

FICHE 5 LE TRAJET DEVIENT UNE AVENTURE

 1 heure

Objectifs

- Identifier des opportunités pour transformer le trajet en expérience vécue.
- Utiliser le temps du trajet pour se familiariser avec les pays traversés et le pays de destination.

Matériels

- Un téléphone ou ordinateur par groupe de 2 ou 3 personnes ;
- *Memory* : 1 jeu pour 3 ou 4 participants.

Notions clés abordées

→ Empreinte carbone du trajet, *slow travel*

Points d'attention pour l'animateur-riche

Cette animation est d'autant plus pertinente si le groupe a déjà une idée de la localisation du projet et s'il est envisageable de se rendre sur le lieu en train.

Il peut être utile de faire vivre l'animation 4 de ce chapitre avant cette animation.



Déroulement de l'animation

« Le vrai voyage, c'est d'y aller. Une fois arrivé, le voyage est fini. Aujourd'hui, les gens commencent par la fin. »

Hugo Verlomme, écrivain français.

1. L'animateur-riche propose au groupe de rechercher les différents moyens de se rendre sur le lieu du projet. Pour chaque option, les participant-e-s comparent : empreinte carbone, durée, prix, découvertes possibles lors des escales et lieux traversés (ville, expériences à vivre, culture...)

PISTES



- Comparateur de vol, Google maps pour les options,
- Mollow : <https://www.mollow.eu/world>
Destinations depuis la France sans prendre l'avion
- Hourrail : <https://www.hourrail.voyage/>
<https://www.thetrainline.com/fr>
Billets de bus et train en Europe.
- L'option de partir en InterRail permet de prendre le train en Europe à bas coût.
- Et pourquoi pas à pied, en covoiturage, à vélo...?

Un certain nombre de sites de réservation permettent de calculer l'empreinte carbone du trajet, sinon, utiliser les chiffres disponibles en ligne et les distances parcourues par mode de transport.

Traduire l'empreinte carbone en un ordre de grandeur comparable avec notre vie quotidienne et compréhensible :

→ <https://impactco2.fr>

Afin de mettre en perspective, pour rester sous les 2 °C de réchauffement climatique d'ici à 2100, chaque être humain ne doit pas dépasser 2 tonnes de CO₂ par an.



2. L'animateur·rice partage des éléments sur le *slow travel* : proposer de prendre le temps en favorisant un voyage lent en train et/ou en bus.

Le voyage lent permet de redonner toute sa place au déplacement dans le voyage :

- avoir un rythme plus lent,
- observer les changements de paysage,
- faire des rencontres,
- s'imprégner d'une nouvelle culture,
- se préparer à l'événement que l'on va vivre,
- réduire son impact écologique.

L'objectif est de prendre conscience que le trajet fait partie du voyage solidaire.

La partie suivante permet de proposer aux jeunes d'identifier des activités qui leur feront découvrir la culture des pays qu'ils traversent et de creuser leur connaissance sur leur destination, pendant le trajet.

3. S'il y a plus de 5 jeunes, l'animateur·rice répartit les participant·e·s en petits groupes (idéalement de 3 ou 4 jeunes par groupe). Puis, il ou elle distribue un *Memory* à chaque groupe.

Toutes les cartes sont étalées, faces cachées sur la table. Le·la premier·ère joueur·se retourne deux cartes. Si les images sont identiques, il·elle gagne la paire constituée et rejoue.

Si les images sont différentes, il·elle les repose faces cachées, là où elles étaient et c'est au·à la joueur·se suivant·e de jouer.

Quand une paire est constituée, le petit groupe propose et note une idée d'activité qu'il pourrait faire pendant un trajet, en lien avec le dessin sur la paire.

4. Successivement, chaque groupe ou chaque participant·e·s présente une activité que le groupe peut prévoir de préparer et de proposer pendant le trajet, en lien avec le thème du dessin du *Memory*. Le reste du groupe et l'animateur·rice enrichissent :

- De jeux : des mots fléchés ou croisés pour apprendre à connaître le pays ; une personne en amont du voyage prépare une grille de mots croisés ou mots fléchés (ex. : une spécialité locale, une expression...) Cela peut également être un jeu de plateau (jeu de l'oie, petits chevaux...) ou un *Memory* pour apprendre la langue du pays où l'on se rend (un dessin de pomme et le mot « pomme » dans la langue).
- D'une carte pour suivre le trajet au fur et à mesure.
- D'un carnet de route pour écrire chaque jour 3 éléments que l'on a aimés ou découverts.
- D'un carnet à dessin.
- De la musique du pays à écouter : que ce soit de la

musique actuelle ou traditionnelle, cela permettra aux jeunes de découvrir une partie de la culture

- D'images : prendre des photos du pays traversé, qui les étonne, de ce qu'ils elles trouvent beau.
- De contes et d'histoires : raconter des anecdotes sur les pays ou les villes que l'on traverse afin de découvrir des personnages célèbres, des événements historiques ou actuels...
- D'une dégustation des spécialités : lors d'une halte, acheter quelques spécialités culinaires pour les faire découvrir aux jeunes.
- D'un journal local à acheter pour faire découvrir la langue et essayer de comprendre l'actualité.

Pour se familiariser avec le pays, le groupe peut aussi expérimenter la technique de l'arpentage pendant le trajet, si les jeunes emportent des livres ou des articles sur le pays de destination avec eux.

Animation à retrouver ici :



<https://www.ciep.be/images/BoiteAOutils/FichePedagEspellette/108FPedEsper.pdf>

L'animateur·rice ouvre la discussion : le groupe est-il prêt à questionner le mode de trajet ? Quelles sont leurs limites en matière de confort, de patience... Si les jeunes sont sensibles à leur empreinte carbone, mais ne peuvent/veulent pas faire le trajet en train ou par un mode de transport doux, peuvent-ils elles/veulent-ils elles vivre le même projet moins loin, dans une association en France par exemple ?

Quelles sont les limites, besoins ou envie en matière de confort sur place ? Prendre les transports en commun peut être une aventure, découvrir une auberge de jeunesse plutôt qu'un grand hôtel, faire ses courses au marché plutôt qu'au supermarché...

Si le groupe décide tout de même de prendre l'avion, alors il ne faut surtout pas le culpabiliser ! L'impact éducatif du voyage pour les jeunes, ainsi que les retombées pour le vivre-ensemble et la paix peuvent vraiment avoir un sens !