

JEU DES RÉCOLTES

Une animation pour une rencontre de catéchisme proposée par Aline Gagnebin, catéchète et animatrice Terre Nouvelle des Eglises Réformées Berne-Jura-Soleure.

MATÉRIEL :

- 38 cartes de jeu (*fichier prêt à l'impression à télécharger sur www.dmr.ch/campagne*)
 - 16 cartes légumes
 - 1 carte grenier
 - 13 cartes « joker » (échange, sauver une case, retourner une case, avancer)
 - 6 cartes « 6 »
- 25 carrés de couleurs différentes au recto et au verso (*fichier prêt à l'impression à télécharger sur www.dmr.ch/campagne*), pour la réalisation du plan de jeu
- Pions selon le nombre de joueurs
- Un dé

JOUEURS : 2-6 (peut aussi se jouer en équipes), de 8 à 99 ans

OBJECTIF DU JEU :

Les joueurs sont de petit-e-s paysan-ne-s qui doivent récolter leurs légumes menacés par les changements climatiques, l'accaparement des terres. Ils n'y parviendront qu'en s'aidant mutuellement. La part de chacun est importante !

PRÉPARATION DU JEU :

Imprimer et découper les cartes du plan de jeu et les 38 cartes de jeu selon les fichiers disponibles sur www.dmr.ch/campagne.

Chaque carré du plan de jeu représente une partie d'une parcelle cultivable.

Placer ces 25 carrés sur la table selon le schéma ci-dessous, côté vert au-dessus.

Placer ensuite aléatoirement une carte de chaque légume sur une case du tableau (un seul légume par case).

Placer la carte « grenier » au centre du jeu (case 3.3).

Rassembler les cartes « 6 » et les poser en tas sur la table.

Mélanger le solde des cartes et les placer en pioche sur la table.

EXPLICATIONS DU JEU :



Par équipes, ou individuellement, les joueurs et joueuses sont des petit-e-s paysan-ne-s. Le plan de jeu est une parcelle de terrain, constituée des 25 carrés verts numérotés, sur laquelle quatre cultures (les salades, les aubergines, les tomates et les carottes) n'ont pas encore pu être ramassées. Les paysans doivent donc sauver les récoltes restantes, menacées par les changements climatiques, avant que la parcelle ne disparaisse.

Pour y parvenir, ils doivent avoir en main deux cartes du même légume. Lorsqu'ils les ont, ils se rendent, selon les indications du dé (voir les règles du jeu à la page suivante) sur la case du plateau de jeu où la carte correspondant au légume est disposée. Ensuite, ils ramènent cette carte au grenier, en se déplaçant toujours selon les indications du dé.

Les joueurs peuvent s'échanger des cartes si leurs pions sont l'un à côté de l'autre sur le plateau de jeu. Ils peuvent également se parler tout au long de la partie pour travailler ensemble (et par exemple décider de se rendre sur telle case, plutôt que telle autre pour favoriser les échanges).

MAIS ATTENTION ! Les changements climatiques menacent la parcelle. En effet, les carrés placés sur la table peuvent disparaître, rendant la récolte plus difficile voire impossible. En effet, chaque fois qu'un joueur fait un « 6 », un carré est retourné sur son côté blanc. Si un carré est retourné, il peut encore être sauvé par un pion qui se rend sur cette case. Par contre, si un carré déjà retourné est concerné par un nouveau « 6 », il est retiré du jeu. Le carré enlevé laisse un vide où il n'est pas possible de placer un pion. S'il y a une culture sur ce carré, elle disparaît aussi, s'il y a un pion, le joueur est éliminé. Si c'est la case grenier qui disparaît, le jeu est terminé.

RÈGLES DU JEU :

Les joueurs et joueuses, ou équipes, placent leur pion sur un carré de leur choix et lancent le dé à tour de rôle.

- Si le dé marque de 1, 2 ou 3, le joueur déplace son pion d'une case, verticalement ou horizontalement.
- Si le dé marque 4 ou 5, le joueur tire une des cartes de la pioche. Il peut l'utiliser de suite ou la garder jusqu'à ce qu'il en ait utilisé.
- Si le dé marque 6, un carré de la parcelle est retourné, ou supprimé s'il est déjà retourné. Le joueur relance 2x le dé pour définir quelle carte sera concernée. Le premier lancer désigne le 1^{er} chiffre de la carte, le deuxième lancer indique le 2^e chiffre. Par exemple, si un joueur lance un 3 puis un 4, c'est le carré 3.4 qui est concerné. Si le joueur fait un 6, il rejoue.
- Chaque fois qu'un joueur ou une équipe fait « 6 », on prend une carte « 6 » dans le tas et on la place en évidence sur la table. Lorsqu'il y a 3 cartes « 6 » sur la table, le nombre de carrés à retourner aux prochains « 6 » passe à 2. Lorsqu'il y a 6 cartes « 6 », c'est 3 carrés qui sont retournés (ou supprimés).

LE JEU SE TERMINE LORSQUE LES 4 RÉCOLTES SONT DANS LE GRENIER OU LORSQUE LE GRENIER OU L'ENSEMBLE DE LA PARCELLE ONT DISPARU.