

JEU DE RÔLES SCARS OF WAR



SOMMAIRE

Introduction	
1. Principe du jeu	
2. Matériel nécessaire	
3. Instructions	
4. Missions à accomplir	
1. Un pas de plus ?	
2. Actions à mener	3
Discussion ultérieure	Error! Bookmark not defined.
Annexe : Cartes représentant les personnages	7

INTRODUCTION

Handicap International et le In Flanders Field Museum joignent leurs forces pour une exposition mettant en image les cicatrices de la guerre. Le projet conjoint SCARS OF WAR fait le lien entre des zones de conflit récentes ou actuelles, où des mines et des sous-munitions causent des dommages importants, et l'impact des engins de guerre non explosés dans le Westhoek, vestiges de la Première Guerre mondiale. Scars of War met en scène des parallèles, tant d'un point de vue historique (autrefois et aujourd'hui) que géographique (ici et ailleurs). Une guerre laisse des traces, des cicatrices qui demeurent ouvertes bien après le retour de la paix. Scars of War veut mettre en avant ce fléau souvent oublié.

Les personnages de l'exposition Scars of War font partie intégrante de ce jeu, au cours duquel les participants sont amenés à réfléchir aux obstacles que les différents protagonistes rencontrent sur leurs chemins de vie respectifs. Le fait, par exemple, qu'une personne se retrouve en situation de handicap après avoir trébuché sur une mine terrestre peut la restreindre considérablement dans ses choix de vie. Fort heureusement, ces effets négatifs peuvent être atténués grâce au soutien d'un réseau social. Ce jeu permet d'aborder les opportunités qui se présentent à nous (ou pas) selon que nous nous trouvons dans telle ou telle situation au fil de la vie.

1. PRINCIPE DU JEU

Aller aussi loin que possible "dans la vie". Pour ce faire, chacun des participants va se projeter dans des étapes cruciales de la vie, telles que le fait de trouver un emploi ou de se marier... Il va vivre la vie de son personnage. Pour chacune des missions qui lui seront confiées, il réfléchira et déciderera si son personnage peut faire un pas en avant (ou pas).

















Groupe cible : personnes âgées de 14 ans et plus

Nombre de participants : minimum 10, maximum 25.





2. MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Disques colorés à poser sur le sol
- Dé à points verts ou jaunes
- Cartes illustrées représentant les personnages
- Ordre de mission énumérant les avancées sociales (verte)
- Ordre de mission listant les actions à mener (jaune)
 - Casque occultant
 - Masque occultant
 - o Ruban bleu servant à attacher deux jambes ensemble
 - Images illustrant des mines
 - o Ruban de papier adhésif ou craie servant à délimiter le marquage au sol du champ (de mine)
 - Objets à poser sur les têtes des participants (gobelets, feuilles de papier,...)
 - o Formes en papier symbolisant des îlots

3. INSTRUCTIONS

- 1. Distribuez aux participants les cartes illustrées sur lesquelles sont indiqués les rôles qu'ils devront endosser, et ce de manière aléatoire. Demandez à chacun d'entre eux de garder sa carte par-devers lui et de ne pas la montrer aux autres.
- 2. Demandez que chacun lise en silence (pour lui-même) ce qui est écrit sur la carte qu'il a reçue. Accordez-leur cinq minutes pour que chacun trouve le temps de se glisser dans la peau du personnage qui lui a été attribué. Encouragez-les à se faire une image mentale de leur personnage respectif. Pour aider les uns et les autres à se couler dans la vie de leur personnage, vous pouvez poser à tous les questions suivantes :
- Comment s'est passée ton enfance ?
- Comment était ta maison ?
- Quels métiers tes parents exerçaient-ils ?
- À quels jeux d'enfants jouais-tu?
- À quoi ressemble ta vie aujourd'hui ?
- Comment occupes-tu tes journées ?
- Quel genre de vie mènes-tu ?
- Où vis-tu?
- Combien gagnes-tu?
- Que fais-tu de ton temps libre ?
- Qu'est-ce qui te motive et qu'est-ce qui t'effraie dans la vie de tous les jours ?
- 3. Demandez aux participants de se rassembler pour se mettre en file indienne dans un coin du local. Expliquezleur que, pour décider de la mission qui sera dévolue au groupe, chacun des joueurs pourra lancer les dés l'un après l'autre (en respectant la couleur du disque sur lequel il se tiendra debout à ce moment-là). Lorsque le personnage représenté par chacun pourra s'acquitter correctement de la mission ou répondre affirmativement à la question, le joueur qui l'incarne pourra faire une enjambée jusqu'au disque coloré suivant et s'y arrêter (en choisissant l'une des deux couleurs existantes).



4. MISSIONS À ACCOMPLIR



1. Un pas de plus?

Chacun s'imprègnera de son personnage en se demandant si la discrimination ou le manque d'argent pourrait l'empêcher d'aller plus loin dans la vie.

Les participants expliqueront pourquoi ils pensent pouvoir faire un pas de plus... ou pas.

Présupposé 1

Ta famille a assez d'argent pour payer la dot ou les festivités du mariage.

Présupposé 2

Tu es libre de tomber amoureux de qui tu veux.

Présupposé 3

Tu as un logement décent, qui est raccordé à l'électricité et à l'eau potable.

Présupposé 4

Tu n'as jamais craint de ne pas avoir assez à manger.

Présupposé 5

Tu as été scolarisé et tu peux donc lire le journal.

Présupposé 6

Tu n'as pas peur de te faire remarquer ou embêter dans la rue.

Présupposé 7

Tu accèdes facilement à l'intérieur des bâtiments et tu montes aisément dans les transports en commun.

Présupposé 8

Là où tu vis, hommes et femmes sont égaux en droits. Tu jouis donc des mêmes droits que ta compagne ou ton compagnon.

2. ACTIONS À MENER:



Mission 1: Chercher un travail.

La personne sourde se verra poser un casque occultant sur les oreilles : elle ne pourra pas entendre les instructions. Les personnes aveugles se verront poser un masque occultant sur les yeux : elles ne pourrant pas venir lire la solution sur les panneaux. La personne amputée ou paralysée se verra attacher les deux jambes ensemble.

Les participants trouveront les réponses à toutes les questions en visitant l'exposition. Les 50% qui auront été les plus rapides à réunir les bonnes réponses seront convoqués à un entretien. Un emploi leur sera proposé s'ils parviennent à répondre correctement à la question d'après et à faire un pas de plus.

Question 1

En pourcentage, quelle proportion les enfants représentent-ils parmi toutes les victimes d'explosions de bombes à sous-munitions ?

(25%)

Question 2

En tonnes, combien de munitions sont-elles détruites chaque année par le Service d'Enlèvement et de Destruction d'Engins Explosifs en Belgique ?

(300 tonnes)

Question 3

En pourcentage, combien de bombes à sous-munitions n'éclatent-elles <u>pas</u> à l'instant même où elles touchent le sol ?



(10 - 40 %)

Question 4

Au Laos, quelle est la superficie globale de l'ensemble des zones que Handicap International a déminées en 2006 ? Combien cela fait-il de terrains de football? (400 terrains de football)

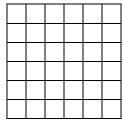


Discussion ultérieure : Les personnes handicapées ont-elles eu moins d'opportunités que les autres ? Est-ce que cela se passe aussi comme cela dans la vraie vie ?

Mission 2: Traverser un champ de mines

Répartition en groupes : Les participants seront divisés en deux groupes (dont l'un sera formé de personnes originaires des Etats-Unis et de l'Europe et l'autre de personnes issues des autres grandes régions du monde)





Mission: Le groupe traverse un champ de mines en ne posant le pied par terre que 10 fois au maximum, toutes personnes confondues. Dans le champ de mines du groupe "Occidental", il n'y a que quelques mines terrestres. Dans celui du groupe du reste du monde, il y en a vraiment beaucoup, si bien que le groupe est parfois obligé de laisser une personne trébucher sur une mine. Ceux et celles qui n'ont pas été touché(e)s par une mine sur le parcours peuvent avancer d'un pas.

Discussion ultérieure: Au sein de chacun des groupes, combien de personnes sont-elles parvenues de l'autre côté sans avoir été blessées au contact d'une mine ? Ci-après figure la liste des pays les plus affectés par l'explosion de mines terrestres. Une mine terrestre est posée ici ou là. Il peut s'écouler plusieurs années, voire plusieurs siècles, avant que telle ou telle zone soit entièrement déminée. Le déminage est un travail méticuleux qui coûte vingt fois plus cher que poser des bombes.

- 1. Égypte (23 millions)
- 2. Iran (16 millions)
- 3. Angola (10-20 millions)
- 4. Afghanistan (10 millions)
- 5. Irak (10 millions)
- 6. Cambodge (8-10 millions)
- 7. Koweït (5 millions)
- 8. Bosnie-Herzégovine (3 millions)
- 9. Mozambique (3 millions)
- 10. Somalie (1 million)

La Convention d'Ottawa d'interdiction des mines antipersonnela été adoptée en 1999. Sa ratification a constitué une avancée historique pour le droit humanitaire international. Handicap International a joué un rôle décisif à cet egard, et ce au bénéfice tant des victimes de ces armes de guerres que de leurs familles et de leurs communautés. Les conquêtes juridiques gagnées contre ces engins effroyables se sont accompagnées d'un grand nombre d'évolutions :

- chaque année, le nombre de cas rapportés de dommages corporels provoqués par des explosions de mines se voit divisé par 5,
- des milliers de kilomètres carrés de champs de mines font l'objet d'un déminage
- des dizaines de milliers de mines sont détruites.



Nous devons néanmoins rester vigilants et continuer à faire pression sur les États qui n'ont pas encore ratifié la convention. Il s'agit, notamment, des États-Unis d'Amérique et de certains pays, tels que la Syrie, qui font usage de ces armes interdites sans même tenir compte de la sécurité de la population.



Bon à savoir, mais douloureux à découvrir : "Il a été estimé que les mines antipersonnel et les engins de guerre non explosés font une victime toutes les 120 minutes".

Mission 3: Aider un camarade

Tous les joueurs déambulent en conservant un objet placé sur leur tête, mais sans pouvoir le tenir avec leurs mains. Au moment précis où un objet tombe de la tête d'un joueur, celui-ci doit se figer sur place (et ne plus bouger). Les joueurs qui seront parvenus à garder leur objet sur la tête à cet instant-là peuvent libérer le joueur de son immobilisme forcé en ramassant l'objet tombé à terre et en le reposant sur la tête du joueur figé, mais sans faire eux-mêmes tomber leur propre objet. Ceux des joueurs qui déambulent encore à la fin de l'exercice (au bout de 5 petites minutes), peuvent faire un pas en avant.

Discussion ultérieure : As-tu fait preuve de solidarité envers les autres et t'es-tu sacrifié à cette intention ? (dans la vraie vie, comparer cela au fait de financer une bonne cause par un don ou de s'efforcer de payer plus pour pouvoir acheter des produits équitables).

Mission 4: Occuper les îlots

Répartition en groupes: Les participants sont répartis en deux groupes inégaux en nombre (groupe 1: Europe et États-Unis d'Amérique; groupe 2: "Pays du Sud"). Le groupe le plus restreint réunit 20 % des joueurs et obtient près de 80 % des îlots. Le groupe le plus peuplé réunit 80 % des joueurs et obtient près de 20 % des îlots. À titre d'illustration, le groupe de 20 joueurs reçoit 4 îlots tandis que le groupe de 5 joueurs en reçoit 16.



Mission : L'équipe qui arrive la première de l'autre côté de l'espace de jeu a gagné!

Chaque groupe doit se rendre de l'autre côté de l'espace de jeu en prenant appui sur les îlots. Les îlots doivent toujours être occupés (= touchés du pied). Dès qu'un îlot vient à se libérer, l'animateur le fait disparaître. À aucun moment les joueurs ne peuvent prendre appui sur le sol (dans l'eau), et ce quelle que soit la partie du corps concernée, ni même toucher quoi que ce soit en-dehors des îlots. Ils ne peuvent pas mettre un pied à cheval sur le bord d'un îlot pour le faire glisser (ou dériver) vers l'avant.

Discussion ultérieure :

Cette discussion ultérieure constitue une bonne occasion, pour vous, d'établir un lien avec la réalité : 80% de l'occupation des sols est faite par 20% des individus, et inversement. Qu'ont fait les joueurs en l'occurrence ? Ont-ils essayé de mener à bien la mission qui était dévolue aux deux groupes ou l'ont-ils considérée par avance comme étant une "bataille perdue"? Le groupe le moins peuplé (le plus riche) a-t-il songé à céder quelques-uns de ses îlots "en trop" aux autres ou a-t-il tout simplement perdu au jeu ces îlots dont il n'avait pas besoin ?

DISCUSSION ULTÉRIEURE

Question 1

Qui d'entre vous a avancé le plus loin ? Qui n'a pas beaucoup avancé ? Quelles sont vous remarques ? Handicap, discrimination, opportunités liées à l'origine...

L'Indicateur de Développement Humain (Human development Index) considère le développement comme un accroissement des choix... Les citoyens des pays qui sont situés en queue de ce classement n'ont pas été



longtemps scolarisés, ont une espérance de vie moyenne et disposent d'un PNB par habitant peu élevé. Ces trois facteurs conjugués (société, santé et économie) contribuent au fait que les populations respectives de ces pays ont moins de choix. Ceux qui n'ont pas avancé bien loin ont également eu moins de choix.



Question 2

Qu'est-ce que cet exercice entend démontrer?

Que, dès le début, tout le monde n'a pas les mêmes chances pour avancer dans la vie. Données chiffrées :

- 30% des enfants des rues ont un handicap.
- Les femmes et les fillettes qui présentent un handicap sont davantage exposées à la maltraitance.
- Dans les pays en voie de développement, 90% des enfants handicapés ne sont pas scolarisés.
- 20% des personnes en situation de pauvreté extrême (gagnant moins d'un dollar par jour) présentent un handicap.
- Le taux d'alphabétisation des adultes handicapés ne dépasse pas les 3% à l'échelon mondial.
- Pour chaque enfant qui décède du fait d'un conflit armé, il en reste trois qui survivent en étant atteints d'une incapacité permanente.

Question 3

Où vous seriez-vous trouvé si vous aviez joué votre propre rôle?

Question 4

Quels sont les droits individuels qui sont bafoués pour les personnes qui présentent un handicap ? Logement décent, éducation, mariage, respect, travail,...

Question 5

Quels instruments existent-ils pour s'assurer que les droits de chacun soient respectés ?

La Convention des Nations-Unies relative aux droits des personnes handicapées (2006)

- Article 8: Les enfants handicapés jouissent des mêmes droits que les enfants valides
- Article 27: droit au travail
- Article 28: toute personne handicapée a droit à un niveau de vie correct et à une protection sociale
- .

La Déclaration Universelle des droits de l'Homme (1948)

...

Question 6

Comment cela se fait-il que la pauvreté et le handicap aillent souvent de paire ?

C'est souvent lié à l'existence d'un cercle vicieux par lequel les handicaps mènent à la pauvreté et par lequel les personnes pauvres ont plus de risques de subir un handicap

Pauvreté → handicap:

Sous-alimentation:

Lorsque l'alimentation n'apporte pas certains nutriments essentiels, cela a souvent de lourdes conséquences chez les enfants.

Carence en fer, par exemple => troubles du développement psychomoteur et QI peu élevé.

Manque d'hygiène :

C'est, par exemple, la cause de certaines maladies infectieuses telles que la polio.

Environnement de travail dangereux

Handicap → pauvreté

Dans les pays du Sud : 80% des personnes handicapées sont privées d'emploi En Belgique : +/- 70% des personnes handicapées sont privées emploi



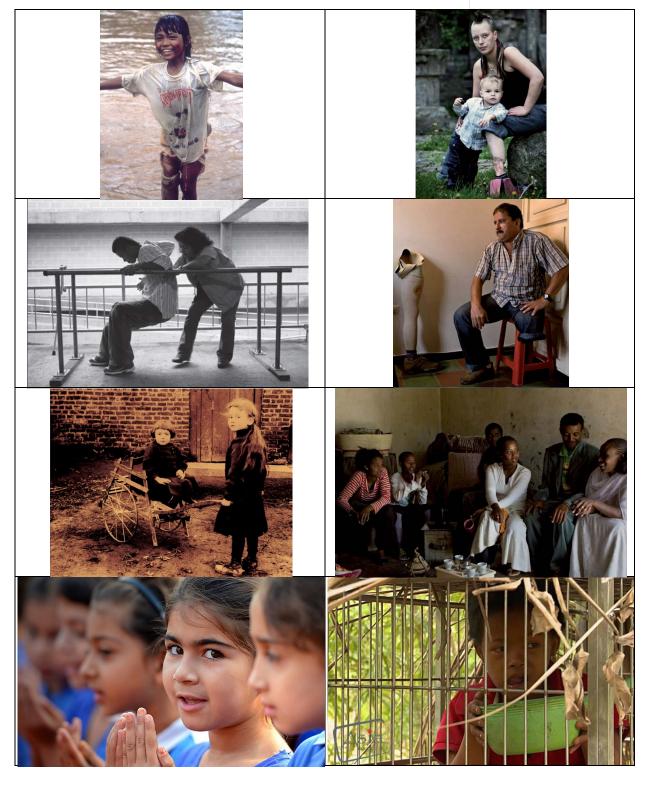


ANNEXE : CARTES REPRÉSENTANT LES PERSONNAGES

Tu es Vanna , une fillette qui vit au Laos. Tu as perdu l'une de tes jambes en trébuchant sur une mine antipersonnel tandis que tu nourrissait les poules.	Tu es Maïté , une fillette âgée de 8 ans et vivant en Belgique . Tu as été gravement blessée par l'éclatement d'une grenade datant de la première guerre mondiale. Cela s'est passé près d'un feu de camp des scouts (quatre-vingts ans après la fin de la guerre !). Tu as dû subir de nombreuses opérations et tu n'as bénéficié que d'une demi-heure de classe par jour au sein de l'hôpital. Après avoir obtenu ton diplôme de fin d'études primaires sans aucun problème, tu as cessé d'être scolarisée à l'issue de la 5ème année d'études secondaires. Tu as essayé de travailler auprès des personnes âgées, mais ton corps n'a pas pu suivre.
Tu es Alem et tu vis en Éthiopie . Tu y réapprends à marcher après que l'on t'ait amputé la jambe gauche. Tu dois te chercher un nouveau travail, ce qui s'avère difficile, puisque tu te déplaces difficilement.	Tu es Orlando et tu vis en Colombie . Il y a quelque temps de cela, tu as été blessé par une mine antipersonnel. Le processus de rééducation ne se passe pas très bien. Tu as encore beaucoup de douleurs fantômes. C'est pourquoi l'apprentissage de la marche à l'aide d'une prothèse est très difficile pour toi.
Tu es Rachel, une jeune fille victime de la guerre. Tu vis en Belgique . La guerre t'a traumatisée, à tel point que tu es devenue sourde et que tu ne parviens plus à parler.	Tu es Aynalem , une fillette qui vit en Éthiopie . A l'âge de 7 ans, tu as été gravement touchée par un bombardement de bombes à sous-munitions. Il a fallu t'amputer une jambe. Il faut que l'on te refabrique une prothèse à intervalles réguliers. Heureusement, ta famille est là pour te soutenir.
Tu es Malela , une fillette qui vit au Pakistan . Tu n'as n'a pas le droit d'aller à l'école. Tu ne sais donc ni lire ni écrire. Tu dois rester à la maison et participer aux tâches ménagères.	Tu es Savary , une fillette qui vit au Cambodge . Tu es atteinte du syndrôme de Down. Tu restes enfermée à la maison, où l'on te cache aux regards des autres. Tes parents ont honte de toi. Tu ne reçois pas les soins et le soutien dont tu aurais besoin.











Tu es Johannes , un homme qui vit à Kwaggafontein, une ville déshéritée qui se trouve en Afrique du Sud . Tu as créé ta propre école, où tu apprends aux enfants comment on peut utiliser un ordinateur. Pour ce faire, tu n'as reçu aucun soutien des collectivités publiques.	Tu es Lucienne , une femme qui vit au Benin (en Afrique de l'Ouest). Ta jambe gauche est restée paralysée à la suite d'une polio dont tu as souffert. Autrefois, tu manquais vraiment de confiance en toi. Le fait de rejoindre l'équipe handisport de basketball, t'a permis de te sentir bien mieux dans ta peau. Tu as un petit magasin de retouche de vêtements, mais il n'y vient assez de clients.
Tu es Victoire , une femme qui vit au Togo . Chaque jour, tu parcours les rues en compagnie de tes enfants pour essayer de survivre en y vendant des fruits et des légumes.	Tu es Patricia et tu vis en Colombie. Tu as un handicap physique. Tes muscles sont très relâchés et tu ne peux te déplacer qu'à l'aide d'un déambulateur ou d'un fauteuil roulant. Tu ne trouves du travail nulle part. Chez toi, tu élèves des poules que tu essaies ensuite de revendre. Ce faisant, tu essaies de subvenir aux besoins de ta famille.
Tu es Jeanine. Tu vis au Malawi, où tu travailles en tant qu'ambassadrice des États-Unis d'Amérique . Tu gagnes bien ta vie et tu peux exercer de l'influence au sein de ton pays.	Tu es Maud , une femme qui vit en France . Tu es homosexuelle et tu travailles en tant qu'employée de banque.
Tu es Mouâd , un homme qui vit au Maroc . Tu es homosexuel. Tes parents aimeraient bien que tu épouses la fille de leurs amis. Tu t'y refuses.	Tu es Nathalie , la fille d'un médecin et d'une enseignante belge . Tu étudies le droit à l'université de Bruxelles.











Tu es Juan , un adulte espagnol souffrant d'une polyarthrite (inflammation des articulations). Parfois, il arrive que tu ne puisses plus bouger. Ta femme est décédée et tu lui survis dans la solitude.	Tu es Nadia , une femme congolaise âgée de 31 ans. Tu habites dans un village reculé. Ton acuité visuelle a toujours été limitée, et ce depuis ta naissance.
Tu es Charlotte , la compagne d'un artiste toxicomane vivant à Londres . Tes parents ne veulent plus te voir car ils ne sont pas d'accord avec tes choix amoureux. Tu as un emploi permanent en tant qu'assistante de direction au sein d'une société spécialisée dans le transport international.	Tu es Svay , la maman cambodgienne d'une fillette présentant une déficience intellectuelle. Durant la guerre civile des années 70, tu n'as pas réussi à nourrir ta fille comme il le fallait, ce qui a entraîné chez elle une incapacité mentale. Tu es la grand-mère d'un petit garçon qui, lui aussi, souffre d'une incapacité mentale. Avec les moyens dont tu disposais, tu as créé à Phnom Penh, la capitale du Cambodge, un hôpital de jour pour les enfants handicapés mentaux.
Tu es Armando Emilio et tu viens du Mozambique . Il y a deux ans, tu es arrivé en Belgique pour y trouver un meilleur avenir. Ici, tu vis seul puisque ta famille est restée là-bas. Tu n'as toujours pas de papiers et tu ne peux donc pas travailler en Belgique.	Tu es Hamoudi , un jeune homme qui vit en Irak . Tu n'as plus qu'une seule jambe. Tu rêves de devenir un joueur de foot de renom. Ton père vend des tomates au marché. Astuce audiovisuelle : Extrait de 'Baghdad Messi'
Tu es Ahmed et tu vis en Afghanistan. Tu habites à la frontière du Pakistan, dans une ville où de nombreux trafiquants d'armes viennent se cacher. Tu tiens un commerce de primeurs. Ton frère et ton oncle sont morts durant une attaque à la bombe. Pour ta femme comme pour tes trois enfants, le fait de sortir seule (seuls) de la maison peut s'avérer risqué.	Tu es Annouar et tu vis en Egypte . Tu as étudié l'histoire et tu travailles en tant que guide touristique. En raison des troubles consécutifs à la révolution égyptienne de 2011, les touristes sont bien moins nombreux à visiter le pays. Tu es donc obligé d'accepter de petits travaux de traduction que te propose une ONG locale.











Tu es un jeune homme aveugle qui vit en Iran. Tes parents sont	
tous deux issus d'une famille aisée. Tu as appris à lire en braille. Tu	
ne trouves pas de travail. Tu peux lire beaucoup de livres, puisque	
ta famille a investit dans des dispositifs d'aide visuelle adaptés à ta	
déficience. Chaque semaine, tu lis des textes à voix haute pour un	
public d'élèves étudiant dans une école élémentaire de ta ville.	
1	I .