

Enfants en situation de rue (13-15 ans)

Activité « Dans la peau d'un gamin de la rue »

Objectifs

- Faire prendre conscience aux jeunes des problèmes auxquels sont confrontés quotidiennement les enfants dans la rue
- Les mettre dans la situation de faire des choix que pourrait devoir faire un enfant en situation de rue et d'en saisir les conséquences
- Faire prendre conscience aux jeunes des compétences que peut développer un enfant dans la rue.

Matériel

- 1 jeu de fiches numérotées et plastifiées du jeu de rôle (voir annexe)
- un dé

Déroulement

- Commencez par présenter aux enfants le thème qui va être abordé durant l'heure qui suit : les enfants en situation de rue. Écrivez le thème au tableau et demandez-leur ce que ces mots évoquent pour eux. Si cela ne leur parle pas, vous pouvez parler d' « enfants des rues ». En ont-ils déjà rencontrés ? Que faisaient-ils ? Ont-ils vu des reportages sur eux à la télévision ?
- Dites-leur qu'ils vont maintenant être amenés à se mettre dans la peau d'une bande d'enfants de la rue et présentez-leur les règles du jeu de rôle. Vous allez leur lire des situations que vivent les enfants dans la rue et ils devront créer eux-mêmes l'histoire en se décidant entre plusieurs options. Donnez-leur les règles suivantes :
 - Ils disposent de 5 points vie, qui peuvent diminuer ou augmenter au fil des événements. Quand ils arrivent à 0 point vie, c'est la mort. Ils peuvent aussi gagner des points richesse, avec lesquels ils pourront acheter certains avantages.
 - Quand ils devront prendre des décisions, la marche à suivre sera la suivante : ils vont se diviser en 6 groupes et pour chaque choix, les élèves d'un groupe seront appelés à exprimer leur opinion sur la décision à prendre et ses possibles conséquences. Les personnes du groupe ont 3 minutes pour exprimer leur avis sur le choix à prendre en l'argumentant. L'animateur (vous) est responsable de contrôler que le temps ne soit pas dépassé et d'avertir du temps qui reste. Les autres groupes écoutent et n'ont pas le droit d'intervenir. Ils parleront lorsque ce sera leur tour.
 - A la fin du temps imparti, tous les élèves (et pas seulement le groupe) pourront voter à main levée pour l'une ou l'autre option. L'option qui a eu le plus de voix l'emporte et vous continuez l'histoire en vous rendant à la fiche suivante.
 - Les jets de dés à effectuer durant l'histoire (exprimant le hasard) sont faits par l'un des membres du groupe qui doit s'exprimer pour cette action.
- Notez au tableau les 5 points de vie (5 barres), et écrivez aussi « Points de richesse » (au début, ils n'en ont pas. Demandez aux élèves de se mettre rapidement par groupes, en restant autour des bancs. A présent, vous pouvez commencer le jeu (lire les fiches et suivre les instructions données). En lisant, circulez entre les bancs et parlez bien fort de façon à ce que chacun vous entende.

- **Débriefing**

- Demandez aux élèves comment ils ont vécu le jeu. Qu'est-ce qui était difficile ? Y a-t-il des choses qu'ils ont trouvées injustes ?
- Demandez-leur aussi de quoi les enfants représentés dans le jeu manquent, d'après eux. De quoi auraient-ils besoin pour améliorer leur situation ?

CES BESOINS CORRESPONDENT AUSSI À DES DROITS.

Donnez quelques exemples tirés de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant

- le droit à une nourriture suffisante et saine
- le droit à l'éducation
- le droit d'être protégé de la violence et de l'exploitation
- le droit de jouer, de rire et de rêver

Par quels moyens pourrait-on aider ces enfants ? Comment faire en sorte que leurs droits soient mieux respectés ?

Écoutez les propositions des jeunes et complétez-les grâce à vos connaissances du sujet (voir le « Dossier thématique pour l'enseignant » consacré aux enfants en situation de rue, téléchargeable sur le site de Terre des hommes www.tdh.ch).

S'il reste du temps, vous pouvez faire avec les jeunes le quizz sur la situation des enfants dans le monde (VOIR PAGE SUIVANTE).

POUR LES 13-15 ANS

Quizz sur les enfants du monde

Objectifs :

- faire découvrir aux jeunes la situation des jeunes et enfants du monde
- partager, échanger leurs connaissances dans le cadre du groupe, choisir de façon démocratique
- aborder les droits de l'enfant à la non discrimination, à une identité, à l'éducation, à une nourriture suffisante et saine, aux soins

Matériel :

- 6 jeux de panneaux plastifiés (A, B, C, D)
- Un chronomètre ou une montre
- Une clochette

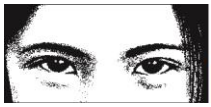
Déroulement

- Expliquez aux jeunes qu'ils vont participer à un quizz sur les enfants du monde.
- Dites-leur de se mettre en groupe (5 ou 6 groupes). Vous donnez à chaque groupe un numéro (1, 2, 3,...) ainsi que 4 panneaux avec une lettre (A, B, C, D) inscrite sur chacun d'entre eux. Vous choisissez dans chaque groupe un jeune responsable de lever le panneau le moment venu.
- Donnez les consignes pour le jeu : vous allez poser une question (qui sera projetée au rétroprojecteur. Ce sont des questions à choix multiples. A la fin de la lecture de la question, le chrono sera enclenché : chaque groupe aura 3 minutes pour se mettre d'accord sur une réponse à donner. Vous avertirez qu'il reste 2, 1 minute, 30 secondes, 10 secondes et agiterez la clochette à la fin du temps imparti. Vous avertirez alors les groupes que le temps est fini et direz : « 3,2,1, LEVEZ ». A ce moment-là, la personne désignée dans chaque groupe lèvera bien haut la pancarte choisie, et n'aura plus le droit d'en changer.

Important !

Chaque responsable du panneau doit le lever au moment demandé. Les personnes qui le lèvent après les autres (risque de regarder les réponses des autres groupes) auront un point de pénalité.

- Vérifiez que les consignes aient bien été comprises et commencez le jeu. Lisez la 1ère question et enclenchez le chronomètre.
- Au moment où les panneaux sont montrés, dites-leur de les garder levés, et notez les réponses de chaque groupe au tableau. Gr. 1 > B, Gr. 2 > C... Donnez la bonne réponse et inscrivez un point supplémentaire pour chaque groupe ayant donné une bonne réponse.
- A la fin, les points sont comptabilisés et le groupe vainqueur proclamé. Donnez la parole aux jeunes pour un débriefing. Qu'est-ce qu'ils savaient déjà? Qu'est-ce qui les a surpris ? Comment voient-ils leur situation à eux par rapport à la jeunesse mondiale ?



Quizz

1. Quelle proportion de la population mondiale est âgée de moins de 25 ans ?
 - A. Le tiers
 - B. La moitié
 - C. Le quart
 - D. Les trois quarts
2. Sur 10 enfants, combien vivent dans des pays en voie de développement ?
 - A. 7
 - B. 4
 - C. 9
 - D. 1
3. Il existe encore des pays où moins de la moitié des enfants ne vont pas à l'école. Lesquels ?
 - A. Uruguay, Chili, Philippines, Seychelles
 - B. France, Belgique, Suisse, Italie
 - C. Niger, Djibouti, Angola, Afghanistan
 - D. Mexique, Chine, Tunisie, Brésil
4. Plus de la moitié des enfants de la planète n'ont toujours pas accès à de l'eau propre et à des toilettes
 - A. Vrai
 - B. Faux
5. Dans le monde, combien d'enfants de moins de 5 ans souffrent-ils de malnutrition aigüe (cela veut dire qu'ils manquent gravement de nourriture et souffrent de manques importants dans leur alimentation) ?
 - A. 1 enfant sur 10
 - B. 1 enfant sur 100
 - C. 1 enfant sur 50
 - D. 1 enfant sur 20
6. Un enfant sur 12 meurt avant l'âge de 5 ans de maladies qui pourraient être évitées
 - A. Vrai
 - B. Faux
7. Combien d'enfants dans le monde ne sont pas vaccinés contre les principales maladies ?
 - A. 1 sur 2
 - B. 1 sur 3
 - C. 1 sur 10
 - D. 1 sur 5
8. Sur le nombre total d'enfants qui ne vont pas à l'école, 60% sont des filles
 - A. Vrai
 - B. Faux
9. Dans quel continent y a-t-il le plus gros pourcentage d'enfants de moins de 15 ans qui travaillent ?
 - A. Europe
 - B. Asie
 - C. Amérique
 - D. Afrique
10. Avoir des papiers d'identité, pour un enfant, le rend moins vulnérable à l'exploitation et lui facilite l'accès à l'éducation et aux soins médicaux.
 - A. Vrai, on peut protéger plus facilement un enfant qui a des papiers

B. Faux, cela ne change rien

CORRIGÉ

1. B: Près de la moitié de la population mondiale est âgée de moins de 25 ans.
2. C: Neuf enfants sur dix vivent dans les pays en voie de développement.
3. C: Au Niger, seuls 30 % des enfants sont scolarisés. Ils ne sont également que 33 % à Djibouti, 36 % en Afghanistan et 37 % en Angola à pouvoir aller à l'école.
4. A: Vrai
5. A: 55 millions d'enfants souffrent de malnutrition aiguë (comprenant diverses formes de malnutrition), soit un enfant de moins de 5 ans sur 10 dans le monde.
6. A: Vrai. Un enfant sur 12 meurt avant l'âge de 5 ans, principalement de causes qui pourraient être évitées.
7. B: Près d'un tiers des enfants du monde ne sont pas systématiquement vaccinés
8. A: Vrai. Sur les 113 millions d'enfants absents de l'école primaire, 60% sont des filles.
9. B: En Afrique, 40 % des enfants exercent une activité rémunérée (souvent très faiblement).
10. A: Vrai : L'enfant sans certificat de naissance risque d'être privé de soins médicaux, de suppléments nutritionnels, de prestations sociales et d'école. Plus tard, le fait d'avoir une carte d'identité le protégera peut-être mieux contre un mariage précoce, le recrutement prématuré sur le marché du travail ou dans l'armée.

Conclusion de l'heure

A la fin de l'activité, dites que Terre des hommes s'engage dans le monde entier pour faire respecter les droits des enfants, grâce à des projets divers : permettre à des jeunes qui vivent dans la rue de suivre une formation, financer une opération très chère pour des enfants qui ont des graves problèmes de santé, etc. Eux aussi peuvent s'engager pour les droits, en en parlant avec leurs amis, leurs parents.

Ils se sont aussi engagés à mener l'action Terre des hommes au mois de novembre. L'argent récolté grâce à cette action permettra de soutenir les projets qui aident les enfants. Quelle que soit la somme récoltée, on peut déjà faire beaucoup dans ces pays.

Remerciez les élèves de leur participation, et de leur engagement pour les enfants. Remercier aussi l'enseignant(e).



ANNEXE : Fiches histoire

Fiche 1

Il n'est que 9 heures du matin, et pourtant la chaleur est déjà écrasante dans les rues de Dehli, où toi et tes amis tentez de vendre vos journaux aux passants. Plusieurs heures déjà que vous hélez la foule des travailleurs : « Le Dehli Post, achetez le Dehli Post ! Des nouvelles fraîches du jour ! ». Vous êtes en train de regarder votre tas de journaux qui peine à diminuer lorsque vous apercevez tout à coup, au coin de la rue, une belle femme, vêtue d'un magnifique sari brodé de motifs délicats. Elle porte des lunettes de soleil d'une marque très connue et a posé négligemment la bride de son sac à main sur son épaule. Elle vient vers vous. Vous faites signe aux autres et vous vous concertez discrètement pour savoir ce que vous allez faire. Qu'allez-vous décider ?

- A voir sa tenue, elle doit sûrement être très riche. Vous essayez de lui volez son sac. Faites un jet de dé d'agilité (si le nombre s'élève à 3 ou plus, allez à la fiche numéro **2a**, sinon, allez à la fiche numéro **2b**)
- C'est trop risqué. Vous la laissez passer son chemin sans rien faire > allez à la fiche numéro 3
- Vous lui demandez une petite pièce. Avec un joli sourire, ça peut toujours marcher. Faites un jet de dé de pouvoir de persuasion : si vous faites un ou deux, allez à la carte **2c**. Si vous faites 3 ou 4, allez à la fiche **2d**. Si vous faites 5 ou 6, allez à la fiche **2e**.

Fiche 2a

A deux, vous vous approchez, l'air de rien, de la belle dame. Un de tes amis la bouscule, s'excuse, pendant que toi, de l'autre côté, tu lui arraches son sac à main. Elle crie « Au voleur » ! Mais trop tard ! Vous êtes déjà loin ! En ouvrant le sac, vous trouvez de l'argent dans son porte-monnaie et recevez un point richesse. Allez maintenant à la fiche numéro **3**.



Fiche 2b

A deux, vous vous approchez, l'air de rien, de la belle dame. Un de tes amis la bouscule, s'excuse, pendant que toi, de l'autre côté, tu lui arraches son sac à main. Elle crie « Au voleur » ! Un homme l'entend, vous court après et vous plaque sur le sol. Il vous prend par le collet et vous amène au commissariat le plus proche. Vous passez trois nuits en prison, et perdez par la même occasion 1 point de vie. Allez maintenant à la fiche numéro 3.

Fiche 2c

Pas de chance, vous n'avez pas su vous montrez assez persuasifs. La belle dame ne vous a rien donné. Elle part rapidement en serrant son sac à main contre elle. Allez maintenant à la fiche numéro 3.



Fiche 2d

Votre sourire et vos habits troués touchent le cœur de la belle dame. Elle sort un porte-monnaie de son sac et vous donne une belle pièce toute brillante. Vous gagnez un point richesse et vous vous rendez maintenant à la fiche numéro **3**.

Fiche 2e

Votre sourire et vos habits troués touchent le cœur de la belle dame. Non seulement elle vous donne une petite pièce (un point richesse), mais elle vous propose de venir prendre le thé chez elle. Surpris par votre chance, vous la suivez et arrivez devant une belle maison de bois clair, avec un jardin immense, mais mal entretenu. On dirait une maison des anciens colons anglais. La dame vous conduit dans son salon. Vous vous sentez tout à coup bien sale et bien pauvre dans une demeure si prestigieuse. Des portraits d'ancêtres ornent les murs du salon, des rideaux de riche étoffe pendent aux fenêtres. La dame vous amène une tasse de thé et vous dit de l'attendre pendant qu'elle va chercher quelques sucreries.

- Vous patientez sagement en faisant bien attention de ne rien toucher. Allez à la fiche **2f**
- Vous remarquez que les petites cuillères sont en argent. Vous les mettez dans votre poche et vous vous enfuyez de cette grande maison où vous ne vous sentez pas à votre aise. Faites un tir de chance. Si vous avez moins que 4, allez à la fiche **2g**. Si vous avez 4 et plus, allez à la fiche **2h**



Fiche 2f

La dame revient avec de petites pâtisseries sur un plateau. Vous vous jetez dessus. Vous avez tellement faim. Cela fait depuis hier matin que vous n'avez plus mangé. La dame vous regarde d'un air attendri. Elle vous pose des questions sur votre famille. Vous lui répondez que votre père est mort il y a 3 ans de cela, et que votre mère s'est remise en couple avec un homme violent, qui vous battait et refusait de vous envoyer à l'école. Vous vous êtes enfui pour trouver du travail en ville, et depuis, vous vivez et dormez dans la rue. La dame vous demande ce que vous savez faire. Vous lui dites que vous aimez bien vous occuper des arbres et des fleurs. La dame vous dit qu'elle cherche justement quelqu'un qui pourrait s'occuper de son jardin : depuis le départ de son vieux jardinier, il est à l'abandon. Elle vit seule depuis la mort de son mari et n'a pas d'enfants. Elle vous propose de vous héberger, de vous donner des cours le matin pour apprendre à lire et à écrire. L'après-midi, vous vous occuperiez du jardin. Vous acceptez. La générosité de cette femme vous ouvre un avenir.

Allez à la **fiche 3** pour voir ce qui arrive à vos camarades.

Fiche 2g

Pas de chance ! En sortant de la maison en courant, vous tombez sur le jardinier, qui vous stoppe net en vous demandant ce que vous faites là. Vous bredouillez quelque chose, mais tout de suite, il vous a fouillé les poches et découvert les petites cuillères volées. Il vous emmène au commissariat. Vous passez 3 nuits en prison et vous vous faites tabasser par les autres détenus. Vous perdez un point de vie et vous rendez à la **fiche 3**.



Fiche 2h

Les petites cuillères cliquètent dans votre poche ! Vous allez pouvoir en tirer un bon prix. Rajoutez un point richesse et allez à la **fiche 3**.

Fiche 3

Vous retrouvez vos amis dans une des décharges de la ville, où ils essaient de trouver des objets qu'ils pourront revendre par la suite. Les déchets s'entassent à perte de vue. Dans la décharge, l'odeur est épouvantable. Un mélange de moisissure, d'huile rance, de fruits pourris. Malgré le dégoût que vous inspirent ces détritrus, vous plongez vos mains dans le tas pour chercher des objets à récupérer. Faites un tir de chance pour voir ce que vous trouvez.

- Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous à la fiche **3a**
- Si vous obtenez 3 ou 4, allez à la fiche **3b**
- Si vous avez 5 ou 6, prenez la fiche **3c**



Fiche 3a

Aujourd'hui, ce n'est pas votre jour : après des heures passées à remuer les déchets, vous n'avez pu mettre dans votre sac plastique qu'une vieille basket, dont vous cherchez vainement à reformer la paire. Vous trouvez aussi quelques bouteilles usagées, mais la plupart sont ébréchées et ne valent pas grand-chose. En plus, en fouillant dans les déchets, vous avez réussi à vous entailler profondément la main avec un verre cassé. Vous perdez un point de vie, à moins que vous ayez un point richesse, qui vous permette d'aller vous faire soigner chez le médecin. Vous vous rendez à la **fiche 3d**.

Fiche 3b

De loin, vous apercevez une forme un peu plus claire dans le tas de déchets. Vous vous approchez : il s'agit d'un paquet de vêtements froissés et tachés, mais en bon état : aucun trou à signaler ! C'est fou tout ce que ces riches peuvent jeter : vous, vous n'auriez jamais eu l'idée de jeter des habits qui sont encore en bon état. En tout cas, ces habits vont sûrement intéresser l'un de vos revendeurs du marché ! Vous pourrez en tirer un bon prix ! Rajoutez-vous 1 point richesse. Que faites-vous maintenant ?

- Vous continuez à chercher. Peut-être la chance va-t-elle continuer de vous sourire ? Allez à la **fiche 3d**.
- Vous décidez que vous avez assez travaillé et vous vous mettez à la recherche d'un endroit où passer la nuit. Allez à la **fiche 4**.



Fiche 3c

C'est votre jour de chance ! En creusant la pile de déchets, vous tombez tout à coup sur un sac en plastique noir, fermé par une ficelle. Vous l'ouvrez et découvrez une dizaine de téléphones portables, en plus ou moins bon état. Mais qu'importe, votre ami Santoch s'y connaît en électronique et sera capable soit de les réparer, soit de revendre les pièces de ces appareils cassés. Vous criez de joie en montrant votre découverte aux autres enfants, quand tout à coup vous voyez un grand gaillard de 16 ans qui s'avance vers vous l'air menaçant, bien décidé à vous voler votre trouvaille. Que faites-vous ?

- Vous essayez de vous enfuir, mais c'est risqué, car l'autre garçon a de plus longues jambes que les vôtres. Faites un tir de chance. Si vous faites 3 ou moins allez à la fiche **3e**. Sinon, allez à la fiche **3f**.
- Vous décidez de l'affronter seul. Allez à la fiche **3g**.
- Vous appelez vos amis en renfort et vous vous rendez à la fiche **3h**.

Fiche 3d

Alors que vous vous remettez à fouiller les déchets avec une énergie renouvelée, vous voyez tout à coup un grand gars s'approcher de vous. Il a bien deux ans et une tête de plus que vous. Et il commence à vous crier dessus : « Dégage, minus, c'est notre territoire ici. T'as rien à faire là ! ». Que faites-vous ?

- Vous essayez de vous enfuir, mais c'est risqué, car l'autre garçon a de plus longues jambes que les vôtres. Faites un tir de chance. Si vous faites 3 ou moins, allez à la fiche **3e**. Sinon, allez à la fiche **3f**.
- Vous décidez de l'affronter seul. Allez à la fiche **3g**.
- Vous appelez vos amis en renfort et vous vous rendez à la fiche **3h**.



Fiche 3e

En essayant de vous enfuir, vous vous prenez les pieds dans un rouleau de fil de fer qui traîne dans la décharge et vous vous étalez de tout votre long, le nez dans les déchets. Le gars a vite fait de vous rattraper et vous plonge la tête dans les immondices. Vous étouffez ! Il vous prend tous les objets que vous aviez trouvés (vous perdez vos points richesse) et vous menace de vous fracasser la tête s'il vous retrouve à fouiner sur son territoire. Vous vous relevez avec peine et retournez dans la rue, en vous enlevant un point de vie pour la frayeur que vous avez eue. Allez à la fiche 4.

Fiche 3f

Vous prenez les jambes à votre coup. Votre cœur bat comme un fou dans votre poitrine ! Vous vous attendez à recevoir d'une minute à l'autre un coup par derrière, qui vous projettera par terre... mais rien ne vient... Vous continuez de courir jusqu'à la sortie de la décharge et vous vous retournez enfin : vous voyez le gars qui vous poursuivait allongé de tout son long par terre, le visage et les habits déchirés. En vous courant après, il s'est pris les pieds dans des rouleaux de fils de fer barbelés qui traînaient là et a été stoppé net dans sa poursuite. Vous avez eu de la chance ! Allez maintenant à la fiche 4.



Fiche 3g

Très mauvaise idée ! Le gars s'approche de vous. Vous essayez de lui envoyer votre poing dans la figure, mais vous n'atteignez que son épaule, et votre coup ne le fait même pas broncher. C'est lui qui soudain se met à vous rouer de coups, qui eux vous atteignent tous et vous laissent sur le sol, sans connaissance. Quand vous revenez à vous, tout le monde est parti, et vous avez été délestés de tout votre argent. Vous vous relevez en titubant (moins 1 point de vie) et vous vous rendez en soupirant à la fiche 4.

Fiche 3h

L'union fait la force, à ce qu'il paraît : vous avez donc décidés de vérifier si cela était vrai. Vous êtes plus petits que le gars qui vous affronte, mais plus nombreux aussi, et peut-être plus malins ! Vous vous ruez sur lui avant qu'il n'ait le temps de dire ouf. L'un lui attrape les jambes et le fait tomber. L'autre lui met les mains devant les yeux pour qu'il ne voie plus rien. Le troisième lui attache les mains avec un bout de corde qui traîne par-là ! Il est immobilisé, et crie comme un putois pour que vous le détachiez. Mais pas question ! Vous lui faites les poches. Faites un tir de chance. Si vous faites 4 et plus, vous trouvez de l'argent dans ses poches et vous ajoutez un point richesse. Sinon, rien. De toute façon, vous vous rendez, fiers de votre victoire, à la fiche 4.



Fiche 4

La nuit tombe, et vous et vos amis êtes encore dans la rue. Vous faites partie des enfants qui ont encore leurs parents et vous décidez de rentrer dormir à la maison. D'autres de vos amis vont dormir dans la rue cette nuit. Après trente minutes de marche, vous arrivez devant la maison de votre famille : quelques planches mal jointes laissent filtrer une faible lumière. Vous entrez : sous le toit de taule, il fait encore une chaleur étouffante. Vos 3 frères et sœurs dorment déjà, entassés sur la même natte, dans un coin, à même le sol. Votre mère pétrit la pâte pour les galettes et votre père fume en silence. Ils vous regardent à peine lorsque vous entrez. Vous vous asseyez. Votre ventre crie famine. Vous demandez à votre mère une galette mais votre père l'arrête d'un geste. Il dit : « Uniquement s'il a ramené quelque chose ».

- Si vous avez au moins un point de richesse, allez à la fiche **4a**
- Si vous n'avez pas de points de richesse, allez à la fiche **4b**

Fiche 4a

Vous donnez l'argent récolté durant la journée à votre père et vous recevez un grand bol de riz et une galette. Après avoir bien mangé, vous rejoignez vos frères et sœurs sur la natte pour prendre un peu de repos. Vous roulez un habit en boule sous votre tête et vous endormez aussitôt. Ce bon repas et ce sommeil réparateurs vous donnent un point de vie en plus. Allez à la **fiche 5**.



Fiche 4b

Vous n'avez pas d'argent à donner à vos parents : votre père vous traite de vaurien, de fainéant et vous jette dehors en vous prévenant que cela ne sert à rien de venir, si vous n'êtes pas capable de ramener un peu d'argent. Vous errez dans les rues en vous demandant où vous allez passer la nuit. Vous réfléchissez aux différentes possibilités qui s'offrent à vous.

- La gare est à 40 minutes de marche et c'est un endroit où vous savez pouvoir trouver un abri. Vous décidez d'aller dormir sur l'un des bancs du hall de la gare. Allez à la **fiche 4c**
- Vous êtes fatigués et n'avez plus envie de marcher. Allez à la **fiche 4d**

Fiche 4c

A la gare, il y a déjà une bande d'enfants qui a investi les lieux et ils ne veulent pas vous faire une place pour dormir.

- Vous décidez de vous battre. Faites un jet de dé de force : si vous faites 3 ou plus, vous gagnez et les enfants vous laissent dormir là. Après une nuit plus ou moins tranquille, vous vous rendez à la **fiche 5**. Si vous faites moins de 3, vous vous faites mettre une raclée par les enfants et perdez un point de vie. Vous vous enfuyez et, épuisés, vous vous assoupissez contre un mur. Le matin, vous allez à la **fiche 5**.
- Vous leur donnez un point richesse pour qu'ils vous laissent dormir là (- 1 pt richesse). Après une nuit plus ou moins tranquille, vous vous rendez à la **fiche 5**.



Fiche 4d

Vous cherchez un coin dans une ruelle et vous vous allongez. Faites un tir de chance. Si vous avez 4 ou plus, vous trouvez des cartons et des bouts de tissus pour vous faire un coin un peu confortable. Si vous avez moins de 4, vous vous couchez à même le sol et vous vous réveillez en ayant mal partout (moins un point de vie). Au matin, vous allez à la **fiche 5**.

Fiche 5

C'est le matin, une nouvelle journée commence. Après une nuit plus ou moins mouvementée, vous retrouvez vos amis dans votre rue habituelle pour aller prendre les journaux et les vendre. La journée s'écoule sans événement particulier. Le soir, vous allez chercher votre argent chez votre patron, le propriétaire du kiosque qui vous donne les journaux à vendre. Mais le patron refuse de vous payer. Il dit qu'il n'a pas d'argent aujourd'hui. C'est trop injuste. Vous avez travaillé toute la journée pour rien. Et vous n'avez encore rien mangé de la journée !

- Vous repartez en pleurant (1 point de vie en moins) et vous rendez à la **fiche 6**
- Vous faites semblant de repartir et attendez que le patron ait le dos tourné pour ouvrir la caisse et prendre tout ce qu'il y a dedans (+3 points richesse). Attention, entreprise risquée : vous devez faire 5 en agilité au moins pour que le patron ne vous voie pas. Si vous avez 5 ou plus de 4, allez à la **fiche 5a**. Si vous avez moins de 5, allez à la **fiche 5b**



Fiche 5a

Le patron est occupé avec des clients, il semble en grande discussion. Vous vous approchez silencieusement de la caisse, tournez la clé, et enfournez les billets dans vos poches ! Tant pis pour les pièces, vous les laissez, vous n'avez pas le temps de les prendre et leur cliquetis risque d'attirer l'attention du patron. Vous voilà presque riche ! De quoi tenir une semaine sans travailler. Et après, il faudra changer de coin, parce que si le patron vous recroise, il vous tue ! Ajoutez-vous trois points richesse et allez à la **fiche 6**

Fiche 5b

- Le patron est occupé avec des clients, il semble en grande discussion. Vous vous approchez doucement de la caisse, mais vous n'avez pas vu le fils du patron qui se tenait dans l'ombre et se met à crier. Faites un tir d'agilité. Si vous faites trois ou plus, vous arrivez à vous enfuir et vous rendez en courant à la **fiche 6**. Si vous faites moins de 3, le patron vous roue de coups (moins un point vie) et vous dit de ne plus jamais revenir. Vous avez un œil au beurre noir et une côte cassée.
- Si vous avez un point richesse, vous allez vous faire soigner au dispensaire et regagner votre point de vie. En traînant les pieds, vous vous rendez ensuite à la **fiche 6**.



Fiche 6

- Dans la rue, un type vous accoste. Il vous dit qu'il peut vous emmener chez un patron qui paie bien. Vous le suivez. Après quelques kilomètres de marche dans un dédale de petites rues d'une partie de la ville que vous ne connaissez pas, vous arrivez dans ce qui vous semble être un grand entrepôt avec de toutes petites fenêtres. Des dizaines d'enfants sont assis par terre devant des métiers à tisser. Ils font des tapis. Le gars vous amène à un métier à tisser qui est libre et dit à un enfant de vous montrer le travail. Vous travaillez toute la journée et vos doigts vous font mal à hurler. A la fin de la journée, vous attendez qu'on vous donne à manger. Le gars passe vers vous avec un bol de riz. Vous n'en recevez que la moitié, car vous êtes débutant et n'avez pas beaucoup avancé durant la journée. Faites un tir de solidarité pour voir si un camarade vous donne un peu de son riz : si vous avez 3 ou plus, vous recevez un peu plus de riz. Si vous avez moins de 3, personne ne partage avec vous et vous avez un point vie en moins.
- Vous vous endormez à même le sol et faites d'horribles cauchemars. Au matin, vous êtes réveillés par des coups de pieds dans les côtes. Vous croyez être toujours en train de rêver, mais non, c'est la réalité. Vous travaillez toute la journée. Vous vous êtes trompés à plusieurs reprises et le surveillant vous a fait sentir son martinet sur les épaules. Tout à coup, en regardant par la petite ouverture, vous apercevez une patrouille de police qui passe dans la rue. Vous attendez qu'ils passent devant la fenêtre et essayez d'attirer leur attention, le plus discrètement possible. Faites un tir de chance : si vous avez 3 ou plus, ils vous aperçoivent et vous allez à la fiche **6a**. Sinon, vous continuez à travailler et allez à la fiche **6b**.



Fiche 6a

Les policiers vous ont vus. Ils sont allés vous chercher du renfort et entrent avec fracas dans l'atelier de tissage, armés. Ils menotent les surveillants et se mettent à la recherche du patron. Vous vous levez et voulez sortir, mais un policier vous rattrape et vous demande : nom, prénom, adresse et nom des parents. Vous donnez votre nom, mais dites que vos parents sont morts. Vous ne voulez pas avoir d'ennuis avec votre père. Les policiers vous disent qu'ils vont vous amener dans un centre pour les enfants des rues.

- Vous les suivez. Allez à la fiche **6c**.
- Vous voulez retrouver vos copains et, dès que les policiers sont moins vigilants, vous fichez le camp pour retrouver votre vie d'avant. Elle est très dure, mais au moins, vous êtes libres. FIN

Fiche 6b

Après une semaine de travail dans cet atelier, vous n'en pouvez déjà plus. Tous vos muscles vous font mal, à cause du travail, et aussi à cause des coups. Vous n'avez presque rien reçu comme salaire, car pour chaque erreur, on vous retient quelques sous, et votre maigre salaire s'est réduit, réduit, réduit. Un soir, vous n'en pouvez plus, vous dites à vos camarades que vous allez essayer de vous enfuir le lendemain, mais comment faire ? Le surveillant est toujours dans la salle, et c'est lui qui a les clés de la porte. Vous êtes désespérés. Un garçon de votre âge vous tend quelque chose et vous dit que ça va vous aider

- Vous refusez. Vous ne savez pas ce que c'est. Allez à la fiche **6d**.
- Vous acceptez. Au point où vous en êtes, la moindre petite chose qui peut vous apporter un peu de réconfort est la bienvenue. Allez à la fiche **6e**.



Fiche 6c

Vous arrivez devant une maison colorée, avec une grande pancarte orange à l'entrée où quelque chose est écrit. Comme vous ne savez pas lire, vous demandez au policier de vous dire ce qui est écrit. Il lit sur la pancarte : « Foyer Terre des hommes - Aide à l'enfance ». Vous entrez et êtes accueillis par une jeune femme très souriante. Elle vous fait visiter les lieux. La salle à manger, où les enfants peuvent prendre un repas nourrissant deux fois par jour, la salle de repos, avec tout plein de petites nattes posées par terre. Et, merveille, une salle de jeu, avec plein d'objets incroyables, que vous avez hâte de toucher. Vous rencontrez ensuite les autres enfants du foyer. Tous des enfants qui vivaient et travaillaient dans la rue, comme vous. Ils vous disent qu'ils aiment être dans cette maison, que les gens sont gentils, même s'ils sont des fois strictes, et qu'ils sont obligés d'aller à l'école. Mais ils ont le droit de jouer, et ils n'ont plus peur d'être agressés dans la rue. Vous décidez de tenter le coup, et dites au policier que vous voulez rester. Un nouvel avenir s'ouvre à vous, loin de la rue et de ses dangers. Mais il faudra encore de la persévérance et du courage pour ne pas y retourner. FIN

Fiche 6d

Vous observez attentivement la salle où vous travaillez. Les fenêtres sont trop petites pour qu'un enfant, même mince, arrive à y passer. Mais vous pouvez essayer de faire passer un message par cette fenêtre. Comment faire, puisque vous ne savez pas écrire ? Et vous n'avez ni papier ni crayon. Il faut trouver autre chose ! Tout d'un coup, vous vous rappelez que quand le surveillant amène de nouveaux enfants pour travailler, son attention est tellement prise par les nouveaux arrivants qu'il oublie parfois de refermer la porte à clé derrière lui. Vous attendez avec impatience le jour où de nouveaux enfants arrivent. Vous faites semblant de venir les chercher dans l'entrée pour leur montrer leur nouvelle place de travail et vous vous précipitez dehors. Vous courez aussi vite que vous pouvez. Par chance, le surveillant est fort, mais pas très rapide et vous le distancez rapidement. Libre ! Vous êtes enfin libre ! La prochaine fois vous serez plus prudent avant de suivre un inconnu. FIN



Fiche 6e

C'est de la colle. Vous aspirez fort et les vapeurs de colle atteignent votre cerveau et le plongent dans une sorte de coton brumeux. Vous n'avez plus les idées très claires, mais au moins, vous souffrez moins de votre situation. Le problème est que cette drogue vous enlève toute énergie pour vous échapper. Vous restez esclave de cet atelier et de ses patrons. FIN