

# Le Défi HSP

Comment les standards humanitaires peuvent-ils VOUS aider en temps de crise ?

## Objectif d'apprentissage

L'objectif de ce jeu est de démontrer, de manière ludique, l'utilité des différentes séries de standards humanitaires pour les différentes parties prenantes, lors des différentes étapes d'une crise humanitaire. Vous trouverez ci-après nos recommandations de jeu. N'hésitez pas à les adapter selon vos envies et contextes !

## Composantes du jeu

Pour jouer, vous aurez besoin d'un plateau de jeu, d'un dé standard à six faces, d'un indicateur de phase, d'un pion par personne ou par équipe (de 2 à 5 personnes ou équipes), et d'un téléphone connecté ou d'un ordinateur **par personne/équipe**, sur lequel accéder au [manuel interactif](#) - à moins que vous ne disposiez de tous les manuels du HSP en version imprimée !

Nous vous recommandons également d'avoir une série des cartes postales du HSP à disposition, pour pouvoir vous y reporter rapidement.



Le plateau (en version standard ou vierge, à personnaliser) et les cartes postales du HSP sont téléchargeables depuis le site web du Partenariat pour les standards humanitaires (HSP) :

<https://hspstandards.org/fr/ressources/#section-1>

# Installation

1. **Préparer le plateau de jeu :** Deux options s'offrent à vous :
  - a. **Utiliser la version standard du plateau de jeu :** Le plateau est prêt pour votre première partie, vous n'avez rien de plus à faire.
  - b. **Utiliser le plateau de jeu vierge :** Vous devez alors décider collectivement d'une série de 14 défis/événements/risques, et des parties prenantes que chaque personne ou équipe représentera. Commencez par vous mettre d'accord sur le contexte (Étape 3 ci-dessous), puis demandez aux personnes qui jouent avec vous quels sont les principaux défis, événements ou risques qu'elles pourraient rencontrer dans ce contexte spécifique et inscrivez-les dans les cases vierges du plateau.
2. Un pion et son rôle correspondant sont attribués à chaque personne/équipe (au hasard ou par choix) : le pion bleu pour le/la représentant-e de gouvernement, le violet pour le/la représentant-e d'une ONG, le rouge pour le/la membre d'une communauté et le vert pour le bailleur de fonds. Le pion jaune peut représenter tout autre rôle de votre choix. Si vous êtes moins de cinq personnes à jouer, assurez-vous qu'une personne/équipe représente le/la membre d'une communauté.

Si votre groupe est plus important, vous pouvez jouer avec plusieurs plateaux, ou un seul et répartir les personnes en 4 ou 5 groupes, adoptant chacun un des rôles proposés.
3. **Décidez ensemble du contexte.** Il doit s'agir d'une catastrophe ou d'une crise (par exemple, un séisme ou une incursion militaire) *dont la survenue est attendue*. Une région géographique peut être choisie, sans trop de précisions sauf si tout le monde connaît bien cette région. Si le groupe est international, décidez ensemble de facteurs contextuels plutôt que d'un lieu précis, tels que « climat froid ou chaud », ou « zone rurale ou urbaine ».
4. **Présentations :** Sur la base du contexte défini conjointement, chaque personne/équipe se présente brièvement à tour de rôle. Par exemple, le/la représentant-e gouvernemental-e peut décider de représenter un gouvernement national ou local, un ministère (de la Santé, par exemple), un-e chef-fe de tribu, ou le/la général-e d'une junte militaire, qui est réellement au pouvoir dans la zone géographique choisie.

**Remarque :** *Quel que soit le rôle choisi, vous devez donner la priorité aux intérêts de la communauté affectée par rapport à tout autre objectif. Cela n'est peut-être pas le cas dans la vraie vie, mais le jeu ne pourra pas fonctionner si vous adoptez une approche cynique ou la controverse.*
5. Positionnez tous les pions sur la case **DÉBUT**.
6. Positionnez l'indicateur sur la case *Préparation*. Rappelez-vous qu'au début de la partie, la catastrophe ou crise attendue n'a pas encore eu lieu.

## Déroulement d'une partie

Le/La membre d'une communauté commence. Continuez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Lorsque c'est votre tour, jetez le dé et déplacez votre pion d'autant de cases qu'indiqué sur le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Si vous arrivez sur une case déjà occupée par un autre pion, déplacez votre pion sur la prochaine case vide.
2. Selon la case sur laquelle vous êtes arrivé-e, cherchez des orientations dans l'un des manuels du HSP en lien avec l'**événement** (indiqué dans la case dans laquelle est votre pion), le **contexte** décidé en commun, votre **rôle**, et la **phase** de la crise dans laquelle vous vous trouvez (tel qu'indiqué par l'indicateur de phase).

**Astuce :** *Nous vous recommandons fortement de procéder à des recherches de mots clés dans le manuel interactif lorsque vous cherchez des orientations en lien avec la situation. Il peut être utile de conjuguer l'événement et la phase dans votre recherche, voire d'inclure votre rôle et des éléments de contexte, tels que « froid » ou « chaud ».*

**Remarque :** *Pendant que vous effectuez vos recherches d'orientations à suivre (vous pourriez décider de limiter ce temps de recherche à 5 minutes, par exemple), les autres personnes/équipes devraient également chercher des indications pour ce même événement, ce contexte et cette phase, en fonction de leur rôle.*

Vous pouvez interagir avec les autres personnes/équipes, mais vous devrez en dernier lieu décider d'une action à mener. Reportez-vous à l'exemple donné ci-après.

C'est ensuite au tour de la personne/l'équipe à votre gauche.

## Progression de l'intervention

Lorsqu'**une** personne/équipe a fait **un** tour complet du plateau (en arrivant ou dépassant la case *Flambée d'épidémie*), la catastrophe ou crise attendue a lieu et la phase *Intervention* commence. Peu importe la progression de chaque personne/équipe, tout le monde cherchera désormais des orientations relatives aux Interventions dans les manuels.

Lorsqu'une personne/équipe (qui n'est pas forcément celle qui avait terminé le premier tour de plateau la première) a complété **deux** tours de plateau, la crise ou le pic diminue, et la phase de *Relèvement* débute.

## Fin de la partie

Le jeu prend fin immédiatement dès lors qu'une personne/une équipe a terminé **trois** tours de plateau.

## Conseils pour le jeu

Il s'agit d'un jeu coopératif, et non compétitif, qui devrait être joué dans un esprit positif. Pourquoi ne pas adopter une réflexion du type « Oui, et... »<sup>1</sup> ? Comme dans l'improvisation théâtrale, lorsque vous débattiez des différentes orientations possibles, vous pourriez commencer chaque phrase par « Oui, et... » afin d'adopter une approche plus constructive.

Lorsque ce n'est pas votre tour, ne prenez pas le dessus sur la personne/l'équipe dont c'est le tour. Adoptez une posture de soutien et préparez-vous à offrir des conseils si on vous en demande.

Certaines combinaisons de contexte, rôle, phase et événement peuvent ne pas faire sens. Si cela vous arrive, ne perdez pas de temps à élaborer des récits qui ne seraient pas plausibles. Déplacez simplement votre pion jusqu'à la prochaine case libre, et continuez le jeu.



Image : Les cartes postales (la carte postale de Sphère est donnée en exemple) incluent un résumé du contenu de chacun des manuels et des liens vers le manuel dans le manuel interactif et le ou les sites web du ou des fournisseurs des manuels.

<sup>1</sup> Voir <https://theatrespontane.wordpress.com/2011/11/17/oui-et-construction-histoire-juxtaposition>

## Exemple

Il a été décidé que le contexte de jeu est celui d'un pays chaud confronté à des violences sectaires. La communauté concernée est paisible à l'heure actuelle, mais la violence ne tardera pas à se répandre dans la région.

La personne/L'équipe qui représente l'ONG a décidé de représenter une organisation communautaire menant des activités variées et dotée d'une expertise approfondie dans les domaines de l'agriculture et de la sécurité alimentaire.

Lorsque son premier tour arrive (tout le monde étant en phase *Préparation*), le/la représentant-e d'ONG fait un 5 avec le dé et arrive sur la case événement *Traumatismes psychologiques*.

Selon le contexte et l'événement, les personnes/équipes devront peut-être développer le contexte : *Les membres de la communauté sont déjà très préoccupé-es par la violence qui fait rage dans les communautés voisines, et certain-es ont perdu des proches. Lorsque les combats commencent dans cette communauté, certaines personnes sont susceptibles de vivre des violences physiques et des traumatismes psychologiques plus extrêmes.*

La personne/L'équipe qui joue le rôle de l'ONG parcourt les cartes postales du HSP et remarque que le manuel Sphère contient un chapitre sur la Santé. Elle scanne le QR code présent sur la carte postale de Sphère, et arrive sur le manuel Sphère sur le site du manuel interactif. Elle cherche alors **préparation soutien psychologique**.

patients et des familles, ainsi que des systèmes de **soutien** pour aider les patients, les familles et les soignants. Les soins de fin de vie doivent être dispensés indépendamment de la cause.

Sphère > La santé > 2. Soins de santé essentiels > 2.5 Santé mentale > Standard 2.5 sur la santé mentale: Santé mentale > Notes d'orientation

**Premiers secours psychologiques** : Les premiers secours **psychologiques** doivent être disponibles pour les personnes potentiellement exposées à des événements traumatiques tels que les victimes de violences sexuelles ou physiques, les témoins d'atrocités et les victimes de blessures graves. Il ne s'agit pas d'une intervention clinique. Il s'agit d'une intervention de base, humaine et de **soutien** aux personnes en souffrance. Cela comprend une écoute attentive, l'évaluation et la prise en compte des besoins de base, une incitation au **soutien** social et à la protection contre d'autres préjudices. Cette prise en charge n'est pas intrusive et n'oblige pas les personnes à parler de leur détresse. Après une orientation brève, les responsables communautaires, les professionnels de la santé et les autres personnes impliquées dans l'intervention humanitaire peuvent apporter des premiers secours **psychologiques** aux personnes en détresse. Même si elle doit être largement disponible, l'intervention générale de **soutien** psychosocial et de santé mentale doit s'accompagner d'autres mesures.

Sphère > La santé > 2. Soins de santé essentiels > 2.5 Santé mentale

Les problèmes de santé mentale et psychosociaux sont courants chez les adultes, les adolescents et les enfants dans toutes les situations de crise humanitaire. Les facteurs de stress extrême associés aux crises exposent les personnes à

Le quatrième résultat semble intéressant. Elle clique donc sur le pavé et consulte la Note d'orientation du standard sur la *Santé mentale*.

Comme action à mener, elle décide de collaborer avec les prestataires de soins de santé locaux et locales pour mettre en place une série de séances d'orientation en matière de premiers secours psychologiques.