



## Voyage d'Istakalie

### **Journée mondiale du migrant et du réfugié - Jeu de sensibilisation pour les enfants.**

But : Atteindre le pays que l'on désire en passant différentes épreuves.

Les jeunes peuvent être mis en petites équipes de 4-5 jeunes (en fonction du nombre).

Imaginaire : Les jeunes habitent l'Istakalie, pays où les libertés sont bafouées. Leurs familles sont menacées par la guerre. Ils décident donc de partir pour LibertyLand, pays où règne, paraît-il plus de liberté et où chacun peut manger à sa faim. Cependant pour y arriver, ce n'est pas si simple. Le chemin est difficile. Il y a de nombreux dangers et les personnes rencontrées ne sont pas toujours bienveillantes.

### **Passage par trois stands :**

- Le voyage ou la traversée : Pour quitter l'Istakalie, il faut traverser différents pays, les montagnes d'Hippane, la mer Tempétueuse. On croise aussi des personnes qui volent l'argent qu'on a pu récupérer.

Parcours d'obstacles : slalom, marche en arrière, passage de haies, passage en rampant, tour autour d'un baton... Ce parcours peut se faire en relais. → On gagne des tickets pour un passeur pour pouvoir arriver en Brisganie, le pays frontalier de LibertyLand.

À la fin de ce stand, on peut tomber sur des voleurs. Bataille de foulard pour garder les tickets.

- Comprendre la langue locale : On est arrivé en Brisganie. Mais impossible de comprendre la langue locale. Il faut transmettre au traducteur le texte trouvé.

Tu écris au préalable un texte. Tu crées des équipes de cinq personnes maximum : un scribe et des messagers. Tu prévois autant d'exemplaires du texte qu'il y a d'équipes. Celles-ci se placent à égale distance de leur texte.

A ton signal, un messenger de chaque équipe court lire une partie du texte puis revient la dicter au scribe. Dès que celui-ci a écrit le message dicté, un deuxième jeune part à son tour pour mémoriser la suite du texte. Et ainsi de suite. Il s'agit de retranscrire le mieux possible le texte.

Une fois qu'on a retranscrit tout le texte, on peut demander la traduction au traducteur. Le traducteur peut donner directement la traduction ou alors le code.

Code Avocat :

FEKH FQIIUH Q BYRUHJOBQDT, YB LQ VQBBEYH TU BQ FQJYUDSU UJ TK  
SEKHQWU. QJJUDJYED QKN TQDWUHI UJ QKN FUHIEDDUI CQBLUYBBQDJUI.

POUR PASSER A LIBERTYLAND, IL VA FALLOIR DE LA PATIENCE ET DU COURAGE.  
ATTENTION AUX DANGERS ET AUX PERSONNES MALVEILLANTES.

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j

*Code de l'avocat A vaut k*

- Trouver de quoi survivre : Il faut trouver de quoi vivre dans la jungle du campement. C'est un peu le bidonville. Il faut s'orienter et trouver de quoi manger, de quoi s'habiller, et pleins d'autres choses... Seulement au milieu, il y a d'autres choses qui ne sont pas bonnes.  
Un jeune de l'équipe a les yeux bandés. Les autres de l'équipe vont l'orienter en lui donnant des indications par oral pour récupérer les bons objets ou trouver les bonnes personnes, en un minimum de temps.  
Objets possibles (on peut les symboliser par des petites boites en carton vertes ou rouges) : pain, pull, boite de conserve, bon sac de couchage, un médecin-bénévole, un bénévole qui m'apprend la langue locale... un aliment périmé, une couverture complètement trouée, un passeur malhonnête, un 'ami' qui me protège contre une forte somme d'argent...

Conclusion : L'équipe finit par atteindre LibertyLand en ayant récolté ce qu'il fallait pour payer le passeur. Mais les difficultés ne sont pas finies. Il faut trouver un lieu pour dormir, un travail, apprendre la langue, trouver de quoi se nourrir et se soigner, avoir des papiers...

On pourra sensibiliser les jeunes à la fin de chaque stand sur les difficultés et les dangers des enfants migrants. Mais on pourra aussi le faire en conclusion à la fin pour permettre une transition. Il sera préférable de faire participer les jeunes plutôt que de faire un exposé.

Bon jeu !