

JEU MASSIVEMENT MULTIJOUEURS SUR L'ENGAGEMENT

Présentation

Ce jeu est né à l'occasion de la fête des cadres (+16ans) du Patro pour les remercier et fêter leur engagement. Le but de cette animation est d'inviter à se questionner sur ce qui est réalisé. C'est une « activité de recherche de sens » comme on dit au Patro. Les contraintes de la création de ce jeu étaient : le thème du Far West, très peu d'animateurs pour l'animer (puisque'ils y jouent), plus ou moins 2 heures d'animation et 700 participants annoncés.

Voici donc une activité qui se joue entre 20 et 700 personnes pour les +16ans. Elle demande peu d'animateurs, mais une préparation minutieuse du matériel en fonction du nombre de participants (qui doit être connu à l'avance).

Principe

Le jeu se commence seul et se termine par le rassemblement de deux grands groupes. Le but étant de relier l'engagement à la solidarité. Par étapes successives, les participants vont se regrouper en guildes, en villages, en tribus, en nations pour ne former enfin qu'un.

La seule consigne que les participants reçoivent est de se trouver un équipement (coffre, bouteille, chariot, cheval ou étoile). Le reste est écrit sur les cartes, puis d'une étape à l'autre. **S'il y a peu de consignes à donner, l'organisateur doit par contre avoir minutieusement préparé le matériel.** Nous vous conseillons d'imprimer une fois tous les documents pour vous familiariser avec le jeu.

Préparation

Cartes équipements et guildes

Plus le groupe est petit, plus il est préférable que le nombre de joueurs soit un multiple de 5. Cela correspond aux 5 cartes équipement de base (coffre, bouteille, chariot, cheval, étoile). Dans le cas contraire, il est possible d'ajouter des cartes équipements jokers (plumes). N'ajoutez cependant pas plus d'un joker toutes les 5 cartes.

Préparez autant de cartes équipement que de participants en veillant à faire des séries complètes. Si vous êtes 20, préparez 4 cartes de chaque. Si vous êtes 22, ajoutez-y 2 jokers. Dispersez ensuite toutes les cartes sur votre terrain de jeu.

Les participants devront trouver une carte équipement et lire les instructions. Ils savent dès lors qu'ils devront se regrouper par 5 (une carte de chaque équipement) plus éventuellement un joker (plume). Pour les grands groupes, avez quelques cartes de chaque en réserve dans votre poche afin d'en échanger avec les participants si la mise en groupe prend trop de temps.

Les cartes équipement contiennent un plan de votre terrain de jeu que vous devrez réaliser. Vous verrez au fur et à mesure ce qui doit y figurer.

Filon

Une fois en guilde (groupe de 5), les participants doivent se rendre à un filon pour y trouver une pépite. Pour qu'ils trouvent leur filon, vous devez réaliser un plan de votre terrain de jeu et les placer dessus (cf. intérieur des cartes équipement). Les filons y seront représentés par un hexagone.

La pépite est une carte personnage que les participants doivent attraper. La pépite peut être une impression sur papier jaune ou une capsule jaune dans laquelle vous insérez le papier.

Pour plus d'amusement, il y a trois façons différentes d'attraper les pépites.

Montagne : placez les pépites à 1 mètre au-delà d'une ligne.

Désert : placez les pépites à 4 mètres au-delà d'une ligne.

Rivière : attachez 5 bouts de ficelle à un petit élastique.

Vous devez préparer les pépites en fonction du nombre de participants. Il y a une pépite par guilde, mais le but est que plusieurs guildes aient le même personnage dans leur pépite afin qu'elles se regroupent par après. Les guildes devront être regroupées par villages de 2 à 5 guildes.

Voici donc une proposition pour le choix des pépites. Vous pouvez évidemment choisir vous-même comme pépites les personnages qui vous parlent le plus.

Participants	Dépites à prévoir	Nbr de villages
20	2x Abbé Pierre (1) + 2x Aurélien Barrau (2)	2
25	3x Abbé Pierre (1) + 2x Aurélien Barrau (2)	2
30	3x Abbé Pierre (1) + 3x Aurélien Barrau (2)	2
	ou 2x(1) + 2x(2) + 2x(3)	3
100	5x(1) + 5x(2) + 5x(3) + 5x(4)	4
	ou 4x(1) + 4x(2) + 4x(3) + 4x(4) + 4x(5)	5
700 (max)	5x les 28 personnages	28

Placez également sur le plan le numéro des personnages que vous avez utilisés comme pépite.

Villages

Des groupes de 2 à 5 guildes se regrouperont donc en village grâce au nom du personnage de la pépite et à la carte (cf. Filon). Placer un panneau (au minimum une feuille A4) avec le nom du personnage à l'endroit du village (exemple : village Abbé Pierre, Abbé Pierre city ou Abbé Pierre town)

Par village, le matériel à préparer est :

- > une série complète des 28 cartes personnages (recto-verso, côté court).
- > une liste de codes à cacher dans une enveloppe derrière les panneaux village.

Avec les cartes personnages, les participants joueront à « Times'up » puis devront résoudre un « escape game » pour trouver le bon code dans la liste. Les consignes de ces deux jeux sont sur les cartes équipements. Pour avoir prise sur l'avancée des équipes, c'est vous qui déclencherez le début de l'« escape game » en faisant retentir un signal sonore ou simplement en criant « on est attaqué ».

Afin de diriger les villages au bon endroit et de rassembler plusieurs villages autour d'un même Shaman, vous devrez préparer les bonnes cartes code. Quel que soit le village, le code que les participants trouveront sera toujours 4-5-3-6. Vous pouvez donc observer que la première fiche code renvoie vers le Shaman A (Angeni), la deuxième vers le shaman B et ainsi de suite.

Voici une proposition de répartition.

Participants	Village	Shaman	Carte code à prévoir	Part/Shaman
20	2	2 (=)	1x Angeni + 1x Bly	10/10
25	2	2 (=)	1x Angeni + 1x Bly	15/10
30	2	2 (=)	1x Angeni + 1x Bly	15/15
50	2	2 (=)	1x Angeni + 1x Bly	25/25
100	4	2	2x Angeni + 2x Bly	50/50
	5	2	3x Angeni + 2x Bly	60/40
200	8	2	4x Angeni + 4x Bly	100/100
225	9	3	3x A, B, C	75/Shaman
700 (max)	28	7	4x A, B, C, D, E, F & G	100/Shaman

Placez également sur le plan la lettre des Shamans dont vous avez besoin.

Shaman

Pour cette partie d'animation, il vous faut autant d'animateurs que de Shamans. Avec de bons animateurs, un groupe de 100 est gérable. Jusqu'à 200 participants, vous pouvez donc organiser tout le jeu avec 2 animateurs puisque ce sont aussi les Shamans qui introduisent le jeu.

Voici le détail de l'animation des Shamans

- Accueillez les participants. Vérifiez qu'ils ont trouvé le bon code (4-5-3-6).
- Placez-les en 2 ou 3 cercles concentriques pour les groupes de plus de 25.
- « Bonjour visages pâles », « Haw »
- Demandez s'il y a des « esprits libres » (Plumes) dans le groupe qui connaissent la chanson pour la faire apprendre aux autres. Sinon faites-le vous-même.
- « Nous allons apprendre le chant sacré des Indiens »
- Ani couni chaouani (bis)
- Awawa bikana caina (bis)
- E aouni bissini (bis)
- Une fois que vous avez votre nombre de participants (cf tableau ci-dessus), passer à la suite.
- « Visages pâles, connaissez-vous des femmes ou des hommes qui se sont engagés pour les autres ? »
- (Si nécessaire :) « je ne vous entends pas (répétez la question). »
- « Qui avez-vous découvert aujourd'hui ? »
- « Et toi, visage pâle, t'engages-tu pour les autres ? »
- Interrogez une personne en particulier. Après sa réponse, placez ses mains sur les épaules de deux de ses voisins. Recommencez avec 2, 3 personnes.
- « Et vous tous, vous engagez-vous pour les autres ? (attendre la réponse)
- Allez-y, placez vos mains sur les épaules de vos voisins. »
- « Tous ensemble nous pouvons changer les choses. Tous ensemble chantons la chanson des esprits libres afin de se relier à travers le temps et l'espace. »
- Résultat souhaité cf. avatar : <https://youtu.be/dSlt2Ai2HKc?t=70>
- Pendant la chanson, mimez une transe (de façon soft).

« Visages pâles. J'ai eu une vision. Nous avons rencontré des femmes et des hommes d'aujourd'hui s'engageant pour les autres. Il y en a eu à toute époque et vous êtes de ceux-là. Les hommes s'engagent pour bien des causes, ils ont leurs raisons, leurs conditions, leurs limites. Un jour vous aussi votre engagement prendra fin. J'ai vu aussi le malheur. Dans l'Histoire, des Hommes ont fait la guerre au nom de leur engagement. Mais ce que j'ai vu dans ma vision, c'est qu'au travers le temps et l'espace, on raconte l'histoire d'un engagement, sans faille, sans condition. On raconte l'histoire d'un Dieu qui s'est engagé pour les hommes. Ce Dieu n'est pas le Dieu du tonnerre, de la mort ou le Dieu de la guerre, il est l'Amour inconditionnel. Visage pâle, quand tu engages ta vie, ne la livre pas à ce qui pourrit ou qui rouille, engage-la par Amour. C'est l'Amour qui nourrit les engagements durables. »

Reprennez la chanson

« Visages pâles, vous allez finir cette conquête de l'ouest en reliant tout le monde avec le train de la joie. Chacune à un bout du territoire deux nations vont se rejoindre à l'aide de petit pont de country. »

Menez votre groupe au point de départ de la dernière partie

Western Union

Le but est de relier un côté de votre terrain de jeu avec l'autre. La moitié des Shamans se rend donc d'un côté avec leur groupe et l'autre de l'autre côté. Les deux groupes avancent l'un vers l'autre en faisant des ponts de country

(exemple : www.youtube.com/watch?v=pEMIAhu08As)

Une fois que tout le monde est au centre, félicitez-les, criez, dansez!

Début et fin du jeu

Au début du jeu, les Shamans prennent la parole pour relever que le monde dans lequel nous vivons est loin d'être parfait. Cependant, grâce à leur magie, les participants vont pouvoir recommencer la conquête de l'ouest. Comment faire mieux, nul ne le sait. Tout ce que les Shamans savent, c'est que les participants doivent trouver leur équipement pour se lancer dans l'aventure.

Le jeu se termine dans un grand brouhaha joyeux. Lorsque tout le monde est rassemblés, n'hésitez pas à relever la dynamique du jeu qui va de seul à tous ensemble. N'oubliez pas non plus de prévoir un temps de relecture du jeu, de demander à chacun comment il s'est senti aux diverses étapes. Pour cela vous pouvez refaire des petits groupes à partir des guildes.

Le matériel

Cartes équipement



Dépites et personnages



les codes Shaman



★ Avant toute chose,
trouve un cow-boy. ★

EscAPE Game

ATTENTION : ce jeu commence au signal sonore, avant cela continuer le time'up.

On tente de vous cataloguer, de vous enfermer dans votre engagement. Crie « on est attaqués »

1. REMETTRE DE L'ORDRE

Demande aux personnages de se classer par date de naissance pour trouver la phrase cachée
(prendre aussi les fiches non distribuées)

2. ORDRE DE LA COMBINAISON

Bouteille - Chariot -
Cheval - Étoile

★



- COFFRE -

Ta nouvelle mission si tu l'acceptes est de libérer les potentiels plutôt que d'enfermer de l'or.

Deviens un **BANQUIER**
Tu devras libérer ton village des chaînes d'engagements nocifs.
Info au verso.

★

★ Avant toute chose,
trouve un cow-boy. ★

Time's up

Distribue une carte personnage à chacun qu'il garde secrète (cf. panneau village).

Quand 5 guildes sont rassemblées en village, avec les autres **TAVERNIERS**, invite chacun à son tour à lire sa fiche personnage. Le lecteur ne dévoile pas son nom au groupe tant que personne ne l'a deviné. Si le lecteur connaît le personnage il peut ajouter des infos. Le shérif peut également aider. Mélangez les cartes et recommencez en mimant. Si vous en avez le temps, recommencez en un seul mot

★



- BOUTEILLE -

Ta nouvelle mission si tu l'acceptes est de se faire rencontrer les gens au lieu de les faire boire.

Lorsque votre guilde aura trouvé son village, les **TAVERNIERS** invitent chacun à se présenter.
Info au verso

★

★ Avant toute chose,
trouve un cow-boy. ★

Le filon (montagne, désert ou rivière)

Rendez-vous en guilde (cf. cowboy) dans un des filons. Ne prenez qu'une seule pépite pour votre guilde. À l'intérieur de la pépite, vous trouverez une fiche personnage dont le nom correspond au village où vous devez vous rendre.

MONTAGNE: votre guilde ne peut poser ni main ni pied au-delà de la ligne.

DESERT: votre guilde ne peut poser que des mains au-delà de la ligne.

RIVIÈRE: votre guilde doit utiliser l'attrape pépite (un élastique à 5 cordes)

★



- CHARIOT -

Ta nouvelle mission si tu l'acceptes est de trouver des pépites d'humanité plutôt que de l'or.

Deviens **CHERCHEUR**,
après avoir intégré une guilde rendez-vous dans un filon.
Info au verso.

★

La guilde (5 personnes)

Le symbole du farwest, c'est toi. Mais tu n'es pas un héros solitaire.

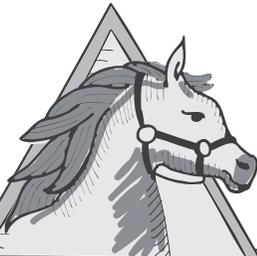
S'engager seul ne sert à rien. Pour continuer la partie, tu dois t'entourer d'une guilde. À vous cinq, vous saurez quoi faire.

Tu es le garant de la cohésion de groupe. Invite chacun à se présenter.

Plus tard, 5 guildes formeront un village. Collabore avec les autres cow-boys pour la bonne ambiance.

Si tu croises quelqu'un sans équipement, redirige-le vers l'accueil.

★

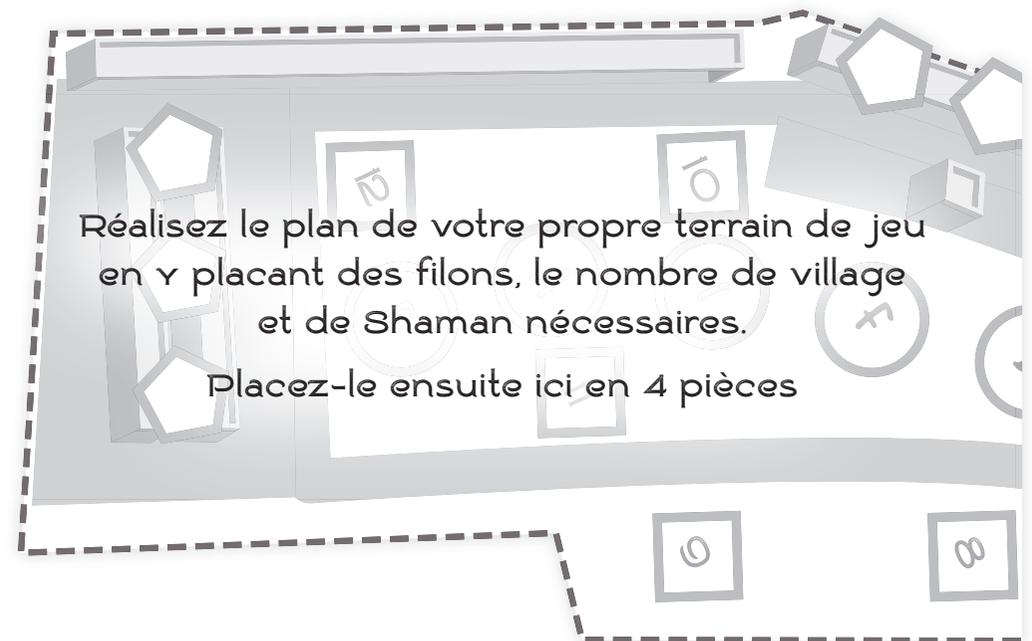
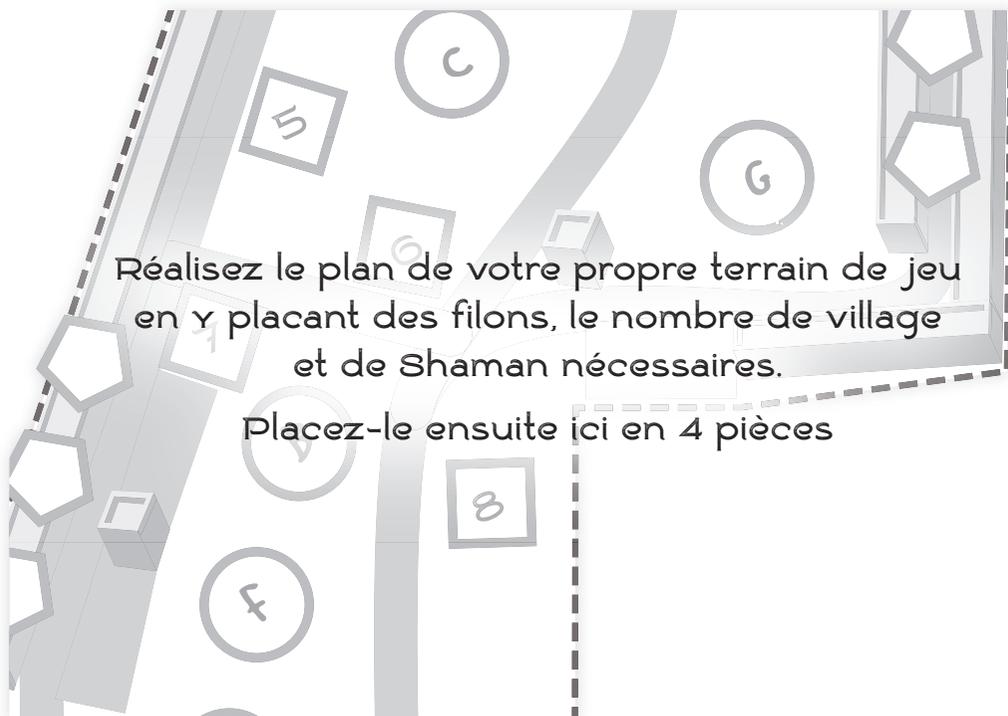


- CHEVAL -

Ta nouvelle mission si tu l'acceptes est de rassembler les gens en une guilde au lieu de créer un troupeau sans sens.

Deviens un **cow-Boy** et rassemble avec toi un **BANQUIER**, un **SHÉRIF**, un **CHERCHEUR**, un **TAVERNIER**

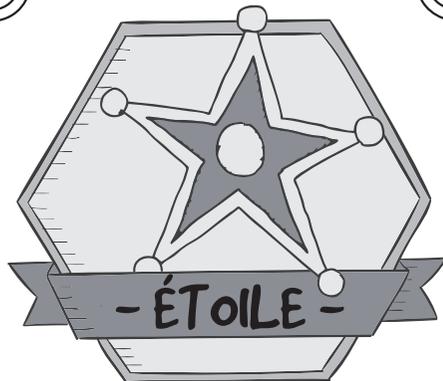
★



★ Avant toute chose,
trouve un cow-boy. ★

Déroulement

1. trouver son équipement
> CONSIGNES LANCEMENT
2. Créer une guilde (5 personnes)
> COW-BOYS
3. Trouver une pépite
> CHERCHEUR
4. RDV au village (5 guildes)
> INFO DANS LA PÉPITE
5. Time's up engagement
> TAVERNIER
6. Escape Game
> BANQUIER
7. Village indien
> INFO EN FIN D'ESCAPE GAME
8. Western Union
> INFO DONNÉE PAR LE GRAND SHAMAN



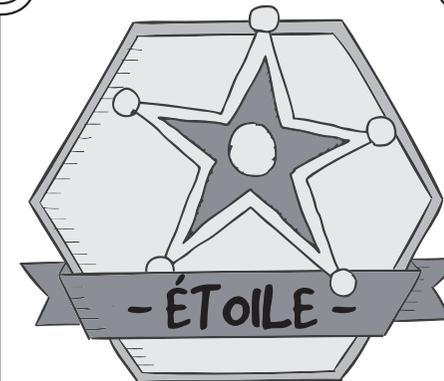
Ta nouvelle mission si tu l'acceptes
est d'aider et de guider
plutôt que de sanctionner.

En tant que SHÉRIF, tu as accès
au nom des personnages,
au déroulement et au timing.
Info au verso.

★ Avant toute chose,
trouve un cow-boy. ★

Déroulement

1. trouver son équipement
> CONSIGNES LANCEMENT
2. Créer une guilde (5 personnes)
> COW-BOYS
3. Trouver une pépite
> CHERCHEUR
4. RDV au village (5 guildes)
> INFO DANS LA PÉPITE
5. Time's up engagement
> TAVERNIER
6. Escape Game
> BANQUIER
7. Village indien
> INFO EN FIN D'ESCAPE GAME
8. Western Union
> INFO DONNÉE PAR LE GRAND SHAMAN



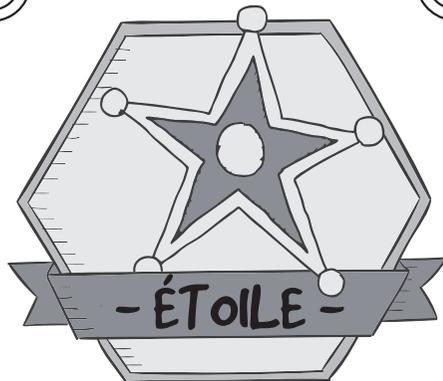
Ta nouvelle mission si tu l'acceptes
est d'aider et de guider
plutôt que de sanctionner.

En tant que SHÉRIF, tu as accès
au nom des personnages,
au déroulement et au timing.
Info au verso.

★ Avant toute chose,
trouve un cow-boy. ★

Déroulement

1. trouver son équipement
> CONSIGNES LANCEMENT
2. Créer une guilde (5 personnes)
> COW-BOYS
3. Trouver une pépite
> CHERCHEUR
4. RDV au village (5 guildes)
> INFO DANS LA PÉPITE
5. Time's up engagement
> TAVERNIER
6. Escape Game
> BANQUIER
7. Village indien
> INFO EN FIN D'ESCAPE GAME
8. Western Union
> INFO DONNÉE PAR LE GRAND SHAMAN



Ta nouvelle mission si tu l'acceptes
est d'aider et de guider
plutôt que de sanctionner.

En tant que SHÉRIF, tu as accès
au nom des personnages,
au déroulement et au timing.
Info au verso.

La loi

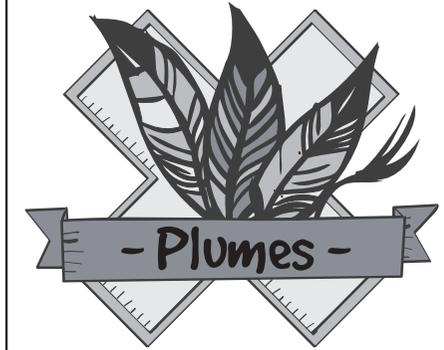
Tu es arrivé trop tard, tu n'as pas
trouvé de place? Dans la vie, cela
ne devrait pas arriver. Tu es juste
l'élément inattendu du jeu.

Parfois pour s'engager, il faut se
libéré des cadres préétablis.

Le jeu a commencé à h.....

> S'il est avant +0h35,
joins-toi à une guilde
(5 personnes : 1 COW-BOY, 1 BANQUIER,
1 SHÉRIF, 1 CHERCHEUR, 1 TAVERNIER)
Max 1 hors-la-loi par guilde

> Si il est après +0h35,
rejoins un village.
Max 5 hors-la-loi par village



Ta nouvelle mission si tu l'acceptes
va t'obliger à enfreindre
les règles dans le but de libérer
plutôt que d'enlever.

Deviens un HORS-LA-LOI,
Info au verso.



VILLAGE (et liste des personnages)

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1 Abbé Pierre | 15 Malala Yousafzai |
| 2 Aurélien Barrau | 16 Martin Luther King |
| 3 Béa Johnson | 17 Mélanie Laurent |
| 4 Boyan Slat | 18 Mère Teresa |
| 5 Carola Rackete | 19 Michel Colucci |
| 6 Christian de Chergé | 20 Nelson Mandela |
| 7 Christian Kroll | 21 Nicolas Hulot |
| 8 Denis Mukwege | 22 Pape François |
| 9 Edward Snowden | 23 Pierre Rabhi |
| 10 Greta Thunberg | 24 Raoni Metuktire |
| 11 Harald Jager | 25 Rosa Parks |
| 12 Henry Dunant | 26 Soeur Emmanuelle |
| 13 Jean Vanier | 27 Tenzin Gyatso |
| 14 Kate Sheppard | 28 Vandana Shiva |



FILON



SHAMAN

- A Angeni
- B Bly
- C Chenoa
- D Donoma
- E Ehawee
- F Falcom
- G Gleska
- H Hateya



VILLAGE (et liste des personnages)

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1 Abbé Pierre | 15 Malala Yousafzai |
| 2 Aurélien Barrau | 16 Martin Luther King |
| 3 Béa Johnson | 17 Mélanie Laurent |
| 4 Boyan Slat | 18 Mère Teresa |
| 5 Carola Rackete | 19 Michel Colucci |
| 6 Christian de Chergé | 20 Nelson Mandela |
| 7 Christian Kroll | 21 Nicolas Hulot |
| 8 Denis Mukwege | 22 Pape François |
| 9 Edward Snowden | 23 Pierre Rabhi |
| 10 Greta Thunberg | 24 Raoni Metuktire |
| 11 Harald Jager | 25 Rosa Parks |
| 12 Henry Dunant | 26 Soeur Emmanuelle |
| 13 Jean Vanier | 27 Tenzin Gyatso |
| 14 Kate Sheppard | 28 Vandana Shiva |



FILON



SHAMAN

- A Angeni
- B Bly
- C Chenoa
- D Donoma
- E Ehawee
- F Falcom
- G Gleska
- H Hateya

Seuls les esprits libres ont
connaissance de la chanson
du shaman. Écoute-la et
apprends-la aux autres.

ANI COUNI CHAOUANI
ANI COUNI CHAOUANI
AWAWA BIKANA CAÏNA
AWAWA BIKANA CAÏNA
E AOUNI BISSINI
E AOUNI BISSINI

Après la fin du jeu,
si tu veux une parole qui libère,
tu peux aller voir en Matt 6,31.



VILLAGE (et liste des personnages)

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1 Abbé Pierre | 15 Malala Yousafzai |
| 2 Aurélien Barrau | 16 Martin Luther King |
| 3 Béa Johnson | 17 Mélanie Laurent |
| 4 Boyan Slat | 18 Mère Teresa |
| 5 Carola Rackete | 19 Michel Colucci |
| 6 Christian de Chergé | 20 Nelson Mandela |
| 7 Christian Kroll | 21 Nicolas Hulot |
| 8 Denis Mukwege | 22 Pape François |
| 9 Edward Snowden | 23 Pierre Rabhi |
| 10 Greta Thunberg | 24 Raoni Metuktire |
| 11 Harald Jager | 25 Rosa Parks |
| 12 Henry Dunant | 26 Soeur Emmanuelle |
| 13 Jean Vanier | 27 Tenzin Gyatso |
| 14 Kate Sheppard | 28 Vandana Shiva |



FILON



SHAMAN

- A Angeni
- B Bly
- C Chenoa
- D Donoma
- E Ehawee
- F Falcom
- G Gleska
- H Hateya

WANTED



• TROUVEZ •

1.000.000\$

WANTED



• COMBINAISON •

1.000.000\$

WANTED



• POUR •

1.000.000\$

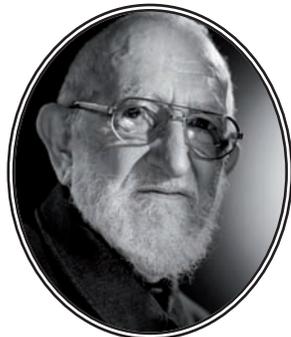
WANTED



• TROUVER •

1.000.000\$

WANTED



• SHAMAN •

1.000.000\$

WANTED



• STOP •

1.000.000\$

WANTED



• OUVRIR •

1.000.000\$

WANTED



• ENVELOPPE •

1.000.000\$

De mon vrai nom Anjezë Gonxhe Bojaxhiu, je suis une religieuse catholique albanaise. J'ai fondé en Inde la congrégation « Les Missionnaires de la Charité ». Après ma mort en 1997 à 87ans, je suis reconnue pour mes actions auprès des plus démunis. Je suis béatifiée par Jean Paul II et ensuite canonisée comme Sainte de Calcutta par le Pape François. Je suis...

MÈRE TERESA

Née Manuelle Cinquin à Bruxelles en 1908, je suis une religieuse connue pour mes oeuvres caritatives notamment en Égypte auprès des enfants et des plus démunis. J'établis une communauté dans les bidonvilles, et je lance avec elles de nombreux projets de santé, d'éducation et de protection sociale visant à améliorer les conditions de vie. Surnommée la petite soeur des pauvres, ou encore la petite soeur des chiffonniers, Je suis...

SOEUR EMMANUELLE

Né en 1847, je suis une pionnière mondiale dans la lutte pour le droit de vote des femmes. Militante féministe et femme politique, ma lutte a contribué à ce que la Nouvelle-Zélande soit le tout premier pays à accorder le suffrage féminin en 1893. Mon mouvement, porté par un soutien populaire et cet accomplissement en NZ ont fait de moi la plus célèbre et la plus influente des suffragettes de l'histoire. J'apparais maintenant sur les billets de 10\$ néo-zélandais. Je suis...

KATE SHEPPARD

À 31 ans, pendant un voyage d'affaires en juin 1859, je me trouve à proximité de la ville italienne de Solférino et découvre les dégâts humains de la bataille qui s'y déroula. À partir de cette expérience, j'écris un livre intitulé Un souvenir de Solférino. Je participe à la fondation du Comité international de secours aux militaires blessés, désigné dès 1876 sous le nom de Comité international de la Croix-Rouge. J'obtiens le premier prix Nobel de la paix en 1901. Je suis...

HENRY DUNANT

Je suis un théologien et écrivain canadien. Je me suis notamment consacré aux personnes atteintes d'un handicap mental, pour lesquelles j'ai fondé la Communauté de l'Arche en 1964. Ma fondation s'est développée, jusqu'à être présente sur chacun des continents à travers une trentaine de pays. Je créer plus tard l'association Foi et Lumière. Je suis décédé cette année, j'aurais eu 91 ans. Je suis...

JEAN VANIER

Je suis le premier président noir de mon pays. Considéré comme le symbole de la lutte pour l'égalité raciale, j'ai été maintenu prisonnier durant 27 ans pour mon activisme en faveur de cette cause. Salué depuis comme l'un des pères de la «nation arc-en-ciel», ce qui a fait ma renommée mondiale est ma croyance en la réconciliation et la fraternité. Je suis mort à 95 ans en 2013. Surnommé Madiba, Je suis...

NELSON MANDELA

Née en 1913 en Alabama, mon surnom est «Mère du mouvement des droits civiques». Je suis une figure emblématique de la lutte contre la ségrégation raciale. Je deviens célèbre suite à mon arrestation après avoir refusé de céder ma place à un passager blanc dans un bus de Montgomery. Soutenue par Martin Luther King, un boycott de 380 jours de ces bus est mis en place. J'ai reçu la plus haute distinction américaine : la médaille présidentielle de la Liberté. Je suis...

ROSA PARKS

Je suis un prêtre catholique, né en 1912 en France. Plus jeune, j'ai été scout. Mon totem était Castor Méditatif. J'ai fait partie de la Résistance durant le 2e Guerre Mondiale. J'ai été député de 1945 à 1951. Parallèlement à ma fonction, je fonde le mouvement Emmaüs, mouvement laïque de lutte contre l'exclusion présent maintenant dans 37 pays. Je participe à la création d'une Fondation portant mon nom pour le logement des défavorisés. Nommé Henri Grouès, Je suis...

ABBÉ PIERRE

WANTED



• CACHÉE •

1.000.000\$

WANTED



• DANS •

1.000.000\$

WANTED



• PANNEAU •

1.000.000\$

WANTED



• VILLAGE •

1.000.000\$

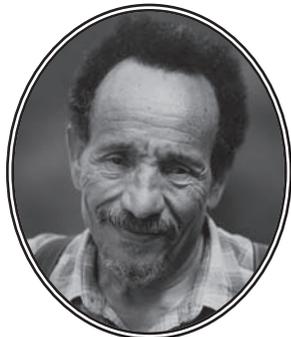
WANTED



• STOP •

1.000.000\$

WANTED



• BANQUIERS •

1.000.000\$

WANTED



• CONNAISSENT •

1.000.000\$

WANTED



• ORDRE •

1.000.000\$

Né en 1936 à Buenos Aires, je ne cesse de dénoncer le néolibéralisme, la corruption, le clientélisme politique et la pauvreté. Je me lève à 04h30 du matin et termine ma journée à 21h00. J'aime la marche et préfère l'autobus ou le métro aux voitures avec chauffeur. J'ai même refusé d'habiter le somptueux hôtel de l'archevêché de Buenos Aires. Je suis le premier pape américain et premier pape jésuite. Je suis...

PAPE FRANÇOIS

Je suis un moine bouddhiste. A 15 ans, je suis intronisé comme le plus haut chef spirituel du bouddhisme tibétain. Militant contre l'injustice et les inégalités pauvres/riches, je suis l'auteur de plusieurs réformes adoptées durant mes quelques années à diriger le Tibet en faveur de l'éducation, et de l'abolition de la dette héréditaire. En 89, à 54 ans, Je reçois la prix Nobel de la paix pour mon militantisme non-violent en faveur de la résolution du conflit sino-tibétain. Je suis le 14^e dalaï-lama. Je suis...

TENZIN GYATSO

Je suis la figure mondiale de la lutte contre la déforestation. Je suis âgé de 88 ans. Je suis le chef du peuple Kayapo, de la forêt amazonienne. Je suis le père fondateur du mouvement pour la préservation des dernières forêts tropicales et de la culture indigène.. En 1989, je me lance dans ma toute première campagne mondiale de sensibilisation à la préservation des forêts. Je lutte, encore aujourd'hui, contre la déforestation de masse qui ne cesse d'accroître. Je suis...

RAONI METUKTIRE

Je suis un pasteur militant pour le mouvement des droits civiques. J'obtiens le prix Nobel de la paix en 1964 à 35 ans. Je suis reconnu pour mon militantisme non-violent et ma contribution pour le droit de vote et l'emploi des minorités ethniques. Mort assassiné le 4 avril 1968 à Memphis, j'ai 5 ans plus tôt prononcé un discours qui deviendra célèbre : « I have a dream ». Je suis...

MARTIN LUTHER KING

Je suis un humoriste et comédien français d'origine italienne. Je suis mort à 41 ans en 86 des suites d'un accident de moto. J'utilise mon humour pour m'attaquer aux tabous, et valeurs morales et politiques de la société. Je profite de ma notoriété pour fonder l'association Les Restos du cœur pour venir en aide aux plus démunis. Je suis à l'origine d'une loi, votée en 1988 qui permet de déduire de ses impôts 75% de la somme donnée aux organismes d'aide aux personnes en difficulté. Je suis...

MICHEL COLUCCI

Né en 1943, je suis un ancien lieutenant-colonel de l'Allemagne de l'Est chargé de contrôler les frontières. Je suis connu pour avoir désobéi aux ordres de mes supérieurs et ouvert l'un des points de passage entre l'Est et l'Ouest au temps des deux Allemagnes. C'était le 9 novembre 1989, ce qui fait de moi l'un des premiers à avoir contribué à l'ouverture du mur de Berlin.. Je suis...

HARALD JAGER

Né en 1938 en Algérie, je suis un essayiste et conférencier. Je suis l'un des pionniers de l'agriculture écologique en France. Je défends un mode de société plus respectueux des hommes et de la terre et je soutiens le développement de pratiques agricoles accessibles à tous et notamment aux plus démunis. Je suis le fondateur du mouvement Colibris, qui encourage la mobilisation citoyenne et qui vise à contribuer à la transition écologique et sociétale. Je suis...

PIERRE RABHI

Je suis un religieux français. Je fais mon service militaire en Algérie. Je participe au lancement du groupe «lien de la paix», le «Ribât-el-Salâm», lieu d'échange et de prière entre chrétien et musulmans. Je crois en une prière commune et en un esprit de rencontre, « priant parmi les autres priants ». Je suis un des sept moines assassinés en 1996 à 59 ans dont l'histoire est racontée dans le film « des hommes et des dieux ». Je suis...

CHRISTIAN DE CHERGÉ

WANTED



• COMBINAISON •

1.000.000\$

WANTED



• STOP •

1.000.000\$

WANTED



• FOND •

1.000.000\$

WANTED



• CARTES •

1.000.000\$

WANTED



• EQUIPEMENTS •

1.000.000\$

WANTED



• CONTIENT •

1.000.000\$

WANTED



• POLYGONE •

1.000.000\$

WANTED



• STOP •

1.000.000\$

Je suis un astrophysicien français de 46 ans. A la suite de la démission de Nicolas Hulot, je lance dans le journal « Le Monde », avec l'actrice Juliette Binoche et 200 autres personnalités, un appel au gouvernement sur la question du réchauffement climatique : « Le plus grand défi de l'histoire de l'Humanité ». J'insiste dans mes publications et apparitions sur l'urgence d'un changement sociétal pour la planète. Je suis...

AURÉLIEN BARRAU

Je suis un journaliste, animateur, écrivain et homme politique français né le 30 avril 1955. Je me suis fait connaître par mon émission télévisée Ushuaia. Je milite activement pour l'urgence écologique. Deux ans après la sortie de mon documentaire «Le syndrome du Titanic», je suis élu Ministre de la Transition écologique et solidaire sous Macron. En désaccord avec les mesures du gouvernement, je démissionne un an plus tard. Je suis...

NICOLAS HULOT

Né le 1/03/1955. Je suis un gynécologue congolais et militant des droits humains. Je me spécialise en travaillant dans l'hôpital d'une région où le viol collectif est utilisé comme arme de guerre. Je suis alors surnommé «l'homme qui répare les femmes». J'ai reçu le prix Nobel de la paix en 2018 et le prix Sakharov en 2014 pour mon engagement contre les mutilations génitales pratiquées sur les femmes en RDC. Je suis...

DENIS MUKWEGE

Je suis une militante écologiste indienne. Figure de l'opposition aux OGM, je suis une défenseuse de l'agriculture biologique et de l'importance de la biodiversité. Sensibilisée aux dégradations environnementales assez jeune, je décide en 1973 à 21 ans de me placer du côté des pauvres, premières victimes des catastrophes dites naturelles. J'ai créé en Inde un centre de recherche et de formation sur la biodiversité. Je me revendique comme écoféministe. Je suis...

VANDANA SHIVA

Je suis un développeur allemand de 35 ans. En 2007, à la suite d'un voyage autour du monde qui me permet de comprendre les problèmes liés à la déforestation, je lance un moteur de recherche vert : Ecosia. En juin 2018, 20 millions d'arbres ont été plantés. Je continue sur ma lancée et prévoit de construire une centrale solaire pour le moteur de recherche. Je suis...

CHRISTIAN KROLL

Je suis un informaticien américain de 36 ans. Ancien employé de la CIA et de la NSA. Je suis lanceur d'alerte. J'ai révélé les détails de plusieurs programmes de surveillance de masse américains et britanniques. Ces publications m'ont valu un prix Pulitzer mais aussi d'être inculpé par le gouvernement américain. L'asile m'a été accordé par la Russie, où je vis encore actuellement. Je suis...

EDWARD SNOWDEN

Je suis une actrice, réalisatrice et chanteuse française de 36 ans et demi. Mon engagement pour la défense de l'environnement se concrétise dans la co-réalisation, avec Cyril Dion, du film Demain, qui remporte le César du meilleur film documentaire 2016. Je suis pour cela nommée docteur honoris causa de l'université de Namur. Je suis...

MÉLANIE LAURENT

Je suis originaire d'Avignon et installée en Californie depuis 1992 à mes 18 ans. Dans mon livre «Zéro déchet, comment j'ai réalisé 40 % d'économie en réduisant mes déchets à moins de 1 litre par an !» et mon blog «Zero Waste Home» je donne des conseils pour un quotidien sans déchets. Je suis...

BÉA JOHNSON

WANTED



• **COMPTER** •

1.000.000\$

WANTED



• **NOMBRE** •

1.000.000\$

WANTED



• **COTÉS** •

1.000.000\$

WANTED



• **STOP** •

1.000.000\$

Je suis une adolescente suédoise, militante pour le climat. Je suis née en 2003. J'ai initié la grève étudiante pour le climat et donné un discours à la conférence de Katowice de 2018 sur les changements climatiques. Le 7 juin 2019, Amnesty International m'a décerné le prix prestigieux d'ambassadeur de la conscience. Hashtag grevepourleclimat. Je suis...

GRETA THUNBERG

Je suis une militante pakistanaise née en 1997. A 15 ans, je suis victime d'une tentative d'assassinat suite à mes prises de positions et mes publications sur la vie sous la domination talibane. Symbole de la lutte pour la scolarisation des filles, j'obtiens un prix Nobel de la Paix à 17 ans, ce qui fait de moi la plus jeune lauréate de ce prix. Le Time me classe parmi les 100 personnes les plus influentes au monde. Je suis...

MALALA YOUSAFZAI

Je suis un jeune militant écologiste néerlandais de 25 ans. En 2012, je présente lors d'une conférence TED mon projet de nettoyage du «Continent de plastique» du Pacifique Nord. L'année suivante, je fonde l'ONG The Ocean Cleanup dont le concept est d'utiliser les courants marins pour amener les déchets à des plates-formes de récupération. En 2014, je suis nommé «Champion de la Terre» par le Programme des Nations Unies pour l'Environnement. Je suis...

BOYAN SLAT

Née le 8 mai 1988 en Allemagne, je participe pour la première fois en juin 2016 à une mission de secours en mer de personnes migrantes en Méditerranée. Je deviens capitaine du Sea-Watch 3 avec lequel j'ai forcé le blocus italien en juin 2019, à la suite de quoi je suis arrêtée et poursuivie en justice, notamment pour « aide à l'immigration clandestine ». Je suis...

CAROLA RACKETE

Angeni 4-5-3-6
Bly 3-4-5-6
Chenoa 6-3-4-5
Donoma 3-6-5-4
Ehawee 4-5-6-3
Falcom 3-6-4-5
Gleska 3-4-6-5
Hateya 5-6-3-4

Rendez-vous
chez le Shaman
que la combinaison
vous à attribué

Angeni 3-4-5-6
Bly 4-5-3-6
Chenoa 6-3-4-5
Donoma 3-6-5-4
Ehawee 4-5-6-3
Falcom 3-6-4-5
Gleska 3-4-6-5
Hateya 5-6-3-4

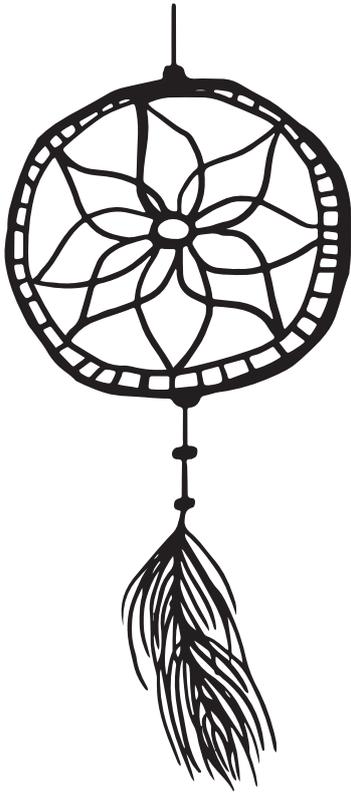
Rendez-vous
près du Shaman
que la combinaison
vous à attribué

Angeni 6-3-4-5
Bly 3-4-5-6
Chenoa 4-5-3-6
Donoma 3-6-5-4
Ehawee 4-5-6-3
Falcom 3-6-4-5
Gleska 3-4-6-5
Hateya 5-6-3-4

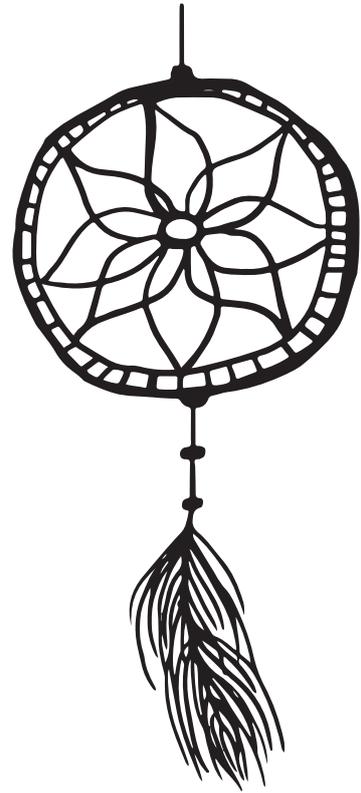
Rendez-vous
près du Shaman
que la combinaison
vous à attribué

Angeni 3-6-5-4
Bly 3-4-5-6
Chenoa 6-3-4-5
Donoma 4-5-3-6
Ehawee 4-5-6-3
Falcom 3-6-4-5
Gleska 3-4-6-5
Hateya 5-6-3-4

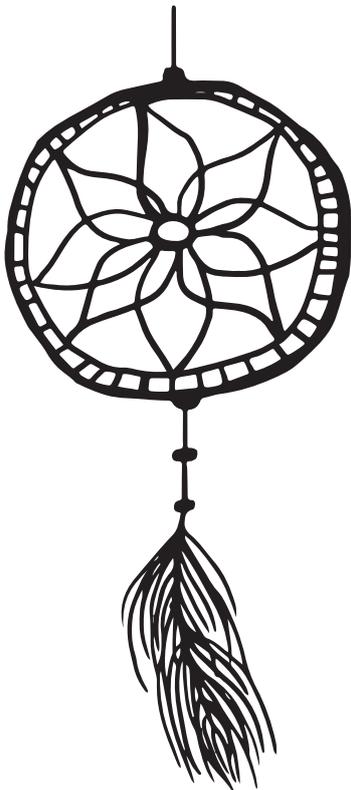
Rendez-vous
près du Shaman
que la combinaison
vous à attribué



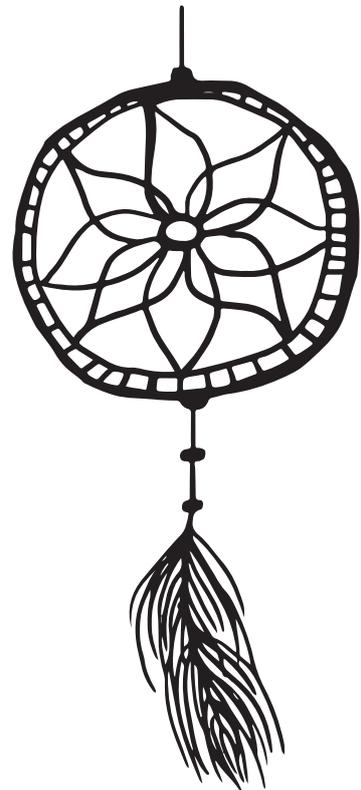
code Shamanä



code Shamanä



code Shamanä



code Shamanä

Angeni 4-5-6-3
Bly 3-4-5-6
Chenoa 6-3-4-5
Donoma 3-6-5-4
Ehawee 4-5-3-6
Falcom 3-6-4-5
Gleska 3-4-6-5
Hateya 5-6-3-4

Rendez-vous
près du Shaman
que la combinaison
vous à attribué

Angeni 3-6-4-5
Bly 3-4-5-6
Chenoa 6-3-4-5
Donoma 3-6-5-4
Ehawee 4-5-6-3
Falcom 4-5-3-6
Gleska 3-4-6-5
Hateya 5-6-3-4

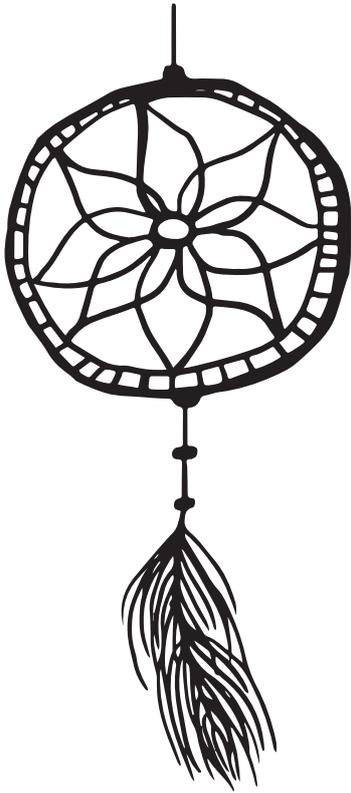
Rendez-vous
près du Shaman
que la combinaison
vous à attribué

Angeni 3-4-6-5
Bly 3-4-5-6
Chenoa 6-3-4-5
Donoma 3-6-5-4
Ehawee 4-5-6-3
Falcom 3-6-4-5
Gleska 4-5-3-6
Hateya 5-6-3-4

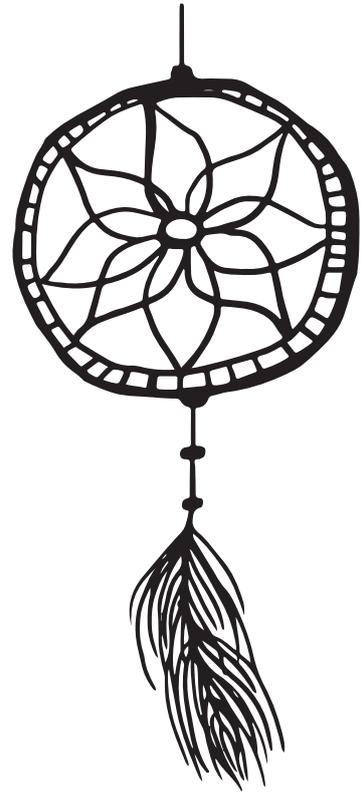
Rendez-vous
près du Shaman
que la combinaison
vous à attribué

Angeni 5-6-3-4
Bly 3-4-5-6
Chenoa 6-3-4-5
Donoma 3-6-5-4
Ehawee 4-5-6-3
Falcom 3-6-4-5
Gleska 3-4-6-5
Hateya 4-5-3-6

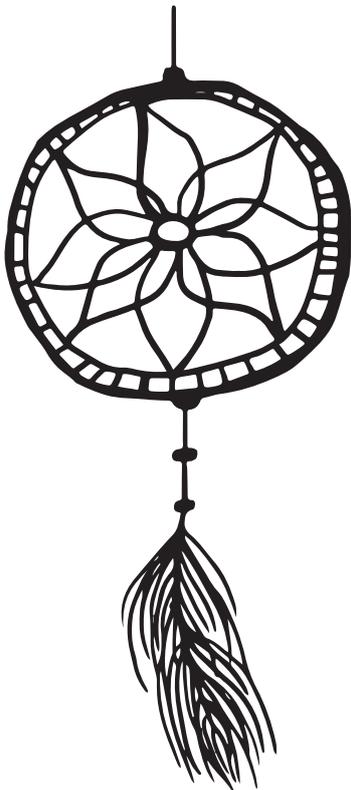
Rendez-vous
près du Shaman
que la combinaison
vous à attribué



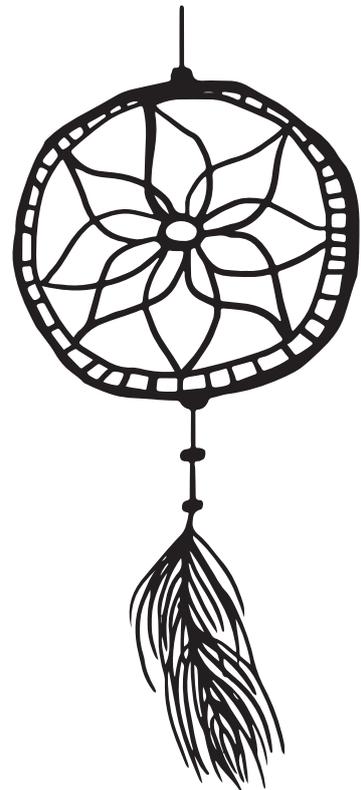
code Shamanä



code Shamanä



code Shamanä



code Shamanä