

LES inVISIBLES

Jeu de sensibilisation par les participants au projet « J'existe », soutenu par la Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM) et la Fédération Wallonie-Bruxelles.

À travers ce jeu, Interra met en lumière les personnes **invisibilisées** dans notre société, celles dont on ne se soucie pas, dont on parle avec mépris ou indifférence. Le jeu interroge aussi les **rapports de domination**. Chaque famille de cartes représente un de ces groupes : pour capturer son **Boss inVISIBLE**, il ne suffit pas de gagner le pli — il faut répondre à une question sur sa réalité.

Matériel & but du jeu

- **49 cartes** : 7 familles (couleurs) de 7 cartes chacune.
- **1 jeton « premier joueur »**.
- **Les QR codes** (un par Boss / par question).

But : remporter les **Boss inVISIBLE** (les cartes « 7 »).
La première équipe ou le premier joueur à en capturer **4** remporte la partie.

Les cartes — le point essentiel

Les 7 familles **ne couvrent pas les mêmes valeurs** : chaque famille est une « tranche » de 7 chiffres consécutifs, décalée d'une famille à l'autre. Toutes se chevauchent sur le **7**.

FAMILLE	VALEURS DES CARTES
● Vert	A · 2 · 3 · 4 · 5 · 6 · 7
● Bleu clair	2 · 3 · 4 · 5 · 6 · 7 · 8
● Rose foncé	3 · 4 · 5 · 6 · 7 · 8 · 9
● Jaune	4 · 5 · 6 · 7 · 8 · 9 · 10
● Bleu ciel	5 · 6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11
● Mauve	6 · 7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12
● Bleu foncé	7 · 8 · 9 · 10 · 11 · 12 · 13

Deux conséquences importantes :

- **Toutes les familles contiennent un 7** → ce sont les 7 **Boss inVISIBLE**.
- **Le 7 n'a pas la même force selon sa famille**. Dans le **vert**, c'est la plus forte carte ordinaire ; dans le **bleu foncé**, la plus faible ; ailleurs, il se situe au milieu.

Force des cartes : dans une même famille, plus le chiffre est haut, plus la carte est forte.

Deux cartes spéciales

- **A vert = Super Atout**. S'il est joué, il remporte le pli, quoi qu'il arrive.
- **La famille atout**. À chaque manche, une carte est retournée face visible au centre : sa famille devient l'**atout** de la manche. Une carte d'atout bat n'importe quelle carte de la couleur demandée (sauf le Super Atout).

Mise en place

À 4 joueurs — 2 contre 2

- Deux équipes de 2. Les coéquipiers ne sont **pas côte à côte** : séparés par un adversaire.
- Mélanger les 49 cartes, distribuer **12 cartes face cachée** à chacun.
- La carte restante est posée **face visible** au centre : sa famille est l'**atout**.
- Chacun choisit **3 cartes** et les passe à son coéquipier, **simultanément**.

À 3 joueurs — chacun pour soi

- Distribuer **16 cartes face cachée** à chacun ; la carte restante est l'**atout** (face visible).
- Chacun choisit **3 cartes** et les passe à son **voisin de gauche**.

Qui commence ? Le joueur le plus jeune..

Déroulement d'un pli

1. Le **premier joueur** pose la carte de son choix.
2. Dans le sens horaire, chacun **doit suivre la couleur** (famille) demandée s'il en a une. **S'il n'en a pas**, il pose la carte de son choix.
3. Une fois que tout le monde a joué, on détermine le gagnant du pli.
4. Le gagnant **ramasse le pli** et **entame le pli suivant**.

Qui remporte le pli ? (dans cet ordre)

1. Si le **Super Atout (A vert)** a été joué → son propriétaire remporte le pli.
2. Sinon, si des cartes de la **famille atout** ont été jouées → la plus forte d'entre elles remporte le pli.
3. Sinon → la carte **la plus forte dans la famille demandée** (ouverte par le premier joueur) remporte le pli.

Capter un Boss inVISIBLE

Lorsque le pli que vous remportez contient un **Boss** (une carte « 7 ») :

- **Scannez son QR code** et répondez à la **question** liée au groupe qu'il représente.
- **Bonne réponse** → vous **capturez le Boss** : posez-le face visible devant vous.
- **Mauvaise réponse** → le **pli est défaussé** : personne ne le récupère.

Conservez vos Boss capturés face visible devant vous, pour que tout le monde voie où en est chaque camp.

Fin de la partie

La première **équipe** (à 4) — ou le premier **joueur** (à 3) — à avoir capturé **4 Boss inVISIBLE** remporte la partie. On enchaîne les manches (en remélangeant) jusqu'à ce que ce total soit atteint.

Les 7 questions (une par Boss / par groupe)

1. Citez 3 conseils donnés par l'aidant proche.
2. Qu'est-ce qui guette le plus une maman solo ?
3. Selon notre intervenant, quand on est issu d'un métissage, est-on 50 % d'une culture et 50 % de l'autre ?
4. Comment détermine-t-on l'âge d'un MENA (mineur étranger non accompagné) en Belgique ?
5. Quelles sont les principales causes de la délinquance ?
6. Quelle forme prend la transmission pour une *working girl childfree* ?
7. Quelle est la plus grande difficulté lorsqu'on réalise une équivalence ?