

# Annexes

## Jeu : le voyage d'un migrant par la route des Balkans

Durant ce jeu, vous êtes un migrant. Nous sommes en 2015 et vous allez tenter de rejoindre l'Europe, car vous fuyez une situation difficile dans votre pays. Votre but est d'arriver en Allemagne, car elle est ouverte à l'accueil des réfugiés.

### Règles du jeu :

- ❖ Matériel nécessaire : 1 dé, 1 plateau de jeu par groupe, 1 pion par élève
- ❖ 4 à 5 élèves par plateau
- ❖ Préparation du jeu : rassembler les cartes *profil*, chaque élève en tire une au hasard. Puis faire 2 piles de cartes --> 1 pile cartes *fait*, 1 pile cartes *questions*.
- ❖ Sur la carte *profil* se trouve : le nom, l'âge et le pays d'où le migrant vient ainsi que sa situation personnelle. Durant la partie, l'élève joue le migrant qu'il a tiré. Son profil pourra influencer la partie. Il garde donc la carte *profil* avec lui.
- ❖ L'élève qui a le profil du migrant le plus jeune commence, il lance le dé et avance du nombre de cases indiqué. S'il se trouve sur une case blanche, rien ne se passe. S'il s'arrête sur une case jaune, un autre joueur tire une carte de la pile *question* et lit la question à laquelle l'élève dont c'est le tour doit répondre. Pour donner sa réponse, il peut s'appuyer sur les documents et le plateau de jeu à disposition. Si la réponse est fautive, le joueur passe le prochain tour. Si toutes les questions ont été utilisées, il faut répondre sans l'aide des documents. Si le joueur arrive sur une case rouge, un autre élève tire une carte *fait*, correspondant au numéro de la case. Il la lit à voix haute et celui qui est arrêté sur la case rouge fait ce que la carte lui dit. Il n'a pas d'autre choix.
- ❖ Celui qui gagne la partie est celui qui arrive en premier à la case ARRIVÉE et qui n'est pas renvoyé dans son pays d'origine. Pour gagner, il faut arriver exactement sur la case ARRIVÉE.



