

Alvaro, hondurien, personnage orange

Vous allez suivre la migration d'Alvaro. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants latino-américains, qui tentent de rejoindre les Etats-Unis.



A partir de maintenant, vous êtes Alvaro !



Personnage

Vous êtes hondurien et vous avez 20 ans.
Vous habitez à *Juticalpa*, une ville située à 150 km de *Tegucigalpa*, la capitale.
Vous n'avez jamais connu votre père et avez perdu votre mère à l'âge de 14 ans.
Vous vivez grâce aux recettes de petits boulots agricoles.
Vous gagnez aussi de l'argent via vos activités au sein de « *La Chatarra* ».
C'est une Mara, un gang, auquel vous appartenez depuis vos 15 ans.
Il compte beaucoup de membres dans votre ville.
Même s'il vous fait côtoyer la violence, pour vous, il représente aussi une famille.

Contexte :

Le Honduras est un des pays les plus pauvres d'Amérique centrale.
Son économie repose sur l'agriculture intensive gérée par de grosses multinationales.
Celle-ci n'a donc pas de vraies retombées sur les Honduriens.
La population, composée majoritairement de jeunes, est touchée par un chômage élevé.
Le Honduras est également affecté par la multiplication des « Maras ».
Elles vivent en bande avec comme moteurs la violence et la drogue.
Elles tirent leur nom des « Marabuntas », des fourmis sauvages qui vivent en colonies et ravagent les forêts amazoniennes.

Vous passez la plupart de votre temps avec votre *Mara*, mais vous êtes ami depuis longtemps avec José, un jeune d'une autre bande.
En avril 2006, les deux bandes entrent en conflit et on vous demande d'assassiner votre ami pour réaffirmer votre loyauté à votre groupe. Vous refusez.
Dans les Maras, tout refus entraîne l'exclusion du groupe, c'est-à-dire la mort.
Menacé, vous devez fuir rapidement.

Vous partez avec 3 points de moral et 10 dollars !

**Placez-vous sur la case orange n°1
et attendez votre tour pour piocher la carte n°1.**

Ana – salvadorienne - personnage rouge

Vous allez suivre la migration d'Ana. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants latino-américains, qui tentent de rejoindre les Etats-Unis.



A partir de maintenant, vous êtes Ana !



Personnage :

Vous êtes une femme de 23 ans, salvadorienne.

Vous vivez au Mexique dans un village proche de Mapastepec, au sud ouest des Chiapas.

Vous habitez avec votre mère et vos 3 frères et sœurs.

L'an dernier, votre père est décédé. Votre mère est artisane sur le marché de Mapastepec.

Vous travaillez avec vos frères et sœurs, de petites tâches agricoles.

Vous et votre famille manquez cruellement d'argent pour vivre correctement.

Contexte :

Nous sommes en 2008. Vous n'avez pas de papiers mexicains. Vous êtes arrivée avec votre famille quinze ans auparavant et vous n'avez jamais entamé de procédure de régularisation.

A l'époque, vos parents avaient décidé de quitter le Salvador pour aller travailler aux Etats-Unis. Le Mexique ne devait être qu'une étape le temps d'économiser un peu d'argent. Vous n'êtes finalement jamais repartis, vos parents renonçant à faire un voyage aussi risqué.

Les Etats-Unis sont donc un eldorado dont vous rêvez depuis l'enfance. Vous avez entendu dire que le salaire y était de 8 dollars/ heure, alors que vous n'en touchez que 5 à la journée! La situation économique de votre famille s'aggravant, vous prenez la décision de partir. Après tout, vous n'avez rien à perdre !

Etant en séjour irrégulier, il n'est pas question de demander un visa. Vous vous êtes longuement renseignée sur les parcours à suivre, mais il vous faut de l'argent. Votre mère vous soutient et vous remet les maigres économies familiales. Ça vous suffit : vous chercherez du travail sur la route.

Vous partez avec 5 points de moral et 100 dollars!

**Placez-vous sur la case rouge n°1
mais attendez votre tour pour piocher la carte n°1**

Jairo, guatémaltèque, personnage vert

Vous allez suivre la migration de Jairo. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants latino-américains, qui tentent de rejoindre les Etats-Unis.



A partir de maintenant, vous êtes Jairo !



Personnage

Vous êtes un homme guatémaltèque, Maya, de 34 ans.

Vous êtes né et vous vivez en pays quiché, une région montagneuse au Nord Ouest du pays.

Vous parlez le quiché.

Avant 15 ans, vous étiez gardien de troupeau, depuis vous travaillez sur les marchés artisanaux.

Marié depuis vos 19 ans, vous êtes le père de six enfants.

Contexte :

Entre 1960 et 1996, le Guatemala a connu une guerre civile très meurtrière.

Le dictateur, le général Efraín Ríos Montt avait mis en place la tactique de la « terre brûlée ». Cela consistait à détruire tous les villages susceptibles de sympathiser avec la guérilla.

Les populations indigènes, comme les Mayas, souvent considérées par les milices comme des « *guerrilleros* », ont été particulièrement persécutées. Cette guerre aurait fait au moins 200 000 morts.

A 15 ans, vous avez assisté au massacre de votre village. Vous avez vu mourir toute votre famille et tous vos proches. Depuis la signature des accords de paix en 1996, vous faites partie d'une association luttant contre l'impunité des responsables des crimes commis, mais très peu de procès ont eu lieu.

Nous sommes en 2001, Le dictateur Montt, lui-même n'a pas été traduit en justice, pire il est encore député ! Vous avez l'impression que les responsables ne seront jamais jugés.

Vous êtes le témoin clef d'un procès, mais il est sans cesse repoussé et depuis 2 ans, vous recevez régulièrement des menaces de mort. Un soir, vous évitez de justesse une tentative de meurtre.

Fatigué de vivre dans la peur, vous décidez de fuir votre pays.

Vous partez avec 2 points de moral et 20 dollars.

Placez-vous sur la case verte n°1. A votre tour piochez la carte n°1.

Juanita, mexicaine, personnage bleu

Vous allez suivre la migration de Juanita. Son prénom a été inventé, mais son histoire a été reconstituée à partir de témoignages réels. Le parcours que vous allez vivre n'est pas un cas isolé. Il illustre les obstacles rencontrés, quotidiennement, par des milliers de migrants latino-américains, qui tentent de rejoindre les Etats-Unis.



A partir de maintenant, vous êtes Juanita !



Personnage

Vous êtes une femme mexicaine de 32 ans.

Mère célibataire de deux enfants de 10 et 12 ans, vous habitez avec votre mère et la famille de votre frère. Vous vivez dans une petite maison à 10 km de San Cristobal de las Casas, dans le Chiapas.

Vous n'avez pas de travail et vous peinez à payer les médicaments dont votre mère a besoin.

Vous êtes fatiguée de dépendre des revenus de votre frère et vous êtes sans cesse angoissée par votre situation financière.

Contexte :

Nous sommes en mars 2004, le salaire minimum du Mexique est équivalent à 5 dollars/ jour. Il n'existe pas d'allocation chômage, ni d'aide quelconque. Le Chiapas est l'une des régions les plus pauvres du Mexique. Vous savez qu'il y a du travail aux Etats-Unis et que les salaires y sont plus de six fois supérieurs. Cela vous donne envie de tenter votre chance : vous pourriez envoyer de l'argent chaque mois à votre famille !

Sachant qu'une fois passée aux Etats-Unis, il sera difficile de revenir au Mexique, vous décidez de partir avec vos enfants. Votre mère n'est pas en état de voyager, elle restera chez votre frère.

Vous ne voulez pas faire une demande de visa : étant Mexicaine du Chiapas, c'est l'échec assuré ! Mais sans un peu d'argent en poche, le départ est impossible. Comment allez-vous faire ?

Vous n'avez aucune économie. Vous partez avec 3 points de moral.

**Placez-vous sur la case bleue n°1
mais attendez votre tour pour piocher la carte n°1**