

LIVRET PÉDAGOGIQUE



ESCAPE GAME Au cœur des migrations Sud-Sud

Escape Game réalisé par Yolaine Lebeau, Océane Le Bot et Anouk Delanoé

Étudiantes en Master 2 "Ingénierie en Projets Européens et Internationaux"

I- PRÉSENTATION DU PROJET

Principe de l'escape game :

- 6 joueurs (possibilité d'adapter le jeu pour 4 ou 5 joueurs)
- 1 heure pour s'échapper de la pièce dans laquelle ils sont enfermés



Thème : les migrations sud-sud et plus particulièrement les migrations interrégionales

Objectifs :

- Déconstruire les préjugés et stéréotypes sur les migrations selon lesquels la migration serait principalement Sud-Nord ;
- Mettre en avant les différentes causes de migration ;
- Mettre en avant l'individualité de la migration et montrer qu'il n'existe pas un profil type du migrant.

Pays choisi : la RDC (République Démocratique du Congo). Ce pays permet d'illustrer la migration régionale en Afrique car il est largement touché par le phénomène migratoire pour différentes raisons :

- **la situation économique** : même si la RDC possède d'immenses ressources, c'est un pays très pauvre.
- **la mauvaise gouvernance** : instabilité politique depuis l'indépendance de la RDC. Le pays a connu un régime autoritaire sous Joseph-Désiré Mobutu de 1965 à 1997, puis deux guerres civiles de 1996 à 2003 et enfin la guerre du Kivu de 2004 à 2009.
- **l'insécurité** : violence inter-communautaires (plus de 200 ethnies dans le pays) + les bandes armées (groupes criminels) qui commettent des massacres sur la population + violences faite aux femmes.
- **les ressources naturelles** : commerce des ressources naturelles dont s'emparent les multinationales (or, diamant, coltan*... 80% de la production mondiale)
*le coltan est un élément de base dans la construction des appareils électroniques. Ce sont aujourd'hui des enfants qui vont le recueillir en raison de l'étroitesse des "tunnels".

NB / Il est possible de choisir un autre pays pour réaliser cet escape game. Il faudra simplement adapter le scénario et les fiches personnages pour les faire correspondre à la situation du pays choisi.

II- MISSION DES JOUEURS

Les 6 joueurs sont tous des habitants de la RDC. Ils ne se connaissent pas tous et viennent d'endroits différents. Au début du jeu, chacun reçoit une "fiche personnage" afin de les plonger dans l'univers des migrations (disponibles dans le point suivant) ainsi qu'un objet qui sera utile pour la résolution des énigmes. Au cours du jeu ils ne devront pas oublier d'incarner ces personnages.

Mission (à dire aux joueurs au début du jeu) :

" Vous venez d'endroits différents en RDC et pour des raisons diverses et variées vous décidez chacun de partir de chez vous afin de vous rendre en Ouganda où vous espérez trouver une situation plus acceptable et plus stable. Votre objectif commun est donc de quitter la RDC ensemble et d'atteindre l'Ouganda sains et saufs. Pour ce faire, vous devez tout d'abord trouver le moyen d'atteindre l'Ouganda et ensuite mettre votre plan en application. À vous de faire preuve d'ingéniosité et de solidarité !

Avant d'entrer dans la salle nous allons vous distribuer votre fiche personnage ainsi que des objets en lien avec votre passé qui vous seront utiles pour vous rendre en Ouganda."

Au cours du jeu, les joueurs découvriront qu'ils peuvent se rendre en Ouganda en traversant le lac Albert à la frontière. Pour cela, ils doivent trouver 3 éléments (détails dans V-Scénario)

- le nom du passeur (Ismael) ;
- l'argent ;
- le lieu de la transaction (Bunia).

Pour l'argent, il y a 4 liasses de billets dans le jeu. Certaines seront cachés dans la salle, d'autres seront découvertes au cours des énigmes. 1 liasse permet le passage d'un individu. Pour faire passer les 6 personnes en Ouganda, il faudra donc trouver une solution complémentaire : utiliser les objets que détiennent les personnages (collier et téléphone portable).

III- FICHES PERSONNAGES

Toutes nos "fiches personnages" ont été construites à partir de nombreuses lectures, des témoignages trouvés dans des articles de presse.

Objectifs :

- plonger les joueurs dans un univers particulier
- broser un cadre le plus global possible pour en prendre en compte les différents facteurs de la migration
- dresser des portraits différents, parfois un peu stéréotypés, mais dans l'objectif de refléter la diversité du phénomène migratoire

NB / Il serait encore possible d'améliorer ces fiches personnages. Pour le moment, ces fiches permettent aux joueurs, en incarnant un personnage, de mieux imaginer la situation en RDC. Toutefois, les caractéristiques de chaque personnage n'ont aucune influence et ne servent pas dans le déroulement du jeu.

PERSONNAGE 1 / Matisse Kimbuku - 15 ans - Ancien enfant soldat

Né dans un village de Bafwasende situé dans la province de la Tshopo, au Nord-Est de la RDC, Matisse est un ancien enfant soldat.

Depuis 2013, une multitude de factions armées sévissent dans l'est du Congo. Plus d'une centaine de milices, allant d'une vingtaine d'homme à plusieurs milliers, s'affrontent entre elles pour défendre leurs revendications politiques parfois très floues.

La situation est extrêmement complexe. Les jeux d'alliances entre milices changent en permanence (changement de noms, fusions entre différents groupes, mutineries) et les guerres entre milices sont fréquentes. Cette fragmentation n'est cependant pas une menace pour le gouvernement car aucun groupe n'a directement la force de menacer Kinshasa et le pouvoir central. La population en revanche est en première ligne.

Matisse faisait partie de la milice Mai-Mai du chef milicien Luc Yabili, mais suite aux conflits armés entre l'armée et les miliciens en octobre 2017 dans la province de la Tshopo, les miliciens ont dû se réfugier dans les forêts environnantes. Après plusieurs mois à essayer d'éviter l'armée, Matisse a décidé de ne pas rentrer et de quitter le territoire pour ne pas compromettre son village et sa famille. En partant, il emporte avec lui seulement quelques vêtements et, par réflexe, son téléphone. Ancien enfant soldat, Matisse a utilisé un téléphone pour garder contact avec sa famille malgré l'armée dans la région.

PERSONNAGE 2 / Adhylia Dibondo - 24 ans - Jeune femme célibataire

Adhylia habite en RDC en plein cœur de la forêt à 20km à l'est de Dimbelenge dans le Kasai Occidental. Jeune femme active, Adhylia travaille dans les plantations de Manioc pour subvenir aux besoins de sa mère séropositive depuis 3 ans. Attirée par les femmes dès son plus jeune âge, Adhylia a refusé à plusieurs reprises de se marier avec un homme au grand regret de sa mère qui ne comprend pas son orientation sexuelle.

Comme la plupart des pays en développement, la RDC est très vulnérable aux impacts du changement climatique. Le pays, fortement dépendant de l'exploitation des ressources naturelles (minerai, bois, terre), subit depuis plusieurs années l'impact des sécheresses périodiques, des fortes pluies, des températures extrêmes, des pluies acides et de l'érosion. Le Congo-Kinshasa, recouvert à plus de 60% par la forêt, attire également de nombreuses compagnies qui s'installent sur le territoire pour exploiter illégalement les ressources forestières.

Le village d'Adhylia, victime de l'exploitation forestière illégale depuis plusieurs années, vient de subir le contre-coup du réchauffement climatique. Suite à une pluie diluvienne causée par le réchauffement climatique, les plantations de Manioc dans lesquelles Adhylia travaillait ont été détruites. Le propriétaire des terres n'ayant plus les moyens de payer ses employés, Adhylia perd son travail et avec lui les moyens de se procurer le traitement antirétroviral de sa mère. N'ayant plus accès à son traitement, cette dernière a développé une maladie « opportuniste », la pneumonie, la condamnant à une mort lente et douloureuse. Orpheline et sans emploi, Adhylia décide donc de quitter son village pour retrouver sa tante en Ouganda.

Sur le chemin de sa migration, Adhylia se fait agressée. Elle perd le peu d'économie qui lui reste ainsi que ses papiers. Craintive des différents voyageurs qu'elle rencontre sur son chemin, Adhylia devient malgré tout amie avec Malic qu'elle rencontre dans la région du Kivu. Malic devient ainsi son protecteur (Malic est le personnage 3 du groupe d'escape game), afin de se protéger contre les violences qu'elle pourrait subir.

PERSONNAGE 3 / Malic Ndoumbè - 47 ans – paysan

La province d'Ituri, située au Nord-Est de la RDC, est fréquemment secouée par des conflits inter-ethniques. Depuis fin 2017, des tensions ont récemment ressurgi entre deux communautés : Lendu et Hema, mettant à mal le processus de pacification établi depuis 2003 suite à la 2ème guerre du Congo (1998-2003). Malic appartient à la communauté Lendu, qui vit traditionnellement de son activité agricole. Les Hema contrôlent la plupart des plantations et veulent mettre la main sur les nombreuses richesses de la zone.

Certains membres de la communauté Hema, regroupés en milice, ont fait irruption il y a 3 jours dans le village de Malic. Munis d'armes blanches, ils ont incendié les cases et emporté les biens et le bétail, éliminant au passage les individus tentant de résister. Seul survivant de sa famille, Malic a perdu sa femme et ses deux enfants. Face aux violences, plusieurs villages voisins se sont vidés de leurs habitants.

Ayant tout perdu, Malic décide de quitter la province d'Ituri et voudrait atteindre un pays voisin. En chemin, Malic fait de nombreuses rencontres dont de nombreuses femmes avec parfois leurs enfants. Les hommes ne sont pas les seuls à quitter leurs foyers. Mais les femmes sont souvent sans leurs maris : vulnérables, elles ont peur de se faire agresser par d'autres voyageurs. Elles choisissent parfois un homme protecteur durant leur périple. Malic est l'un d'entre eux : il s'est engagé à protéger des femmes d'éventuels agresseurs tout au long du périple. C'est ainsi qu'il a décidé de protéger Adhylia, jeune femme célibataire, pendant le trajet en échange de quelques billets.

PERSONNAGE 4 / Gloria Ndongo - 23 ans – femme enceinte

Gloria vient de Luebo, dans le territoire du Kasai. Cette région est caractérisée par la domination des autorités traditionnelles. Plusieurs chefs se partagent et contrôlent le territoire. Depuis l'été 2016, le Kasai est en crise. Suite à la mort du chef Kamuina Nsapu, les partisans de celui-ci se sont regroupés en milice et sont en lutte contre l'Etat. Les miliciens multiplient les affrontements avec les forces de sécurité d'Etat, incendient ou pillent de nombreux bâtiments ou symboles étatiques. Ils défendent leurs terres, revendiquent la valorisation des droits coutumier et participent à la désacralisation de l'Etat.

Dans cette lutte entre gouvernement et pouvoir local, les civils ne sont pas épargnés. Des massacres sont souvent commis. Le viol est utilisé comme une arme de guerre. Les milices cherchent à contrôler les esprits par la peur.

Gloria est l'une des victimes de la milice "Kamuina Nsapu". Elle s'est faite violée et est désormais enceinte. Terrorisée et prise de honte, elle a décidé de fuir et voudrait atteindre la frontière avec l'Ouganda. Quittant précipitamment sa région, elle n'a pas eu le temps de réunir ses affaires. Elle emporte avec elle seulement son précieux collier. Il s'agit du collier de sa mère qui l'a elle-même obtenu de sa mère. Ce collier est transmis de génération en génération et sera un jour celui de son enfant.

PERSONNAGE 5 / Jahia Maka - 26 ans - Mère de l'enfant Divin

Kolwezi est une ville de la République démocratique du Congo, située à près de 1500 m sur le plateau de Manika, à l'ouest de Likasi dans la province du Lualaba. Cette ville, qui regorge d'innombrables ressources minérales, occupe une place de choix dans le secteur minier en RDC et dans le monde: cuivre, cobalt, uranium, radium.

Depuis quelques années, les activités minières ne cessent de s'intensifier. Toutefois, la ville connaît encore des difficultés d'approvisionnement à cause de l'état des routes.

Le cobalt est devenu un métal stratégique du fait de son importance sur le marché international : il est de plus en plus demandé, notamment par les économies émergentes. De plus, le cobalt est utilisé dans les nouvelles technologies, dans l'industrie verte (batteries rechargeables pour les téléphones et les ordinateurs), ainsi que dans des voitures électriques et hybrides.

Jahia était l'un des agents d'une mine artisanale située à 40km de Kolwezi : la mine de Tilwezembe. La mine de Tilwezembe est une mine à ciel ouvert de cuivre et de cobalt située dans la province de Katanga en République démocratique du Congo. Elle a commencé à fonctionner en 2002. Elle appartient à Katanga Mining.

Fortement exposée à la toxicité des poussières de minerais, Jahia est tombée gravement malade. Face à une situation d'isolement et de pauvreté extrême, elle cherche le moyen de quitter le pays afin de protéger son enfant Divin qui la remplace à la mine.

PERSONNAGE 6 / Divin Maka - 10 ans - Fils de Jahia

Environ 20% du cobalt exporté vient du sud du pays. Les minerais extraits des mines sont principalement vendus à des multinationales chinoises ou suisses qui en fixent le prix brut par tonne.

Les ONG alertent depuis des années sur la présence de très nombreux enfants travaillant dans d'atroces conditions dans ces mines. En 2011, un Plan d'action national, jamais adopté par l'État de manière officielle, a été annoncé dans l'objectif d'éradiquer le travail des enfants d'ici 2025. Des progrès existent mais demeurent limités et les chiffres précis manquent pour les illustrer. La principale ONG s'étant saisie de la question est Amnesty International, celle-ci parvient à dialoguer avec les autorités politiques. L'African resources watch (Afriwatch) est également très active sur la question, elle informe et sensibilise les populations et la communauté internationale des effets néfastes de l'exploitation de cobalt par des enfants dans les mines.

Amnesty International et l'Afriwatch dénoncent notamment la violation de l'article 32, paragraphe 1 de la Convention relative aux droits de l'enfant, un traité international adopté par l'ONU, qui stipule que : « *Les États parties reconnaissent le droit de l'enfant d'être protégé contre l'exploitation économique et de n'être astreint à aucun travail comportant des risques ou susceptible de compromettre son éducation ou de nuire à sa santé ou à son développement physique, mental, spirituel, moral ou social.* »

Malgré la Convention internationale, des dizaines de milliers d'enfants (environ 40 000 enfants pour 150 000 mineurs) travaillent dans les mines, tout comme Divin qui est creuseur dans une mine du sud du pays. Il travaille dans des conditions extrêmement difficiles et sans protection. Il a pour tâches quotidiennes de creuser dans les remblais, de ramasser, trier et nettoyer les minerais, puis de les transporter. Cela a des conséquences sur sa santé : développement (physique, mental), enfance (jeu, amusement, découverte), potentiel (avenir), éducation, nuisance santé.

Quelques suggestions :

- Retravailler l'histoire de chaque personnage pour mieux les interconnecter pendant le jeu *ex: le protecteur et la femme pourraient avoir un énigme spécifique à résoudre ensemble pendant le jeu.*
- Donner à chacun des objectifs particuliers (le groupe ne serait pas alors un groupe uni): des personnes pourraient avoir des intérêts spécifiques. Sur la fiche personnage, une partie "secrète" pourrait être rédigée.
- faire en sorte que les caractéristiques de chaque personnage soient utiles dans la progression du jeu.

IV- LES OBJETS

Chaque joueur reçoit en plus de sa fiche personnage un objet. Cet objet a un lien avec le passé et l'histoire de chaque personnage.

1-Malic = Des billets (Malic est protecteur, il a obtenu de l'argent en s'engageant à protéger des femmes d'éventuels agresseurs tout au long de son périple)

2-Jahia = Une boussole (La boussole est utile dans le déroulement du scénario car elle permet de trouver le lieu de la transaction financière pour le passage en Ouganda : la boussole indique la trappe dans laquelle les joueurs doivent mettre l'argent qu'ils ont trouvé ensemble pour la traversée ; les maîtres du jeu comptent l'argent et/ou les biens dans la trappe pour indiquer le nombre de personne pouvant effectuer la traversée; les joueurs ajustent la somme en ajoutant des biens dans la trappe s'ils comprennent le fonctionnement ; les maîtres du jeu réajustent le nombre de personne pouvant partir en fonction de la nouvelle action des joueurs)

3-Matisse = Un téléphone (ancien enfant soldat, Matisse a utilisé un téléphone pour garder contact avec sa famille malgré l'armée dans sa région)

4-Gloria = Un bijou (femme enceinte, Gloria a obtenu son collier de sa mère qui l'a elle même obtenu de mère. Ce collier est transmis de génération en génération et sera un jour à son enfant)

5-Divin = Un morceau de lettre (à l'enfant, a trouvé quelque chose par terre)

6- Adhylia = Rien (car s'est faite attaquer sur le chemin)

V - SCENARIO

NB : si les joueurs bloquent trop longtemps, il est possible de leur donner un indice / une indication que l'on fera glisser sous la porte pour les aider à progresser.

NB : Les objets de valeur que détiennent les personnages (collier et téléphone) au début du jeu pour que tout le monde puisse sortir de la salle -> permet plusieurs fins au scénario. EX: possibilité de vendre son téléphone pour compléter la somme dû. D'où l'idée que tous les moyens sont bons pour quitter la RDC et qu'il est nécessaire d'être solidaire pour sortir tous sain et sauf

INDICE 1 : Trouver comment passer la frontière = par une traversée en bateau

Étape 1 : Retrouver les morceaux de lettres pour la recomposer > 4 morceaux :

un avec l'enfant : (le début de la lettre = "Votre première étape consistera à / Cette lettre vous permet de..."), un dans le sachet de riz, un dans une boîte/objet, un sous la table.

Cette lettre dévoile le moyen de la traversée + sur chaque morceau de lettre est indiqué un numéro au feutre qui permettent d'ouvrir un cadenas à chiffre d'une boîte (boîte 1).

Le récit d'un migrant:

LUMBALA KINGANSI

Vient de Bunia, chef-lieu de la province de l'Ituri en République Démocratique du Congo

À Sebagoro, Ouganda

Sebagoro, 13/12/2014

Cher Lingala, comment vas-tu ? Moi, je vais bien, grâce à Dieu, j'ai pu me mettre à l'abri en Ouganda.

J'ai quitté la Force de résistance patriotique de l'Ituri. Mon peuple, les Lendus, aile armée du Front des nationalistes et intégrationnistes, a eu pour nouveau chef en 2012 le général Justin Banaloki. On le surnommait alors "Cobra Matata". C'était un homme fort, un ancien membre de l'armée du Congo qui avait mené le massacre de l'Hôpital de Nyakunde en 2002. Je l'ai aimé et idolâtré jusqu'à ce qu'il se rende aux autorités congolaises le 21 novembre 2014. Je n'oublierai jamais cette date où il a failli à son devoir, ce jour où il a abandonné notre cause.

Notre chef n'étant plus, j'ai décidé de quitter la RDC afin de recommencer ma vie loin des démons de mon passé. J'ai cherché par tous les moyens comment quitter la province d'Ituri et finalement j'ai trouvé un passeur, dont je ne peux pas te citer le nom dans cette lettre de peur de le compromettre. Ce passeur fort discret m'a fait passer en douce de l'autre côté de la rive du lac d'Albert. Arrivé sur la berge, le temps était clair et j'ai pu discerner les contours d'un village de pêcheur à Sebagoro, de là où je t'écris. Aujourd'hui, je quitte la ville pour rejoindre la capitale, Kampala, où ma sœur habite.

Qu'en est-il de toi? Ça fait bien longtemps que je n'ai pas eu de tes nouvelles.

Donne-moi de tes nouvelles, tu peux m'écrire chez ma sœur, je devrais y être bientôt.

Je t'embrasse, ton ami qui pense à toi.

PS : Trouve la clé

INDICE 2 : Trouver le nom du passeur et son prix par personne

Étape 2 : Ouverture de la boîte à cadenas à 4 chiffres (boîte 1) : celle-ci contient :

- une autre clé, permettant l'ouverture de la boîte administrative (boite 2)
- un message qui se rapporte à la boussole permettant de localiser le lieu de la transaction

message de l'étape 2 : " C'est au Sud-Ouest que s'effectuera la transaction"

Étape 3 : Ouverture de la boîte administrative (boîte 2) avec la clé trouvée à l'étape 2 dans la boîte 1 qui contient :

- les 2 phrases cryptée à décoder (le code de décryptage est caché dans la salle) ;
- une clé pour ouvrir une valise (boîte 3) contenant un morceau de carte transparente.

*Phrase 1 : Prix du passage : 1 liasse = 1 individu
(permet de connaître le tarif du passage)*

[illegible]

Phrase 2 : RDV à l'Hôtel de Niorres / Étage 3 / Chambre 1298

(cette phrase correspond au titre d'un livre : les joueurs doivent se rendre à la page 1298 du tome 3 du livre "Hôtel de Niorres". À cette page, plusieurs lettres sont entourées et correspondent au nom de Ismael)

·		·		·		·		·		·		·		·		·
·		·		·		·		·		·						
·		·		·		·		·		·		·		·		·

codage :

0	1	2	3	4	5
·	·	·	·	·	·
6	7	8	9	A	B
·	·	·	·	·	·
C	D	E	F	G	H
·	·	·	·	·	·
I	J	K	L	M	N
·	·	·	·	·	·
O	P	Q	R	S	T
·	·	·	·	·	·
U	V	W	X	Y	Z
·	·	·	·	·	·

Étape 4 : Décrypter les 2 phrases trouvées dans la **boîte 2**, à l'aide du carnet de décryptage

- phrase n°1 : faire un jeu de mot sur le titre du livre et un numéro de page > il faut ouvrir le livre à cette page > plusieurs lettres entourées sur cette page qui forment le nom de Ismael.
- phrase n°2 : doit indiquer le prix du passage par personne (1 liasse = une personne)

INDICE 3 : Trouver l'argent et le lieu

Étape 5 : Superposition de carte

- dans la salle : est cachée une carte de la RDC
- 2 morceaux de carte transparent sont à trouver : un dans une valise/ un sac non fermé,

l'autre dans la **boîte 3**

> premier niveau : les deux morceaux de carte transparente sont à superposer sur la carte de la RDC pour obtenir les 3 chiffres d'un cadenas à code qui ouvre une boîte (**boîte 4**) qui contient 2 liasses de billet

- **3 Coordonnées pour cadenas à 3 chiffres**

Exemple: Ordre des chiffres du cadenas:

Chiffre 1: A - B

Chiffre 2: C - A

Chiffre 3: D - C

> deuxième niveau : Les joueurs doivent remarquer que les deux morceaux de carte transparente ont UN point rouge en commun lorsqu'elles sont superposées.

N.B: Mettre plusieurs points rouges sur les cartes transparentes à superposer et en faire coïncider UN qui correspondra au lieu "physique" de la transaction (Bunia)

Étape 6 : Réunir les liasses de billet

- À l'étape 5, les joueurs ont trouvé 2 liasses de billet dans la **boîte 4** : les liasses 1 et 3 sur lesquelles sont inscrits "1ère liasse" et "3ème liasse". Les joueurs comprennent donc qu'il leur faut les liasses 2 et 4, ils se mettent donc à chercher.
- Les joueurs doivent trouver la liasse numéro 2 dans le souk sur laquelle est écrit "2ème liasse". (Il se peut que les joueurs l'aient déjà trouvée)

Étape 7 : Déposer les éléments dans la trappe

- les joueurs doivent remplir le formulaire et le déposer dans la trappe

FORMULAIRE

Afin de traverser le lac Albert et d'atteindre l'Ouganda, veuillez vous rendre près de (...lieu...). Faites-vous discret. Une fois arrivés sur les lieux, demandez le nom de (.....nom du passeur) . Celui-ci viendra vers vous. Donnez-lui (.....argent) correspondant au montant de la transaction.

- Scénario 1 : ils déposent seulement les 4 liasses de billets > **Succès partiel** = leur donner cet indice :

"Vous n'avez pas suffisamment d'argent, vous ne pouvez donc pas payer la traversée. Vous devrez désigner deux personnes qui n'auront d'autre choix que de rester dans la région d'Ituri soumise aux combats entre groupes ethniques et famine. Ou usez de votre ingéniosité et de vos acquis passés pour faire primer la solidarité et réussir à passer ensemble la frontière."

- Scénario 2 : ils déposent objets et billets > **Succès** : leur donner le "papier de fin" :

"Vous avez réussi à réunir la somme nécessaire pour la traversée. Vous pourrez tous embarquer sur la pirogue. Rendez-vous ce soir à 23h pour l'embarquement. Soyez

discrets.”

- Scénario 3 : échec - les joueurs n’ont pas réussi à réunir les éléments dans le temps imparti :

“Votre passeur a trouvé d’autres personnes plus rapides et plus offrantes que vous. Vous ne pouvez pas passer en Ouganda”

VI- MATÉRIEL

objets et éléments indispensables	donnés aux joueurs	disposés ou cachés dans la salle	révélés par les énigmes
4 morceaux de lettre	1 morceau	3 morceaux	
Formulaire		X	
Code de décryptage		X	
Phrases à décrypter			2 phrases
Boussole	X		
4 liasses d’argent	1 liasse	1 liasse	2 liasses
2 Cartes superposées		1 morceau	1 morceau
Carte de la RDC		X	
1 téléphone	X		
1 bijou	X		

Suggestions pour le décors:

- paillasses, malles, statues, vêtements, vaisselles, paniers en osier
- une multitude de petits objets
- des grains secs : café, riz, semoule, blé ... : il est facile de cacher des indices dedans
- des valises
- des livres
- des tissus pour recouvrir les murs

une musique pour le fond sonore !
et une lumière tamisée !

Vous trouverez quelques images pages suivantes.







VII - FIN DE L'ESCAPE GAME

4 scénarios possibles en fonction de l'avancée de l'escape game et de l'ingéniosité/la débrouillardise des joueurs:

1) Réussite totale = Tout le monde se rend en Ouganda.

Grâce à votre esprit de solidarité, vous avez réussi à réunir l'argent nécessaire pour payer le passeur. Vous arrivez sur l'immense et lisse rive de la province congolaise d'Ituri pour traverser le lac Albert. Vous montez dans la barque et vous vous rendez dans le petit village paisible de pêcheurs de Sebagoro en Ouganda. Arrivés sur la berge, vous vous rendez compte que le temps est brumeux et qu'il flotte dans l'air une odeur tenace de poisson séché. Après toutes ces aventures et ce long périple, vous vous sentez désormais en sécurité, loin des conflits. En effet, les réfugiés sont bien traités en Ouganda. Arrivé à Sebagoro, vous êtes très vite pris en charge et enregistrés au centre d'accueil. Une fois passés les examens médicaux et les enregistrements biométriques, vous recevez un terrain et des matériaux pour construire votre nouvelle habitation. Une nouvelle vie peut désormais commencer !

2) Réussite partielle = 4 personnes sur 6 se rendent en Ouganda.

Vous n'avez pas su suffisamment user de votre ingéniosité et avez failli à votre groupe. Vous avez certes réuni l'argent nécessaire pour payer le passage de 4 personnes mais vous avez abandonné 2 de vos compagnons derrière vous. Ces derniers vont devoir survivre dans un environnement instable et réitérer leurs recherches ou abandonner. Si vous aviez fait primer la solidarité et usé de votre sens de la débrouillardise, vous auriez pu vendre vos biens personnels (téléphone, bijou) pour permettre à tout le monde de passer.

Quant au déroulé de vos vies respectives, pour les 4 qui passent, c'est une nouvelle vie qui commence. Arrivés au village de pêcheur de Sebagoro, vous êtes très vite pris en charge et enregistrés au centre d'accueil. Vous n'êtes pas dirigés vers un camp. Au contraire, une fois passés les examens médicaux et les enregistrements biométriques, vous recevez un terrain et des matériaux pour construire votre nouvelle habitation.

Pour les 2 qui restent à la frontière, c'est la colère qui vous envahit, très vite remplacée par la peur. En effet, l'insécurité règne à la frontière : les groupes rebelles et milices sont très actifs.

3) Échec partiel = Vous avez réuni l'argent nécessaire trop tard, aucune personne n'a pu quitter la RDC.

Votre passeur a trouvé d'autres personnes plus rapides et plus offrantes.

4) Échec "total" = Vous n'avait pas trouvé le moyen de quitter le pays.

VIII - DEBRIEFING

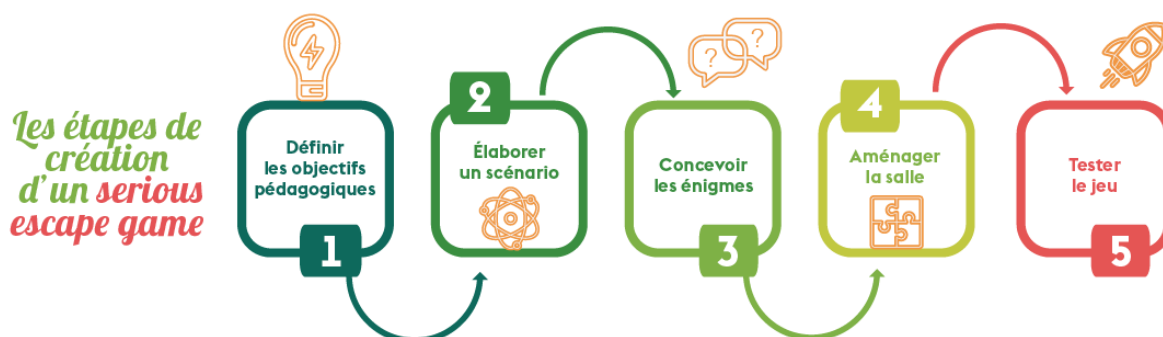
Explication de la situation en Ouganda :

Entouré de pays en guerre, l'Ouganda a décidé d'ouvrir ses portes en accueillant les réfugiés. Le pays compte désormais environ 1.4 million de réfugiés, dont une majorité de sud-soudanais. Sa politique est ambitieuse puisque l'objectif est de les intégrer à la population locale c'est-à-dire que les migrants et réfugiés ne restent pas regroupés dans des camps. Au contraire, le gouvernement leur donne des terres cultivables où ils peuvent s'installer. De plus, depuis une loi votée en 2006, la liberté de travail et de circuler dans le pays leur est accordée. Quant aux enfants, ils sont scolarisés. L'Ouganda est donc devenu un véritable modèle d'intégration en Afrique, et même dans le monde. C'est un modèle unique qui est basé sur l'autonomisation des réfugiés et qui vise à favoriser la coexistence entre les communautés locales et les réfugiés.

Idées de questions à poser :

- Comment avez-vous vécu le jeu ? Quel est votre ressenti ?
- Avez-vous incarné par votre personnage ?
- Comment avez-vous joué ? de manière collective ou plutôt individuelle ?
- Qu'avez-vous retenu de la situation en RDC ? des migrations Sud-Sud ?
- Avez-vous des suggestions à nous faire ? critiques / améliorations ?

IX - CONSEILS POUR LE MONTAGE



Définition du sujet:

- Définir un thème, une aire géographique, une époque
- Décider de l'importance de l'aspect pédagogique
- Avoir une idée de l'univers (la scène) à représenter afin de vérifier la faisabilité

Vérification de la salle (nécessaire avant les énigmes):

- Mesurer la salle (afin de savoir si les éventuels meubles peuvent rentrer)
- Définir la porte d'entrée et de sortie (de préférence deux portes distinctes)
- Vérifier si la salle est divisible
- IMPORTANT! Trouver un moyen de communiquer avec les joueurs et de les surveiller : vitres teintées, trappes, lettres / télégrammes sous les portes, éventuellement des personnages avec mannequin/peluches et micro si l'époque ne se prête pas au télégramme (exemple: faire parler un perroquet dans un bateau de pirate)

Écriture du scénario:

- Faire une recherche de fond concernant le sujet
- Lister les points pédagogiques à transmettre
- Écrire la trame de l'histoire dans laquelle les personnages vont évoluer : pourquoi les joueurs se retrouvent-ils dans la salle et quelle est leur mission pour en sortir?
- Vérifier si l'histoire nécessite la mise en place d'une salle ou de plusieurs : dans l'idéale, deux salles permettent de maintenir le dynamisme du jeu et d'alimenter l'intérêt des joueurs
- Évaluer s'il est intéressant de coupler l'escape game avec un jeu de rôle et agir en conséquence : écrire l'histoire des personnages et/ou parler à un ou plusieurs joueurs à part pour leur donner un objectif différent (exemple: sortir seul de la salle)

Effectuer le lien entre le scénario et les énigmes:

- Définir la durée de l'escape game (généralement 1h)
- IMPORTANT! Ne pas effectuer des énigmes "longilignes"! Penser à la possibilité de résoudre deux énigmes en parallèle pour que le groupe avance plus vite et qu'ils puissent mettre en commun leurs découvertes

Mise en scène:

- Commencer par les éventuels draps accrochés au mur et au plafond
- Mettre en place les gros meubles
- Créer une ambiance : mettre en place le reste du mobilier
- Cacher les indices
- Mettre en place le son et vérifier le volume
- Vérifier que rien n'obstrue le passage et qu'aucun clou/aiguille/écharde ne dépasse

Effectuer un "crash test":

- IMPORTANT: Les joueurs ne doivent pas être habitués à effectuer des escape game
- Vérifier que tous les indices sont en place avant l'arrivée des joueurs
- Penser au trajet que les joueurs vont parcourir avant d'entrer dans la salle (le jeu commence avant même leur entrée : mettre en confiance, garder leurs affaires dans un coffre ou une armoire fermée à clef, leur demander de laisser leur téléphone)
- S'entraîner à l'accueil (éventuellement se déguiser)
- Chronométrer le temps que met l'équipe à découvrir les différents indices

Pour toute question, n'hésitez pas à contacter Etienne Maruéjols à la Maison des citoyens du monde : e.maruejols@mcm44.org ou 02 40 69 40 17