

Les règles du jeu !

BUT DU JEU : Mettez-vous dans la peau de votre personnage !

Quittez votre pays pour rejoindre le pays où vous souhaitez aller

Un + : Arrivez à destination avec le plus de points de moral possible.

Nombre de joueurs : Par plateau de jeu : 1 animateur + 2 à 8 joueurs

Par plateau de jeu il y a 4 personnages.

Un personnage peut être joué seul ou en binôme.

Première étape :

Choisissez un plateau de jeu : Afrique, Amérique latine, Asie ou Europe.

Chaque joueur, ou binôme, choisit un personnage (rouge, vert, jaune ou bleu).

Il récupère son jeton, son « profil » et la série de cartes numérotées de la couleur de son personnage*.

*Attention : l'animateur garde les cartes « spéciales » : cartes « détention », cartes « Quizz » et cartes « mystère », jusqu'à ce que le joueur en ait besoin. La seule carte qu'il garde et qu'il lit est la carte « Quizz » : c'est une question posée au joueur.

Il conserve également les billets de banques et les points de moral qu'il distribue ou récupère au fil du jeu, ainsi que les « Flash info » qu'il lira quand les joueurs tomberont sur un « Flash Info ».

Chaque joueur place ses cartes devant lui, face cachée, en tas et dans l'ordre, de sorte à avoir la carte n°1 au dessus du paquet.

Début du jeu :

Chaque joueur lit en silence le « profil » de son personnage et place son jeton sur la case indiquée. L'animateur laisse à chacun 5 mn pour lire son « profil ».

Une fois que chacun s'est approprié son histoire, l'animateur demande aux joueurs de se présenter brièvement aux autres en prenant soin de parler à la première personne du singulier « je m'appelle Alvaro, je vis au Honduras, je veux quitter mon pays parce que... ». Lorsqu'il démarre avec des points de moral et/ou de l'argent, les joueurs les récupèrent auprès de l'animateur.

Après les présentations, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le score le plus petit commence ! Il lit à voix haute sa carte n°1. Le tour de jeu tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque fois les instructions pour le tour suivant sont indiquées à la fin des cartes.

Bonne chance !

Les cases et cartes du jeu :

Les points de moral : (petit carré jaune et bleu : ☺)

Les points de moral servent à insister sur les principales hausses et baisses de moral. Même s'ils n'ont pas d'incidence sur l'avancée des personnages dans le jeu, ils servent d'indicateurs.

C'est l'animateur qui récupère ou distribue les points de moral gagnés ou perdus par les joueurs pendant leur parcours.

Lorsqu'un joueur n'a plus de point de moral, ses deux voisins de jeu doivent lui serrer les coudes pendant un tour pour montrer leur solidarité. A l'issue de ce tour, il récupère 1 point de moral. Ne l'oubliez pas !

Flash Info :

Les flash info servent à donner des informations supplémentaires aux joueurs, pour qu'ils appréhendent mieux le contexte et la zone géographique dans lequel évolue leur personnage.

Les joueurs trouveront sur certaines de leurs cartes la mention « Flash info », suivie du thème abordé. Ils devront demander à l'animateur de lire pour eux ces informations à voix haute. Tous les Flash infos sont réunis, par zone géographique, sur une ou plusieurs pages que l'animateur conserve pendant tout le jeu.

Carte Quizz :

Lorsqu'un joueur tombe sur une case Quizz, il répond immédiatement à la question lue par l'animateur, puis avance jusqu'à la prochaine case.

Les questions sont posées à un joueur ou à un binôme, les autres joueurs peuvent participer s'ils le souhaitent mais seule la réponse du joueur concerné vaut.

Attention, il existe des cases Quizz communes à plusieurs joueurs (seulement sur le plateau Amérique latine). Dans ce cas, les joueurs choisissent au hasard une des cartes correspondantes, puis l'animateur les interroge et retire la carte du jeu.

Carte Mystère « ? ».

La case Mystère n'existe que sur le plateau Amérique latine. Elle comporte 3 couleurs, elle concerne donc 3 personnages.

Elle correspond à un événement chanceux ou malchanceux qui ne dépend que du hasard mais qui est tiré de témoignages.

Comme la case Quizz, la case mystère ne compte pas comme une case numérotée, les personnages qui tombent dessus tirent donc immédiatement la carte correspondante. Ils suivent ensuite les consignes données pour la suite du parcours.

Case détention :

La case détention est matérialisée par une case comportant des barreaux. Lorsque votre personnage est envoyé en centre de détention, on lui indique s'il doit se placer sur cette case. Ce n'est pas systématique. Il peut y avoir aussi des cartes détention.

MATERIEL téléchargeable:

Attention ! Les cartes ont un recto et un verso, n'oubliez pas de sélectionner l'option recto/verso pour l'impression!

- 4 plateaux de jeu (Afrique, Amérique, Europe, Asie)
- 16 fiches « personnages » (4 personnages/ plateau associés à une couleur) : présentation du personnage et contexte du départ
- 16 séries de cartes numérotées à partir de 1 (1 série de cartes/personnage)
- 1 fiche « Flash info »/ plateau de jeu : elle regroupe tous les Flash infos du plateau
- Cartes Quizz
- Cartes mystère « ? » : il n'y en a pas sur tous les plateaux
- Des « points de moral » (smileys)

Attention ! Le dé et les pions ne sont pas fournis ! A vous de les fabriquer !

Bon découpage !

L'animateur

L'animateur a un rôle clé. Il est certes garant du bon déroulement du jeu, de la compréhension et du respect des règles. Mais ce n'est pas tout. Ce jeu passant en partie par la lecture et les cartes étant riches en informations, il doit « animer » le jeu afin de lui donner un rythme dynamique et créer les conditions pour que les joueurs s'approprient leur personnage. Ceci est très important.

Ainsi, l'animateur :

- veille, au moment où les joueurs présentent leur personnage, à ce qu'ils n'oublient pas des informations importantes. Il peut leur poser des questions. Pour cela, il est nécessaire d'avoir chacun des personnages en tête !
- demande au joueur, lorsque c'est son tour, de préciser où il en est de son parcours
- rend vivants et ludiques les Quizz, Flash infos, négociations avec les passeurs...
- vérifie que les gens ont bien compris les diverses informations qui leur sont données
- essaie de faire le lien entre les parcours (par exemple, un Flash infos ou un Quizz peut concerner plusieurs « personnages »)
- privilégie les binômes et est attentif à leur constitution : jouer à deux permet de faire participer plus de joueurs, mais surtout favorise l'entraide. Cela permet par exemple de faire participer des personnes qui ne sont pas à l'aise pour lire ou qui ne savent pas lire.
- Est attentif aux gains et pertes de point de moral et d'argent des personnages, pour être prêt à leur remettre ou leur réclamer ces cartes et billets.

Pour vous préparer au mieux à l'animation du jeu, un conseil : jouez-y une fois avant !

Formule courte ! Si les conditions ne se prêtent pas à animer le jeu dans la forme qui vient d'être présentée (manque de place, plage horaire courte, arrivée des joueurs en ordre dispersé...), il est possible de faire jouer les joueurs séparément/plateau. Dans ce cas, chaque joueur vit son parcours dans son coin, sans écouter ce qui arrive aux autres joueurs. Nous l'avons testé et ça marche bien !

Vos idées sont les bienvenues ! Il est possible d'enrichir le jeu. Par exemple, on peut vouloir mettre l'accent sur une information particulièrement importante, comme le nombre de morts aux frontières de l'Europe : on peut imaginer que l'animateur du plateau Afrique se lève, demande aux joueurs de tous les plateaux d'arrêter de jouer et partage l'information à tous.

Précautions d'utilisation du jeu "En route avec les migrants" du Secours Catholique

1. Un jeu à utiliser avec précaution

Le jeu que vous allez utiliser est un jeu de situation construit sur des histoires vraies, certaines comprenant des épreuves difficiles à vivre. Comme le principe du jeu est de se mettre dans la peau d'une vraie personne, nous invitons les animateurs, formateurs, enseignants, citoyens à utiliser ce jeu de façon responsable, en **priviliégiant un public adulte** (ou de plus de 14/15 ans).

Le fait de se projeter dans un personnage réel peut avoir un **impact psychologique fort**, à prendre en compte. Au cours du jeu, les joueurs sont amenés à dire en public des choses telles que " j'ai été torturé" "je me suis prostitué" "mes parents ont été assassinés"... C'est pourquoi **nous recommandons de ne pas utiliser ce jeu pour des enfants. Nous recommandons aussi de ne pas filmer la partie de jeu**, par pudeur et pour éviter tout risque de détournement de ces images.

Si vous souhaitez utiliser un tel jeu auprès d'un public plus jeune, nous invitons à l'adapter à votre public. Des idées d'adaptation seraient par exemple :

** choisir de jouer seulement une partie des personnages pour éviter les parcours les plus choquants pour votre public*

** faire parler des personnes adultes (plutôt que les enfants)...*

Vous pouvez aussi contacter le Secours Catholique pour obtenir les conseils et retours d'expérience qui sont en train d'être collectés à ce sujet.

N'hésitez pas vous-même à nous faire votre retour d'expérience à l'adresse mail indiquée au bas de la page du site, afin que d'autres puissent en bénéficier!

2. Accompagner les joueurs

Il est important de **prévenir les joueurs** avant le début de la partie qu'ils vont être projetés dans des situations parfois difficiles, mais issues de la réalité. Certains joueurs réagissent avec beaucoup d'émotions à des parcours qu'ils trouvent difficiles à vivre, et qui parfois aussi font écho à des situations qu'ils ont connues, directement ou indirectement.

Une suggestion possible est de **conseiller aux personnes qui ont été elles-mêmes migrantes ou qui ont connu de près les situations difficiles dans certains pays de jouer plutôt sur d'autres zones géographiques que celle qu'ils connaissent**. Cela ménager le joueur tout en permettant des mises en perspective intéressantes (mise en évidence que des problèmes similaires existent ailleurs).

Dans tous les cas :

- Une animation bienveillante est décisive (cf conseils d'animation contenus dans les règles du jeu)
- Il est indispensable de **débriefier les joueurs** à l'issue du jeu pour leur permettre de se remettre de leurs éventuelles émotions, de s'exprimer et remettre en perspective. C'est aussi une condition de réussite du jeu, qui est un outil de sensibilisation et d'apprentissage .

3. Un jeu créé par le Secours Catholique et l'Association des Cités (ACSC)

Ce sont des bénévoles, salariés et migrants qui ont créé ce jeu au sein du Secours Catholique et de l'Association des Cités (ACSC), et des bénévoles qui ont traduit le jeu. Ces associations ont souhaité mettre gratuitement ce jeu à disposition de tous et demandent aux utilisateurs :

- de bien mentionner que le jeu a été créé par le Secours Catholique et l'ACSC
- de ne pas commercialiser ce jeu en tant que tel, afin qu'il reste accessible à tous
- d'être indulgents sur les éventuelles imperfections qu'il peut présenter

Au moment où nous écrivons ces précautions d'emploi, il ne nous est hélas plus possible de retracer l'origine de toutes les images utilisées. Si une image non libre de droit a été utilisée, c'est involontaire et nous nous en excusons. Si vous souhaitez le signaler, faire mentionner votre nom ou faire arrêter l'utilisation de l'image, n'hésitez pas à nous en faire part et nous modifierons le jeu conformément à votre demande.

Le Secours Catholique et l'ACSC ne prennent la responsabilité du jeu que sous sa version initiale :

- il s'agit d'histoire vraies, qui correspondent à de vraies personnes, ont eu lieu à une période donnée, avec certaines lois alors en vigueur : nous demandons donc de ne pas transformer les personnes et les parcours.
- Il est possible d'adapter ce jeu, mais nous vous demandons alors de nous consulter au préalable pour nous indiquer à quelles fins vous souhaitez l'utiliser. Nous vous demandons alors aussi ne pas le présenter comme étant celui de l'ACSC et du Secours Catholique - mais plutôt comme étant "inspiré" ou "dérivé" du jeu du Secours Catholique (si vous changez des parcours ou ajoutez des personnages, par exemple).

Vos retours d'expérience sont d'ailleurs bienvenus (adresse mail sur la page web), aussi dans l'idée d'améliorer le jeu et de le faire évoluer.

Octobre 2015.

10 Dollars

ACSC/SC

100 Dollars

ACSC/SC

1000 Dollars

ACSC/SC



FLASH INFO: Mali

Le Mali a toujours eu une tradition migratoire : « si un homme se met à parcourir le monde, s'il n'accumule pas la fortune, il acquerra au moins la connaissance » (dicton bambara). La communauté malienne émigrée représente un tiers de la population totale du Mali. Cette diaspora contribue de manière très importante au développement du pays. Les transferts d'argent représentent en 2011, selon la Banque Mondiale, 470 M€, soit plus de 10 % du PIB malien et l'équivalent de 60 % de l'aide publique au développement perçue, dont 295 M€, soit plus de 60 % de ces transferts provenant de France.

D'une manière globale, les transferts de fonds de la diaspora africaine, plus grande source de flux financiers externes à destination du continent africain représentent 67,1 milliards de dollars en 2014 (rapport annuel 2014 du groupe de la Banque africaine de développement).

FLASH INFO: Sénégal

Le Sénégal est devenu un pays d'émigration, mais il a surtout été un pays d'accueil pour de nombreux réfugiés des pays africains. Aujourd'hui, une forte communauté sénégalaise vit à l'étranger, ce qui constitue une ressource essentielle pour le pays. Le contrôle de plus en plus strict des frontières françaises, à l'origine destination privilégiée des Sénégalais, a conduit les flux à se redéployer vers de nouvelles destinations : Italie, Espagne, Etats-Unis et plus récemment La Chine.

FLASH INFO: Le PARI

Le Point d'Accueil pour Réfugiés et Immigrés (P.A.R.I.) a été créé en 1995. Il accueille des étrangers qui viennent se réfugier à Dakar ou qui souhaitent embarquer vers l'Europe. Le PARI fait face à un problème particulier : celui des rapatriés, Sénégalais ou étrangers, débarqués par charters ou refoulés aux frontières de la Mauritanie.

FLASH INFO: Nouadhibou

Nouadhibou : «son économie florissante dans les années 70 et 80, ses ports de pêche artisanale et industrielle, ainsi que son usine de traitement de minerai de fer ont attiré une importante main d'œuvre étrangère qui a contribué à son expansion. » Par ailleurs, l'ouverture, en 2005, d'une route bitumée reliant Nouakchott à Nouadhibou favorise la venue des migrants.

FLASH INFO: morts aux frontières

Déjà en 2011, Fortress Europe estimait qu'au moins 17.317 immigrants étaient morts aux frontières de l'Union européenne depuis 1988. En mer Méditerranée et dans l'océan Atlantique, on en comptabilisait 12.554, dont 7.847 disparus (par soif, asphyxie, noyades suite à un accident, une interpellation en mer...). Ce nombre a beaucoup augmenté puisque rien que pour l'année 2014, Amnesty International estime qu'au moins 3 500 migrants sont morts aux frontières de l'Union européenne.

C'est parfois des villages entiers qui sont touchés: en 2006, au moins 575 jeunes de Thiaroye (près de Dakar) ont tenté de rejoindre l'Espagne par bateau et n'ont plus jamais donné de leur nouvelle.

1703 personnes sont mortes dans le désert, notamment à cause des déportations collectives pratiquées par la Lybie, l'Algérie et le Maroc.

De nombreux migrants sont également morts suite aux mauvais traitements infligés dans les prisons lybiennes ou sous le feu de la police aux frontières comme à Ceuta et Melilla, ou encore au Yémen contre des embarcations de réfugiés éthiopiens et somaliens...

FLASH INFO: gendarmes de l'Europe

Pour lutter contre l'afflux de migrants à leurs frontières, les Etats européens ont délégué aux pays de transit, ou même de départ, la tâche de faire barrage à ces migrants et de les refouler vers leur pays d'origine. Le Maroc, l'Algérie, la Mauritanie, la Lybie, le Sénégal, le Mali et le Niger sont ainsi devenus « les gendarmes de l'Europe » en échange de l'aide au développement. Ils bénéficient pour ce faire d'un appui technique certain : formation, matériel... Dans des pays de longue tradition migratoire, tels que le Mali, les résistances populaires aux attentes des pays du Nord sont fortes et freinent le processus d'externalisation des contrôles migratoires.

FLASH INFO: îles Canaries

Avant 2005, pour rejoindre l'Europe, les migrants africains partaient du nord du Maroc et empruntaient de petites embarcations de pêche, des pateras, permettant de franchir le détroit de Gibraltar, large de 15 km. A partir de 2002, le renforcement des contrôles le long de la Méditerranée oblige les migrants à revoir leurs itinéraires : ils embarquent désormais depuis les villes portuaires sahariennes, comme Tarfaya, situées sur la côte atlantique, en face des îles Canaries. A la suite des événements d'octobre 2005 (morts de 15 migrants en tentant de franchir les barrières), à Ceuta et Melilla, les contrôles aux frontières du Maroc s'intensifient, notamment entre le Sahara occidental et la Mauritanie. Les tentatives de départs glissent alors vers le sud, depuis la Mauritanie. En 2006, nombreux sont les migrants qui empruntent, au péril de leur vie, cette nouvelle « route ». Face à l'afflux des migrants aux Canaries, l'Europe réagit en intensifiant les contrôles dans cette zone, ainsi qu'au large des côtes mauritaniennes (hélicoptères, vedettes...) via notamment l'agence européenne Frontex (voir Roman, personnage vert, plateau Europe). La « frontière » se déplace encore plus au sud, depuis le Sénégal et la Guinée Bissau, pour des trajets longs près de 2000 km.

FLASH INFO: Melilla

En 2005, 11 personnes ont trouvé la mort, les nuits du 29 septembre et du 6 octobre, sous les balles des forces de l'ordre marocaines et espagnoles, alors qu'elles tentaient de franchir collectivement les grillages des enclaves espagnoles de Ceuta et Melilla.

Des refoulements de centaines de migrants dans le désert algérien et mauritanien, ainsi que des expulsions collectives par avion vers le Mali et le Sénégal s'en sont suivis. De manière générale, les contrôles de la police marocaine et algérienne se sont accrus suite à ces événements.

De 2006 à 2009, plus de 350 personnes ont trouvé la mort et 320 ont disparu entre l'Espagne et le Maroc et l'Algérie.

Depuis 2013, les associations présentes au Maroc dénoncent un regain de violences à l'égard des migrants.

<http://www.lacimade.org/poles/defense-des-droits/nouvelles/4806-MAROC---Lettre-ouverte-des-associations---l-Ambassadeur-d-Espagne-au-Maroc>

FLASH INFO: Guantanamo

Le centre de détention de Nouadhibou est aussi connu sous le nom de Guantanamo. Il a été ouvert en avril 2006 dans une ancienne école réhabilitée par les espagnols. Les salles de classe ont été transformées en cellule. Les témoignages décrivent des conditions de vie épouvantables. Les incarcérations, comme les expulsions qui s'ensuivent, ne sont régies par aucun texte légal connu.

Les arrestations pour « tentative d'immigration vers l'Europe » sont de plus en plus fréquentes. Elles se font sans base légale, mais il semblerait que, à l'instar des pays du Maghreb, la Mauritanie fasse de l'émigration clandestine un délit. De manière générale, il y a eu une augmentation des contrôles des étrangers en Mauritanie, ainsi que du racisme, ce qui est un phénomène plus récent.

FLASH INFO: Gogui

Les migrants interpellés par la Mauritanie sont refoulés aux frontières des pays voisins en dépit des accords bilatéraux de libre-circulation existants. Le poste de police de Gogui-Mali a été créé en 2008 dans le cadre des projets financés par l'Espagne pour la « lutte contre l'immigration clandestine, la fraude documentaire et le trafic d'êtres humains ». 17 autres postes ont ainsi été créés avec le soutien de la France également.

FLASH INFO: Tinzaouten

Depuis 2009, la Croix-Rouge malienne organise deux convois par mois pour acheminer les migrants les plus vulnérables de Tinzaouten vers la « Maison des migrants » à Gao.

Créée par la Mission catholique des Pères blancs, pour faire face au nombre croissant de migrants refoulés, cette maison a pour but de répondre aux besoins de première nécessité des migrants.

FLASH INFO: Lybie

Le 3 mai 2010, un charter, affrété par le gouvernement lybien, atterrissait à Bamako avec, à son bord, 149 Maliens ayant fait l'objet d'une expulsion groupée.

L'un d'entre eux n'a pas survécu aux mauvais traitements subis lors de sa détention en Lybie.

La guerre civile qui a éclaté après la chute du régime de Kadhafi fin 2011 a aggravé la situation des migrants. Une nouvelle menace est venue s'ajouter avec l'organisation Etat Islamique qui cherche à accentuer sa présence sur le territoire. Dans ce chaos, les migrants sont aujourd'hui la proie des milices locales.

Certains d'entre eux (2 millions depuis 2011) trouvent refuge en Tunisie, pays frontalier. Différents centres de détention pour migrants ont été aménagés depuis dans des bâtiments institutionnels.

FLASH INFO: Détention

On constate une multiplication des lieux de regroupement des étrangers dans les Etats situés aux frontières de l'UE (ex, Turquie, Ukraine, Maroc, Lybie), voire au-delà (Mauritanie). Certains camps sont ouverts, d'autres sont fermés ; Ces camps sont destinés à accueillir, trier, contrôler et renvoyer des étrangers. Depuis 2003, ils sont identifiés par les Etats européens comme un « nouvel outil de la politique migratoire de l'Europe ».

En dix ans, le nombre de camps d'étrangers en Europe et dans les pays méditerranéens est passé de 324 à 473 (Migreurop 2012).

FLASH INFO: Ceuta 1

Depuis 2005, le gouvernement espagnol établi un contrôle frontalier 24/24, à l'aide de nombreux moyens technologiques (détecteurs de mouvements, caméras vidéo, caméras de vision nocturne...). La barrière a été surélevée tout le long du périmètre frontalier terrestre. Depuis 2009 peu de migrants arrivent à la sauter. Beaucoup de personnes passent par le passage de El Tarajal, mais c'est plus cher et contrôlé par des mafias qui s'enrichissent, en faisant crédit, surtout aux femmes qui, une fois en Europe, pourront être victimes d'exploitation sexuelle pour rembourser.

Une fois passé la frontière, ils dépendent de la juridiction espagnole et peuvent faire une demande d'asile, mais la plupart du temps, les migrants sont renvoyés au Maroc, dans la violation des obligations espagnoles, européennes et internationales

Encore en février 2014, 15 personnes sont décédées par noyade en cherchant à rejoindre Ceuta.

FLASH INFO: Ceuta 2

Les migrants qui sont à Ceuta ne peuvent se déplacer librement ni en Espagne, ni dans le reste de l'UE car l'enclave ne fait pas partie de l'espace Schengen. Ceux qui veulent demander l'asile ont un mois pour le faire. Les autres font l'objet d'une décision d'expulsion qui peut être mise en oeuvre quelques années plus tard. Tout dépend des accords de réadmission avec le pays du migrant.

En avril 2008, 72 indiens avaient fui le centre pour éviter d'être expulsés et se sont réfugiés dans la forêt. Ils avaient payé entre 12000 et 15000 Euros pour leur périple en Afrique. Ils ont quand même essayé de rendre visible leur situation. Ils ont demandé aux habitants de Ceuta de signer une pétition, qui a recueilli 8000 signatures à travers tout le pays. Cette mobilisation a changé le regard des habitants de Ceuta. Des volontaires venus d'Espagne et de toute l'Europe ont alors établi à Ceuta un campement solidaire « Moi chez toi, toi chez moi » pour réclamer leur transfert sur la péninsule.

FLASH INFO: Mayotte

Mayotte est une île de l'archipel des Comores. Lors d'un référendum en 1975, la population a choisi d'être rattachée à la France. En 1995, les Comoriens doivent demander un visa pour se rendre à Mayotte. Entre 1997 et 2001, 4000 personnes sont mortes en faisant la traversée. Ce chiffre est depuis en baisse même s'il est difficile pour les autorités d'obtenir des données exactes et vérifiées.

En 2009, le nombre de reconduites à la frontière à Mayotte s'élève à 19000. Entre 2010 et 2015, plus de 90 000 migrants se voient reconduits à la frontière.

FLASH INFO: frontière Maroc/Algérie

La frontière entre le Maroc et l'Algérie est fermée. Depuis 2005, les contrôles se sont considérablement durcis. Parallèlement, les réseaux de passeurs, mafieux et de traites se sont développés. Les prix pour « passer » peuvent monter jusqu'à 400 euros, alors qu'il n'y a que 13 km à franchir ! C'est devenu un no man's land très dangereux : des migrants sont enlevés et séquestrés pour demander une rançon à leur famille, d'autres se font dépouiller, agresser par les militaires marocains ou algériens... Aujourd'hui s'ajoutent les tensions économiques liées au pétrole mais aussi à la montée du terrorisme.



Carte Rouge n°1



Juillet
2007

Vous êtes à Dakar depuis 4 mois. Vous habitez chez votre oncle, dans la grande banlieue, à Yoff. Il y a beaucoup de pauvreté. Vous ne trouvez que des petits boulots occasionnels. Votre frère veut rejoindre l'Espagne par la mer, en cayuco (bateau de pêcheur en bois). Vous hésitez car c'est dangereux et cher.

Au « PARI », une association d'aide aux migrants, vous rencontrez un compatriote qui a tenté la traversée. Il vous raconte les terribles épreuves de ce voyage: la faim, la mort de 3 hommes et leur refoulement depuis les Iles Canaries par la police espagnole.

FLASH INFO: le PARI



Vous décidez de prendre la route, direction le Maroc. Avec votre passeport, vous êtes en situation régulière dans les pays que vous allez traverser.

Vous prenez le train jusqu'à Bamako, puis le bus sur 1200 km pour rejoindre Gao.

Allez sur la case 2 et tirez la carte 2 au prochain tour

Carte n°1



Carte Rouge n°2



Août
2007

Vous êtes à Gao, lieu de passage ancestral pour les migrants qui se rendent dans les pays du Maghreb. Vous entrez en contact avec des passeurs touaregs qui vous conduiront jusqu'à Tamanrasset, en Algérie. Pour vous deux, vous avez négocié 200 dollars.

Donnez 200 dollars à l'animateur.

Vous embarquez dans un camion. Vous êtes nombreux, entassés les uns contre les autres. Il fait très chaud et vous n'avez presque pas d'eau à boire.

Après 3 jours de route, les touaregs vous font tous descendre du camion, de nuit, en plein désert. Ils vous montrent les lumières de Tamanrasset, qui semble proche. Mais vous devez marcher encore 70 km. Vous arrivez assoiffés et épuisés.

Vous perdez 2 points de moral !

ELASU INFO: morts aux frontières



Allez sur la case 3 et tirez la carte 3 au prochain tour

Carte n°2



Carte Rouge n°3



Août
2007

Vous êtes à Tamanrasset, ville de transit. Avec votre frère et d'autres migrants, vous vivez à la périphérie de la ville, retranchés dans des grottes, car la police vous pourchasse jours et nuits.

WASUWU gendarmes de l'Europe

Vous trouvez du travail sur un chantier et vous êtes payé ! Il arrive régulièrement qu'une fois le gros-oeuvre terminé, les migrants soient dénoncés par leur employeur, puis arrêtés.



Au bout de 4 mois, vous reprenez la route avec votre frère. Vous montez à Ghardaïa en bus. **Avancez case 4.**

Conduits par des passeurs, vous allez à Maghnia, près de la frontière. 200 dollars pour faire 13 km : d'autres passeurs vous aident à passer au Maroc, jusqu'à Oujda. **Payez !**

Pour éviter les contrôles dans les bus, vous marchez sur 100 km jusqu'à la forêt de Gourougou, qui surplombe Melilla, l'enclave espagnole.

Allez sur la case 5 et tirez la carte 4 au prochain tour

Carte n°3



Carte Rouge n°4



Décembre
2007

Vous vivez dans la forêt de Gourougou. La vie est difficile: l'hiver est rude, vous mangez dans les poubelles et la police vous traque.

Avec d'autres migrants, vous essayez, chaque soir, de passer le double rideau de fer qui protège Mellila. Une nuit, vous réussissez à pénétrer en territoire espagnol. Mais les policiers espagnols vous attrapent, vous battent et vous remettent à la police marocaine, qui vous maltraite à son tour.

FLASH INFO: Mellila



Vous êtes blessé et épuisé. Vous décidez de vous replier vers l'Algérie. Votre frère, lui, reste dans la forêt. Avec le peu d'argent qu'il vous reste, vous prenez le bus pour Alger. **Avancez.** Vous n'y trouvez pas de travail, et l'hôpital public a refusé de vous soigner. Vous décidez de retourner à Ghardaïa en bus.

Vous perdez deux points de moral!

**Retournez sur la case 5 et tirez la carte 5
au prochain tour**

Carte n°4



Carte Rouge n°5



Mars
2008

Vous êtes à Ghardaïa, en Algérie. Vous trouvez facilement du travail car on laisse les travaux les plus durs aux migrants. Vous vous soignez enfin. Vous envoyez de l'argent à votre frère, qui n'a toujours pas réussi à passer les grillages.

Vous gagnez 1 point de moral !

Alors que vous êtes sur le point de repartir à Melilla, vous êtes arrêté par la police. Elle prétend que votre passeport est faux. Vous êtes jugé, sans avocat, et envoyé en prison. Votre passeport est confisqué et vous allez être expulsé.

**Vous perdez 2 points de moral !
Serrez-vous tous les coudes !**



Au bout d'une semaine, un convoi de 4 bus, rempli de migrants, vous transfère à In-Salah.

Avancez. Vous avez un morceau de pain et 1 litre de lait par jour pour 5 détenus. 2 semaines après, vous êtes refoulé dans un convoi de mille personnes: on vous « décharge » à Tinzaouten, à la frontière avec le Mali.

Allez sur la case 6 et tirez la carte 6 au prochain tour

Carte n°5



Carte Rouge n°6



Juin
2008

Vous recevez un point de moral !

Vous êtes à Tinzaouten, ville frontalière. Côté algérien, il y a quelques habitations. Côté malien, c'est désertique et les maisons sont abandonnées: elles se sont transformées en ghettos de migrants (celui des Nigériens, Sénégalais...) Des hommes, des femmes, des enfants sont là, comme vous, désemparés et pris au piège.

FLASH INFO: Tinzaouten



Certains vont remonter vers Tamanrasset, d'autres se replier vers Gao. Vous ne vous sentez pas la force de repartir vers le nord...

Allez sur la case Quizz! L'animateur tire la carte Quizz de votre couleur et vous pose la question

Carte n°6



Carte Rouge n°7



Août
2008

Vous êtes à Gao.

Vous êtes accueilli à la « Maison des migrants », où vous pouvez vous reposer quelques temps.



Vous n'imaginez pas rentrer au village. Vous êtes sans nouvelle de votre frère et vous ne voulez pas tenter à nouveau de passer par Melilla.

Vous commencez à espérer du côté du Niger et de la Lybie...

FLASH INFO: Lybie

Carte n°7



Carte QUIZZ Assane



« Toute personne a le droit de circuler librement et de choisir sa résidence à l'intérieur d'un Etat. Toute personne a le droit de quitter tout pays, y compris le sien, et de revenir dans son pays. » (article 13)

Dans quel texte fondamental se trouve inscrite cette disposition ?

- A/ Le préambule de la Constitution française de 1958 ?
- B/ La Déclaration universelle des droits de l'homme de 1948 ?
- C/ Le pacte international relatif aux droits civils et politiques de 1966 ?

Réponse B. Ce texte n'est pas contraignant juridiquement. Au Maroc, en Tunisie, en Algérie (et bientôt en Mauritanie), l'émigration clandestine est considérée comme un délit.

Bonne réponse : vous montez dans un convoi de la Croix-Rouge pour Gao. La distance est de 700 km.

Mauvaise réponse : Sinon, vous attendez plusieurs semaines, dans des conditions très dures, avant de monter dans un convoi vers Gao. Gardez les mains dans le dos pendant un tour.... sauf si vous faites un 6 avec le dé: voir « bonne réponse ».

Retournez à la case 2 et tirez la carte 7 au prochain tour

Carte QUIZZ



Carte bleue n°1



Décembre
1997

Vous habitez Brazzaville, dans un petit appartement du centre ville. Pour vous, Brazzaville n'est qu'une étape. Vous comptez bien rejoindre votre père au Congo Kinshasa. Dans ses courriers, il vous laisse chaque fois l'espoir que vous pourrez tôt ou tard le rejoindre.

Vous recevez 5 points de moral !



Le temps passe...

Votre mère, qui vit difficilement l'exil, a des problèmes de santé. Vous vous débrouillez bien, vous trouvez facilement des petits boulots, mais vous n'arrivez pas à oublier ce que vous avez subi au Cameroun.

Fin 2002, soit 5 ans après votre arrivée, vous partez en RDC, à Goma, pour retrouver votre père.

Allez sur la case 2 et tirez la carte 2 au prochain tour

Carte n°1



Carte bleue n°2



Janvier
2003

Vous êtes à Goma, où vous avez retrouvé votre père. Quatre mois après votre arrivée, les choses tournent mal: vos parents sont assassinés.

Accusé de collaborer avec les rebelles, on vous soupçonne de cacher leurs armes. Une nuit, des hommes s'introduisent chez vous et menacent de vous tuer si vous ne dites pas ce que vous savez. Vous leur proposez 2000 dollars en liquide, que vous tenez de votre ancien commerce et d'un trafic de téléphones portables à Goma. Les hommes acceptent l'argent et vous ordonnent de fuir dans les 24h. **Donnez 2000 dollars à l'animateur.**



Vous décidez d'aller en France car votre père vous a souvent dit qu'on pouvait y demander l'asile. Vous prenez la direction de Mayotte. Vous allez au port de Goma. En canot, vous rejoignez Bukavu, située de l'autre côté du lac Kivu.

En juin, vous sortez de RDC en taxi et, moyennant un peu d'argent à la frontière, vous passez au Burundi.

Allez sur la case 3 et tirez la carte 3 au prochain tour

Carte n°2



Carte bleue n°3



Juin
2003

Vous arrivez à Bujumbura sans problème.

Prochaine étape: la Tanzanie. Vous négociez avec un chauffeur de bus le passage de la frontière.

En échange de 50 dollars, il vous délivre un laissez-passer.

Versez l'argent à l'animateur.

3 jours après, vous quittez le Burundi en bus. 1500 km vous séparent de Dar Es Salaam, la capitale de la Tanzanie.

Sur la route, les événements que vous venez de vivre remontent violemment, comme des coups, et vous vous sentez submergé par le chagrin.

Vous perdez 3 points de moral !

Vous faites une pause à Ushirombo.
Au bout de 2 jours de bus,
vous arrivez à Dar Es Salaam.



Allez sur la case 4 et tirez la carte 4 au prochain tour

Carte n°3

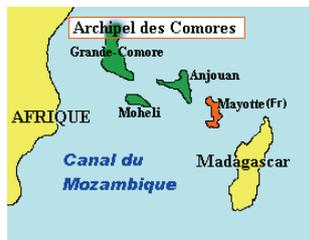


Carte bleue n°4



Juin
2007

Vous êtes à Dar Es Salaam. Vous prenez un bateau à voile pour vous rendre à Zanzibar, point de départ pour l'archipel des Comores. La traversée dure 10h.



Allez à Zanzibar. Vous faites affaire avec un passeur. Vous voyagez de nuit, en pirogue. Il vous dépose dans l'archipel des Comores, dans un coin isolé aux abords d'un village. Il vous remet ensuite à un autre passeur, qui poursuivra jusqu'à Mayotte.



Avancez sur la case Quizz. L'animateur de votre groupe tire la carte Quizz de votre couleur et vous pose la question.

Carte n°4



Carte bleue n°5



Juillet
2007

Vous êtes à Mayotte. Cela fait 10 ans que vous avez quitté le Cameroun.



Un migrant de votre embarcation vous a donné l'adresse de « Solidarité Mayotte », une association. Celle-ci vous aide à rédiger votre demande d'asile et vous permet d'avoir une domiciliation pour recevoir votre courrier. La préfecture vous remet un récépissé.

Vous gagnez 2 points de moral !

Vous faites la connaissance d'un Congolais qui vous propose de partager un logement dans la ville de Mamoudzou. Vous n'avez aucune aide financière, contrairement aux demandeurs d'asile de la métropole. Vous trouvez facilement des petits emplois qui vous permettent de survivre.

Deux ans plus tard, votre demande d'asile est refusée par l'OFPRA (Office Français de Protection des Réfugiés et Apatrides) puis par la Cour nationale du droit d'asile (CNDA). Vous déposez une nouvelle demande. Après un nouveau rejet de l'OFPRA, vous faites un recours devant la CNDA: vous êtes convoqué à Paris en février 2010. On vous délivre un laissez-passer. Vous mettez vos dernières économies dans l'achat du billet.

Allez sur la case 6 et tirez la carte 6 au prochain tour

Carte n°5



Carte bleue n°6



Février
2010

Vous êtes à Paris. Vous prenez contact avec le cousin de votre ami congolais. Il habite le 19ème arrondissement, avec sa femme et ses 3 enfants. Il accepte de vous héberger quelques temps dans son 2-pièces.

Le jour de l'audience, vous exposez à la Cour Nationale du Droit d'Asile les raisons pour lesquelles vous avez quitté le Cameroun. Quelques semaines plus tard, votre demande est rejetée et l'on vous remet une obligation de quitter le territoire...

Vous perdez 2 points de moral !

Vous allez à la préfecture de Bobigny pour déposer une nouvelle demande d'asile: vous avez en main un avis de recherche qui vient d'être lancé contre vous au Cameroun. Après des heures de queue, un agent de la préfecture refuse de vous laisser entrer, affirmant que vous devez retourner à Mayotte pour déposer une nouvelle demande...



Carte n°6



Carte QUIZZ
Jean



Comment s'appellent les embarcations qui quittent les Comores pour Mayotte ?

- A/ Les Kwassa-Kwassa
- B/ Les Kwadonc-Kwadonc
- C/ Les Kwa-Kwa

Bonne réponse: A

Mauvaise réponse, la pirogue à moteur tombe en panne. Vous ne réussissez à repartir qu'au bout de plusieurs heures. Vous passerez un tour. Sauf si vous faites un 6 avec le dé. Dans ce cas, voir bonne réponse.

Bonne réponse, le voyage se passe sans problème.

Allez sur la case 5 et tirez la carte 5 au prochain tour

Carte QUIZZ



Carte orange n°1



Mars
2007

Vous étudiez à Fès depuis 7 mois. Votre tante, qui paie vos études, décède. Vous vous retrouvez subitement sans aucun revenu. Vous êtes complètement perdue. Vous ne voulez pas rentrer au pays, vous n'y avez plus de famille.

Vous perdez 2 points de moral !

Pendant quelques temps, vous essayez de vous débrouiller, mais les petits boulots que vous faites ne suffisent pas. Ne pouvant plus payer votre loyer, vous êtes chassée de chez vous.

Vous apprenez que dans la forêt de Tétouan, il y a des gens qui tentent d'aller en Europe. Vous vendez vos petits biens et vos habits. Vous récoltez 20 dollars.

Prenez-les.

Vous prenez le bus pour Tétouan: vous y êtes après 10 heures de route. **Avancez.**



Dans la rue, vous rencontrez des Maliens qui viennent chercher à manger. Vous sympathisez avec eux et les suivez dans la forêt de Bel Younech, près de Ceuta.

Allez sur la case 2 et tirez la carte 2 au prochain tour



Carte n°1



Carte orange n°2



Juin
2007

Vous êtes dans la forêt de Bel Younech depuis 6 mois.

Vous mangez peu et vous dormez dans des sacs en plastique.

Vous subissez comme les autres migrants les rafles quotidiennes de la police qui tente de vous chasser.

Chaque jour, des migrants essaient de passer les grillages avec des échelles fabriquées dans la forêt. Il y a peu de femmes.

Une nuit, vous tentez de passer le grillage avec un groupe d'hommes. Les choses tournent mal. La police marocaine vous récupère avec d'autres migrants, vous frappe, vole votre argent et vous refoule à la frontière avec l'Algérie.

Donnez votre argent à l'animateur et avancez sur la case 3.

Vous marchez dans le désert avec d'autres migrants. Vous tombez sur des militaires algériens qui vous renvoient vers le Maroc. Vous faites demi-tour et marchez jusqu'à Oujda.

Vous perdez 2 points de moral !



Allez sur la case 4 et tirez la carte 3 au prochain tour



Carte n°2



Carte orange n°3



Décembre
2007

Vous êtes sur le campus universitaire d'Oujda.

Là survivent de nombreux subsahariens qui n'arrivent pas à passer la frontière. C'est la tombée du jour, un groupe de migrants joue au foot. Vous entendez des rires, ça fait du bien. Vous pensez au Congo, à votre tante, des souvenirs d'enfance refont surface.

A Oujda, vous errez pendant plusieurs semaines. Vous faites quelques petits boulots et vous trouvez un peu de réconfort auprès d'une association qui vient en aide aux migrants: l'ABCDS (association Beni Znassen pour la culture, le développement et la solidarité);



Un jour, vous vous rendez à la gare routière mais dans aucun bus on ne veut vous laisser monter : les chauffeurs ont reçu l'instruction de ne pas embarquer de noirs.

Un matin, vous êtes arrêtée par la police.

Avancez jusqu'à la case Quizz! *L'animateur tire la carte Quizz de votre couleur et vous pose la question.*



Carte n°3



Carte orange n°4



Février
2008

Vous êtes détenu depuis 1 semaine dans un camp militaire. C'est une prison à ciel ouvert et vous ignorez le sort qui vous est réservé.

Au bout de plusieurs semaines, la police vous renvoie tous à la frontière avec l'Algérie et vous laisse au milieu d'un *no man's land*. **Retournez à la case 3.**

On vous a volé la seule chose qui vous restait: vos papiers et vous n'avez plus d'argent. Vous ne savez pas quoi faire. Avancer du côté algérien ? Retourner au Maroc ? Cette zone semi-désertique est devenue très dangereuse, vous le savez...

Vous perdez 1 point de moral !

Vous décidez de retourner aux abords de Ceuta. Vous parvenez à faire du stop puis, après plusieurs tentatives, à monter dans un bus sans payer.



**Allez sur la case 2
et tirez la carte 5 au prochain tour**



Carte n°4



Carte orange n°5



Mars
2008

Vous avez rejoint les abords de Ceuta.

Vous êtes de nouveau cachée dans la forêt, où vous retrouvez un compatriote qui était à l'école avec vous, à Fès.

Il est en contact avec un passeur pour atteindre Ceuta, via le passage frontalier d' El Tarajal. Il vous propose de vous emmener et de négocier un prix pour vous. Vous décidez de le suivre.

Le passeur accepte et votre ami vous avance l'argent. Le passage se fait sans complication. Vous êtes tous les deux cachés dans sa voiture. Au bout de quelques heures, vous sortez: vous êtes à Ceuta, dans l'enclave espagnole !

Vous gagnez 2 points de moral !



Allez sur la case 6 et tirez la carte 6 au prochain tour



Carte n°5



Carte orange n°6

Mai
2008

Vous êtes dans l'enclave de Ceuta.

Vous n'allez pas rejoindre aussi facilement la péninsule ibérique. Il vous faut passer par le commissariat de police. Sans argent pour payer un passeur, vous décidez de tenter votre chance. Votre ami ne souhaite pas prendre le risque, il va se cacher dans la forêt de Ceuta. Sans titre de séjour, la police entame une procédure d'expulsion et vous place dans un CETI, un centre de détention ouvert.

**Vous perdez vos points de moral !
Serrez vous tous les coudes !**



Dans le centre, les conditions de vie sont très dures. Il y a beaucoup de femmes, mais aussi des enfants et des jeunes. Vous sympathisez avec un Indien qui vous aide à tenir le coup dans les moments difficiles.



Restez sur la case 6 et tirez la carte 7 au prochain tour



Carte n°6



Carte orange n°7



Mai
2009

Vous récupérez 1 point de moral !



Un an après votre arrivée à Ceuta, vous êtes transférée à Malaga, sur la péninsule.

Allez sur la case 7.

Vous êtes en Espagne! Mais dans un camp de rétention...
Votre sort dépend des autorités espagnoles : soit vous serez libérée au bout de 60 jours, soit vous serez expulsée au Congo-Brazzaville. Vous n'avez plus qu'à attendre...

FLASH INFO: Détention



Carte n°7



Carte QUIZZ
Mathilde



Quel terme désigne un « migrant clandestin qui prend la mer depuis l'Afrique du Nord pour rejoindre l'Europe » ?

- A/ les « Harragas »
- B/ les « Hazaras »
- C/ les « Patronas »

Bonne réponse: A.

- **Harragas** : signifie en arabe, « ceux qui brûlent » leurs papiers, leur vie... Leur cri : « partir ou mourir !»
- **Hazaras** : peuple vivant dans le centre de l'Afghanistan, persécuté par les Pachtouns et les talibans (voir le plateau Europe)
- **Patronas**: groupes de femmes qui distribuent de la nourriture aux migrants qui traversent le Mexique en train (voir le plateau Amérique latine)

Bonne réponse:

La police vous libère. Une femme, touchée par votre histoire, vous met en contact avec son cousin qui part la semaine prochaine en voiture à Ceuta.

Allez sur la case 2 et tirez la carte 5 au prochain tour

Mauvaise réponse:

La police vous embarque avec d'autres détenus vers Nador. Elle vous fait croire que vous allez partir pour l'Europe...

Allez sur la case 5 et tirez la carte 4 au prochain tour

Sauf si vous faites un 6 avec le dé: voir bonne réponse.



Carte QUIZZ



Carte verte n°1



Mars
2006

Vous êtes devant le Consulat. Il ressemble à une forteresse avec ses murs élevés, ses barbelés, ses caméras...

Un vigile vérifie si votre dossier est complet et vous laisse entrer.

- 1er guichet: vous versez 60 dollars.

Payez.

- 2ème guichet: on vous prend vos empreintes.

Puis, vous attendez des heures...

- 3ème guichet: derrière une vitre, on vous interroge sur vos motivations
- 4ème guichet: on vous donne rendez-vous le jour suivant pour vous donner la réponse

Le lendemain, on vous annonce, sans aucune explication, que votre visa est refusé.

Vous vous sentez humilié mais vous n'abandonnez pas : vous rejoindrez la France par l'Espagne, en passant par la mer.



Vous choisissez d'aller à Nouadhibou, en Mauritanie: c'est un des points de départ des cayucos (bateaux de pêcheurs) pour l'Europe et vous avez des chances d'y trouver du travail.

Vous prenez le bus avec en poche vos économies.

Avancez jusqu'à la case Quizz! *L'animateur tire la carte Quizz de votre couleur et vous pose la question*



Carte n°1



Carte verte n°2



Avril
2006

Vous arrivez à Nouadhibou, après 2 jours de route.



Un de vos vieux copains y est installé depuis un an. Il vous emmène dans le foyer dortoir où il habite avec d'autres compatriotes et vous trouve un boulot dans l'usine de séchage de poisson où il travaille.

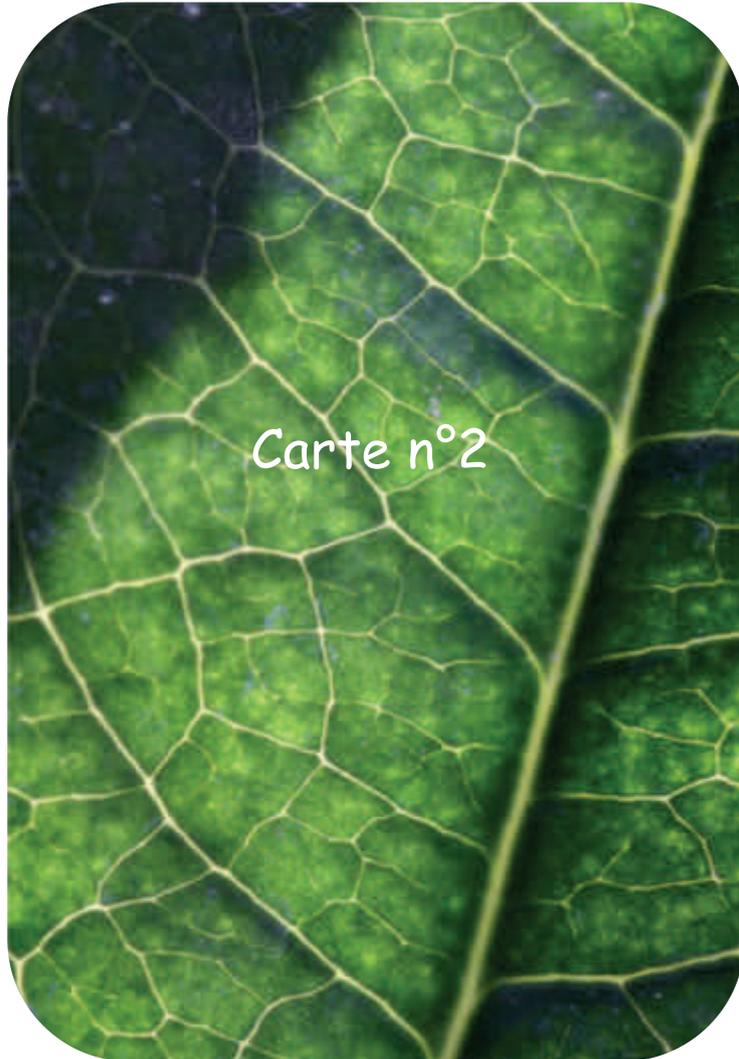


Vous êtes chanceux car vous gagnez 1000 ouguiyas/ jour (soit 2,8 euros), ce qui est beaucoup!

Au bout de 7 mois, vous avez gagné l'équivalent d'environ 600 dollars. Ce n'est pas suffisant pour monter dans un cayuco car les prix montent vite. Votre frère vous envoie 400 dollars.

L'animateur vous verse 1000 dollars.

Restez sur la case 2 et tirez la carte 3 au prochain tour



Carte n°2



Carte verte n°3



Novembre
2006

Vous êtes à Nouadhibou. Vous entrez en contact avec un passeur: il demande 1000 dollars ! Vous essayez de faire baisser le prix.

Lancez le dé: si vous faites un chiffre entre 4 et 6, vous payerez 800 dollars. Sinon, payez 1000 dollars.



La nuit du 21 novembre, vous rejoignez à pied la plage de La Gouera, située dans la partie occidentale de la presqu'île de Nouadhibou.

Allez sur la case 3.

Vous embarquez à bord d'une petite pirogue qui vous emmène au large vers une plus grande embarcation. 129 personnes vous accompagnent. Vous partez avec 35 bidons d'essence et un GPS.

Les îles Canaries sont à 800 km plus au nord, soit 2 à 3 jours de traversée dans le meilleur des cas. Vous avez peur car vous savez que, ces derniers mois, sur ce trajet, beaucoup de personnes ont trouvé la mort .

FLASH INFO: îles Canaries

Allez sur la case 4 et tirez la carte 4 au prochain tour



Carte n°3



Carte verte n°4



Décembre
2006

Vous êtes dans la pirogue depuis 3 jours, épuisé et affamé. Des hommes se sont évacués pendant la traversée.

Au large du Maroc, votre pirogue se met à dériver et vous êtes interceptés en mer par les autorités marocaines.

Vous restez en détention 1 semaine dans un commissariat, à Tan-Tan. La police marocaine vous refoule à la frontière mauritane, à 1300 km de là. Elle vous laisse dans un *no man's land* désertique.



Vous marchez 2 jours pour rejoindre Nouadhibou. Les migrants surnomment cette zone *Kandahar*, car elle demeure minée depuis le conflit du Sahara occidental.

A peine arrivé à Nouadhibou, vous êtes arrêté et emmené au commissariat pour identification. Vous êtes blessé et extrêmement affaibli. On vous transfère au centre de détention et on vous confisque tout votre argent.

Rendez tout votre argent à l'animateur.

Vous perdez 3 points de moral.

Allez sur la case centre de détention et piochez la carte détention au prochain tour



Carte n°4



Carte verte n°5



Janvier
2007

Vous êtes à Gogui.

FLASH INFO: Gogui



Les autorités mauritaniennes vous remettent à la police malienne et leur donnent de l'argent pour votre transport jusqu'à Nioro du Sahel. Ce reliquat étant très insuffisant, les policiers maliens vous disent de vous débrouiller.

Comme les autres, vous n'avez plus d'argent pour payer un transporteur. Certains migrants vendent les couvertures remises par la Croix-Rouge espagnole à Nouadhibou mais ça ne suffit pas pour que tout le monde parte. Vous dormez dehors pendant plusieurs nuits. Heureusement, les villageois vous donnent à manger et à boire.

Récupérez 1 point de moral !

Au bout de 5 jours, avec un groupe de six autres migrants, vous quittez le village. Vous marchez pendant 65 km jusqu'à Nioro du Sahel, dans une zone semi-désertique.

Allez sur la case 6 et tirez la carte 6 au prochain tour



Carte n°5'



Carte verte n°6



Janvier
2007

Vous arrivez à Nioro du Sahel, à bout de force.
Le sous-préfet fait appel à la solidarité locale pour la collecte de nourriture. Un habitant vous conduit devant la porte de « la Maison blanche ». Vous y êtes accueilli chaleureusement.

Vous gagnez 2 points de moral !

Cette maison, qui s'est ouverte à l'initiative de deux hommes « blancs », est gérée par d'anciens refoulés. Vous y restez quelques temps pour vous reposer. Votre blessure est guérie grâce au médecin de l'hôpital, qui vous a soigné gratuitement.

Vous trouvez aussi du réconfort auprès de l'association des rapatriés d'Europe résidants à Nioro du sahel (l'ARERNS).

Vous ne savez pas quoi faire... Rentrer à Bamako ? Vous n'imaginez pas faire demi-tour. Reprendre un cayuco ? En partant plus bas, depuis les côtes sénégalaises... Qu'avez-vous à perdre ?





Carte n°6'



Carte QUIZZ
Moussa



Les migrants sub-sahariens* représentent :

- A/ 4% ,
- B/ 10,7 %,
- C/ 12%

des immigrés des pays de l'OCDE* ?

Réponse : A. Les sub-sahariens représentent 4% des immigrés des pays de l'OCDE et 12% des immigrés en France. Les migrations subsahariennes vers le nord restent très minoritaires comparées au reste de l'immigration au sein de l'Europe ou aux migrations intra-africaines.

La majorité des migrants d'Afrique sub-saharienne migre avant tout vers les pays voisins : 69% des migrations subsahariennes sont des migrations sud-sud (par exemple, des Maliens et Nigériens qui s'installent un temps en Algérie) et, en Afrique de l'ouest, 86% des migrations restent intra-régionales.

Bonne réponse: Vous avez une place assise dans le bus!

Mauvaise réponse: Vous faites le trajet debout jusqu'à Nouadhibou. Restez debout jusqu'au prochain tour.

Allez sur la case 2 et tirez la carte 2 au prochain tour



Carte QUIZZ



Carte centre de détection



Décembre
2006

Vous êtes dans le centre de détention de Nouadhibou.

Dans votre cellule vous êtes 13. Certains ont été rapatriés par l'Espagne ou interceptés en mer, mais beaucoup d'autres ont été arrêtés en Mauritanie pour « tentative d'immigration vers l'Europe ». L'un d'eux, un Sénégalais, à Nouadhibou depuis 1991, marié à une Mauritanienne, père de 4 enfants scolarisés, a été soupçonné de départ clandestin, alors qu'il se promenait sur le port.



Vous perdez 2 points de moral: serrez vous les coudes !

Au bout de 3 semaines, on vous embarque dans un minibus avec une vingtaine de personnes. Vous allez être refoulé vers le Mali, à 1200 km. L'un d'entre vous a déjà été refoulé 4 fois. Le voyage est éprouvant, il dure 3 jours, avec très peu d'arrêts. Vous arrivez à Gogui, un petit village coupé en deux par la frontière.

Allez sur la case 5 et tirez la carte 5 au prochain tour



Carte Centre de
rétention

Assane, sénégalais, personnage rouge

Vous allez suivre la migration d'Assane. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants sub-sahariens, qui tentent de rejoindre un pays africain et/ou européen.



A partir de maintenant, vous êtes Assane !



Placez-vous sur la case rouge située au début de votre parcours.

Personnage :

Vous êtes âgé de 27 ans. Vous habitez Oukout, un petit village de Casamance, dans le sud du Sénégal. Vous cultivez le riz sur un terrain dont vous avez hérité de votre père. Cette activité ne vous laisse que de maigres revenus.

Vous vivez avec votre mère, votre grand frère et vos 3 sœurs.

Contexte :

Nous sommes en 2007. A cause des inondations, vos dernières récoltes ont été mauvaises. Vous êtes découragé et commencez à penser sérieusement au départ...

Un de vos vieux amis, qui a monté un restaurant sénégalais à Barcelone, vous a promis qu'il pourrait vous former et vous embaucher comme cuisinier.

Vous ne voulez pas faire de demande de visa : les démarches sont beaucoup trop compliquées, longues et sans garantie de succès.

Avec votre famille, qui espère beaucoup de votre projet, vous décidez de vendre votre terrain. L'argent que vous en tirez, 760 dollars, ajoutée aux économies familiales, 400 dollars, vous permet de partir avec votre frère. Vous décidez de monter à Dakar, où l'un de vos oncles peut vous héberger. Vous espérez y trouver un travail pour compléter votre pécule, et prendre des contacts pour partir vers l'Espagne.

En mars, vous prenez un taxi-brousse jusqu'à Ziguinchor. Vous traversez le fleuve Gambie en bac. Sur l'autre rive, vous passez la nuit à Kaolack. Le lendemain soir, vous arrivez à Dakar.

Vous partez avec 1160 dollars et 5 points de moral : l'animateur vous les remet!



Placez-vous sur la case rouge 1.

Attendez votre tour pour piocher la carte n°1.

Moussa, malien, personnage vert

Vous allez suivre la migration de Moussa. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants sub-sahariens, qui tentent de rejoindre un pays africain et/ou européen.



A partir de maintenant, vous êtes Moussa !



Placez-vous sur la case verte située au début de votre parcours.

Personnage :

Vous êtes âgé de 25 ans. Vous habitez Bamako, la capitale du Mali, avec votre père et votre jeune sœur. Vous avez étudié sur les bancs d'une école franco-arabe. Grâce à cela, vous parlez le bambara, le français et l'arabe.

Vous travaillez sur les marchés de Bamako, mais ça n'est pas très rémunérateur. Votre frère aîné, installé en France depuis dix ans, vous envoie régulièrement de l'argent. Il travaille sur des chantiers, dans des restaurants... Vous avez migré pendant quelques temps en Côte d'Ivoire pour y travailler, mais la guerre civile vous a fait revenir.

Contexte :

Nous sommes en mars 2006. Vous êtes fatigué de cette vie sans perspectives.

Vous annoncez à votre père que, vous aussi, vous voulez tenter votre chance en France. Il vous comprend même s'il ne se réjouit pas de vous voir partir.

Vous décidez de faire une demande de visa auprès du consulat de France. Vous devez prendre rendez-vous par téléphone, ce qui n'est pas pratique car il faut passer par l'opérateur Orange, peu utilisé au Mali ! Vous obtenez un rendez-vous 3 jours après : c'est plus rapide que vous ne l'imaginiez ! Vous préparez votre dossier.

Vous recevez 5 points de moral et 210 dollars : l'animateur vous les remet !



Placez-vous sur la case verte 1.

Attendez votre tour pour piocher la carte n°1.

Jean, camerounais, personnage bleu

Vous allez suivre la migration de Jean. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants africains, qui tentent de rejoindre un pays africain et/ou européen.



A partir de maintenant, vous êtes Jean !



Placez-vous sur la case bleue située au début de votre parcours.

Personnage :

Vous êtes âgé de 20 ans. Vous vivez à Yaoundé avec votre mère. Votre père, congolais, a rejoint les forces rebelles en République Démocratique du Congo. Vous tenez un commerce de vêtements sur le marché de Mokolo, dans le centre ville. Les affaires marchent très bien. Vous militez également pour le parti en place, le RDPC, le parti de Paul Biya, le président.

Contexte:

En 1997, le secrétaire général à la Présidence, Titus Edzoa, crée un mouvement progressiste au sein du RDPC. Ce courant devient populaire : pour vous, comme pour d'autres, il représente un espoir de changement en faveur de la liberté et des droits. Titus Edzoa finit par annoncer qu'il souhaite déposer sa candidature à l'élection présidentielle. Sous différents prétextes, il est envoyé en prison. Vous commencez à militer en sa faveur. En tant que chef de secteur au sein du marché, vous êtes écouté et vous arrivez à rallier du monde.

Vous recevez des lettres de menaces et votre comptoir commercial de la place du marché est brûlé. Vous déposez plainte contre le RDPC. Une nuit, la police secrète du Cameroun vous embarque. Vous êtes victime de mauvais traitements. Grièvement blessé, vous êtes hospitalisé.

A peine rétabli, vous prenez la décision de fuir le Cameroun avec votre mère pour le Congo-Brazzaville : vous n'avez pas besoin de visa et le voyage ne prendra pas plus d'une journée. Vous traversez le fleuve Congo en bateau. Vous n'avez pas de passeport mais à la frontière on vous donne un laissez-passer en échange de quelques pots de vin.

Vous partez avec 3000 euros en poche : l'animateur vous remet cette somme.

Placez-vous sur la case bleue 1. A votre tour piochez la carte n°1.

Mathilde, congolaise, personnage jaune

Vous allez suivre la migration de Mathilde. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants africains qui tentent de rejoindre un pays africain et/ou européen.



A partir de maintenant, vous êtes Mathilde !



Placez-vous sur la case jaune située au début de votre parcours.

Personnage :

Vous êtes âgée de 28 ans.

Vous êtes congolaise « 50-50 » comme vous dites : « moitié RDC, moitié Congo-Brazza » ; c'est à Brazzaville, dans le quartier de Bacongo, que vous avez grandi avec vos parents et vos deux frères aînés.

En 1998, votre père, policier, et votre mère ont tous les deux été assassinés au domicile familial pendant la guerre civile.

Votre vie bascule : vous arrêtez vos études à l'université et vous êtes recueillie par votre tante. Vos frères sont hébergés à droite à gauche, puis vous perdez leur trace.

Contexte :

Maintenant que le calme est un peu revenu, et grâce au soutien de votre tante, vous souhaitez reprendre les études que vous aviez dû interrompre.

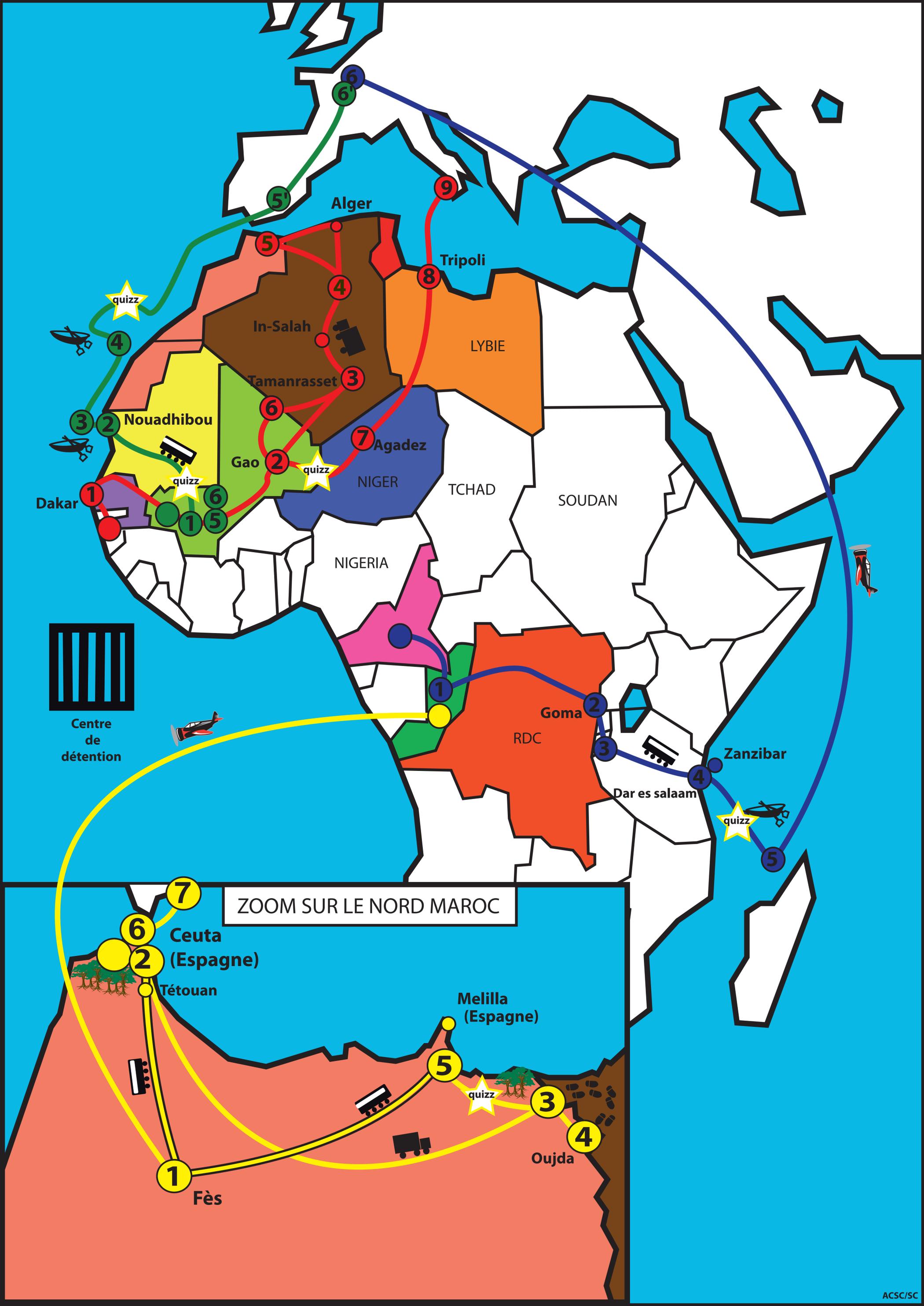
Votre tante vous propose d'aller au Maroc suivre une formation d'informatique et gestion dans une école privée de Fès. Votre projet se réalise relativement simplement, d'autant plus que vous n'avez pas besoin de visa pour aller au Maroc.

Nous sommes au début du mois d'août 2006. Vous prenez l'avion pour le Maroc.

Vous gagnez 5 points de moral : l'animateur vous les remet.

Placez-vous sur la case jaune 1.

Attendez votre tour pour piocher la carte n°1.



Alger

Tripoli

In-Salah

LYBIE

Tamanrasset

Nouadhibou

Agadez

NIGER

TCHAD

Dakar

Gao

NIGERIA

TCHAD

SOUDAN

Goma

RDC

Dar es salaam

Zanzibar

ZOOM SUR LE NORD MAROC

Ceuta (Espagne)

Tétouan

Melilla (Espagne)

Oujda

Fès

Centre de détention

Flash Info plateau Amérique Latine

FLASH INFO: Los Zetas

Dans les années 1990, Washington a proposé à l'Etat Mexicain de sélectionner une centaine d'hommes parmi l'élite de ses forces armées, afin de les former à la lutte contre les narcotrafiquants et les cartels. Les meilleurs soldats de l'armée mexicaine ont reçu un entraînement de commando à la lutte antiguérilla.

Pour mener à bien leur trafic et se protéger, les chefs des puissants cartels mexicains de la drogue ont commencé à les débaucher, en échange de sommes très élevées.

C'est à cette époque qu'est née la bande armée la plus redoutable de tous les cartels, Los Zetas ["les Z"]. Avec des effectifs renforcés, un armement de pointe et un comportement toujours plus violent, Los Zetas, à en croire les autorités, sont infiltrés partout, dans les aéroports, aux douanes, dans les ports et dans les zones rurales.

FLASH INFO: enlèvements

Le business des enlèvements génère près de 25 millions de dollars par semestre. Mais ce n'est qu'une estimation. On peut multiplier ce chiffre par dix voire plus, car on parle de séquestrations massives dans un contexte où des milliers de personnes passent quotidiennement par le Mexique. Selon plusieurs ONG travaillant sur place, dont Amnesty International et Sin Fronteras, on recenserait plus de 20 000 kidnappings de migrants par an.

« Selon des chiffres officiels de l'Institut national des migrations du Mexique, entre 2013 et 2014, le nombre d'enlèvements de migrants a décuplé, et 62 plaintes ont été enregistrées en 2013 et 682 en 2014. » Ces enlèvements sont le fait de gangs, qui opèrent souvent avec la complicité d'agents de sécurité locale, raison pour laquelle ils demeurent impunis dans la majorité des cas. Ces kidnappings s'accompagnent de violences, tortures, massacres, disparitions...

Pour aller plus loin : - « La guerre menée par le Mexique contre les migrants »

<https://www.amnesty.org/fr/latest/news/2015/08/mexico-s-gruesome-war-against-migrants/>

- « Mexique. Les autorités doivent enquêter sur la vague révoltante d'attaques et de meurtres visant des migrants »

<https://www.amnesty.org/fr/latest/news/2015/06/mexico-must-investigate-shocking-spike-of-attacks-and-killings-of-migrants/>

FLASH INFO: Fleuve Suchiate

Dans les années 1980, chaque année, plus de 50 000 migrants passaient la frontière entre le Guatemala et le Mexique en traversant la rivière à cet endroit. Des milliers de victimes ont succombé aux dangers des flots.

Cette voie est toujours empruntée par les migrants. Actuellement, c'est à Tapachula, ville du Mexique à 20 kilomètres de la frontière du Guatemala, que se trouve le plus grand centre de détention migratoire de l'Amérique latine.

Voir : « Avec le P. César auprès des migrants au Mexique »

<http://www.la-croix.com/Religion/Actualite/Avec-le-P.-Cesar-aupres-des-migrants-au-Mexique-2015-02-25-1284809>

FLASH INFO: Nogales

Face au renforcement des contrôles et à la construction de barrières, les candidats à l'immigration empruntent de plus en plus des tunnels. Nogales est l'un des principaux points de passage. Les trafiquants utilisent les migrants à leur guise pour assurer leur négoce. Ils se servent d'eux pour faire passer de la drogue mais aussi pour tester une sortie, pour « chauffer » certaines zones, pour détourner l'attention des agents d'Etat, ou pour en « refroidir » d'autres afin d'assoupir la veille des autorités. « La patrouille frontalière a récemment rebouché un tunnel creusé juste en dessous du poste d'immigration de Nogales. Mais avant même qu'elle l'ait bétonné, un autre passage souterrain a été découvert un peu plus loin ». Certains tunnels possédaient des lignes téléphoniques et bénéficiaient de la climatisation ! En 2013, 38 000 migrants seraient passés par Nogales.

FLASH INFO: Maquiladoras

Les maquiladoras, installées le long de la frontière Mexique-Etats-Unis, sont des usines d'assemblage, gérées par de grandes multinationales. Bénéficiant d'une exonération des droits de douanes, elles produisent à moindre coût. Elles représentent plus d'un million d'emplois et renouvellent régulièrement leur main d'œuvre. Les conditions de travail y sont généralement très dures et des milliers d'adolescents (13-14 ans), en majorité des jeunes femmes, y sont exploités.

FLASH INFO: milices privées

Des drones surveillent la frontière américano-mexicaine depuis le ciel. Des vedettes rapides traquent les passeurs en mer. Et sur terre, des dizaines de milliers de patrouilleurs à cheval, à bicyclette, en 4 x 4 ou en camion arrêtent des immigrants clandestins.

Cependant à côté des autorités officielles, plusieurs milices privées composées de citoyens américains, de militaires et de policiers à la retraite, mènent une véritable campagne de surveillance le long de la frontière. Ils souhaitent chasser « les latinos de leurs pays ». Les Minute Men ou l'American Border Patrol, par exemple, sont très connus aux Etats-Unis pour « venir en aide » à l'armée et à la police.

Ces milices rassemblent tout un équipement composé de GPS, de caméscopes, de lunettes infrarouge, de jumelles, de munitions, d'armes et aussi de drones, de tenues de camouflage, de véhicules 4x4 et même de petits avions qui filment la frontière et retransmettent les images sur internet.

FLASH INFO: association de femmes

Des associations de femmes se sont créées autour des voies de chemin de fer, pour venir en aide aux migrants qui passent plusieurs jours sur les trains de marchandises sans boire ni manger. Elles sont notamment très présentes dans l'Etat de Veracruz.

La Commission nationale des droits de l'homme au Mexique a récompensé en 2013 le dévouement de ces femmes en leur accordant le Prix des droits de l'homme. Chaque année, ce seraient plus de 20 000 personnes qui seraient séquestrées sur le train appelé la Bestia, selon la Commission.

Carte Mystère 1

« ? »

Vous vous enfoncez dans les rues de la ville pour chercher un endroit où dormir.

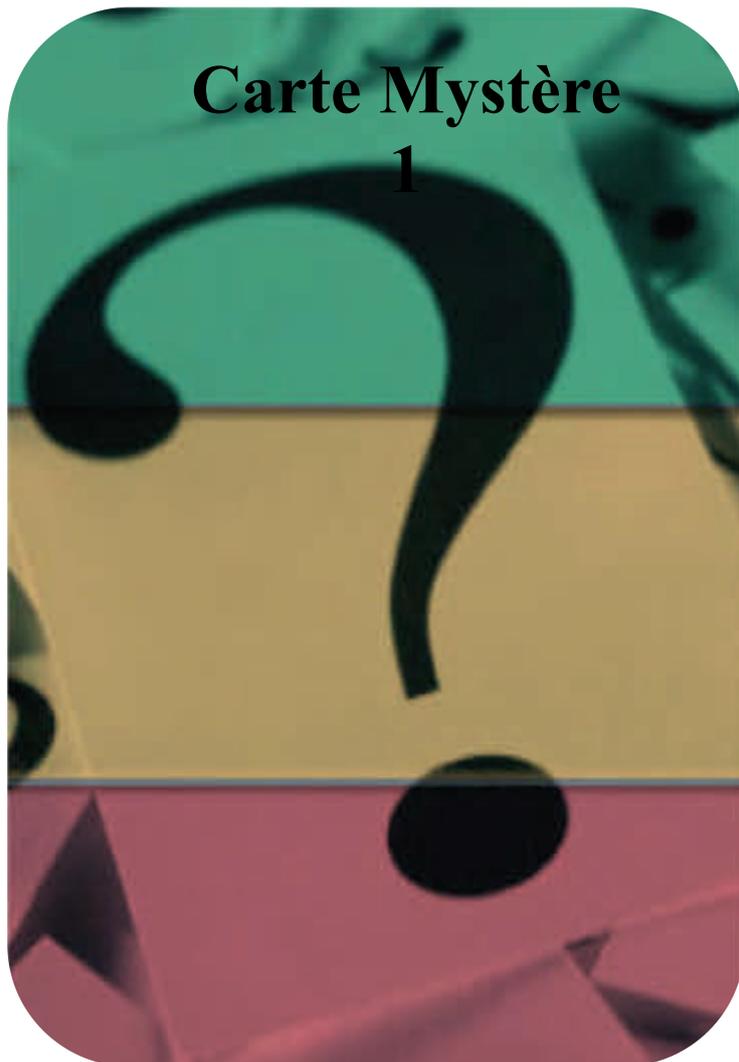
Un groupe d'hommes vous repère et vous poursuit. Ces hommes vous rattrapent, vous giflent violemment et vous volent votre sac. Vous perdez vos affaires et vos souvenirs du pays.

Vous sauvez vos économies à l'abri dans votre poche. Vous avez eu très peur. Vous courez dans la rue et vous vous perdez.

Vous perdez 1 point de moral!

Vous trouvez finalement un coin pour vous reposer et vous retrouvez votre chemin au lever du jour.

**Carte Mystère
1**



Carte Mystère 2

« ? »

Vous décidez de passer la nuit près de la voie de chemin de fer d'Arriaga. Alors que vous êtes en train de chercher un endroit près du chemin, vous croisez des soldats. Ils vous demandent des papiers que vous n'avez pas. Ils sortent alors en riant une bouteille de shampoing.

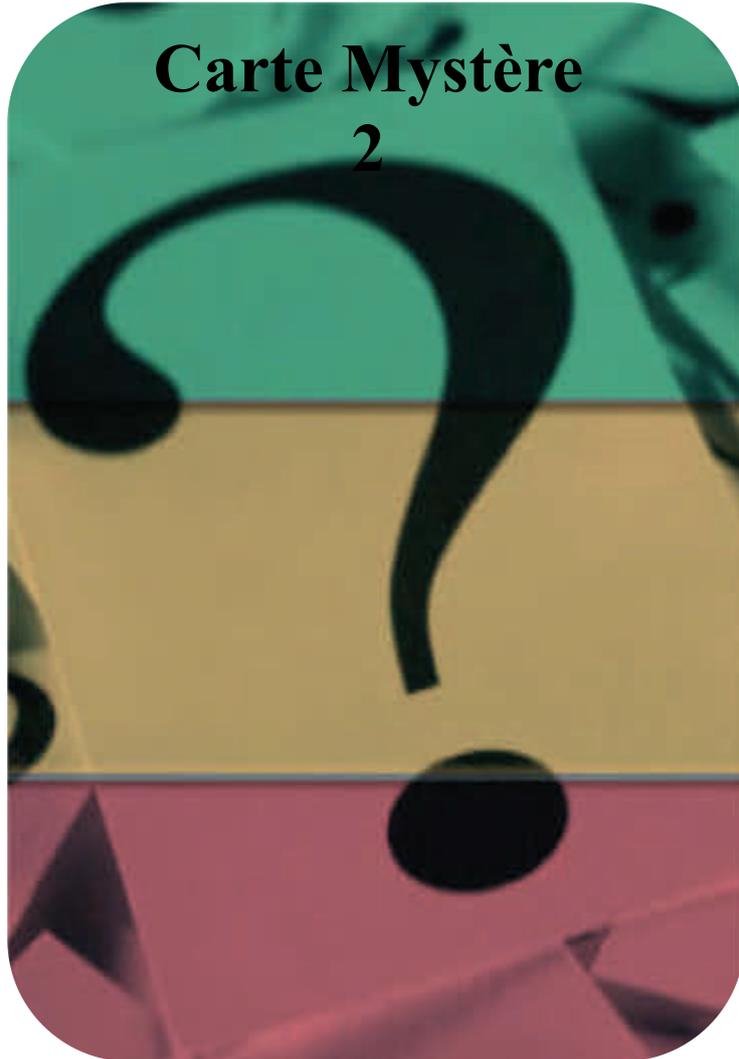
Ils vous demandent de vous mettre le contenu de la bouteille dans les yeux. Vous n'avez pas le choix. Malgré l'humiliation, la douleur et les rires des soldats, vous obéissez.

Ils vous regardent en riant avant de vous virer à coup de pieds du chemin. Vous ne voyez plus rien, vous vous sentez faible, ridiculisé et fatigué. **Vous perdez 2 points de moral!**

Une femme vous aperçoit et vous amène chez elle. Elle vous donne de quoi vous nettoyer les yeux puis vous propose un repas. Vous vous reposez chez elle et repartez au lever du jour. Sa gentillesse vous fait **recupérer 1 point de moral!**

Carte Mystère

2



Carte Mystère 3

« ? »

Vous êtes à Arriaga et vous ne savez pas où dormir. Vous rencontrez un homme qui vous parle d'un refuge où il a pu se reposer quelques jours. Vous vous y rendez.

Le refuge s'appelle la **Casa del Migrante, hogar de la Misericordia**. Il est tenu par le **père Heyman Vázquez Medina**.

C'est un homme très bon. il vous reçoit avec gentillesse et vous propose immédiatement de rester quelques jours pour vous reposer. Il vous offre un repas, écoute votre histoire et vous donne des conseils pour votre parcours.

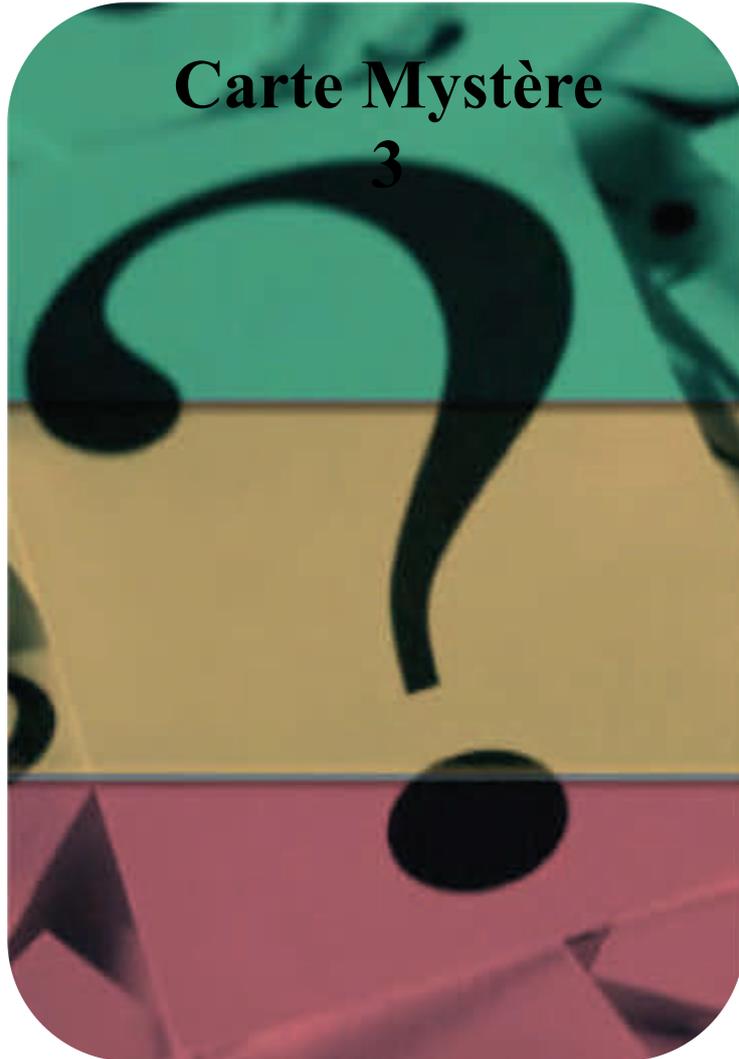
Vous découvrez qu'il mène un véritable combat contre les violations des droits de l'homme dont sont victimes les migrants en traversant le Mexique.

Il aide ceux qui le souhaitent, à porter plainte en cas d'agressions, violences ou mauvais traitement et n'hésite pas à dénoncer publiquement certains comportements, malgré les menaces dont il fait l'objet.

Vous y restez la nuit. La gentillesse et le courage de cet homme vous ont touché, vous repartez reposé et apaisé.

ous gagnez 1 point de moral!

Carte Mystère
3



Carte QUIZZ Bus 1



Vous roulez en bus mais l'état des routes est très mauvais...

Répondez à la question:

En 2006, le Sénat américain décide de fermer une partie importante de la frontière entre les Etats-Unis et le Mexique pour «protéger le peuple américain» des migrants. Il ordonne la construction de murs et de barrières en aluminium. Sur combien de kilomètres la frontière est-elle prévue ?

- A) Environ 500 km
- B) Environ 800 km
- C) Sur plus de 1000km

Réponse : C Le mur est prévu sur 1100 km soit environ la longueur de la France. Au projet des barrières se sont ajoutés des caméras, des détecteurs de mouvement et une augmentation des patrouilles.

Le projet était qu'en 2014, la totalité de la frontière soit équipée avec la plus haute technologie pour repousser les migrants. Cette muraille extrêmement chère a soulevé les critiques de la scène internationale et a été comparée au mur de Berlin. Le mur a néanmoins été construit (murs de tôle, cylindres de tôle, grillages...) et s'accompagne effectivement d'une surveillance par des caméras, des drones et des dizaines de milliers de garde-frontières stationnés le long de la frontière sud des Etats-Unis.

Bonne réponse: Votre chauffeur a l'habitude, le trajet est mouvementé mais vous avancez relativement vite.

Mauvaise réponse: Pendant le trajet, deux roues du bus crèvent... Vous devez monter dans un autre bus jusqu'à votre prochaine étape. Vous repartirez de là dans votre bus réparé.

Le bus dans lequel vous montez est surchargé, vous passez tout le trajet debout! **Vous perdez 1 point de moral.**

Mettez-vous debout jusqu'au prochain tour!



**CARTE QUIZZ
BUS 1**

Carte QUIZZ Bus 2



Vous faites une halte de 3 heures dans une petite ville.
Répondez à la question suivante:

La frontière mexico-étasunienne est la frontière la plus traversée au monde, combien de mouvements sont enregistrés par an (tout compris)?

- A) Moins de 2 millions
- B) Entre 2 et 4 millions
- C) Plus de 4 millions

Réponse : B. Plus de 3 millions de mouvements sont comptabilisés par an sur la frontière. Ce chiffre inclut les migrants autorisés ou illégaux ainsi que les reconduites qui représentent près d'1,5 million des passages. Tijuana en est le poste frontalier le plus fréquenté du monde (200 000 personnes par jour, un record mondial).

Environ 400 000 migrants mexicains et 200 000 migrants originaires d'Amérique centrale tentent de passer illégalement la frontière chaque année. Ces derniers viennent en majorité du Guatemala et du Honduras.

Réponse correcte :

Vous rencontrez Maria, une femme qui écoute votre histoire et qui décide de vous aider. Elle vous prépare à manger pendant que vous prenez une douche. Vous partagez le repas avec elle avant de repartir, requinqué(s).

Vous gagnez 1 point de moral!

Réponse incorrecte :

La ville ne vous inspire pas confiance. Un groupe de jeunes vous scrute avec des regards mauvais. Vous n'osez pas vous éloigner du bus. Vous mangez rapidement un bol de riz et remontez dans le bus sans avoir profité de la pause. Vous vous sentez seul(s).

Vous perdez 1 point de moral!



**CARTE QUIZZ
BUS 2**

Carte QUIZZ Train ?

Alors que vous êtes agrippé à votre train, le ventre vide et la gorge sèche, vous apercevez une rangée de femmes qui vous font signe. Elles vous crient d'attraper un baluchon qu'elles tiennent à bout de bras. Vous comprenez qu'il contient des aliments et de l'eau. Vous tendez votre bras libre pour essayer de l'attraper au vol.

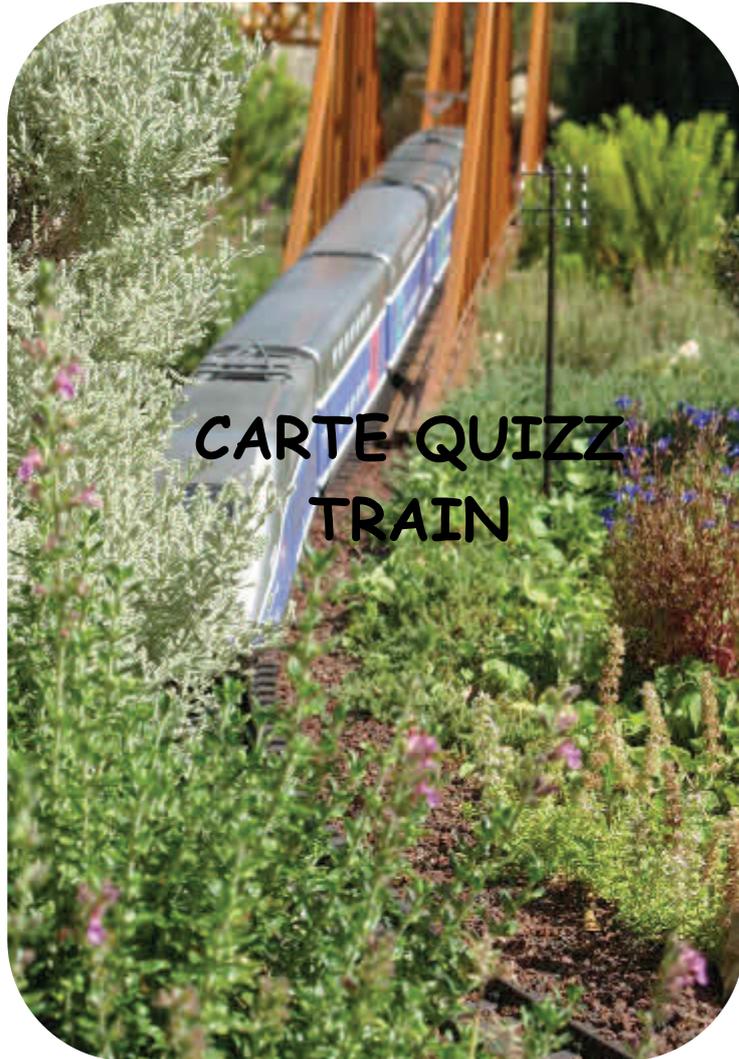
...Vous l'attrapez et gagnez 1 point de moral si vous répondez juste à la question suivante...

Combien d'enlèvements de migrants, orchestrés par les cartels, sont répertoriés par an au Mexique ?

- A) Entre 5 000 et 10 000
- B) Entre 10 000 et 20 000
- C) Plus de 20 000

Réponse C : Plus de vingt mille enlèvements sont répertoriés par an au Mexique. Et sûrement plus encore en réalité. Cela fait plus de cinquante cas par jour. A raison de 2500 dollars de rançon en moyenne pour chaque migrant, ce nouveau "marché" des enlèvements rapporte au cartel de Los Zetas cinquante millions de dollars par an ; c'est plus qu'il n'en faut pour s'acheter le silence ou la collaboration de la police, des autorités, ou des conducteurs de train...

ANASWIFE: association de femmes



**CARTE QUIZZ
TRAIN**

Carte QUIZZ Train



Votre train s'arrête.

Caché(e) derrière votre wagon, vous voyez de hommes installer un wagon à céréales sur votre train.

Ces wagons sont les plus confortables car ils disposent d'une plateforme à l'avant qui protège de la pluie et qui permet de s'asseoir.

...Vous pouvez vous installer sur ce nouveau wagon si vous répondez juste à la question...

Si vous y arrivez, vous gagnez un point de moral!

Combien d'adolescents tentent de passer seuls la frontière qui sépare le Mexique des Etats-Unis chaque année ?

- A) Moins de 5000
- B) Entre 10 000 et 20 000
- C) Entre 20 000 et 30 000

Réponse : B Plus de 11 000 enfants et adolescents risquent leur vie chaque année pour tenter d'atteindre un « rêve américain » bien incertain.

Ils sont souvent poussés par la nécessité économique et le désir de rejoindre un membre de leur famille de l'autre côté de la frontière. Ces adolescents rencontrent sur leur parcours, les mêmes obstacles que les adultes mais sont encore plus exposés qu'eux à l'exploitation. Ils sont souvent des victimes faciles pour les cartels, les gangs et les faux passeurs peu scrupuleux qui les exploitent sur le plan professionnel et sexuel. Cela entraîne souvent des conséquences graves sur leur santé et psychisme.



**CARTE QUIZZ
TRAIN**



Carte orange n°1



Mai 2006

Vous partez de chez vous sans prévenir qui que ce soit.
Vous vous rendez à *Comayagua*, chez un cousin.

Vous êtes en danger et pressé. Au bout de deux jours, vous décidez de fuir « sans-papiers », vers les Etats-Unis.

Votre projet : apprendre à cuisiner et ouvrir un restaurant !
Votre cousin décide de vous donner de l'argent et vous souhaite « bonne chance ».

Récupérez 100 dollars! Vous gagnez 1 point de moral !



Vous prenez plusieurs bus qui vous conduisent
à la frontière entre le Honduras et le Guatemala.

**Placez-vous sur la case orange n°2.
Au prochain tour, piochez la carte n°2.**



Carte n°1



Carte orange n°2



Mai 2006

Ça y est, vous êtes à la frontière avec le Guatemala !
Vous restez quelques jours dans les environs pour vous renseigner sur les moyens de la traverser.
Vous faites la rencontre d'une femme, Mariana.

Elle vous indique le chemin qu'a utilisé son mari pour passer au Guatemala. Elle vous accompagne jusqu'au sentier et vous regarde partir tristement: depuis plusieurs mois, elle est sans nouvelle de son mari.



Pendant deux jours, vous marchez seul, au milieu d'une forêt sombre et humide.
Vous réussissez à passer de l'autre côté de la frontière !

Placez-vous sur la case orange n°3. Au prochain tour, piochez la carte n°3.



Carte n°2



Carte orange n°3



Mai 2006

Vous êtes au Guatemala!
Vous empruntez la route du nord, très utilisée par les migrants d'Amérique Centrale.



Sur la route, vous rencontrez 3 salvadoriens qui vont aussi au Mexique. Ils ont entendu parler d'un passage facile pour y arriver.

C'est un poste frontalier, dans la montagne, à *Gracias a Dios*. Il serait presque toujours désert.

Vous continuez votre route avec eux.

Un bus vous dépose à 10km du poste frontalier et vous reprenez la route à pied.

Le passage est bien libre. Vous le traversez rapidement, en silence. Vous êtes au Mexique ! Plus qu'une frontière à passer!

Vous gagnez 2 points de moral !

Après quelques heures de marche vous arrivez à *Carmen Xhan*. Alors que vous faite une pause dans la ville, vous rencontrez un homme hondurien, Pablo. Il vit à *Carmen Xhan*. Il doit aller à *Tapachula* dans la journée et vous propose de vous emmener en voiture!

Cela vous avance d'au moins 100km!

Placez-vous sur la case n°4. Au prochain tour, piochez la carte n°4.



Carte n°3



Carte orange n°4



Juin
2006

Pablo vous a déposé à *Tapachula* avec vos nouveaux amis.

Vous pensiez prendre le fameux « train des migrants » à partir de *Tapachula*, mais il vous informe que depuis l'ouragan Stan de 2005, les installations sont hors d'usage.

Il faut donc aller à *Arriaga*, à 230 km plus au nord!

Vous commencez à marcher sur le bord de la route principale.

Au bout de 3 jours, la police frontalière s'arrête à votre hauteur. Vous tentez de fuir mais vous êtes interpellé violemment. Les agents crient, vous humilient et vous volent toutes vos économies. **Rendez tout votre argent!**



Vous êtes incarcéré à *Tapachula*, un très grand centre de détention pour migrants. **Vous perdez 3 points de moral !**

Placez-vous sur la case « centre de détention ». Au tour prochain, piochez la carte n°5 .



Carte n°4



Carte orange n°5

Août
2006



Depuis deux mois, vous êtes en détention. Vous n'avez rencontré personne.

Vous ne savez pas ce qui est arrivé à vos amis salvadoriens.

On vous convoque enfin.

Vous voulez demander l'asile politique mais un agent vous en dissuade: il n'est presque jamais accordé aux migrants d'Amérique Centrale. De plus, en déposant une demande d'asile, vous rallongerez votre période de détention de plusieurs mois.

Vous voulez quitter ce centre au plus vite, alors vous acceptez le rapatriement volontaire comme 80% des migrants.



Retournez sur la case orange n°2. Au tour prochain, piochez la carte n°6.



Carte n°5



Carte orange n°6



**Octobre
2006**

Vous avez été rapatrié au Honduras.
Vous voulez repartir directement.
Vous contactez le cousin de votre mère qui une fois encore, accepte de vous aider. **Récupérez 100 dollars!**

Vous repartez en utilisant la même route que pour votre premier voyage. Tout se passe comme prévu. Vous arrivez à *Carmen Xhan* en 3 semaines.

Vous recontactez votre ami hondurien, Pablo. Il accepte de vous amener une nouvelle fois à *Tapachula*. Il vous conseille ensuite de longer la voie ferrée désaffectée jusqu'à *Arriaga* plutôt que de reprendre la route où vous aviez été interpellé.

Cette fois, vous ne voulez pas prendre de risque, vous suivez son conseil.

C'est un chemin long de 270 km.
Vous êtes seul et angoissé. La route est épuisante et vos pieds vous font terriblement souffrir. Vous ne trouvez pas toujours de quoi vous nourrir.



Vous perdez 1 point de moral!

Vous arrivez au bout de 10 jours à Arriaga!

Placez-vous sur la case mystère « ? », piochez une des cartes correspondantes, lisez la, puis avancez jusqu'à la case orange n°5. Au prochain tour, piochez la carte n°7.



Carte n°6



Carte orange n°7



Novembre
2006

Vous êtes enfin à *Arriaga*, près de la gare ferroviaire. Vous voulez monter dans un train de marchandises.

Après 3 jours d'attente, un train à destination de *Tampico* arrive enfin ! Il roule à 90 km/h.



Vous parvenez de justesse à vous accrocher à un wagon et à vous stabiliser.

Ce n'est pas le cas d'un homme qui tombe violemment en criant.

Cela fait déjà deux jours que vous êtes dans le train. Vous n'en pouvez plus. Vous espérez tenir jusqu'à *Tampico*.

Suivez le chemin de rail et placez-vous sur la case Quizz . Choisissez une carte « quizz train » que l'animateur vous lira. Répondez, puis avancez jusqu'à la case orange n°6. Au tour prochain piochez la carte n°8.



Carte n°7



Carte orange n°8



Novembre
2006

Vous êtes arrivé à *Tampico!*

Vous vous reposez pendant deux jours.

Votre prochaine destination : *Reynosa*, une ville frontalière
avec les Etats-Unis.

Vous décidez de prendre des petits bus locaux, en chan-
geant régulièrement pour ne pas vous faire repérer.

Vous arrivez à Reynosa après avoir pris 7 bus différents!



**Placez-vous sur la case orange n°7. Au tour pro-
chain piochez la carte n°9.**



Carte n°8



Carte orange n°9



Novembre
2006

Vous êtes à *Reynosa*.

Vous allez près du fleuve où les passeurs sont censés être. Il y en a plusieurs. Ils vous proposent différents itinéraires, mais à des prix très élevés! Vous négociez. Un passeur accepte de vous emmener pour 100 dollars, mais vous devrez transporter de la drogue...



Vous acceptez. **Payez 100 dollars!**

Vous le suivez. Il vous remet un sac à dos avec 35 kg de marijuana. Il vous conduit près du fleuve *Rio Bravo*. Il monte avec vous sur une chambre à air noire de camion et pagaie pendant la traversée.

Vous arrivez sur l'autre rive, vous avez posé le pied sur la terre américaine ! A peine débarqué, vous prenez la route.

Après 6 heures dans le désert, il vous laisse continuer seul.

A 2 jours de marche une voiture vous attendra. Vous êtes déjà épuisé, **Vous perdez 1 point de moral!**



Placez vous sur la case orange n°8. Au tour prochain, piochez la carte n°10.



Carte n°9



Carte orange n°10



Novembre
2006

Vous marchez seul pendant 2 jours dans le désert américain.
Une voiture vous attend comme prévu.
Vous donnez aux hommes le chargement de marijuana.
Ils vous disent qu'il faudra marcher encore plusieurs jours dans le désert pour trouver une ville. Ils s'en vont, en vous laissant partir sans eau, ni nourriture.

Vous reprenez la route, mais vous êtes totalement épuisé.
Vous vous évanouissez.



Quand vous vous réveillez, les services de l'émigration américaine sont autour de vous.
Vous êtes conduit directement dans un centre de détention... au Mexique. **Vous perdez 2 points de moral!**

Placez-vous sur la case « centre de détention ». Au tour prochain, piochez la carte orange n°11.



Carte n°10



Carte orange n°11

Février
2007



Depuis 3 mois, vous êtes détenu, sans aucune information. Vous êtes finalement renvoyé au Honduras du jour au lendemain..

Vous êtes abattu mais il est hors de question de rester dans ce pays.

Vous n'avez plus d'argent et vous ne voulez plus faire appel au cousin de votre mère. Vous décidez de travailler quelques temps près de la frontière du Honduras pour économiser.

Vous retenterez une troisième fois votre chance dès que possible!



Retournez sur la case orange n°2.



Carte 11



Carte Rouge n°1



Septembre
2008

C'est le jour du départ!

1^{ère} étape : **Arriaga, à 200 km**. Une fois là-bas, vous tenterez de monter dans un train de marchandises pour remonter vers le Mexique.



Vous ne pouvez pas prendre de bus à cause des contrôles de police.

Un ami vous dépose en voiture sur la route qui mène à *Arriaga*.

Pendant 3 jours, vous marchez toute la journée près de la route. Vous vous arrêtez le soir et dormez dans les champs.

Le troisième soir, assoiffée, vous sonnez à la porte d'une maison proche de la route.

Un couple très modeste, vous accueille pour la nuit.

Ils connaissent un voisin qui va le lendemain en voiture, à *Tonalá*, une ville à 25 km d'*Arriaga*. Il accepte de vous emmener. Vous les quittez émue mais requinquée.

Vous continuez ensuite votre route, à pied, jusqu'à *Arriaga*.

Placez-vous sur la case « ? », tirez une des cartes correspondantes, puis avancez jusqu'à la case n°2. Au prochain tour, tirez la carte n°2.

Carte n°1



Carte Rouge n°2



Septembre
2008

Vous êtes à *Arriaga* à 300 mètres de la gare pour attendre un train de marchandises sans vous faire repérer.

Un train arrive, 4 heures après, en direction de *Mexico*.

Il va très vite. Vous essayez de monter en attrapant une échelle. Vous agrippez une main et posez un pied, mais la vitesse vous empêche de monter. Vous tenez bon quelques secondes puis finissez par lâcher prise. Vous tombez violement au sol.

Par chance, vous avez évité les rails. Vous savez que beaucoup de migrants perdent des membres en tombant des trains.

Vous n'avez rien de grave mais vous avez eu très peur. Choquée vous décidez d'attendre quelques jours avant de réessayer. **Vous perdez 2 points de moral!**



Placez-vous sur la case rouge n°3. Au prochain tour, piochez la carte n° 3.

Carte n°2



Carte Rouge n°3



Octobre
2008

Vous errez le long des rails d'*Arriaga* depuis 5 jours.



Le 6ème jour, vous rencontrez 3 honduriens. Ils attendent aussi de monter dans un train et vous redonnent confiance.

Le lendemain, un train passera en direction de *Guadalajara*.

Vous êtes très angoissée à l'idée de retenter l'expérience, mais vous vous décidez à les suivre !

Le jour suivant, vous attendez. Le train prévu apparaît. Il roule plus doucement que le premier. Lorsqu'il arrive, vous vous agrippez avec les deux mains à un wagon et parvenez à vous hisser sur le train.

Un des honduriens vous aide à vous maintenir et à monter sur une plateforme plus large.

Vous avez réussi! Vous roulez vers *Guadalajara*, qui est à 1500 km de là. **Vous gagnez 1 point de moral!**

Placez-vous sur la case rouge n°4. Au prochain tour, Piochez la carte n°4.

Carte n°3



Carte Rouge n°4



Octobre
2008

Vous êtes debout, agrippée au train qui roule vers *Guadalajara*.

Il avance maintenant à grande vitesse.

Vous devez vous concentrer pour rester accrochée à l'échelle. Le risque est de s'assoupir avec le bruit du moteur.

La nuit tombe, il se met à pleuvoir et les prises deviennent glissantes. Vous vous tenez fermement. Vous avez faim et froid. La peur vous gagne: peur des autorités, des policiers corrompus, des gangs...



Au lever du jour, vos vêtements sont secs. La chaleur devient terrible. Vous êtes tous épuisés et affaiblis.

D'autres passagers immigrés montent, à quelques wagons de votre.

Suivez les rails du train. Placez-vous sur la case Quizz, Piochez une carte « quizz train ». L'animateur vous la lit. Répondez, puis avancez jusqu'à la case rouge n°5. Au prochain tour, piochez la carte n°5.

Carte n°4



Carte Rouge n°5



Octobre
2008

Vous entamez votre deuxième nuit dans le train qui roule vers *Guadalajara*.

Vers 3h du matin, le train s'arrête à *Heroica Puebla de Zaragoza*.

Deux hommes armés en civil surgissent et vous donnent l'ordre de descendre du train.

Quelques minutes plus tard, deux voitures de police arrivent et l'on vous interpelle. Vous êtes emmenés, avec les trois hommes honduriens, dans un hangar.

Là, vous êtes remis à six autres policiers qui vous emmènent dans une autre maison.



Il fait nuit, vous ne voyez rien. L'endroit semble très isolé.

Placez-vous sur la case rouge n°6. Au prochain tour, piochez la carte n°6.

Carte n°5



Carte Rouge n°6

Octobre
2008

Vous êtes dans une pièce sombre et sale. Vous distinguez une dizaine de personnes nues, assises par terre. Vous êtes saisie par l'odeur nauséabonde.

Des hommes armés vous obligent à enlever vos vêtements et à vous asseoir avec les autres. Ils récupèrent toutes vos affaires. **Rendez tout votre argent à l'équipe de passeurs.**

Ils vous demandent de communiquer les numéros de téléphone de vos proches. Un homme refuse, il est tué d'une balle.

Terrorisée, vous ne savez pas quoi faire: votre famille n'a pas le téléphone. Sous pression, vous transmettez le numéro d'un de vos voisins.

Vous comprenez que vous êtes dans les mains d'une bande organisée. **Vous perdez 3 points de moral!**

FLASH INFO: Los Zetas

**Restez sur la même case.
Au prochain tour, tirez la carte rouge n°7.**

Carte n°6



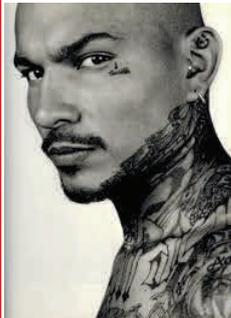
Carte Rouge n°7



Octobre
2008

Vous êtes dans la maison avec les autres migrants. Depuis combien de jours ? 2 ou 3 jours.

Vous avez du mal à vous repérer. Vous êtes allongée nue, par terre et sans couverture.



un membre des Zetas

Vous n'avez mangé qu'une seule fois : du pain sec et un peu d'eau.

Vous ne pouvez parler à personne mais les gémissements et les pleurs sont constants.

Dans la journée, soudainement, les hommes armés sortent tous de la maison.

Deux prisonniers en profitent pour casser une fenêtre et s'échapper...

Instinctivement, vous les suivez.

Vous courez sur la route une vingtaine de minutes avant d'être secourue par des riverains. Ils vous cachent chez eux.

FLASH INFO: enlèvements

Placez-vous sur la case rouge n°8. Au prochain tour piochez la carte n°8.

Carte n°7



Carte Rouge n°8



Octobre
2008

Vous vous êtes réfugiée chez des habitants.
Ils vous donnent nourriture et vêtements.

Vous leur racontez votre histoire.

Personne ne veut contacter les autorités: tous disent que
les agents municipaux sont impliqués dans les enlève-
ments.



Vous apprenez que vous vous trouvez à
Rafael Lara Grajales, dans l'État de Puebla.
C'est à 700 km de *Guadalajara*.

Vous n'avez plus de sac, ni d'argent, et vous êtes terrori-
sée par vos aventures.

Au bout de quelques jours, votre hôte vous propose de
vous amener tout les trois à *Tlaxcala de Xicohtencatl*, où il
se rend en voiture.

Vous acceptez sans trop savoir où vous voulez aller.

**Placez-vous sur la case rouge n°9.
Au prochain tour, piochez la carte n°9.**

Carte n°8



Carte Rouge n°9

**Novembre
2008**

Pendant quelques semaines, vous travaillez comme serveuse à *Tlaxcala* mais vous n'arrivez pas à oublier votre détention... et vous craignez que vos geôliers s'en prennent à votre famille.



**Vous décidez finalement de rentrer chez vous avec le peu d'argent que vous avez économisé.
Retournez sur la case n°1.**

Carte n°9



Carte verte n°1



Octobre
2001

Dans votre situation, il faut fuir discrètement donc clandestinement.
Seul, vous n'avez aucune chance de réussir votre « voyage ».

Des membres de votre association vous mettent en contact avec ceux qu'on appelle les "polleros" (marchands de poulets) ou les "coyotes" (loups/ chiens de prairies).



Vous faites affaire avec un coyote qui vous demande 13 000 Quetzals (1 700 \$).
Vous hypothéquez votre maison pour emprunter 10.000Q. Un ami du passeur vous prête le reste, mais exige 10% d'intérêts mensuels. **Récupérez 1700 \$**

Le « coyote » vous donne rendez-vous 5 jours plus tard, dans un village, à 30km.

Vous faites vos 'adieux' à votre femme et enfants, dans la discrétion la plus totale. Vous êtes inquiet, mais confiant. Vous partez à pied, de nuit.

Placez-vous sur la case verte n°2. Au prochain tour, piochez la carte n°2.



Carte n°1



Carte verte n°2



Octobre
2001

Vous arrivez au rendez-vous avec le « coyote ». Il est avec une trentaine d'autres migrants. Il y'a des femmes, des hommes et des enfants.

Payez 1700\$.

Vous montez dans un bus : 3900km sont à parcourir jusqu'aux Etats-Unis.



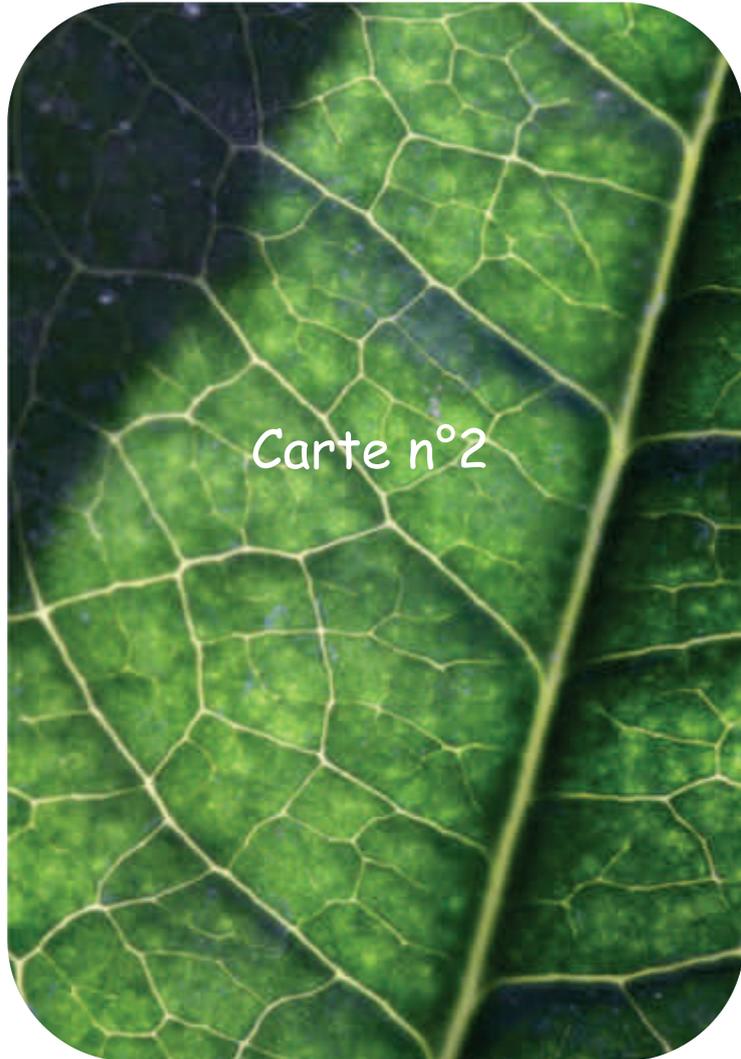
1ère étape : à 20 km, *Tecun uman*, un point de transit à la frontière du Guatemala et du Mexique.

Le bus vous dépose au bord du fleuve *Suchiate*.

Un homme attend votre groupe avec des radeaux constitués de chambres à air, où sont attachées des palettes en bois. Vous vous répartissez sur deux radeaux pour traverser.

FLASH INFO: fleuve suchiate

Placez-vous sur la case verte n°3. Au prochain tour, piochez la carte n°3.



Carte n°2



Carte verte n°3



Octobre
2001

Vous traversez la rivière *Suchiate* sur un radeau.
La traversée est mouvementée. Vous arrivez tous trempés
et fatigués, mais sains et saufs!

Vous êtes au Mexique, près d'Hidalgo.

Vous gagnez 1 point de moral !



Le groupe repart aussitôt en bus.

Après 8 heures, vous faites halte à *Arriaga*, dans les Chiapas.

Le passeur vous demande de vous disperser pour la nuit.
Dormir dans le bus serait trop risqué à cause des patrouilles
de police dans la ville.

**Placez-vous sur la case mystère « ? », tirez une des
cartes correspondantes puis avancez jusqu'à la case
verte n°4. Au prochain tour, piochez la carte n°4.**



Carte n°3



Carte verte n°4



Octobre
2001

Vous êtes au point de rendez-vous, à *Arriaga*, à 7h.

Deux migrants ne sont pas revenus, mais une dizaine de nouveaux montent dans le bus.
Il repart, surchargé, en direction de *Guadalajara*.

Pendant 3 jours, le bus ne s'arrête que toutes les 5 heures pour quelques minutes. Vous dormez donc dans le bus et mangez ce qu'on vous donne.

Vous arrivez enfin à *Guadalajara*!



Suivez la route du bus. Placez-vous sur la case Quizz, piochez une carte « quizz bus », répondez, puis placez vous sur la case n°5. Au prochain tour, piochez la carte n°5.



Carte n°4



Carte verte n°5



Octobre
2001

Vous êtes enfin arrivé à *Guadalajara* !

Votre bus repart pour un trajet de 1700km jusqu'à Nogales.

Il n'y a pas assez de place, vous partagez votre siège avec un jeune hondurien, Tino.

Le bus ne s'arrête que toutes les 6h, vous êtes serrés et il fait très chaud. Vous ne mangez que du pain avec de l'eau. Heureusement, vous vous entendez bien avec Tino.

Au bout de cinq jours, vous arrivez à Nogales.



Placez-vous sur la case verte n°6. Au prochain tour, piochez la carte n°6.



Carte n°5



Carte verte n°6

Novembre
2001

Vous êtes enfin à *Nogales* au Nord du Mexique !

Vous partagez un bon plat de riz et de poulet, avec Tino.
Vous gagnez 1 point de moral !



Après le déjeuner, le passeur vous rassemble dans un hangar et passe le relais à 6 hommes. Ils vont vous faire passer aux Etats-Unis!

Les 6 hommes divisent le groupe en deux. Vous faite parti du 1er groupe. Tino est dans le second, vous n'aurez plus jamais de nouvelles de lui.

A la nuit tombée, vous êtes transportés, les yeux bandés, dans une maison, hors de la ville.

Placez-vous sur la case verte n°7. Au prochain tour, piochez la carte n°7.



Carte n°6



Carte verte n°7



Novembre
2001

Vous êtes enfermé depuis 3 jours, près de *Nogales*.

Les hommes armés réapparaissent enfin. Ils vous distribuent des paquets fermés, en expliquant qu'il faudra passer la frontière avec.

L'un des vôtres, proteste en disant que ça ne fait pas partie du « contrat » initial. Il est immédiatement roué de coups.

Vous perdez 1 point de moral!

Vous les suivez dans une camionnette. Le trajet est court. Quand vous sortez, les hommes vous expliquent que vous allez passer par un tunnel, qui vous conduira en Arizona. De l'autre côté, des personnes vous attendront pour récupérer les paquets.

On vous donne une lampe pour quatre et quelques instructions sur l'itinéraire. Vous êtes amené à l'entrée d'un passage étroit.



**Placez-vous sur la case verte n°8.
Au tour prochain, piochez la carte n°8.**



Carte n°7



Carte verte n°8



Novembre
2001

Vous êtes à l'entrée du tunnel.
Vous vous engouffrez en rampant.

Vous ne pouvez ni vous relever, ni
vous mettre à genoux.
L'obscurité est totale et l'unique
lampe ne suffit pas à vous éclairer
suffisamment.



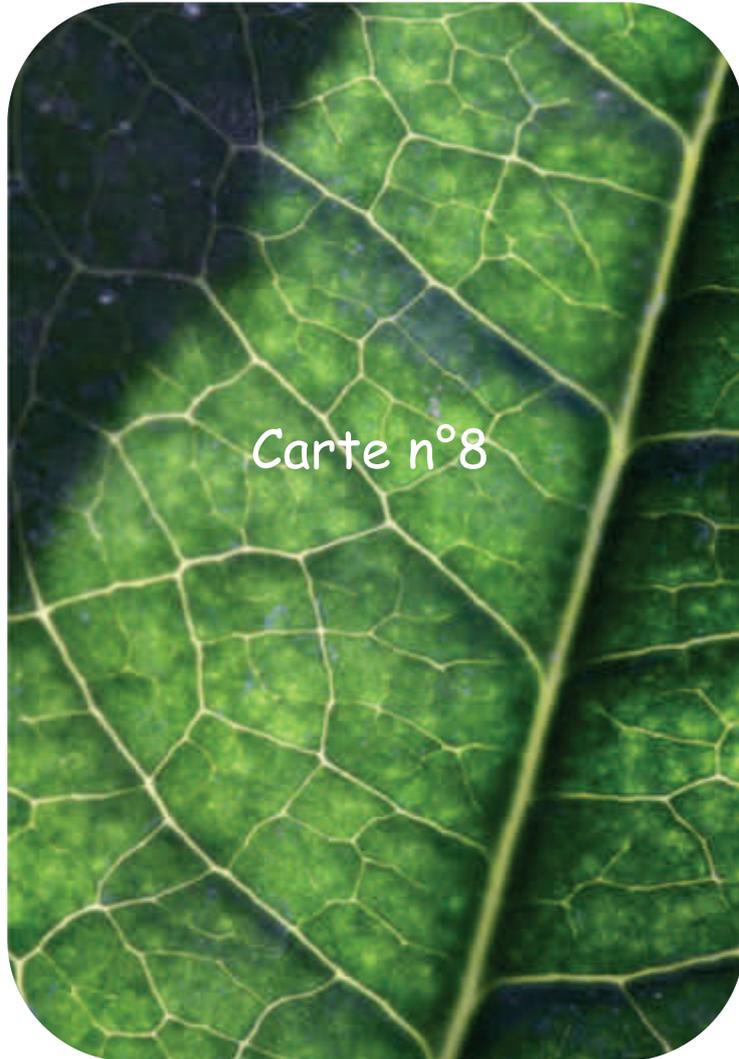
Au bout de 3 heures vous trouvez la sortie du tunnel. C'est
une plaque d'égout. L'homme qui vous précède jette un
œil avant de sortir. Vous le suivez.

Avancez jusqu'à la case n°9 puis lisez ce qui suit:

Eblouis par la lumière, vous mettez du temps à voir ce qu'il
se passe autour de vous.

Deux voitures de police américaines encerclent la plaque
d'égout. Vous ne pouvez pas fuir. Vous êtes tous arrêtés
et amenés dans un poste de police, proche de la frontière.
Vous perdez 3 points de moral!

**Retournez sur la case verte n°8. Au tour prochain pio-
chez la carte n°9.**



Carte n°8



Carte verte n°9

Novembre
2001

Vous êtes au commissariat de police.
La police vous fouille : chaque paquet contient 700g de cocaïne.

On vous garde 1 semaine pour vous interroger.

Les policiers insistent pour savoir à quelle bande vous avez eu à faire, mais vous n'en savez rien !

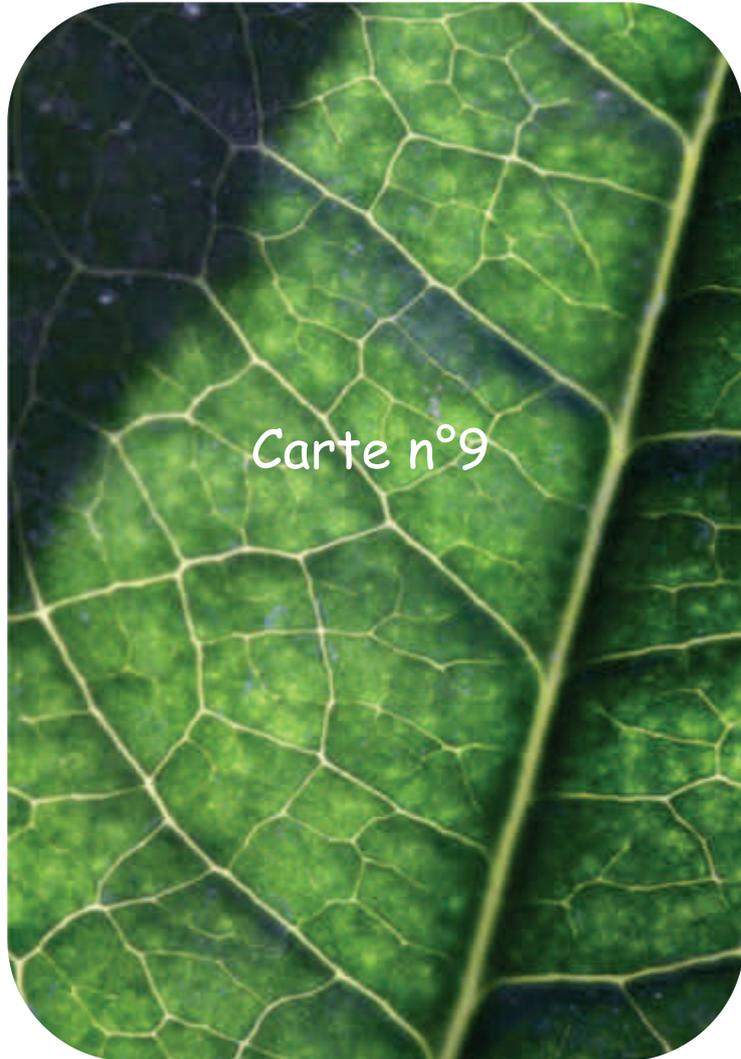
Vous êtes accusé de trafic de drogue et d'entrée illégale sur le territoire américain.

Vous êtes transféré dans un centre de détention mexicain.

Vous perdez 1 point de moral !



**Placez-vous sur la case « Centre de détention »,
au prochain tour, piochez la carte n°10.**



Carte n°9



Carte verte n°10

Mai 2002



Vous êtes en centre de détention depuis 6 mois.
Aujourd'hui vous êtes expulsé au *Guatemala*.

Au *Guatemala*, vous craignez toujours pour votre vie et vous savez que vous ne pourrez jamais rembourser votre emprunt.

Vous allez retenter votre chance, en traversant cette fois le *Mexique* en train...

Vous décidez, par sécurité, de repartir sans prévenir ni votre famille ni vos amis...





Carte n°10



Carte bleue n°1



Mars
2004



Vous demandez un prêt à un ami de votre frère pour financer votre voyage.

Il vous donne de quoi voyager jusqu'à la capitale. Vous le rembourserez l'année suivante.

A Mexico, vous allez rester chez une tante et travailler pour gagner de quoi continuer votre voyage.

Vous avertissez vos enfants des difficultés du voyage, mais également des espoirs qu'il recèle.
Les choses s'annoncent bien, vous êtes confiante.
Vous gagnez 2 points de moral !

Vous faites vos adieux à votre mère, votre frère, vos neveux et vos amis. Vous vous rendez tous à la gare des bus de *San Cristobal de las Casas*.

Vous montez dans le bus pour un très long trajet .

**Empruntez la route du bus. Arrêtez vous sur la case Quizz.
Piochez une carte « Quizz bus » que l'animateur vous lit,
répondez, puis placez-vous sur la case bleue n°2.
Au prochain tour, prenez la carte n°2.**

Carte n°1



Carte bleue n°2

Mars
2004

Vous êtes à *Mexico*.

Vous vous installez chez votre tante. Elle vous accueille un peu froidement. Néanmoins, elle vous trouve un travail d'ouvrière dans une usine de chocolat.

Pendant que vous travaillez, vos enfants, l'aident dans sa boutique de fruits et légumes.

Une collègue vous parle souvent des nombreuses opportunités d'emploi dans la ville de *Juarez*, une ville frontalière avec les Etats-Unis. Elle vous vante les salaires élevés des *Maquiladoras* (usines) qui y sont installées.

Cette information vous intéresse car vous êtes très mal payée. Vous cherchez des informations sur la ville de *Juarez*.



Placez-vous sur la case n°3. Au prochain tour, piochez la carte n°3.

Carte n°2



Carte bleue n°3



Juin 2004

Vous êtes à *Mexico* depuis 3 mois. La cohabitation avec votre tante devient difficile : il faut songer à partir.

Vous avez appris qu'à *Juarez*, chaque année des milliers de migrants passent la frontière. C'est donc un endroit privilégié pour se rapprocher des réseaux de passeurs.

Vous travaillez deux mois de plus pour pouvoir acheter trois places de bus.



Vous partez enfin en août.
Vous ferez halte à *Torreón* : située à 1100 km !

Placez-vous sur la case bleue n°4. Au prochain tour, piochez la carte n°4.

Carte n°3



Carte bleue n°4



Juin 2004

Vous avez mis deux jours pour arriver à *Torreón*.
Vous êtes tous épuisés et le jour est déjà tombé.

Le Nord du Mexique est réputé dangereux. Vous préférez rester dans la gare des bus, plutôt que marcher la nuit dans une ville inconnue. Vous vous installez sur un banc, serrés les uns contre les autres pour la nuit.



Vous n'arrivez pas à dormir, vous sentez perdue et triste d'être si loin de chez vous.
Vous perdez 1 point de moral!

Vous repartez le lendemain en bus pour *Juarez*, à **750km** de *Torreón*.

Placez-vous sur la case bleue n°5. Au tour prochain, piochez la carte n°5.

Carte n°4



Carte bleue n°5

Août
2004

Vous êtes à *Juarez!* Cette ville vous paraît immense !

De l'autre côté, on aperçoit *El Paso*, la ville texane !
Les deux villes, se font face. Les Etats-Unis vous semblent
à portée de main ! **Vous récupérez 1 point de moral !**

En 2 jours vous trouvez une place d'ouvrière dans une *Maqui-
ladora*. Votre emploi consiste à habiller, chaque jour, des mil-
liers de poupées à tête de petit cochon.
Vous gagnez 6 dollars/ jour pour 10 heures de travail et béné-
ficiez d'une petite chambre.

Le salaire n'est pas aussi élevé que prévu et les conditions de
travail sont très rudes. Ce n'est pas grave, *Juarez* n'est qu'une
étape, les Etats-Unis sont tout près !

Dans la journée, vos enfants vous aident en
vendant des boissons et des friandises près de
la gare des bus.



**Placez-vous sur la case bleue n°6. Au tour pro-
chain, piochez la carte n°6.**

Carte n°5



Carte bleue n°6

Octobre
2004

Vous êtes à *Juarez* depuis 2 mois.
Vous vous êtes renseignée: Il vous faut beaucoup d'argent pour traverser la frontière!

Vous avez trouvé une usine où vous pouvez travailler 15 heures par jour pour 17 dollars. Les conditions de travail sont rudes mais vous voulez vite partir de cette ville.

Vous êtes de plus en plus inquiète car des rumeurs circulent dans l'usine : des femmes disparaîtraient régulièrement et seraient retrouvées mortes, après avoir été torturées et violées.



Plusieurs fois, vos enfants se sont faits agresser et voler la recette de la journée. A chaque fois, leur employeur les a forcés à travailler plus pour combler la perte.

Vous êtes tous les trois épuisés et angoissés.
Vous perdez 1 point de moral!

**Restez sur la même case. Au prochain tour,
piochez la carte n°7.**

Carte n°6



Carte bleue n°7



Juin
2005

Au bout de 9 mois à *Juarez*. Vous avez réussi à réunir **2500 dollars ! Récupérez les.**

Vous avez rencontré plusieurs passeurs. L'un d'entre eux accepte de vous faire passer tout les trois pour cette somme.

Vous le suivez dans une *Maison de sécurité*. C'est une cache où une vingtaine de migrants attendent le départ.

Payez le premier versement: 1300 \$

[Avancez jusqu'à la case n°7 puis lisez ce qui suit.](#)

Le soir, vous êtes conduits au bord du *Rio Grande*.
Vous traversez à pied, en suivant le passeur.
Vous avancez dans une obscurité totale pendant une heure.
Vos enfants sont courageux, ils ne se plaignent pas..
Vous arrivez frigorifiés du côté nord-américain.
Deux camionnettes vous attendent.

Complétez le versement : 1200 \$

Vous vous entassez dans les véhicules. On vous conduit à 120 kilomètres vers l'intérieur des terres, juste avant un barrage de police.

Le passeur vous indique l'itinéraire à parcourir dans le désert:
Il faut faire un crochet pour éviter les contrôles.
Vous avez rendez-vous dans 3 jours de l'autre côté.
Le passeur repart en voiture.

**Placez-vous sur la case bleue n°8 . Au prochain tour,
piochez la carte n°8.**

Carte n°7



Carte bleue n°8



Juin
2005

Vous marchez dans le désert, en suivant le groupe.
Vous aviez beaucoup d'eau, mais la chaleur est insupportable et dès le 2ème jour, il ne vous reste déjà presque plus rien.

La marche est lente et difficile. Il faut passer des broussailles et des clôtures, éviter les serpents et supporter la poussière. Vous croisez même un cadavre...



Vos fils ne prononcent pas un mot mais vous les savez moralement et physiquement à bout. Vous êtes vous-même épuisée et affamée.

Vous perdez 2 points de moral!

**Placez-vous sur la case bleue n°9 et tirez un dé.
Selon votre score, piochez la carte 9 correspondante :**
carte n°9 score 1-2,
ou carte n°9 score 3-4,
ou carte n°9 score 5-6

Carte n°8



Carte bleue n°9



Vous avez tiré un dé et obtenu le score 1 ou 2:

Vous êtes fatigués et assoiffés.

Vous apercevez au loin une camionnette qui approche. Il n'y a aucun endroit pour se cacher. Vous vous aplatissez tous sur le sol, mais les personnes à bord de la camionnette vous repèrent.

Quatre hommes en sortent. Ce ne sont pas des policiers mais ils sont bien équipés. Ils sont violents et vous ne comprenez pas ce qu'ils vous disent. Ils vous obligent à monter dans la voiture et vous conduisent jusqu'au barrage de police.

Vous êtes envoyés dans un centre de détention avec vos enfants, puis expulsés de l'autre côté de la frontière, retournez sur la case n°6.

Epilogue : Vous décidez de rester à Juarez pour travailler avec vos enfants et retenter votre chance dès que possible.

FLASH INFO: milices privées

Carte n°9
Score 1-2



Carte bleue n°9



Vous avez tiré un dé et obtenu le score 3 ou 4:

Vous êtes fatigués et assoiffés. Vous vous reposez quelques minutes. En vous relevant, vous apercevez des patrouilleurs en 4x4 qui se dirigent droit vers vous.

Vous essayez de fuir. Ils vous rattrapent très vite et vous emmènent au point de contrôle.

Des policiers vous demandent où est le reste de votre groupe (ils ont repérés le groupe depuis le ciel avec des drones). Vous répondez que vous l'avez perdu.

Vous êtes envoyée dans un centre de détention sans vos deux fils. Vous n'avez pas de nouvelles d'eux pendant deux semaines. Une association d'aide aux détenus vous aide à les retrouver et vous êtes finalement expulsés ensemble. Retournez sur la case n°6.

Epilogue : Vous ne souhaitez pas retenter votre chance car vous avez eu très peur pour vos fils.

Vous décidez de rester à Juarez le temps de réunir l'argent nécessaire pour retourner à San Cristobal de las Casas.

FLASH INFO: milices privées

Carte n°9
Score 3-4



Carte bleue n°9



Vous avez tiré un dé et obtenu le score 5 ou 6:

Vous trouvez sur votre chemin un stock d'une trentaine de litres d'eau. Vous savez que c'est l'œuvre d'habitants voisins ou d'associations qui déposent régulièrement des centaines de litres d'eau près des zones fréquentées par les migrants pour leur éviter la mort.

Vous reprenez des forces, remplissez vos bouteilles et continuez votre marche.

Le troisième soir, vous arrivez au point de rendez-vous. Des véhicules vous attendent. Ils vous conduisent à Houston.

Vous avez réussi! **Vous gagnez 3 points de moral!**

**Vous êtes arrivés sains et saufs aux Etats-Unis!
Vous vous installez à Houston.**

FLASH INFO: milices privées

Carte n°9
Score 5-6

Alvaro, hondurien, personnage orange

Vous allez suivre la migration d'Alvaro. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants latino-américains, qui tentent de rejoindre les Etats-Unis.



A partir de maintenant, vous êtes Alvaro !



Personnage

Vous êtes hondurien et vous avez 20 ans.
Vous habitez à *Juticalpa*, une ville située à 150 km de *Tegucigalpa*, la capitale.
Vous n'avez jamais connu votre père et avez perdu votre mère à l'âge de 14 ans.
Vous vivez grâce aux recettes de petits boulots agricoles.
Vous gagnez aussi de l'argent via vos activités au sein de « *La Chatarra* ».
C'est une *Mara*, un gang, auquel vous appartenez depuis vos 15 ans.
Il compte beaucoup de membres dans votre ville.
Même s'il vous fait côtoyer la violence, pour vous, il représente aussi une famille.

Contexte :

Le Honduras est un des pays les plus pauvres d'Amérique centrale.
Son économie repose sur l'agriculture intensive gérée par de grosses multinationales.
Celle-ci n'a donc pas de vraies retombées sur les Honduriens.
La population, composée majoritairement de jeunes, est touchée par un chômage élevé.
Le Honduras est également affecté par la multiplication des « *Maras* ».
Elles vivent en bande avec comme moteurs la violence et la drogue.
Elles tirent leur nom des « *Marabuntas* », des fourmis sauvages qui vivent en colonies et ravagent les forêts amazoniennes.

Vous passez la plupart de votre temps avec votre *Mara*, mais vous êtes ami depuis longtemps avec José, un jeune d'une autre bande.
En avril 2006, les deux bandes entrent en conflit et on vous demande d'assassiner votre ami pour réaffirmer votre loyauté à votre groupe. Vous refusez.
Dans les *Maras*, tout refus entraîne l'exclusion du groupe, c'est-à-dire la mort.
Menacé, vous devez fuir rapidement.

Vous partez avec 3 points de moral et 10 dollars !

**Placez-vous sur la case orange n°1
et attendez votre tour pour piocher la carte n°1.**

Ana – salvadorienne - personnage rouge

Vous allez suivre la migration d'Ana. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants latino-américains, qui tentent de rejoindre les Etats-Unis.



A partir de maintenant, vous êtes Ana !



Personnage :

Vous êtes une femme de 23 ans, salvadorienne.

Vous vivez au Mexique dans un village proche de Mapastepec, au sud ouest des Chiapas.

Vous habitez avec votre mère et vos 3 frères et sœurs.

L'an dernier, votre père est décédé. Votre mère est artisane sur le marché de Mapastepec.

Vous travaillez avec vos frères et sœurs, de petites tâches agricoles.

Vous et votre famille manquez cruellement d'argent pour vivre correctement.

Contexte :

Nous sommes en 2008. Vous n'avez pas de papiers mexicains. Vous êtes arrivée avec votre famille quinze ans auparavant et vous n'avez jamais entamé de procédure de régularisation.

A l'époque, vos parents avaient décidé de quitter le Salvador pour aller travailler aux Etats-Unis. Le Mexique ne devait être qu'une étape le temps d'économiser un peu d'argent. Vous n'êtes finalement jamais repartis, vos parents renonçant à faire un voyage aussi risqué.

Les Etats-Unis sont donc un eldorado dont vous rêvez depuis l'enfance. Vous avez entendu dire que le salaire y était de 8 dollars/ heure, alors que vous n'en touchez que 5 à la journée! La situation économique de votre famille s'aggravant, vous prenez la décision de partir. Après tout, vous n'avez rien à perdre !

Etant en séjour irrégulier, il n'est pas question de demander un visa. Vous vous êtes longuement renseignée sur les parcours à suivre, mais il vous faut de l'argent. Votre mère vous soutient et vous remet les maigres économies familiales. Ça vous suffit : vous cherchez du travail sur la route.

Vous partez avec 5 points de moral et 100 dollars!

**Placez-vous sur la case rouge n°1
mais attendez votre tour pour piocher la carte n°1**

Jairo, guatémaltèque, personnage vert

Vous allez suivre la migration de Jairo. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants latino-américains, qui tentent de rejoindre les Etats-Unis.



A partir de maintenant, vous êtes Jairo !



Personnage

Vous êtes un homme guatémaltèque, Maya, de 34 ans.

Vous êtes né et vous vivez en pays quiché, une région montagneuse au Nord Ouest du pays.

Vous parlez le quiché.

Avant 15 ans, vous étiez gardien de troupeau, depuis vous travaillez sur les marchés artisanaux.

Marié depuis vos 19 ans, vous êtes le père de six enfants.

Contexte :

Entre 1960 et 1996, le Guatemala a connu une guerre civile très meurtrière.

Le dictateur, le général Efraín Ríos Montt avait mis en place la tactique de la « terre brûlée ». Cela consistait à détruire tous les villages susceptibles de sympathiser avec la guérilla.

Les populations indigènes, comme les Mayas, souvent considérées par les milices comme des « *guérilleros* », ont été particulièrement persécutées. Cette guerre aurait fait au moins 200 000 morts.

A 15 ans, vous avez assisté au massacre de votre village. Vous avez vu mourir toute votre famille et tous vos proches. Depuis la signature des accords de paix en 1996, vous faites partie d'une association luttant contre l'impunité des responsables des crimes commis, mais très peu de procès ont eu lieu.

Nous sommes en 2001, Le dictateur Montt, lui-même n'a pas été traduit en justice, pire il est encore député ! Vous avez l'impression que les responsables ne seront jamais jugés.

Vous êtes le témoin clef d'un procès, mais il est sans cesse repoussé et depuis 2 ans, vous recevez régulièrement des menaces de mort. Un soir, vous évitez de justesse une tentative de meurtre.

Fatigué de vivre dans la peur, vous décidez de fuir votre pays.

Vous partez avec 2 points de moral et 20 dollars.

Placez-vous sur la case verte n°1. A votre tour piochez la carte n°1.

Juanita, mexicaine, personnage bleu

Vous allez suivre la migration de Juanita. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants latino-américains, qui tentent de rejoindre les Etats-Unis.



A partir de maintenant, vous êtes Juanita !



Personnage

Vous êtes une femme mexicaine de 32 ans.

Mère célibataire de deux enfants de 10 et 12 ans, vous habitez avec votre mère et la famille de votre frère. Vous vivez dans une petite maison à 10 km de San Cristobal de las Casas, dans le Chiapas.

Vous n'avez pas de travail et vous peinez à payer les médicaments dont votre mère a besoin.

Vous êtes fatiguée de dépendre des revenus de votre frère et vous êtes sans cesse angoissée par votre situation financière.

Contexte :

Nous sommes en mars 2004, le salaire minimum du Mexique est équivalent à 5 dollars/ jour. Il n'existe pas d'allocation chômage, ni d'aide quelconque. Le Chiapas est l'une des régions les plus pauvres du Mexique. Vous savez qu'il y a du travail aux Etats-Unis et que les salaires y sont plus de six fois supérieurs. Cela vous donne envie de tenter votre chance : vous pourriez envoyer de l'argent chaque mois à votre famille !

Sachant qu'une fois passée aux Etats-Unis, il sera difficile de revenir au Mexique, vous décidez de partir avec vos enfants. Votre mère n'est pas en état de voyager, elle restera chez votre frère.

Vous ne voulez pas faire une demande de visa : étant Mexicaine du Chiapas, c'est l'échec assuré ! Mais sans un peu d'argent en poche, le départ est impossible. Comment allez-vous faire ?

Vous n'avez aucune économie. Vous partez avec 3 points de moral.

**Placez-vous sur la case bleue n°1
mais attendez votre tour pour piocher la carte n°1**

ETATS-UNIS

GOLFE DU MEXIQUE

OCEAN PACIFIQUE

Centre de détention

9
8 El Paso

9
8
7 6 Nogales

7 5 6 Juarez

4 Torreon

8
7 Reynosa

Mexico

2 3

Guadalajara

10

5

Tlaxcala

8

9

6 7

5

quizz

quizz

4

3

5 4
2

?

1

Arriaga

S. Cristobal

GUATEMALA

BELIZE

Tapachula

4 3
1

2

1

3

2

HONDURAS

1

SALVADOR





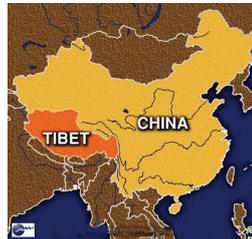
Carte orange n°1



**Novembre
2007**

Vous retrouvez votre ami. Il vous présente un homme venu d'Inde qui se bat pour que le Tibet retrouve son autonomie politique, économique et religieuse.

Vous décidez de vous impliquer à ses côtés pour faire évoluer la situation de votre famille et de milliers de tibétains.



Flash Info: soulèvement du Tibet

Trois mois plus tard, il revient avec des documents et des drapeaux sur le Tibet et le Dalaï Lama. Il vous les donne pour que vous les distribuiez discrètement mais largement !



Pendant 2 mois vous faites le tour des villages à pied. Vous êtes fatigué mais votre mission vous tient à cœur.

Vous gagnez 2 points de moral !

Un soir, vous êtes surpris par 3 policiers, avec une partie des documents. Vous êtes arrêté.

**Placez-vous sur la case n°2.
Au prochain tour, piochez la carte n°2.**



Carte n°1



Carte orange n°2

Mars 2008



Vous avez été arrêté par la police locale. On vous soupçonne d'être impliqué dans la distribution de documents à caractère « sensible ».

Vous êtes jeté dans une petite pièce sombre et attaché sur une chaise. Vous êtes roué de coups puis laissé seul.

Des gardiens reviennent régulièrement pour vous menacer, vous violenter et vous interroger sur vos activités.

**Vous perdez vos points de moral !
Serrez-vous les coudes!**

Au bout de deux semaines, ils vous proposent un accord: s'ils vous libèrent, vous leur livrez vos complices.

Vous acceptez, vous n'avez pas le choix. Vous repartez à pied vers votre village.

**Retournez sur la case orange n°1.
Au prochain tour, piochez la carte n°3.**



Carte n°2



Carte orange n°3



Avril 2008

Vous avez été relâché avec l'obligation de livrer vos complices en sortant de détention.

Il est hors de question de collaborer, vous êtes donc en danger.

Vous devez vite fuir le Tibet pour gagner votre liberté. Dès le lendemain, la police locale est susceptible de revenir.

Votre famille vous donne toutes ses économies et tout le village se cotise pour vous permettre d'entreprendre ce voyage.

Récupérez 550 dollars et 1 point de moral !

Vous repartez la nuit même. Un ami de la famille vous propose de vous accompagner en voiture jusqu'à Lhasa.

Vous partez dans la précipitation, les larmes aux yeux...

**Placez-vous sur la case orange N°3.
Au prochain tour, piochez la carte N°4**



Carte n°3



Carte orange n°4

Avril
2008

Vous arrivez à Lhasa après 4 jours de route.



Votre ami vous laisse avec un de ses contacts.
Il s'appelle Namduk et est tibétain.
Cela vous rassure.
Il vous accueille chez lui.

Vous voulez passer par le Népal pour arriver en Inde. Vous devrez passer cette frontière clandestinement car les tibétains ne sont plus autorisés à séjourner au Népal.



Namduk connaît un passeur qui peut vous y amener. Vous le rencontrez la semaine suivante. Il vous prendra 2600 yuans chinois (environ 400 dollars).

Il vous parle des risques et de la prison réservée aux tibétains qui passent la frontière : « Sowland New Reception Center ». Vous acceptez tout de même.

Le départ est prévu en mai pour éviter les dangers des gelures et amputations fréquentes dans les montagnes, en hiver.

**Restez sur la case n°3.
Au prochain tour, piochez la carte n°5.**



Carte n°4



Carte orange n°5



Mai 2008

Le jour du départ est arrivé.

Vous arrivez au rendez-vous, 8 personnes sont déjà présentes. Le passeur vous demande la somme convenue. **Payez 400 \$.**

Un véhicule vous emmène sur une route montagneuse. Votre périple commence ici. Il va durer plus de 4 semaines.

Vous marchez tous les jours derrière le passeur, en silence.

Vos pieds vous font souffrir, vous êtes épuisé et vous avez froid, mais il faut tenir.



La nuit, il fait -20 degrés. Vous dormez allongés les uns à côté des autres sur une grande natte de bambou. Vous ne mangez que du riz, des galettes et du thé.

Après 3 semaines dans les montagnes Himalayennes, le passeur vous annonce que vous arrivez enfin à proximité du Népal!

**Placez-vous sur la case orange n°4.
Au prochain tour, piochez la carte n°6**



Carte n°5



Carte orange n°6



Juin 2008

Vous êtes proche de la frontière avec le Népal.

L'été, la frontière est encore plus sécurisée: il y a plus de passage à cette période. Du côté chinois, comme népalais, la police népalaise étant soumise aux pressions exercées par la Chine. Vous savez qu'ils remettent régulièrement les tibétains aux gardes chinois.

Vous avez très peur et n'osez pas imaginer ce que ferait de vous la police chinoise.

Le passeur connaît un commerçant de peaux et de laines qui passe fréquemment le col vers le Népal.

Vous vous déguisez en gardien de troupeaux et passez le col avec lui, sans problèmes.

Une fois le col passé, le gardien de troupeaux part de son côté. Vous continuez votre route. Lors du passage dans un village, vous vous faites agresser par un groupe d'hommes, qui vous demandent de l'argent. Vous refusez de leur donner.

**Placez vous sur la case Quizz de votre couleur.
L'animateur tire la carte Quizz. Répondez.**



Carte n°6



Carte orange n°7



Juin 2008

Vous êtes à Katmandou, au Népal ! Après plus d'un mois dans les montagnes himalayennes, vous êtes enfin arrivé.

Votre passeur vous conduit dans un centre d'accueil pour réfugiés tibétains.

Un médecin vous examine et soigne vos blessures.

Vous êtes hébergé dans une petite pièce avec une dizaine d'autre personnes.



Vous expliquez votre projet. On vous donne un ticket de bus pour Dharamsala, en Inde. Vous partez au bout de 3 semaines.

Le passage entre le Népal et l'Inde est autorisé, vous n'aurez donc pas de problèmes aux frontières !

Vous gagnez 1 point de moral!

**Placez-vous sur la case orange N°6.
Au prochain tour, piochez la carte N°8**



Carte n°7



Carte orange n°8

Juillet 2008

Vous êtes arrivé à Dharamsala. C'est une bourgade himalayenne considérée comme le chef-lieu des tibétains.



En Inde les réfugiés tibétains sont reconnus et peuvent résider légalement s'ils ont obtenu un certificat d'inscription auprès des autorités locales.

Vous engagez la procédure. Ce sera long et compliqué car depuis 1994 la réglementation est moins souple. En attendant vous êtes susceptible d'être expulsé en Chine.

Dans cette ville le système est bien organisé: vous avez le droit de pratiquer votre foi, de voyager et de rester sur place. Par contre, l'Etat vous interdit de travailler, de voter et d'acquies des propriétés.
Vous attendez vos papiers...

**Restez sur la même case.
Au prochain tour, piochez la carte n°9.**



Carte n°8



Carte orange n°9

**Décembre
2008**

Vous êtes à Dharamsala depuis 5 mois.

Aidé par la communauté tibétaine, vous obtenez votre autorisation en échange de pots-de-vin !

Elle vous donne le droit de prendre l'avion jusqu'en France où vous voulez demander l'asile politique.

Vous trouvez un vol aller pour la France à **150 dollars**.

Si vous avez suffisamment d'argent :

Payez les 150 dollars. Vous prenez l'avion pour la France où vous déposerez votre demande d'asile politique. Vous êtes confiant car vous savez que la France accorde souvent l'asile aux tibétains dans votre cas. **Rejoignez la case 7.**

Si vous n'avez pas suffisamment d'argent:

Vous décidez de chercher un emploi au noir, au risque de vous faire expulser.



Carte 9



Carte Quizz orange



Le gouvernement tibétain en exil accuse la Chine d'avoir mis en place, entre 1950 et 1980, une politique responsable de la mort de :

- A) 75 000 tibétains
- B) 800 000 tibétains
- C) 1 200 000 tibétains

Réponse: C : 1,2 millions de morts tibétains.

Cela représenterait un tibétain sur cinq. Le gouvernement tibétain s'est basé sur le recensement par village pour déterminer ce chiffre, mais il est invérifiable.

Les estimations chinoises parlent de 87 000 tibétains massacrés dans le seul Tibet central et les associations internationales de défense des droits de l'homme s'accordent sur plusieurs centaines de milliers de morts.

Mauvaise réponse: Les villageois vous obligent à leur donner tout votre argent. Donnez tout l'argent qu'il vous reste.

Vous perdez 1 point de moral!

Bonne réponse: le passeur négocie avec les villageois qui vous laissent repartir librement.

**Placez vous sur la case n°5
Au prochain tour, piochez la carte n°7.**



Carte QUIZZ



Carte verte n°1



Mars 2003

Vous voulez aller en Chine. Une amie vous suggère de vous marier avec un Chinois, pratique courante dans le nord-est du pays. Elle vous donne le contact d'une marieuse.

La femme se déplace chez vous et vous parle de la Chine: la vie y semble beaucoup plus facile! Elle vous assure aussi que vous pourrez choisir votre mari parmi plusieurs prétendants. En plus, tout sera gratuit!
Vous acceptez la proposition.

Deux semaines plus tard, vous prenez le train jusqu'à Chong-jin. La marieuse vous a donné de quoi payer le ticket et le laissez-passer.

Flash Info: Emigration illégale

**Placez-vous sur la case verte n°2.
Au prochain tour, piochez la carte n°2**



Carte n°1



Carte verte n°2



Avril 2003

Vous êtes dans le train. Vous imaginez votre vie en Chine.

A Chongjin, la marieuse vous attend. Vous prenez ensemble un train pour Hamyon. Le trajet dure 11 heures.

Elle vous remet à une autre passeuse, vous souhaite bon voyage et s'en va.

La nouvelle « guide » est avec deux jeunes femmes comme vous. Vous marchez pendant deux heures.

Vous arrivez au bord de la rivière *Tumen*, la Chine se trouve juste en face!

Vous vous cachez dans un buisson à l'abri des patrouilles. L'attente est interminable. Vous avez très peur.

La guide vous demande de vous mettre en sous-vêtements pour traverser la rivière.

Elle part en tête du cortège. Vous êtes dans l'obscurité totale, vos vêtements au-dessus de la tête.

La rivière à cet endroit est peu profonde mais les courants sont forts et l'eau est glaciale.

**Placez-vous sur la case verte n°3.
Au prochain tour, piochez la carte n°3.**



Carte n°2



Carte verte n°3



Avril 2003

Vous atteignez enfin les rives chinoises, au bout d'1 heure et demie!

La « passeuse » vous demande de vous rhabiller rapidement. C'est difficile car vous tremblez beaucoup.

Vous vous enfoncez dans la forêt. Il fait nuit noire mais la « guide » a l'air de connaître l'endroit comme sa poche.

Au bout de 45 minutes, vous vous arrêtez.

La « passeuse » siffle 3 ou 4 fois.

Vous apercevez des petits signaux lumineux.

Vous vous rapprochez. Un homme sino-coréen vous attend à côté d'une fourgonnette.

Après 2 heures et demie de route, vous arrivez dans la ferme d'un petit village de la préfecture du Yanbian, où vous passez la fin de la nuit.

Vous êtes fatiguée mais heureuse d'être en Chine!

Vous gagnez 1 point de moral!

**Placez-vous sur la case verte n°4.
Au prochain tour, piochez la carte n°4.**



Carte n°3



Carte verte n°4

Avril 2003

Vous êtes en Chine. A votre réveil, on vous apporte du bœuf avec du riz! La dernière fois que vous en avez mangé autant, c'était en 1992 pour les 80 ans de Kim Il Sung, le fondateur de la Corée du Nord !

Vous gagnez 1 point de moral!

La passeuse vous apportent ensuite des vêtements et du maquillage. Il faut vous faire belle pour ce soir !

Lorsque les époux arrivent, vous êtes toutes placées en ligne. Ils sont trois, plutôt âgés. Vous n'avez soudainement plus envie de ce mariage arrangé.

Les passeurs parlent en chinois avec eux. Vous avez l'impression que l'on ne vous demandera pas votre avis...

15 minutes plus tard, le passeur vous demande de rassembler vos affaires et de suivre l'un des hommes. Il a au moins 25 ans de plus que vous.

Vous le suivez dans sa voiture.

Vous comprenez que vous avez été vendue pour 260\$.

Vous perdez tous vos points de moral!

Serrez-vous les coudes!

Flash Info: trafic des femmes nord-coréennes

**Placez-vous sur la case verte n°5.
Au prochain tour, piochez la carte n°5.**



Carte n°4



Carte verte n°5



Mai 2004

Vous vivez en Chine. Vous êtes mariée depuis un peu plus d'un an.

Vous avez eu de la chance, car votre époux est très gentil, vous habitez à la campagne et vous mangez à votre faim. Il vous demande seulement d'entretenir le foyer et de l'aider aux tâches agricoles.

Mise à part votre belle famille qui vous surveille en permanence, votre situation vous convient très bien !

Un soir, votre mari revient complètement saoul d'une soirée entre amis. En tentant de rejoindre le lit, il tombe et se cogne la tête.

Vous tentez de le ranimer... en vain. Paniquée, vous décidez de quitter les lieux. Vous prenez quelques affaires ainsi que les économies de votre mari et vous sortez en courant.

Récupérez 300 dollars.

Vous perdez 1 point de moral !

Vous vous dirigez vers le centre du village.



**Placez-vous sur la case verte n°6.
Au prochain tour, piochez la carte n°6.**



Carte n°5



Carte verte n°6



Mai 2004

Vous êtes dans le centre du village.

Vous apercevez un homme qui charge une camionnette. Vous le suppliez de vous emmener avec lui.

L'homme rétorque qu'il en a marre des Nord-Coréens car ils sèment le désordre. Vous sortez vos économies. Il se calme.

Il va à Changchun et accepte de vous emmener pour 140 dollars. Vous acceptez car vous voulez à tout prix partir d'ici.

Payez 140\$.

Vous montez à l'arrière du véhicule.

Après 3 heures de route, il vous lâche à la périphérie de la ville de Changchun.



**Placez-vous sur la case verte n°7.
Au prochain tour, piochez la carte n°7.**



Carte n°6



Carte verte n°7



Mai 2004

Vous êtes à Changchun.

Vous déambulez dans les rues, il fait nuit.

Vous apercevez un restaurant avec une enseigne en Hangeul (l'alphabet coréen). L'établissement est fermé mais une femme est à l'intérieur. Vous tapez à la vitre.

Elle vous fait signe que c'est fermé, vous insistez et éclatez en sanglots. La dame, intriguée par votre détresse, s'approche et ouvre la porte.

Elle vous fait entrer dans l'arrière-salle et écoute votre histoire.

Elle est née en Corée du Nord et, comme vous, elle a eu une vie difficile. Depuis, elle s'est mariée et a ouvert 2 restaurants. Emue par votre récit, elle décide de vous aider.

Avec l'accord de son mari, elle vous loge dans un cagibi au-dessus du restaurant. En contrepartie, vous faites la plonge et le ménage dans l'établissement. Vous percevez un salaire mensuel de 80 dollars.

Vous gagnez 2 points de moral!



Vous travaillez dur en signe de reconnaissance.

**Restez sur votre case.
Au prochain tour, piochez la carte n°8.**



Carte n°7



Carte verte n°8



Janvier
2005

Vous travaillez depuis 8 mois dans un restaurant à Chang-chun. Tout se passe bien, mais vous avez peur que les autorités chinoises vous renvoient en Corée du Nord.

Vous apprenez qu'en tant que Nord-coréenne, vous pourriez toucher une prime d'installation de plusieurs milliers de dollars si vous alliez en Corée du Sud !

Vous connaissez un homme qui peut vous emmener en Thaïlande pour 3500 dollars. L'ambassade de Corée du Sud de Bangkok pourrait ensuite prendre en charge votre transfert en Corée du Sud.

Vous décidez de travailler dur pour économiser. Cela risque d'être long...

Flash Info: Comment sortir de Chine?

Placez-vous sur la case QUIZZ verte. L'animateur vous pose une question. Répondez.



Carte n°8



Carte verte n°9



Mai 2008

Vous travaillez dans le restaurant depuis presque 4 ans.
Vous avez enfin rassemblé les 3 500\$ nécessaire à votre départ! **Vous gagnez 2 points de moral!**

Vous recontactez le passeur. Il vous donne un rendez-vous.

Vous faites vos adieux au couple qui a pris des risques considérables en vous hébergeant pendant plusieurs années.

Vous retrouvez le passeur ainsi que deux jeunes femmes nord-coréennes. Vous partez en train à Kunming, au sud du pays. Le voyage va durer une soixantaine d'heures.



Placez-vous sur la case verte n°8.
Au prochain tour, piochez la carte n°10.



Carte n°9



Carte verte n°10



Juin 2008

Vous vous arrêtez à Kunming pour la nuit.

Le lendemain, vous reprenez la route en bus.
Vous accédez au Laos par la montagne en évitant les militaires laotiens. Vous passez la nuit à Muang Sing.

Placez-vous sur la case n°9 puis lisez ce qui suit:

Vous êtes réveillée par les cris d'une femme. Ils viennent de la chambre d'à côté. Vous préférez ne pas savoir ce qu'il se passe, mais vous avez peur.

Vous perdez 3 points de moral!

Le lendemain matin, vous faites comme si de rien n'était.
Vous prenez un minibus avec le groupe pour Houei Sai, un petit village située sur le fleuve Mékong.

Placez-vous sur la case n° 10.

La Thaïlande se trouve sur l'autre rive. Vous traversez le fleuve en taxi-bateau.

Placez-vous sur la case n° 11 puis lisez ce qui suit:

Le passeur vous conduit à l'ambassade de Corée du Sud.
Vous êtes soulagée! Depuis le début du voyage, vous redoutiez un contrôle d'identité qui vous aurait conduit en centre de détention!

Vous n'avez plus qu'à espérer que tout se passe bien à l'ambassade!



Carte n°10



Carte verte n°11

Février
2006

Depuis 2 ans vous avez deux emplois. Vous avez déjà pu économiser 2000\$!

Un matin, alors que vous attendez le bus, deux policiers chinois s'approchent. I

ls vous demandent vos papiers.

Une énorme boule se forme dans votre ventre.

Vous faites semblant de chercher vos papiers dans votre sac à main et tentez de fuir. L'un des deux policiers vous plaque au sol et vous menotte. On vous place dans un centre de détention.

Flash Info: expulsion

Au bout de 8 jours, on vous explique que vous allez être rapatriée car vous n'avez pas d'autorisation légale pour être en Chine. Vous êtes remise aux services de sécurité nord-coréens.

**Placez-vous sur la case centre de détention.
Au prochain tour, piochez la carte n°12.**



Carte n°11



Carte verte n°12

Mars 2006



Vous êtes en Corée du Nord, dans un centre de détention.
Vous êtes soumise à une fouille corporelle très poussée dans des conditions hygiéniques très mauvaises.

Vous êtes internée le temps que les services de sécurité mènent une enquête. On vous place dans une cellule avec 10 autres détenus. Une jeune adolescente vous raconte qu'elle a vu sa mère se faire violer par un officier pendant un interrogatoire.

Vous perdez tous vos points de moral!
Serrez-vous les coudes!

Vous êtes convoquée pour votre interrogatoire...
Vous êtes à genoux les mains attachées dans le dos.
Un agent de la sécurité vous pose une série de questions et vous bat quand il n'est pas satisfait des réponses.
Il vous oblige finalement à saluer de façon ininterrompue les portraits du père et du fils nord-coréens : Kim Il Sung et Kim Jong Il.

Une semaine après, vous êtes transférée au centre de détention de Chongjin. Vous encourez une peine de plusieurs années de rééducation par le travail.



Carte n°12



Carte verte QUIZZ



Pour quitter leur pays, les Nord-coréens doivent avoir une autorisation légale, sans laquelle ils risquent une peine de prison. Cependant le gouvernement nord-coréen ne laisse passer la frontière du sud à personne. Qu'en est-il de la Corée du Sud?

Les autorités acceptent-elles réellement les Nord-coréens en Corée du Sud? Une prime d'installation leur est-elle vraiment attribuée?

- A) Les Nord-coréens peuvent s'installer en Corée du Sud si les 6 mois qu'ils passent en observation prouvent qu'ils ne sont pas des espions et qu'ils n'ont pas vécu plus de 10 ans à l'étranger. Ils ont alors le droit à une prime d'installation.
- B) Seuls les Coréens ayant un certain niveau de ressources financières peuvent s'installer sur le territoire sud-coréen. La prime n'est qu'une rumeur.
- C) C'est la guerre, aucun Nord-coréen n'est accepté au sud.

Réponse : A Selon la Constitution sud-coréenne, le territoire national recouvre l'ensemble de la péninsule coréenne. Ainsi, la Corée du Nord n'est pas officiellement reconnue. Les Nord-coréens sont donc considérés comme des citoyens sud-coréens. Les autorités de Corée du Sud acceptent donc tous les Nord-coréens sur leur territoire et leur proposent une prime d'aide à l'installation pour qu'ils s'adaptent. Entre 1998 et 2010, cette prime est passée de 24 600 Euros à 4 600 Euros par personne.

Bonne réponse: Restez sur votre case, au prochain tour, piochez la carte n°9.

Mauvaise réponse: Restez sur votre case. Au prochain tour, piochez la carte n°11.



Carte QUIZZ



Carte Rouge n°1

**Janvier
2009**

Vous avez décidé de fuir votre village.

De nuit, vous vous rendez à Dacca.

Avancez sur la case 2.

Là bas, vous êtes hébergé par un ami de la famille.



Au bout de quelques jours, vous appelez votre frère qui est resté au village. Vous apprenez que les policiers vous recherchent activement et harcèlent votre famille.

Vous décidez de quitter le pays et de revenir quand la situation se sera calmée.

**Restez sur la case n°2.
Au prochain tour, piochez la carte rouge n°2.**

Carte n°1



Carte Rouge n°2



Février
2009

Vous préparez votre fuite du pays.

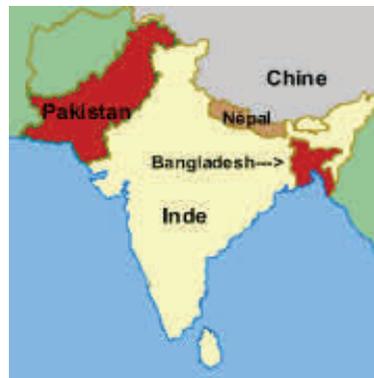
Un ami, membre de votre association, vous appelle.
Il est au courant de votre projet d'exil et veut vous aider.
Il vous met en contact avec un passeur et vous recommande
un monastère en Inde.

Vous contactez le passeur. Il s'est arrangé avec votre ami et
s'engage à vous amener au monastère sans contrepartie finan-
cière. **Vous gagnez 2 points de moral!**

Vous partez le lendemain en voiture. Le passeur vous laisse
près de la frontière en vous indiquant un chemin à traverser à
pied. Vous traversez sans croiser personne.

Vous êtes en Inde!

Un homme vous attend.
Vous montez dans sa voi-
ture pour vous rendre à
Raiganj .



**Placez vous sur la case rouge n°3.
Au prochain tour, piochez la carte n°3.**

Carte n°2



Carte Rouge n°3



Février
2009

Vous arrivez à Raiganj.

L'homme vous amène devant la gare de bus qui permet d'aller à Siliguri. C'est dans cette ville qu'est situé le monastère dont vous a parlé votre ami au Bangladesh.

L'homme vous demande de l'argent pour acheter votre ticket de bus. Vous lui donnez 30 dollars, en pensant qu'il vous rendra la monnaie.

Il revient avec un ticket et sans monnaie.

Payez 30\$!

Vous n'osez pas lui demander. Vous n'avez plus rien.

Vous perdez 1 point de moral!

Votre minibus arrive, l'homme vous laisse.

**Placez vous sur la case rouge n°4.
Au prochain tour, piochez la carte rouge n°4.**

Carte n°3



Carte Rouge n°4



Mai 2009

Vous vivez dans le monastère de Siliguri depuis déjà 3 mois. Vous vous y sentez bien et les moines semblent vous apprécier. Ils vous parlent souvent des contributions que vous avez apporté à la communauté bouddhiste de votre pays.

Vous gagnez 1 point de moral!

Vous appelez régulièrement vos proches, la police est toujours à votre recherche et votre famille est surveillée en permanence.

Vous aimez votre vie au monastère mais vous savez que vous ne pouvez pas y rester indéfiniment.

Le directeur du monastère vous recommande d'aller demander l'asile en France. Pour lui, ce pays est très hospitalier et vous pourrez y obtenir le statut de réfugié sans problème.

Il vous donne l'adresse d'une association qui pourra vous aider sur place, si vous décidez d'y aller.

**Placez vous sur la case QUIZZ rouge.
L'animateur pioche la carte Quizz. Répondez.**

Carte n°4



Carte Rouge n°5



Juillet
2009

Vous êtes au monastère depuis 5 mois et la situation au Bangladesh ne s'est pas arrangée. Vous savez que vous ne pourrez pas y retourner et qu'il faut songer à quitter le monastère.

Vous en parlez au chef du monastère qui prend contact avec un passeur. Le voyage pour aller à Paris coûte 11 000 dollars.

Vous perdez 2 points de moral!

Un mois plus tard, il vous informe que le passeur a été payé grâce à une collecte menée auprès des moines et des fidèles. Cette gratitude vous touche profondément, vous faites la promesse solennelle de « rembourser » la communauté une fois en France. **Vous gagnez 2 points de moral!**



Restez sur votre case.
Au prochain tour, piochez la carte rouge n°6.

Carte n°5



Carte Rouge n°6



**Septembre
2009**

Le 8 septembre: c'est le jour du départ!

Vous remerciez longuement les moines pour tout ce qu'ils ont fait pour vous. Vous êtes très ému.

Vous retrouvez le passeur en ville. Vous prenez ensemble le train pour Calcutta. Le voyage dure 1 journée.



**Placez vous sur la case rouge n°5.
Au prochain tour, piochez la carte rouge n°7.**

Carte n°6



Carte Rouge n°7



**Septembre
2009**

Vous êtes à Calcutta depuis 2 jours.

Vous vous rendez à l'aéroport international.
Un homme grand et blond vous y attend.
Le passeur s'éloigne avec lui quelques minutes.

Lorsqu'ils reviennent, l'homme vous remet un passeport indien, un billet d'avion Calcutta-Madrid et un visa espagnol!

Vous laissez le passeur et montez avec l'homme dans l'avion.

**Placez vous sur la case rouge n°6.
Au prochain tour, piochez la carte rouge n°8**

Carte n°7



Carte Rouge n°8



Septembre
2009

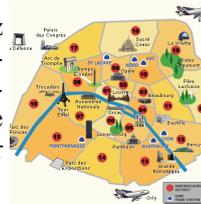
Vous avez atterri à Madrid!

Vous n'y restez que quelques heures avant de repartir en train pour Paris. Le voyage dure 14 heures, mais vous avez une couchette!

Placez vous sur la case rouge n°7 et lisez ce qui suit:

A la gare d'Austerlitz, l'homme blond qui vous accompagnait reprend votre passeport indien et s'en va.

Vous n'avez pas d'argent et vous avez faim. Vous voulez vous rendre à l'association dont vous a parlé le chef du monastère. Il faut prendre le métro sans se perdre, sans payer et sans se faire contrôler car vous n'avez pas de papiers...



Vous espérez que l'association pourra vous aider et vous accompagner pour les procédures de demande d'asile car vous ne comprenez pas du tout le français.

La vie quotidienne parisienne vous semble bien différente de ce que vous connaissez!

Épilogue:

Votre parcours migratoire s'est avéré relativement facile. Cependant, vous êtes arrivé mais vous n'avez pas de papiers, pas d'argent et les procédures que vous devez entreprendre sont longues et compliquées. Vous comptez également rembourser tout ceux qui vous ont aidé.

Carte n°8



Carte Rouge n°9



Juillet
2009

Vous êtes au monastère depuis 5 mois et la situation au Bangladesh ne s'est pas arrangée. Le chef du monastère vous annonce qu'il devient dangereux de vous héberger car la police indienne multiplie les descentes dans les monastères de la région, à la recherche de clandestins et de terroristes.

Cette décision vous embarrasse mais vous la comprenez.

Vous perdez 2 points de moral!

Vous décidez de partir en France. Le chef du monastère contacte un passeur, il exige 12 000 dollars pour vous emmener à Paris. Les moines se côtoient entre eux pour vous aider et récoltent 1000 dollars.

Cet élan de générosité vous touche.

Recevez 1000 dollars et récupérez 1 point de moral!

**Vous restez sur la même case, au prochain tour,
piochez la carte rouge n°10.**

Carte n°9



Carte Rouge n°10



Septembre
2009

Vous voulez aller en France mais il vous manque 11 000 dollars!

Vous sollicitez l'aide de vos proches.

Ils organisent une collecte au sein de votre ancienne association et du village. Votre père vend la maison familiale ainsi que plusieurs lopins de terre et certains de vos amis vous donnent toutes leurs économies.

Vous êtes à la fois gêné et ému par de tels actes.

Six semaines plus tard, vous **recevez 11000 Dollars!**

Vous vous faites la promesse solennelle de tous les rembourser. Ca ne devrait pas être trop difficile, la France est un pays riche.

Payez 11 000 dollars au passeur, vous payerez les 1000 dollars restants en Italie.

Le 21 septembre : c'est jour de départ! Vous remerciez longuement les moines pour tout ce qu'ils ont fait pour vous. Vous êtes très ému.

Vous prenez le train pour New Delhi en compagnie du passeur.

**Placez vous sur la case rouge n°8.
Au prochain tour, piochez la carte rouge n°11.**

Carte n°10



Carte Rouge n°11



**Septembre
2009**

Après 30 heures de train vous êtes arrivé à New Delhi.



Une semaine après, le passeur vous dépose à l'aéroport et vous laisse un billet d'avion New Delhi-Rome, un passeport indien ainsi qu'un visa italien.

Avant de partir, il vous informe qu'à l'aéroport de Rome, des hommes viendront à votre rencontre.

**Placez vous sur la case rouge n°9.
Au prochain tour, piochez la carte rouge n°12.**

Carte n°11



Carte Rouge n°12



Septembre
2009

Vous êtes accueilli à l'aéroport de Rome par 2 hommes italiens. Ils vous emmènent dans un petit appartement et vous demandent la somme convenue.
Payez 1000 dollars.



Vous quittez Rome de nuit en voiture avec les 2 hommes. Au petit matin, vous arrivez à Vintimille. Vous êtes en France!

Vous gagnez 1 point de moral!

Les passeurs vous déposent à la gare, vous prenez le train pour Paris en compagnie d'un migrant. Vous faites brièvement connaissance et apprenez que cette personne vient de Roumanie.

Placez-vous sur la case n°7 et lisez ce qui suit:

Vous êtes enfin à Paris! Vous voulez vous rendre à l'association dont vous a parlé le chef du monastère.

Vous prenez le métro en espérant ne pas vous perdre car personne ne vous comprend. La vie a l'air très différente ici...

Épilogue...

Votre parcours migratoire s'est avéré relativement facile par rapport à la plupart des migrants. Cependant, vous êtes arrivé mais vous n'avez pas de papiers, pas beaucoup d'argent et les procédures que vous devez entreprendre sont longues et compliquées. Vous comptez également rembourser tout ceux qui vous ont aidé.

Carte n°12



Carte Quizz Rouge



En 2010, parmi les personnes qui ont demandé pour la première fois l'asile en France, les Bangladais arrivent en seconde position après les Kosovars. 3061 premières demandes ont été déposées pendant l'année 2010, cela constitue une augmentation sans précédent pour le Bangladesh.

Quel a été le taux d'admission des demandes bangladaises déposées à l'OFPRA en 2010?

- A) 1,1 %
- B) 5,5 %
- C) 9%
- D) 15%

Réponse: A.

En 2010, seulement 1,1% des demandeurs d'asile bangladais ont été acceptés en 1ère instance. En 2014, le taux d'admission devant l'OFPRA a été de 5,5%. Cette augmentation du taux d'admission intervient alors que la demande a baissé : entre 2013 et 2014, le nombre des demandes d'asile des ressortissants bangladais a chuté de 17%, plaçant le Bangladesh au 3ème rang des pays demandeurs, après la RDC et la Chine.

Cette évolution reflète la tendance générale : en 2014, l'OFPRA enregistre une baisse de 2,2% des demandes d'asile (réexamens compris), ce qui est notable après 6 ans de hausse, et une augmentation du taux d'admission de 12,8%.

Voir : <https://www.ofpra.gouv.fr/fr/l-ofpra/actualites/publication-du-rapport-d-activite>

Carte QUIZZ



Carte bleue n°1



Août 2002

Vous avez décidé de quitter la Chine pour vous rendre à Londres.

Votre oncle vous met en contact avec une personne qui l'avait aidé à trouver un passeur 2 ans plus tôt.

Vous l'appellez, il vous donne le numéro d'un passeur qu'il ne connaît pas personnellement.

Celui-ci accepte de vous emmener à Londres pour 16 000 dollars. Le « forfait » comprend l'accompagnement au Cambodge, un billet d'avion Phnom Penh – Londres et les faux documents de voyage.

Votre famille et votre oncle payent la somme demandée. Vous les rembourserez en travaillant à Londres.

Le 22 septembre c'est le grand départ! Votre optimisme tranche avec l'inquiétude de vos parents.

Vous gagnez 1 point de moral!

Vous partez avec un petit sac à dos et vos économies.

Récupérez 1000 dollars!

Un passeur vous attend. Il vous escorte en train jusqu'à Nanning puis vous accompagne près de Fangcheng.

Il prend votre passeport et vous laisse embarquer, avec 3 autres femmes, à bord d'un petit bateau de pêche.

Placez vous sur la case n°2.

Au prochain tour, piochez la carte n°2.

Carte n°1



Carte bleue n°2



Août 2002

Vous accostez au Vietnam, après 3h de bateau.

Trois Vietnamiens armés viennent vous chercher en minibus.
L'un d'entre eux vous demande de l'argent. Il a une longue cicatrice sur le visage. Vous avez peur.

Vous lui donnez un billet. **Payez 100 dollars!**

Il vous en demande un autre. **Payez encore 100 dollars !**

Ils vous amènent dans une petite maison.

Les propriétaires vous donnent des vêtements vietnamiens et vous font comprendre qu'il faut les mettre.
Vous faites ce qu'on vous demande, sans rien dire.

Le lendemain, vous prenez la route pour Hanoï accompagnée des trois hommes.

Une fois arrivés, vous montez ensemble dans un bus à destination de Ho Chi Minh, au sud du pays. Vous avez 36h de trajet devant vous.

La compagnie de ces hommes continue de vous effrayer, vous fondez en larmes.

Vous perdez 2 points de moral !

**Placez vous sur la case n°3.
Au prochain tour, piochez la carte n°3**

Carte n°2



Carte bleue n°3



Septembre
2002

Vous êtes à Ho Chi Minh. Vous allez chez une dame sino-vietnamienne où vous passerez la nuit. Elle vous demande de déposer vos affaires et de ne pas bouger.

La propriétaire des lieux vous réclame une « compensation ». Vous répondez que vous n'avez pas d'argent, mais elle décide de vous fouiller...

Jetez un dé en même temps que l'animateur:



-Si vous obtenez un score supérieur au sien:

Vous avez le temps de dissimuler dans un traversin une grosse partie de votre argent.

Gardez 600 dollars et donnez le reste.

- Si votre score est égal ou inférieur au sien:

La propriétaire trouve l'argent et l'un des trois hommes vous gifle violemment.

Donnez tout votre argent.

Le lendemain soir, on vous conduit en minibus à proximité de la frontière avec le Cambodge. Vous devez la traverser à pied avec les trois hommes.

Vous commencez à avancer.

Ce sont des rizières, infestées de moustiques et de sangsues.

L'une des femmes du groupe est battue à coups de bâton pour s'être plainte.

Vous êtes terrifiée.

**Placez vous sur la case n°4.
Au prochain tour, piochez la carte n°4.**

Carte n°3



Carte bleue n°4



Octobre
2002

Vous êtes arrivée au Cambodge après 3 heures de marche entre les rizières et les bois.

Deux 4x4 vous emmènent près de Phnom Penh. Les trois hommes vous confient à un passeur Wenzhou et repartent au Vietnam. Ce compatriote a l'air beaucoup plus gentil. Vous vous sentez mieux, vous respirez.

Il vous amène dans un « centre d'accueil ».

Vous partagez une chambre de 12 mètres carrés avec 8 autres femmes chinoises et dormez sur des nattes. L'endroit est insalubre, plein de moustiques et surveillé par des gardiens cambodgiens en permanence. Dans ce centre de 3 étages, 94 personnes attendent de partir pour les Etats-Unis, l'Australie, la Nouvelle Zélande, la France, l'Italie ou encore l'Angleterre. Certains sont là depuis 8 mois!

Vous attendez votre tour.

FLASH INFO : Les boîtes à canards

**Placez-vous sur la case Quizz bleue.
L'animateur tire la carte Quizz. Répondez.**

Carte n°4



Carte bleue n°5



Janvier
2003

Vous êtes dans le « centre d'accueil » depuis 4 mois.

Tous les jours, il y a des départs et des arrivées.

Les passeurs ont du mal à trouver un passeport correspondant à votre jeune âge mais vous êtes optimiste, le plus dur a été fait.

Un soir, le passeur Wenzhou vous informe que les papiers sont disponibles. **Vous gagnez 2 points de moral!**

Par contre il exige ensuite une rallonge de 200 dollars car la durée de votre hébergement n'était pas censée dépasser 3 mois !

Si vous avez assez d'argent: **Payez 200 dollars!**

Si vous n'avez pas assez d'argent: le passeur vous donne la journée pour payer, sinon il vous tuera.

Vous ne voulez pas appeler vos parents. L'homme vous propose de payer en nature. Vous n'avez pas le choix, vous acceptez.

Vous perdez tous vos points de moral!

Serrez-vous les coudes!

Deux jours plus tard, le passeur vous emmène à l'aéroport international de Phnom Penh.

**Placez vous sur la case n°5.
Au prochain tour, piochez la carte n°6.**

Carte n°5



Carte bleue n°6

Janvier
2003

Vous êtes à l'aéroport de Phnom Penh.

Les contrôles aux douanes n'ont pas posé de problème.
Vos faux papiers n'ont pas été remarqués!
Vous avez passé la nuit dans l'avion.

Le lendemain, vous êtes accueillie à l'aéroport de Londres par votre oncle. Il vous serre dans ses bras et vous fondez en larmes.

Avancez sur la case 6.

Vous vous sentez épuisée et sale. Vous avez payé trop cher le prix de votre voyage.
Vous n'avez qu'une envie: oublier.

Vous vous installez chez votre oncle.

Votre rêve de devenir mannequin vous semble bien loin, vous ne savez plus ce que vous voulez faire.

Flash Info: migrations chinoises

Carte n°6



Carte bleue n°7



Avril
2003

Vous êtes dans le « centre d'accueil » depuis bientôt 6 mois.

Tous les jours, il y a des départs et des arrivées.
Un soir, le passeur Wenzhou vous informe que les papiers sont disponibles. **Vous gagnez 2 points moral !**

Il vous explique ensuite que les papiers ont coûté plus cher que ce qu'il pensait car il fallait en trouver qui correspondent à votre jeune âge et votre hébergement n'était prévu que pour 3 mois. Il vous demande une rallonge de 900 dollars !

Vous lui expliquez que vous n'avez pas assez mais il ne veut rien savoir. Il vous donne trois semaines pour payer, sinon il vous tuera.

Le lendemain, vous tentez de sortir du camp mais les gardes vous rattrapent et vous battent violemment.
Vous perdez 2 points de moral!

Vous vous résignez à contacter vos parents qui vous envoient la somme. Vous la recevez 10 jours plus tard.

Vous vous rendez alors à l'aéroport international de Phnom Penh avec le passeur Wenzhou.

**Placez vous sur la case n°5.
Au prochain tour, piochez la carte n°8.**

Carte n°7



Carte bleue n°8

Mars 2003

Vous êtes à l'aéroport.

Les contrôles aux douanes n'ont pas posé de problème.
Vos faux papiers n'ont pas été remarqués!
Vous avez passé la nuit dans l'avion.

Le lendemain, vous êtes accueillie à l'aéroport de Londres par votre oncle. Il remarque vos ecchymoses mais ne vous pose pas de questions. **Placez vous case 6.**

Vous vous sentez épuisée mais heureuse d'être enfin arrivée.
Vous gagnez 1 point de moral!

Vous vous installez chez votre oncle.

Vous n'avez qu'une envie: dormir.



Massive migrations chinoises

Carte n°8



Carte Quizz bleue



Les chefs des réseaux de migrations clandestines chinoises ont un surnom: Quel est-il?

- A) Les têtes de tigre
- B) Les têtes de serpent
- C) Les têtes de dragon

Réponse: B

Bonne réponse: Restez sur votre case. Au prochain tour, piochez la carte n°5.

Mauvaise réponse: Restez sur votre case. Au prochain tour, piochez la carte n°7.

Carte Quizz

Zhu Chen, chinoise, personnage bleu

Vous allez suivre la migration de Zhu Chen. Son nom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants qui tentent de quitter leur pays.



A partir de maintenant, vous êtes Zhu Chen !



Personnage :

Vous êtes une jeune Chinoise de 22 ans, fille unique, originaire de la ville de Wenzhou, située dans la province du Zhejiang, au Sud-Est du pays.

Vous êtes vendeuse en prêt-à-porter.

Vous êtes passionnée par la mode.

Contexte :

Vos parents gèrent un restaurant.

Votre rêve est de devenir mannequin. En Chine, cela vous semble impossible.

Pour vous, la seule solution est d'aller en Occident, et plus particulièrement à Londres, où vit votre oncle paternel qui est propriétaire d'un « bazar ».

Au début de l'été 2002, après des mois de négociations houleuses, vous recevez l'accord de vos parents.

Quand votre oncle apprend votre projet, il vous raconte sa propre expérience et vous avertit que ce genre d'aventure est particulièrement risqué pour une jeune femme. Cette mise au point ne vous fait pas du tout changer d'avis, vous êtes confiante !

Vous partez avec 4 points de moral ! L'animateur vous les remet.

**Placez-vous sur la case bleue n°1
mais attendez votre tour pour piocher la carte n°1**

Babu, tibétain, personnage orange

Vous allez suivre le parcours migratoire de ce personnage. Son nom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée grâce à des témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé, mais illustre certains des obstacles rencontrés quotidiennement par des milliers de migrants.



A partir de maintenant, vous êtes Babu !



Personnage

Vous avez 28 ans.

Vous habitez au Tibet, l'une des cinq régions autonomes de la République Populaire de Chine.

Vous êtes né au village N°11 de Thé KI dans la Province Tibétaine de Tso Ngon Kokonor.

Vous avez quatre frères et sœurs.

Vous travaillez dans l'agriculture et l'élevage. Votre mode de vie est nomade. Vous vous déplacez avec votre famille pour faire paître le bétail.

Contexte

Nous sommes en 2005. La région autonome du Tibet ne bénéficie pas d'une réelle autonomie. Elle n'a presque pas de pouvoirs gouvernementaux et est contrôlée par les membres du Parti communiste de la République Populaire de Chine.

Toute marque de sympathie pour le Dalaï Lama (photographies, lecture ou écoute de ses discours) est formellement interdite et l'utilisation de la langue tibétaine ainsi que la pratique religieuse sont contrôlées.

Vous devez payer des taxes de plus en plus importantes sur les terres où votre famille circule avec ses bêtes. De plus, depuis peu, vous ne pouvez plus accroître le nombre de bêtes dans votre troupeau car on vous a fixé un seuil.

En 2007, vos dernières terres sont réquisitionnées pour construire des logements pour les Chinois. Déjà très pauvre, vous vous retrouvez sans ressources et ne pouvez pas assumer les taxes professionnelles qu'on vous demande.

Vous allez voir un ami pour lui parler de vos problèmes.

**Placez-vous sur la case orange n°1
et attendez votre tour pour piocher la carte n°1.**

Sukanta Barua, bangladais, personnage rouge

Vous allez suivre la migration de Sukanta. Son nom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés quotidiennement par des milliers de migrants.



A partir de maintenant, vous êtes Sukanta Barua !



Personnage :

Vous êtes un Bangladais de confession bouddhiste.
Vous êtes originaire de la région de Chittagong, au sud-est du pays.
Vous avez 30 ans et vous n'êtes pas marié.
Vous êtes professeur dans une école primaire.

Contexte :

Au Bangladesh, les minorités bouddhistes, hindouistes et chrétiennes font l'objet de persécutions de la part des fondamentalistes musulmans.

Vous faites figure de modèle dans votre communauté, vous avez étudié à l'université, vous exercez une profession honorable et, depuis 2 ans, vous êtes l'un des piliers d'une association qui dispense des cours d'alphabétisation et des aides matérielles aux bouddhistes les plus démunis.

Les islamistes radicaux de votre village n'apprécient guère cet engagement actif. Tout au long de l'année 2008, vous recevez plusieurs fois des menaces de mort et un soir de décembre, des hommes saccagent le local de l'association. Cela ne vous empêche pas de continuer vos activités.

Le 28 janvier 2009, une dispute éclate dans le village, un homme est tué d'un coup de couteau à la carotide, on vous accuse du meurtre. Le lendemain, vous décidez de partir.

Vous partez avec 30 dollars et 1 point de moral que l'animateur vous remet.

**Allez sur la case rouge n°1.
Attendez votre tour pour piocher la carte n°1.**

Kim Mi-Sun, Coréen du nord, personnage vert

Vous allez suivre la migration de Kim Mi-Sun. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants.



A partir de maintenant, vous êtes Kim Mi-Sun!



Personnage

Vous êtes Nord-Coréenne.

Vous avez 30 ans.

Vous êtes célibataire divorcée, et vous vivez avec votre mère.

Vous êtes originaire de Chongjin, au nord-est du pays.

Vous travaillez dans la vente et le colportage.

Contexte

Avant 1997, vous travailliez comme ouvrière dans une mine de charbon et viviez convenablement. Depuis, l'économie de la Corée du Nord s'est effondrée.

Entre 1995 et 1998, le pays a connu une vague de famine qui a fait entre 2 et 3 millions de morts, soit un peu plus de 10% de la population.

En 1997, votre usine, faute d'énergie, s'est presque arrêtée de fonctionner. Vous n'étiez plus rémunérée, vous avez donc quitté votre travail, comme la plupart des employés.

Vous survivez grâce au marché noir. Vous vendez et troquez tout ce que vous pouvez: herbes sauvages, alcool, cigarettes, maïs. Lorsqu'il y a des contrôles de militaires, vous vous prostituez, en échange de leur silence.

En 2001, vous avez épousé un homme. Vous l'aimiez mais il était très violent.

Après 1 an et demi de mariage, vous obtenez le divorce en soudoyant les autorités locales.

Cette rupture vous affecte beaucoup, vous avez de plus en plus de mal à concevoir un avenir en Corée du Nord.

En mars 2003, vous vous décidez à partir. Aller en Corée du Sud est inenvisageable car la frontière est une zone tampon de 4 km de large surveillée par 700 000 soldats et couverte par 1 million de mines. Vous voulez aller en Chine, comme beaucoup de Nord-Coréens.

Vous partez avec 2 points de moral ! L'animateur vous les distribue.

Placez-vous sur la case n°1. Attendez votre tour pour piocher la carte n°1.

Flash Info Plateau ASIE

FLASH INFO : Les boîtes à canards

Les boîtes à canards (en Chinois Ya Zi Lou) sont des endroits dans lesquels les passeurs «consignent» les migrants pour une certaine durée, soit parce que le passeur doit attendre d'autres migrants afin d'« accumuler » un certain nombre de candidats au départ, soit parce qu'il faut trouver de faux passeports correspondant aux profils et aux apparences physiques des migrants.

Flash Info: migrations chinoises

Les migrations hors de Chine se sont considérablement développées dans les années 1980, suite à l'ouverture économique du pays. Cependant, le taux d'émigration de la Chine reste faible puisqu'il n'est que de 0,2% de la population ! Les provinces Fujian et Zhejiang situées au Sud Est du pays ont été particulièrement concernées par ces départs à l'étranger. Les migrations chinoises en Europe proviennent majoritairement de ces deux provinces. Les chinois originaires de Wenzhou sont très nombreux dans le quartier de Belleville à Paris.

Le développement des migrations Chinoises a généré des réseaux de passeurs très organisés qui utilisent plusieurs types de procédé :

- Les agences intermédiaires qui fournissent des visas falsifiés.
- Les passages par voie terrestre: ce genre d'opération coûte autour de 20 000 Euros.

Pour aller plus loin :

<http://toutelaculture.com/actu/histoire-breve-de-limmigration-chinoise-en-france/>

Flash Info: soulèvement du Tibet

Le 7 octobre 1950, un an après la proclamation de la République populaire de Chine, Mao Zedong ordonne l'invasion militaire du Tibet, considéré par le nouveau régime comme une province chinoise dont l'indépendance n'est qu'une fiction créée par les Occidentaux.

Neuf ans après, en 1959, des centaines de milliers de civils tibétains se rassemblent à Lhasa, capitale du Tibet, afin de protester contre l'occupation chinoise. Ce mouvement de protestation fut réprimé dans un bain de sang par l'Armée de libération de la République populaire de Chine.

A cette période la quasi-totalité des monastères et la plupart du patrimoine culturel tibétain sont détruits.

Le soulèvement du 10 mars et sa répression eurent pour conséquence la fuite vers l'Inde du Dalaï-lama, celle des membres de son gouvernement et d'environ 80 000 Tibétains.

Aujourd'hui, les politiques mises en place au Tibet sont largement décidées par Pékin. Depuis 1979, le 14e Dalaï-lama ne demande plus l'Indépendance mais une autonomie réelle de la région autonome du Tibet.

Les ressortissants chinois sont au 4eme rang des 10 principales nationalités qui demandent l'asile en France (2014). Cette demande est en grande partie celle des Tibétains.

Flash Info: Emigration illégale

En Corée du Nord, l'émigration illégale est punie par la loi. Depuis 2004, l'article 233 du code pénal Nord Coréen précise que le fait de quitter le pays sans autorisation légale est passible d'une peine allant de 2 à 3 ans de « rééducation par le travail ». S'il y a intention de quitter la Corée du Nord pour un autre pays, la durée de détention dans un camp de travail est d'au minimum 5 ans (article 62).

Dans la pratique, les peines prononcées peuvent être moins lourdes et il est parfois possible de « modifier » la décision du juge avec quelques billets. Les conditions d'incarcération sont particulièrement rudes : violence du personnel pénitentier, charges de travail excessives, malnutrition...

S'il est avéré qu'une personne a quitté le pays illégalement, sa famille peut subir diverses « représailles » comme un déménagement forcé dans une zone reculée ou encore des discriminations à l'embauche.

Flash Info: Trafic des femmes nord-coréennes

L'intensification des migrations nord-coréennes en Chine a favorisé le développement d'un trafic humain... ou plus précisément de femmes. Ce commerce animé en majorité par des sino-coréens prend 2 formes :

- Le mariage arrangé : Il s'agit de vendre une femme en vue d'un mariage pour une somme variant entre 90 et 900 Euros. Les principaux clients sont des fermiers chinois.
- La prostitution : Les migrantes nord coréennes peuvent aussi être la proie de réseaux de prostitution travaillant en partenariat avec des maisons closes et des boites de karaoké.

Les femmes qui immigrent clandestinement en passant par les réseaux de passeurs sont également très souvent victimes de viols.

Flash Info: expulsion

En 1986, la Corée du Nord et la Chine ont signé un accord garantissant le rapatriement systématique des migrants illégaux. En 1999 et 2000, plus de 13 000 Nord-Coréens auraient été reconduits à la frontière. Il existerait même un système d'amende ou de récompense pour ceux qui protègent ou dénoncent les Nord-Coréens.

Entre ces deux pays, Pékin a érigé une barrière afin de limiter les flux de migrants.

Depuis l'armistice de 1953, un « no man's land » militarisé sépare la Corée du sud et la Corée du nord.

Ailleurs en Asie, l'Inde a barricadé sa frontière avec le Bangladesh sur 2800 kilomètres ; au Cachemire, une barrière électrifiée de 550 km de long sépare l'Inde et le Pakistan ; en 2003, la construction d'un mur de 1600 km entre l'Inde et la Birmanie a été approuvé par référendum dans les deux pays (ce projet est actuellement suspendu en raison de protestations).

Pour aller plus loin :

<http://tempsreel.nouvelobs.com/1989-2009-le-mur-de-berlin/20091110.OBS7418/inde-bangladesh-des-barbeles-sur-la-riziere.html>

<http://www.la-croix.com/Actualite/Monde/INTERACTIF-Les-murs-anti-immigration-a-travers-le-monde-2015-07-10-133326>

Flash Info Plateau Europe

FLASH INFO : traite des êtres humains

La traite des êtres humains consiste à réduire des individus à l'état d'esclavage et à les exploiter pour en tirer le plus grand profit. Comme toujours, tous les moyens imaginables sont utilisés par les trafiquants pour y parvenir : tromperie, corruption, violence, contrainte, séquestration, chantage, menace, privation de liberté, confiscation des pièces d'identité...

Chaque année dans le monde, de 800.000 à 2,4 millions de personnes sont victimes de traite des êtres humains. Selon l'Office des Nations Unies contre la drogue et le crime, la plupart des pays du monde sont touchés par ce phénomène, que ce soit comme pays d'origine, de transit, ou de destination des victimes qui sont principalement des femmes et des enfants.

En Europe, la traite concernerait 100.000 à 200.000 personnes, pour la plupart à des fins sexuelles. La traite passe parfois par des "amoureux" qui se révèlent proxénètes mais une méthode plus radicale, l'enlèvement de jeunes filles mineures, est pratiquée en Europe centrale et orientale. Selon les estimations officielles, le nombre des enfants victimes d'exploitation sexuelle est en augmentation en France et concernerait 6000 à 10.000 enfants, venus pour la plupart de l'étranger et notamment de Roumanie, d'Afrique subsaharienne et du Maghreb.

L'Organisation Internationale du Travail (juin 2012), estime à près de 22 millions de personnes à travers le monde, dont environ 5,5 millions d'enfants, le nombre de victimes de travail forcé, exploitation sexuelle comprise.

FLASH INFO : Trafic d'organe

En raison de la pénurie chronique d'organes, 15 à 30 % des patients inscrits sur les listes d'attente décèdent avant d'avoir pu bénéficier d'une greffe. Les organisations criminelles internationales ont repéré ce « créneau » lucratif et font pression sur des personnes en situation de pauvreté extrême, particulièrement dans les pays d'Europe orientale, pour les inciter à vendre leurs organes.

En Ukraine, comme en Roumanie et en Russie, le trafic d'organes est répandu. Les opérations se font soit dans le pays, soit dans des pays plus éloignés comme l'Azerbaïdjan, l'Equateur, Israël etc...

Il est très difficile d'évaluer cette activité illégale mais chaque année, des réseaux sont démantelés.

Le 25 mars 2015, 14 pays européens ont signé le premier traité international de prévention et de lutte contre le trafic d'organes humains. Le texte crée le délit pénal de prélèvement d'organes humains.

FLASH INFO: Changement de parcours

Depuis 2004 et 2007, dates d'entrée dans l'Union européenne de nombreux pays d'Europe de l'Est, les frontières de l'Union Européenne ont changé et sont de mieux en mieux gardées.

Au moment de cette histoire, on observe un important changement des parcours empruntés par les migrants d'Europe de l'Est. Avant 2007, il était, par exemple, relativement facile de trouver un passeur pour traverser la « frontière verte » et arriver en Pologne. Ensuite, les itinéraires les plus utilisés par les migrants moldaves ou ukrainiens ont été ceux qui empruntaient les voies maritimes. Et cela a de nouveau évolué...

FLASH INFO: mur Grec

La Grèce était alors devenue la principale porte d'entrée des migrants irréguliers, en provenance d'Afrique et d'Asie centrale, dans l'Union européenne. La France a déclaré soutenir le projet grec de construire un mur le long de la frontière gréco-turque, dans le nord-est de la Turquie, à côté du fleuve Evros. Ce mur a été achevé fin 2012. La barrière frontalière fait 12,5 mètres de long et 3 mètres de haut, sur une frontière qui fait plus de 180 km depuis le sud de la Bulgarie jusqu'à la mer Egée.

Le durcissement des contrôles provoque une évolution des parcours migratoires : les passages clandestins ont fortement chuté en Italie, à Malte, aux canaries et plus récemment près des îles turques. La Bulgarie, exposée à ces nouvelles trajectoires, a annoncé qu'elle souhaitait elle aussi construire une clôture à sa frontière avec la Turquie.

L'agence européenne FRONTEX, chargée de la surveillance des frontières extérieures de l'UE, soutient les polices des Etats membres dans leur mission de contrôle des frontières.

En 2015, la Bulgarie a elle aussi construit une barrière frontalière à sa frontière avec la Turquie.

-« les murs anti-immigration à travers le monde » :

<http://www.la-croix.com/Actualite/Monde/INTERACTIF-Les-murs-anti-immigration-a-travers-le-monde-2015-07-10-1333326>

FLASH INFO: Eurodac

En 2004, le règlement Eurodac est entré en application : il permet de recenser les empreintes digitales des réfugiés statutaires, des demandeurs d'asile et des étrangers interpellés. Ces informations sont conservées en cas de franchissement irrégulier d'une frontière extérieure ou de présence illégale sur le territoire d'un Etat membre de l'UE.

Cela permet aux pays d'identifier les personnes interpellées, de savoir si elles ont déjà été connues des services et si elles ont déjà bénéficié des sommes versées au titre du retour volontaire.

Pour éviter un rapatriement forcé, certains n'hésitent pas à faire disparaître leurs empreintes avec du papier de verre ou de l'acide.

Depuis juillet 2015 est entré en vigueur Eurodac II. Ce nouveau règlement prévoit un futur transfert d'Eurodac vers une Agence européenne des systèmes d'information à grande échelle.

FLASH INFO : Dublin II

Le système européen Dublin II vise à répartir entre les Etats de l'Union Européenne la responsabilité du traitement des demandes d'asile. C'est le premier Etat qui a laissé entrer ou séjourner le demandeur qui doit examiner sa demande. Le demandeur d'asile ne décide donc pas du pays où il souhaite faire sa demande. Celle-ci doit être examinée par le premier pays par lequel il est passé.

Cela explique les campements sauvages de migrants dans la région de Calais, en France, ou à Patras, en Grèce : les migrants errent dans ces zones avec l'espoir de rejoindre le pays où se trouve par exemple leur famille.

Avec ce système, ce sont surtout les Etats frontières de l'Union qui sont responsables, comme l'Italie, la Grèce, Malte et Chypre.

Le règlement Dublin II a été depuis modifié afin de renforcer l'efficacité du système. Depuis le 1er janvier 2014 le règlement Dublin III est applicable à 31 pays.

Mais ce règlement pose toujours question et au cours de l'année 2015, plusieurs pays européens ont décidé de déclarer unilatéralement la suspension de Dublin 3 : la Hongrie, l'Allemagne, notamment face à l'afflux de migrants fuyant principalement la guerre en Syrie.

Pour aller plus loin :

- Communiqué de l'agence EUROSTAT sur l'asile en Europe pour le 1er trimestre 2015 :

<http://ec.europa.eu/eurostat/documents/2995521/6888005/3-18062015-CP-FR.pdf/9f9b0ff8-e40d-4807-9d18-51794af3666b>

- Rapport du HCR sur les tendances mondiales en 2014 :

<http://unhcr.org/556725e69.html>



Carte orange n°1



Octobre
2007

Vous êtes à Ghazni.

Vous montez dans un bus à destination d'Hérat.

Vous passez par Kandahar et arrivez 2 jours plus tard à Hérat.



Placez-vous sur la case Herat et lisez ce qui suit.

Vous êtes hébergé avec votre famille par un ami d'enfance de votre père. Il négocie un bon prix auprès d'un passeur ba-loutche pour aller à Ispahan, en Iran.

Deux semaines plus tard, il vient vous chercher avec un petit camion et vous demande la somme convenue.

Payez 500 dollars.

Allez sur la case Quizz orange. L'animateur tire la carte Quizz. Répondez.



Carte n°1



Carte orange n°2



Avril
2009

Vous êtes à Ispahan depuis un an et demi.

La vie est loin d'être facile. Votre mère travaille dans une fabrique de fleurs artificielles et vous tissez des tapis 10 heures par jour pour un salaire mensuel de 180 dollars.

Dans l'atelier, la majorité du personnel est afghan. Tous parlent de l'Angleterre. Vous découvrez un pays moderne et riche, où l'on peut vivre en paix.

Vous décidez d'aller seul en Angleterre. Vous ferez venir le reste de la famille ensuite. Votre mère accepte et vous laisse les économies de la famille. Elle garde le peu d'argent que vous avez gagné en Iran.

Un collègue de travail vous met en contact avec un passeur iranien. Il s'engage à vous amener aux « portes de l'Europe » pour **900 dollars**. **Payez la somme demandée.**

Vous quittez Ispahan en voiture pour rejoindre Urmia. Vous êtes triste de quitter votre famille mais l'Angleterre vous fait rêver.

**Avancez jusqu'à Urmia.
Au prochain tour tirez la carte n°3.**



Carte n°2



Carte orange n°3



Mai 2009

Vous êtes arrivé à Urmia.

Le passeur vous laisse à des passeurs iraniens. Ils vous emmènent avec eux. Vous retrouvez 4 clandestins afghans.



A l'aube, on vous conduit à proximité de la frontière turque, au milieu des montagnes. Il fait froid.

Vous avancez à pied avec vos 4 compatriotes. Les passeurs iraniens vous escortent à cheval et sont armés de kalachnikovs. Il faut marcher vite car ils donnent des coups de crosse de fusil sur le crâne de ceux qui n'avancent pas assez vite.

Une fois de l'autre côté de la frontière, vous êtes récupérés par des passeurs kurdes. Ils sont armés et vous réclament de l'argent. Il vous font très peur. **Payez 500 dollars.**

Ils vous emmènent à Van. Vous êtes épuisé et choqué par ce qui vient de se passer, **Vous perdez 2 points de moral !**

**Placez-vous sur la case n°3.
Au prochain tour, tirez la carte n°4.**



Carte n°3



Carte orange n°4



Juin 2009

Vous êtes à Van depuis une vingtaine de jours.
Un matin, les passeurs viennent vous chercher en camion.
Vous vous installez à côté d'une vingtaine d'autres clandestins.
Après 3 jours de route, vous arrivez à Izmir.



Avancez jusqu'à la case 4 et lisez ce qui suit:

Les passeurs vous remettent à un de leur contact. Il se présente sous le nom d'Alpaslan. Il vous loge dans une petite pièce avec 4 autres Afghans.

Alpaslan vous promet de vous emmener la semaine suivante en Europe pour 1200 dollars. Mahdi, l'un de vos compagnons de chambre, vous conseille de négocier le prix. Vous allez voir Alpaslan à un moment où il est seul.

Lancez un dé en même temps que l'animateur:



- Si vous obtenez un score supérieur à celui de l'animateur, le passeur baisse le prix.

Payez 900 dollars et gagnez 1 point de moral !

- Si votre score est égal ou inférieur à celui de l'animateur, le passeur refuse toute négociation;

Payez 1200 dollars.

**Restez sur la case n°4.
Au prochain tour, piochez la carte n°5.**



Carte n°4



Carte orange n°5



Juillet 2009

Vous êtes à Izmir.

Vous partez aujourd'hui pour les îles grecques situées à proximité de la Turquie ! L'Europe se rapproche.

Vous gagnez 1 point de moral !

Alpaslan amène votre groupe à Phocée, au bord de la mer Egée. Sur la plage, ses complices vous donnent un bateau pneumatique avec 4 petites rames. Il vous donnent les dernières consignes avant de partir: il faut quitter la Turquie de nuit car les patrouilles de police tournent.

Vous embarquez à 3 heures du matin, avec Mahdi et une dizaine d'autres migrants du groupe.



Au prochain tour, tirez la carte n°6.



Carte n°5



Carte orange n°6



Juillet
2009

Vous êtes sur la Mer Egée.

Vous avez quitté la côte depuis près d'une heure. Il fait très sombre et la mer est agitée. Vous avez peur.

Vous continuez à progresser mais les vagues sont de plus en plus fortes. Vous êtes trempés.

Tout à coup, Mahdi et la femme assise à coté de lui passent par -dessus bord. Vous criez, mais il fait noir et plus personne ne maîtrise le bateau. Vous les perdez de vue.

Vous vous accrochez comme vous pouvez.
Au bout d'un moment, les vagues se calment un peu mais vous vous rendez compte qu'il ne reste plus qu'une rame.

Au petit matin, vous êtes secouru par la police grecque. Elle vous emmène à Mytilène, sur l'île de Lesbos. Vous êtes conduits au centre de rétention de Pagani.

Vous perdez deux points de moral !

FLASH INFO : mur Grec

**Allez sur la case Centre de détention.
Au prochain tour, tirez la carte Centre de détention**



Carte n°6



Carte orange n°7



Septembre
2009

Vous êtes à Athènes avec vos trois compagnons Hazaras.

Vous savez que beaucoup de migrants arrivent en Italie en s'accrochant sous un camion. Vous décidez de tenter votre chance.

Vos compagnons ne veulent pas vous suivre, ils n'ont plus d'argent et ont décidé d'aller travailler dans les exploitations agricoles du Nord-Péloponnèse.

Vous vous séparez à Patras, ils vous souhaitent bonne chance et vous demandent de les rejoindre en cas de problème.



Vous rôdez dans le port à la recherche d'un camion en partance pour l'Italie. Vous en trouvez un. Alors que vous êtes en train de vous installer en dessous, une patrouille militaire vous intercepte.

Les soldats vous passent à tabac. Ils vous volent votre argent et jettent vos effets personnels à la mer.

Rendez le reste de votre argent.

Vous n'avez plus rien, vous êtes choqué et blessé.

Vous perdez tous vos points de moral !

Serrez-vous les coudes!

Restez sur la case 6.

Au prochain tour, piochez la carte n°8



Carte n°7



Carte orange n°8



Octobre
2009

Vous êtes à Patras.

Vous passez la nuit sur le port, seul.

Le lendemain, vous décidez de rejoindre vos amis Hazaras. Ils travaillent comme ouvriers agricoles près de Patras.

Vous les retrouvez le soir. Ils écoutent votre récit, partagent leur maigre dîner avec vous et vous font une place dans la tente où ils dorment.

Vous récupérez 1 point de moral !



Le lendemain vous allez voir le producteur de l'exploitation agricole. Il accepte de vous embaucher : c'est la saison des pommes de terre.



**Vous êtes prêt à tout pour arriver en Angleterre.
Vous tenterez de nouveau votre chance dès que vous
aurez réuni la somme d'argent nécessaire.**



Carte n°8



Carte QUIZZ
Hassan



Au milieu des années 80, après l'invasion de leur pays par l'Union soviétique, 6 millions d'Afghans, soit 40% de la population, se sont exilés.

Où ont-ils principalement fui?

- A/ Au Pakistan et en Iran
- B/ En Iran et en Grèce
- C/ Au Pakistan et en Chine

Réponse : A

Au moins 1,8 millions d'Afghans sont au Pakistan et 900.000 en Iran. Au Pakistan, ils vivent dans des camps et des villages ruraux de réfugiés. Ces enclaves afghanes sont situées dans des régions limitrophes de l'Afghanistan.

Bonne réponse : Vous trouvez une place confortable pour vous asseoir dans le bus. Vous vous reposez pendant les deux jours de trajet.

Mauvaise réponse : Il n'y a pas de place pour vous asseoir dans le bus. Vous passez les deux jours de trajet sans dormir. Restez debout jusqu'au prochain tour !

**Placez-vous sur la case n°2.
Au prochain tour, piochez la carte n°2.**



Carte QUIZZ



Carte Centre de détention

Septembre
2009



Vous êtes retenu dans le centre de détention de Pagani depuis 7 semaines.

Vous n'avez pas déposé de demande d'asile car vous savez que vous n'avez aucune chance de l'obtenir. En 2009, 20 personnes, sur 20000 demandes examinées, ont obtenu le statut de réfugié en Grèce.

Les conditions de détention sont très dures. Vous êtes 990 « détenus » alors qu'il n'y a que 280 places !

Vous êtes finalement libéré mais vous recevez un ordre de quitter le territoire grec dans un délai de 30 jours.

Avec 3 Hazaras rencontrés dans votre cellule, vous payez un ferry pour Athènes. **Vous gagnez 1 point de moral !**

**Placez vous sur la case n°6.
Au tour suivant, piochez la carte n°7.**



Carte Centre
de détention



Carte bleue n°1



Août 2005

Vous êtes à Grozny, chez votre sœur.

Une de ses amies connaît un homme qui organise régulièrement des trajets en bus entre la Tchétchénie et la Biélorussie. Vous l'appellez. Il vous donne un rendez-vous quelques jours plus tard.

Vous vous y rendez en taxi avec votre fille. Vous retrouvez le passeur ainsi qu'une vingtaine de Tchétchènes sur un parking. **Payez 600 dollars.**

Vous montez tous dans un bus pour la Biélorussie.

Au bout de deux jours, vous passez la frontière sans problème et arrivez enfin en Biélorussie.

Vous gagnez 1 point de moral!



**Allez sur la case n°2.
Au prochain tour, piochez la carte n°2**

Carte n°1



Carte bleue n°2



Août 2005

Vous êtes arrivé en Biélorussie.

Vous passez la nuit dans la ville de Gomel.
Le lendemain, vous repartez seule avec votre fille: le passeur est rentré en Russie et le groupe s'est éparpillé. Vous avez peur de ce qu'il peut vous arriver.

Vous suivez les conseils qu'on vous a donnés en Russie, vous prenez le train pour traverser le pays.

Au bout de longues heures, vous arrivez à proximité de la frontière polonaise, dans la ville de Brest. Vous descendez du train pour passer à pied.



**Placez-vous sur la case n°3.
Au prochain tour, piochez la carte n°3.**

Carte n°2



Carte bleue n°3



Août 2005

Vous êtes à la frontière entre la Biélorussie et la Pologne.

Un douanier vous arrête et réclame un « dédommagement ».
Vous lui donnez 2 billets de 1000 roubles (60 dollars).

Payez 60 dollars. Il dit que ce n'est pas assez.

Vous rajoutez 60 dollars.

Payez 60 dollars. Il hésite...mais c'est encore insuffisant

Vous lui glissez un billet de 5000 roubles, il vous laisse passer la frontière. **Payez 150 dollars.**

Vous franchissez la frontière à pied....et en vitesse.

Vous êtes du côté polonais!

Vous avancez jusqu'au poste frontière de Terespol et demandez l'asile. Les policiers enregistrent votre demande, prennent votre identité et vos empreintes.

Ils vous orientent vers le centre de réception de demandeurs d'asile de Dembak, dans la banlieue ouest de Varsovie.

Le lendemain matin vous prenez un taxi pour vous rendre là-bas.

FLASH INFO Eurodac

**Placez-vous sur la case Quizz bleue.
L'animateur tire la carte Quizz bleue. Répondez.**

Carte n°3



Carte bleue n°4



Octobre
2005

Vous êtes dans le centre de Dembak depuis plus d'un mois.

Vous avez été acceptées dans un centre d'accueil mais la vie est loin d'être facile.

Vous avez la chance de dormir dans une petite pièce avec votre fille et 2 autres personnes, mais beaucoup d'autres dorment dans les couloirs ou à même le sol.

Les locaux sont insalubres et il n'y a pas de médecins. Des maladies infectieuses tourment et plusieurs cas d'intoxication alimentaire ont été rapportés cette année.

Vous êtes à bout. **Vous perdez 2 points de moral!**

Dans le centre d'accueil, il y a une importante communauté tchèque et beaucoup d'enfants.

Le bruit court que la France et la Belgique offrent un meilleur accueil. Mais comme vous avez déjà déposé une demande d'asile en Pologne, vous ne pouvez pas recommencer dans un autre pays de l'Union Européenne.

Vous décidez de réfléchir.

FLASH INFO Dublin II

**Restez sur la case n°4.
Au prochain tour, piochez la carte n°5.**

Carte n°4



Carte bleue n°5



Janvier
2006

Vous êtes dans le centre de Dembak depuis 5 mois.

Aidée par une association, vous avez effectué de nombreuses démarches. Vous obtenez finalement le « Pobyt ». Ce n'est pas le statut de réfugié: il s'agit d'un séjour toléré. Il devrait donner accès aux mêmes programmes d'intégration que ceux dont bénéficient les réfugiés statutaires, mais en réalité ce n'est pas le cas.

Vous quittez enfin le centre de Dembak pour aller vous installer à Varsovie, dans un petit studio. Zalina va à la maternelle et vous faites des ménages chez des particuliers.



**Restez sur la case n°4.
Au prochain tour, piochez la carte n°6.**

Carte n°5



Carte bleue n°6

Octobre
2006

Vous vivez et travaillez à Varsovie depuis 9 mois.

Votre travail vous permet à peine de subvenir à vos besoins et vous vous sentez très seule. Vous avez envie d'offrir une vie meilleure à votre fille.

L'une de vos amies d'enfance vous a écrit, elle est à Paris. Vous décidez de tout faire pour la rejoindre.

Une connaissance vous transmet le contact d'un chauffeur polonais qui amène régulièrement des Tchétchènes en France. Vous devez négocier le prix du voyage avec lui.



Lancez un dé en même temps que l'animateur:

- Si vous obtenez un score supérieur à celui de l'animateur, le passeur vous fait payer **1000 dollars**.
- Si votre score est égal ou inférieur à celui de l'animateur, le passeur refuse toute négociation et vous demande **1400 dollars**.

Comptez vos économies.

- Si vous avez suffisamment d'argent pour payer la somme demandée, **payez. Au prochain tour, tirez la carte n°7**,
- Si vous n'avez pas assez, **au prochain tour, tirez la carte n°9**.

Restez sur la case 4.

Au tour prochain, piochez la carte 7 ou 9.

Carte n°6



Carte bleue n°7



Décembre
2006

Vous êtes à Varsovie.

Vous quittez la ville le 24 décembre dans un convoi de 2 voitures.

La voiture derrière vous transporte une autre famille tchétchène.
Vous passez par l'Allemagne et la Belgique.
Avec les fêtes de fin d'année, les routes et les frontières sont peu surveillées.

Avancez sur la case 5.

Le 26 au soir, vous faites une halte à Strasbourg pour déposer l'autre famille. Vous passez la nuit dans la capitale alsacienne. La ville est très jolie, tout est très propre. Vous vous sentez en sécurité. Le lendemain, vous prendrez la route pour Paris.

Vous gagnez 1 point de moral !



**Restez sur la case n°5.
Au prochain tour, piochez la carte n°8.**

Carte n°7



Carte bleue n°8

Décembre
2006

Vous êtes à Strasbourg.

Vous reprenez la route pour Paris.

Le passeur ne respecte pas les limites de vitesse, vous avez peur de vous faire arrêter par la police.

Après 5 heures d'angoisse, vous arrivez finalement à destination!

A Paris, le passeur vous remet à un contact Tchétchène porte de Bagnolet. Ce dernier vous conduit à la Coordination de l'Accueil des Familles Demandeuses d'Asile, plus connu sous le nom de CAFDA. Votre amie d'enfance vous y retrouve !

Vous gagnez 2 points de moral!



L'association vous trouve une chambre d'hôtel à Clignancourt et vous aide dans vos démarches d'asile. La procédure s'avère très difficile à cause de DUBLIN II: comme vous êtes entrée par la Pologne, vous ne pouvez demander l'asile qu'en Pologne...

Carte n°8



Carte bleue n°9

Octobre
2006

Vous êtes encore à Varsovie. Le passeur n'a pas voulu baisser son prix. Il vous laisse jusqu'à décembre pour économiser.

Vous travaillez double et ne dépensez presque plus rien. Vos mains, votre dos et vos jambes vous font souffrir à force de travailler si dur.

Décembre arrive. Malgré vos efforts, vous n'avez pas réussi à économiser suffisamment d'argent.

Le passeur voulait vous faire partir pendant les fêtes de Noël car c'est la période où les contrôles aux frontières sont les moins fréquents. Il part avec une autre famille et vous restez seule avec votre fille.

Vous perdez tous vos points de moral!



Vous partirez peut être l'année prochaine...

Carte n°9



**Carte QUIZZ
Maryam**



Vous êtes dans le taxi depuis 5 heures .
Répondez à la question:

En 2007, quel est le pays européen qui a enregistré le plus grand nombre de demandes d'asile de ressortissants russes ?

- A/ Allemagne
- B/ France
- C/ Pologne
- D/ Belgique

Réponse : C

La Pologne, avec 9238 demandes, puis la France avec 4874 demandes. En Allemagne on compte 1079 demandes.

Le nombre de demandeurs d'asile d'origine russe est depuis en baisse en France (2725 hors mineurs accompagnés, OFPRA 2014).

Soit une baisse de 18% par rapport à 2013, ce qui place la Russie au 4ème rang des pays d'origine, juste avant la Syrie.

**Placez-vous sur la case n°4,
Au prochain tour, piochez la carte n°4.**

Carte QUIZZ



Carte Rouge n°1



**Novembre
2008**

Vous êtes au téléphone avec la personne qui a mis l'annonce dans le journal.

Elle est très gentille. Elle vous demande votre âge, votre nationalité et votre expérience de serveuse. Vous n'en avez aucune mais elle vous donne quand même un rendez-vous dans un café pour le lendemain.

Vous vous habillez et vous maquillez bien pour l'entretien. Au lieu d'aller à l'école, vous partez à ce rendez-vous sans rien dire à vos parents. Un homme d'une quarantaine d'année vous attend.



Il a l'air très gentil, cela vous rassure. Il vous donne des détails sur le poste et vous dit que vous correspondez tout à fait au profil qu'il cherchait.

Si vous acceptez le poste, vous devez vous rendre à la gare de Chisinau, dans deux jours, avec vos bagages et votre passeport. Il vous confie que vous êtes sa candidate préférée et qu'il ne faut pas arriver en retard, sinon une autre fille sera choisie.

Vous gagnez 3 points de moral!

Restez sur la case n°1. Au tour prochain, piochez la carte n°2

Carte n°1



Carte Rouge n°2



**Novembre
2008**

C'est le jour du départ.

Votre sac est léger, vous pourrez tout acheter en Italie !

Vous partez très tôt, pour ne pas réveiller votre famille. Vous arrivez à la gare avec 2 heures d'avance.



A l'heure prévue un inconnu vient vers vous. Il vous demande si vous êtes là pour le poste de serveuse à Milan. Vous dites « oui ».

Vous montez avec lui dans un train. Il vous demande votre passeport, le regarde et le met dans sa sacoche. Il dit qu'il vous le rendra plus tard. Vous commencez à avoir un peu peur.

Le voyage est sans fin. Vous traversez la Moldavie et la Roumanie. A chaque frontière, le monsieur donne de l'argent aux douaniers.

Deux jours se sont écoulés, le train s'arrête enfin en Serbie. Vous êtes à Novi-Saad.

**Placez-vous sur la case n°2.
Au prochain tour, piochez la carte n°3.**

Carte n°2



Carte Rouge n°3

**Novembre
2008**

Vous êtes arrivée en Serbie.

Les portes du train s'ouvrent enfin !

Alors que vous passez la porte, l'homme vous prend violemment par le bras et vous jette sur le quai, sans vos bagages, ni votre passeport.

Des hommes vous obligent à les suivre et vous forcent à monter dans une camionnette.

Vous reprenez vos esprits. D'autres filles sont à côté de vous.

On vous débarque dans une sorte de hangar. On vous oblige à vous déshabiller. Beaucoup d'hommes vous regardent.

Vous comprenez que vous êtes vendue aux enchères. On vous achète l'équivalent de 500 dollars.

Vous perdez 3 points de moral !

FLASH INFO : traite des êtres humains

**Restez sur la case n°2.
Au prochain tour, piochez la carte n°4**

Carte n°3



Carte Rouge n°4

Novembre
2008

Vous avez été vendue aux enchères à un proxénète serbe.

Il vous force à le suivre.
Vous êtes jetée dans une chambre avec trois autres filles.

Dès le lendemain, il amène un homme et vous oblige à vous prostituer. Vous refusez et subissez de graves violences.

Après plusieurs semaines de mauvais traitements et d'isolement, le souteneur serbe vous annonce qu'il ne veut plus de vous.

Les filles de votre chambre vous disent qu'il va vous revendre.

Le lendemain, il vous emmène à la gare avec d'autres filles que vous ne connaissez pas.

Il vous force à monter avec lui dans un train à destination de l'Albanie.



Avancez sur la case Quizz rouge. L'animateur tire la carte Quizz de votre couleur. Répondez.

Carte n°4



Carte Rouge n°5

Janvier
2009

Vous êtes en Albanie.

A peine arrivée, vous êtes revendue 2500 dollars à un proxénète albanais. Il est encore plus brutal que le précédent.

Durant plusieurs mois, vous êtes obligée de vous prostituer. Il vous garde enfermée et menace sans cesse de vous tuer, vous et toute votre famille.

Vous ne touchez pas d'argent et vous vivez dans une chambre très sale, avec une autre fille que vous aimez bien. Votre santé se dégrade, vous n'avez plus de force.

Vous perdez 1 point de moral!

Un soir, votre proxénète vous annonce que vous partirez pour l'Italie le lendemain. Vous pensez que c'est peut-être la fin du cauchemar.

Des hommes viennent vous chercher au petit matin. Vous êtes amenée en bord de mer. Là, ils vous font monter dans un scafo, un petit canot à fond plat qui échappe aux radars.



**Placez-vous sur la case n°4.
Au prochain tour, piochez la carte n°6.**

Carte n°5



Carte Rouge n°6

Avril 2009

Vous arrivez sur les plages italiennes en bateau.

Vous êtes arrêtés par la police.

Vous ne comprenez pas bien ce qu'ils disent. Les policiers menottent les deux hommes qui vous accompagnent et les emmènent.

On vous conduit, avec votre amie, à « la Casa Regina Pacis », une association qui vient en aide aux victimes de la traite. Elle se trouve à San Foca. Ce n'est pas très loin.

Vous vous rendez compte que c'est un lieu où l'on va prendre soin de vous. Vous êtes soulagée.

Dès que vous vous sentirez mieux, ils vous aideront à trouver du travail ou une formation, ici, en Italie. Bonne chance !

Vous récupérez 3 points de moral !



Carte n°6



**Carte Quizz
Natacha**



Le trafic de drogues et d'armes sont les deux premiers commerces criminels au monde en terme de bénéfices. En quelle position arrive le commerce de la traite des être humains ?

- A) En troisième position
- B) En cinquième position
- C) En septième position

Bonne réponse : A

Selon les Nations-Unies et le Conseil de l'Europe, le commerce de la traite des êtres humains est en 3ème position des commerces criminels. Il génèrerait 32 milliards d'euros de chiffre d'affaires (septembre 2013).

Bonne réponse:

Le passeur vous demande de vous tenir correctement pour ne pas éveiller les soupçons dans le train. Il vous donne en échange un vrai repas et vous permet de vous asseoir sur un fauteuil. Vous profitez de ce moment pour reprendre des forces.

Vous gagnez 1 point de moral!

Mauvaise réponse:

Vous passez, avec les autres filles, plusieurs heures enfermées par le passeur dans les toilettes du train. Il ne vous donne ni à manger, ni à boire. Vous arrivez en Albanie, épuisée.

Vous perdez 1 point de moral!

**Placez vous sur la case n°3.
Au prochain tour, piochez la carte n°5.**

Carte QUIZZ



Carte verte n°1



Avril 2009

Vous voulez aller à Paris car l'un de vos cousins y vit depuis quelques années et semble gagner beaucoup d'argent.

Il est arrivé en France avec un visa. Vous décidez d'essayer d'en obtenir un aussi.

Le consulat de France se trouve à Kiev.
L'oncle de votre femme peut vous y héberger.
Vous n'avez pas d'économies mais vous trouverez du travail sur place.

Un matin à l'aube, vous prenez le bus.

Vous laissez votre femme et vos enfants avec des promesses de retrouvailles. Vous avez le cœur gros mais vous êtes confiant.



**Placez-vous sur la case verte n°2.
Au prochain tour, piochez la carte n°2.**



Carte n°1



Carte verte n°2

Avril 2009

Vous êtes à Kiev.

Les documents à fournir pour obtenir un visa sont affichés devant le Consulat: réservations d'hôtel en France, compte bancaire, invitation d'un Français etc. Tout doit être justifié et vous n'avez rien...

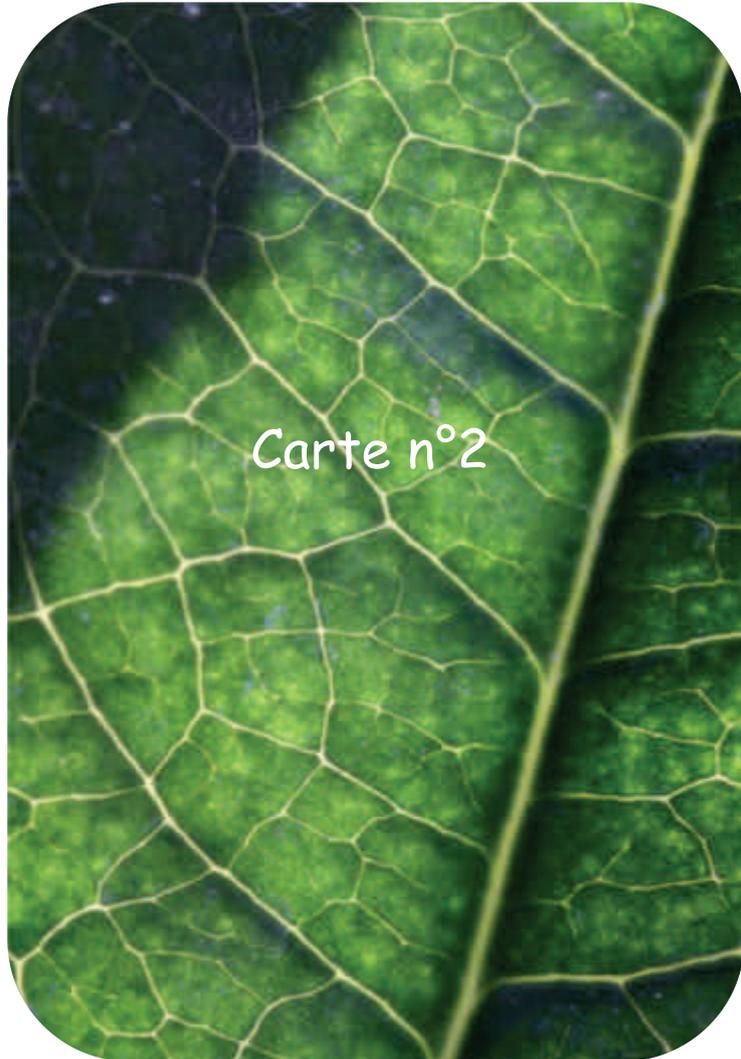
Vous perdez 1 point de moral !

Un homme vous aborde. Il s'appelle Bohdan et travaille dans une agence de voyages qui aide les candidats au départ à monter leur dossier de demande de visa. Il vous assure qu'avec son aide vous n'aurez aucun problème pour obtenir un visa. En échange, il vous demande 200 dollars. Vous prenez son numéro de téléphone, vous allez y réfléchir.

L'oncle de votre femme, Yuriy, vous héberge chez lui. Grâce à lui, vous trouvez un emploi dans une usine de noix.



**Restez sur la case n°2.
Au prochain tour, piochez la carte n°3.**



Carte n°2



Carte verte n°3



Juin 2009

Vous travaillez à Kiev depuis 2 mois.

Le peu d'argent que vous gagnez est envoyé à votre famille. Vous ne pourrez jamais économiser.

Vous trouvez une annonce dans un journal local: « 14 000 dollars en échange d'un service ». Il y a un contact, Mykola et un numéro de téléphone. Vous le contactez.

Vous le retrouvez dans un hangar. Il cherche un rein pour le donner à un homme qui est très malade. Il vous examine et vous explique que vous êtes jeune et en bonne santé. Vous êtes le candidat idéal !

Mykola est un spécialiste, vous ne comprenez pas tout, mais il vous assure que l'opération est sans risque. Vous avez besoin d'argent. Vous acceptez.

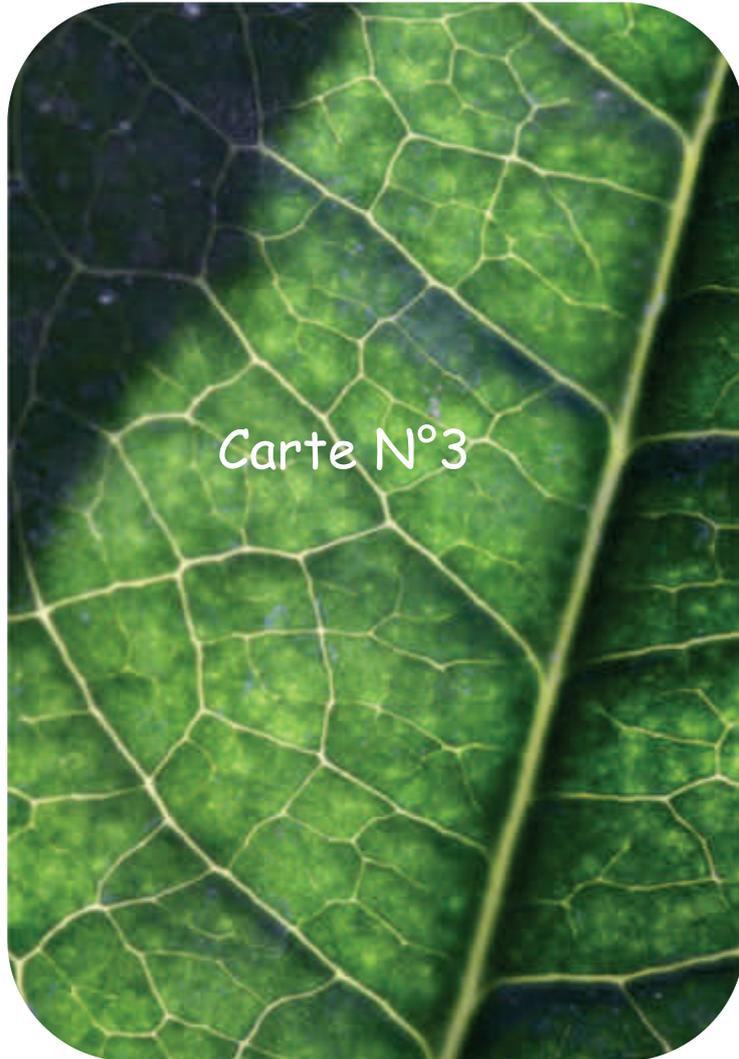
Après 2 semaines de test, il vous donne rendez vous pour l'opération.

Yuriy vous accompagne et récupère le premier versement: 7000 dollars.

Récupérez-les et gagnez 3 points de moral !

Vous montez dans une voiture, seul, avec Mykola.

**Placez-vous sur la case verte n°3.
Au prochain tour, piochez la carte n°4.**



Carte N°3



Carte verte n°4

Juillet 2009

Après 4 heures de route, vous arrivez dans la salle d'opération.

Vous signez un consentement écrit, sans trop comprendre, puis on vous endort.

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous vous sentez très mal. Les médecins vous disent que tout s'est bien passé et que vous serez remis très vite.

Vous passez 5 jours couché. Le 6ème, vous parvenez à vous relever mais vous vous sentez très faible et encore sous l'effet des médicaments.

Au bout d'une semaine, Mykola vous ramène à Kiev. Vous allez gagner beaucoup d'argent !

Arrivé à Kiev, il vous demande de l'attendre 5 minutes. Il part chercher le second versement.

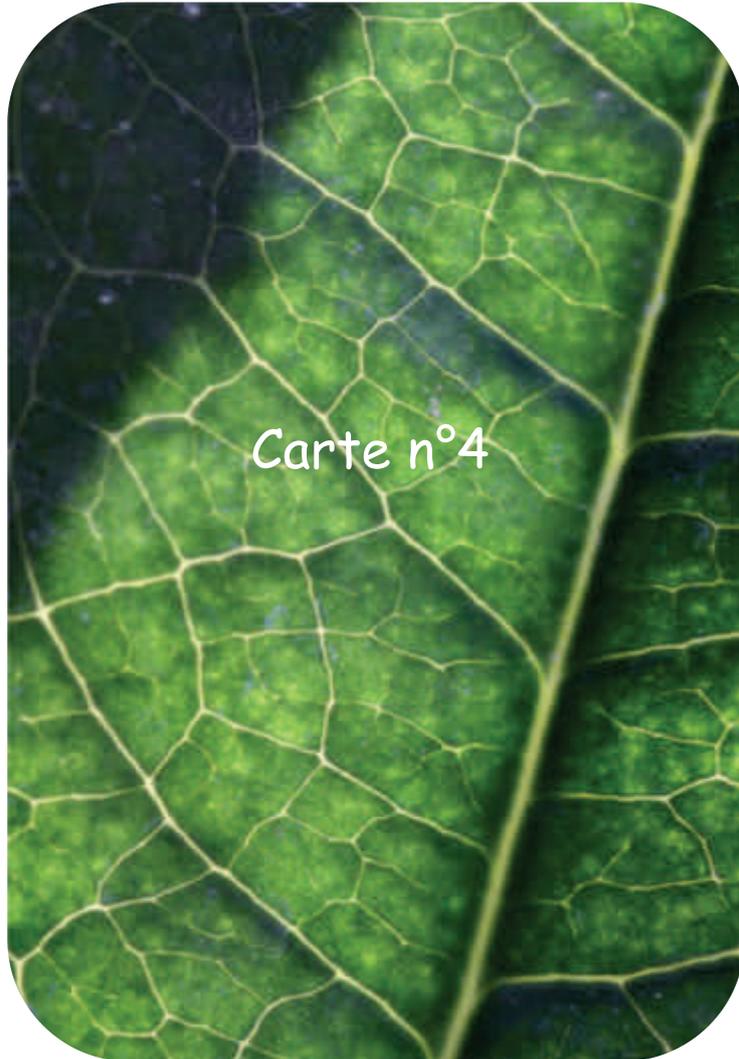
Vous attendez pendant 2h, 3h... Vous comprenez qu'il ne reviendra pas. Vous n'aurez jamais vos 7000 dollars.

Vous rentrez chez Yuriy, faible et abattu.

Vous perdez deux points de moral !



**Retournez sur la case verte n°2.
Au prochain tour, piochez la carte n°5.**



Carte n°4



Carte verte n°5



Août 2009

Vous êtes à Kiev.

Depuis l'opération, le moindre effort vous épuise.
Au moins, vous avez envoyé 2000\$ à votre famille. Il vous reste 5000\$.

Vous décidez de faire confiance à Bohdan pour qu'il vous aide à obtenir un visa. **Payez 200 \$.**

Un mois après, vous avez rendez-vous au Consulat.

Vous êtes stressé: votre dossier est complet mais des documents ont été « arrangés ».
C'est votre tour. L'attitude des agents est impolie et humiliante. Ils vous posent des questions étranges.

La décision arrive 20 minutes après: négatif ! Sans explication !
Un tampon « refus » est apposé sur votre passeport. Vous n'avez pas de possibilité de recours.

Vous perdez deux points de moral !

Vous voulez vraiment quitter cette ville. Yuriv connaît un passeur qui peut vous amener en France pour 3500\$, Vous acceptez.
Il vous donne rendez-vous à Simferopol 2 semaines plus tard.

Vous prenez le bus pour un voyage de 1000 km.

**Placez-vous sur la case verte n°4.
Au tour prochain, piochez la carte n°6.**



Carte n°5



Carte verte n°6



Septembre
2009

Vous êtes arrivé à Simferopol. Vous êtes épuisé.

Le lendemain, vous rejoignez le passeur au lieu de rendez-vous. Un groupe d'une quarantaine de personnes attend avec vous. **Payez 3500\$ au passeur.**

Vous montez tous de nuit, dans une camionnette. On vous amène près d'un ponton, un bateau à moteur vous attend.

C'est la première fois que vous montez sur un bateau. Vous êtes debout et dans l'obscurité. Vous avez le mal de mer. Au bout de longues heures, le passeur vous dit de vous cacher sous des sacs de pommes de terre pour passer le détroit du Bosphore et la mer de Marmara.



Placez-vous sur la case quizz verte. L'animateur tire la carte Quizz verte. Répondez.



Carte n°6



Carte verte n°7



Septembre
2009

Vous êtes en Turquie, dans le port de Canakkale. Après une nuit passée dans le port, vous reprenez la mer. Votre embarcation se dirige vers la Mer Egée.

La mer est de plus en plus agitée, la traversée devient dangereuse. Le passeur est obligé de ralentir.

Vous avez faim et soif. Vous vous sentez extrêmement fatigué. Vos voisins vous trouvent pâle, ils libèrent un peu de place pour que vous puissiez vous asseoir correctement.

Au bout de trois jours, le passeur vous montre au loin ce qu'il pense être l'une des premières îles grecques.

Vous gagnez 1 point de moral !

FLASH INFO: changement de parcours

**Placez-vous sur la case verte n°6.
Au prochain tour, piochez la carte n°8.**



Carte n°7



Carte verte n°8



Septembre
2009

Vous vous dirigez vers une île. Pour le passeur, c'est Chios, une île grecque.

Il vous demande à nouveau de vous cacher sous les sacs de pommes de terre. Vous avez chaud et vous ne vous sentez pas bien.

Le passeur rapproche l'embarcation de la côte.

Quelques minutes après, vous entendez le passeur parler à haute voix, en anglais. Vous comprenez que la police est là.

Le passeur vous demande de sortir: il n'a pas pu négocier. Vous êtes tous amenés au centre de détention de l'île. Vous attendez quelques jours avant d'être expulsés dans vos pays respectifs.

Vous perdez tous vos points de moral !



Vous arrivez à Kiev. Votre santé ne vous permet plus de faire d'effort physique. Vous décidez de rentrer chez vous.



Carte n°8



Carte Roman QUIZZ



Qu'est ce que FRONTEX ?

- A) Le nom donné au mur que la Turquie souhaite construire à la frontière gréco-turque ?
- B) Une agence européenne chargée de la surveillance des frontières extérieures
- C) Le nom d'une embarcation de migrants qui a fait naufrage en 2000 en traversant le détroit du Bosphore ?

Réponse : B

FRONTEX a été créée en 2004. Elle dirige des actions en vue de renforcer le contrôle aux frontières extérieures de l'Union Européenne.

Par exemple, à partir de l'année 2006, FRONTEX a lancé autour de la Grèce, l'opération Poséidon. Ce projet réunit différentes polices des Etats membres qui assistent leurs homologues grecques sur le terrain. L'opération Poséidon a été élargie en 2015 aux autres îles grecques (Migreurop 2015).

Depuis décembre 2013, Frontex coordonne, le partage d'informations et de système d'information avec EUROSUR, nouveau système de surveillance des frontières.

En février 2015, l'Union Européenne annonçait le versement de plus de 12 millions d'euros aux forces armées maltaises afin de financer des équipements dans le cadre de sa participation aux opérations de l'agence Frontex. Cette somme s'ajoute aux 114 millions d'euros prévus pour le budget 2015 de Frontex. Pour plus d'informations, voir: <http://www.frontexit.org/fr/>

Bonne réponse : Vous avez de la chance, vous ne faites l'objet d'aucun contrôle de police. Vous avancez rapidement et arrivez sans incident au port turc de Canakkale.

Mauvaise réponse : Un bateau de police vous arrête. Vous êtes découverts. Les policiers turcs demandent « un dédommagement ». Vous devez tous participer pour repartir vers le port turc de Canakkale. **Payez 200 dollars.**

**Placez vous sur la case n°5.
Au prochain tour piochez la carte n°7.**



Carte QUIZZ

Roman – Ukrainien – personnage vert

Vous allez suivre le parcours migratoire de ce personnage. Son nom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée grâce à des témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé, mais illustre certains des obstacles rencontrés quotidiennement par des milliers de migrants sur le continent européen.



A partir de maintenant, vous êtes Roman !



Personnage :

- Vous êtes un homme de 28 ans
- Vous vivez à Stanislawówka, un village de l'Ukraine occidentale
- Vous habitez avec votre femme et vos 3 enfants
- Vous travaillez dans les champs de tournesol pour une usine agricole
- Vous et votre famille manquez cruellement d'argent

Contexte :

Nous sommes en 2009. L'Ukraine est l'un des pays les plus vastes d'Europe orientale mais aussi l'un des plus pauvres. Les espoirs, suscités par la « Révolution Orange » de décembre 2004 et la croissance économique qui s'en est suivie, ont disparu. L'Ukraine a été fortement exposée à la crise financière internationale avec une chute de 15% de son PIB en 2010. Plus d'un quart de la population vit en dessous du seuil de pauvreté. L'Ukraine fait partie des 5 premiers pays d'origine des migrations, selon la Banque mondiale. De plus en plus d'enfants de migrants sont confiés à des proches ou livrés à eux-mêmes. On les appelle les « orphelins sociaux ». On estime à 100 000 le nombre d'enfants ukrainiens vivant à la rue et dans les orphelinats.

Avant 2007, vous alliez travailler chaque hiver en Pologne car les salaires y sont beaucoup plus élevés. Cela vous permettait de revenir avec suffisamment d'argent pour commencer l'année. Mais depuis le 21 décembre 2007, les frontières de l'Ukraine se sont fermées avec l'entrée de la Pologne, de la Hongrie et de la Slovaquie dans l'espace Schengen. Depuis, il est devenu presque impossible de passer la frontière légalement.

Votre femme est enceinte. Vous savez que sans revenu supplémentaire, vous devrez abandonner votre quatrième enfant. Vous décidez donc de rejoindre l'Union Européenne pour trouver un travail qui vous permettra d'envoyer de l'argent à votre femme.

Vous partez sans économie. L'animateur vous remet 2 points de moral.

Placez-vous sur la case verte n°1.

A votre tour, piochez la carte n°1.

Hassan, Afghan, personnage jaune

Vous allez suivre le parcours migratoire de ce personnage. Son nom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée grâce à des témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé, mais illustre certains des obstacles rencontrés quotidiennement par des milliers de migrants qui traversent le continent européen.



A partir de maintenant, vous êtes Hassan !



Personnage

Vous êtes un jeune Hazara, originaire de la province du Wardak, à l'est de l'Afghanistan.

Vous avez 15 ans.

Vous êtes l'aîné d'une famille de 4 enfants.

Votre père est agriculteur-éleveur et votre mère s'occupe du foyer familial.

Vous venez d'arrêter l'école et commencez à travailler avec votre père.

Contexte

Depuis des siècles, les Hazaras, peuple d'Afghanistan, font l'objet de discriminations et de persécutions. D'une part, à cause de leur attachement au chiisme dans un environnement très majoritairement sunnite. D'autre part, en raison de leur extrême pauvreté qui les contraint depuis longtemps à l'exil et à accepter les tâches les plus humbles et les plus pénibles. A Kaboul notamment, ils assureront longtemps le ramassage des ordures ménagères, le transport de marchandises sur les charrettes à bras appelées "karachis". Fin XIXème, on livra une partie de leurs pâturages aux nomades pachtounes, les Koutchis.

Au début de l'été 2007, de vives tensions éclatent dans la région du Wardak entre paysans Hazaras et Koutchis venus du Sud du pays. En juillet, votre père est mortellement blessé lors d'une altercation avec des Koutchis. Suite à cette terrible disparition, votre mère a du mal à maintenir le foyer et vous n'arrivez plus à gérer l'exploitation sans votre père.

En août, votre mère décide de faire comme les voisins : fuir pour vivre mieux et en sécurité. Avec toute la famille, vous décidez de partir pour l'Iran. Votre mère vend la maison, les terres, le bétail, les bijoux, les fusils et les vêtements de cérémonie. Vos oncles, tantes et cousins vous aident. Vous rassemblez 3200 dollars.

Le 4 octobre 2007, vous quittez votre village pour vous rendre dans la ville de Ghazni, qui se situe à une centaine de kilomètres au Sud.

**Vous partez avec 3 points de moral et 3200 dollars :
l'animateur vous les remet.**

**Placez-vous sur la case orange n°1.
Au prochain tour, piochez la carte orange n°1.**

Maryam, tchéchène, personnage bleu

Vous allez suivre le parcours migratoire de ce personnage. Son nom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée grâce à des témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé, mais illustre certains des obstacles rencontrés quotidiennement par des milliers de migrants sur le continent européen.



A partir de maintenant, vous êtes Maryam !



Personnage :

Vous avez 32 ans.

Vous êtes mariée et avez une fille, Zalina, âgée de 4 ans.

Vous êtes originaire de Grozny.

Vous exercez le métier de coiffeuse pour femmes et votre mari est médecin.

Contexte :

La seconde guerre de Tchétchénie débute le 1er octobre 1999. Cinq mois plus tard, Moscou parvient à prendre le contrôle de l'ensemble du territoire. En juin 2000, Vladimir Poutine place la Tchétchénie sous administration présidentielle directe et nomme le mufti de Tchétchénie, Akhmad Kadyrov, à la tête de la petite république. La résistance est contrainte au maquis.

Depuis le début du conflit armé, votre mari soigne les combattants indépendantistes tchéchènes. Son grand frère est tué durant le siège de Grozny.

En mai 2001, les militaires russes viennent chercher votre mari à la maison. Dès l'été, les autorités pro-russes s'intéressent à vous également. Ils vous soupçonnent de fournir des vivres à des séparatistes. Vous n'avez aucune nouvelle de votre mari. La rumeur court qu'il a été tué en juin.

En septembre, vous entrez en clandestinité avec votre fille. Vous quittez votre maison et êtes hébergées par des proches.

En août 2005, fatiguée de vous cacher, vous prenez la décision de quitter le pays. Vous retournez dans votre maison et vendez l'ensemble de votre patrimoine : bijoux, DVD, télévision, vêtements, livres. Vos proches se cotisent pour vous soutenir dans votre projet.

Vous allez chez votre sœur, à une trentaine de kilomètres de Grozny, pour préparer votre départ.

Vous partez avec 2000 dollars et 3 points de moral !

L'animateur vous les remet.

Placez-vous sur la case 1.

A votre tour, piochez la carte n°1.

Natacha, moldave, personnage rouge.

Vous allez suivre le parcours migratoire de ce personnage. Son nom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée grâce à des témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé, mais illustre certains des obstacles rencontrés quotidiennement par des milliers de migrants sur le continent européen.



A partir de maintenant, vous êtes Natacha !



Personnage :

Vous êtes une jeune fille moldave de 18 ans.

Vous habitez depuis toujours à Chisinau, la capitale du pays.

Vous vivez chez vos parents, avec vos deux petits frères, mais la vie est dure. Vos deux parents sont au chômage et votre père boit beaucoup d'alcool. Il est souvent violent, surtout avec votre mère et vous.

Vous êtes élève au lycée, mais vous avez du mal à vous concentrer et à travailler.

Contexte :

La Moldavie est le pays le plus pauvre d'Europe. Le très bas niveau des salaires et le chômage massif ont déjà poussé un tiers de la population active à émigrer. 40% des familles reçoivent de l'argent d'un parent émigré et ces transferts de fonds représentent l'équivalent d'un tiers du PIB.

Partir est l'objectif de la majorité des jeunes Moldaves car ils ne voient guère de perspectives dans un pays où une grande partie de la population vit avec moins de 40 euros par mois. La corruption est un mal qui ronge le pays et le trafic d'êtres humains et d'organes est courant.

Vous rêvez de partir vers l'Ouest pour échapper aux violences de votre père, mais aussi à la pauvreté et au chômage.

Pour aller en Europe vous savez qu'il est possible d'acheter un visa sur le marché noir, mais il coûte 4500 dollars. Vous épilchez tous les jours les petites annonces des journaux locaux.

Un soir, vous tombez sur un poste de serveuse à Milan, en Italie. Vous sautez sur votre téléphone pour appeler le numéro indiqué sur l'annonce.

Vous gagnez 2 points de moral ! L'animateur vous les remet.

Placez-vous sur la case 1.

Au prochain tour, piochez la carte n°1.

