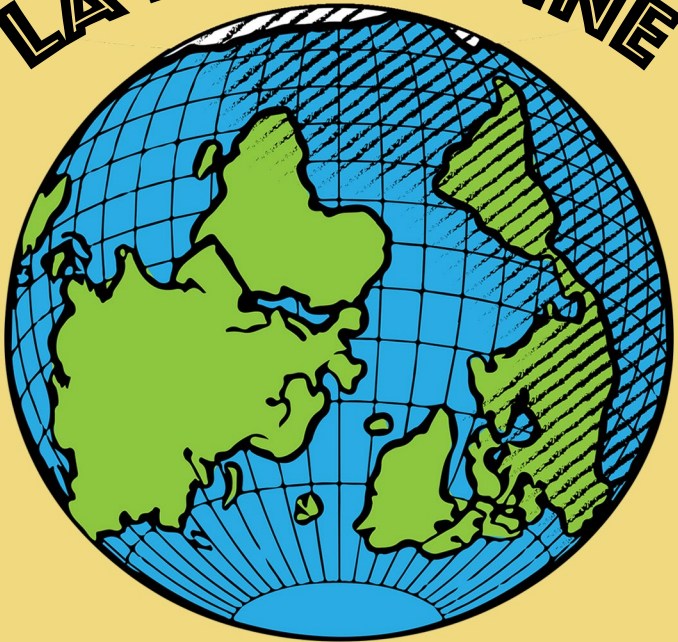


LA MALDONNE



RÈGLES DU JEU


PRÉMISSSE


Le jeu peut être troublant pour des personnes qui ont vécu du racisme environnemental, des expériences de migrations et des impacts de la colonisation et de l'extractivisme. Parce qu'il en parle précisément, il peut déclencher des flashbacks et des souvenirs malaisants. 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.

Lors de la réalisation de ce jeu, il a été très difficile de choisir entre de nombreux cas pour illustrer le racisme environnemental et la migration. Sur chaque carte, les descriptifs sont assez brefs et ciblent des enjeux précis. Par exemple, il y aurait beaucoup d'autres choses à dire autour de la communauté d'Opitciwan, des personnes qui y vivent, de leur culture et de leur territoire, au-delà du déplacement forcé lié à l'inondation du barrage Gouin. C'est la même chose pour toutes les autres cartes.

MATÉRIEL

 20 cartes-informations qui représentent chacune un cas illustrant le racisme environnemental ou la migration.

 20 cartes-photos à associer avec les cartes-informations correspondantes.

 2 cartes-animation qui définissent les concepts de racisme environnemental et de migration pour aider à l'animation du jeu.

DÉROULEMENT

Première option

L'animateur·trice mélange les cartes-informations et les distribue équitablement aux joueur·euses. Il·elle fait la même chose avec les cartes-photos.

Un·e premier·ère joueur·euse lit une de ses cartes-informations. Les autres joueur·euses essaient de trouver qui, parmi elleux, a la carte-photo correspondante au cas exposé. L'animateur·trice les aide au besoin.

Le·a joueur·euse qui détient la carte-photo recherchée la remet à celui qui a la carte-information correspondante. Il·elle lit à son tour une carte-information afin de trouver la carte-photo correspondante.

À chaque association réalisée, l'animateur·trice pose des questions pour susciter la discussion. Au besoin, iel complète les informations présentes sur les cartes à partir de la trousse pédagogique du projet.

Deuxième option

Les cartes-photos sont cachées à des endroits significatifs par rapport à leurs thématiques. Par exemple, à proximité:

- d'un lavabo s'il s'agit de Grassy Narrows (contamination des rivières);
- de la toilette s'il s'agit d'Opitciwan (barrage hydro-électrique);
- de la poubelle s'il s'agit de Kanehsatà:ke (dépotoir);
- du panneau électrique s'il s'agit de Kitcisakik (accès à l'électricité);
- d'une voiture s'il s'agit du Yintah (pétrole);
- du frigo s'il s'agit du travail agricole saisonnier (industrie alimentaire), etc.

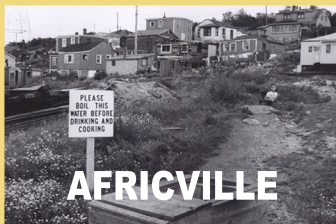
Les joueur·euses sont réparti·es en équipes de deux. L'animateur·trice leur distribue les cartes-informations équitablement. Les équipes doivent retrouver dans l'espace les cartes-photos correspondant à leurs cartes-informations.

Une fois les cartes associées, les joueur·euses se retrouvent en grand groupe

pour présenter les cas. L'animateur·trice pose des questions pour susciter la discussion.

Questions de discussions

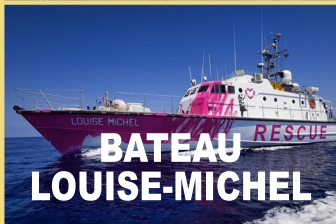
- As-tu déjà entendu parlé des situations évoquées sur les cartes?
- Est-ce que cela te fait penser à d'autres histoires semblables?
- Comment te sentirais-tu si la toilette débordait chez toi et que l'eau se déversait sur tes affaires?
- Comment réagirais-tu si tu te réveillais un jour et que tu trouvais un énorme dépotoir plein de déchets dans ta cour arrière?
- Qu'est-ce que cela te ferait si tu perdais ta maison et devais partir sur un autre territoire?
- Comment te sentirais-tu si demain tu voulais aller dans une autre ville mais qu'on t'en empêchait, parce que tu ne fais pas partie du groupe majoritaire de cette ville?
- As-tu remarqué la manière d'écrire les différents territoires dans les titres des cartes?
- As-tu des idées de ce qu'on pourrait faire ensemble face à ces situations d'injustice?
- À ton avis, pourquoi a-t-on choisi d'appeler ce jeu La Maldonne?



AFRICVILLE



**AIRE D'ACCUEIL
SAINT-MENET**



**BATEAU
LOUISE-MICHEL**



BOKÉ



**CARAVANE DE
MIGRANT-ES**



CHOCÓ



**GRASSY
NARROWS**



KANEHSATÀ:KE



KATRINA



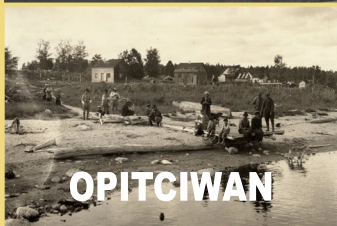
KITCISAKIK



MARMATO



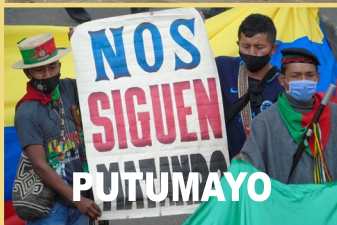
MONTREAL-NORD



OPITCIWAN



PICTOU LANDING



PUTUMAYO



TRAVAIL AGRICOLE SAISONNIER



TUVALU



WARREN COUNTY



XINJIANG



YINTAH

La Maldonne est un jeu de carte-association sur la justice environnementale. À travers des histoires concrètes d'injustices et de résistances, le jeu vise à vulgariser les concepts de racisme environnemental et de migration.

La Maldonne 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 *La Maldonne* 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:

<http://territoiresenjeu.pasc.ca>
info@pasc.ca