

# LE PÉRIPLÉ



*Le Périple* est un jeu qui fait partie de *Territoires en jeu*,  
une initiative du collectif *Projet accompagnement  
solidarité Colombie* (PASC).

Les splendides cartes du jeu ont été illustrées par Gord  
Hill, écrivain, artiste et activiste de la nation  
Kwakwaka'wakw.

# RÈGLES DU JEU

*Le Périple* est un jeu de rôle qui se déroule dans une zone frontalière imaginaire. Adaptation du jeu *Loups-Garous*, il vise à montrer comment la crise environnementale peut forcer les personnes à migrer.

## Prémisse

Le jeu peut être troublant pour des personnes qui ont vécu des expériences de migration forcée, avec tout ce qu'elles peuvent contenir d'émotions et de traumatismes. Parce qu'il en parle précisément, le jeu peut déclencher des flashbacks et des souvenirs difficiles. On invite les joueur-euses à prendre soin d'elleux et à respecter leurs limites.

Le jeu a été élaboré avec certaines expériences en tête, mais n'est pas représentatif de l'ensemble des vécus sur le sujet. D'autres expériences existent et peuvent influencer notre analyse des situations.

# But du jeu ◦ ————— ◦

## **Pour les migrant·es et leurs complices**

(activiste, observatrice, journaliste et avocat)



Éliminer du jeu les agents frontaliers

## **Pour les agents frontaliers**



Éliminer du jeu les migrant·es et leurs complices

**Nombre de joueur·euses : entre 5 et 20**

## **Matériel**

- 20 cartes de personnages (9 migrant·es, 5 agents frontaliers, 1 activiste, 1 journaliste, 1 migrante révoltée, 1 observatrice, 1 avocat, 1 meilleure amie)
- 1 poster aide-mémoire
- 1 mémo d'animation
- Règles du jeu

# Personnages, buts et pouvoirs

<b>Nom du personnage</b> (équivalent dans le jeu loup-garou)	<b>But dans le jeu</b>	<b>Pouvoir dans le jeu</b>	<b>Ce qui lui arrive s'il est éliminé-e</b>
<b>AGENTS FRONTALIERS</b> (loup-garou)	<b>Empêcher les migrant-es de traverser la frontière. Ne pas se faire découvrir comme agent frontalier.</b>	<b>Désigner chaque nuit une personne qui ne pourra pas traverser la frontière.</b>	<b>Perd son emploi d'agent frontalier.</b>
<b>MIGRANT·ES</b> (villageois)	<b>Traverser la frontière. Démâsquer les agents frontaliers pour leur faire perdre leur emploi.</b>	<b>Pas de pouvoir spécifique.</b>	<b>Ne peut pas passer la frontière.</b>

<p><b>MIGRANTE RÉVOLTÉE</b> (sorcière, un pouvoir)</p>	<p>Traverser la frontière. Démasquer les agents frontaliers pour leur faire perdre leur emploi.</p>	<p>Organiser une manifestation pour empêcher quelqu'un-e de sortir du jeu. La migrante révoltée peut utiliser son pouvoir seulement une fois dans tout le jeu.</p>	<p>Ne peut pas passer la frontière.</p>
<p><b>ACTIVISTE</b> (sorcière, l'autre pouvoir)</p>	<p>Aider les migrant-es à traverser la frontière. Démasquer les agents frontaliers.</p>	<p>Organiser une manifestation pour retirer quelqu'un-e du jeu, en espérant qu'il s'agisse d'un agent frontalier. L'activiste peut utiliser son pouvoir seulement une fois dans tout le jeu et à partir du deuxième tour.</p>	<p>Mise en prison.</p>
<p><b>OBSERVATRICE</b> (petite fille)</p>	<p>Aider les migrant-es à traverser la frontière. Démasquer les agents frontaliers.</p>	<p>Ouvrir discrètement les yeux dans la nuit, uniquement lorsque c'est le tour des agents frontaliers.</p>	<p>Mission annulée.</p>

<b>JOURNALISTE</b> (voyante)	<b>Aider les migrant-es à traverser la frontière. Démasquer les agents frontaliers.</b>	<b>Regarder la carte de quelqu'un-e au début de chaque nuit pour découvrir son identité.</b>	<b>Poursuivie pour diffamation.</b>
<b>AVOCAT</b> (salvateur)	<b>Aider les migrant-es à traverser la frontière. Démasquer les agents frontaliers.</b>	<b>Protéger de l'action des agents frontaliers une nouvelle personne chaque nuit.</b>	<b>Perd son droit d'exercer comme avocat.</b>
<b>MEILLEURE AMIE</b> (cupidon)	<b>Protéger la personne avec qui elle est liée.</b>	<b>Choisir l'ami-e avec qui elle sera liée pour toute la durée de la partie.</b>	<b>Même conséquence que la personne avec qui elle est liée (si l'un-e sort, l'autre aussi).</b>

# Distribution des joueur·euses selon le nombre de personnes

P  
E  
R  
S  
O  
N  
N  
A  
G  
E  
S



		Nombre de joueur·euses							
		5	6	7	8	9	10	11	12
		1	2	2	2	2	2	3	3
		2	2	2	2	2	2	2	3
		1	1	1	1	1	1	1	1
		1	1	1	1	1	1	1	1
		-	-	1	1	1	1	1	1
		-	-	-	1	1	1	1	1
		-	-	-	-	1	1	1	1
		-	-	-	-	-	1	1	1

## Nombre de joueur·euses

	13	14	15	16	17	18	19	20
	3	3	3	3	4	4	4	5
	4	5	6	7	7	8	9	9
	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1	1

P  
E  
R  
S  
O  
N  
N  
A  
G  
E  
S

# Déroulement

**1) La personne qui mène le jeu distribue à chaque joueur·euse une carte, personnage face cachée**

**Chaque joueur·euse regarde discrètement son personnage, puis repose sa carte face cachée devant ellui, de manière à ce qu'elle soit accessible pour la personne qui mène le jeu.** *Cette dernière rappelle le but des personnages:*

- Les migrant·es veulent traverser la frontière et faire perdre leur emploi aux agents frontaliers.
- Les complices (activiste, observatrice, journaliste et avocat) veulent aider les migrant·es à traverser la frontière et faire perdre leur emploi aux agents frontaliers.
- Les agents frontaliers veulent empêcher les migrant·es de traverser la frontière et ne pas se faire démasquer comme agent frontalier.
- La meilleure amie veut protéger la personne avec qui elle est liée.

**La personne qui mène le jeu rappelle le pouvoir de chaque personnage et que ceux qui ont un rôle actif à jouer seront appelé·es durant la nuit et guidé·es à ce moment-là.** *Elle précise que:*

- L'activiste ne sera pas appelée la première nuit, mais uniquement à partir de la deuxième.
- L'observatrice ne sera jamais appelée durant la nuit, mais lorsque les agents frontaliers seront réveillés, elle pourra regarder avec

discrétion afin de les démasquer. Pour ne pas biaiser le jeu, elle n'a pas le droit d'ouvrir grand les yeux pour se faire passer pour un agent frontalier et elle ne peut pas non plus mettre ses mains devant les yeux pour regarder à travers ses doigts.

**La personne qui mène le jeu précise qu'au début de chaque nuit, elle va raconter une histoire qui fait référence à des situations inspirées de la réalité, même si les noms des lieux et des entreprises sont fictifs.**

## ***2) La personne qui mène le jeu endort la zone frontalière***

**La personne qui mène le jeu dit : « C'est la nuit, toute la zone frontalière s'endort, tout le monde ferme les yeux ». Tous-tes les joueur-euses ferment les yeux. La personne qui mène le jeu raconte une histoire qui sera, chaque nuit, différente.**

**Nuit 1 :** Il y a un mois, Mégalar, la mine d'or canadienne qui exploite à Mont-Vénus depuis plus de 10 ans, a décidé de fermer précipitamment ses portes car son gisement surexploité n'est plus rentable. Les habitant-es de Mont-Vénus ont perdu leurs emplois et se retrouvent avec un territoire dévasté par les résidus miniers. L'air est difficilement respirable, l'eau rouge est imbuvable, la sécheresse s'est emparée de la terre, ils doivent fuir dans l'espoir d'un environnement et d'une vie meilleure... Puisque Mégalar est canadienne, peut-être que le Canada leur ouvrira ses portes?

o **Nuit 2 :** Cela fait plusieurs mois déjà que les habitant-es de Saint-Sévère s'opposent au barrage hydroélectrique Canadian Electric Robber qui risque, s'il se met en place, d'inonder le territoire sur lequel iels vivent depuis des décennies, en plus de détruire les écosystèmes environnants. Mais depuis plusieurs semaines, des gens armés sont arrivés dans le village pour menacer les opposant-es au projet. Ayant excessivement peur, et avec raison, pour leurs propres vies, les habitant-es de Saint-Sévère opposé-es au projet prennent la route, le cœur lourd de devoir quitter ce territoire sur lequel iels vivent depuis des générations. Iels se dirigent ensemble vers la frontière canadienne...

o **Nuit 3 :** Depuis plus de six mois maintenant, l'entreprise Canada-Bois multiplie les coupes forestières autour du village de Crotenay, causant la contamination de l'eau et de l'air, en plus d'avoir fait fuir tous les animaux sauvages. La pêche et la chasse font partie du mode de vie des habitant-es de cette communauté. N'ayant plus rien à boire ni à manger, iels prennent la route dans l'espoir d'un avenir meilleur de l'autre côté de la frontière...

o **Nuit 4 :** C'est la guerre depuis plus d'une décennie à Villechauve. Les intérêts pétroliers, convoités par les pays riches, sont au cœur du conflit, dont le Canada est un protagoniste très actif. Tout le monde se bat pour récupérer chaque goutte de pétrole qui coule dans les veines de la terre. Les habitant-es de Villechauve, qui ont déjà perdu plusieurs membres de leurs familles dans le conflit armé, s'enfuient, cherchant au Nord une vie plus paisible...

- Nuit 5 :** Les habitant-es de Bibiche vivent de la terre et produisent une alimentation diversifiée qui répond depuis des millénaires aux besoins de leur communauté. Mais voilà que les champs d'amande de la compagnie Canadamende se sont violemment implantés juste à côté des terres qu'ils cultivent. Leur superficie n'a cessé de croître, imposant de forer de plus en plus profond dans le sol pour ramener l'eau à la surface, jusqu'à puiser la dernière goutte d'eau dans les nappes phréatiques. Il n'y a plus d'eau pour les cultures traditionnelles des Bibichois et Bibichoises qui sont maintenant contraint-es de quitter leur territoire. Les amandes produites par Canadamende sont notamment utilisées pour produire des Cappuccinos qui sont très appréciés dans les petits cafés montréalais...
- Nuit 6 :** Nous nous retrouvons cette nuit sur l'île Wak-Wak, qui depuis 10 ans déjà a perdu le tiers de son territoire, engouffré dans les profondeurs océaniques. Le réchauffement climatique causant la fonte de la calotte glaciaire, la montée du niveau des océans menace l'île d'un engouffrement total et d'une disparition pure et simple. Les habitant-es n'ont d'autre choix que de fuir pour ne pas disparaître elles aussi en même temps que leur havre... Le Canada, le troisième plus grand pollueur atmosphérique par habitant-e du monde, va-t-il les accueillir?
- Nuit 7 :** Les monocultures de soja ont envahi le territoire de la communauté de Bouc-Étourdi, avec leurs pesticides qui polluent le sol et appauvrissent la terre. Pourtant, il est bien connu que les terres agricoles ont besoin d'une alternance entre les différentes cultures et de rester régulièrement en jachère. Le soja laisse un sol pauvre et nu face aux intempéries et à la chaleur: plus rien ne pousse nulle part, à part lui.

Les habitant-es de Bouc-Étourdi refusent de participer à ce saccage et devant l'évidence de la désertification et d'une famine à venir, fuient vers le Canada, ce pays qui s'approvisionne du soja produit dans le territoire qu'ils sont contraint-es de quitter...

**Nuit 8 :** La nuit dernière, le vent a soufflé plus fort qu'à l'habitude sur la ville de Tapudtoi. Météo Cacanne annonce qu'un ouragan dangereux se dirige tout droit vers elle. Les habitant-es des quartiers riches de la ville réussissent à quitter leur lieu de résidence vers des endroits plus sécuritaires. La violente tempête se déploie et des quartiers entiers sont détruits. Le lendemain, les habitant-es de Tapudtoi qui n'ont pas eu le privilège d'être évacués avant la tempête constatent les ravages de l'ouragan. Ils n'ont pas d'autre choix que de quitter leurs habitats et leur vie ici pour s'installer ailleurs...

**Nuit 9 :** Richentiti est une papeterie qui s'est installée près de la communauté de Cavafaïre. Pour mener ses opérations, l'entreprise déverse les déchets directement dans la source d'eau de Cavafaïre. Bien que Richentiti s'était engagée à nettoyer l'eau polluée, il n'en est rien. Après quelques années, les poissons, déformés, se mettent à mourir les uns après les autres. Les taux de cancer montent en flèche dans le coin et l'odeur ambiante est de plus en plus nauséabonde. Épuisés par cette situation, des habitant-es de Cavafaïre décident de plier bagage dans l'espoir de trouver un lieu moins pollué où la santé de leurs enfants sera meilleure. Il paraît que le Canada est un pays où les soins de santé sont accessibles à tous-tes... Serait-ce vrai?

o **Nuit 10** : Après plusieurs années de lutte, les habitant-es de Fiérementville n'en peuvent plus des odeurs qui s'échappent du dépotoir qui se trouve à quelques kilomètres du centre-ville et qui déborde de partout. Iels se sont plaints de cette situation à de multiples reprises. Iels ont manifesté et ont fait signer des pétitions pour arrêter l'utilisation du terrain comme dépotoir car il a déjà accumulé des montagnes de déchets, 15 fois plus que la limite permise. Le ministère de l'environnement a révoqué le permis de dépotoir de l'entreprise qui est censée gérer les déchets, mais les montagnes nauséabondes sont toujours là. Les habitant-es n'en peuvent plus, iels décident de s'en aller avec l'espoir d'un air meilleur à respirer...

### 3) La personne qui mène le jeu appelle les personnages à ouvrir les yeux un après l'autre et à intervenir

#### **A- La meilleure amie** (10 joueur-euses ou plus et seulement au premier tour)

- La personne qui mène le jeu dit : « J'appelle la meilleure amie! Elle va désigner la personne avec qui elle veut être liée par les liens de l'amitié. Ces deux personnes seront désormais inséparables... Si l'une doit sortir du jeu, l'autre la suivra par désespoir. »
- La meilleure amie se réveille et choisit la personne avec qui elle veut être liée, en la pointant du doigt.
- La personne qui mène le jeu tape discrètement sur la tête de la personne désignée pour qu'elle se réveille.
- La personne qui mène le jeu dit : « Ces deux personnes prennent connaissance de qui elles sont l'une pour l'autre. Désormais, si l'une quitte le jeu, l'autre la suivra. »
- Une fois que les deux ami-es se sont vu-es, iels se rendorment.



*La personne qui mène le jeu ne révèle pas la carte du personnage de la personne désignée comme ami-e.*

#### **B- L'avocat** (9 joueur-euses ou plus et à chaque nuit)

- La personne qui mène le jeu dit : « L'avocat se réveille! Peut-être voudra-t-il protéger quelqu'un-e cette nuit... Mais qui? »
- L'avocat se réveille et désigne une personne qu'il veut protéger.
- L'avocat se rendort.

*Si la personne choisie par l'avocat est par la suite désignée par les agents frontaliers, elle est protégée et ne sortira pas du jeu. L'avocat ne peut pas protéger la même personne deux nuits de suite, mais peut se protéger lui-même. Sa protection n'a pas d'efficacité sur la victime de l'activiste et ne peut empêcher une ami-e lié-e de sortir du jeu par chagrin. Si la personne protégée par l'avocat est celle désignée par les agents frontaliers, la migrante révoltée ne se réveillera pas.*



### **C- La journaliste** (8 joueur-euses ou plus et à chaque nuit)



- La personne qui mène le jeu dit : « La journaliste se réveille! De qui veut-elle voir l'identité cette nuit? ».
- La journaliste se réveille et pointe du doigt un-e autre joueur-euse à sonder. La personne qui mène le jeu va lui montrer la carte de la personne désignée.
- La journaliste se rendort.

### **D- Les agents frontaliers** (à chaque nuit)

- La personne qui mène le jeu dit : « Les agents frontaliers se réveillent! Je vous invite à vous reconnaître et à décider, en cette nuit sombre, qui sera votre victime, qui vous ne voulez pas voir passer la frontière demain matin, grâce à votre pouvoir arbitraire... »
- Les agents frontaliers se réveillent, se reconnaissent l'un-e l'autre et désignent en la pointant du doigt une personne de leur choix



qui ne va pas passer la frontière cette nuit-là.

- Les agents frontaliers se rendorment.



*Durant toute cette étape, l'observatrice peut regarder discrètement afin de démasquer les agents frontaliers.*

**E- La migrante révoltée** (jusqu'à ce qu'elle utilise son pouvoir et seulement si l'avocat n'a pas protégé la personne désignée par les agents frontaliers)

- La personne qui mène le jeu dit : « La migrante révoltée se réveille! Je lui pointe du doigt la personne choisie par les agents frontaliers pour ne pas passer la frontière cette nuit. Va-t-elle aider la personne pour qu'elle ne soit pas refusée à la frontière ou qu'elle ne perde pas son rôle, en organisant une manifestation? Je lui rappelle qu'elle ne peut organiser, au courant de l'ensemble du jeu, qu'une seule manifestation pour aider quelqu'un-e! Sera-t-elle clémente ou impitoyable cette nuit? Le choix est difficile, elle hésite... »
- La migrante révoltée se réveille et la personne qui mène le jeu lui pointe du doigt la personne désignée.



- La migrante révoltée peut organiser une manifestation pour aider le-a migrant-e désigné-e à passer la frontière (ou toute autre personne à ne pas sortir du jeu), en faisant un pouce en l'air. Si elle ne veut rien faire, elle fait un pouce en bas.
- La migrante révoltée se rendort.

*La migrante révoltée ne peut organiser qu'une seule manifestation par jeu pour aider quelqu'un-e désigné-e par les agents frontaliers. Elle n'est pas obligée d'utiliser son pouvoir à un tour spécifique. Une fois qu'elle a utilisé sa potion, la personne qui mène le jeu ne l'appelle plus les nuits suivantes.*

### **F- L'activiste** (jusqu'à ce qu'iel utilise son pouvoir et seulement à partir du deuxième tour)



- La personne qui mène le jeu dit : « L'activiste se réveille! Cette nuit, est-ce qu'iel veut organiser une manifestation pour faire sortir quelqu'un-e du jeu, en espérant qu'il s'agisse d'un agent frontalier? Je lui rappelle qu'iel ne peut organiser, au courant de l'ensemble du jeu, qu'une seule manifestation pour faire perdre son rôle à quelqu'un-e! »
- L'activiste se réveille. Si iel veut organiser une manifestation pour faire sortir une personne du jeu,

iel fait un pouce en l'air et pointe du doigt sa cible. Si iel ne veut rien faire, iel fait un pouce en bas.

- L'activiste se rendort.

*L'activiste ne peut organiser qu'une seule manifestation par jeu pour faire perdre son rôle à quelqu'un-e. Iel n'est pas obligé-e d'utiliser son pouvoir à un tour spécifique. Une fois qu'iel a utilisé sa potion, la personne qui mène le jeu ne l'appelle plus les nuits suivantes.*

#### ***4) La personne qui mène le jeu réveille toute la zone frontalière***

La personne qui mène le jeu dit : « C'est le matin, la zone frontalière se réveille, tout le monde ouvre les yeux ». Elle dit: « Heureusement cette nuit, nous n'avons perdu personne dans le jeu! » ou « Nous avons perdu quelqu'un-e dans le jeu cette nuit ». Elle désigne le-a ou les joueur-euses qui ont été victimes des agents frontaliers ou de l'activiste durant la nuit. Ce ou ces joueurs révèlent leur carte, car iels sont éliminé-es du jeu. Iels ne pourront plus communiquer avec les autres joueur-euses de quelque manière que ce soit.

Si un-e de ces joueur-euses est attaché-e à quelqu'un-e par les liens de l'amitié, l'autre ami-e sort immédiatement du jeu, par chagrin.

La personne qui mène le jeu ne donne pas de détail sur ce qui s'est passé durant la nuit, à part si la migrante révoltée ou l'activiste ont utilisé leur pouvoir. Dans ce cas, elle peut le révéler vu qu'elle ne les rappellera pas la nuit suivante.

#### ***5) La personne qui mène le jeu anime et relance les débats***

Un bruit suspect pendant la nuit, un comportement bizarre par rapport à un-e autre joueur-euse ou une façon de voter toujours identique de certain-es prétendu-es migrant-es... Voici des exemples d'indices qui peuvent laisser suspecter certain-es joueur-euses d'être des agents.

La personne qui mène le jeu doit donner la parole à chaque personne qui est accusée pour qu'elle puisse se défendre. Les débats sont limités à 2-3 minutes chaque matin. Au cours de cette phase, il ne faut pas perdre de vue que les objectifs de chacun-e sont différents:

- Les migrant-es (y compris la migrante révoltée) tentent de démasquer les agents frontaliers.
- Les agents frontaliers doivent se faire passer pour des migrant-es pour ne pas se faire éliminer.
- L'activiste, l'observatrice, la journaliste et l'avocat doivent aider les migrant-es, mais sans se mettre trop tôt en danger. Ceulles qui ont eu des informations durant la nuit sur certains personnages peuvent les utiliser dans les débats.
- La meilleure amie doit protéger la personne avec qui elle est liée. Elle se retrouve dans le camp de cette personne (soit celui des migrant-es et leurs complices, soit celui des agents frontaliers). Les deux ami-es doivent se protéger l'un-e l'autre, car si l'un-e sort du jeu, l'autre sort aussi.

Chacun-e a le droit de se faire passer pour un-e autre. Cette phase est le cœur du jeu. Les joueur-euses font briller leurs talents en argumentation, bluffent ou disent la vérité, mais doivent toujours essayer d'être crédibles. On finit toujours par se dévoiler d'une façon ou d'une autre et les soupçons finissent toujours par tomber juste... Enfin, presque toujours!

## 6) La zone frontalière vote

Au signal de la personne qui mène le jeu, chaque joueur-euse pointe son doigt dans la direction du/de la joueur-euse qu'il souhaite désigner. Le-a joueur-euse qui reçoit la majorité des voix sort du jeu. En cas d'égalité, les joueur-euses votent à nouveau pour départager les ex-æquo (y compris les joueur-euses en cause). S'il y a à nouveau égalité, aucun-e joueur-euse n'est éliminé-e.

Le-a joueur-euse éliminé-e révèle sa carte et ne pourra plus communiquer avec les autres joueur-euses d'aucune manière:

- S'il s'agit d'un agent frontalier, il perd son emploi d'agent frontalier.
- S'il s'agit d'un-e migrant-e, iel ne pourra pas passer la frontière.
- S'il s'agit de l'activiste, iel se retrouve en prison.
- S'il s'agit de l'observatrice, sa mission a été annulée, sa lettre d'entrée a été refusée par les agents frontaliers\*.
- S'il s'agit de la journaliste, elle est poursuivie pour diffamation.
- S'il s'agit de l'avocat, il perd son droit d'exercer.

\*En contexte d'accompagnement international, des missions d'observation peuvent être organisées. Il faut généralement se procurer une lettre d'entrée pour pénétrer dans un pays en tant qu'observateur-trice international-e. Si la lettre est refusée, la mission ne peut pas avoir lieu.

## ***7) La zone frontalière s'endort***

La personne qui mène le jeu dit : « C'est la nuit, ceulles qui sont encore dans le jeu se rendorment! ». Les joueur-euses referment les yeux. Le jeu reprend au début du tour normal, étape 2. Les joueur-euses éliminé-es se taisent, surtout quand iels découvrent qui sont les agents frontaliers...

### ***Conditions de victoire***

Les migrant-es et leurs complices gagnent dès qu'iels réussissent à éliminer le dernier agent frontalier.

Les agents frontaliers gagnent quand ils ont éliminé l'entièreté des migrant-es et des complices.

## Questions de discussions post-jeu

*Comment as-tu trouvé le jeu? Qu'est-ce que tu as aimé, qu'est-ce que tu as moins aimé?*

*À qui les personnages font-ils penser dans la vie réelle? Est-ce que ce qu'ils font dans le jeu est représentatif de ce qu'ils feraient dans la réalité? Quelles sont les autres acteur-trices des zones frontalières et des parcours migratoires qui ne sont pas représentés dans le jeu?*

*Sais-tu qui sont les personnes qui immigreront au Canada et leurs différents statuts selon les politiques migratoires canadiennes?*

*Penses-tu que cela se passe réellement comme ça à la frontière? Est-ce qu'il est plus facile pour certaines personnes issues de certains pays/ayant certains privilèges de rentrer au Canada? Quels sont les obstacles que rencontrent les personnes migrantes à la frontière?*

*Quelles sont les raisons, dans les histoires qu'on a entendues chaque nuit, qui poussent les personnes à migrer? Connais-tu d'autres raisons pour lesquelles des personnes doivent quitter leur pays? Penses-tu que le Canada a une responsabilité par rapport aux migrations, qui pourrait se traduire par l'accueil de migrants et l'ouverture des frontières?*

*Est-ce qu'il y a des personnages que tu as plus ou moins appréciés? Comment t'es-tu senti-e en tant que migrant-e, agent frontalier, avocat? Quels sont les autres rôles que tu aurais aimé ajouter?*

*Connais-tu les réalités des personnes migrantes au Canada? Une fois qu'elles ont traversé la frontière, penses-tu qu'elles font face à d'autres obstacles ici? Comment penses-tu qu'elles contribuent à la vie ici (vie sociale, politique, économique, communautaire, etc.)?*

*À qui appartiennent les territoires sur lesquels les frontières ont été érigées? Connais-tu l'expression « territoires non cédés »? As-tu déjà entendu parler de l'Île-de-la-Tortue?*



**[territoiresenjeu.pasc.ca](http://territoiresenjeu.pasc.ca)**

**Le Périple** est un jeu de rôle qui se déroule dans une zone frontalière imaginaire. Adaptation du jeu *Loups-Garous*, il vise à montrer comment la crise environnementale peut forcer les personnes à migrer.

*Le Périple* fait partie de **Territoires en jeu**, un projet d'éducation populaire qui illustre les liens entre la destruction des territoires, les déplacements de population et les infatigables résistances pour construire d'autres mondes. Ce projet contient un atelier pour des jeunes de 12 à 17 ans, dont *Le Périple* fait partie, et une trousse pédagogique destinée aux intervenant-es des organismes jeunesse.

*Territoires en jeu* est une initiative du **Projet accompagnement solidarité Colombie**. Pour en savoir plus ou nous faire part de vos commentaires :

**info@pasc.ca**

