

Attention : cette activité peut être mal vécue par les participants si le style d'animation va trop loin.

- Elle n'est pas adaptée pour la BC (louveteaux)
- Une préparation "mentale" de l'animateur est nécessaire

(cf. page 6 et suivantes)

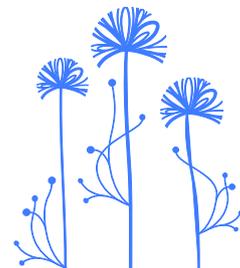
- Il est impératif d'annoncer en début d'activité qu'il s'agit d'un jeu de simulation qui a pour but d'expérimenter ce que vit un migrant
- il est impératif d'expliquer à chacun l'usage des cartes SOS

PASSAGES

Un jeu de sensibilisation
à la réalité des réfugiés

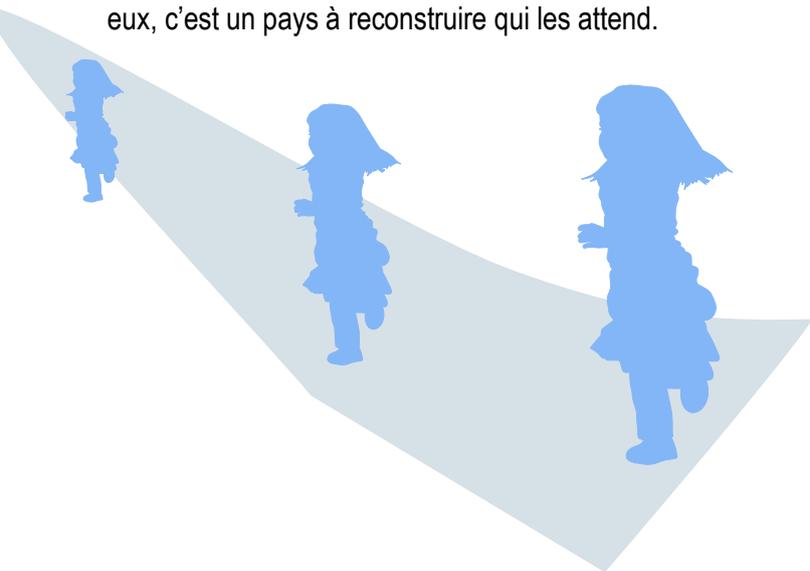
PASSAGES...

Un outil pédagogique du HCR
Un jeu de simulation
pour mieux comprendre la réalité des réfugiés



La tragédie des réfugiés

Depuis qu'il y a des guerres, des persécutions, depuis que règnent la discrimination et l'intolérance, il y a des réfugiés. Ils sont de toutes races, de toutes religions et on les trouve dans toutes les régions du monde. Contraints de fuir parce qu'ils craignent pour leur vie et leur liberté, les réfugiés abandonnent souvent tout – maison, biens, famille et pays. Dans les camps de réfugiés, les conditions de vie sont la plupart du temps très difficiles. Dans leur pays d'asile, les réfugiés sont fréquemment victimes de la xénophobie. Et si, après des années d'exil, ils peuvent enfin rentrer chez eux, c'est un pays à reconstruire qui les attend.



Le Haut Commissariat des Nations Unies pour les réfugiés

Le HCR est une organisation apolitique et humanitaire chargée de protéger et d'aider les réfugiés du monde entier. Le HCR aide des millions de personnes qui cherchent refuge pour fuir les persécutions ou les combats armés, ou qui veulent rentrer dans leur pays d'origine. La première priorité du HCR est de protéger les réfugiés. Aujourd'hui, parce que les tendances xénophobes menacent la tradition séculaire du droit d'asile, protéger les réfugiés signifie aussi informer, expliquer qui sont les réfugiés et ce qu'ils ont vécu. Il est crucial de comprendre que les réfugiés ne sont pas une menace mais qu'ils sont eux-mêmes en danger.

Conçu par Chantal Barthélémy-Ruiz, Benoit Carpier et Nadia Clément (Argine consultants-Paris) et le Service de l'information du Haut Commissariat des Nations Unies pour les réfugiés.

Sensibiliser les jeunes

Un aspect essentiel de nos efforts pour sensibiliser l'opinion publique à la question des réfugiés est la promotion de la cause des réfugiés auprès des jeunes. Depuis plusieurs années et dans de nombreux pays, nous travaillons avec les professeurs et les organisations de jeunes. Nous avons développé des outils tels que brochures, affiches, vidéos et dossiers pédagogiques qui ont pour but de promouvoir une meilleure compréhension de l'expérience des réfugiés.

Pourquoi un jeu ?

Le jeu est apparu comme un outil pédagogique particulièrement adapté à la compréhension de phénomènes complexes ou très éloignés de la réalité des joueurs. Le jeu fait vivre des émotions, de façon personnelle et durable, mais de manière atténuée grâce à l'analogie.

Pourquoi un jeu de simulation ?

Le jeu de simulation fonctionne sur la création d'un modèle simplifié et dynamique de la réalité. Il est particulièrement indiqué pour aider à une prise de conscience, faire émerger des émotions et inciter les participants à s'engager dans une action en faveur des réfugiés après le processus de sensibilisation.



Un jeu de simulation est préférable à une simulation réaliste qui serait ressentie comme brutale et pourrait avoir des conséquences dangereuses pour un certain nombre de jeunes eux-mêmes réfugiés ou ayant vécu des événements traumatisants

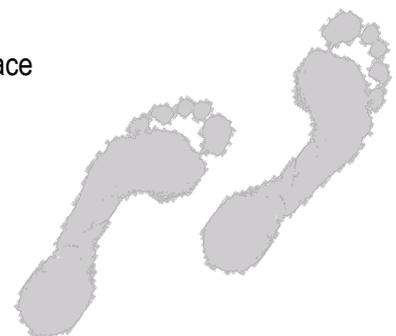


Caractéristiques du jeu « Passages »

Le jeu permet aux participants de:

- ⊗ découvrir les problèmes concrets auxquels les réfugiés sont confrontés,
- ⊗ ressentir les difficultés psychologiques liées à la séparation et à la fuite,
- ⊗ comprendre l'enchaînement des situations, de la décision de quitter son pays à l'arrivée dans un camp,
- ⊗ réfléchir aux solutions qui s'offrent aux réfugiés, notamment l'intégration dans le pays d'accueil et le retour dans le pays d'origine,
- ⊗ développer une attitude d'accueil et d'ouverture vis à vis des réfugiés dans leur pays,
- ⊗ se mobiliser pour des actions concrètes en faveur des réfugiés.

Nous espérons que vous trouverez en « Passages » un outil pédagogique efficace et vous en souhaitons une bonne utilisation.



Sommaire



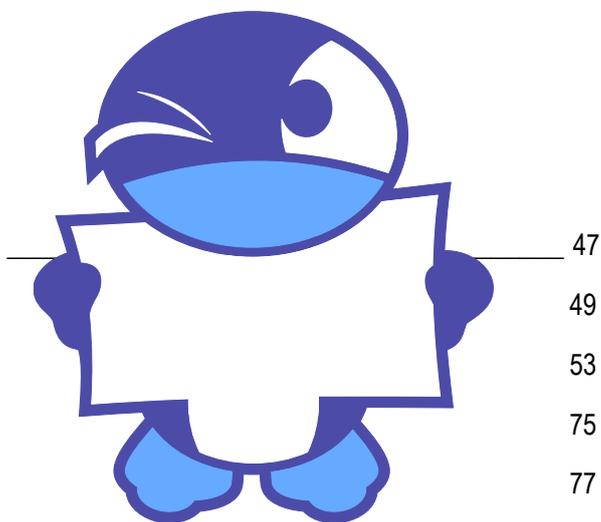
PARTIE 1. DOSSIER POUR L'ANIMATEUR

Préparation à l'animation	5
1. Expérimentation personnelle	7
2. Documentation	8
3. Présentation du jeu	9
4. Organisation des groupes	10
5. Organisation de l'espace	12
6. Durée	12
7. Modes d'animation conseillés	12
8. Récapitulatif des éléments du jeu	13
Fiche récapitulative de matériel	15
"Au fil du jeu" Memento pour l'animateur	16
Feuille de route animateur	18



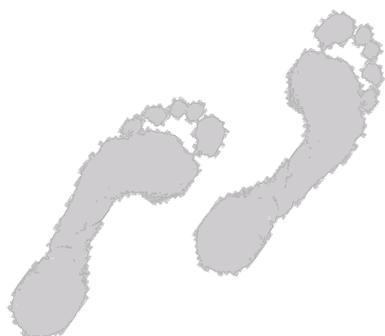
PARTIE 2. FICHES DE JEU

MODULE 1: La constitution des familles	23
MODULE 2: La fuite et la séparation .	25
MODULE 3: La trousse d'urgence	27
MODULE 4: L'abri temporaire	29
MODULE 5: La décision de quitter son pays	30
MODULE 6: Le passage de la frontière	32
MODULE 7: L'installation au camp	33
MODULE 8: Le porte-parole	35
MODULE 9: Le contact avec la population (<i>version longue</i>)	37
MODULE 10: Le rapatriement (<i>version longue</i>)	39
MODULE 11: Le débriefing final	41
MODULE 12: Jeu de l'au revoir	43



ANNEXES : DOCUMENTS POUR LES JOUEURS

Feuille de route des familles	47
Fiches "famille"	49
Cartes S.O.S.	53
Cartes "Événement" (jeu n° 3)	75
La trousse d'urgence Consignes (jeu n° 3)	77
Cartes "Événement" (jeu n° 4)	81
Cartes "Événement" (jeu n° 5)	83
Cartes "Événement" (jeu n° 6)	87
Fiches d'identité (jeu n° 6)	91
Listes de matériel (jeu n° 7)	95
Le porte-parole Consignes (jeu n° 8)	97
Sésames i (jeu n° 8)	99
Cartes "Objets" (jeu n° 10)	101
Feuille « Comment vous sentez-vous maintenant ? »	105
	109



DOSSIER POUR L'ANIMATEUR

Ce jeu a pour objectif de faire prendre conscience aux joueurs des difficultés et des sentiments que rencontrent les réfugiés au cours des différentes étapes de leur parcours.

Il est essentiel que vous, animateur du jeu, ayez une connaissance préalable de ces difficultés et de ces sentiments. Nous vous proposons dans une première étape quelques éléments d'expérimentation personnelle. Nous vous conseillerons ensuite quelques lectures. Enfin, nous vous guiderons à travers les différents éléments du jeu, la préparation matérielle et l'animation.

PRÉPARATION À L'ANIMATION

EXPÉRIMENTATION PERSONNELLE

(CETTE ÉTAPE DOIT ÊTRE RÉALISÉE AU MOINS UNE JOURNÉE AVANT LE JEU)

La notion du temps

- Asseyez-vous dans un endroit où vous ne serez pas dérangé et bandez-vous les yeux.
- Restez ainsi durant 5 minutes ; attendez sans compter.
- Ne vous servez d'aucun moyen pour vous repérer dans le temps. Faites confiance à votre évaluation et à votre intuition.
- Retirez votre bandeau et regardez votre montre quand vous ouvrez les yeux.
- Penchez vous sur cette expérience et consignez par écrit vos idées, vos sentiments.
- Que ressent-on quand on est dans le noir, sans possibilité de gérer le temps et que l'on vit dans l'attente ?

La clef de l'expérience sur le temps:

« Un réfugié peut rester plusieurs heures dans l'obscurité, dans l'angoisse d'être découvert, de se faire tuer. Il est terrorisé par une situation qu'il subit, contrairement à vous qui avez accepté cette expérience ».

L'ordre

- Imaginez que vous êtes privé de votre autonomie et que vous ne puissiez plus décider de rien par vous-même. Vos déplacements, la satisfaction de vos besoins les plus élémentaires sont soumis à l'autorisation d'un tiers (vous lever, marcher, uriner, boire, manger, parler, etc.).
- Essayez de ressentir ces contraintes. Imaginez quel serait votre comportement. Non seulement vous êtes privé de votre liberté mais en plus, on vous crie après, on exige de vous, on vous bouscule, on vous interrompt, on ne vous écoute pas.

La clef de l'expérience sur l'ordre :

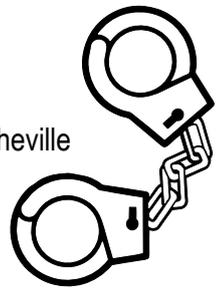
Cet exercice peut vous aider à comprendre le stress vécu par le réfugié durant sa fuite et ainsi vous sensibiliser au stress que certaines de vos attitudes durant l'animation des séquences de jeu déclencheront chez les joueurs.

L'entrave

- Déplacez-vous durant 2 à 3 minutes en tenant votre oreille droite avec votre main gauche et votre cheville gauche avec votre main droite.
- Comment vous sentez-vous, ainsi entravé ?

La clef de l'expérience sur l'entrave :

« Prenez conscience de ce que vous venez de vivre durant ces quelques minutes. Les réfugiés vivent ces formes de contrainte et de violence pendant des heures, des mois, des années ».



La perte

- Installez-vous dans un endroit tranquille et confortable où vous ne serez pas dérangé. Ayez à la portée de la main de quoi écrire.
- Cherchez à vous rappeler une situation, un événement où vous avez été confronté à la perte. Perte d'un objet auquel vous teniez beaucoup, perte d'un lieu où vous aimiez vous rendre, perte d'un animal préféré, peut-être perte d'une personne chère...
- Laissez revenir les souvenirs et les émotions liés à cette situation. Prenez-en note, pour pouvoir ensuite les relire et mesurer l'importance de ces expériences vécues. Réfléchissez à cette expérience, à ce que l'on peut ressentir lorsque l'on est privé de toutes ces choses ou présences auxquelles on attache une si grande importance dans notre vie.

La clef de l'expérience sur la perte:

« Beaucoup de réfugiés ont tout perdu, leur pays, leur maison, leurs amis, leur famille ».



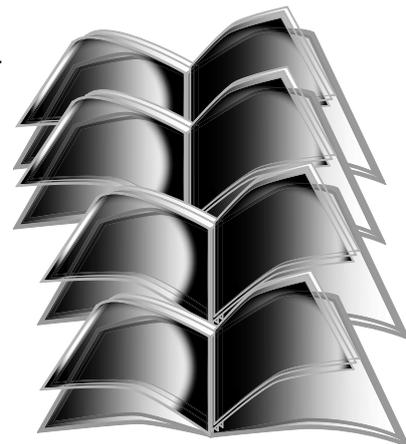
DOCUMENTATION

Nous vous conseillons de commencer par la lecture de publications du HCR telles que " L'enfant réfugié ", ou de visiter le site web www.unhcr.fr. Essayez également de vous procurer des biographies de réfugiés. Mettez-vous en contact avec des organisations d'entraide locales qui s'occupent de l'accueil et/ou du soutien matériel et juridique aux réfugiés. En leur posant des questions vous parviendrez à vous faire une idée plus concrète des situations dans lesquelles les réfugiés peuvent se retrouver et des parcours qui sont les leurs. Ensuite, pour vous, essayez de répondre aux questions qui suivent :

*Que retenez-vous de l'enchaînement des situations auxquelles sont confrontés les réfugiés ?
Quels sentiments éprouvent selon vous les réfugiés au cours de ces différentes étapes ?*

Indiquez en quelques mots les différentes étapes que vous avez identifiées (l'événement déclenchant, la décision de partir, etc.).

En définissant les étapes du parcours des réfugiés, vous venez de faire un pas important dans la compréhension de ce jeu. En effet, ce jeu se déroule aussi par étapes, à l'identique des situations vécues par les réfugiés. Voici les différents modules qui composent le jeu.



PRÉSENTATION DU JEU

Lisez très attentivement cette section. Elle vous permettra de comprendre la structure du jeu et vous servira de base pour préparer votre debriefing final et pour répondre aux questions des joueurs. La version courte dure approximativement 2 heures, cependant il existe une version longue facilement adaptable en ajoutant les étapes 9 et 10.

Après avoir passé la frontière, beaucoup de réfugiés doivent s'installer puis vivre dans des camps. L'aide humanitaire permet de leur fournir de l'eau, de la nourriture, des abris, des soins de première urgence. Mais la vie dans les camps reste très pénible. Le jeu n°7 permet de pren-

1 CONSTITUTION DES FAMILLES

20-25 MINUTES

Les joueurs sont tout d'abord regroupés par famille et prennent connaissance de la biographie de cette famille imaginaire.

2 FUITE ET SEPARATION

15-20 MINUTES

Ils sont ensuite dispersés et font l'expérience de la fuite et de la séparation, au cours d'un jeu qui simule la situation des personnes fuyant un bombardement.

3 LA TROUSSE D'URGENCE

5-7 MINUTES

Au moment de partir, la plupart des réfugiés doivent dans l'urgence faire un tri de ce qu'ils vont devoir emporter. Ils n'ont le plus souvent que quelques minutes pour décider de ce qui leur est – leur sera – important. Le jeu n°3 permet de prendre conscience de la difficulté de ce choix.

4 L'ABRI TEMPORAIRE

15-MINUTES

Les réfugiés effectuent rarement leur voyage vers leur pays d'asile en une journée et d'une seule traite. Sur la route de l'exil, ils doivent souvent passer plusieurs nuits dans des conditions rendues extrêmement difficiles par la fatigue et la promiscuité. Cette situation est simulée dans le jeu n°4.

5 LA DECISION DE QUITTER LE PAYS

15-MINUTES

Les réfugiés sont forcés de quitter leur pays. Mais prendre la route de l'exil ne va pas sans interrogations : "Que laissons-nous derrière nous ? Qu'allons nous trouver de l'autre côté de la frontière ?" Telles sont les questions que les joueurs devront se poser au cours du jeu n°5.

6 LE PASSAGE 7 DE LA FRONTIERE

10-20 MINUTES

La plupart des réfugiés aujourd'hui fuient au cours d'un exode massif. Le plus souvent les réfugiés trouvent asile dans un pays voisin sans qu'il soit possible de tous les interroger au moment où ils passent la frontière. L'exode, le passage de la frontière en lui-même, peuvent être physiquement éprouvants. Le jeu n°6 comporte donc quelques difficultés physiques. Mais il permet également de prendre conscience des problèmes qui peuvent être causés par l'obligation faite à certains réfugiés de remplir des fiches d'identité dans une langue qu'ils ne connaissent pas.

7 L'INSTALLATION DU CAMP

15-20 MINUTES

8 LE PORTE PAROLE

25-30 MINUTES

9 LE CONTACT AVEC LA POPULATION

10 MINUTES

10 SOLUTIONS DURABLES

5-10 MINUTES

11 DEBRIEFING FINAL

30 MINUTES

12 LE JEU DE L'AU REVOIR

Après avoir passé la frontière, beaucoup de réfugiés doivent s'installer puis vivre dans des camps. L'aide humanitaire permet de leur fournir de l'eau, de la nourriture, des abris, des soins de première urgence. Mais la vie dans les camps reste très pénible. Le jeu n°7 permet de prendre conscience de certaines des frustrations qui peuvent être ressenties par les réfugiés.

Si les jeux 6 et 7 traduisent le parcours d'une grande partie des réfugiés, il est également important que les participants prennent conscience des difficultés rencontrées par ceux qui cherchent l'asile dans un pays industrialisé. Ces réfugiés doivent faire face à des séries d'entretiens avec les autorités du pays d'accueil. Ces entretiens sont souvent des épreuves difficiles pour les réfugiés qui doivent expliquer pourquoi ils demandent l'asile, sans toujours savoir selon quels critères leur demande sera examinée. Le jeu n°8 est conçu pour que les joueurs réfléchissent à l'attitude qu'ils devraient adopter pour convaincre les autorités du pays d'asile de les admettre au moins temporairement dans leur pays.

Ceux des demandeurs d'asile qui sont reconnus comme réfugiés et qui ont le droit de rester dans leur pays d'asile doivent aussi faire face aux difficultés de communication et d'intégration avec la population locale. Le jeu n°9 a pour objet la prise de conscience de ces problèmes par les joueurs.

Il existe des solutions à la situation des réfugiés. Une partie du mandat du HCR est de rechercher ces solutions durables. Elles sont au nombre de trois : le rapatriement volontaire dans le pays d'origine, l'intégration dans les pays de premier asile et la réinstallation dans un pays tiers. L'immense majorité des réfugiés rêvent de pouvoir un jour rentrer chez eux, même si les conditions de vie au retour sont parfois très difficiles. Le jeu n°10 montre quelques uns des problèmes auxquels les réfugiés doivent faire face en rentrant, en particulier celui des mines qui jonchent le sol des pays ravagés par une guerre.

Le débriefing final doit permettre aux participants d'exprimer ce qu'ils ont pu ressentir pendant le jeu et doit vous permettre de faire le rapport entre ce qu'ils ont vécu au cours de la simulation et la réalité en répondant aux questions des participants.

Enfin, le "jeu de l'au revoir" permet de recréer une unité entre les joueurs et de les aider à quitter leur rôle de réfugiés.



MISE EN GARDE

Après avoir expérimenté différentes situations de jeu et lu des témoignages de réfugiés, vous vous rendez compte de la nature et de l'intensité des sentiments que l'on peut ressentir quand on est réfugié (colère, frayeur, angoisse profonde, abandon, honte, trahison, abattement, alternance espoir et déception par exemple). Si parmi les joueurs se trouvent des réfugiés, portez-leur une attention particulière. Il n'est pas conseillé de les confronter à des situations qui risquent de créer des chocs psychologiques.

Concrètement, si vous observez un refus de participation ou une grande méfiance devant les jeux proposés, n'hésitez pas à offrir au joueur la possibilité de patienter jusqu'au prochain jeu. Par ailleurs, vous aurez indiqué en début de jeu que chaque joueur peut faire appel à une carte S.O.S. s'il ressent une grande difficulté à poursuivre le jeu (voir fiche constitution des équipes).

ORGANISATION DES GROUPES



Ce jeu est modulaire. Il est conçu pour répondre à différents besoins et peut se jouer à partir de 15 joueurs et jusqu'à 67 joueurs. Les animateurs doivent choisir le nombre et les types de fiches " famille " qui seront utilisées dans le jeu selon le nombre de joueurs.



Pour un groupe d'environ 15 joueurs

Utilisez en priorité les fiches famille B, G, M et T pour avoir une bonne dynamique de jeu. Composées de 5 ou 6 membres, ces familles sont très différentes et leurs histoires évoquent les situations les plus " typiques ".

Pour un groupe de 15 à 67 joueurs

Le choix des fiches "famille" se fait à la convenance des animateurs (toujours en utilisant en priorité les fiches "famille" B, G, M et T; voir 4.1.). Veillez cependant à combiner les familles de 5, 6, 7 ou 8 personnes pour atteindre le nombre exact de joueurs.

Nb: si votre groupe se compose de plus de 67 joueurs, nous vous conseillons de doubler certaines familles ou, mieux, de diviser le groupe en deux sous-groupes de nombre équivalent qui joueront séparément.

ORGANISATION DE L'ESPACE

Le jeu peut se dérouler aussi bien en extérieur qu'en intérieur. Vous devrez disposer d'un espace équivalent au minimum à un terrain de hand-ball. Si vous en avez la possibilité, préférez l'extérieur (un champ, un parc).



DURÉE

Ce jeu est prévu pour se dérouler sur une demi-journée, soit 3 heures de jeu et 30 minutes de débriefing. Si possible, ce dernier est séparé du jeu par une pause grignotage ou repas. Cette durée de jeu permet aux joueurs de prendre conscience des différentes étapes du parcours des réfugiés et de ressentir " sans danger " l'essentiel des émotions. Toutefois, si vous ne disposez pas d'une telle durée, nous vous proposons une formule de deux heures de jeu et 15 à 20 minutes de débriefing.

Sans cette formule courte, vous pourrez choisir entre les deux séquences suivantes selon que vous voulez insister sur la réalité des exodes de masse et de la vie dans les camps ou sur les problèmes rencontrés par les demandeurs d'asile dans la plupart des pays industrialisés:

La constitution des équipes

La fuite et la séparation

L'abri temporaire

Le passage de la frontière **OU** Le porte-parole

L'installation au camp **OU** Le contact avec la population

Le débriefing final

Dans la formule longue, vous pourrez effectuer tous les jeux. Au cours du débriefing, vous expliquerez qu'il n'y a pas nécessairement continuité directe entre le jeu sur l'installation dans le camp de réfugié et le jeu du "porte-parole". Certains réfugiés en effet ne vivent jamais la situation des démarches individuelles et attendent des années dans le même camp de réfugiés avant de pouvoir rentrer dans leur pays. D'autres arrivent après un long voyage, mais sans être nécessairement passés par un camp de réfugiés, dans un pays où ils doivent, pour obtenir l'asile, faire toutes sortes de démarches et justifier leur demande au cours d'entretiens avec les autorités du pays.

MODES D'ANIMATION CONSEILLÉS

L'ANIMATION EXTÉRIEURE

Si vous disposez de un ou deux animateurs seulement, il est conseillé de se répartir les tâches de la manière suivante: un animateur mène le jeu (il lit les sections "Contexte", donne les ordres), l'autre s'occupe de la logistique (il distribue les documents, il vérifie que les différents sites équipés sont prêts, il chronomètre les jeux; il peut aussi aider les joueurs dans certains jeux, par exemple, le premier jeu "La constitution des familles" au cours duquel il peut, avec le meneur de jeu, passer dans les groupes pour vérifier que tous les joueurs ont un rôle, un nom etc.). Pour des groupes de plus de 15 personnes cependant il est conseillé de faire appel à plus d'animateurs.

Le nombre d'animateurs...

Pour un groupe de moins de 15 joueurs :

2 animateurs

Pour un groupe de 15 à 30 joueurs :

3 animateurs de préférence (l'animation à deux reste possible)

Pour un groupe de 30 à 67 joueurs :

4 animateurs sont nécessaires.



LE STYLE...

Le rôle de l'animateur-meneur est essentiel dans ce jeu et il est particulièrement inhabituel. Pour les besoins du jeu, il est en effet nécessaire que vous adoptiez une attitude froide et fermée, **un style d'animation sec**. Certes, vous devez expliquer les consignes du jeu au cours de l'animation, mais vous devez également créer un climat de tension, de répression à certains moments. Ainsi, au cours du jeu, quand vous attribuez un emplacement aux familles pour remplir leur feuille de route, exigez que les joueurs restent à leur place. Utilisez régulièrement un sifflet pour faire passer vos ordres, cela contribuera à créer cette ambiance difficile et pesante dans laquelle vivent les réfugiés.

De la même manière, si un joueur s'éloigne de sa famille, rappelez-le vivement à l'ordre.

Autre exemple pour vraiment insister sur la nécessité de l'utilisation d'une animation "dure et rigide" : dans les périodes d'attente, les joueurs vont vous demander ce qu'ils font à attendre ainsi, et vous dire que cela leur pèse, qu'ils s'ennuient. Voilà justement le but recherché. Alors ne leur expliquez rien. Répondez plutôt : « Vous verrez bien plus tard ! Attendez votre tour ! Vous n'êtes pas tout seul ! C'est moi qui décide ! ».

Employez **un style de communication direct**, des phrases très courtes, ne donnez que les explications nécessaires à la compréhension du jeu, ne répétez pas les consignes dès lors que vous êtes sûr que votre message a été entendu et compris par quelques joueurs.

Vous voyez que la pratique d'un tel style est tout à fait inhabituelle dans l'animation d'un jeu, et qu'il n'est pas du tout facile de l'adopter. Mais, plus vous suivrez ces conseils d'animation, plus le jeu sera une expérience formatrice et mieux l'objectif sera atteint.

LE CONTENU...

Ce jeu met en situation les joueurs. Ils vont attendre (abri temporaire), se déplacer sans repère (fuite), remplir des documents (feuille de route, débriefing, installation au camp), marcher (passage de la frontière)...

C'est vous qui allez les guider dans un processus par étapes, qui simule le parcours des réfugiés. Pour cela, vous allez lire à haute voix LES SECTIONS "CONTEXTE" propres à chaque jeu.

Suivez les consignes d'animation dans l'ordre prévu.

Vous avez également LES CARTES "ÉVÉNEMENT" que les joueurs vont tirer (une par famille) et qui vont compléter l'information des joueurs ou bien créer des conditions de jeu plus difficiles;

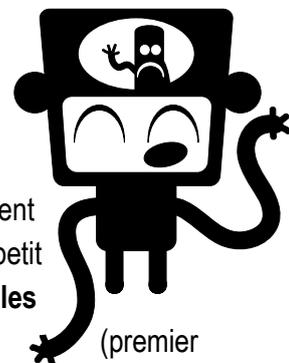
Exemple:

« Au cours de votre fuite, le chef de famille a reçu une balle dans la jambe, il ne peut plus marcher sans aide ».

Veillez à ce que les consignes des cartes "Événement" soient respectées.



L'ANIMATION PARTICIPATIVE



L'expérience a montré que l'on pouvait obtenir un ressenti encore plus fort si les animateurs participent au jeu en endossant des rôles. Il faut cependant alors un minimum de 4 animateurs même pour un petit groupe. Après une lecture approfondie des fiches de jeu, les animateurs peuvent **se répartir des rôles** tels que le "réfugié", le "soldat", le "garde-frontière", l'"infirmier", le "traducteur"... A part au début (premier jeu), il n'y a pas dans ce type d'animation de meneur extérieur au jeu.

Bien entendu, c'est à vous de décider des rôles à jouer et de leur contenu en fonction des jeux que vous avez sélectionnés et du nombre d'animateurs qui pourront jouer. Mais voici quelques exemples de définition des contenus des rôles, pour une séquence "1, 2, 4, 6, 7".

Jeu 1 et jeu 2 :

pas de rôles particuliers. Un animateur lit les consignes. Les autres aident les groupes à se choisir les rôles puis à se bander les yeux.

Jeu 4 :

Un "réfugié" se glisse parmi les joueurs (il peut être déguisé en s'enroulant dans un morceau de tissu, ou habillé avec de vieux habits). Il explique aux joueurs qu'ils sont en danger, qu'il faut fuir cet endroit, que les bombardements risquent de recommencer. Ils leur conseillent de le suivre vers l'abri temporaire.

Au cours du trajet, il peut faire monter la tension en criant

« Un avion ! Tous par terre ! », en faisant ramper, puis courir les joueurs.

Dans l'abri, il attend avec eux. Un "soldat" monte la garde en marchant de long en large devant l'abri, pour faire augmenter la tension et l'incertitude. Les joueurs ne savent pas si c'est un ami ou un ennemi. Au bout d'un certain temps le soldat s'en va. Le "réfugié" incite les joueurs à quitter l'abri et à essayer de passer la frontière.



Jeu 6 :



Pendant la traversée du terrain jusqu'à la "frontière", le "réfugié" est blessé. Les joueurs vont l'aider à passer la frontière. Le "réfugié" qui peut encore parler insiste sur le danger (il ne faut pas toucher les fils, ni les objets suspendus, ce sont peut-être des mines anti-personnel). De l'autre côté se trouve un "garde-frontière" qui parle dans une langue inconnue de tous. Il leur ordonne de se grouper par famille et de se placer à tel ou à tel endroit et leur distribue les fiches d'identité, toujours sans aucune autre explication que des gestes et des phrases prononcées dans un langage inintelligible. Un "infirmier" arrive sur les lieux et distribue des pansements aux blessés. Lui non plus ne parle pas la langue des réfugiés. Quand les fiches sont ramassées, le "garde-frontière" appelle un "traducteur".

Jeu 7 :



Le traducteur explique que les familles doivent faire la liste de ce dont elles ont besoin. Le **“garde-frontière”** ainsi qu’un **“représentant des autorités locales”** vont d’une famille à l’autre (toujours en parlant cette langue inconnue). Ils ramassent les listes, vont chercher le matériel et reviennent avec la nouvelle liste réduite. Puis ils vont à nouveau à “l’entrepôt” et reviennent en expliquant que tout a disparu. C’est toujours le traducteur qui donne les explications dans la langue des joueurs. Vous pouvez bien sûr inventer des rôles correspondant aux autres jeux. L’important est que les animateurs jouent véritablement et activement leur rôle. Plusieurs animateurs devront assumer plusieurs rôles chacun. Les déguisements doivent être suffisamment marqués et différents pour qu’il n’y ait pas d’ambiguïté pour les joueurs.

Il va de soi que dans cette version du jeu, il vaut mieux éviter de demander aux joueurs de remplir les cadres intermédiaires de débriefing sur leur feuille de route. Ces feuilles peuvent être distribuées à la fin et remplies au début du débriefing final. De cette manière, les jeux s’enchaînent sans que les joueurs aient à sortir de leurs rôles de réfugiés. Vous devez également adapter à votre style d’animation les consignes d’animation des fiches de jeu, les sections “Contexte” à lire. L’animation participative demande plus de préparation et d’engagement de la part des animateurs, mais elle permet aux participants de s’impliquer davantage dans leurs rôles. Si vous choisissez ce type d’animation, n’hésitez pas à prendre conseil auprès de comédiens. Si les animateurs ne jouent pas, il leur sera difficile d’exiger des participants qu’ils restent dans leurs rôles

RÉCAPITULATIF DES ÉLÉMENTS DU JEU

- o **Une “fiche récapitulative du matériel”** à préparer pour l’ensemble du jeu. Avant le début du jeu de simulation, vous devrez photocopier certaines fiches. Prévoyez, outre la phase d’appropriation du jeu, une phase de préparation des documents et du matériel utile à la réalisation du jeu. Par ailleurs, si vous ne connaissez pas l’aire de jeu, consacrez le temps nécessaire au repérage des installations et du site (abri temporaire et passage de la frontière).
- o **La “feuille de route de l’animateur”** ainsi que les fiches “Au fil du jeu” qui faciliteront votre travail d’animation ;
- o **Les “feuilles de route”** (3 pages) qui devront être photocopiées en autant d’exemplaires que de familles et que chaque famille devra conserver tout au long du jeu puisqu’elle aura à remplir régulièrement les cadres des débriefings intermédiaires.
- o **Les fiches de jeu**, numérotées de 1 à 10, fiche de débriefing final et fiche du “jeu de l’au revoir”. Elles sont élaborées sur le plan suivant :
 - ♣ nom et numéro de l’étape ;
 - ♣ objectif, pour clarifier la pertinence du jeu ;
 - ♣ préparation, à faire avant le début de l’animation ;
 - ♣ gestion du temps: les durées ont été choisies pour créer l’atmosphère souhaitée ;
 - ♣ animation, que vous allez suivre pas à pas pour atteindre l’objectif présenté en début de jeu
 - ♣ contexte, que vous lisez aux joueurs au moment indiqué
 - ♣ débriefing : comment l’organiser, quelles consignes donner aux joueurs ?
 - ♣ Les cartes “Evénement” ou de cartes de jeu (à découper) qui accompagnent certaines fiches de jeu et se réfèrent à la situation évoquée dans le jeu. Vous pourrez choisir de les photocopier sur papier couleur afin de faciliter l’animation.
- o **Les fiches “famille”** (11 fiches différentes, chacune décrivant brièvement une biographie familiale) que vous distribuerez, une par famille dès que les groupes seront constitués.



FICHE RÉCAPITULATIVE DU MATÉRIEL

POUR ANIMER CE JEU, VOUS AUREZ BESOIN DE :

- ∂ vos fiches de jeu ;
- ∂ vos fiches "memento" ;
- ∂ un sifflet ;
- ∂ un chrono ou une montre ;
- ∂ un porte-voix ou un entonnoir métallique ;
- ∂ un stylo ;
- ∂ des ciseaux pour découper les différentes cartes à distribuer, les ficelles, les bandeaux ;
- ∂ du carton dans lequel vous découperez certaines cartes à distribuer
- ∂ une chemise, pochette ou classeur dans lequel vous classerez tous les documents à utiliser au cours du jeu afin de vous repérer facilement

PAR AILLEURS, VOUS PRÉPAREREZ LE MATÉRIEL SUIVANT :

La constitution des familles

- ∂ de la ficelle et des feutres de couleur. Vous utiliserez les feutres pour colorer le centre des ficelles et mettre un repère sur les fiches " famille " (une couleur différente par famille) et sur votre memento ;
- ∂ les cartes S.O.S. (une par joueur) ;
- ∂ les photocopies des fiches " famille " et feuilles de route en fonction du nombre de participants et des familles choisies ;
- ∂ un carton et une pince à linge par famille pour servir de support à leurs documents ;
- ∂ deux crayons ou feutres par famille ;
- ∂ du tissu de couleur opaque (une couleur par famille) pour faire des bandeaux (un par joueur) ;

La fuite et la séparation

- ∂ Pas de matériel autre que votre fiche de jeu et les bandeaux (déjà distribués).

La trousse d'urgence

- ∂ les photocopies de la fiche " Trousse d'urgence Consignes " en autant d'exemplaires que de familles.

L'abri temporaire

- ∂ les photocopies des cartes " Événement ". Si vous prévoyez d'animer ce jeu plusieurs fois, vous pouvez coller les cartes sur de petits cartons.
- ∂ de quoi délimiter l'espace exigu (avec des petits piquets et de la ficelle en extérieur, avec des chaises, tables, ruban adhésif en intérieur) ;
- ∂ une bâche si vous décidez de couvrir cet espace.

La décision de quitter le pays

- ∂ les photocopies des cartes " Événement "

Le passage de la frontière

- ∂ le plan d'installation de la frontière ;
- ∂ le matériel nécessaire pour fabriquer la frontière (6 petits piquets, un marteau, 15 à 20 mètres de ficelle, et des objets pour faire du bruit) ;
- ∂ les photocopies des cartes "Événements" ;
- ∂ les photocopies des fiches d'identité (une par famille)

L'installation au camp

- ∂ une feuille de papier vierge par famille ;
- ∂ les photocopies des listes de matériel (une par famille).

Le porte-parole

- ∂ les photocopies des fiches SESAME (une par famille) ;
- ∂ les photocopies des fiches "Consignes" (une par famille).
- ∂ un tampon encreur.

Le contact avec la population

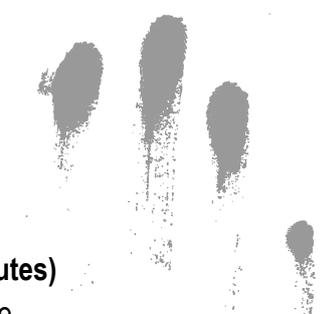
- ∂ les petits cartons sur lesquels vous inscrirez les messages que les joueurs devront transmettre (nombre : la moitié du nombre de joueurs).

Le rapatriement

- ∂ les photocopies des cartes de jeu.

Le débriefing final

- ∂ les photocopies des feuilles "visages" (une par joueur) ;
- ∂ un grand tableau de papier.



La constitution des familles (20-25 minutes)

- ∅ énoncer la règle du jeu
- ∅ répartir les joueurs (5 minutes)
- ∅ faire compléter les fiches (15-20 minutes)

La fuite et la séparation (15-20 minutes)

- ∅ demander aux joueurs de se bander les yeux
- ∅ les répartir sur le terrain
- ∅ énoncer la règle du jeu
- ∅ lire le contexte
- ∅ debriefing jeux 1 et 2

La trousse d'urgence (5-7 minutes)

- ∅ faire constituer la trousse d'urgence
- ∅ distribuer les cartes " Événement "

L'abri temporaire (15 minutes)

- ∅ lire le premier paragraphe du contexte
- ∅ distribuer les cartes " Événement "
- ∅ lire la fin du contexte
- ∅ installer les joueurs dans l'abri
- ∅ debriefing jeu 4

La décision de quitter son pays (15 minutes)

- ∅ distribuer les cartes " Événement "
- ∅ lire le contexte
- ∅ remettre les fiches et les faire remplir (15 minutes)

Le passage de la frontière (10-20 minutes)

- ∅ lire le contexte
- ∅ faire remplir les fiches d'identité
- ∅ faire passer la frontière et contrôler les fiches
- ∅ faire recommencer le cas échéant
- ∅ distribuer les cartes " Événement "

L'installation au camp (15-20 minutes)

- ∅ faire se regrouper chaque famille
- ∅ lire le contexte
- ∅ distribuer le papier et la 1° liste
- ∅ 5 mn après distribuer la 2° liste
- ∅ 3 mn après, ramassez les listes
- ∅ annoncez qu'il ne reste plus rien sauf de l'eau
- ∅ debriefing jeu 7 (10 minutes)

Le Porte-Parole (25-30 minutes)

- ∅ remettre les consignes
- ∅ laisser 10 minutes aux familles pour préparer l'entrevue
- ∅ recevoir chaque porte-parole (2 minutes chacun)
- ∅ remettre si nécessaire un sésame
- ∅ laisser 5-10 minutes pour répondre au sésame

Le contact avec la population (10 minutes)

- ∅ lire le contexte
- ∅ demander aux " récepteurs " de dire ce qu'ils ont compris
- ∅ debriefing jeu 9 (7-8 minutes)

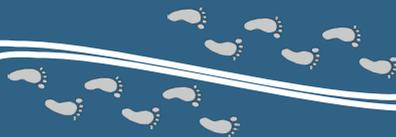
Le rapatriement (5-10 minutes)

- ∅ installer les cartes
- ∅ lire le contexte

Debriefing final

- ∅ remettre les feuilles
- ∅ « Comment vous sentez-vous maintenant ? »
- ∅ collecter les réponses et former les nouveaux groupes
- ∅ lancer le concours d'idées
- ∅ collecter les réponses et faire la synthèse

Jeu de l'au revoir



1

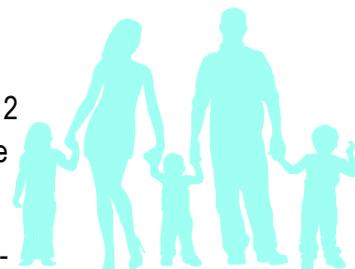
LA CONSTITUTION DES FAMILLES

Ce jeu est très important, il sert de base à l'ensemble du processus pour l'organisation des équipes et l'appropriation des rôles par chacun.

Objectif : Regrouper les joueurs en faisant appel au hasard afin de constituer les familles qui participeront au jeu.

PRÉPARATION

- ∅ Découpez de la cordelette ou de la ficelle en morceaux de grandeur égale (environ 2 m). Il faut un morceau de cordelette pour deux joueurs. En cas de nombre impair de joueurs dans la famille, prévoir une cordelette de demi-longueur.
- ∅ Coloriez le centre de chaque cordelette (sur deux centimètres seulement) en utilisant autant de couleurs que de familles à constituer (ainsi, pour une famille composée de 6 personnes, on confectionnera 3 morceaux de 2 m colorés au centre en rouge, pour une famille de 5 personnes, 2 morceaux de 2 m colorés au centre en vert et une cordelette d'1 m colorée en vert à l'une de ses extrémités).
- ∅ Préparez des bandes de tissu coloré opaque (autant de couleurs que de familles participant au jeu). Ces bandeaux serviront de brassards pour se reconnaître, de foulard pour se bander les yeux, de serviette pour mettre un bras en écharpe si une carte événement indique un accident...).



GESTION DU TEMPS

Pour un groupe d'une vingtaine de personnes, il faut compter cinq minutes pour répartir les cordelettes et distribuer les fiches. Puis les joueurs disposent d'une quinzaine de minutes pour compléter la fiche avant que le jeu proprement dit ne commence. Ce temps d'entrée dans le jeu ne doit pas être écourté car il permet aux joueurs d'investir leur rôle et de ressentir davantage les émotions pendant le reste du jeu.

ANIMATION

- ∅ Placez dans votre main les cordelettes en cachant les parties colorées.
- ∅ Présentez l'ensemble des cordelettes aux joueurs.
- ∅ Lisez le contexte à haute voix. Chaque joueur choisit l'extrémité d'une cordelette et la garde en main.
- ∅ Lâchez le faisceau de ficelles.
- ∅ Les joueurs ayant tiré une cordelette de la même couleur feront partie de la même famille. Remettez-leur la "fiche signalétique famille" correspondante et les bandeaux de couleur qui permettront à l'animateur de les identifier tout au long du jeu.
- ∅ Laissez environ quinze minutes aux équipes pour compléter la "fiche signalétique famille" (se choisir un nom, des prénoms imaginaires, prendre connaissance de la biographie familiale et du contexte qui amène la famille ou le groupe à une situation de réfugié).



CONTEXTE

Avant le jeu des cordelettes (les cordelettes à la main)

« Vous allez participer à un jeu de simulation, qui vous permettra de mieux comprendre les difficultés que vivent les réfugiés. Vous-même avez peut-être déjà été sensibilisé à ce type de situation et il est possible que durant le jeu vous ressentiez des émotions, que vous viviez des moments pénibles.

Sachez que vous pouvez à tout moment vous retirer du jeu si celui-ci vous crée un sentiment de malaise pour lequel vous ne pouvez pas vous faire aider au sein de votre famille. N'hésitez pas dans ce cas à brandir votre carte SOS.

Pendant la durée du jeu, vous allez faire partie d'un groupe ou d'une famille qui vivra les événements en essayant de s'entraider. Pour retrouver les autres membres de votre famille, vous allez choisir chacun l'extrémité d'une cordelette et la garder en main quand je lâcherai le faisceau. Vous devrez rejoindre le joueur qui se trouve à l'autre bout du morceau que vous tenez en main sans lâcher la cordelette et constituer une famille par couleur ». Après avoir remis les fiches familles

« Vous êtes maintenant réunis en famille, vous allez décider ensemble du nom qui va être le vôtre pendant le jeu, de vos nouveaux prénoms et lire attentivement les renseignements qui vous sont donnés sur votre famille. Ils vous aideront à vous mettre dans la peau des personnages ».

DÉBRIEFING

Il n'est pas prévu de débriefing pour ce jeu.





LA FUITE ET LA SÉPARATION

Objectif : Les yeux bandés, dispersés et mélangés aux quatre coins de l'espace de jeu, les joueurs ont pour objectif de se retrouver pour reconstituer les familles.

Gestion du temps : La durée du jeu ne doit pas excéder 20 minutes.

Matériel la fiche de jeu : un sifflet ; un porte-voix ou un entonnoir.



PRÉPARATION

Le jeu peut se dérouler sur n'importe quelle aire pourvu qu'elle soit assez vaste:

- ⊖ pour 15 à 20 joueurs, 500 m² soit l'équivalent de deux terrains de basket;
- ⊖ pour 30 joueurs et plus, 1000 m² soit l'équivalent d'un demi terrain de foot.

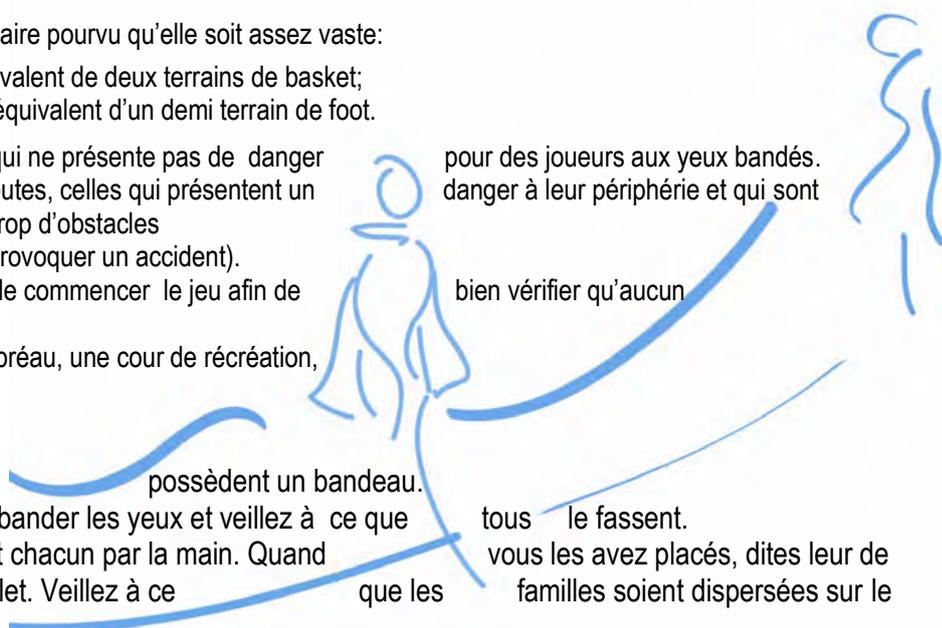
Il est essentiel de choisir un espace de jeu qui ne présente pas de danger. Ainsi, vous excluez les aires au bord des routes, celles qui présentent un danger à leur périphérie et qui sont mal délimitées, et également celles qui ont trop d'obstacles (trous, arbres, rochers, tout ce qui pourrait provoquer un accident).

Vous veillerez à faire le tour de l'aire avant de commencer le jeu afin de bien vérifier qu'aucun danger n'existe.

Vous pouvez utiliser un terrain de sport, un préau, une cour de récréation, un gymnase, une salle des fêtes.

ANIMATION

- ⊖ Assurez-vous que tous les joueurs possèdent un bandeau.
- ⊖ Demandez à tous les joueurs de se bander les yeux et veillez à ce que tous le fassent.
- ⊖ Dispersez les joueurs en les prenant chacun par la main. Quand vous les avez placés, dites leur de ne plus bouger jusqu'au coup de sifflet. Veillez à ce que les familles soient dispersées sur le terrain.
- ⊖ Lisez les règles de sécurité et la section " Contexte " (au besoin, pour vous faire entendre, munissez-vous d'un porte-voix ou, à défaut d'un entonnoir métallique dans lequel vous articulerez et parlerez lentement).
- ⊖ Donnez le signal du départ (coup de sifflet).
- ⊖ Tout joueur qui perd volontairement ou non son bandeau, se retire du jeu et se tient auprès de l'animateur pour l'aider à assurer la sécurité en cas de besoin.
- ⊖ Le jeu ne débute qu'au signal de l'animateur (sifflet) et s'arrête également au signal sonore de l'animateur.
- ⊖ Pendant la durée du jeu, l'animateur va être particulièrement attentif à la sécurité des joueurs qui ont les yeux bandés.



RÈGLES DE SÉCURITÉ

- ⊖ ne courez pas;
- ⊖ soyez prudents dans vos déplacements. Balayez l'espace devant vous avec vos bras sans mouvement brusque afin de ne pas blesser les autres joueurs.
- ⊖ si un problème de sécurité se pose, j'arrêterai le jeu d'un coup de sifflet. Vous attendrez alors la consigne de reprise du jeu ou d'arrêt définitif.

CONTEXTE

- ⊖ « Au cours d'une promenade en famille au centre du village, qui s'annonce fort agréable, surgit dans le ciel un avion qui rase les toits. Le bruit qu'il fait vous a surpris et vous terrifie. Quelques secondes plus tard, une formation d'avions apparaît au loin, et attaque le village. Ce sont des chapelets de bombes qui dégringolent et explosent avec fracas. Une épaisse fumée remplit la rue où votre famille se trouve. Des gens crient et courent dans tous les sens.
- ⊖ Votre famille est dispersée. Vous n'y voyez plus rien avec cette fumée dense qui vous pique la gorge. Vous criez aussi pour retrouver votre famille et la regrouper pour fuir plus loin.
- ⊖ Vous devez retrouver tous les membres de votre famille en gardant les yeux bandés ».
- ⊖ (Coup de sifflet pour donner le départ)

DÉBRIEFING :

A l'issue du jeu, l'animateur demande aux familles de s'isoler dans un coin, de prendre leur feuille de route et de remplir le cadre "La fuite et la séparation"

3

LA TROUSSE D'URGENCE

Objectif : Constituer la trousse d'urgence. Chaque famille décide des objets à emporter (un par personne).

Préparation : Photocopiez la feuille " La trousse d'urgence Consignes " en autant d'exemplaires que de familles.

Gestion du temps : Environ 5 minutes. Vous n'avez qu'une intervention dans ce jeu après la distribution: à la fin du jeu, assurez-vous que chaque famille emporte dans sa trousse un objet par personne moins un (celui retiré à la suite du tirage de la carte " Evénement ").



ANIMATION

∂ Les joueurs sont rassemblés par famille. Distribuez la feuille de consignes qui devra rester retournée tant que vous n'avez pas donné le signal du départ.

∂ Chaque famille doit choisir un objet par personne et la liste des objets doit faire l'unanimité.

La liste doit être inscrite sur la fiche famille, dans le cadre prévu à cet effet.

∂ Une fois que chaque famille a constitué sa trousse, faites lui tirer une carte " Evénement ".

∂ Vérifiez que chaque famille a bien retiré de sa trousse d'urgence l'objet visé par la carte " Evénement ".

DÉBRIEFING

Il n'est pas prévu de débriefing à l'issue de ce jeu.



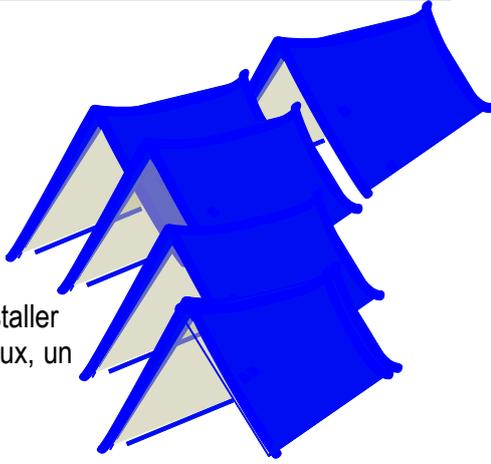
LORS D'UN CONTRÔLE, VOUS DEVEZ DONNER LE PLUS PETIT OBJET DE VOTRE TROUSSE D'URGENCE

Objectif: Il s'agit de créer une situation où les joueurs vont devoir s'adapter à un environnement difficile (promiscuité, fatigue,...) et s'organiser pour passer un moment de la manière la plus confortable possible malgré les contraintes.

PRÉPARATION

Matériel

Ce jeu ne nécessite aucun matériel autre que celui que vous utiliserez pour délimiter précisément l'espace exigu représentant l'abri provisoire. Pour cela, vous pouvez utiliser des matériaux disponibles (tables, chaises, etc.) ou tout simplement installer quelques petits piquets reliés entre eux par une ficelle suffisamment visible, ou mieux, un ruban large.



Mise en place

L'espace à choisir est très important, particulièrement au niveau de la superficie à mettre à disposition des joueurs. Selon le lieu de votre animation, réfléchissez à un endroit un peu inconfortable (les familles ne vont pas trouver des lits, des matelas...). Il est essentiel que l'espace choisi soit parfaitement délimité afin de permettre une véritable expérience et d'éviter toute contestation. Vous pouvez aussi recouvrir cet espace avec une bâche.

Pour une famille de cinq, la surface maximale pour cette situation est de 2 m², soit un rectangle de 2 m sur 1 m. Pour 3 familles de 5 personnes, il faut prévoir un rectangle de 3 m sur 2 m.

Pour calculer la surface nécessaire, reportez-vous aux indications ci-dessous.

pour 15 joueurs: 6 m²

pour 20 joueurs: 8 m²

pour 25 joueurs: 10 m²

pour 30 joueurs: 12 m²

pour 35 joueurs: 14 m²

pour 40 joueurs: 16 m²

pour 45 joueurs: 18 m²

pour 50 joueurs: 20 m²

pour 55 joueurs: 22 m²

pour 60 joueurs: 24 m²

Gestion du temps

Ce jeu peut durer au minimum 7 à 8 minutes si les joueurs s'organisent rapidement pour s'installer à l'intérieur de l'abri ou plus si l'installation pose des problèmes. Il n'est pas souhaitable de faire durer le jeu au-delà de 15 minutes.

Vous ne devez pas informer les joueurs de la durée du jeu.



Au cours de la fuite, votre famille a été attaquée par des bandits. Le plus âgé a reçu un coup de couteau au niveau de l'omoplate. Il porte le bras en écharpe.

Animation

- o Répartissez les familles sur le terrain de façon espacée à une distance de 100 m au moins de l'endroit que vous avez prévu pour l'abri temporaire.
- o Faites tirer une carte " Événement " .
- o Demandez aux familles de tenir compte des informations de la carte " Événement " , c'est-à- dire de se déplacer en respectant les handicaps prévus.
- o Vérifiez bien qu'elles le font!
- o Lisez la section " Contexte " à haute voix.
- o Dans la fuite, un des enfants de la famille est tombé dans un puits. Il s'est cassé une jambe. Vous le soutenez.
- o Indiquez le lieu de l'abri temporaire.
- o Donnez le signal du départ vers l'abri pour toutes les familles en même temps.
- o Quand les familles sont dans l'abri, précisez-leur qu'elles doivent s'installer comme pour passer la nuit, le plus confortablement possible et en tenant compte des blessés et de ce qu'ils sont dans le jeu (enfant, vieillard...).
- o Chronométrez le temps dans l'abri temporaire, soit 15 minutes au maximum sans préciser aux joueurs la durée de cette situation. Laissez s'installer un climat de tension.

Contexte

« Après les événements qui ont obligé votre famille à quitter sa maison, vous avez fui sans trop savoir dans quelle direction aller. Un membre de votre famille a été accidenté et se trouve maintenant avec un handicap que vous allez devoir gérer jusqu'à ce que vous trouviez une solution pour le soigner.

La nuit est tombée depuis une heure, vous êtes tous épuisés par cette journée traumatisante et tous les événements que vous avez subis. Il est temps de trouver un abri provisoire pour passer la nuit et essayer de retrouver des forces. Vous vous déplacez péniblement. Vous êtes prêts à accepter n'importe quelle sorte d'abri pourvu que toute la famille puisse y tenir.

Vous vous dirigez vers l'endroit que l'on vous désigne comme une possibilité d'abri provisoire ».

Débriefing

Lorsque vous signalez la fin du jeu, vous demandez aux joueurs de discuter en famille sur le lieu même de l'abri de ce qu'ils ont ressenti dans cette situation et de remplir le cadre correspondant dans la feuille de route.

Ensuite, chaque joueur donne un chiffre entre 1 et 10 pour indiquer la difficulté de la situation pour lui ou elle. Plus la situation a été difficile, plus le chiffre va être élevé (1= confortable, 10 = insupportable).

Un des membres de la famille note ces différents chiffres, en fait la moyenne et la reporte dans la case correspondante.

5

LA DÉCISION DE QUITTER SON PAYS



Objectif: Faire prendre conscience aux joueurs de la difficulté de prendre la décision de quitter son pays.

Préparation

Rien de particulier puisque les familles sont déjà installées. Vous pouvez proposer à certaines d'entre elles de se déplacer si vous jugez qu'elles peuvent être gênées par la proximité d'une autre famille.

Gestion du temps

La durée de cet exercice est de 10 à 15 minutes. L'animateur appréciera la durée de l'exercice de telle sorte que les joueurs vivent un moment d'attente après avoir fini de remplir la fiche. L'attente est une situation que les réfugiés vivent fréquemment.

Animation

Après le débriefing du jeu précédent, vous faites tirer aux familles une carte " Événement " qui les amènera à réfléchir à la décision de quitter leur pays.

Lisez la section " Contexte " à haute voix.

Les joueurs restent regroupés par famille. Ils discutent à partir des questions de la feuille de route qui correspondent à ce jeu. Ils disposent de 10 à 15 minutes pour remplir le cadre " La décision de quitter son pays ".

Contexte

« Vous venez de passer une nuit avec d'autres familles dans un abri provisoire. Cela n'a pas été de tout repos. Certains membres de votre famille sont abattus, fatigués ou même épuisés, démoralisés, pessimistes, anxieux de savoir ce qui va encore leur arriver. Malheureusement, vous êtes conscients qu'il n'est pas possible de revenir en arrière et vous devez décider ensemble en famille de quitter le pays. C'est une grave décision qui engage tout l'avenir de votre famille. Quel avenir, vous n'en savez pas grand chose si ce n'est rien du tout. On vous a dit que, de l'autre côté de la frontière, un camp a été installé pour recevoir les réfugiés et les aider à s'organiser. Mais de l'autre côté, c'est l'INCONNU. Vous décidez d'en discuter en famille, d'évaluer les avantages et les inconvénients de cette décision, de laisser chacun dans la famille s'exprimer sur ce qu'il espère trouver, sur ce qu'il craint de trouver ».



Débriefing

Aucun débriefing n'est prévu pour cette épreuve (feuille de route à remplir). Vous croyez tous qu'un départ est nécessaire, mais vous êtes tristes à l'idée de quitter votre pays. Vous en parlez ensemble.

Vous allez partir sans connaître votre véritable destination. Vous rêvez de silence, de sécurité et vous songez au pays qui va vous accueillir. Vous en parlez avec votre famille.



LE PASSAGE DE LA FRONTIÈRE

Objectif : Confronter les joueurs aux difficultés que rencontrent les réfugiés dans leur exode, en particulier lorsqu'ils ne comprennent pas la langue du pays d'accueil et qu'ils doivent s'expliquer et se faire comprendre pour obtenir le droit d'asile.

Matériel : une fiche d'identité par famille & La frontière matérialisée

Mise en place

Dans ce jeu, il est préférable de préparer la frontière avant le début du jeu, de façon à être plus à l'aise au cours du jeu. Cette frontière peut être installée en plantant des piquets qui vont dépasser du sol de 40 cm. Ces piquets, au nombre de 6, seront plantés comme sur le schéma ci-inclus.

Ils seront reliés par des ficelles nouées en haut des piquets de façon à constituer un treillis. Sur ces ficelles, fixez des objets qui feront du bruit si l'on touche la ficelle comme des grelots, boîtes de conserves ou autres récipients remplis de billes.

Gestion du temps

La durée de ce jeu varie beaucoup en fonction du nombre des joueurs. Elle peut aller de 10 à 20 minutes environ. Si vous êtes pris par le temps et voulez réduire la durée, vous pouvez demander à une partie seulement des membres d'une famille de franchir la " frontière " et de vous apporter la fiche d'identité.



Animation

- ∂ Rassemblez les joueurs par famille à une dizaine de mètres les unes des autres.
- ∂ Lisez le contexte.
- ∂ Remettez à chaque famille une fiche d'identité.
- ∂ Pendant qu'ils la remplissent, vérifiez que votre " frontière " est prête.
- ∂ Quand une famille a fini de remplir sa fiche, la famille entière vient vers vous à l'endroit de la frontière.
- ∂ Demandez alors à chaque joueur de franchir cette frontière les yeux bandés. La famille ne peut faire tinter la frontière plus d'une fois par joueur (5 fois pour une famille de 5, 8 fois pour une famille de 8, etc.).
- ∂ Une fois que tous les membres de la famille ont franchi la frontière, ils vous remettent leur fiche d'identité.
- ∂ Si la fiche est correctement remplie, (dans la langue du pays d'accueil, c'est à dire dans un langage incompréhensible, comme la partie imprimée du formulaire) vous acceptez leur passage et leur remettez une carte " Événement " .
- ∂ Dans le cas contraire, dites que vous ne comprenez pas leur langue et demandez qu'ils corrigent leur fiche en se mettant à l'écart , puis qu'ils vous rapportent leur fiche. A vous de voir si vous leur demanderez ou non de franchir à nouveau la frontière.
- ∂ Si une famille a trop fait « tinté » la frontière, l'animateur peut exiger qu'elle paye le passage des membres " fautifs " en remettant à l'animateur un ou deux objets tirés de sa trousse d'urgence.



Vous avez suivi d'autres personnes en fuite qui vous ont menés jusqu'à ce camp.

Contexte

« Après avoir traversé bien des difficultés, vous avez réussi à vous approcher de la frontière. Beaucoup d'entre vous sont exténués, blessés, affamés et assoiffés. Vous n'attendez que peu de choses : de l'eau, de la nourriture et un endroit pour vous installer le plus confortablement possible, soigner vos blessés et dormir sans crainte.

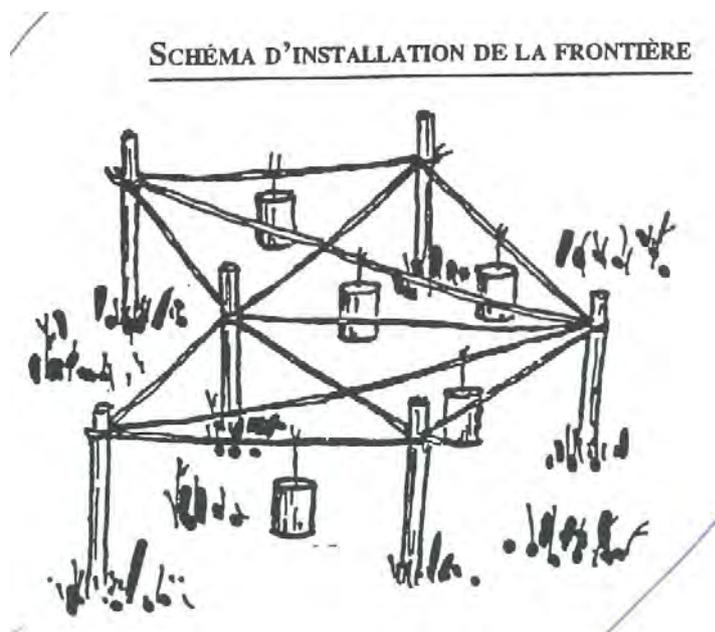
Hélas, vous avez perdu vos papiers dans votre expédition et les autorités du pays craignent que des bandits, agitateurs et autres malfaiteurs ne pénètrent sur le territoire. Aussi, ils vous demandent avant toute chose et donc avant de subvenir à vos besoins élémentaires, de remplir une fiche de renseignements. Si vous n'arrivez pas à la remplir et à satisfaire à l'obligation du pays d'accueil, vous risquez d'être refoulé sans qu'aucune aide ne vous soit apportée.

Dès que vous aurez rempli ces imprimés, vous pourrez venir les déposer par famille au bureau de l'administration en franchissant un espace qui représente la frontière.

Mais, attention, avant de vous accepter dans le pays, les autorités veulent vérifier que vous présentez toutes les qualités pour vous intégrer facilement dans cet environnement différent ».

Débriefing

A l'issue de cette épreuve, il n'est pas prévu de débriefing.



7

L'INSTALLATION DU CAMP

Objectif: Il s'agit de préparer une liste du matériel nécessaire à chaque famille dans le camp de réfugiés. En fonction de cette liste, la famille recevra les quantités demandées et pourra s'installer. Hélas au cours du jeu des modifications substantielles arrivent et créent des difficultés aux familles qui doivent alors s'adapter à ces changements successifs.

Matériel 1 feuille de papier par famille; les listes de matériel que vous découperez à l'avance; une montre ou un chronomètre; un bidon d'eau et quelques gobelets

Préparation

Mise en place

Ce jeu peut se dérouler aussi bien dehors qu'à l'intérieur. Pensez à recréer les conditions d'un camp de réfugiés (sans table ni chaise).



Gestion du temps

Attention, gérer le temps pour ce jeu est essentiel. La durée du jeu est d'environ 10 minutes. Mais seuls les animateurs le savent. Respectez bien les consignes de la section " Animation ".

Animation

- o Les joueurs sont rassemblés par famille; celles-ci sont distantes d'environ 10 mètres les unes des autres.
- o Distribuez à chaque famille une feuille de papier.
- o Lisez la section " Contexte ".
- o Distribuez la première partie de la fiche (première liste).
- o Après 5 minutes, faites un aller et retour vers un supposé entrepôt et revenez en disant que de nouveaux réfugiés du même pays qu'eux sont arrivés, qu'il convient de partager le matériel disponible avec eux et que donc, les quantités sont limitées. Remettez la 2ème liste de matériel. Dites-leur que les premiers qui auront fini seront les premiers servis.
- o Au bout de 3 minutes, passez dans les groupes en pressant les joueurs de vous remettre leurs listes.
- o Même si tous n'ont pas fini, ramassez toutes les feuilles et faites mine d'aller chercher le matériel demandé.
- o Revenez en expliquant qu'il ne reste plus rien, seulement de l'eau. Vous installez alors votre bidon et commencez une distribution d'eau. Les joueurs devront faire la queue pour pouvoir boire un gobelet d'eau.
- o Vous demandez aux familles de remplir le cadre débriefing de leur feuille de route.

Attention

- o Les joueurs établissent en famille la liste du matériel nécessaire et les quantités demandées de chaque type d'objet mentionné sur la liste distribuée.
- o Les familles ne peuvent se déplacer vers l'animateur

Contexte

8 "Au cours du passage de la frontière, vous avez perdu le sac qui contenait

Attention

- ∂ Les joueurs établissent en famille la liste du matériel nécessaire et les quantités demandées de chaque type d'objet mentionné sur la liste distribuée.
- ∂ Les familles ne peuvent se déplacer vers l'animateur



Contexte

“Au cours du passage de la frontière, vous avez perdu le sac qui contenait les papiers importants de la famille en passant un torrent. Vous êtes arrivés maintenant dans ce camp de réfugiés depuis quelques jours déjà et vous avez vu un lâcher de parachutes au dessus de la colline avoisinante hier au soir. On organise l’installation des nouveaux arrivants dont vous faites partie. Il vous sera remis une liste du matériel disponible en vue d’aménager un espace et y installer votre famille avant la saison des pluies qui va commencer prochainement.

Dès que vous recevrez cette liste vous devrez indiquer quels objets vous seront nécessaires et en quelle quantité.

Vous avez 15 minutes pour établir cette liste.

Pour éviter tout mouvement de foule, nous vous demandons de ne pas quitter le lieu dans lequel vous êtes actuellement installés”.

Débriefing

A l’issue du jeu, vous demandez aux familles de remplir le cadre correspondant de la fiche de route après en avoir discuté ensemble. Il s’agit pour les joueurs d’exprimer ce qu’ils ont ressenti au cours du jeu vis à vis des changements et des perturbations dans les horaires annoncés.



LE PORTE-PAROLE

Objectif : Pour pouvoir se rendre dans un pays d'accueil, les familles doivent envoyer un représentant chargé d'obtenir l'autorisation de franchir la frontière. Ce porte-parole doit être suffisamment convaincant pour obtenir cette autorisation.

Matériel: un tampon encreur avec une inscription quelconque de style « officiel ».

PRÉPARATION

Gestion du temps :

durée totale 15 à 25 minutes selon le nombre de familles.



Animation

- o Remettez à chaque famille la feuille de consignes et laissez-les se préparer pendant 15 minutes sans intervenir. Ensuite, vous avez 5 minutes pour valider l'argumentation et donner le feu vert.
- o Les 15 minutes écoulées, chaque famille ayant choisi un représentant, vous allez recevoir ce porte-parole qui doit vous convaincre du bien-fondé de le laisser, lui et sa famille, entrer dans votre pays. Il doit obtenir votre consentement grâce à son attitude résignée et soumise.
- o Si le porte-parole a une ATTITUDE SOUMISE, la famille obtient l'autorisation d'entrer.
- o Vous apposez alors un tampon sur la feuille de route de la famille.
- o Si le porte-parole a une autre attitude, vous lui remettez un SESAME à déchiffrer avec sa famille avant d'apposer le tampon et vous passez au suivant SANS EXPLICATIONS. Le porte-parole doit retourner vers sa famille et revenir vous apporter la réponse pour obtenir l'autorisation d'entrer.

Débriefing

Il n'est pas prévu de débriefing après cette épreuve. Codes des sésames



CODES SÉSAMES

Avocat : A vaut K

VSLOBDO = LIBERTE

ZKSH = PAIX

CYVSNKBSDO = SOLIDARITE

COMEBSDO = SECURITE

Ramsès: = LIBRE

= PAIX

= SOLIDARITE

= SECURITE



LE CONTACT AVEC LA POPULATION

Objectif : Après leur demande d'asile, les familles se retrouvent dans un pays étranger dont elles ne connaissent pas la langue. Pourtant, il leur faut communiquer pour s'installer, s'alimenter, s'informer ou tout simplement jouer avec les enfants du quartier. Les joueurs vont se retrouver confrontés à la difficulté de communiquer.

PRÉPARATION

Matériel

- ∅ votre feuille de route animateur pour vous rappeler les caractéristiques des différents membres des familles qui font partie du jeu.
- ∅ vous recopiez sur des petits cartons les messages que les joueurs devront transmettre. Il faut un nombre de messages équivalent à la moitié des joueurs. Voici quelques exemples de messages que vous pouvez demander aux joueurs de transmettre. Pour les autres, nous faisons confiance à votre imagination.

Exemples:

- « Je cherche un magasin d'alimentation »,
- « Où peut-on acheter de la nourriture bon marché »,
- « Je cherche un docteur. Toute ma famille est malade »,
- « Où est la pharmacie la plus proche? »,
- « A quoi les enfants jouent-ils dans ce pays? »,
- « Où est-ce que je peux prendre le bus? »,
- « Est-ce que je peux m'inscrire à l'école? »,
- « Est-ce que je peux jouer avec vous? »



Gestion du temps

La durée de cet exercice est d'environ 12 minutes pour l'installation des joueurs par groupes de deux et l'essai de transmission des messages. Ajoutez le temps nécessaire au débriefing.

Animation

- ∅ Vous rassemblez l'ensemble des joueurs.
- ∅ Vous leur lisez le contexte.
- ∅ Vous veillez à la constitution des paires de joueurs qui vont devoir communiquer. Si possible, favorisez la constitution de paires enfant-enfant, parent-parent etc. Mais l'essentiel est que les joueurs émetteurs fassent passer leur message.
- ∅ Vous distribuez un message à un des membres de chaque paire constituée (le joueur émetteur). Si le nombre de joueurs est impair, vous constituez un groupe de trois, et vous distribuez deux messages. Les trois joueurs formeront une chaîne, avec un joueur à la fois émetteur et récepteur au milieu.
- ∅ Au bout de 5 minutes, vous demandez à tous les joueurs récepteurs ce qu'ils ont compris au cours de l'essai de transmission et vous demandez aux joueurs émetteurs de rectifier le cas échéant.



SESAME

Code : Avocat

V S L O B D O

Contexte

« Vous venez d'arriver dans un pays d'accueil qui a accepté de vous attribuer le statut de réfugié à la suite des nombreuses démarches que vous avez entreprises dans cet espoir. Vous voilà venant tout juste de rentrer dans un nouveau logement dans un quartier qui vous paraît bien étrange, avec des voisins qui ne vous ressemblent pas du tout et auprès desquels vos essais de vous faire comprendre sont restés sans succès. Pourtant il vous faut bien arriver à communiquer pour vous installer.

Chaque membre de la famille va chercher un partenaire étranger pour communiquer avec lui ou elle. Ainsi, un enfant va chercher un enfant dans une autre famille, le père va chercher le père d'une autre famille, etc.

Ainsi chacun va être en contact avec un étranger qui ne peut pas comprendre ce qu'il lui dit car les prononciations sont trop différentes, mais avec lequel il peut communiquer en traçant sur son dos les lettres du message qu'il veut faire passer.

Cela bien sûr sans parler. Nous allons vous distribuer des messages que vous devrez transmettre. Dès que vous avez reçu le petit carton, vous ne devez plus échanger un seul mot avec votre partenaire et communiquer uniquement par les lettres tracées dans le dos ».

Débriefing

A l'issue du jeu et après vérification que les messages ont été correctement perçus, les familles se reconstituent pour échanger sur cette nouvelle expérience et remplir le cadre correspondant dans la feuille de route.

Objectif : Il s'agit de faire prendre conscience aux joueurs des difficultés et des dangers auxquels les réfugiés peuvent être confrontés quand ils sont de retour dans leur pays.

PRÉPARATION

Photocopiez les cartes en autant d'exemplaires que de familles, plus deux. Vous les découperez et si possible les collerez soit sur de la cartonnnette, soit sur de vieilles cartes à jouer.



Gestion du temps

La durée habituelle de ce jeu est de 5 à 10 minutes. Mais elle est aussi fonction du temps que les familles mettront à trouver les cartes. Selon qu'elles sont prudentes ou non, le temps peut varier du simple au double.

Animation

- o Pendant le débriefing du jeu précédent, vous installez les cartes face retournée vers le sol de telle manière que les joueurs ne puissent identifier les messages.
- o Lisez le contexte aux joueurs
- o Quand vous donnez le signal, tous les joueurs partent à la recherche des cartes. Pour subvenir à ses besoins, chaque famille doit trouver:
 - o 3 aliments différents, qui respectent ses habitudes alimentaires,
 - o 1 outil afin de cultiver et assurer ainsi à plus long terme son alimentation,
 - o 1 paquet de semences,
 - o de l'eau.
- o Vous veillez à ce que les joueurs ne reposent pas une carte " Mine " sans rien dire ni faire. En effet, les cartes " Mine " portent le message suivant : « Ceci est une mine qui explose si on la touche. Criez fort le mot " BOOM " et laissez-vous tomber par terre, vous êtes très gravement blessé et vous hurlez. Vous ne pouvez plus aider votre famille que vous retrouverez à la fin de ce jeu ».
- o Au bout d'environ dix minutes, vous sifflez la fin du jeu et demandez aux joueurs de se rassembler par famille et d'effectuer le débriefing final.



Contexte

« Vous avez voyagé en camion pour revenir au pays. Vous êtes heureux de rentrer mais vous retrouvez votre région d'origine dévastée par plusieurs années de guerre. Maisons, hôpitaux, écoles, lignes de chemin de fer, routes, tout est en ruine. Un peu partout, des mines meurtrières sont encore là, dispersées dans toute la région. Les services les plus élémentaires ont disparu et les infrastructures ont été détruites, les réseaux d'eau potable également.



Vous devez essayer de récupérer dans l'endroit où vous vous trouvez de quoi vous nourrir, c'est à dire trois aliments qui correspondent à vos habitudes alimentaires (voir votre fiche signalétique famille), de l'eau potable pour vous désaltérer, et un paquet de semences pour commencer à cultiver, planter avant la pluie et profiter bientôt d'une récolte. Enfin, il vous faudra un outil pour cultiver la terre.

Attention, soyez très prudent car le terrain n'est pas entièrement déminé. Si, par malheur, vous retournez une mine, vous pourriez être handicapés à vie ou même être tués. Soyez vraiment très prudents ». Puis, à lire seulement si vous faites le jeu dans sa version intégrale:

“Vous pouvez bien sûr faire des échanges avec d'autres familles et utiliser, si cela vous aide, des éléments qui vous restent dans votre trousse d'urgence.

”Débriefing

Aucun débriefing n'est prévu à l'issue de ce jeu. A la fin, vous passez directement au débriefing final.

LE DEBRIEFING FINAL

Ce débriefing se déroule en deux temps

Objectif

Premier temps: permettre aux joueurs d'exprimer ce qu'ils ont ressenti au cours du jeu.

Deuxième temps: permettre aux joueurs de trouver et d'exprimer des idées de réalisations concrètes en faveur des réfugiés et les amener à l'action.

PRÉPARATION

1. Préparer les feuilles de personnages « Comment vous-sentez-vous, maintenant? » en autant d'exemplaires que de joueurs.
2. Préparer une boîte à idées, quelques feuilles blanches et si possible un grand tableau de papier.

Gestion du temps

1. Le débriefing doit se dérouler sur un rythme dynamique. Il variera bien sûr en fonction du nombre de joueurs mais ne devrait pas excéder 10 à 15 minutes.
2. Cette étape peut être plus longue si vous en avez la possibilité. Par exemple, 10 minutes pour la réflexion en groupe sur des actions concrètes à réaliser et au moins 10 minutes pour la restitution de l'ensemble des idées placées dans la boîte à idées et leur inscription sur le grand tableau de papier.

ANIMATION

Premier temps

A) Le ressenti des familles:

- o rassemblez les joueurs;
- o proposez une reprise rapide des débriefings intermédiaires. Utilisez votre dossier de préparation à l'animation et en particulier la section 3 ("présentation du jeu") afin de pouvoir répondre aux questions des joueurs et de faire le rapport entre ce qu'ils ont pu vivre au cours de la simulation et la réalité. Sauf pour les groupes de plus de cinquante participants, vous pouvez demander à chaque famille de lire ses notes. Vous pouvez dresser les comparaisons qui vous paraîtront utiles.

B) Le ressenti individuel:

- o distribuez à chaque joueur la feuille de personnages;
- o demandez à chacun de cocher la figure qui correspond le mieux à ce qu'il a éprouvé pendant le jeu.
- o faites un "tour de table" en demandant à chacun pourquoi il a choisi telle ou telle figure.

La question « pourquoi » est la mieux à même de pousser les participants à s'exprimer.

- o demandez aux joueurs qui auront utilisé une carte "SOS", ou tiré une carte "Mine" de s'exprimer sur leur sentiment s'ils le souhaitent;
- o en lisant une à une les expressions proposées par la feuille de personnages, demandez aux joueurs qui ont entouré la même figure de se regrouper;
- o vous pouvez ensuite souligner, en fonction de l'importance de chaque groupe, les états d'esprit les plus répandus et commenter;
- o laissez à chaque participant la possibilité de conserver sa feuille de personnages.

Un fruit



Deuxième temps: Les actions concrètes

- ∂ demandez aux participants regroupés selon leur ressenti commun de lister le plus grand nombre d'actions concrètes dont ils pensent qu'elles pourraient être utiles à des réfugiés et de déposer leur liste dans la boîte à idées;
- ∂ donnez connaissance des propositions à l'ensemble des joueurs, oralement ou en inscrivant les idées sur un tableau en papier

12 LE JEU DE L'AU-REVOIR

Objectif : Après le débriefing final, pour recréer une unité parmi les joueurs et pour les aider à quitter leur rôle de réfugiés, vous leur proposez un jeu qui réunira toutes les familles ensemble, et auxquels vous, animateurs, participerez également.

Animation

Vous avez attendu que chaque famille ait présenté la synthèse de ses réflexions sur le thème des réfugiés. Pour clôturer ce jeu, vous demandez à tous de se réunir dans une grande ronde et vous lisez la section " Contexte " à haute voix.

Contexte

- ∂ « Après ce jeu sur les réfugiés auquel vous venez de participer, je vous invite à accomplir avec nous, un dernier exercice qui nous réunira avant la fin de notre animation et qui nous permettra de clore ce temps passé ensemble. Je vous invite à faire une grande ronde sans se tenir les mains, mais en se mettant épaules contre épaules.
- ∂ Allez, plus serrés.
- ∂ Nous allons pivoter tous ensemble d'un quart de tour sur la droite. Sur la droite
- ∂ SVP, sur la droite.
- ∂ Bien, ensuite, nous resserrons le cercle ainsi formé en nous déplaçant d'un pas vers le centre du cercle. Très bien.
- ∂ A mon signal et seulement à mon signal, et tous ensemble, vous allez vous asseoir sur les genoux de la personne qui est derrière vous.
- ∂ Prêts? Allons-y.
- ∂ Voilà, nous tenons ensemble en équilibre, sans support. Si vous le voulez nous pouvons même essayer de nous déplacer.
- ∂ A mon signal, on avance tous la jambe droite, GO. Puis la jambe gauche, bien... »



FEUILLE DE ROUTE DES FAMILLES

Famille

La fuite et la séparation

Inscrivez les mots qui traduisent le ressenti de chaque membre du groupe :

Après consensus, quels sont les deux mots retenus pour la famille ?

L'abri temporaire

Faites la liste des contraintes que vous avez ressenties pendant le jeu :

Évaluez, selon une échelle graduée de 1 à 10, le degré de difficulté ressenti par chacun :

Calculez la moyenne du groupe :

La décision de quitter son pays

Après une nuit passée dans un abri provisoire, votre famille doit prendre une décision difficile, celle de quitter son pays. Avant toute chose, et parce que cette décision est très importante, vous décidez d'en parler. Chacun s'exprime sur les questions qui suivent et vous notez les points de vue différents.

Qu'est-ce qui vous pousse à quitter votre pays ?

Qu'est-ce qui vous fait hésiter à quitter votre pays ?

Qu'espérez-vous trouver de l'autre côté de la frontière ?

Que craignez-vous trouver de l'autre côté de la frontière ?

L'installation au camp

Quels sentiments avez-vous éprouvés...

... quand on vous a appris que vous alliez recevoir du matériel pour votre installation ?

... pendant le jeu ?

Le contact avec la population

Les " émetteurs " : quelles difficultés avez-vous eues pour vous faire comprendre ?

Les " récepteurs " » : qu'avez-vous ressenti quand vous essayiez de comprendre ?

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Grand-père, 60 ans, cultivateur doué pour la mécanique

Mère, 37 ans, fermière

Garçon, 17 ans, travaille à la ferme

Garçon, 14 ans, travaille à la ferme

Fille, 12 ans, travaille à la ferme

Fille 11 ans, travaille à la ferme

Fille, 9 ans, travaille à la ferme

Garçon, 1 an, marche, mais doit être soutenu

Biographie familiale et contexte

Famille vivant de cultures vivrières en quasi autarcie. Ils sont analphabètes. Ils ne sont pas bien informés de la situation politique du pays. La guerre civile fait rage. Le père est resté à la ferme pour protéger la récolte qui semble être bonne cette année. Le reste de la famille est parti. Un cousin leur a parlé d'un endroit où la famille pourra se mettre à l'abri, quelque part dans le sud.

Spécificités

- ⇒ Mangent de tout
- ⇒ Polythéistes très croyants
- ⇒ Parlent seulement le dialecte de leur région qui n'est pas celui du reste du pays

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Père, 50 ans, architecte

Mère, 48 ans, enseignante

Fille, 20 ans, étudiante en sciences

Fils, 18 ans, étudiant en droit

Fils, 17 ans, lycéen

Biographie familiale et contexte

Famille vivant de cultures vivrières en quasi autarcie. Ils sont analphabètes. Ils ne sont pas bien informés de la situation politique du pays. La guerre civile fait rage. Le père est resté à la ferme pour protéger la récolte qui semble être bonne cette année. Le reste de la famille est parti. Un cousin leur a parlé d'un endroit où la famille pourra se mettre à l'abri, quelque part dans le sud.

Spécificités

- ⇒ Deux religions différentes
- ⇒ Ne mangent pas de porc
- ⇒ Parlent 4 langues

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Mère, 32 ans, cultivatrice

Soeur de la mère, 30 ans, cultivatrice

Frère de la mère, 20 ans, pêcheur

Fils, 10 ans, écolier

Fille, 8 ans, écolière

Biographie familiale et contexte

Madame G a perdu son mari à la suite d'une crise de dysenterie. La famine sévit dans cette région et des groupes armés s'attaquent aux cultivateurs pour leur voler leurs maigres récoltes. La population fuit.

Spécificités

- ⇒ Nourriture à base de mil et de poisson
- ⇒ Religion traditionnelle
- ⇒ Parlent une langue

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Grand-père, 87 ans, ancien colonel

Grand-mère, 80 ans, femme au foyer

Père, 55 ans, propriétaire d'une grande
fabrique de textile

Mère, 52 ans, comptable à la fabrique

Fils, 33 ans, responsable de la production

Belle-fille, 27 ans, femme au foyer

Petit-fils, 7 ans, écolier

Petite-fille, 5 ans, reste avec sa maman

Biographie familiale et contexte

Installée dans une petite ville depuis 30 ans, après avoir dû fuir une dictature dans son pays d'origine, la famille K a monté une entreprise qui est devenue très prospère. A la suite d'un coup d'état, la famille K se voit confisquer tous ses biens. Le père, le grand-père et le fils viennent d'être convoqués par les nouvelles autorités. La famille a très peur de ne plus les revoir, s'ils vont au rendez-vous.

Spécificités

⇒ Ne mangent pas de produits laitiers en
raison de leur religion

⇒ Ne boivent pas d'alcool

⇒ Religion monothéiste, très croyants, très
pratiquants

⇒ Parlent couramment 3 langues

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Père, 40 ans, journaliste

Mère, 35 ans, libraire

Fille, 9 ans, écolière

Fille, 5 ans, écolière

Fils, 6 mois, ne marche pas doit être porté

Biographie familiale et contexte

Les deux fils aînés ont été tués dans l'attentat organisé contre la librairie de la mère en représailles d'articles écrits par le père pour dénoncer la corruption dans le milieu politique du pays.

Chaque jour, la famille reçoit des lettres anonymes qui les menacent de mort.

Spécificités

- ⇒ Mangent de tout
- ⇒ Athées
- ⇒ Parlent 5 langues

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Père, 33 ans, conducteur d'autobus

Mère, 30 ans, brodeuse sur vêtements

Grand-mère, 50 ans, couturière

Fils, 15 ans, peintre sur poteries

Fille, 11 ans, écolière

Fils, 3 ans

Fille, 6 mois, ne marche pas, doit être portée

Biographie familiale et contexte

Famille d'ouvriers agricoles dans une plantation de théiers située dans les montagnes. A la mort du grand-père, ils ont perdu leur maison, qui a été attribuée à une autre famille. Ils sont venus habiter en ville et ont appris un métier. Ils vivent dans le quartier populaire où ils disposent d'une maison de deux pièces. Des affrontements réguliers ont lieu entre le gouvernement du pays et la minorité ethnique dont fait partie la famille R. Elle n'est pas spécialement militante, mais a de plus en plus peur de la violence.

Spécificités

⇒ Végétariens (régime à base de riz), mangent d'autres céréales

⇒ Religion non violente

⇒ Parlent deux langues, dont la langue officielle du pays

⇒ Rêvent d'un autre continent

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Grand-mère, 57 ans, sage-femme

Père, 34 ans, potier, participe à la vie politique de la ville

Fille, 10 ans, écolière

Fils, 6 ans, écolier

Fille, 3 ans

Biographie familiale et contexte

Mère décédée à la naissance du dernier enfant. La grand-mère est venue s'installer chez son gendre pour prendre soin des enfants. Ils habitent un village côtier d'une province maritime. A la suite du résultat des dernières élections, une guerre civile a éclaté entre les deux principales ethnies du pays, les Z et les W. L'ethnie W, à laquelle appartient la famille S, est minoritaire dans le village. Des rumeurs d'épuration ethnique circulent.

Spécificités

- ⇒ Nourriture à base de produits de la mer
- ⇒ Religion monothéiste
- ⇒ Parlent trois langues

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Père, 40 ans, tient un commerce de tapis

Mère, 30 ans, récolte et vend des plantes médicinales

Fils, 7 ans, écolier dans un monastère

Fille jumelle, 2 ans

Fils jumeau, 2 ans

Biographie familiale et contexte

La famille T est originaire de la ville principale de la province. La famille veut rejoindre des cousins qui ont réussi à partir vers le nord du pays voisin et plus particulièrement dans la ville où réside leur chef religieux. Depuis de nombreuses années, leur minorité ethnique subit la violence et la répression constante du gouvernement. L'un des frères du père s'est fait tuer, pris au milieu d'une rixe. Non violent de par sa religion, il n'a pas cherché à se défendre.

Spécificités

- ⇒ Mangent de tout
- ⇒ Religion non violente
- ⇒ Parlent 3 langues

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Père, 44 ans, médecin chirurgien

Mère, 43 ans, médecin généraliste

Soeur de la mère, 44 ans, avocate

Fils, 22 ans, étudiant en droit

Fille, 18 ans, étudiante en médecine

Fille, 15 ans, collégienne

Orpheline, 9 ans, écolière

Biographie familiale et contexte

Le père et la mère de l'orpheline ont été exécutés sous ses yeux. Elle est devenue muette sous le choc. Les voisins l'ont recueillie. Les menaces d'arrestation et d'exécution des intellectuels se font de plus en plus précises. Des rumeurs circulent dans la ville selon lesquelles une rafle serait prévue pour le lendemain.

Spécificités

⇒ Végétariens

⇒ Croyants mais pas pratiquants

⇒ Parlent deux langues

⇒ Emportent avec eux de l'argent et des bijoux

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Père, 33 ans, chômeur sans ressources

Mère, 33 ans, soutien de famille, travaille à l'usine

Fils, 14 ans, écolier

Fils, 12 ans, écolier

Fille, 8 ans, écolière

Cousin, 11 ans, écolier

Biographie familiale et contexte

Après la disparition mystérieuse de ses parents, le cousin de 11 ans est venu habiter avec la famille V. Le père, ancien ouvrier d'usine et chef syndicaliste a été blessé il y a quelques mois lors d'une émeute pendant une grève violemment réprimée par les forces de l'ordre. Il vient d'apprendre par la rumeur qu'il allait être arrêté, la police voulant démanteler les réseaux d'opposants. Il sait qu'il risque d'être torturé et ne veut pas dénoncer ses camarades.

Spécificités

⇒ Mangent de tout

⇒ Athées

⇒ Parlent une seule langue

⇒ La mère est enceinte de 7 mois et doit se ménager

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

Prénoms des membres de la famille :**Caractéristiques**

Garçon, 17 ans, ouvrier agricole

Garçon, 17 ans, berger, problèmes pulmonaires

Fille, 16 ans, couturière, très faible physiquement

Garçon, 15 ans, ouvrier agricole, très fort physiquement

Fille, 14 ans, bergère, a perdu une jambe

Fille, 12 ans, a perdu la vision d'un oeil

Biographie familiale et contexte

Ces adolescents viennent de trois familles d'ouvriers agricoles dans un pays dévasté par la guerre. Ils ont dû fuir après qu'une partie de leur famille a été massacrée à la machette. Ils ont perdu la trace de leurs familles respectives au cours d'un premier déplacement. Ils ont peur de tout et sont en mauvaise santé, plusieurs sont blessés.

Spécificités

⇒ Mangent ce qu'ils trouvent

⇒ Religion traditionnelle

⇒ Parlent uniquement le dialecte de leur région.

Trousse d'urgence, matériel dont dispose la famille :

S.O.S

S.O.S

S.O.S

S.O.S

S.O.S

S.O.S



LORS D'UN CONTRÔLE, VOUS DEVEZ DONNER LE PLUS PETIT OBJET DE VOTRE TROUSSE D'URGENCE



VOUS DEVEZ ABANDONNER L'OBJET LE PLUS VOLUMINEUX DE VOTRE TROUSSE D'URGENCE



VOUS DEVEZ ABANDONNER L'OBJET CHOISI PAR LE JOUEUR QUI A TIRÉ CETTE CARTE



LE PLUS JEUNE DE LA FAMILLE DOIT ABANDONNER L'OBJET QU'IL AVAIT CHOISI POUR LA TROUSSE D'URGENCE



LORS D'UN CONTRÔLE, VOUS DEVEZ DONNER UN OBJET DE VOTRE TROUSSE D'URGENCE (AU CHOIX)



LE MEMBRE LE PLUS ÂGÉ DU GROUPE PERD EN ROUTE L'OBJET QU'IL AVAIT CHOISI POUR LA TROUSSE D'URGENCE



VOUS DEVEZ QUITTER L'ENDROIT OÙ VOUS VOUS TROUVEZ RAPIDEMENT EN LAISSANT L'OBJET LE PLUS LOURD DE VOTRE TROUSSE D'URGENCE



VOUS DEVEZ ABANDONNER UN OBJET DE VOTRE TROUSSE D'URGENCE (AU CHOIX)



VOUS DEVEZ PAYER VOTRE PASSAGE AVEC UN DES OBJETS DE LA TROUSSE D'URGENCE.



LORS D'UN CONTRÔLE, ON VOUS CONFISQUE LES OBJETS DE VOTRE TROUSSE D'URGENCE POUVANT SERVIR DE MOYEN D'INFORMATION.



LORS D'UN CONTRÔLE, VOUS PERDEZ L'UN DES OBJETS DE VOTRE TROUSSE D'URGENCE QUI VOUS SERVAIT À VOUS REPÉRER



SI VOUS AVEZ EMMENÉ DE L'OR, DES BIJOUX OU UNE MONTRE, ILS SONT CONFISQUÉS LORS D'UN CONTRÔLE.

Consignes

Votre vie est bouleversée. Vous devez partir. Vous allez devoir fuir et tout laisser, ne rien emporter avec vous à l'exception d'un objet par personne. La survie de votre famille pourrait dépendre de ce choix et vous devez sélectionner les objets qui se révéleront les plus utiles au cours de votre fuite.

Choisissez chacun votre objet dans la liste ci-dessous. Vous avez 5 minutes pour vous décider et constituer par votre choix individuel la trousse d'urgence de la famille.

Vous devez garder cette trousse avec vous en permanence.

Liste

Dessinez chaque objet de votre liste sur votre fiche "famille" dans le cadre «matériel dont dispose la famille» :

- ◇ un jeu de cartes une poupée
- ◇ une trousse médicale un sac de couchage
- ◇ une bouilloire des bijoux
- ◇ un pain de savon une boussole
- ◇ 10 mètres de tissu un livre
- ◇ une carte de la région une paire de chaussures
- ◇ un couteau un petit poste radio
- ◇ une petite tente une torche
- ◇ une montre une gourde
- ◇ une corde de 50 mètres un sac à dos
- ◇ un dictionnaire de langues de l'or
- ◇ La sélection définitive doit faire l'unanimité

Gardez précieusement vos objets !



Au cours de la fuite, votre famille a été attaquée par des bandits. Le plus âgé a reçu un coup de couteau au niveau de l'omoplate. Il porte le bras en écharpe.



Au cours de votre fuite, l'un des membres de votre famille se casse un bras. Pour le soulager, vous lui confectionnez une écharpe.



Au cours de la fuite, un des parents de votre famille est choqué. Il est désormais incapable de s'occuper de quoi que ce soit et n'a plus conscience du danger.



Au cours d'une attaque aérienne, un des garçons a reçu une balle à la jambe droite. Après des soins rudimentaires, vous devez décider si vous le portez ou si vous l'abandonnez.



Au cours de la fuite après les bombardements, les deux parents sont complètement exténués. Ils ne peuvent plus prendre de décisions jusqu'au camp de réfugiés.



Au cours de la fuite après une attaque aérienne, la fille aînée se tord une cheville. Elle doit être portée à partir de maintenant.



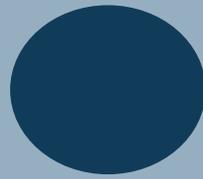
Dans la fuite, un des enfants de la famille est tombé dans un puits. Il s'est cassé une jambe. Vous le soutenez.



Au cours de la fuite, le chef de la famille a perdu la vue. Il porte maintenant un bandeau jusqu'au camp de réfugiés où il sera soigné.



Au cours de la fuite, les enfants ont respiré des produits nocifs. Ils ne peuvent plus parler jusqu'au camp de réfugiés où ils seront soignés.



Au cours de la fuite dans la nuit, votre famille est tombée dans un trou. La mère et un des fils sont blessés. Ils doivent marcher à cloche-pied jusqu'au camp.



Au cours de la fuite, un des enfants a subi un choc. Il ne parle plus, ne réagit plus. Vous l'attachez à l'un d'entre vous pour qu'il ne se perde pas.



Au cours de la fuite, un adulte a reçu une balle. Il perd beaucoup de sang. Vous lui mettez un pansement et attendez de trouver un médecin. Il crie parfois qu'il a mal.



Vous allez partir sans connaître votre véritable destination. Vous rêvez de silence, de sécurité et vous songez au pays qui va vous accueillir. Vous en parlez avec votre famille.



Vous croyez tous qu'un départ est souhaitable, mais vous êtes tristes à l'idée de quitter votre pays. Vous en parlez ensemble.



Vous êtes inquiets de ne pas connaître votre destination. Tous les enfants de la famille sont nerveux et angoissés à l'idée de quitter le pays. Vous en parlez.



Vous vous sentez isolés, sans but, sans avenir. On vous a conseillé de passer la frontière pour rester en vie. Vous en parlez en famille.



Vous avez un blessé dans la famille et vous vous inquiétez de son sort. Pourrez-vous traverser les montagnes avec lui? Vous en parlez en famille.



Vous n'avez envie que d'une chose, rester là sans bouger tant vous êtes épuisés. Pourtant vous devez prendre une décision en famille.



Vous avez peur de ne pas trouver un pays d'accueil où régneraient la paix et le respect des droits de l'homme. Vous en parlez en famille.



Vous croyez tous qu'un départ est nécessaire, mais vous êtes tristes à l'idée de quitter votre pays. Vous en parlez ensemble.



Vous avez le sentiment d'une fuite sans fin. Quand cela s'arrêtera-t-il ? Vous doutez et perdez l'espoir. Vous discutez en famille de cette décision de partir.



Vous avez peur de ne pas trouver un pays d'accueil où régneraient la paix et le respect des droits de l'homme. Vous en parlez en famille.



Vous n'arrivez pas à imaginer l'autre côté de la frontière. Vous demandez aux plus jeunes d'imaginer. Puis, vous en parlez en famille.



Vous êtes sans nouvelles des autres membres de votre famille. Depuis votre fuite, vous ignorez s'ils vivent encore. Allez-vous décider de quitter votre pays sans eux?



Vous avez suivi d'autres personnes en fuite qui vous ont menés jusqu'à ce camp.



Vous êtes pressés de vous installer et de faire soigner vos blessés.



Vous avez tout perdu en passant la frontière. La peur de vous faire prendre vous a tenaillés tout le long du trajet. Vous arrivez au camp de réfugiés.



Vous avez marché longtemps pour arriver au camp. Vous êtes pressés de vous installer à l'abri et de vous endormir enfin en sécurité.



Malgré les embûches et les voleurs rencontrés en cours de route, votre famille arrive entière au camp de réfugiés.



Vous avez franchi la frontière et êtes complètement épuisés. Votre arrivée au camp a été remarquée tellement vous aviez avancé péniblement



Vous avez franchi la frontière et êtes complètement épuisés. Votre arrivée au camp a été remarquée tellement vous aviez péniblement



Vous avez traversé non sans mal avec votre blessé les montagnes qui forment la frontière. Vous arrivez au camp et demandez aussitôt des soins.



Vous essayez d'oublier combien la traversée a été pénible avec le handicap que votre famille avait. Vous voyez le camp comme une oasis.



Votre famille est enfin arrivée au camp dont elle rêvait depuis plusieurs centaines de kilomètres.



Vous avez traversé un lac sur une embarcation de fortune. Maintenant, vous aspirez à un repas chaud et à des couvertures pour vous endormir enfin.



Après les péripéties du passage de la frontière, vous n'attendez qu'une chose : manger et boire de l'eau propre. Vous pensez trouver tout cela dans le camp tout proche.

F'W\>°PRS#Ç! P

'rÇmßpß:

qsxLTz'YrÇ:

ywdqsxH

'D'°Y»:

YwPdas H'a» :

P, L, Y:

YwVZ<~Nlh :

1 VI

2 YF

3 PF

4 Lq

5 xL

6 xR

7 NL

8 Tz'

w¶!>~¶!¶!YVZ<~ Nlh'

Yw¶~¶!

LISTE DU MATÉRIEL DISPONIBLE

toiles de tente avec piquets et tapis de sol
bâches et mâts
pelotes de ficelle
couvertures
nattes de sol
bassines en métal
casseroles
jerricans
réchauds
bidons de 10 l. de kérosène
sacs de riz de 20 kg
sacs de farine de 20 kg
paquets de biscuits hyper-protéinés (250 g)



LISTE DU MATÉRIEL DISPONIBLE

bâches
couvertures
ficelle
casseroles
jerricans
sacs de riz de 20 kg

Le porte parole

CONSIGNES

Votre famille a l'espoir de pouvoir entrer dans un pays d'accueil. Pour cela, vous devez décider qui va la représenter et argumenter votre demande auprès des instances de ce pays.

Vous avez 15 minutes pour préparer cette entrevue :

1. Qui va vous représenter ?
2. Quel rôle va-t-il tenir ?
3. Que va-t-il dire pour convaincre les autorités ?

Ensemble, préparez cette entrevue et aidez votre porte-parole en inventant un petit scénario pour l'aider à présenter votre demande d'admission. Vous savez que votre porte-parole va peut-être devoir s'expliquer devant des autorités qui ne comprennent pas votre langue !

Aidez-le à exprimer la tristesse, la colère, la détresse, la peur... Mimez avec lui ces sentiments.

Choisissez quelques mots clés convaincants, utiles dans cette situation.

Faites-le répéter pour qu'il puisse se mettre dans la peau du personnage qu'il va jouer (mère chef de famille, vieux parents à charge, aîné d'une fratrie, etc.)

Dès que votre représentant est prêt, qu'il aille faire la démarche, muni de votre feuille de route famille.



SESAME

Code : Avocat
VSLOBDO



SESAME

Code : Avocat
ZKSH



SESAME

Code : Avocat
CYVSNKBSDO



SESAME

Code : Avocat
COMESDO



SESAME

Code : Avocat
Ramsès



SESAME

Code : Avocat
Ramsè



SESAME

Code : Avocat
Ramsès



SESAME

Code : Avocat
Ramsès



SESAME

Code : Avocat
Ramsès



SESAME

Code : Avocat
Ramsès



SESAME

Code : Avocat
Ramsès



SESAME

Code : Avocat
Ramsès

COMMENT VOUS SENTEZ-VOUS?



Aggressif



Plaintif



Perdant



Démotivé



Peiné



Sentiment
de culpabilité



Ennui
mortel



Prudent



Concentré



Sûr de vous



Excité



Indifférent



Déterminé



Déçu



Pleins
de regrets



Soulagé



Défoncé



Seul



Surpris



Suspicieux



Victime



Prévenant



Anxieux



Optimiste



Satisfait



Choqué



Dans
l'embarras



Content
de vous



Dégouté



Ecoeuré



En
désaccord



Incrédule



Motivé



Frustré



Au bout
du rouleau



Paniqué



Envieux



Exaspéré



Gueule
de bois



Bléssé
moralement



Amoureux



Méditatif



Heureux



Horriifié



En état
de grâce



Misérable



Stressé



Autre...



**Regional Representation for Western Europe
Représentation Régionale du HCR pour l'Europe de l'Ouest**

Rue van Eyck, 11b
B - 1000 Bruxelles

+32 627 59 99