

Règles du jeu

D'après les dessins de Anne Billows
Conception : AWSA-Be
www.awsa.be

Avec le soutien de la Fédération Wallonie Bruxelles,
Direction générale de la Culture, Service de la Jeunesse et de l'Éducation Permanente



Contenu

- 33 Cartes « Recrutez ! » présentant des femmes scientifiques
- 20 Cartes « Obstacle »
- 5 Cartes « Missions »
- 4 pions
- 1 dé
- 1 plateau de jeu

But du jeu

Etre le/la premier.e à remplir sa mission en constituant son équipe de femmes scientifiques. Mais surtout découvrir les portraits de ces femmes inspirantes et apprendre en s'amusant.

Préparation et déroulement du jeu

Mélangez et placez les cartes « Obstacles » face cachée au centre de la table. Rassemblez les cartes « Recrutez » selon leur couleur en différents paquets.

Distribuez à chaque joueur.euse une carte « mission » qu'il/elle sera le/la seul.e à regarder. Conservez chacun.e sa carte face cachée.

Le/la joueur.euse qui est capable de citer le plus grande nombre de femmes scientifiques – ou le plus rapidement le nom d'une femme scientifique – commence la partie. Puis, on poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Lancez le dé et avancez du nombre correspondant sur le plateau en démarrant de la flèche.

Le plateau est constitué de 4 types de cases correspondant à 3 actions possibles:



1. Case « Recrutez ! » :

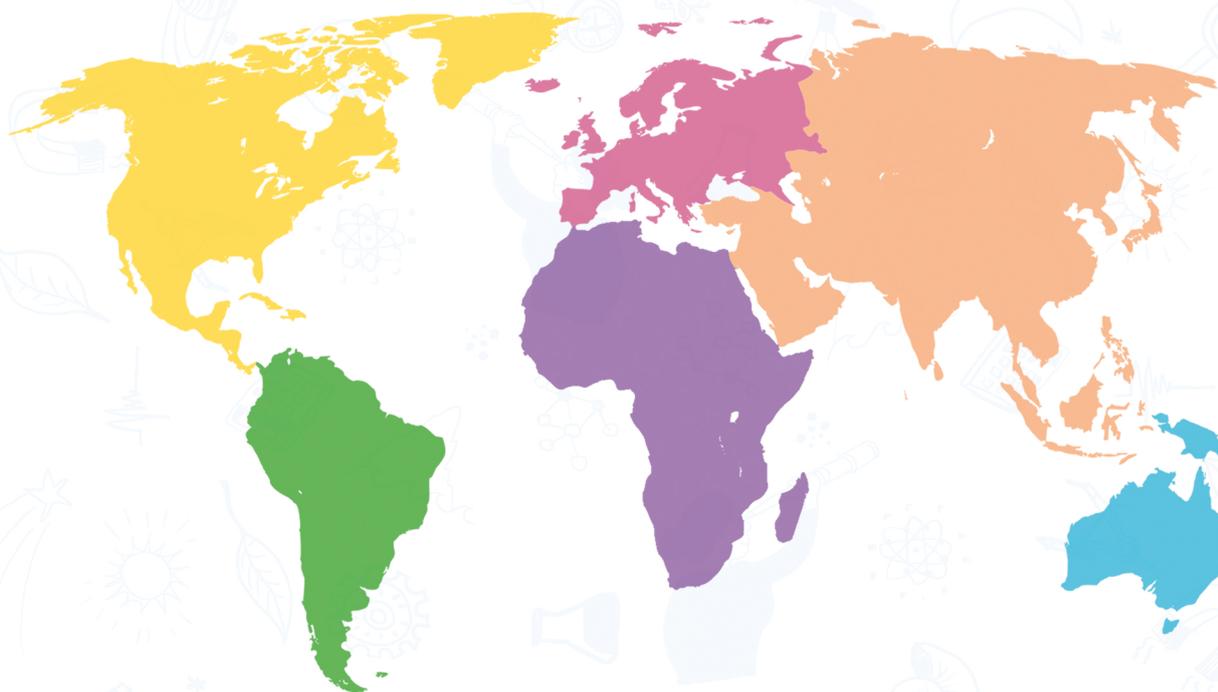
En tombant sur cette case, vous pouvez recruter une femme scientifique issue de ce continent. Chaque continent est représenté par une couleur (voir plus bas). Piochez la première carte d'un des paquets « Recrutez ! ». Lisez à voix haute les mots clés concernant cette femme scientifique que vous venez d'accueillir dans votre équipe – votre main – et conservez la carte. Une description plus détaillée est disponible dans le livret intégré à ce jeu. N'hésitez pas à la lire également.

Cette case est présentée sur le plateau sur différents fonds de couleur correspondant aux différentes couleurs des continents sur le plateau. Des couleurs que l'on retrouve également sur les bords des cartes avec les femmes scientifiques. Chaque couleur correspond à un continent et indique l'origine de la femme scientifique piochée :

- Jaune : Amériques (3)
- Violet : Afrique (11)
- Orange : Asie (6)

- Vert : Europe (10)
- Bleu : Océanie (1)

Déroulement du jeu (suite)



Vous trouverez aussi une case blanche « recrutez » avec le même symbole, qui signifie que vous pouvez piocher trois cartes « Recrutez ! » et choisir, parmi celles-ci, une femme scientifique par exemple celle originaire d'un continent vous permettant d'avancer dans votre mission. Gardez la carte de votre choix et redéposez les deux autres en bas de la pile « Recrutez ! ».

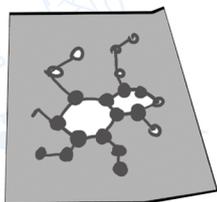
2. Case « Obstacle »



En tombant sur cette case vous pouvez piocher la 1^{er} carte du paquet. Lisez à voix haute l'obstacle et déplacez votre pion comme indiqué sur la carte.

Ces cartes représentent des réalités que rencontrent les femmes dans le milieu du travail et sont directement inspirées des analyses de l'OIT, Organisation internationale du Travail. Plus d'informations : <https://www.ilo.org/infostories/fr-FR/Stories/Employment/barriers-women>

3. Case « Echangez ! »



Vous êtes une star du networking ! En tombant sur cette case, vous choisissez librement dans le paquet d'un.e autre joueur.euse une de ses cartes femme scientifique. En contrepartie, vous choisissez une carte de votre main et la lui donnez.

Le/la joueur.euse qui finit en premier.e le parcours peut piocher les 3 premières cartes du paquet « recrutez » et choisir la femme scientifique de son choix avant de replacer les deux autres cartes en dessous du paquet. Une fois le parcours terminé, si aucune mission n'est terminée, poursuivez le jeu en reprenant tout simplement à la case départ.

Le jeu s'arrête aussitôt qu'un.e joueur.euse a rempli sa mission !

Pour une partie à plus de 4 joueurs.euses, n'hésitez pas à faire des équipes justement.