

Jeu de rôles « Parcours de migrants »

Jeu qui met en scène **6 personnages qui émigrent** jusqu'en France. Le plateau représente **leur parcours, de leur pays d'origine jusqu'à leur insertion ou France ou leur retour volontaire dans leur pays d'origine.**

Derrière un aspect ludique, « Parcours de migrants » est un véritable outil pédagogique qui permet de **sensibiliser tant un public jeune qu'adulte sur les situations des migrants, de s'interroger sur la représentation de l'autre, d'amener une responsabilisation citoyenne et d'humaniser des situations singulières qui n'apparaissent pas derrière des termes tels que sans-papiers, étrangers, réfugiés...**

Ce jeu peut être joué en famille, entre amis ou en classe, **dès l'âge de 12 ans – avec un animateur.**

Jeu créé par La Cimade en 2007 et aménagé par une équipe CCFD-TS en 2015-16

ELEMENTS DU JEU pour 1 groupe, fournis par l'équipe de préparation :

merci de rendre le dossier après l'utilisation à la personne-contact

- > **1 plateau de jeu** format A4 ou A3 par groupe
- > **1 règle du jeu** pour l'animateur
- > **6 cartes « Personnages »** : profils de migrants,
- > **1 tableau des parcours** des 6 personnages (2 feuilles A4) : pour l'animateur
- > **10 cartes « questions » + 20 cartes « Vrai ou Faux »** :
histoire, droit, culture générale sur le thème des migrations
+ **réponses** (5 feuilles A4) : pour l'animateur
- > **12 cartes « Vie quotidienne »** : solidarité, logement, travail, lien social, ...
- > **18 cartes « officielles »** : 4 OQTF, 4 cartes de séjour temporaire, 4 récépissés, 1 certificat de parrainage
1 diplôme, 2 visas (1 touriste, 1 long séjour étudiant), 1 carte résident, 1 autorisation provisoire de séjour
- > **8 cartes « défis »** (avec ? au dos)
- > **5 photos** (format A5, avec ? au dos) : pour les photos débat
- > **15 cartes « débats »** au choix de l'animateur (2,5 feuilles A4) :
5 photos-débats (avec une info), 4 questions-débats,
3 débats mouvants, 3 'Ce n'est pas la question' (avec commentaires)
- > **10 pas** (en carton), **1 bateau** (carton format A4) : pour les défis
- > **2 OKAPIS « sur la route des migrants »** : témoignages (p. 2 à 7) + renseignements ...
- > **1 lexique** (feuille A4) : pour l'animateur

ELEMENTS DU JEU pour 1 groupe, fournis par l'animateur :

- > **1 dé + 6 pions**
- > **feuille paperboard + feutres et crayons de couleur** : pour les défis
- > **1 carte du monde** (facultatif)
- > des **post-it** : pour le bilan

Présentation du jeu :

Le plateau de jeu, à la façon d'un jeu de l'oie, représente le parcours d'un migrant qui quitte son pays, qui prend la route pour venir en France, et qui tâche d'y (re)construire sa vie.

Les cases orange sont directement liées à ce parcours. Les cases bleues permettent, sous différentes formes, de s'informer et d'échanger sur les migrations en France et dans le monde.

Chaque joueur représente un personnage de migrant (profil tiré au sort au début du jeu) et endosse son parcours jusqu'à la case « Y arriver ».

Il y a 6 personnages de migrants. Le nombre de joueurs est variable, selon que l'on joue individuellement ou de préférence qu'on se mette à plusieurs (3 à 5) pour suivre un personnage.

Durée d'une partie : entre 45 minutes et 2 heures, selon le temps dont on dispose, en réservant un temps de mise en commun/débat à la fin.

Le jeu Parcours de migrants laisse une grande marge de manœuvre aux animateurs en fonction du mode d'animation qu'ils souhaitent adopter, du profil des joueurs, des circonstances matérielles et des objectifs poursuivis.

Déroulement d'une partie

Installation

Pour un petit groupe, le jeu peut se dérouler autour d'une table. Les cartes sont déposées sur le plateau de jeu.

Pour un groupe nombreux, vous pouvez disposer 6 groupes de chaises autour du plateau de jeu posé par terre, et une table qui ferme le cercle, où l'animateur peut disposer les cartes. Il est important que l'animateur puisse circuler à l'intérieur du cercle pour animer.

Début du jeu

Chaque joueur (ou équipe de joueur) tire au sort une carte-personnage qu'il présente aux autres joueurs, et le pion correspondant est placé sur «Départ», devant la première case bleue. Tous les migrants se trouvent ainsi dans leur pays d'origine au début du jeu.

Déplacements

Les déplacements se font en lançant le dé à tour de rôle (2 dés si on a beaucoup de temps). Si le dé fait passer sur une **case obligatoire** (rouge), le joueur s'arrête pour faire l'action, puis il poursuit sa route des points restant du dé.

Les différentes cases

Les 3 cases obligatoires

- « **Demande de visa** »
- « **Préfecture à l'arrivée** »
- « **Préfecture 1 an** »

Quand il passe par l'une de ces 3 grandes cases, le joueur doit **obligatoirement s'y arrêter**, quel que soit le chiffre indiqué par le dé.

L'animateur statue alors sur son sort en fonction de son profil (voir le « tableau des parcours »).

A noter :

Case « Demande de visa » : si le personnage n'a pas obtenu de visa, il doit emprunter la route la plus longue et parsemée d'obstacles, via le passeur, en direction de la « frontière française », qui symbolise l'entrée du personnage en France.

Case « Préfecture 1 an » : le sort des migrants est différent selon que le joueur est passé par la case « Chance » ou non (voir le « tableau des parcours »).

Les cases « obstacles » : disséminées tout au long du parcours, les cases « obstacles » sont les mêmes pour tous les migrants mais la conséquence sur le parcours dépend, pour certaines, du profil du migrant :

Case « Corruption » : vous n'avez pas assez d'argent pour payer ce qui vous permettrait d'avancer dans la queue interminable devant le consulat. **Vous passez un tour.**

Case « Passeur » : vous n'avez pas assez d'argent pour payer le passeur. Le temps d'économiser, **vous passez un tour.**

Case « Pays de transit » : **vous passez un tour.**

Case « Chavirage » : la barque qui vous emmène vers la frontière chavire. Vous êtes repêché mais renvoyé dans votre pays de départ. **Vous retournez à la case « Départ ».**

Case « Frontière » : si vous possédez un visa, **vous rejouez.** Sinon, **vous retournez à la case « Demande de visa ».**

Cases « Contrôle » : selon votre situation administrative au moment de ce contrôle, vous continuez votre chemin au tour suivant, vous recevez une mise en garde, ou vous faites l'objet d'une mesure de rétention.

La case « Chance » : le joueur qui tombe sur la case « Chance » voit sa situation s'améliorer en fonction de son profil (voir le « tableau des parcours »). Le passage sur cette case aura des conséquences positives lors de son prochain passage en préfecture et/ou en cas d'arrestation.

Le centre de rétention :

Lorsqu'un joueur est conduit dans un centre de rétention, il passe un tour. Au tour suivant, il lance un dé. Si le dé indique 1 ou 2, il est expulsé dans son pays d'origine (case « Départ ») ou dans un pays de transit (case « Pays de transit »). Sinon (dé : 3 à 6), il sort du centre de rétention et à cause du refus de son ambassade de délivrer un laissez-passer, il risque d'être à nouveau placé en rétention au prochain contrôle.

Les cases « Vie quotidienne » :

Le joueur pioche une carte « Vie quotidienne » qui détaille les incidences sur son parcours d'éléments liés à son logement, son travail, sa santé, etc.

Les cases simples (bleu uni) :

L'animateur choisit 1 question parmi les cartes « Vrai/Faux ou Questions à choix multiples... », en l'adaptant si possible au public et au stade d'avancement du jeu.

A noter la possibilité :

- d'éliminer certaines cartes selon l'âge des jeunes
- de répondre rapidement sans donner toutes les explications pour gagner du temps ou rendre le jeu plus vif.

Les cases « ? » : « débats » ou « défis »

L'animateur fait choisir une carte « défi » ou choisit lui-même une carte « débat » : de type *Débat mouvant (3)*, *Question débat (4)*, *Photo débat (5)* ou *Ce n'est pas la question (3)*, puis lance les échanges.

Si le temps est trop limité, ces cases peuvent devenir des cases questions.

A noter :

- les défis sont plus physiques et dynamiques, plus adaptés au plus jeunes
- Les débats « Ce n'est pas la question » sont difficiles pour des collégiens

Principe du débat mouvant :

A partir d'une affirmation énoncée à haute voix par l'animateur, on forme 2 camps : les personnes « d'accord » vont à gauche, les « pas d'accord » à droite.

On donne alors un moment à chaque groupe pour réfléchir et construire ensemble des arguments pour défendre sa position.

Puis chaque camp présente ses arguments à l'autre groupe, à tour de rôle. Lorsqu'un argument est jugé recevable et convainquant par un participant, celui-ci peut changer de camp.

Principe des photos-débats :

On peut simplement demander : « que vous inspire cette photo ? » ;
« que voyez-vous ? » ; « qu'est-ce que cela vous dit ? »

On peut en plus donner des informations qui sont sur les cartes réponses.

Les cases « Témoignage » :

Faire lire au choix un des 9 témoignages de l'OKAPI « sur la route des migrants » p. 2 à 7.

Fin du jeu

A la fin de leur parcours, certains personnages auront été renvoyés dans leur pays d'origine, d'autres auront obtenu un statut, d'autres encore resteront dans la peur des contrôles. Un épilogue est proposé pour chaque personnage dans le « Tableau des parcours » selon que le personnage est tombé ou non sur la case « chance ».

Il est, **comme dans la réalité**, pratiquement impossible que l'ensemble des joueurs arrivent au bout du parcours. **Le jeu peut se terminer lorsqu'1 ou 2 équipes sont arrivées.**

L'animateur peut ensuite revenir sur les difficultés qui ont empêché les autres équipes d'y « arriver ». Cela peut ainsi permettre de rappeler quelques idées principales avant de clore le jeu.

Bilan :

Il est recommandé de prévoir **un quart d'heure** à l'issue du jeu pour faire ressortir ce que les joueurs ont retenu.

Par exemple, on propose à chaque joueur de noter sur un post-it (anonyme) l'information qu'il trouve la plus importante, ou celle qui l'a le plus touché.

Puis on affiche sur un tableau l'ensemble des post-it et

- l'animateur en repère quelques-uns qui attendent une réponse,
- ou les laisse affichés quelques heures/jours pour que tout le monde puisse venir les lire,
- ou demande à un joueur au hasard de choisir 5 post-its qui correspondent à son ressenti,
- etc.

Les variations sont infinies, et permettent une meilleure assimilation par les joueurs de ce qu'ils ont retenu. C'est également une source d'information pour les animateurs afin d'adapter leurs modes d'animation en fonction de leurs publics et de leurs objectifs de sensibilisation.

lexique

étranger

se dit d'une personne qui ne possède pas la nationalité française. Cet état peut changer au cours de la vie d'un individu puisqu'il peut obtenir la nationalité française. La notion d'étranger ne recouvre pas celle d'immigré puisque l'on peut être étranger sans jamais avoir migré (c'est le cas des personnes qui sont nées en France et qui y vivent mais qui n'ont pas la nationalité française) ou à l'inverse être immigré mais pas étranger (c'est le cas des personnes qui sont nées étrangères, qui se sont installées en France et ont obtenu la nationalité française).

migrant

se dit d'une personne qui quitte son pays d'origine pour venir s'installer durablement dans un pays dont elle n'a pas la nationalité. Si le terme "immigré" favorise le point de vue du pays d'accueil et le terme "émigré" celui du pays d'origine, le vocable "migrant" prend en compte l'ensemble du processus migratoire.

sans-papier

se dit d'une personne étrangère qui vit dans un pays sans en avoir obtenu le droit. Cette appellation indique qu'elle n'a pas de papiers l'autorisant à vivre en France (titre de séjour), mais cela ne signifie pas qu'elle soit dépourvue de papiers d'identité (carte d'identité ou passeport par exemple). Un sans-papier n'est pas forcément entré clandestinement en France: il peut avoir été autorisé à entrer sur le territoire, mais ne pas avoir obtenu l'autorisation d'y rester.

clandestin

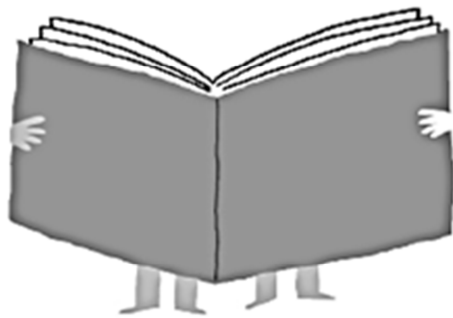
se dit d'une personne qui enfreint les règles relatives au droit de séjourner en France et se soustrait à la surveillance. Très souvent les sans-papiers ne sont pas clandestins car leur situation est connue de l'administration.

demandeur d'asile

se dit d'une personne qui a fui son pays parce qu'elle y a subi des persécutions ou craint d'en subir et qui demande une protection à la France. Sa demande d'asile est examinée par l'Office français de protection des réfugiés et des apatrides (OFPRA) et la Commission des recours des réfugiés. A l'issue de l'instruction de son dossier, le demandeur d'asile est soit reconnu réfugié, soit débouté de sa demande.

débouté

se dit d'une personne dont la demande de reconnaissance du statut de réfugié a été rejetée. Elle devient alors un sans-papiers.



réfugié

se dit d'une personne à qui la France accorde une protection, en raison des risques de persécution qu'elle encourt dans son pays d'origine à cause de son appartenance à un groupe ethnique ou social, de sa religion, de sa nationalité ou de ses opinions politiques.

Question débat

“
POURQUOI DES
PERSONNES
QUITTENT LEUR
PAYS ? ”

Question débat

“
QU'EST-CE
QU'UN
PRÉJUGÉ ? ”

Question débat

“
QU'EST-CE
QUE LE
RACISME ? ”

Question débat

“
QU'EST-CE
QU'UNE
FRONTIÈRE ? ”

Débat mouvant

“
IL FAUT
OUVRIR
LES
FRONTIÈRES. ”

D'ACCORD OU PAS D'ACCORD ?

Débat mouvant

“
C'EST FACILE
D'ARRIVER EN
FRANCE POUR
UN ÉTRANGER ”

D'ACCORD OU PAS D'ACCORD ?

Débat mouvant

“
LA FRANCE
EST UN PAYS
ACCUEILLANT ”

D'ACCORD OU PAS D'ACCORD ?

Photo débat ⑤

“
QUE VOUS
INSPIRE
CETTE PHOTO
? ”

Devant le centre de rétention du Mesnil-Amelot, à côté de l'aéroport de Roissy.

Photo de Rafael Flichman

Photo débat ①

“
**QUE VOUS
INSPIRE
CETTE PHOTO
?**
”

*Centre de détention de Bengazi, en Libye.
Des femmes somaliennes y sont enfermées
durant des mois, voire plus d'une année.*

Photo de Sara Prestianni

Photo débat ②

“
**QUE VOUS
INSPIRE
CETTE PHOTO
?**
”

*Lampedusa. Arrivée de migrants syriens en
provenance de Libye.*

Photo de Sara Prestianni

Photo débat ①

“
**QUE VOUS
INSPIRE
CETTE PHOTO
?**
”

*Centre de détention de Bengazi, en Libye.
Des femmes somaliennes y sont enfermées
durant des mois, voire plus d'une année.*

Photo de Sara Prestianni

Photo débat ②

“
**QUE VOUS
INSPIRE
CETTE PHOTO
?**
”

*Lampedusa. Arrivée de migrants syriens en
provenance de Libye.*

Photo de Sara Prestianni

Photo débat ③

“
**QUE VOUS
INSPIRE
CETTE PHOTO
?**
”

*Journée de mobilisation inter-associative
contre la politique de maltraitance
institutionnelle des jeunes étranger(e)s
isolé(e)s, juin 2013.*

Photo de Célia Bonnin

Photo débat ④

“
**QUE VOUS
INSPIRE
CETTE PHOTO
?**
”

*Centre de détention de Ponte Galeria à
Rome.*

Photo de Sara Prestianni

Photo débat ③

“
**QUE VOUS
INSPIRE
CETTE PHOTO
?**
”

*Journée de mobilisation inter-associative
contre la politique de maltraitance
institutionnelle des jeunes étranger(e)s
isolé(e)s, juin 2013.*

Photo de Célia Bonnin

Photo débat ④

“
**QUE VOUS
INSPIRE
CETTE PHOTO
?**
”

*Centre de détention de Ponte Galeria à
Rome.*

Photo de Sara Prestianni

Ce n'est pas la question

“

**S'IL Y A PLUS
D'IMMIGRÉS, IL
Y AURA PLUS DE
CHÔMEURS.**

”

POURQUOI N'EST-CE PAS SI SIMPLE ?

CE QU'ON SAIT

Il n'y a pas un nombre d'emplois fixe à partager ! Au contraire, plus il y a de gens, plus il faut des emplois pour leur fournir des services, car les étrangers sont aussi des consommateurs.

CE QU'ON CROIT SAVOIR

Dans le système économique actuel, même si c'est inacceptable d'un point de vue éthique, l'emploi des immigrés et des étrangers, y compris sans papiers, à des salaires très bas et dans des conditions de travail très dures permet la survie de secteurs économiques entiers (BTP, tourisme, travail agricole, confection, services domestiques...) qui sans eux, risquent de s'écrouler face à la concurrence d'autres pays.

CE QU'ON SE DEMANDE

Pourquoi est-ce qu'on oublie toujours de considérer les immigrés comme des créateurs d'emploi alors qu'ils peuvent lancer des sociétés innover et favoriser les échanges (commerce, télécommunications, voyages) avec leur pays d'origine ?

Ce n'est pas la question

“

**L'AIDE AU
DÉVELOPPEMENT
PERMET D'ÉVITER
LES MIGRATIONS**

”

POURQUOI N'EST-CE PAS SI SIMPLE ?

CE QU'ON CROIT SAVOIR

Dans un premier temps, le développement économique d'un pays favorise plutôt l'émigration, car les gens ont l'information et les moyens de bouger. Il en change cependant la nature, car les émigrations deviennent plus « pendulaires », c'est-à-dire provisoires. A terme, il est possible qu'elles diminuent, mais cela n'est qu'une estimation.

CE QU'ON SAIT

Les mouvements migratoires ont toujours existé et le développement n'en est pas le seul facteur explicatif.

CE QU'ON SE DEMANDE

En quoi l'aide telle qu'elle existe aujourd'hui favorise vraiment le développement des pays pauvres ? et surtout, n'est-ce pas notre conception du « développement » qui engendre des déséquilibres et génère certains mouvements migratoires ?

Ce n'est pas la question

“

**L'IMMIGRATION
COÛTE-T-ELLE DE
L'ARGENT OU EN
RAPPORTE-T-ELLE ?**

”

POURQUOI N'EST-CE PAS SI SIMPLE ?

CE QU'ON CROIT SAVOIR

La plupart des études rapportent que l'immigration dans les pays de l'OCDE serait relativement neutre en termes de coût, si on compare ce que versent les personnes immigrées en impôts et taxes à ce qu'elles perçoivent en prestations.

CE QU'ON SAIT

Il n'y a pas de mode de calcul vraiment fiable. Tout dépend des coûts que l'on décide d'inclure et de la durée de l'observation (à un instant T ou sur le long terme). Par ailleurs, il est très difficile d'estimer la contribution à l'activité économique.

CE QU'ON SE DEMANDE

N'est-il pas absurde d'envisager la valeur d'une personne pour un Etat juste à travers ce qu'elle rapporte ou coûte aux financeurs publiques ?

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



**CARTE
DE SÉJOUR
TEMPORAIRE**

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

OBLIGATION DE QUITTER



LE TERRITOIRE FRANÇAIS

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



**CARTE
DE SÉJOUR
TEMPORAIRE**

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

OBLIGATION DE QUITTER



LE TERRITOIRE FRANÇAIS

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



**CARTE
DE SÉJOUR
TEMPORAIRE**

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

OBLIGATION DE QUITTER



LE TERRITOIRE FRANÇAIS

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



**CARTE
DE SÉJOUR
TEMPORAIRE**

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

OBLIGATION DE QUITTER



LE TERRITOIRE FRANÇAIS

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

RÉCÉPISSÉ



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

**VISA
TOURISTE**



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

RÉCÉPISSÉ



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

**VISA
LONG SÉJOUR
ÉTUDIANT**



RENOUVELLEMENT
PLURIANNUEL POSSIBLE

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

RÉCÉPISSÉ



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

**CARTE
DE RÉSIDENT**



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

RÉCÉPISSÉ



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

**AUTORISATION
PROVISOIRE
DE SÉJOUR**



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

VISA TOURISTE



Diplôme
∩
Félicitations



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

CARTE DE RÉSIDENT



RÉSEAU ÉDUCATION SANS FRONTIÈRES

*Certificat
de parrainage*
des enfants de la famille Luca

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

VISA LONG SÉJOUR ÉTUDIANT



RENOUVELLEMENT
ANNUUEL POSSIBLE

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

CARTE DE SÉJOUR TEMPORAIRE



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

AUTORISATION PROVISOIRE DE SÉJOUR



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

RÉCÉPISSÉ



Issa | MALI

“J’étais éleveur de chèvres. Avec ma femme et mes 4 enfants, je parcourais la région pour nourrir mon troupeau. Mais à cause des changements climatiques, il n’y a plus de pluie, plus de mare, plus de végétation, seulement la sécheresse. Toutes mes chèvres ont péri. Nous sommes allés chercher du travail dans la capitale, Bamako, mais je n’arrive plus à faire vivre ma famille. Alors, j’ai décidé de partir pour la France. J’espère que j’y trouverai un emploi et que je pourrai envoyer de l’argent à ma famille restée au Mali.”



Reva | INDE

“J’ai 19 ans. Mes parents ont décidé de me marier avec le fils d’une famille du village voisin. Ma famille a donné son accord mais je ne connais pas mon futur mari. J’ai dit à ma famille que je ne voulais pas me marier avec lui. Mes parents, mes grands-parents, mon oncle qui est policier ne veulent rien entendre. Le mariage est prévu dans 1 mois. J’ai décidé de partir.”



Manoela | BRÉSIL

“Je suis étudiante. Je suis passionnée d’histoire européenne et je rêve de venir à Paris avec toutes ses universités et ses musées. Je souhaite y terminer mes études et y commencer ma vie professionnelle.”



Alphonse | RÉPUBLIQUE DÉMOCRATIQUE DU CONGO

“J’ai 15 ans. Mes deux parents étaient journalistes et ils ont été assassinés à cause de leur engagement politique. Ils avaient osé dénoncer la corruption des autorités congolaises et les conditions de travail indignes des ouvriers des mines de coltan. Ce minerai, qui vient à 80 % de mon pays, est indispensable à la fabrication des téléphones portables et des consoles de jeux vidéo. Son exploitation a provoqué des ravages écologiques et de terribles violations des droits de l’homme. Il sert aussi à financer le conflit armé qui déchire la RDC depuis de nombreuses années. Je suis resté seul après la mort de mes parents et j’ai décidé de quitter mon pays.”



La famille Luca | ROUMANIE

“Nous avons 4 enfants. Notre famille vivait à Cluj-Napoca depuis des années, jusqu’à ce que les autorités municipales nous expulsent sans préavis pour nous transférer à Pata Rât, le « ghetto rom », un bidonville près d’une décharge où nos enfants sont tombés malades à cause des déchets chimiques. La vie est devenue si insupportable que nous voulons quitter ce pays pour tenter notre chance en France, où nos enfants pourront aller à l’école, être soignés s’ils sont malades, et oublier le cauchemar des expulsions forcées.”



Mehdi | ALGÉRIE

“Je vais rendre visite à ma sœur en France. Lors de mon séjour, je suis victime d’un malaise, je fais beaucoup d’examen et je découvre que j’ai une maladie rare. Cette maladie exige que je me rende tous les mois dans un centre hospitalier spécialisé. Il n’y a pas de tel centre en Algérie. C’est pour cela que je décide de rester en France, où ma maladie pourrait être bien soignée.”



Défi N°1

Change de rôle avec ton voisin de droite

Défi N°2

Toute l'équipe monte sur un bateau (représenté par un carton - Ex : un A4 pour 3 personnes), pas d'autres appuis que la feuille. L'équipe doit tenir 20 secondes sinon elle passe un tour.

Défi N°3

Vous avez un long chemin à parcourir dans des conditions difficiles. L'équipe doit faire le tour de la table à cloche-pied en reculant.

Défi N°4

Ton camarade est blessé. Tu dois traverser la frontière de barbelés avec lui. Toute l'équipe porte un des équiéiers et doit franchir -tous ensemble- une frontière matérialisée au sol (Ex : banc, tas d'objets).

Défi N°6

Une personne de l'équipe fait deviner à ses coéquiéiers le mot "sans-papiers" par des phrases sans utiliser les mots : "clandestin", "carte", "contrôle de police"

Défi N°5

Une personne de l'équipe fait deviner à ses coéquiéiers le mot "passeur" en trois mots, sans utiliser les mots : "argent", "frontière", "bateau"

Défi N°7

En solidarité l'équipe doit franchir ensemble une zone matérialisée par des pas en papier. Attention : dès qu'un pas est foulé par un joueur, s'il n'est pas recouvert aussitôt par le joueur suivant, il disparaît.

Défi N°8

Tu vois la France comme un beau pays accueillant. L'équipe représente cette image sur un dessin collectif.