Sur les routes du monde

La Règle du Jeu

Deux journalistes, Ella Voyagé et Yves Aloin, rentrent d'un reportage dans différents pays du monde. À l'aéroport quelqu'un bouscule leur matériel. Leur caméra et l'ordinateur sont cassés . Les pages de leur carnet de reportage sont éparpillées sur le sol. Pas de temps à perdre ! Ella et Yves sont attendus pour l'émission de TV « Sur les routes du monde ». Aidez-les à remettre en ordre leur carnet de reportage pour reconstituer le parcours de chaque migrant interviewé et à préparer leur débat télévisé.

BUT DU JEU

- Reconstituer les 6 parcours migratoires proposés :
  - 4 issus des Projets Soleil (cf. p. 10-11) : Thaïlande (fond rouge), Tchad (bleu), Maroc (jaune), Bangladesh (rose)
  - 1 parcours de migration en Europe : Espagne-France (vert)
  - le parcours migratoire de Joseph, personnage biblique de l'Ancien testament (orange).
- En fonction du nombre de joueurs et de l'animation spirituelle souhaitée, l'animateur du jeu peut proposer aux enfants de jouer avec les 6 parcours ou seulement quelques-uns.
- Chaque récit compte 7 cartes-étapes, numérotées de 1 à 7.

Nombre de joueurs :
- De 2 à 6 joueurs

Matériel :
- Les 42 cartes du document enfant.
- Une carte du monde ou un planisphère.

Durée :
- 30-45min.

Règle du jeu

1. Avant de démarrer le jeu

- Découper les 42 cartes étapes et les mélanger.
- Distribuer 6 cartes par joueur. Le reste forme la pioche.
- Jouer sur le principe du jeu des 7 familles.

2. Déroulement du jeu

- Le plus jeune commence. Il s'adresse à un autre joueur et lui demande par exemple : dans la famille jaune, je voudrais la carte n°2. Il peut demander n'importe quelle carte à condition d'en avoir déjà une de cette couleur.
- Si le joueur questionné possède cette carte, il doit la donner. S'il ne l'a pas, il dit « pioche ». Si la carte piochée est la bonne, il la montre à tout le monde et continue à jouer.
- Si cette carte n'est pas la bonne, il la garde et le joueur à qui il s'était adressé prend la suite du jeu.
- Dès qu'un joueur a rassemblé les 7 cartes-étapes d'une histoire, il dit à voix haute le nom du héros (ex : Ei-Ei).
- Le joueur pose alors la question figurant sur la carte n°7 à ses camarades. L'animateur anime le débat avec les enfants dont les remarques aideront Ella et Yves à préparer l'émission TV « Sur les routes du monde ». Il pourra se référer aux points de repères proposés aux pages 8 et 9 de ce guide.

3. Après chaque débat

- Les enfants prennent quelques minutes pour noter dans leur carnet de bord ce qu'ils retiennent du temps d'échange.

LE CARNET DE BORD

Pourquoi un carnet de bord enfant ?

- Il s'agit d'un carnet individuel qui va accompagner chaque enfant durant le jeu. Il l'aidera à garder en mémoire les informations et les découvertes marquantes à ses yeux.
- Après le jeu, les enfants pourront reprendre leur carnet tous ensemble et voir s'ils partagent les mêmes apprentissages, les mêmes sentiments. Ce sera l'occasion de prendre le temps de constater si des choses « ont bougé dans leur tête » par rapport aux migrants, de demander si cela leur donne envie de lancer certaines initiatives.
- Plus qu'un outil pédagogique qui permet de garder trace des réflexions personnelles et des émotions, les enfants seront contents de le conserver pour le relire plus tard seul ou le partager avec d'autres (copains, famille…).

Quand et comment le remplir ?

- Dès que le parcours d'un des héros du jeu « Sur les routes du monde » est constitué, la question posée sur la carte n°7 va permettre de lancer un débat entre les enfants.
- Chaque « question-débat » du jeu a sa page dans le carnet de bord sur laquelle se trouve la définition d'un mot en rapport avec le thème soulevé. Une zone de libre expression est proposée sur cette page pour permettre aux enfants de noter ce qu'ils retiennent du temps d'échange (phrases, mots clés, dessins, etc.).