



Jeu "Passages"

Jeu 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.

Animation

- Les joueurs ayant une bande de tissu de la même couleur feront partie de la même famille. Remettez-leur la « fiche signalétique famille » correspondante.
- Laissez environ 15 mns 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 la constitution des familles :

« Vous allez participer à un jeu de simulation, qui vous permettra de mieux comprendre les difficultés que vivent les réfugiés. Vous-mêmes 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 difficiles.

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 constituer votre famille retrouvez-vous par bande de 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 ».

Jeu 2 :

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.

Animation

- Demandez à tous les joueurs de se bander les yeux et veillez à ce que tous le fassent (aides des autres animateurs).
- 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).

Jeu 3 :

L'ABRI TEMPORAIRE

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 contraires.

Animation

- 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.
- Faites tirer une carte « Événement ».
- Demandez aux familles de tenir compte des informations de la carte « Événement », c'est-à-dire de se déplacer en respectant les handicaps prévus.
- VERIFIEZ BIEN QU'ELLES LE FASSENT !
- Lisez la section « Contexte » à haute voix.
- Indiquez le lieu de l'abri temporaire.
- Donnez le signal du départ vers 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...).
- 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 ».

Rôle des acteurs

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. Il leur conseille de le suivre vers l'abri temporaire. Au cours du trajet, il peut faire monter la tension en criant « un avion ! Tous à 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 4 : 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.

Animation

- Rassemblez les joueurs par famille à une dizaine de mètres les unes des autres.
- Lisez le contexte.
- 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, le garde-frontière remet à chaque famille une fiche d'identité. La famille doit la remplir.
- 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) leur passage est accepté.
- Dans le cas contraire, il faut que la famille la corrige et la rapporte. A vous de voir si vous leur demandez ou non de franchir à nouveau la frontière.

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.

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. »

Rôle des acteurs

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-personnelles).

De l'autre côté se trouve un « **garde-frontière** » et **son assistant** 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 explication que des gestes et des phrases prononcées dans un langage inintelligible. Quand les fiches sont ramassées, le « **garde-frontière** » appelle un « **traducteur** ».

Jeu 5 :

L'installation au 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.

Animation

- Les joueurs sont rassemblés par famille ; celles-ci est distantes d'environ 10 mètres les unes des autres.
- Lisez la section « Contexte ».
- La première partie de la fiche (première liste) est distribuée.
- Après 3/4 minutes, le garde-frontière fait un aller et retour vers un supposé entrepôt et revient 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. Il remet la 2^{ème} liste de matériel en expliquant que les premiers qui auront fini seront les premiers servis.
- Au bout de 3 minutes, il passe dans les groupes en pressant les joueurs de vous remettre leurs listes.
- Même si tous n'ont pas fini, toutes les feuilles sont ramassées et le garde-frontière va chercher le matériel demandé.
- Il revient en expliquant qu'il ne reste plus rien, seulement de l'eau. Un bidon est installé et commence une distribution d'eau. Les joueurs devront faire la queue pour pouvoir boire un gobelet d'eau.
- Vous demandez aux familles de remplir le cadre débriefing de leur feuille de route.

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 de 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 !

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

Rôle des acteurs

Le **traducteur** explique que les familles doivent faire la liste de ce dont elles ont besoin. Le « **garde-frontière** » et son **assistant** 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.

Jeu des passages / Vichy RN du CCFD

TIMING

1. Constitution des familles	15 mns
2. Fuite et séparation	10 mns
3. l'abri temporaire	10 mns
4. Passage à la frontière	10 mns
5. Installation au camp	10 mns
Total	55 mns