

Voyage autour du monde

Numéro d'inventaire : 1982.00159.1

Auteur(s) : Comité français pour l'UNICEF

Type de document : jeu, jouet

Éditeur : UNICEF : Fonds de l'ONU pour l'Enfance, l'UNICEF est l'unique organisation de développement de l'ONU consacrée aux enfants

Période de création : 4e quart 20e siècle

Date de création : 1982

Inscriptions :

- titre : Un monde à découvrir (titre de la brochure) (recto)
- nom de photographe inscrit : Nous remercions chaleureusement les photographes et agences suivants: Bruno Barbey/Magnum, Belles Journées en Perspectives, Ian Berry/Magnum, René Burri/Magnum, Nicolas Daguet, Ernst Haas/Magnum, Thomas Hopker/Magnum, Erwan Quéméré/CEDRI, Christian Sappa/CEDRI, Marilyn Silverstone/Magnum. Maquette: B&B Graphic.(recto)
- lieu d'impression inscrit : Printed in Belgium(recto)
- titre : Voyage autour du monde (titre du jeu) (verso)

Matériau(x) et technique(s) : papier

Description : Feuille pliable en papier, imprimé en couleur, recto-verso.

Mesures : hauteur : 39,6 cm ; largeur : 50 cm (feuille dépliée)

hauteur : 19,7 cm ; largeur : 10 cm (feuille fermé)

Mots-clés : Jeux de l'oie

Géographie

Représentations : jeu / Brochure pliable. Au recto, une présentation de l'UNICEF et de ses missions : "Pourquoi l'UNICEF?", "L'UNICEF et la nutrition", "L'UNICEF et l'hygiène", "L'UNICEF et la santé", "L'UNICEF et l'éducation", "L'UNICEF et la famille", "Les enfants ont des droits". Au verso, un plateau de jeu de l'oie en spirale de 79 cases numérotées, légendées et avec photographies couleurs entourant la photo de quatre enfants d'origines différentes regardant un globe. Le parcours part de Marseille (n°1) pour arriver à Bordeaux, en passant par de multiples endroits du globe: Afrique, Moyen-Orient, Asie, Océan Pacifique, Amérique du Sud, Caraïbes... A gauche et à droite du plateau, les règles du jeu. Sous le plateau, présentation du jeu et de l'UNICEF, et à droite un petit planisphère retraçant l'itinéraire du voyage.

Autres descriptions : Langue : Français

ill. en coul.

RÈGLE DU JEU

Chaque voyageur choisit un pion distinctif, de couleur différente. À tour de rôle, chaque voyageur lance un dé. Celui qui aura le chiffre total le plus élevé commence le voyage à la case n°1 (Marsouin), celui du voyageur suivant à sa gauche, et ainsi de suite.

Nous espérons que ce voyage est différent du vôtre de l'ère classique. Le premier arrivé n'est pas forcément le vainqueur. C'est le voyageur qui aura le plus grand nombre de points qui gagne.

Donc, le tour de jeu se termine quand on a fait le tour du monde.

Chaque fois que vous avez lancé un dé, vous avez la possibilité, après le calcul des chiffres sur le dé, de choisir une case spéciale.

2 cas, comme d'habitude, vous pouvez choisir une case spéciale.

de 10 à 20 points, vous pouvez choisir une case spéciale.

de 20 à 30 points, vous pouvez choisir une case spéciale.

de 30 à 40 points, vous pouvez choisir une case spéciale.

de 40 à 50 points, vous pouvez choisir une case spéciale.

de 50 à 60 points, vous pouvez choisir une case spéciale.

de 60 à 70 points, vous pouvez choisir une case spéciale.

de 70 à 80 points, vous pouvez choisir une case spéciale.

de 80 à 90 points, vous pouvez choisir une case spéciale.

de 90 à 100 points, vous pouvez choisir une case spéciale.

Voyage autour du monde

Un monde à découvrir. Un long chemin à parcourir.

Les dés sont-ils jetés pour plus de 350 millions d'enfants, avant même leur naissance, simplement parce qu'ils n'ont pas eu la chance de naître du bon côté?

Avons-nous un répondant volontiers par l'affirmative, nous avons le fatalisme un peu facile, nous qui vivons dans un certain confort.

N'y a-t-il vraiment rien d'autre à faire que de laisser tant d'être innocents de par le monde,

notre monde, dans une misère aux cent visages: celui de la faim, de la sécheresse, des catastrophes naturelles, de la surpopulation, de l'analphabétisme, du manque d'hygiène? Evidemment non. Il y a beaucoup à faire, toujours plus à faire.

La preuve: l'existence même de l'UNICEF.

Pour aider, pour guérir, pour sauver ces enfants, l'UNICEF met en œuvre de grands programmes d'intervention et de développement à long terme. Il assiste, fournit du matériel, finance des sources de formation. Vous aussi, vous pouvez

prendre part à cette action, en aidant l'UNICEF.

Et c'est pour vous montrer, symboliquement, que les dés ne sont pas jetés, pour vous permettre aussi de mieux mesurer l'urgence et l'ampleur de la tâche, que l'UNICEF vous invite à lancer des dés bien réels dans un jeu de l'ère un peu particulier: un voyage autour du monde.

Un jeu qui n'est pas qu'un jeu.

Alors, à vous de jouer. A vous d'agir sans attendre avec l'UNICEF pour que les enfants de ce monde-là ne portent pas tous perdants.

Itinéraire

C'est-à-dire, l'itinéraire du voyage figure sur un planisphère.

Vous partez de Marseille, vous abordez le continent africain (cases 1 à 20), vous traversez le Sahara et la jungle, vous vous dirigez vers le Moyen-Orient (cases 21 à 31), vous atteignez l'Asie (cases 32 à 50), puis vous traversez l'Océan Pacifique, vous accédez en Amérique du Sud (cases 51 à 70), vous escaladez la Cordillère des Andes, descendez sur l'Amazonie, et débouchez sur les Caraïbes.

Retour à Bordeaux par l'Atlantique.

Bon voyage et bonne chance!

6.6.16.m / 82158

Fonds de l'ONU pour l'enfance, l'UNICEF est l'unique organisation de développement de l'ONU consacrée exclusivement aux enfants.