**Retour vers le passé des centres sociaux - AG FCSF 2022**

Nombre de participant.es : jusqu’à 150 à 200

Durée : 1h à 1h15

Lieu(x) : plusieurs espaces pour accueillir les « époques »

Objectifs : grand jeu pour se replonger dans l’histoire et célébrer le centenaire du réseau des centres sociaux. Historique et ludique. S’approprier notre histoire et donner envie de la découvrir.

Le pitch : *“Nous sommes en 2022. D’ici peu, nous serons capables de voyager dans le temps. Mais des personnes mal intentionnées vont causer une catastrophe et… effacer le passé ! A cause de ça, le réseau des CS n'a jamais existé ! - Vous avez donc une mission primordiale : retourner dans le passé et réécrire l’histoire des centres sociaux, pour qu’elle puisse exister dans le futur !”*

L’envers du décor :

7 îlots « époque » répartis dans différents espaces (et décorés !) : 1890’s/1900’s, 1910’s/1920’s, 1930’s/1940’s, 1950’s/1960’s, 1970’s/1980’s, 1990’s/2000’s, 2010’s/2020’s

2 personnages historiques par époque (= les personnages du jeu, les animateurs)

1 îlot « table du temps »

Des « maîtres du temps » à la table du temps (= les maîtres du jeu, les arbitres/facilitateurs)

Les équipes :

Elles sont formées au moment de l’émargement, par tirage au sort d’une carte issue d’un jeu de 7 familles. Faire des équipes de 3 à 7 participants environ. Ici, nous avons fait 28 équipes de 5 à 7 participants.

Chaque maître du temps est responsable de plusieurs équipes (4 ou 5 maximum). Ici, nous avons 7 maîtres du temps responsables de 4 équipes chacun.

Le jeu !

Le jeu commence par une irruption, le soir du vendredi 20 mai 2022, de deux personnages lors de la soirée en cours à l’AG des centres sociaux à Dijon. Ce sont des maîtres du temps. Ils arrivent du futur pour annoncer aux participants une catastrophe *(cf. pitch).* Ils ne sont pas seuls, et sont accompagnés d’autres maîtres du temps pour guider les participants dans leur mission (cf. *trame maître du temps*). Les participants sont invités à se regrouper par équipe autour de leur maître du temps référent (*cf. les équipes*).

Chaque équipe se voit remettre un guide qui rappelle la mission principale et une première mission à accomplir (ex : *« voyager en 1920 pour aller interroger M. X à propos de… »).* Le jeu commence. Pour qu’il n’y ait pas d’embouteillage, les équipes ne voyagent pas toutes à la même époque au même moment. Elles ne sont pas plus de 4 par époque pour démarrer. Les personnages sont là pour les aider à se plonger dans l’ambiance, leur expliquer qui ils sont, leur raconter un fait historique marquant, leur permettre d’accomplir leur mission… autrement dit, pour animer et faciliter un bout du jeu (*cf. fiches personnages*) !

Une fois leur première mission accomplie, les équipes reçoivent la mission suivante qui les envoie dans une autre époque accomplir un autre défi. Et ainsi de suite, jusqu’à ce que chaque équipe ait traversé les 7 époques. Au fil de leur parcours, elles devront systématiquement retourner à la table du temps pour faire valider leur mission et recevoir la mission suivante. C’est l’occasion de demander de l’aide à son maître du temps pour les équipes à la traine. Et l’occasion pour les maîtres du temps de suivre la progression de leurs équipes (pour réguler le jeu si besoin !).

Au bout de 30 à 45min de jeu environ, chaque équipe arrive à la fin de son parcours. Elle termine à la table du temps, c’est le maître du temps qui conclut le jeu : *Bravo, vous avez reconstruit le passé des centres sociaux… mais les crises en cours (covid, démocratique, écologique, démographique) risquent de tout faire basculer à nouveau. Vous devez laisser un message pour le réseau des centres sociaux de 2122 et lui permettre de garder une trace, un souvenir de notre époque et de toute notre histoire. Ce message, ce souvenir de votre passage que vous souhaitez laisser, sera déposé dans une capsule temporelle !*

Quelques principes :

* Pas de course contre-la-montre, il n’y a rien à gagner, donc on prend son temps (et on patiente si jamais l’époque que l’on vient voir est déjà « occupée »).
* Les personnages peuvent interagir entre eux ou pas, improviser ou pas, au feeling !

Les documents ressources pour animer le jeu

* [**Fiches personnages**](https://drive.google.com/drive/folders/1uW-MyQBQod8_aq4Cu0vtyVMAWMG7NX7J?usp=sharing) – à lire par chaque personne jouant un personnage
* [**Le qui est qui**](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Eql40Dg8p90WmZ2CGjYNGsw0I_HaENwyV1LoKj7piHM/edit?usp=sharing) – pour tout le monde
* [**Les trames des maîtres du temps**](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MtTd8uyNJNhzz15WcrOS9Mqwm3STJGiGBskIdY0sOZ0/edit?usp=sharing) – à lire par chaque personne maître du temps
* **Les guides équipes –** à lire par les participants