

Pi

Le Jeu





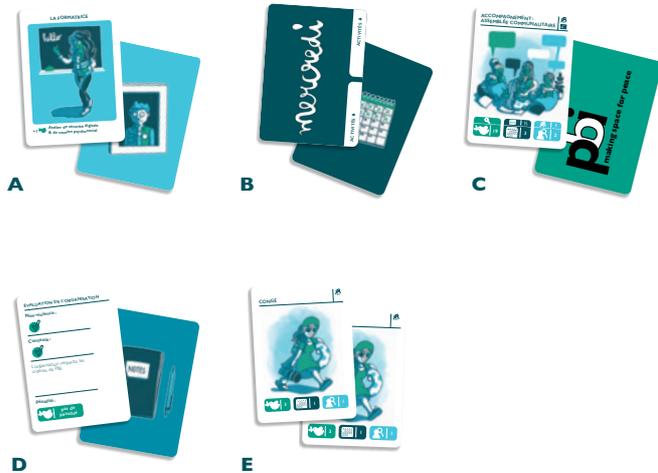
CONTENU	4
PRINCIPE ET BUT DU JEU	5
PRÉPARATION	6
DÉROULEMENT	10
CAS PARTICULIERS	13
FIN DU JEU ET SCORE	15
BONUS DES PERSONNAGES	17
À PROPOS DE PBI (PEACE BRIGADES INTERNATIONAL)	18
DESCRIPTION DES CARTES ACTIVITÉ	19
PRINCIPES ET CRITÈRES DE PBI	21
CRÉDITS	22

CONTENU

Règles du jeu

62 cartes:

- A 6 cartes *Personnage*
- B 7 cartes *Journée*
- C 36 cartes *Activité*
- D 7 cartes *Evaluation*
- E 6 cartes *Congé*



- 🕒 30 minutes (Version courte: 15 minutes)
- 👥 2-6 joueurs-euses
- 👤 dès 10 ans

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Chaque joueur-euse endosse le rôle d'un-e membre d'une équipe de terrain de Peace Brigades International (PBI). Les joueurs-euses coopèrent et se coordonnent pour effectuer les activités proposées le plus efficacement possible. Une partie représente une semaine de travail et est jouée en 7 tours, chaque tour correspondant à une journée. La version courte correspond à 3 jours et dure donc 3 tours.

Le but du jeu est d'obtenir le maximum de *Points de Paix* (PP) en additionnant les PP de toute l'équipe. Comme les ressources humaines sont limitées, toutes les activités ne pourront pas être effectuées. Allez-vous prioriser celles qui rapportent stratégiquement le plus de points ou celles qui font le plus sens pour vous dans un contexte donné? L'efficacité, la diversité et l'évaluation de la situation auront leur importance!

PRÉPARATION

Partie normale (voir exemple en page 8)

- A** Chaque joueur·euse reçoit une carte *Personnage* tirée au hasard. Cette carte servira à indiquer son implication dans les activités et lui confère un bonus décrit en page 17. Les cartes *Personnage* restantes sont placées dans la boîte.
- B** Disposez sur la table les 7 cartes *Journée*, en ligne ou en cercle à choix, de lundi à dimanche.
- C** Triez les cartes *Activité* en fonction du nombre de joueurs·euses. Par exemple, pour 4 joueurs·euses, sélectionnez les cartes ,  et . Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Divisez la pile des cartes *Activité* sélectionnées en 2 moitiés, comme suit : mélangez les cartes de début de jeu (symbole ) dans la première moitié et les cartes de fin de jeu (symbole ) dans la seconde. Empilez alors la première moitié de cartes sur la seconde.

De cette pile, tirez et placez des cartes aux emplacements désignés par les cartes *Journée*, comme indiqué dans le tableau qui suit.

Nb de cartes selon le nb de joueurs·euses

	Jour de semaine		Samedi		Dimanche	
	Visible	Cachée	Visible	Cachée	Visible	Cachée
2 	1	1	1	-	1	-
3 	2	1	1	1	1	-
4 	3	1	1	1	1	1
5 	3	2	2	1	1	1
6 	4	2	2	1	2	1

- D** Mélangez les 7 cartes *Evaluation* et placez cette pile à côté des cartes *Journée*.
- E** Sélectionnez autant de cartes *Congé* qu'il y a de joueurs·euses et placez-les en une pile à côté des cartes *Journée*.

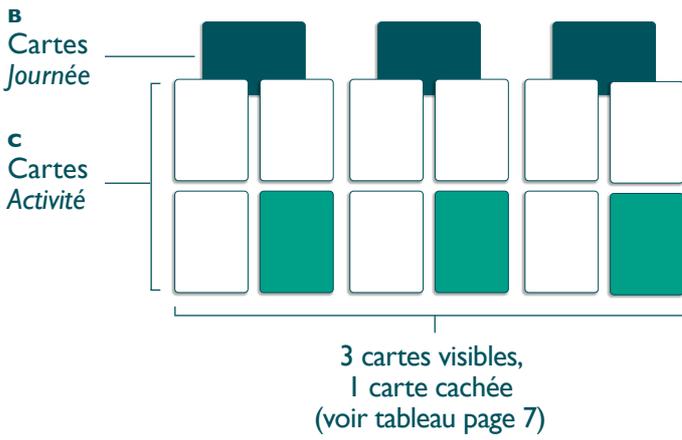
Version courte

N'employez pas les cartes *Congé*, ni les cartes *Activité* de 2 et 3 jours de durée (marquées d'un symbole )

Avec les cartes sélectionnées selon le nombre de joueurs·euses, ne formez qu'une pile et n'installez que 3 jours : lundi, mardi, mercredi. Les cartes *Journée* et *Activité* restantes sont remises dans la boîte.



Exemple de mise en place à 4 joueurs·euses



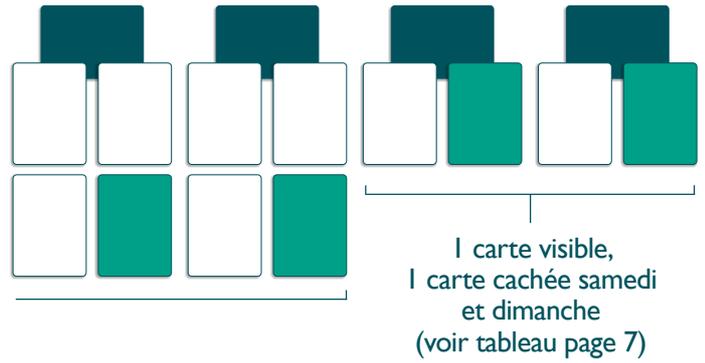
A Cartes Personnage
(placées devant les joueurs·euses)



E Pioche
Cartes Congé



D Pioche
Cartes Evaluation

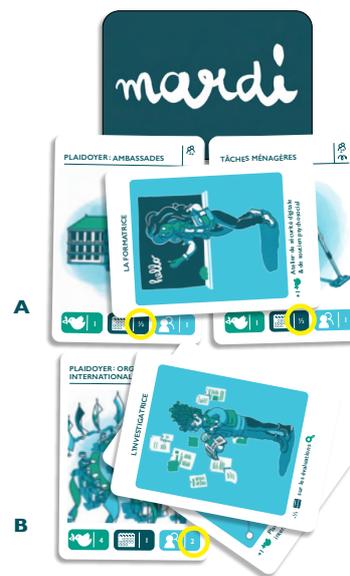


DÉROULEMENT

À commencer par le lundi, chaque tour de jeu représente un jour d'activité et comporte 4 phases :

- 01 **Activités « urgentes » :** Révélez les cartes *Activité* du jour en cours qui étaient faces cachées.
- 02 **Planification :** L'équipe décide par consensus quel personnage se chargera de quelle(s) activité(s). Les décisions sont indiquées par les joueurs·euse en plaçant leurs cartes *Personnage* sur une ou plusieurs carte(s) *Activité*. Chaque carte *Activité* indique le nombre de PP 🍷 qu'elle rapporte, ainsi que le nombre de jours 📅 et le nombre de personnages 👤 nécessaires à sa réalisation.

Pour une description des activités, voir page 19.



Exemple de planification à 3 joueurs·euses.

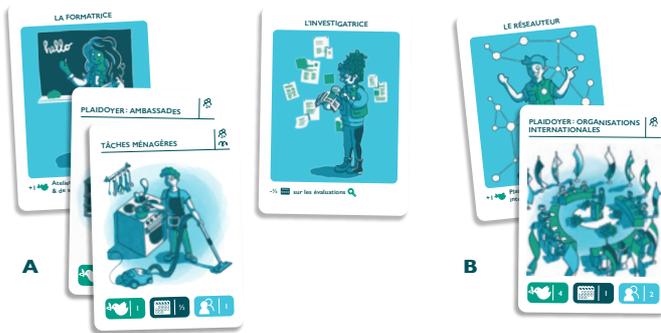
- A** La Formatrice effectuera 2 activités d'une demi-journée à 1 personnage.
- B** L'Investigatrice et le Réseuteur effectueront 1 activité d'une journée pleine à 2 personnages.

- 03 **Réalisation :** Une activité est accomplie si suffisamment de temps et de personnage(s) lui ont été alloués. Chaque carte ainsi réalisée est placée face visible devant un·e joueur·euse dont le personnage a contribué à l'activité.

Conseil : si possible, attribuez une carte *Activité* au joueur ou à la joueuse dont le personnage bénéficie d'un bonus pour ladite carte (voir les bonus en page 17).

Exemple de réalisation à 3 joueurs-euses.

- A** La Formatrice prend les deux cartes *Activité* qu'elle a accomplies.
- B** Le Réseuteur, qui a participé à l'activité commune, prend la carte (qui lui donne un bonus).



- 04 Fin du tour:** Chacun-e reprend sa carte *Personnage* pour le tour suivant, à l'exception des personnages encore impliqués dans une activité de 2 ou 3 jours en cours de réalisation.

Les cartes *Activité* qui ne sont ni réalisées, ni en cours de réalisation (pour les activités de 2 ou 3 jours) sont défaussées dans une pile à côté des cartes *Journée*. Ces activités pourront éventuellement être réalisées en fin de partie (voir «Dimanche» en page 15).

CAS PARTICULIERS

Colloque hebdomadaire: Tous les personnages doivent participer (symbole ④), sauf ceux qui sont en congé ou en accompagnement/observation. Le colloque ne peut être réalisé que par au moins 2 personnages et rapporte autant de PP que le nombre de personnages y participant. Mémorisez ce nombre, car il n'est pas indiqué sur la carte, au contraire des PP gagnés sur les autres cartes.

Accompagnement au tribunal, Assemblée communautaire, Observation de manifestation: Ne rapportent le nombre indiqué de PP que si l'organisation accompagnée respecte les critères de PBI (décrits en page 21). L'évaluation (symbole ④) est faite en tirant une carte *Evaluation*, en la lisant à voix haute et en l'ajoutant sous la carte *Accompagnement/Observation* concernée pour indiquer l'éventuelle pénalité (3 ou 5 points par jour de durée de l'activité). Cette évaluation peut être faite:

- A** Soit au moins 1 jour à l'avance, avec un personnage qui y consacra une demi-journée. Dans ce cas, le jour de l'activité venu, les joueurs-euses peuvent décider si l'accompagnement sera effectué ou non en fonction des éventuelles pénalités affichées.
- B** Soit au moment où l'on choisit d'effectuer l'accompagnement, si l'on n'a pas pris le temps d'évaluer l'organisation préalablement, ou si l'accompagnement vient

d'être révélé comme activité « urgente ». Dans ce cas, l'évaluation ne « coûte » pas de temps, mais on ne peut pas revenir en arrière; l'accompagnement a lieu, les personnages sont impliqués et l'éventuelle pénalité appliquée.

Note: *L'Investigatrice peut évaluer sans utiliser une demi-journée, et peut donc révéler le résultat des évaluations dès que les cartes Accompagnement apparaissent.*

Exemple d'accompagnement à 3 joueurs-euses.

- A** Le bonus de l'Investigatrice lui permet d'effectuer les recherches sans sacrifier de temps.
- B** La carte *Evaluation* ne révèle aucune pénalité, donc tous les PP seront accordés.
- C** Cette activité demande 2 journées. L'Investigatrice et le Réseuteur ne pourront récupérer leurs cartes *Personnage* et la carte *Activité* qu'à la fin de la journée du jeudi.



Congé: Une fois par partie, chacun-e peut renoncer à placer sa carte *Personnage* sur les cartes *Activité*, et utiliser sa journée pour prendre une carte *Congé* et la placer devant soi.

Dimanche: Dans le cas où il y a trop de ressources humaines pour les activités proposées, les joueurs-euses peuvent effectuer certaines activités précédemment défaussées (celles avec le symbole ∞).

FIN DU JEU ET SCORE

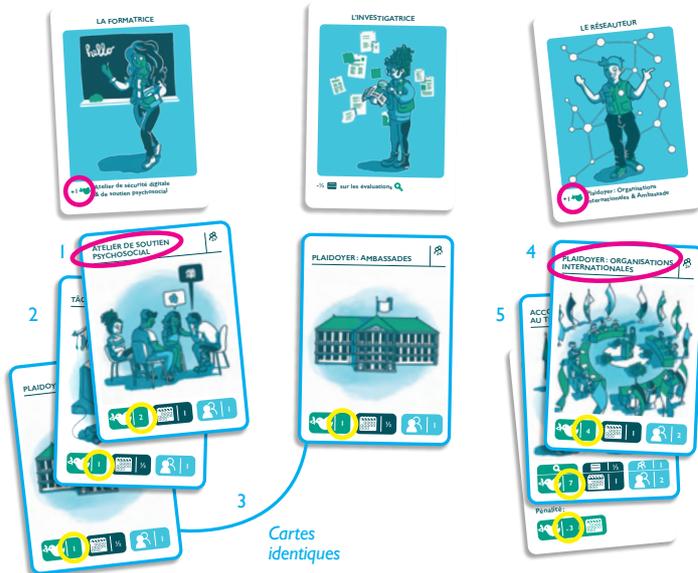
Après les 7 tours (version courte: 3 tours), le jeu se termine. Chacun-e compte le nombre de PP des activités accomplies devant soi, y compris les bonus liés aux personnages (voir en page 17). Pour obtenir le score total, additionnez ces PP pour toute l'équipe, et ajoutez 1 point pour chaque activité effectuée qui a un titre différent des autres.

Découvrez ci-dessous si votre score approche ou dépasse la moyenne correspondant à votre configuration :

	2	3	4	5	6
Version 3 jours	16	25	34	45	53
Version 7 jours	41	60	83	102	126

Exemple d'un décompte de points à 3 joueurs·euses.

- A Additionner tous les PP.
- B Ajouter les bonus liés aux personnages.
- C Ajouter un point par activité différente.



	La Formatrice	L'Investigatrice	Le Réseuteur	Total
A. Total PP	2+1+1=4	1	4+7-3=8	13
B. Bonus	+1	-	+1	2
C. Activités différentes		5		5
				20

BONUS DES PERSONNAGES

Les membres d'une équipe PBI sont toutes et tous généralistes et capables d'effectuer toutes les tâches, mais chacun·e a une personnalité et des compétences augmentant son aisance dans certaines activités.

Le Communicant: 1 PP de plus pour chaque carte *Communication externe* ou *Rédaction de rapport* devant lui.

La Déléguée: 1 PP de plus pour chaque carte *Plaidoyer* avec les *autorités civiles* ou *militaires* devant elle.

Le Réseuteur: 1 PP de plus pour chaque carte *Plaidoyer* avec les *ambassades* ou les *organisations internationales* devant lui.

La Formatrice: 1 PP de plus pour chaque carte *Atelier de sécurité digitale* ou de *soutien psychosocial* devant elle.

Le Super-collègue: 1 PP de plus pour chaque carte *Tâches ménagères* devant lui, et 2 PP de plus s'il a participé au *Colloque hebdomadaire*.

L'Investigatrice: Comme elle a déjà tout investigué par le passé, elle utilise une demi-journée de moins pour chaque évaluation d'organisation. Ainsi, elle peut procéder à l'évaluation le jour-même d'un accompagnement, sans que cela ne lui prenne une demi-journée, et même si elle est occupée par un autre accompagnement ou en congé!

À PROPOS DE PBI (PEACE BRIGADES INTERNATIONAL)

Depuis 40 ans, Peace Brigades International est une organisation de premier plan en matière d'accompagnement protecteur non-armé et d'observation des droits humains dans les zones de conflit. Sur le terrain, des équipes de volontaires internationaux·ales accompagnent des défenseurs et défenseuses des droits humains menacé·e·s pour leur engagement en faveur de la paix et de la justice.

Fondée en 1981 au Canada, PBI compte actuellement des projets de terrain principalement en Amérique latine (Guatemala, Honduras, Colombie, Mexique, Costa Rica & Nicaragua), mais aussi au Kenya, en Indonésie et au Népal. De plus, au niveau global, 14 groupes nationaux – parmi eux PBI Suisse – soutiennent les activités des projets sur le terrain et le secrétariat international de PBI se trouve à Bruxelles.

DESCRIPTION DES CARTES ACTIVITÉ

Pour mieux comprendre les méthodes utilisées par PBI et les activités effectuées par les équipes, voici quelques explications:

Accompagnement: Observation de manifestation, Assemblée communautaire, Tribunal

Le cœur du travail de PBI est l'accompagnement protecteur non-armé des défenseurs et défenseuses des droits humains gravement menacé·e·s. Des équipes de volontaires composées de personnes de divers pays accompagnent les activistes lors d'assemblées communautaires, au tribunal ou lors de manifestations. Certains des thèmes abordés par les activistes accompagné·e·s sont illustrés sur les cartes: droit à la terre pour les communautés autochtones; tensions entre intérêts économiques et environnementaux; droits des femmes; droits des minorités LGBTQIA+; lutte contre l'impunité liée aux disparitions forcées; etc.

Avant d'accompagner une organisation, l'équipe de terrain de PBI évalue si celle-ci respecte les critères de PBI, décrits en page 21.

Plaidoyer: Autorités militaires, Autorités civiles, Ambassades, Organisations internationales

Pour assurer le succès de l'accompagnement protecteur, PBI a établi un réseau international de contacts issus du monde politique, de la diplomatie et de la société civile.

Grâce à un travail de plaidoyer, des pressions diplomatiques et politiques peuvent être exercées sur les personnes et entités à l'origine des agressions.

Communication externe, Rédaction de rapport

Par le biais de rapports réguliers, d'organisation d'événements et de communication digitale, PBI informe les autorités nationales, les organisations internationales, ainsi que le public sur la situation des défenseurs et défenseuses des droits humains et le contexte des droits humains dans les pays avec des projets PBI en cours.

Atelier de soutien psychosocial/ de sécurité digitale, Analyse des risques

Les expert·e·s de PBI et de leur réseau proposent des ateliers, des séminaires et du coaching afin de transmettre leurs expériences et leurs compétences. Ces ateliers ont notamment pour thèmes la santé psychosociale des défenseurs·euses ainsi que la sécurité digitale. PBI organise également des sessions d'analyse des risques, à l'interne ou pour les organisations ou personnes accompagnées.

Colloque hebdomadaire, Tâches ménagères

Les équipes de PBI doivent coordonner leur travail, mais ont également la particularité de vivre ensemble. Il faut alors se partager les tâches ménagères (achats, nettoyages et préparation des repas).

RESPECT DES PRINCIPES ET CRITÈRES DE PBI

Non-violence: Pour PBI, la non-violence est le seul moyen d'assurer une paix durable. C'est pour cela que l'ONG soutient uniquement des partenaires qui œuvrent pour la justice par des moyens démocratiques et non-violents. Dans PBI – Le Jeu, le principe de non-violence est l'un des deux critères d'évaluation d'une organisation à accompagner... ou pas.

Le deuxième critère d'évaluation est le contexte politique. En effet, répondre favorablement à une demande d'accompagnement par PBI n'est pertinent que si l'accompagnement peut avoir un effet dissuadant une agression. Typiquement, c'est le cas si la menace provient d'un acteur étatique ou para-étatique influençable par la pression internationale apportée par la présence impartiale et indépendante de PBI. Ainsi, ce critère de contexte politique est lié aux trois principes suivants :

Impartialité: Dans les conflits, PBI ne prend pas parti et établit un contact avec les parties impliquées, qu'elles soient étatiques ou issues de la société civile.

Non-ingérence: PBI n'intervient que sur la demande d'organisations locales. Elle n'influence aucunement leur travail, convaincue que seules les populations concernées peuvent résoudre les conflits qui les affectent.

Indépendance: PBI est indépendante des points de vue politique, économique et religieux.

Enfin, le dernier principe est illustré dans PBI – Le Jeu par son aspect coopératif et le mode de décision promu :

Décisions par consensus: Aux niveaux national et international, les décisions sont prises de manière consensuelle par les membres actifs et actives de PBI.

CRÉDITS

PBI – Le Jeu représente les activités d'une équipe de PBI sur le terrain. Ce jeu a été développé par Entrée de Jeux pour PBI Suisse, à l'occasion des 40 ans d'existence de l'organisation.

Pour plus d'informations : www.peacebrigades.ch

Création: Johan Jaquet

Illustration & graphisme: Sophie Gagnebin

Thématisation: Peace Brigades International Suisse

Edition:



Avec le soutien de:



Fondation Philanthropique Famille Sandoz
Société suisse d'utilité publique
Fonds de l'EERS en faveur des droits humains
Evang.-ref. Gesamtkirchgemeinde Bern
Ev.-ref. Kirche Kanton Zug

Nous remercions nos partenaires et les institutions de financement, ainsi que les testeurs, les testeuses et toutes les autres personnes ayant contribué à ce projet!

