



Glob'Trotteur

EN ROUTE POUR LE MONDE !

LIVRET D'UTILISATION
À DESTINATION DES
PROFESSIONNELS

L'HISTOIRE DE GLOB'TROTTEUR

Le jeu Glob'Trotteur a été créé afin de résoudre des problématiques fréquemment identifiées au sein de la MJC de Flers, qui accompagne les jeunes depuis maintenant plus de 20 ans vers des programmes de mobilité internationale. Pour répondre au mieux aux questions et aux craintes de ces derniers, qui de mieux que des jeunes volontaires de la MJC ayant non seulement vécu des expériences à l'étranger mais ayant aussi les connaissances nécessaires sur les dispositifs de mobilité internationale ?

A l'origine de ce projet, Axel Peltier, jeune volontaire en service civique à la MJC et **Clara Guy**, animatrice jeunesse et mobilité internationale. Elles ont développé la majorité du jeu en partenariat avec notre **ludothèque locale** entre janvier 2021 et août 2021. Cette association entre jeunes et ludothécaires aura ainsi permis de créer un jeu s'adressant adéquatement aux jeunes.

En effet, **c'est un réel travail de recherche qui a été fait pour aboutir à ce projet**. Tout d'abord, un questionnaire à l'attention de citoyens, adhérents de notre association, mais aussi professionnels et volontaires européens. Celui-ci aura permis de décider de mettre en avant le voyage et non les dispositifs au sein du jeu, trop lourds selon les personnes interrogées qui souhaitent, en amont, avoir une première approche du voyage avant de parler de "comment partir".

Après avoir défini les objectifs du jeu et la forme qu'il prendrait, c'est **une étape d'environ 7 mois d'écriture intensive de plus de 400 cartes** qui a occupé plusieurs volontaires, prenant le relais d'Axel, ayant terminé son service civique.

Après de nombreuses étapes de création, d'écriture, ..., **le jeu a finalement été imprimé en 500 exemplaires en mars 2022** afin qu'il voyage à son tour dans toute la France, et pourquoi pas, plus tard, à l'étranger.

PRÉSENTATION DE GLOB'TROTTEUR

Glob'Trotteur vous permet d'introduire une première approche de la mobilité, de manière pédagogique et ludique, auprès des jeunes, en particulier ceux qui n'ont pas ou peu l'occasion de voyager (jeunes ruraux, défavorisés, ...). Simple d'utilisation et accessible, il convient aux jeunes, en particulier la tranche d'âge 16-30 ans.

Ce jeu peut être utilisé dans de nombreux cadres d'intervention :

- Atelier de sensibilisation autour de la mobilité et du voyage
- Préparation au départ de groupes ou pour une mobilité individuelle
- Animation culturelle et de loisirs
- Parcours d'insertion professionnelle et sociale

Contenu du jeu :



En plus de tous les éléments présents dans la boîte de jeu Glob'Trotteur, nous avons créé une **carte interactive** avec tous les lieux présentés dans le jeu, permettant ainsi de se repérer géographiquement et d'avoir un aperçu photo des endroits présentés. Celle-ci est accessible via le site internet de la **MJC de Flers** > **Glob'Trotteur** > **Contenu et fonctionnement**.

Attention : Les cartes du jeu ont été finalisées en janvier 2022. Il se peut que des informations soient erronées dans les années à venir, notamment sur l'ouverture de certains lieux.

MISE EN PLACE DU JEU

Avant de pouvoir faire votre première partie de Glob'Trotteur, il est nécessaire de **ranger les cartes entre elles**. En effet, lorsque vous achetez le jeu, les cartes sont rassemblées et mises sous blister, il va alors falloir les déballer afin de les regrouper par **pays** ou **groupement de pays** et par **cartes événement** à l'aides d'élastiques (quelques élastiques vous sont déjà fournis dans la boîte). Pas de piège, les cartes ne sont pas mélangées, vous allez donc avoir dans un blister 2 à 3 pays ou groupements de pays (des fois un pays ou groupement de pays commence à la fin d'un paquet sous blister et se termine dans un autre). De plus, n'oubliez pas d'ajouter dans la boîte de jeu des **crayons à papier** ainsi qu'**une ou deux gommes**, cela vous évitera de perdre du temps avant chaque début de partie puisqu'ils seront déjà à votre portée.

Pour vous aidez, voici la **liste des différents pays et groupements de pays** :

Groupements de pays : Pays Baltes (Estonie, Lituanie, Lettonie), Bénélux (Luxembourg, Belgique, Pays-Bas), Irlande et Irlande du Nord, Pays Scandinaves (Finlande, Danemark, Norvège, Suède), Péninsule Ibérique (Portugal, Espagne), Les Balkans (Croatie, Slovénie, Bulgarie)

Pays : Autriche, Argentine, Roumanie, France, Tchèque, Grèce, Taiwan, Pologne, Grande-Bretagne, Chypre, Canada, Malte, Suisse, Allemagne, Slovaquie, Hongrie, Italie

Boîte de jeu après l'achat : Boîte de jeu prête à l'utilisation :



Tips : retrouvez une **vidéo du déballage du jeu** sur le site internet de la MJC de Flers > Glob'Trotteur > Contenu et fonctionnement ou sur la page youtube de la MJC.

POUR GUIDER LES JOUEURS

I. Départ du jeu

Au départ du jeu, **chaque joueur choisit un pays**. N'hésitez pas à pousser les joueurs à prendre un pays dans lequel ils aimeraient voyager ou un dans lequel ils n'ont jamais voyagé afin de les pousser à la découverte de nouveaux endroits, de nouvelles cultures.

Après avoir choisi un pays, **les participants doivent choisir un moyen de déplacement** pour s'y rendre parmi plusieurs choix (indiqués sur la carte de présentation du pays qu'ils ont sélectionné). Afin d'aiguiller les jeunes sur ce choix, il est ainsi intéressant de leur parler des dimensions écologiques et économiques, toutes deux importantes lorsque l'on voyage. Ainsi, l'avion est certes plus rapide mais il est plus polluant et coûteux que d'autres moyens de locomotions.

Il est donc important de **mettre en avant les différentes compétences acquises selon le moyen de déplacement choisi** (voir livret règles) afin de leur faire réaliser les avantages que peuvent avoir certains moyens de déplacement. Par exemple, le covoiturage et le bus sont certes plus longs mais ils sont aussi plus économiques, écologiques et permettent de faire de belles rencontres.

De plus, **pour faciliter le choix du moyen de déplacement**, n'hésitez pas à regarder les «Tips pour les transports» dans le livret des règles du jeu, permettant à la fois de montrer aux participants les nombreuses possibilités de déplacement et les réseaux existants.

Tips : Vous pouvez aussi vous munir de documents informatifs tels que des infographies sur l'impact environnemental des moyens de transports, ou bien sur le coût de ces derniers (il existe par exemple des infographies réalisées par l'UFC-Que Choisir, comparant le coût d'un trajet entre deux grandes villes de deux pays en fonction du moyen de transport choisi).

Restez connectés !

Pour vous aider à jouer dans les meilleures conditions, l'équipe jeunesse de la MJC vous concote du contenu informatif et pédagogique dans les prochaines semaines / mois à venir, disponible sur le site de la **MJC de Flers > GlobTrotteur > Contenu et fonctionnement**.

POUR GUIDER LES JOUEURS

II. Les réponses aux questions des cartes «Événement»

Tout au long du jeu, les joueurs auront à répondre à des questions présentes sur les cartes «Événement». Ces questions ont pour but, bien sûr, de leur donner des informations importantes à connaître lorsque l'on part à l'étranger. Voici, les réponses à celles-ci, afin de leur donner le plus d'informations possible :

LA CB

Si votre carte bancaire ne passe pas, c'est que celle-ci ne fonctionne pas à l'étranger (assurez-vous bien d'avoir une carte internationale comme Visa ou Mastercard), ou bien que votre banque a bloqué les transactions par peur de fraude (les paiements à l'étranger n'étant pas habituels). Il peut y avoir de nombreuses autres raisons, mais pour éviter tout problème, la meilleure solution est de contacter son banquier avant de partir afin de le prévenir que vous utiliserez votre carte à l'étranger sur une période précise. Vous pouvez aussi retirer de la monnaie du pays dans lequel vous allez avant de partir. Sinon, si vous vous retrouvez, comme sur la carte, bloqué au restaurant et que le serveur n'est pas si généreux, contactez au plus vite votre banque, par téléphone, mail ou via l'espace de messagerie sur le site ou l'application de votre banque, afin que celle-ci débloque votre carte.

ESPACE ÉCONOMIQUE EUROPÉEN

Quels pays en Europe ont une autre monnaie que l'Euro ? Bulgarie, Danemark, Hongrie, Pologne, République tchèque, Roumanie, Royaume-Uni et Suède.

LA CARTE ÉQUIPE

Les différentes façons de partir à l'étranger : Le Corps Européen de Solidarité (CES), le Volontariat International en Entreprise (VIE), Au Pair, Séjours linguistiques, le WOOFinng, le Volontariat de Solidarité Internationale (VSI), le Volontariat à l'occasion d'un événement international, ... (retrouvez sur le site de la MJC les nombreuses façons de partir à l'étranger avec un descriptif sur chacune d'entre elles, dans la page **Jeunesse > Partir à l'étranger > Partir à l'étranger : d'autres possibilités**).

MAASTRICHT BOYS

Date de la fondation de l'Union Européenne : 1er novembre 1993 (entrée en vigueur du Traité de Maastricht, traité sur l'Union Européenne signé le 2 février 1992 à Maastricht (Pays-Bas)).

POUR GUIDER LES JOUEURS

II. Les réponses aux questions des cartes «Événement»

EUROPE OU PAS EUROPE ?

Quels pays en Europe ne font pas partie de l'UE ? Albanie, Andorre, Arménie, Azerbaïdjan, Biélorussie, Bosnie-Herzégovine, Géorgie, Islande, Kosovo, Liechtenstein, Macédoine du Nord, Moldavie, Monaco, Monténégro, Norvège, Royaume-Uni, Russie, Saint-Marin, Serbie, Suisse, Turquie, Ukraine.

PERDU OU PAS ?

En cas de perte de sa carte d'identité, il est important :

- d'aller à la police : afin de déclarer la perte du document et d'éviter toute responsabilité en cas d'usurpation d'identité et d'utilisation frauduleuse de cette dernière
- d'aller au consulat français : afin d'enregistrer la perte de la carte d'identité et d'obtenir un récépissé d'une validité de deux mois, nécessaire pour refaire une nouvelle carte d'identité, ainsi qu'un laissez-passer permettant de rentrer en France.

Tips : Avant de partir, effectuez des copies papiers et numérisées de vos documents importants afin d'en avoir une trace en cas de perte ou de vol.

TU AURAS DÛ Y PENSER...

La carte européenne d'assurance maladie permet de bénéficier d'une prise en charge médicale en cas de besoin lors d'un séjour au sein de l'Union européenne, en Norvège, au Liechtenstein, en Islande, en Suisse et au Royaume-Uni.

Il faut donc en faire la demande auprès de son assurance maladie avant le séjour, elle est gratuite et valable 2 ans.

INSÉRER LE JEU DANS DES ATELIERS

I. Atelier d'une heure

Une demi-heure de jeu et une demi-heure de discussion :

L'occasion, après avoir joué, de discuter avec les participants de leur ressenti : Comment leur vision de la mobilité à l'international a été impactée ? Ont-ils toujours des freins qui, selon eux, les empêcheraient de partir ?

Après cela, vous pourrez ainsi leur présenter des dispositifs de mobilité qui leur permettent de partir malgré les freins qu'ils auront pu noter.

II. Atelier d'une heure et demie

Un quart d'heure de discussion, une demi-heure de jeu puis un quart d'heure de discussion :

Avant de jouer, les participants parlent de leur vision du voyage, de leurs envies de mobilités à l'international et les problématiques qu'ils rencontrent.

Après avoir joué, un bilan est fait avec les participants afin de voir s'ils voient des solutions pour leurs problématiques. Vous pouvez alors leur présenter des solutions, notamment avec les différents dispositifs et aides mis en place pour permettre aux jeunes de partir.

III. Atelier de deux heures

Un quart d'heure de discussion, un quart d'heure de jeu puis une heure de discussion :

Même démarche que la précédente en prenant plus de temps pour décortiquer les différents dispositifs présentés et en accentuant sur ceux qui correspondent plus aux cas des participants afin de leur permettre d'envisager de réellement partir et de se lancer par la suite dans une démarche.

Tips : Dès qu'une carte vous semble intéressante pour donner des informations sur le voyage, les dispositifs (ex : carte Pass Monde), dites au joueur de la garder de côté pour en reparler plus tard après la partie.

De plus, des informations utiles et des tips sont présentés dans le livret de jeu, si vous avez besoin de renseignements complémentaires, vous pouvez contacter l'équipe jeunesse de la MJC de Flers.

LES AUTRES MODES DE JEU

Il existe de nombreuses manières de jouer à Glob'Trotteur, en déviant légèrement les règles indiquées dans le livret de jeu. En voici quelques unes mais libre à vous d'en inventer de nouvelles !

I. Sans dé

En jouant sans dé, vous pouvez piocher un tour sur deux une carte «Pays». Ce mode vous permet d'alterner de manière régulière les cartes «Événement» et «Pays». Une manière pratique de jouer lorsque l'on souhaite découvrir toutes les cartes des pays avec lesquels on joue puisque le dé peut parfois nous faire piocher beaucoup de cartes «Événements» sur une courte partie.

II. Avec un seul pays

Si vous préparez un départ à l'étranger, ou bien vous avez simplement l'envie de découvrir tous ensemble un pays en particulier, il est possible de n'utiliser que deux paquets de cartes : les cartes «Événements» et le paquet de cartes d'un seul pays. Cependant, vous pouvez toujours prendre chacun un profil de voyageur différent. Le paquet de cartes du pays choisi sera alors au milieu de la table avec celui des cartes «Événements». Vous verrez ainsi lequel d'entre vous se débrouille le mieux au sein du pays et ramène le plus de compétences et d'argent !

III. En équipes

Dans le cas d'un atelier au sein d'une classe, ou simplement d'un grand groupe, vous pouvez rassembler les joueurs en plusieurs équipes. Chaque équipe aura ainsi son profil de voyageur et choisira le pays dans lequel elle souhaite partir. Les membres des équipes devront donc s'écouter et prendre des décisions ensemble pour terminer leur voyage avec le plus de compétences et d'argent possible.

Pour les grands groupes : Les joueurs peuvent jouer en binômes, sachant que le maximum de participants nous semble être 16 personnes, soit 8 binômes. Sinon, vous pouvez séparer le jeu en 2, afin de pouvoir faire participer plus de personnes.

GLOB'TROTTEUR EN MILIEU SCOLAIRE

En plus de son objectif principal de première approche de la mobilité, Glob'Trotteur est un outil ludique et pédagogique à utiliser dans le **cadre scolaire** pour réviser sa **géographie** et tout simplement sa **culture générale**.

Le jeu peut être utilisé dans plusieurs cadres, au collège, au lycée, ou à l'université.

I. En temps libre

Sur le temps du midi ou en activité périscolaire organisée au sein de l'établissement

II. En cours de géographie

Il est possible de modifier les règles du jeu, en ajoutant des points bonus pour les élèves sachant placer le pays qu'ils choisissent sur une carte, ou bien s'ils apportent aux autres élèves des connaissances culturelles sur leur pays. Ces points peuvent compléter ou totalement remplacer les points de compétences. Dans ce dernier cas, le jeu sera **plus simple d'utilisation** et **plus rapide**, et permettra aux élèves de se concentrer sur les activités et informations mises en avant plutôt que sur le fait de rassembler le plus de compétences possible pour gagner.

III. Pour un voyage scolaire

Si vous organisez un voyage scolaire dans un pays européen, vous pouvez alors jouer au jeu en ne choisissant **qu'un pays (le pays du voyage)** et en **faisant participer la classe collectivement**, cela leur permettra d'en apprendre plus sur la destination et de leur donner un avant goût afin de les **motiver** encore plus à découvrir ce pays.

IV. En cours de langues

En cours d'anglais notamment (bientôt !) : en choisissant des pays anglophones, mais **une version anglaise de Glob'Trotteur est en cours de développement**, elle sera disponible en version non imprimée (imprimable par vos soins) sur le site web de la MJC (nous vous tiendrons au courant de sa mise en ligne).

Nos services

L'équipe jeunesse de la MJC de Flers vous accompagne à travers différents services tels que des **interventions en milieu scolaire** (accompagnement des élèves lors de la partie de jeu, mise en avant du voyage et des dispositifs existants pour partir, ...).

GLOB'TROTTEUR

Sur une idée originale d'Axel Peltier et Clara Guy

Avec l'aide des volontaires et du personnel de la MJC de Flers

Julie Massinot, Raphaël Schlayen, Justine Prunier, Pilar Rodriguez, Alix Crispin, Chiara Frison, Esma Özdemir, Emilie Caillaud Gafsi, Coralie Villette, Sandrine Caillebotte

Avec l'appui technique et pédagogique de

Samuel Gérault de la Ludothèque de Flers

Avec le soutien

Du Conseil d'Administration de la MJC de Flers

De nos partenaires jeunesse qui ont participé de près et de loin à l'élaboration et aux tests du jeu et qui œuvrent au quotidien pour rendre la mobilité accessible à toutes et tous

Création graphique

Héloïse Goude - <https://heloisegoude.wixsite.com/illustration>

Avec le soutien financier de

La CAF de l'Orne

La Région Normandie

Créavenir - Crédit mutuel

Et la Ville de Flers qui soutient la MJC



Un merci tout particulier à tous les jeunes (et moins jeunes) qui ont testé le jeu avec enthousiasme et intérêt.

L'ensemble du contenu (concepts, textes, icônes, etc.) du jeu de société GLOB'TROTTEUR sont la propriété exclusive de la MJC de Flers. Tous droits de reproduction ou de représentation de ceux-ci sont réservés.

Maison des Jeunes et de la Culture de Flers

32 bis rue du 14 juillet, 61100 Flers

info@mjc-flers.fr - 02 33 64 84 75

www.mjc-flers.fr