



Générateur d'histoires

« LES VILLAGEOIS DE BAOBILA »



LES RÈGLES DU JEU

Le générateur d'histoires « **Les villageois de Baobila** » animera vos soirées en famille ou entre amis, un groupe de jeunes, une veillée ou un voyage... Dans ce jeu collaboratif et créatif, vous chassez les sandales d'un des personnages du jeu de société du SEL « **Les villageois de Baobila** »¹. Qui sont-ils ? Comment deviendront-ils autonomes financièrement pour sortir de la pauvreté ? Votre seule limite sera votre imagination !



NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 99



ÂGE : 8 À 99 ANS

MATÉRIEL



4 dés (à découper et coller) : Personnages (dé n°1), Situations initiales (dé n°2), Problèmes (dé n°3), Situations finales (dé n°4)



Minuteur (à portée de main dans votre téléphone !)



DÉ 1 : Personnages

1. Adama
2. Sekou
3. Nayanka
4. Imani
5. Demba
6. Kadidiatou

1 - Vous souhaitez découvrir le jeu « Les villageois de Baobila » ?
Commandez-le sur le site du SEL : <https://www.selfrance.org/sensibilisation/animer-moi-meme/les-villageois-de-baobila/> au prix de 34€90.

DÉ 2 : Situations initiales

1. Vous cultivez un champ de sorgho
2. Vous faites de l'élevage
3. Vous êtes engagé(e) dans la coopérative du village
4. Vous restez intègre face à la corruption
5. Vous tenez un stand de nourriture au marché
6. Vous avez des responsabilités au sein de votre village

DÉ 3 : Problèmes

1. Vous n'avez pas les moyens d'envoyer votre enfant à l'école
2. L'instabilité politique vous porte préjudice
3. Quelqu'un vous vole
4. Vous n'avez pas les moyens de payer vos frais de santé
5. Une catastrophe climatique vous porte préjudice
6. Une multinationale vous prive de vos terrains

DÉ 4 : Situations finales

1. Vous recevez de l'argent de la diaspora
2. Vous suivez une formation
3. Vous êtes au bénéfice d'une action de l'Église locale
4. Votre dossier de prêt financier est retenu
5. Vous êtes accompagné par un partenaire du SEL
6. Vous êtes au bénéfice de la solidarité du village

DÉROULEMENT

L'histoire est racontée par tous les joueurs sous forme de relai. En début de partie, les joueurs se répartissent les 4 dés. Vous êtes plusieurs ? Pas de souci, vous pouvez former des binômes ou équipes. Puis les joueurs lancent les 4 dés en même temps, pour découvrir la trame de l'histoire. Ils devront imaginer l'histoire du personnage, en se passant le relai : le joueur (binôme, groupe) n°1 présente le personnage, puis passe le relai ; le joueur n°2 développe la situation initiale, puis passe le relai... Et ainsi de suite. La partie se termine à la fin de l'histoire quand les 2 min 30 sont écoulées.

RÈGLES

- > Pour une histoire cohérente, respectez l'ordre des dés :
1/ Personnages 2/ Situations Initiales 3/ Problèmes 4/ Situations finales
- > L'histoire doit être à la fois originale et plausible.
- > Le générateur d'histoires du SEL est un jeu collaboratif. Pas de gagnant, pas de perdant !
L'objectif ? Passer un bon moment.



1 PHRASE IMPOSÉE

Au début : l'histoire doit commencer par « **En Afrique subsaharienne, dans le village de Baobila...** »



TEMPS À RESPECTER :

Les joueurs disposent d'un temps global pour raconter l'histoire en 2 min 30, ni plus ni moins. Enclenchez le minuteur dès que le premier joueur (binôme, groupe) prend la parole.

À vous de jouer pour raconter l'histoire ensemble dans le temps imparti !

ASTUCE

Mettez le minuteur au milieu afin que tous les joueurs voient le temps défilier.



LES DÉES



PERSONNAGES (DÉ N°1) :

Décrivez votre personnage (physique, âge, situation familiale, etc.) Chaque personnage vit en Afrique subsaharienne, là où les partenaires locaux du SEL agissent, et fait partie des plus touchés par la pauvreté.



SITUATIONS INITIALES (DÉ N°2) :

Développez la situation initiale de votre personnage.



PROBLÈME (DÉ N°3) :

Parfois la vie n'a pas été tendre, il est alors difficile de s'épanouir pleinement dans certaines conditions. Les situations proposées sont toutes inspirées de faits réels.



SITUATIONS FINALES (DÉ N°4) :

Inventez la fin de votre histoire à partir de la situation finale.



VARIANTES

Pour faire varier les plaisirs, il est possible de jouer au générateur d'histoires du SEL de différentes manières. Voici quelques idées.

VARIANTE N°1

Vous avez l'âme de comédiens ? Racontez seul ou en équipe l'histoire de votre personnage au travers d'un sketch, d'un mime ou sous la forme d'une comédie musicale.

VARIANTE N°2

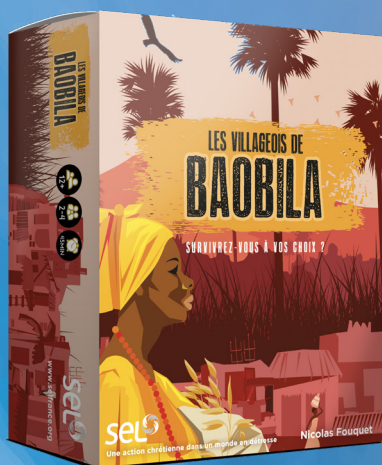
Rajoutez des contraintes à piocher au début d'une histoire. La contrainte peut concerner toute l'histoire, ou seulement une partie (ou un joueur).

**Exemple : raconter le récit à la 1^{ère} personne, raconter en mimant... Fous rires garantis !
Et n'oubliez pas : l'humour, c'est bien, utilisé avec discernement, c'est mieux !**

VARIANTE N°3

Corsez la partie en la transformant en match d'improvisation : au lieu de lancer les 4 dés en même temps, lancez chaque dé après que le joueur ait fini de raconter sa partie. Le joueur suivant tire son dé et doit improviser la suite. Et ainsi de suite.

Vous souhaitez découvrir le jeu
LES VILLAGEOIS DE BAOBILA ?

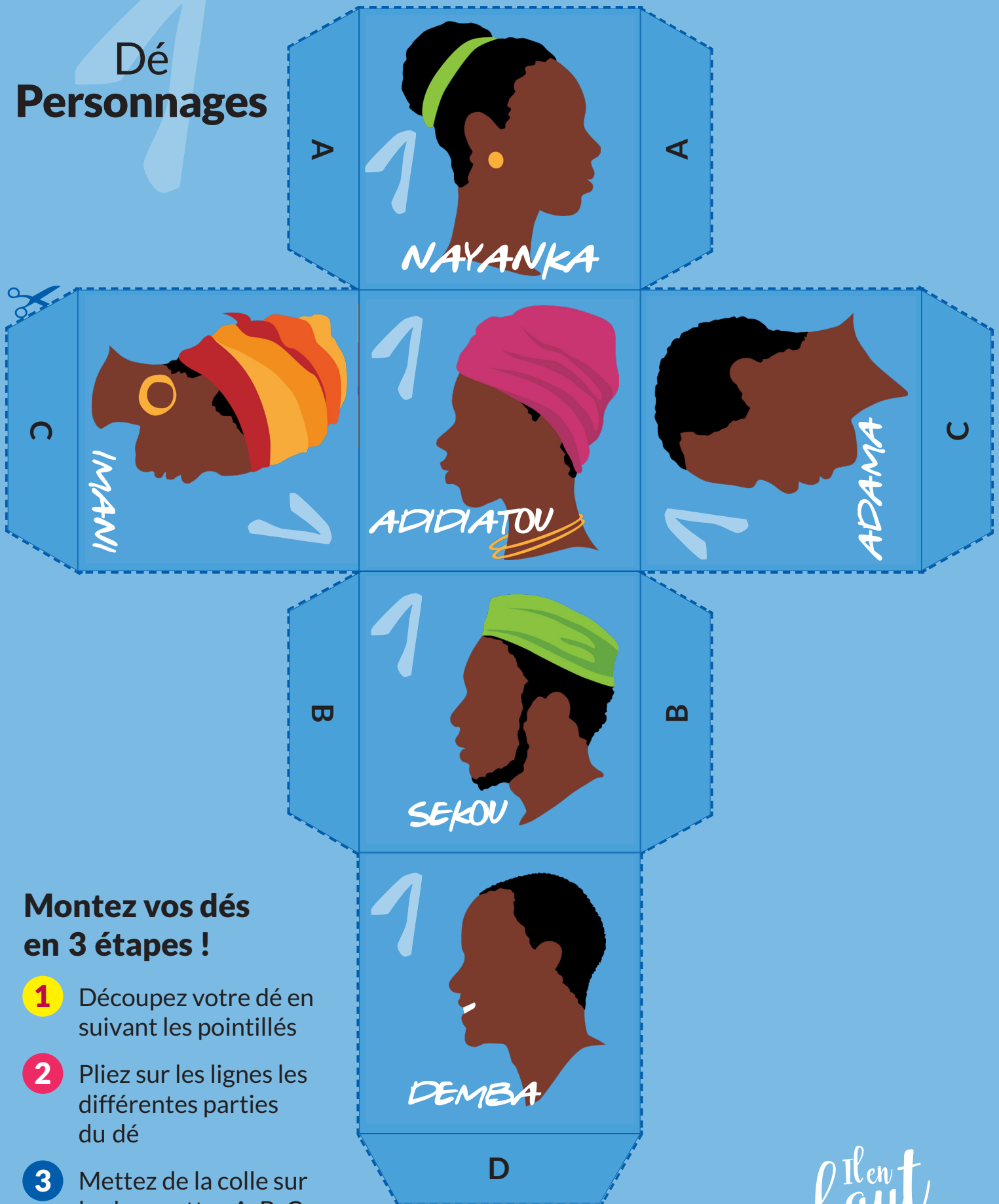


Vous pouvez commander le jeu sur le site du SEL :

selfrance.org/sensibilisation/animer-moi-meme/les-villageois-de-baobila

> **34€90**

Dé Personnages



Montez vos dés en 3 étapes !

- 1** Découpez votre dé en suivant les pointillés
- 2** Pliez sur les lignes les différentes parties du dé
- 3** Mettez de la colle sur les languettes A, B, C et D et assemblez le dé.

Il en faut peu

Dé
Situations
initiales

A
Vous cultivez un champ de sorgho
A

C
Vous restez intègre face à la corruption
C

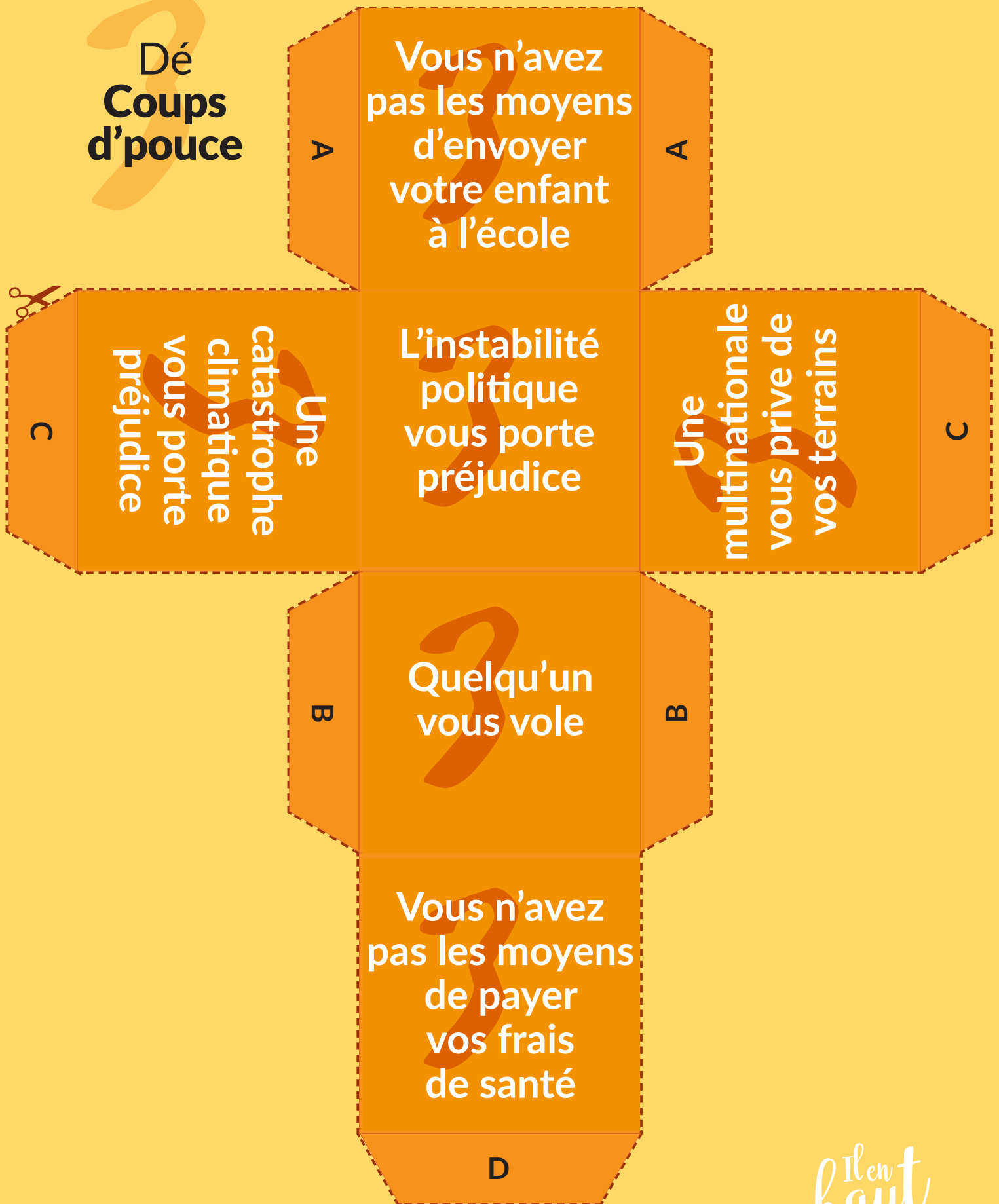
Vous faites de l'élevage

Vous êtes engagé(e) dans la coopérative du village
C

B
Vous tenez un stand de nourriture au marché
B

Vous avez des responsabilités au sein de votre village
D

Dé
**Coups
d'pouce**



Dé
**Situations
finales**

A

**Vous recevez
de l'argent
de la diaspora**

A

C

**Vous êtes
accompagné
par un
partenaire
du SEL**

**Vous suivez
une formation**

**Vous êtes
au bénéfice
de la solidarité
du village**

C

B

**Vous êtes
au bénéfice
d'une action
de l'Église
locale**

B

**Votre dossier
de prêt
financier
est retenu**

D