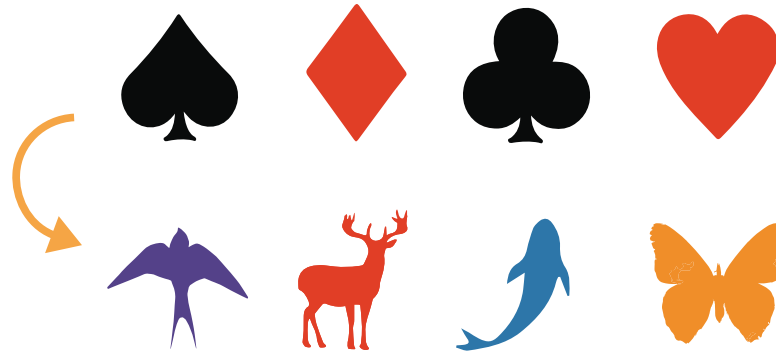


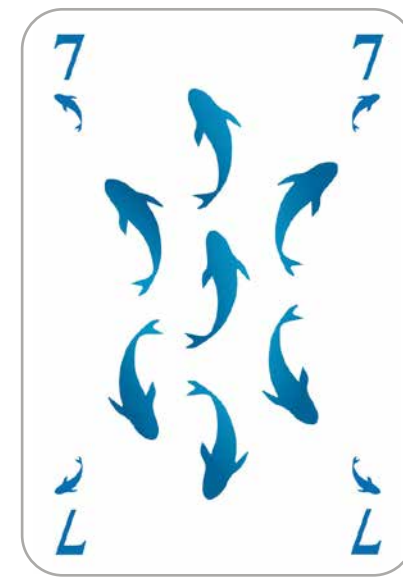
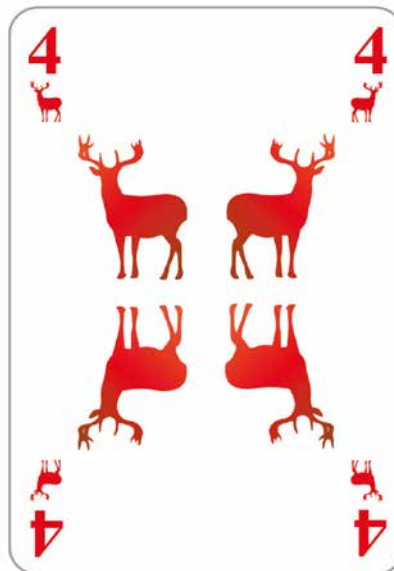
RENOUVELONS LES SYMBOLES DES JEUX DE CARTES

Qu'y a-t-il de plus beau à dessiner que les êtres vivants?
Leur entraide pour traverser le monde...

+ facile pour
les petits!



+ poétique
pour les grands!



L'UNION FAIT LA FORCE...

et permet aux **peuples migrants** de traverser les continents



VALET

ÉQUIPE



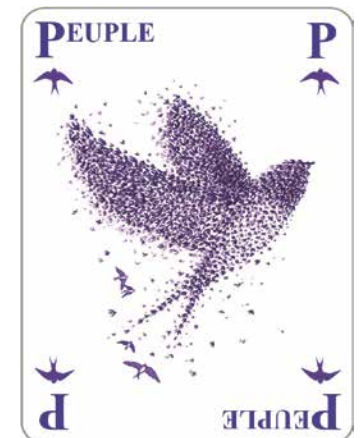
DAME

FOULE



Roi

PEUPLE



+ FACILE
POUR CLASSER
LES CARTES :

+ il y'a d'animaux + la carte est forte

& les lettres sont dans l'ordre alphabétique : **E, F, P** (au lieu de V, D, R ou J, Q, K)

POURQUOI CE NOUVEAU JEU DE CARTES?

Le jeu de 54 cartes est le plus partagé et le plus partageur du monde : il permet de jouer à une multitude de jeux, dans une multitude de pays, dans toutes les familles, collègues...

Il est régulièrement revisité, ce qui révèle sa vitalité. Pourtant **il y a 2 éléments avec lesquels on joue très rarement :**

- les 4 emblèmes qui sont assez abstraits, en particulier pour les enfants
- les cartes fortes qui après 8, 9, 10 sont soudainement illustrées par des individus et non plus des groupes

IL EXISTE DES JEUX NON SEXISTES...



Princesse / Duchesse / Monarque
ou **Bronze / Argent / Or**

Ces cartes permettent d'éviter les inégalités de genre.

Mais en reprenant les figures de la royauté ou de la richesse elles reconduisent d'autres inégalités humaines



IL EXISTE DES JEUX ANIMALIERS...



Ils sont souvent fondés sur l'idée de «Royaume animal»

Valet / Dame / Roi = grands prédateurs

Pourtant les animaux ne reconnaissent aucun rois, et il y a des foules d'animaux bien plus puissantes que les grands prédateurs qui sont en voie de disparition

IL EXISTE DES JEUX NON HIÉRARCHIQUES...



Egalité / Liberté / Génie

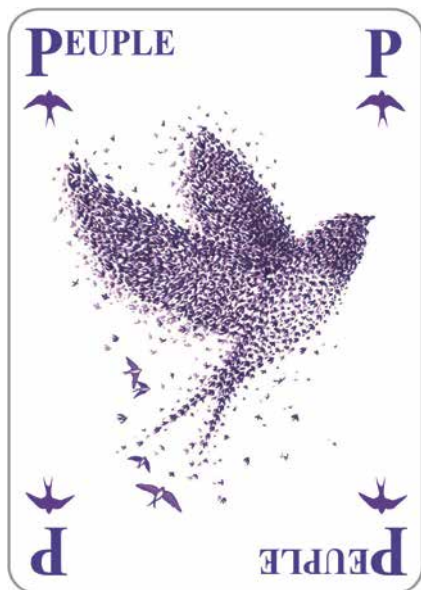
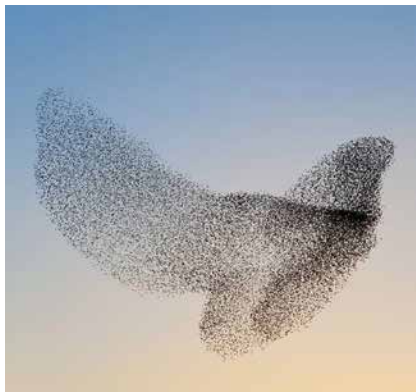
Dans ces cartes issues de la Révolution française les Idéaux ont remplacé les Autorités mais sont encore symbolisées par des individus (masculins / féminins / masculins).

& il n'est pas évident de mémoriser l'ordre de valeur entre ces 3 idéaux

POURQUOI DES ANIMAUX?

Car qui, mieux qu'eux, illustre le principe «l'union fait la force»?

C'est pourquoi nous avons choisi 4 espèces migratrices & sociales, c'est à dire qui parviennent à traverser les continents grâce à la force du groupe. Les Hirondelles, Caribous, Saumons, Papillons sont 4 familles migratrices sur de très grandes distances, issues des 4 grands genres : oiseaux, mammifères, poissons et insectes.



POURQUOI EQUIPE, FOULE, PEUPLE ?

Pour jouer aux cartes il faut des valeurs! Habituellement on représente les valeurs par la hiérarchie de personnes supérieures à d'autres. Ici la valeur est liée à la force du groupe pour affronter les vents, ou se défendre des prédateurs, comme les oiseaux forment des nuées, les poissons des bancs, les caribous des hardes, etc.

Ces peuples migrants n'ont pas de rois: c'est grâce à leur intelligence collective et à leur sagesse ancestrale (l'instinct) qu'ils s'orientent sur ces longs et périlleux itinéraires.

Equipe, Foule, Peuple est le trio de mots qui nous a semblé le plus clair dans la gradation des 3 valeurs supérieures. Et en plus c'est dans l'ordre alphabétique : E, F, P.

