

SAFARI DJEMA

LIVRET DE RÈGLES



SAFARI DJEMA



Bon voyage dans l'île de Mayotte !!

SOMMAIRE

INTRO

L'ÉDITEUR	5
SAFARI DJEMA «bon voyage»	6
Les lieux	7
Les légendes	7
Les «réputations».....	9
Les proverbes	9
SAFARI DJEMA règles du jeu	11
Materiel	11
But du jeu.....	12
Mise en place	12
Déroulement d'un tour	13
Fin d'un tour	13
Nouveau tour	14
Fonctionnement de circulation	15
Dépassement	15
Embouteillage	15
Barge	16
Faire du stop	17
Options	17
Véhicules prioritaires	17
Jouer avec les taxis	18

L'éditeur

L'association CEMÉA Mayotte

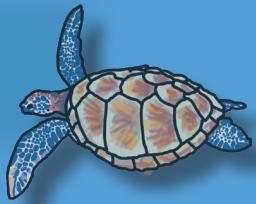
Les Centres d'Entrainement aux Méthodes d'Éducation Active de Mayotte ont été créés en 1992 par des acteurs militants de l'éducation dans leurs villages et associations. Pour encadrer les enfants et les jeunes, ils se sont formés, ont participé à des stages, valorisé et diversifié les pratiques d'activités. Dans une période où les changements sociétaux s'annonçaient, ils défendaient l'éducation populaire comme moyen d'associer enfants, jeunes et adultes à une éducation partagée. Au cœur de leurs valeurs le respect des enfants comme personnes à écouter, protéger, accompagner, aider à grandir en se respectant et en respectant l'autre. C'est pour cela qu'ils ont participé au mouvement national et international CEMÉA.

Les activités

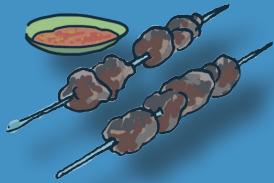
Elles sont multi formes, la formation en est le cœur. Du BAFA à la formation professionnelle, des formations spécifiques (droits de l'enfant, vie associative, éducation à l'image, prévention, sociale...) ou thématiques (jeux, contes, ...) à l'accompagnement de projets, des ACM à l'éducation à la parentalité, comme la place de la jeunesse... les champs d'action sont axés avec un objectif principal : permettre aux habitants d'être acteurs du développement harmonieux de leur territoire.

Un mouvement militant

L'esprit de la création reste très vivant. Des salariés font vivre les activités, ils participent à la vie associative avec les nombreux autres militants qui contribuent à la richesse des propositions et actions. De nombreux partenariats sont actifs. Les pouvoirs publics reconnaissent et soutiennent le rôle de L'association.



SAFARI DJEMA



«Bon voyage !»

D'où est venue l'idée de ce jeu ? Il s'agit d'abord d'une conjonction de différentes propositions et questions.

Les militants des Ceméa sont joueurs et croient au jeu comme support d'éducation pour apprendre ensemble.

« L'éducation doit se fonder sur l'activité, essentielle dans la formation personnelle et dans l'acquisition de la culture. » Gisèle De Failly (fondatrice des Ceméa).

L'île de Mayotte est assez modeste avec ses 374 Km² et 17 communes. Cependant, les jeunes (et moins jeunes) ne connaissent pas tous leur territoire bien qu'ils montrent tout de même une certaine curiosité.

L'association Cemea Mayotte crée des outils et des jeux spécifiques pour se doter de ressources et les partager avec les autres acteurs. Parmi ceux-ci, ont été édités des films pour l'éducation à la parentalité et les formations, le fichier Herécumbe de chants dansés, le Maki jeu pour l'éducation routière, le tarot de contes, Uni Haki pour découvrir les Droits de l'enfant,...

Le Safari Djema, poursuit cet engagement.

À qui est-il destiné ? Il s'adresse aux enfants, jeunes et adultes, pour jouer en classe, en ACM, en formation, entre amis, dans la famille, ... car c'est avant tout un jeu.

Se joue t'il uniquement à Mayotte ? Non bien sûr ! La présence d'une personne ayant vécu à Mayotte est préférable mais pas obligatoire. Des versions pour d'autres territoires pourraient être créées.

Peut on le compléter ? Des choix ont été faits pour l'éditer et qu'il reste un jeu. Ce n'est pas un outil didactique. Il est vivant et peut donc être enrichi de vos connaissances géographiques, historiques, de la faune et de la flore, de la culture, des légendes, contes, chanson... pour mieux partager et jouer.

Voici des idées pour enrichir le jeu, au-delà des cartes....

Les lieux

De Chiconi, on peut faire un crochet par Sohoa, petit village avec un accès à la charmante plage animée le week-end, populaire et familiale.



Auparavant, Sohoa possérait un centre d'initiation à la pirogue à balancier pour sa construction et sa navigation. Sohoa est réputée pour sa poterie, malheureusement ce savoir-faire disparaît au fur et à mesure.

À Mamoudzou, Passamainty, c'est le village des lépreux. Autrefois, le bâtiment abritant la boutique solidaire de la croix rouge était un hôpital où les lépreux étaient soignés avant d'être confinés à l'îlot MBouzi ; Kaweni, l'origine du nom du village viendrait de l'expression en shimaore, «une terre aride ou sur un rocher » traduction littéraire. Kawe veut dire caillouteux.

L'îlot de Sada est accessible à pied lors des marées basses, comme l'îlot de Mbouini à Kani Keli

Pamandzi, à vrai dire, les colons parlaient du lieu comme un endroit où « Il n'y a pas à manger ! ». Les domestiques et autochtones des lieux ne maîtrisant pas le français, se contentèrent des syllabes et la prononciation donna Pamandzi...

Les légendes

À Koungou, l'histoire populaire dit que le nom du village de Majivaco viendrait du fait qu'à chaque fois que le commissaire du gouverneur venait au village pour le prélèvement des taxes, la population ne lui donnait pas d'eau pour boire. Celui-ci a demandé à savoir comment dire le manque d'eau en shimaore. Les habitants se sont amusés sur l'expression jusqu'en faire le nom du village.

Mramadoudou, à Chirongui, rappelle en Shimaore le terme mrama qui signifie maïs et le terme doudou qui signifie perle, le nom du village évoque donc un grain de maïs en perle. Pour expliquer ce nom, une histoire raconte que des hommes des temps anciens ont découvert un fruit assez étrange en cultivant leurs champs. Ils ont coupé le fruit en deux parties et là ils ont vu un côté rempli de maïs et l'autre de perles.

« Dans le temps, à Dzoumogne à Bandraboua des gens travaillaient la canne à sucre. Parmi eux, il y avait des habitants de Mtsamboro. Ils ont récolté les cannes et ont produit cinq tonnes de sucre qu'ils ont

partagé : une tonne pour les communes de Tsingoni, Bandraboua, Acoua et deux tonnes pour la commune de M'tsamboro.

Mais ce n'était pas suffisant pour la population. Les villageois ont donc donné deux sacs de sucre au chef du village et ils lui ont demandé de trouver une solution. Il a décidé, avec ses soldats, de renverser le sucre dans la rivière qui passe dans le quartier Mjoukoura.

Le sucre mélangé à l'eau de la rivière fournirait de l'eau sucrée à tous les villageois ! Les habitants de certains quartiers étaient du partage et se sont installés sur la rivière pour goûter. Mais tous les habitants n'en ont pas profité car le chef du village avait oublié d'autres quartiers ! Ce qui fait que l'histoire est devenue une légende à Mayotte : les gens de Mtsamboro ont maintenant la réputation de consommer beaucoup de sucre. »

En face de Sazile, commune de Bandrele, il y a l'îlot de sable blanc.

« Il y a bien longtemps existait un roi charitable qui aimait son peuple. Il avait une très jolie fille qu'un prince vint demander en mariage. Il invita tout Mayotte pour la grande cérémonie et voulut satisfaire à la coutume, ne souhaitant pas que son gendre marche sur le sol. On répandit du riz blanc sur son passage. Alors le « tout puissant » se mit en colère et le village fut envahi par la montée des eaux. Le cortège nuptial fut interrompu et beaucoup de gens ne purent se sauver. Le riz fut immédiatement transformé en un îlot de sable blanc que l'on appela Mtsanga Tsohole, la plage du riz ».

On dit qu'autrefois, le cabri était beaucoup plus grand que le bœuf. À dire vrai, il avait la taille du bœuf et tous deux étaient forts bons amis. Ainsi à Acoua le bœuf voulut se rendre à une noce, arusi, et alla demander au cabri de lui prêter sa taille : Je te donne ma parole que dès mon retour je te la rendrai !

Le cabri laissa donc sa taille au bœuf et l'échange fut fait. Au mariage, le bœuf fut félicité par tous ceux qui le connaissaient ! En rentrant, il oublia complètement la promesse faite au cabri.

Le cabri attendit longtemps que le bœuf lui fasse signe... Il attendit encore, et à bout de patience, alla réclamer sa taille au bœuf. L'animal fit semblant d'ignorer ce qui s'était passé, s'étonna qu'on parla d'un quelconque prêt, menaça le cabri, maintenant plus petit, d'un châtiment, s'il ne voulait cesser ce qu'il qualifiait de diffamation. Quand vous rendez service, sachez que cela peut se retourner contre vous. Le "prêt du cabri et du bœuf " est devenu une expression courante à Mayotte.

Connaissez vous une légende ?

Les « Réputations » vraies ou fausses !

À Kani-Keli les habitants sont friands des landras :

« héeeh Wabouchi, les malgaches mangeurs de hérissons »

À Boueni : les habitants sont « mangeurs de Pwedza » (poulpes), mêmes séchés !

Dans le village d'Hagnoundrou à Boueni, les habitants sont friands de fruits à pain « Frampe ». Leur célébrité est fondée depuis une période de famine qui a succédé à un cyclone.

À Bandrele, les habitants sont spécialistes du Ourewaguini, sauce ou carry de tamarin.

À Tsingoni, ils ont la réputation de consommateurs et friands de tarot, majimbi.

À Sada, les « «Vindzo pacha» adorent monter ou prendre place en voiture, en embarcation, ... même quand cela n'est pas nécessaire.

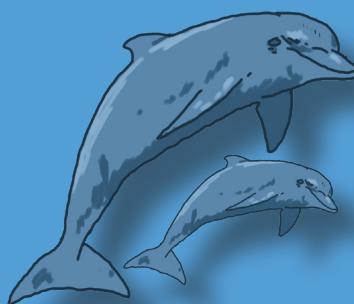
À Mtsahara, le village de Mtsamboro il y a les plus célèbres mangeurs de tortues....

À Mtangamouji, la mosquée de Chembenyoumba est très célèbre pour l'efficacité des prières qui sont faites en sont sein.

Il y en a bien d'autres !

Les proverbes

Entendu à Ouangani « Mutru aiona inyuni kaono bwe » (Celui qui a vu l'oiseau n'a pas vu la pierre). A Pamandzi « Mutsaha sha vuvuni unyama » (Celui qui veut quelque chose sous le lit doit se baisser). Ou encore à Dembeni « Nia mbi fumo » (La mauvaise entente est une flèche). Et à Bandraboua « Uwengi wa mavindro tsi uwengi wa nadzi » (Beaucoup de fibres ne veut pas dire beaucoup de coco)... Et vous vous en connaissez ?



SAFARI DJEMA



SAFARI DJEMA

2 à 6 joueurs / 7 ans et + / 30 à 40mn

Règles du jeu

Matériel :

1 plateau plié en 4 (carte de Mayotte)



1 paquet de 17 cartes «destinations communes»



1 carte «HAYA**» (joueur qui commence)**



3 dés déplacement **Vert / Jaune / Rouge**

(1 pour chaque mode de déplacement)



1 dé d'Humeur «content / fâché»



1 dé de direction Gauche/Droite «G/D**»**



3 pions **Piéton / Scooter / Voiture**

pour chacune des 5 familles

(violet, vert, noir, orange, blanc)



3 pions Véhicule Prioritaire :

Pompier - rouge / **SAMU** - jaune / **Gendarmerie** - bleu



4 pions **véhicules Taxi**



1 un **livret de règles**



But du jeu

Atteindre et récupérer le plus de cartes
« destinations communes »



Ambiance du jeu

Parcours - course pour venir apporter ou chercher «la bonne nouvelle» dans les villages.



Mécanique du jeu

Déplacement de pions avec les dés.

Mise en place

Mode de jeu individuel à 3 et 4 joueurs

Chaque joueur prend une famille de 3 pions :

Piéton / Scooter / Voiture (P/S/V).

La carte «**HAYA**» est donnée à celui qui a fait le plus de route pour venir de son domicile jusqu'à l'endroit où se joue cette partie de Safari Djema !

Les cartes Communes sont mélangées, puis **3** cartes Communes (positionnement) sont distribuées au hasard à chaque joueur.

Chaque joueur découvre ses cartes, puis décide où il place ses pions (**P/S/V**) sur les Communes indiquées.

Le + : il est possible de faire un premier tour de distribution où tous les joueurs placent obligatoirement dans l'ordre de la distribution leur Piéton, puis leur Scooter et enfin leur Voiture.

les cartes sont rendues et écartées en tas sur le plateau, pour ce premier tour de jeu.

6 nouvelles cartes « **destinations communes** » sont tirées et placées sur leurs emplacements dans le Lagon (sauf Ouangani au centre de l'île).



Il n'y aura que 5 cartes à placer pour le 1er tour dans une partie à 4 joueurs, les autres tours se feront normalement à 6 cartes.

Après ce premier tour, les cartes Communes écartées après la distribution aux joueurs sont remises et mélangées avec les autres cartes « **destinations communes** ».

Autres modes de jeu suivant le nombre de joueurs

À 2 joueurs : 1 P / 2 S / 1 V par joueur



Chaque joueur utilise 2 Scooters pour la dynamique du jeu, il prend donc 2 couleurs de scooter.

À 5 joueurs : 1 P / 1 S ou 1 V par joueur

À 6 joueurs : 3 équipes de 2 joueurs, 1P / 1S / 1V par équipe

Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur qui possède la carte **HAYA** débute ce tour.

Il lance ses dés correspondant à ses pions en jeu :

vert = P / jaune = S / rouge = V. Le résultat de chaque dé lui indique le nombre de cases qu'il peut parcourir sur la route. Il est obligé de jouer la totalité de ses unités de déplacement, sauf si il arrive sur une Commune (case route avec le rond orange) où se trouve la carte correspondant. Il peut dans ce cas s'arrêter sur cette case pour convoiter la carte installée. Une fois tous ses pions déplacés, c'est au joueur à sa gauche de jouer (sens des aiguilles d'une montre).

A la fin du tour (*lorsque tous les joueurs ont joué*)

Chaque joueur arrivé **SEUL** sur une Commune récupère la carte correspondant.

Si **deux ou plusieurs** joueurs sont arrivés sur une Commune représentée par une carte, les joueurs devront se départager dans une action de «**palabre**» : Le dé est joué jusqu'à qu'un seul joueur garde le sourire en lançant le dé d'Humeur.

Il pourra récupérer la carte !



Il est important de venir apporter ou chercher les bonnes nouvelles avec la bonne humeur. 😊



Si un joueur arrive avec deux pions sur la Commune, il bénéficie d'un jet de dé par pion pour jouer la «palabre».

«Raconte nous la commune, un de ses villages ...»

Au moment de remporter une carte, chaque joueur devra raconter une courte légende sur cette commune, parler d'un fait culturel, d'une spécialité, d'un site. Il pourra s'aider des indications historiques et culturelles notées au dos des cartes. Mais il pourra aussi faire appel à ses connaissances, son expérience vécue.

Le + : *Dans ce guide de jeu, des pistes de légendes, « réputations », lieux, ... sont à compléter par vous même.*

Nouveau tour

Une fois les cartes récupérées, on annonce :

«Nouveau TOUR !».

Après la fin du tour, les cartes ramassées au tour précédent devront être remplacées pour jouer avec 6 cartes

«Destinations Communes» à ce Nouveau TOUR.

Le joueur ayant débuté au tour précédent transmet la carte **HAYA** à son joueur de gauche. C'est ce joueur qui sera le **HAYA** - le joueur qui commence - pour ce Nouveau TOUR !

Le + : *si lors du placement des cartes en début de tour il reste 1 ou 2 cartes Communes, vous pouvez directement les placer aux côtés de 6 déjà installées. Cela fera une proposition plus fournie avec 7 ou 8 cartes pour finir la partie.*





Fonctionnement de circulation

Dépassemement

Chaque case est comptée dans les déplacements.

Pour dépasser un véhicule, il faut avoir assez d'unités de déplacement pour venir devant. Sans cela, on reste derrière ! Il est interdit de dépasser deux véhicules qui se suivent.

Les Piétons ne sont pas des véhicules. Ils se déplacent librement sans contrainte de dépassement. Les autres véhicules ne jouent pas non plus la règle de dépassement avec les Piétons.



Aucun véhicule ne dépassent les véhicules prioritaires. Les véhicules prioritaires ne restent jamais derrière un (ou des) véhicule(s). Ils se placent automatiquement sur la première case libre devant.

Être ou ne pas être ... sur une même case

Il y a bien entendu deux sens de circulation, chacun peut se suivre ou se croiser.

Les piétons ne comptent pas comme occupant des cases.

Deux véhicules peuvent occuper la même case seulement si ils viennent en **sens inverse**, se croisent.

Plusieurs pions peuvent arriver sur une Commune pour tenter de remporter une carte. Seulement dans ce cas, plusieurs pions peuvent occuper la même case, quelque soit leur sens d'arrivée.

Zone de trafic Mamoudzou

Les voitures ne peuvent jamais dépasser dans cette zone.

Avant d'entrée sur une case orange, les véhicules (sauf véhicules prioritaires) doivent lancer un dé d'Humeur.

Les Piétons ne sont pas concernés.



Si c'est la face «content» :

Les Scooters avancent normalement !

Les Voitures et taxis avancent de **deux** cases !



Si c'est la face «fâché» :

Les scooters avancent de **deux** cases !

Les voitures et taxis avancent d'**une** case !



Sur chaque nouvelle tentative de déplacement au départ d'une case orange, le dé d'Humeur doit être lancé pour connaître l'état du trafic : libre ou embouteillage.



Prendre la Barge

Il est aussi possible de prendre la Barge en arrivant sur l'une des **quatre** Communes qui proposent une gare maritime.

La barge est-elle prête à partir ou pas encore arrivée ?

Le joueur lance le dé d'Humeur. Si il est «**content**», il **monte directement** dans la Barge tout en annonçant sa destination. Si il est «**fâché**», il couche son pion sur le flanc. Il pourra monter automatiquement dans la Barge **au prochain tour** ... ou reprendre la route si il le souhaite !

Une fois arrivé de l'autre côté, le pion pourra se déplacer avec les unités de déplacement de son tour.



*Il est possible de prendre la ligne directe Dembeni - Koungou. La case Barge Petite Terre n'est pas à compter dans cette traversée.
C'est un déplacement en **deux** cases Barge.*

Faire du Stop

Lorsque qu'un Piéton arrive au niveau d'une Voiture adverse ou d'un Taxi, il peut monter dedans pour bénéficier de son déplacement lors de ce même tour.

Il faut obligatoirement descendre au tour d'après ... pour éviter toute dispute avec les passagers. 

A ces règles de bases sont ajoutés, proposés une option et un autre mode de jeu

Option - Jouer les Véhicules Prioritaires (**VP**)

Les **VP** sont des « Personnages Non Joueurs ». Ils sont animés par tous les joueurs de la partie.

Pour jouer les VP, il faut les placer en début de partie par le même procédé de positionnement que les pions **P/S/V**.



Les VP ne peuvent de pas être placés sur Petite terre (pour des raisons pratiques de fonctionnement du jeu).



Une fois les cartes utilisées, il faut les remettre avec le tas des «Cartes de destination» et non les écarter dans le tas de cartes des joueurs.

Les **VP** se déplacent en tout début de tour, avant le **HAYA !**
L'ordre des déplacements est toujours :

- 1 - Pompier**
- 2 - SAMU**
- 3 - Gendarmerie**

Il faut utiliser le dé de **«direction»** pour connaître leur sens de circulation lorsqu'ils quittent leur commune de départ.

Les **VP** se déplacent toujours de 6 cases.
(cf. règle de dépassement).



Lorsqu'un **VP** arrive à une intersection,

les joueurs doivent lancer le dé
de «**direction**» pour lui faire continuer sa trajectoire.



Il arrive parfois que des VP tournent un peu en rond vers Chiconi ou Kani Kéli. ☺



*Il peut arriver que des VP dépassent d'autres VP
(à la fin de leur déplacement de 6 cases) par ordre
de priorité : 1 Pompiers / 2 Samu / 3 gendarmes.*

Mode de jeu semi – coopératif, avec les Taxis

Le fonctionnement est le même, sauf qu'un joueur joue **4 Taxis** et les autres joueurs jouent en équipe avec **5 pions** :

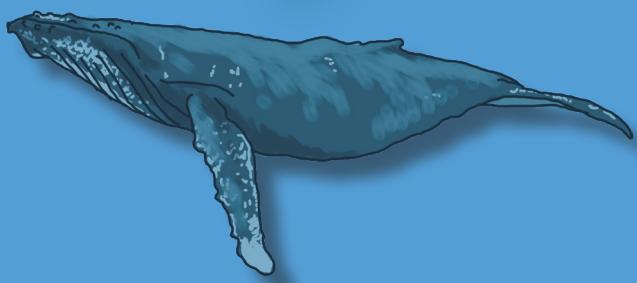
3P / 1S / 1V

Le joueur utilise le **dé rouge** pour les taxis.

Les déplacements se font en deux séquences. Un premier jet pour **deux** Taxis, puis une fois déplacés, il lance un deuxième jet de dé pour les **deux** autres Taxis.



*Ce mode de jeu peut aussi se jouer à deux joueurs.
Les parties sont assez rythmées et plus rapides.*



Remerciements et crédits.

Ce jeu a été réalisé par :

Les militant.e.s :

Actoibi Laza, Tadjidine Anli, Zainaba Ahmed Haroussi, Achmed Saïd Ravoay, Annie Faure

Créateur de jeux :

Philippe Latarse

Graphiste :

Samuel Gros

Pilotes du projet :

Dany Brichot et Philippe Latarse

Co financement :



Ce projet est co-financé par le fond européen Agricole pour le Développement Rural (FEADER) l'Europe investit dans les zones rurales

Soutien :

Association nationale des Ceméa



Editeur :

Association Cemea Mayotte



Visitez le lien,

regardez notre vidéo tuto qui présente les règles du jeu !!

Et plein d'autres informations !!



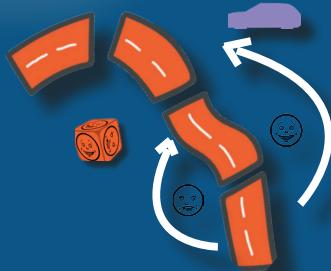
Quelques rappels

(Pour le détail des règles voir dans le livret)

Zone de trafic Mamoudzou !

Les voitures ne peuvent jamais dépasser dans cette zone.

Avant d'entrée sur une case orange, les véhicules (sauf véhicules prioritaires) doivent lancer un dé d'Humeur. Les Piétons ne sont pas concernés.



Si c'est la face «**content**» : Les Scooters avancent normalement - Les Voitures et taxis avancent de **DEUX** cases !

Si c'est la face «**fâché**» : Les scooters avancent de **DEUX** cases - Les voitures et taxis avancent d'**UNE** case !



Sur chaque nouvelle tentative de déplacement au départ d'une case orange, le dé doit être lancé pour connaître l'état du trafic.



Prendre la Barge et éviter l'embouteillage !

Lors d'un déplacement sur route, il est possible de prendre la Barge en arrivant sur l'une des QUATRE Communes qui proposent une gare maritime. Le joueur lance le dé d'Humeur.

Si il est «**content**», il monte directement dans la Barge tout en annonçant sa destination.
Si il est «**fâché**», il couche son pion sur le flanc. Il pourra monter automatiquement dans la Barge au prochain tour ... ou reprendre la route si il le souhaite ! Une fois arrivé de l'autre côté, le pion pourra se déplacer avec les unités de déplacement de son tour.



Il est possible de prendre la ligne directe Dembeni - Koungou. La case Barge Petite Terre n'est pas à compter dans cette traversée. C'est un déplacement en 2 cases Barge.

Dépassement !

Chaque case est comptée dans les déplacements.

Pour dépasser un véhicule, il faut avoir assez d'unités de déplacement pour venir devant. Sans cela, on reste derrière !

Il est **interdit** de dépasser deux véhicules qui se suivent

Les Piétons ne sont pas des véhicules. Ils se déplacent librement sans contrainte de dépassement. Les véhicules peuvent également les déplacer sans contrainte.



Aucun véhicule ne dépasse les véhicules prioritaires. Les véhicules prioritaires ne restent jamais derrière un (ou des) véhicule(s). Ils se placent automatiquement sur la première case libre devant.