



LE JEU

Dossier V01

Le projet de « Jeu de Melen » vise à ce que le citoyen connaisse mieux son cadre de vie et qu'il l'apprivoise davantage de manière ludique, tout en réunissant grands et petits autour d'une plateforme de jeu de société utilisable par tous et partout.

But du jeu :

Répondre correctement à six questions/thème à propos du village de Melen en se déplaçant sur les voies d'un plateau de jeu et revenir place de l'église.

Nombre de joueurs :

de 2 à 6.

Matériel :

- deux dés et un plateau de jeu pliable reproduisant les voies du village de Melen.
- deux carnets avec les questions et les réponses ou bien, alternative plus coûteuse, des cartes (un peu comme les cartes caisse de communauté du Monopoly).

Explications et déroulement :

Le plateau de jeu représente la carte des rues et routes de Melen, avec des chemins et des sentiers.

Le but est de répondre le plus vite possible à six questions à choix multiple, en donnant évidemment la bonne réponse. Pour ce faire, il faut rallier un lieu emblématique par rapport à la catégorie.

Parmi les lieux qu'on peut choisir de rallier : le château, la ferme du sapin, les terrains de football, le calvaire classé de Sonkeu, la cense aux bawettes, le moulin, l'église, la potale, la grotte, la chapelle disparue de la rue Campagne, les étangs...

Il y a six catégories de lieux et de questions :

1. Géographie et économie
2. Gastronomie et aliments
3. Histoire et patrimoine
4. Sports, médias et vie associative
5. Folklore, toponymie et dialecte wallon
6. Nature

Comme chaque fois une estimation ou, plus souvent, un choix parmi trois sont proposés, il ne faut pas être un brillant intellectuel pour trouver la bonne réponse. La jugeote suffit souvent. Il faut par contre faire preuve d'un brin de chance en lançant les dés et se montrer perspicace en empruntant telle rue, tel chemin ou tel sentier.

Les participants lancent d'abord les deux dés pour voir qui aura le plus gros total et entamera la partie. On suivra alors l'ordre des participants dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'objectif est de rallier au plus vite une case de chacune des six catégories. Si le total des dés joué est supérieur au nombre de cases nécessaires pour arriver au but, on peut faire halte à la case question sans avancer du total des cases donné par les deux dés. Une fois qu'on est sur place, on est garé et donc, pas sur la chaussée. On se range sur le côté et on ne risque donc pas de collision. On suit le sens de circulation qu'on a emprunté sans pouvoir faire demi-tour sur la même rue. Néanmoins, il est possible de changer de sens en empruntant un rond-point (sur la N3, près de la bretelle d'autoroute, ou à la cense aux Bawettes) ou près de la cense ou de tourner sur la place de l'église. Dans les rues à sens unique, comme

cour Lemaire, Large voie, du Moustier ou de l'Enseignement, il faut évidemment suivre le bon sens. Si deux véhicules se croisent, celui qui est percuté par celui qui vient en face devra en subir les conséquences. Si le total des dés lancés par le « percuteur » est situé entre 2 et 7, le « percuté » devra se rendre sur une case « carrossier ». Si le total est situé entre 8 et 12, le percuté devra aller chez le « carrossier » et chez le « garagiste ». Il en ira de même dans ce cas pour le percuteur.

Dans un chemin ou un sentier, qui représentent souvent un raccourci, ou une zone 30 (près des écoles ou de la maison communale), le nombre de points restant à décompter sera divisé par deux. Si l'on arrive à un demi, on arrondit au supérieur. Exemple : je fais 11 et après la case 4, j'emprunte un sentier. Il reste donc 7 points et on divise par 2, ce qui donne 3,5 (arrondi à 4). Je peux donc avancer de 4 cases dans le chemin. Si je croise un autre joueur dans ce chemin, comme

c'est étroit, je vais le bousculer et le percuté va devoir se rendre dans une case médecin avant d'aller à la prochaine case question. Par contre, le « bousculeur », lui, devra aller chez le kiné.

Il y a aussi des cases chance. Dans ce cas, on présente au participant s'y arrêtant une photo d'un endroit relatif au village. Il devra alors le localiser aussi précisément que possible. En donnant le numéro de la case sur la carte avec une tolérance de deux cases ou bien en citant la rue d'où la photo a été prise. Si la réponse est bonne, le concurrent est boosté et peut rejouer, avec des points comptant double.

Une fois qu'un candidat a répondu correctement à une question, il reçoit une pastille (ou autre objet à définir) attestant de sa réussite. Celui qui aura collecté le plus vite ses six pastilles pourra revenir place de l'église et l'emportera. Les autres pourront éventuellement terminer leur partie pour déterminer l'ordre du classement.



ATOUTS DU JEU

- Sans prétention intellectuelle, on apprend à mieux connaître son village et son patrimoine.
- On se remémore quelques règles de base de prudence et du code de la route.
- On se réunit en groupe ou en famille pour un jeu convivial et qui rassemble, sans être scotché sur un écran.

FINANCEMENT

Pas évident de fixer avec précision le coût d'un tel jeu.

Dans une formule simple et pas chère, on peut tabler sur les dépenses suivantes :

- 7€ pour le cahier reprenant les quelque 600 questions (100 pour chaque catégorie) déjà définies. On peut imaginer que de nouvelles questions soient ultérieurement élaborées
- 3€ pour le carnet reprenant les photos couleur à identifier
- 1€ pour trois dés
- 1,50€ pour les pions
- 1,50€ pour les pastilles de couleur attestant qu'on a bien répondu à une question
- 3€ pour la boîte de l'emballage et une illustration autocollante avec le titre du jeu
- 4€ pour le plateau de jeu
- Une somme pour le travail du graphiste

Le coût par boîte pourrait atteindre environ 27€. Si l'on multipliait par 200 boîtes, cela donnerait un total de 5.400€. Evidemment, on pourrait faire plus joli et maniable. Par exemple en créant des cartes en carton pour chaque question. Mais cela ferait grimper le prix. Idem pour une boîte avec un couvercle illustré de manière plus luxueuse.

L'objectif n'est pas de distribuer ce jeu à tout va. L'idéal serait qu'il soit offert comme prix ou récompense (élèves méritants ou gagnants de concours), mais aussi de le mettre à disposition dans une ludothèque. On peut aussi proposer à divers groupements locaux (scouts, comité des fêtes...) de leur offrir quelques dizaines de boîtes qu'ils pourraient vendre à un prix déterminé pour tous les bénéficiaires, par exemple le prix coûtant, lors d'une de leurs activités (marché de Noël...). Ce qui pourrait alors s'apparenter à une espèce de subside et aider des groupements qui ont parfois du mal à nouer les deux bouts pour offrir des activités à membres à des prix abordables.

Membres du projet:

Carine Perboom

Isabelle Fluchard

Cyrielle Weber

Yves Bastin

Pierre-Yves Bastin

Personne de contact :

Yves Bastin



