

Jeu du migrant®



1. Finalité du jeu

Le jeu du migrant® est une ressource, au contenu éducatif, qui invite à l'ouverture au monde et à interroger notre rapport à l'altérité. Il favorise la prise en compte de l'histoire et des apports de l'immigration auprès d'un large public.

2. Composition

68 cartes de situations, 1 carte explicative, 1 dé, la règle du jeu

3. But du jeu

Chaque joueur rassemble les cartes et les situations qui y sont décrites afin de reconstituer une histoire de vie de migrant cohérente et plausible. Chaque carte raconte un bout de la vie de migrant et doit être utilisée pour la construction de son

histoire. Les illustrations peuvent aider les joueurs.

4. Mise en place du jeu

Distribuer à chaque joueur : une carte jaune, une carte verte, une carte rouge et deux cartes bleues. Mélanger le reste des cartes et les déposer faces cachées en une pile au centre de la table.

Le plus jeune des joueurs débute la partie. Il commence son tour en lançant le dé (voir carte explicative), après quoi la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

5. Fin du jeu

Lorsqu'il n'y a plus de cartes au centre de la table, chaque joueur doit se mettre dans la peau d'un migrant et raconter l'histoire qu'il aura réussi à créer avec ses cartes.

Avant de réfléchir à son histoire, chaque joueur peut, s'il le désire, déposer sur la table une ou plusieurs cartes qui ne l'intéressent pas. Les autres joueurs intéressés par ces cartes peuvent à leur

tour les prendre dans leurs jeux.

Attention, à la fin des échanges, chaque joueur doit avoir dans son jeu au moins 9 cartes dont au moins une de chaque couleur.

Tour à tour, chaque joueur raconte son histoire aux autres joueurs. Lorsque toutes les histoires ont été entendues, chaque joueur inscrit sur un morceau de papier le nom du joueur qui a raconté la meilleure histoire (1 nom pour 3 joueurs - 2 noms pour 4 joueurs et 3 noms pour 5 ou 6 joueurs). Attention, on ne peut pas écrire son propre nom.

Le gagnant est le joueur dont le nom aura été le plus cité.

The migrant's game®

1. Purpose of the game

The Migrant's game® is a resource for educational content that fosters openness to the world and questions our relationship to otherness. It promotes the inclusion of the history and the

contributions of immigration to a wide audience.

2. Equipment

68 cards of situations, 1 explanation card, 1 dice, rules of the game

3. Purpose of the game

Each player collects the cards and situations that are described in order to reconstruct a coherent and plausible migrant's life story. Each card tells a piece of a migrant's life and must be used to build up his history. Illustrations can help the players.

4. Setting up the game

Give each player : a yellow card, a green card, a red card and two blue cards. Mix up the remaining cards face down and drop them in a pile at the centre of the table. The youngest player starts the game. He begins his turn by rolling the dice (see the explanation card), after which the game is played clockwise.

5. End of the game

When there are no more cards at the centre of the table, each player must place himself in the shoes of a migrant and tell the story he has managed to create with his cards.

Before constructing his story, each player can, if he wishes, place on the table one or more cards that do not interest him. Other players interested in these cards can, in turn, take them in their hand.

Beware, at the end of the exchanges, each player must have in his hand at least 9 cards, one of each colour at least.

In turn, each player tells his story to the other players. When all the stories have been heard, each player registers with a piece of paper the name of the player who told the best story (one name for 3 players - two names for 4 players and 3 names for 5 or 6 players). Caution, you can not write your own name.

The winner is the player whose name has been mentioned most times.

Het migrantenspel®

1. Doel van het spel

Het migrantenspel® is een hulpmiddel, met educatieve inhoud, waarin wordt gepleit voor openheid naar de wereld en het anderszijn ter sprake brengt.

2. Samenstelling

68 situatiekaarten, 1 verklarende card, 1 dobbelsteen, de spelregels

3. Doel van het spel

Iedere speler verzamelt de kaarten en situaties die worden beschreven om een samenhangend en geloofwaardig levensverhaal van een migrant te reconstrueren. Elke kaart vertelt een stukje van het leven van de migrant en moet worden gebruikt voor het bouwen van zijn verhaal. De illustraties kunnen de spelers helpen.

4. Het opzetten van het spel

Geef elke speler een gele kaart, een groene kaart, een rode kaart en twee blauwe kaarten. Meng de overblijvende kaarten gezicht naar beneden en plaats ze in de stapel in het midden van de tafel.

De jongste speler begint het spel. Hij begint zijn beurt door het rollen van de dobbelsteen (zie verklarende card), waarna het spel gespeeld wordt in de richting van de klok mee.

5. Einde van het spel

Als er geen kaarten meer in het midden van de tafel zijn, moet elke speler de plaats innemen van een migrant en het verhaal vertellen dat hij met zijn kaarten gebouwd heeft.

Vooraleer het verhaal te starten mag elke speler, indien hij dat wenst, één of meerdere kaarten die hem niet interesseren op de tafel neerleggen. De andere spelers die in deze kaarten geïnteresseerd zijn kunnen ze op hun beurt in hun spel nemen.

Let op : uiteindelijk moet elke speler ten minste 9 kaarten in zijn spel hebben, met minimum één van elke kleur.

Op zijn beurt vertelt elke speler zijn verhaal aan de andere spelers. Als alle verhalen verteld zijn, noteert elke speler de naam van de speler met het beste verhaal op een stuk papier (een naam voor 3 spelers - twee namen voor 4 spelers en 3 namen voor 5 of 6 spelers).

Let op : men mag zijn eigen naam niet schrijven.

De winnaar is de speler wiens naam het meest genoemd werd.

Copyright BK, 2016
Le Jeu du migrant® est une production de BK, avec les soutiens du Cemis et des Éditions Antichore. Un outil pédagogique d'animation et de débat destiné à sensibiliser sur les migrations contemporaines et les rapports à l'altérité. Tous droits réservés. Auteur : BK, Liège, Belgique.

Rue des peupliers 9, B-4000 Liège (Belgique)
cemis@cemis.org

Cemis
Centre d'études et de mémoire
des migrations subalternes

Éditions Antichore

