une fois par volontariat, durant le weekend, décider de permettre à un joueur de ne pas partir (en le sauvant), ET peut stopper une personne qu'elle suspecte d'avoir une mauvaise influence (en l'excluant).

*Note: Durant sa phase de jeu, dites lui : "Ce joueur a été exclu, souhaitez tu le sauver?". Elle répond alors oui ou non en levant ou baissant le pouce. Demandez lui ensuite "Souhaites-tu exclure un joueur? Si oui, qui? Si non, tu peux refermer les yeux". Elle répond alors en désignant une personne ou en refermant les yeux.*



## PARENT

Lorsqu'il est exclu du volontariat, le parent décide de faire rentrer son enfant (personne de son choix). Ce qui met fin à leur volontariat.



## ASSURANCE

Au début du weekend, l'assurance peut couvrir un volontaire. Ce dernier ne pourra donc pas être touché par les Troubles Fêtes. Elle ne peut pas choisir 2 weekends de suite la même personne.

*Note: L'assurance protège uniquement des Troubles Fête et pas d'éventuels "attaques" des autres rôles (cf. Trouble Fête Narcissique, Agence Nationale, Volontaire étranger, etc.). Aussi, si une personne est couverte, mais que son inséparable est attaqué durant le weekend, cela ne les sauve pas.*



## REIJ

RESPONSABLE EUROPE INTERNATIONALE JEUNESSE

Chaque weekend, la REIJ peut récupérer des témoignages cruciaux laissés par des personnes ayant quitté le volontariat. Attention cependant à la provenance de ces informations...

*Note: Mettez à disposition des joueurs exclus un papier sur lequel ils peuvent écrire ce qu'ils veulent: leurs suspicions, les rôles découverts via leur personnage, etc. Attention cependant à la provenance des informations données par les personnes exclues, il y a peu de chances qu'un Trouble Fête dénonce ses amis.*



## TROUBLE FÊTE

Le Trouble Fête est un volontaire qui a pour but d'influencer négativement les volontaires et de les exclure chaque weekend.



## TROUBLE FÊTE GRANDE GUEULE

Le Trouble Fête Grande Gueule a 1 mot (donné par le narrateur) par semaine à placer dans la conversation. Si n'y arrive pas, frustré, il quitte le volontariat.

*Note: Durant sa phase de jeu, donnez lui le mot écrit sur un morceau de papier. Vous êtes libre de choisir le mot que vous voulez en fonction du joueur et du contexte (le but n'est pas non plus de lui demander de placer un mot trop compliqué dès le premier tour). Reprenez ensuite le papier et cachez le pour que personne d'autre ne voit le mot.*



## TROUBLE FÊTE INFLUENCEUSE

Une fois durant le volontariat, la Trouble Fête influenceuse peut influencer une autre personne afin qu'elle rejoigne l'équipe des Troubles Fêtes. Cette personne garde néanmoins ses compétences.

*Note: Durant sa phase de jeu, demandez lui si elle souhaite influencer la personne choisie par les Troubles Fête. Si la réponse est oui, tapotez sur l'épaule de la personne influencée afin qu'elle ouvre les yeux et demandez à tous les Troubles Fête d'ouvrir les yeux afin qu'ils découvrent leur nouveau membre et que la personne influencée découvre qui ils sont.*



## DAME NATURE

Dame Nature doit gagner seule. Pour cela, elle crée une situation de crise qui touche 2 personnes chaque weekend (les nouvelles et anciennes personnes touchées se reveillent pour se reconnaître). Une fois toutes les personnes touchées, le volontariat prend fin et elle a gagné.

*Note: Une fois qu'elle a désigné 2 personnes, dites lui de refermer les yeux. Tapotez ensuite sur l'épaule des 2 personnes désignées pour qu'elles ouvrent les yeux. Demandez ensuite aux personnes touchées les weekends précédents d'ouvrir également les yeux afin que tout le monde se reconnaisse. Cela permettra aux joueurs de prendre conscience de l'urgence de la crise et de savoir s'ils ont encore du temps avant d'essayer de démasquer ce rôle. Cela leur donnera également un indice sur la personne qui peut être Dame Nature (en effet, elle ne peut pas se désigner elle-même, donc toutes les personnes non touchées sont suspectes).*

*A vous de décider si les personnes peuvent ou non dire durant les phases de semaines qui est ou non touché, en fonction de la situation de crise générée par Dame Nature. En général, le fait de ne pas pouvoir le dire rajoute du suspense et une difficulté, le fait de pouvoir le dire rajoute une solidarité entre les personnes de différents camps.*



## TROUBLE FÊTE NARCISSIQUE

Le Trouble fête narcissique veut être le dernier volontaire du volontariat afin de ne plus avoir à supporter les autres volontaires. Toutes les activités se passeraient mieux selon lui s'il était seul.

*Note: Réveillez le Trouble Fête narcissique pour la première fois durant le 2nd weekend de la partie (puis le 4ème weekend, le 6ème, etc.). Durant sa phase de jeu, il peut exclure n'importe quel autre joueur, même un autre Trouble Fête.*

*Il est une sorte de Triple Agent:*

1. Dans les phases de semaine, il doit se faire passer pour un innocent.
2. Durant la phase des Troubles Fête, il doit passer pour un Trouble Fête lambda.
3. Durant sa phase de jeu, il doit tout faire pour gagner seul.

*S'il est encore en jeu et que les Troubles Fête ont la majorité, ces derniers n'ont pas gagné tant qu'il est encore dans le jeu. Leur but devient alors d'essayer de le démasquer.*



## CAMÉLÉON

Son rôle, son camp et ses capacités sont à définir avant la partie par les joueurs.es et le ou la narrateur.rice en fonction des besoins, des activités du volontariat et du contexte local.

*Note: A force de mettre en place ce jeu, peut-être que vous allez vous dire "Oh, c'est dommage que y'ait pas une carte pour ça" ou "Ah tiens, il m'est arrivé ça une fois en organisant un volontariat, ça aurait été bien de mettre ce rôle". Cette carte est faite pour ça ! Une fois que vous maîtrisez le jeu, n'hésitez pas, seul ou avec les jeunes, à créer un rôle en vous basant sur votre context local ou sur vos expériences passées.*

*Partagez vos créations et idées sur les réseaux sociaux en utilisant le hashtag: [#GoVolunteerGame](https://www.instagram.com/GoVolunteerGame)*

## CONSEIL POUR LES RÔLES À JOUER

Le tableau ci-dessous sert à vous aider dans la répartition des rôles en fonction du nombre de joueurs. N'hésitez pas à expérimenter de votre côté en fonction de vos besoins et de votre contexte en changeant des rôles par d'autres, en ajoutant des Troubles Fête, en enlevant, en ne mettant aucun rôle spécifique, en mettant Dame Nature sans aucun Trouble Fête ... Jouez cependant plusieurs fois pour vous approprier le jeu et ses mécanismes avant de laisser totalement parler votre créativité.

### Répartition des rôles de base:

| Joueurs                | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
|------------------------|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Troubles Fête          | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3  | 4  | 5  | 5  | 5  | 6* | 6* | 6* |
| Agence Nationale       |   |   | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| Tutrice                |   |   |   | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| Parent                 |   |   |   |   | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| Association d'accueil  |   |   |   | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |
| Association de soutien | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  |

*(\*) en comptant le volontaire influencé au cours du jeu par le Trouble Fête influenceur.*

Pour tous les autres rôles n'hésitez pas à les introduire au fur et à mesure de vos parties.

## BUTS ET OBJECTIFS DU JEU

Ce jeu peut être utilisé dans plusieurs buts:

- Permettre de favoriser la dynamique de groupe.
- Aider les acteurs de jeunesse et jeunes à connaître les différents acteurs impliqués dans un projet de volontariat.
- Permettre de comprendre l'impact que chacun des acteurs impliqué dans un volontariat peut avoir de manière positive ou négative.
- Analyser les obstacles pouvant émerger durant un volontariat.
- Préparer les jeunes en amont d'un départ en volontariat.
- Apprendre en s'amusant.
- Développer les compétences des joueurs (en leadership, prise d'initiative, en communication (éventuellement en langue étrangère si vous décidez de demander aux joueurs de débattre en langue étrangère), en argumentation, etc.).

## DEBRIEFING GÉNÉRAL

Commencez par demander aux joueurs d'exprimer leurs réactions et impressions générales sur la partie. Entamez ensuite une discussion générale concernant les points soulevés et les enseignements tirés par les participants.

- Quel rôle avez vous découvert durant la partie?
- Quels causes avez vous vu durant la partie pouvant amener à l'exclusion ou au départ d'un joueur?
- Quels autres obstacles pourraient amener un jeune à vouloir quitter un volontariat?
- Qu'est ce qui pourrait être fait et par qui pour surmonter ces obstacles?

## THÈMES DE DISCUSSION PAR RÔLES

### **Volontaire :**

> Discussions sur l'adaptation à un nouvel environnement, nouvelles personnes, une nouvelle culture, expérience, mode de vie ...

### **Blogueuse :**

> Importance de la dissémination et du partage d'expérience, brainstorming sur les outils de dissémination que les jeunes (futurs volontaires) pourront utiliser.

### **Fêtard :**

> Echange sur les moments informels des jeunes où ils seront libres de s'organiser comme ils le souhaitent. Spécifier qu'ils doivent être capable de trouver une balance afin d'être présent, ponctuel et réactif durant les temps d'activité du volontariat, peu importe leurs occupations durant les temps libres.

### **Charismatique :**

> Echange sur le fait d'être un meneur de groupe mais appuyer également sur l'importance de tenir compte des options des autres et de ne pas les mener dans la mauvaise direction.

### **Volontaire étranger:**

> Discussion sur les différences culturelles et l'importance de rester ouvert d'esprit et calme afin d'éviter tout conflit lié à un quiproquo ou à un choc culturel.

### **Bénévole local :**

> L'implication de bénévoles locaux est importante durant un volontariat pour permettre aux volontaires d'avoir des personnes de leur âge les aidant à s'intégrer à leur nouvel environnement.

### **Tutrice :**

> Importance du rôle de la tutrice dans le bien-être des volontaires durant le projet, la création d'une dynamique de groupe, la gestion d'éventuels conflits ...



## **Les Inséparables :**

> *Echange sur l'importance des relations créées durant le volontariat mais tout en faisant attention au fait de vivre l'expérience pour soi et non à travers quelqu'un d'autre.*

## **Association d'accueil :**

> *Discussion sur le rôle de l'association d'accueil durant le volontariat en tant que partie en première ligne du soutien et de l'appui des volontaires durant le projet.*

## **Association de soutien :**

> *Discussion sur le rôle de l'association de soutien durant la préparation des volontaires, leur suivi durant le projet (en partenariat avec l'association d'accueil) et durant la phase d'évaluation et valorisation des compétences après le volontariat.*

## **Agence Nationale :**

> *Discussion autour du rôle de l'Agence Nationale durant un volontariat, qui va bien au delà d'un simple financement (cf. appui des structures si nécessaire, soutien des volontaires dans les cas extrêmes, aide durant des situations de crise ...).*

## **Parent :**

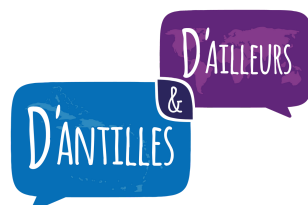
> *Importance de l'implication des parents dans un projet de volontariat dès la préparation, afin qu'ils deviennent un moteur et non un obstacle à l'implication de leurs enfants à un tel projet.*

## **Assurance :**

> *Échange et discussion sur la Carte Européenne d'assurance maladie et l'assurance du volontariat, en terme de ce qui est couvert, des modalités, etc.*

## **REIJ :**

> *L'importance pour les organisations principalement et également les jeunes de partager leurs expériences et de tenir informé leur REIJ.*



## **Trouble Fête :**

> *Discussion sur la façon dont une personne peut influencer négativement et ne pas profiter pleinement d'une expérience de volontariat et comment l'éviter.*

## **Trouble Fête Grande Gueule :**

> La participation et l'engagement sont importants mais il est également important d'écouter et de parfois prendre du recul avant de parler afin d'éviter tout conflit ou quiproquo.

## **Trouble Fête Influenceuse :**

> L'importance d'avoir son propre avis et de construire sa propre identité pour ne pas se laisser influencer négativement.

## **Trouble Fête Narcissique :**

> Discussion sur l'importance du travail d'équipe et sur le fait qu'il est presque impossible de s'entendre avec tout le monde mais il faut faire des efforts pour apprendre à travailler ensemble. Comme le dit le proverbe africain "Seul on va plus vite, ensemble on va plus loin".

## **Dame Nature :**

> Ce rôle permet de préparer au mieux et d'échanger sur différentes possibles situations de crise (ex: catastrophes naturelles, COVID-19 ...) et sur les facteurs externes. Il est également possible d'échanger sur l'importance de la solidarité durant des situations de crise (parallèle avec le jeu ou les Troubles Fête et les autres s'unissent contre un ennemi commun).

## **Caméléon :**

> Cela dépend de la carte et de ses caractéristiques. La discussion peut cependant être accès sur pourquoi cette carte a été ajoutée et son importance dans le contexte des joueurs.

## **Group Leader :**

> Echange sur les spécificités du rôle de Group Leader et sur son importance afin d'aider, soutenir et non commander les autres volontaires.





# REMERCIEMENTS

15

Merci à la DJSCS Martinique et plus particulièrement à Naima Tabi-Djoudar (REIJ Martinique) pour son soutien dans la réalisation de ce jeu.

Merci à la CAF Martinique, aux Contrats de Ville de la Ville du Robert, la Ville de Sainte Marie, la Ville du Lamentin pour leur soutien financier dans le cadre de projets autour de l'appui des jeunes vers les dispositifs d'engagement et de mobilité, ayant été à l'origine de la réalisation de ce jeu.

Merci à la Commission Européenne et plus particulièrement à l'Agence Française Erasmus+ et au Corps Européen de Solidarité de donner l'opportunité aux jeunes, en particulier ceux des DROMs, de vivre des expériences de volontariat et merci d'avoir financé notre tout premier projet de volontariat "Go Volunteer" qui a servi de base pour la création de ce jeu.



Jeu réalisé dans le cadre du Réseau Antilles-Guyane de la Mobilité, soutenu par:



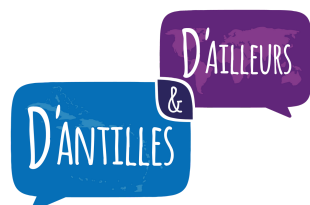
Délégation régionale académique  
à la jeunesse, à l'engagement et aux sports



Délégation régionale académique  
à la jeunesse, à l'engagement et aux sports



Délégation régionale académique  
à la jeunesse, à l'engagement et aux sports



# CONTACTS ET DROITS D'UTILISATION

16

## CONTACTS

Mail: [julia@dantillesetdailleurs.org](mailto:julia@dantillesetdailleurs.org)

Réseaux sociaux:



Si vous souhaitez nous contacter pour réaliser une version du jeu dans votre langue, n'hésitez pas à nous envoyer un email à: [julia@dantillesetdailleurs.org](mailto:julia@dantillesetdailleurs.org)

Partagez avec nous vos séances de jeu et vos adaptations locales sur les réseaux sociaux en utilisant le hashtag :  
[#GoVolunteerGame](https://twitter.com/GoVolunteerGame)

## DROITS D'UTILISATION

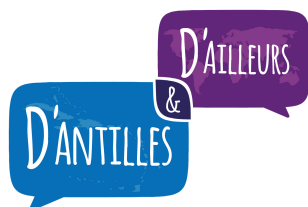
Le jeu "Go Volunteer" est la propriété de D'Antilles et D'Ailleurs.

Le jeu est libre et gratuit d'accès et d'utilisation et se doit de le rester.

Il est cependant interdit de modifier le présent guide ou les cartes du jeu sans l'autorisation de D'Antilles et D'Ailleurs.

Si vous souhaitez réaliser une version dans votre langue, merci de contacter D'Antilles et D'Ailleurs par mail afin de réaliser ladite version. Votre logo sera alors apposé sur le guide et le pack de cartes de la version concernée en tant qu'organisation à l'origine de la traduction.

© Tous droits réservés - 2020



# ANNEXE : CARTES DU JEU

**VOLONTAIRE**



**D'ANTILLES** **D'ALIBIS**



Le volontaire est motivé à tout faire pour que le volontariat se déroule au mieux. Pour cela, chaque lundi, il doit voter pour essayer de trouver les troubles fête.

**VOLONTAIRE**



**D'ANTILLES** **D'ALIBIS**



Le volontaire est motivé à tout faire pour que le volontariat se déroule au mieux. Pour cela, chaque lundi, il doit voter pour essayer de trouver les troubles fête.

**PARENT**




**D'ANTILLES** **D'ALIBIS**




Lorsqu'il est exclu du volontariat, le parent décide de faire rentrer son enfant (personne de son choix). Ce qui met fin à leur volontariat.

**AGENCE NATIONALE**



**D'ANTILLES** **D'ALIBIS**



L'Agence Nationale peut une fois par volontariat, durant le weekend, décider de permettre à un volontaire de ne pas partir, et peut stopper une personne qu'elle suspecte d'avoir une mauvaise influence.

**ASSOCIATION DE SOUTIEN**




**D'ANTILLES** **D'ALIBIS**



Grâce à la préparation et au suivi des volontaires, l'association de soutien peut découvrir le rôle d'une personne chaque weekend.

**ASSURANCE**



**D'ANTILLES** **D'ALIBIS**



Au début du weekend, l'assurance peut couvrir un volontaire. Ce dernier ne pourra donc pas être touché par les Troubles Fêtes. Elle ne peut pas choisir 2 weekends de suite la même personne.

**TROUBLE FÊTE GRANDE GUEULE**



**D'ANTILLES** **D'ALIBIS**



Le Trouble Fête Grande Gueule a 1 mot (donné par le narrateur) par semaine à placer dans la conversation. S'il n'y arrive pas, frustré, il quitte le volontariat.

**TROUBLE FÊTE**



**D'ANTILLES** **D'ALIBIS**



Le Trouble Fête est un volontaire qui a pour but d'influencer négativement les volontaires et de les exclure chaque weekend.

**TROUBLE FÊTE**



**D'ANTILLES** **D'ALIBIS**



Le Trouble Fête est un volontaire qui a pour but d'influencer négativement les volontaires et de les exclure chaque weekend.

# ANNEXE : CARTES DU JEU

**VOLONTAIRE**




Le volontaire est motivé à tout faire pour que le volontariat se déroule au mieux. Pour cela, chaque lundi, il doit voter pour essayer de trouver les troubles fête.

**BLOGUEUSE**



Lorsqu'elle quitte le volontariat, la blogueuse écrit un article en ligne sur 2 membres du volontariat (un choisi par elle, et un choisi par le narrateur). Un des deux est forcément un trouble-fête.

**CHARISMATIQUE**



Une fois durant le volontariat, la charismatique peut prendre le pouvoir et décider seule d'éliminer un volontaire. Si elle réussit, elle devient groupe leader, sinon elle est poussée à partir.

**FÊTARD**



Tous les weekends, le fêtard sort faire la fête avec une personne de son choix. La personne choisie, ne pourra donc pas utiliser ses compétences durant ce week end. Une autre personne devra être choisie le weekend suivant.

**VOLONTAIRE ÉTRANGER**




Le weekend, il peut choisir (facultatif) de protéger une autre personne. Cependant, à cause d'un problème de langue, il a une chance sur 2 de créer un quiproquo. Soit cela protège la personne choisie, soit il se rate et la personne quitte le volontariat dès le lundi. (résultat donné via pile ou face)

**BÉNÉVOLE LOCAL**



Grâce à ses connaissances sur sa ville natale, le bénévole local peut, une fois dans la partie, durant le vote du lundi, sauver une personne de l'exclusion, avant que le rôle de cette personne ne soit dévoilé.

**AGENCE NATIONALE**



L'Agence Nationale peut une fois par volontariat, durant le weekend, décider de permettre à un volontaire de ne pas partir, et peut stopper une personne qu'elle suspecte d'avoir une mauvaise influence.

**ASSOCIATION DE SOUTIEN**



Grâce à la préparation et au suivi des volontaires, l'association de soutien peut découvrir le rôle d'une personne chaque weekend.

**ASSOCIATION D'ACCUEIL**



Au coeur du volontariat, l'association d'accueil peut avoir des informations capitales et observer (discrètement) les Troubles Fête durant leurs discussions du weekend.



# ANNEXE : CARTES DU JEU

**PARENT**



Lorsqu'il est exclu du volontariat, le parent décide de faire rentrer son enfant (personne de son choix). Ce qui met fin à leur volontariat.

**TUTRICE**



Grâce aux activités de dynamique de groupe qu'elle a mises en place, la tutrice permet de créer de forts liens entre volontaires. Elle choisit donc 2 personnes qui deviennent "les inséparables" (si l'un quitte le volontariat, l'autre le suivra).

**ASSURANCE**



Au début du weekend, l'assurance peut couvrir un volontaire. Ce dernier ne pourra donc pas être touché par les Troubles Fêtes. Elle ne peut pas choisir 2 weekends de suite la même personne.

**REIJ: RESPONSABLE GROSSE INTERNATIONALISE**



Chaque weekend, la REIJ peut récupérer des témoignages cruciaux laissés par des personnes ayant quitté le volontariat. Attention cependant à la provenance de ces informations...

**DAME NATURE**



Dame Nature doit gagner seule. Pour cela, elle crée une situation de crise qui touche 2 personnes chaque weekend (les nouvelles et anciennes personnes touchées se réveillent pour se reconnaître). Une fois toutes les personnes touchées, le volontariat prend fin et elle a gagné.

**TROUBLE FÊTE**



Le Trouble Fête est un volontaire qui a pour but d'influencer négativement les volontaires et de les exclure chaque weekend.

**TROUBLE FÊTE INFLUENCEUSE**



Une fois durant le volontariat, la Trouble Fête influenceuse peut influencer une autre personne afin qu'elle rejoigne l'équipe des Troubles Fêtes. Cette personne garde néanmoins ses compétences.

**TROUBLE FÊTE GRANDE GUEULE**



Le Trouble Fête Grande Gueule a 1 mot (donné par le narrateur) par semaine à placer dans la conversation. S'il n'y arrive pas, frustré, il quitte le volontariat.

**TROUBLE FÊTE NARCISSE**



Le Trouble fête narcissique veut être le dernier volontaire du volontariat afin de ne plus avoir à supporter les autres volontaires. Toutes les activités se passeraient mieux selon lui s'il était seul.

# ANNEXE : CARTES DU JEU



EN PLUS