



11-14 ans | 2 participant-e-s et +

Le jeu des « 7 Parcours » est un jeu de 7 familles inspiré de l'activité « Raconte-moi » élaborée dans le cadre de la campagne d'éducation à la solidarité, Kilomètres Soleil 2010-2011¹.

OBJECTIFS DE L'ACTIVITE

L'objectif du jeu des « 7 parcours » est de faire vivre une expérience migratoire aux participant-e-s à travers le vécu de 7 personnages. L'histoire et les aspirations de ces personnages sont le fil conducteur de ce jeu de carte. Cette activité donne également un aperçu du caractère unique de chaque parcours, mais aussi de la diversité des projets de migration au Maroc.

PUBLIC CIBLE

Le jeu des « 7 parcours » est destiné à un public âgé entre 11 et 14 ans. Les parcours proposés sont pensés en fonction de leur âge et de leurs connaissances.

DESCRIPTIF ET CONTENU

PRESENTATION

Ce jeu est construit sur le concept du jeu des 7 familles. Les participant-e-s sont donc amené-e-s à reconstituer les six étapes des parcours des sept personnages du jeu en suivant les règles du jeu des 7 familles. Les étapes de chaque parcours correspondent au départ, au trajet, à la destination, aux conditions de vie sur place, à la description du quotidien et aux projets futurs des différents personnages. Le but du jeu est de reconstituer le plus grand nombre de parcours migratoires.

1 http://blog.ccf-d-terresolidaire.org/alsace-lorraine/public/Moselle/Outils/Migrations_internationales/KMS_1_Raconte_moi/guide_d_utilisation_raconte_moi.pdf

LES PERSONNAGES

Les personnages : Le jeu propose le parcours de sept personnages.

- Aïssatou, sénégalaise (carte orange) ;
- Amar, syrien (carte violette) ;
- Camara, guinéen (carte bleue claire) ;
- Carlos, espagnol (carte verte) ;
- Girlie, philippine (carte marron) ;
- Marie, congolaise (RDC) (carte bleue foncée).
- Sékou, ivoirien (carte rouge)

LES PARCOURS

- Carte 1 : présentation du personnage ;
- Carte 2 : le voyage ;
- Carte 3 : destination ;
- Carte 4 : conditions de vie ;
- Carte 5 : quotidien ;
- Carte 6 : projet(s) futur(s)



NOMBRE DE PARTICIPANT-E-S

De 2 à 7 participant-e-s ou équipes (une équipe par personnage).

CONTENU

42 cartes, soit 7 parcours migratoires différents représentés en 6 étapes et une boîte de rangement (à assembler).



DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

DEBUT DE PARTIE

Un-e des participant-e-s distribue 7 cartes à tous les participant-e-s. Le reste des cartes est conservé en tas à l'envers et fait office de « pioche ».

LANCEMENT DE L'ACTIVITE

Pour commencer une partie, le/la premier-e participant-e demande à la personne de son choix si elle possède la carte qu'il/elle souhaite (exemple : Dans le parcours de Sékou, je voudrais la carte « lieu d'arrivée »). Si la personne questionnée possède cette carte, elle doit la donner au/à la participant-e l'ayant demandé qui pourra rejouer et demander une nouvelle à la même personne ou à une nouvelle.

La « pioche » : Si la personne ne possède pas la carte demandée, le/la participant-e doit piocher une carte (prendre la première carte du tas de carte à l'envers mis de côté après la distribution des cartes aux différent-e-s participant-e-s). Si en piochant une carte, le/la participant-e tire la carte qu'il/elle souhaitait, il/elle doit dire à voix haute « Bonne pioche ! » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à un-e participant-e de son choix. S'il/elle ne pioche pas la carte voulue, il/elle passe son tour et c'est au/à la participant-e suivant-e de jouer (personne située à sa gauche).

Attention ! Un-e participant-e peut demander une carte d'un parcours seulement s'il/elle en possède déjà au moins une dans son jeu.



LA FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une personne possède tout un parcours (les 6 cartes), elle pose le parcours devant elle et continue la partie avec les cartes qui lui reste en main, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur/joueuse possède de parcours complets.

La personne gagnante est celle qui possède le plus de parcours complets devant elle à la fin de la partie.



Il est important de prévoir un temps de discussion avec les participant-e-s afin de faire un débriefing de l'expérience vécue par les participant-e-s au cours de l'activité, de répondre à leurs interrogations et de discuter sur ce qu'ils/elles auront découvert ou appris au cours de l'activité.