

Gwo Mamit

Invitation au voyage en Haïti

1. Objectifs généraux du jeu

Mettre à profit ce qui a été appris sur culture haïtienne en s'amusant.

Se projeter dans une relation de solidarité et faire le lien avec les associations haïtiennes soutenues par Entraide et Fraternité.

N.B. Répondre aux questions du jeu sera plus aisé, après avoir approfondi les objets et les documents présents en annexe.

Le jeu peut être joué sur ± une heure.

2. Objectifs opérationnels

Le but est que chaque équipe de 2 arrive à Hinche sur les rives de l'Artibonite, pour le grand repas communautaire avec les associations et les membres des villages.

Chaque membre de l'équipe doit avoir son godet, contenant au minimum :

- ✓ Deux grains de café,
- ✓ Deux haricots rouges,
- ✓ Deux pois,
- ✓ Deux grains de maïs.

L'équipe doit être au complet en arrivant à Hinche.

3. Préparation avant le jeu

- Répartition des rôles :
5 équipes maximum de 2 personnes + 1 meneur de jeu – banquier

Le meneur de jeu- banquier prépare :

- la carte d'Haïti avec le parcours en 63 cases,
- 2 dés,
- 1 godet pour chaque joueur,
- 5 pions (1 par équipe de 2 joueurs),
- la feuille « événements » liée aux cases jaunes,
- les cartes « questions » liées aux cases oranges ,
- les cartes « Chances » liées aux cases bleues .

4. Déroulement du jeu

L'enseignant sépare la classe en 3,4 ou 5 groupes d'équipe de 2 contenant chacun un meneur-banquier.

Les meneur-banquiers préparent les 4 paquets de grains : haricots, maïs, pois et café.

Les autres joueurs devront être solidaires jusqu'à l'arrivée à Hinche.

Point de départ :	« Mont de la selle »	Un des lieux où se rencontrent régulièrement les paysans.
Point d'arrivée :	« Hinche »	Chef-lieu du département du Centre, magnifique endroit pour un rassemblement près de sa chute d'eau.

L'enseignant donne la signification des couleurs utilisées sur le parcours :

- **Case jaune + chiffre rouge** : événement occasionnel,
- **Case verte** : aucune épreuve,
- **Case orange** : question concernant la vie quotidienne et la culture haïtienne,
- **Case bleue** : carte chance,
- **Case jaune + soleil** : initiative de solidarité. Vous recevez des grains.

L'enseignant explique les règles :

- Un joueur de la première équipe lance les dés et avance.
- Le meneur-banquier tire la carte correspondante à la couleur de la case et lit son contenu de manière claire et audible.
- Selon les cas :
 - Carte question : bonne réponse, Bravo ! Vous restez sur votre case. L'équipe suivante lance les dés. Si le joueur répond mal, il peut se faire aider par son co-équipier. Si la réponse est de nouveau mauvaise, l'équipe recule de 3 cases.
 - Carte Chance et Evènement : suivre les indications de la carte, le meneur-banquier donne le(s) grain(s) prévu(s), et l'équipe suivant lance les dés.
- Chaque joueur, dans chaque équipe, participe à tour de rôle.

A la fin du jeu, pour permettre à un maximum de joueurs d'atteindre le but du jeu, il est possible :

- soit d'échanger des grains entre joueurs au sein d'une même équipe (ex : un grain de café contre un grain de maïs),
- soit d'échanger avec les joueurs d'une autre équipe,
- soit d'échanger avec la banque mais 2 donnés pour 1 reçu (ex : 2 grains de haricots contre 1 pois).

Si le groupe dispose d'un temps plus long, notamment pour découvrir un maximum de cartes, l'animateur peut ajouter – au moment voulu – la règle suivante :

→ L'équipe doit atteindre exactement la case 63. (ex : si elle est à la case 60 et le dé pointe le chiffre 5, l'équipe avance jusqu'à la case 63 ($60+3$) puis recule de deux cases jusqu'à la case 61 ($63-2$).

Bon amusement ! 😊



ENTRAIDE &
FRATERNITE