

EXEMPLES DE TÉMOIGNAGES

LA FORTERESSE EUROPE

Monsieur Sy est originaire d'une région rurale du Sénégal. Il est marié et père de deux enfants. Ne gagnant pas assez d'argent pour faire vivre sa famille, il décide de rejoindre l'Europe par la frontière espagnole.

Accompagné de quelques compagnons, il traverse le Sénégal, puis le Mali et l'Algérie en voiture, avant de passer à pied au Maroc. Ce périple dure plus de deux mois. En tentant de franchir le mur séparant Nador de l'Espagne avec une échelle, certains de ses compagnons restent accrochés aux barbelés et sont récupérés par la police marocaine. Monsieur Sy réussit à passer la première grille, mais il se fait tirer dessus alors qu'il commence à escalader la deuxième et reçoit une balle dans la jambe. Renvoyé au Maroc, il est amputé de sa jambe. Grâce à des membres de sa famille qui se sont cotisés, il peut payer son billet d'avion pour rentrer au Sénégal. Il reste à Dakar car, invalide, il a plus de chance d'y survivre que dans sa région d'origine. Aujourd'hui, il n'a toujours pas revu sa famille et n'a plus aucune ressource.

LA PRÉCARITÉ AU QUOTIDIEN

Monsieur et madame Zemianky, de nationalité russe, arrivent en France en février 2012 pour y demander l'asile. Il est mécanicien et elle est gynécologue. Sans solution d'hébergement, ils habitent d'abord dans la rue avant de s'aménager un abri dans le bois de Boulogne : une toile pour s'abriter et un grand trou pour cacher leurs affaires. Puis ils réussissent à obtenir une chambre d'hôtel où ils vont vivre avec leurs deux enfants dans la même pièce, sans pouvoir faire la cuisine. Malgré ces conditions difficiles, les enfants peuvent reprendre leur scolarité. Malheureusement, les hôtels se succèdent : le premier ferme car son propriétaire a disparu, le second parce qu'il est insalubre, le troisième suite à un incendie. Au bout de plusieurs mois, la famille trouve enfin un hébergement dans un studio, en échange de sa remise en état. Finalement, ce n'est qu'en décembre 2013, soit près de deux ans après leur arrivée en France, que monsieur et madame Zemianky sont reconnus réfugiés. Ils vont alors pouvoir entamer les démarches administratives pour obtenir la carte de résident qui va leur ouvrir le droit au travail et aux différentes aides de l'Etat. Mais cela passe par de longues démarches administratives...

UN NOUVEL ESCLAVAGE ?

Monsieur Gonzalez, péruvien, vit en France depuis plus de 20 ans. Venu pour suivre des études, il a eu pour cela plusieurs cartes de séjour « étudiant ». A la fin de ses études, il s'est retrouvé sans papiers, et a vécu dans cette situation pendant plus de dix ans, avant d'obtenir une carte de séjour temporaire. Aujourd'hui, il vit avec son épouse qui l'a rejoint au titre du regroupement familial. Ils ont deux enfants nés en France, un appartement, et travaillent tous les deux chez le même employeur depuis qu'ils ont obtenu leur papiers. En situation régulière depuis plus de cinq ans, monsieur Gonzalez sollicite auprès de la préfecture une carte de résident. Sa demande a été rejetée car, sur ses cinq années de résidence régulière, il manque trois mois de travail. Vivant dans l'incertitude concernant son avenir en France, Monsieur Gonzalez réitérera sa demande l'année prochaine. De toute façon, la loi n'oblige pas les préfets à délivrer cette carte, même si les conditions sont remplies. En attendant, il est à la merci de son employeur. Celui-ci sait qu'il ne démissionnera pas et en profite pour lui imposer des conditions de travail inacceptables.

Parcours de migrants

RÈGLES DU JEU

ÉLÉMENTS DU JEU :

- 1 plateau de jeu (120 x 80 cm)
- 1 carte du monde (format A4)
- 5 photos (format A5) pour les photos débat
- 46 cartes de couleur bleue (format A7) : 31 cartes Questions + 15 cartes Débats
- 30 cartes de couleur orange (format A7) : 12 cartes Vie quotidienne + 18 cartes « officielles »
- 6 cartes de couleur orange (format A6) : 6 cartes Personnages
- 1 règle du jeu, comprenant le tableau des parcours

*L'ensemble des éléments du jeu
Parcours de migrants sont
téléchargeables depuis le site de
La Cimade : www.lacimade.org*

PRÉSENTATION DU JEU :

Le plateau de jeu, à la façon d'un jeu de l'oie, représente le parcours d'un migrant qui quitte son pays, qui prend la route pour venir en France, et qui tâche d'y (re)construire sa vie. Les cases orange sont directement liées à ce parcours. Les cases bleues permettent, sous différentes formes, de s'informer et d'échanger sur les migrations en France et dans le monde.

Chaque joueur représente un personnage de migrant (profil tiré au sort au début du jeu) et endosse son parcours jusqu'à la case « Y arriver ».

Il y a 6 personnages de migrants. Le nombre de joueurs est variable, selon que l'on joue individuellement ou qu'on se met à 2 ou 3 pour suivre un personnage.

Le jeu requiert de 1 à 3 animateurs (selon le nombre de joueurs), dont une personne familière des réalités migratoires et des aspects juridiques afin d'être en mesure de répondre aux questions que pourront se poser les joueurs au cours du jeu (réponses sur le droit, témoignage sur des histoires particulières...).

Durée d'une partie : entre 45 minutes et 2 heures, selon le temps dont on dispose, en réservant un temps de mise en commun/débat à la fin.

L'un des intérêts du jeu est qu'il laisse une grande marge de manœuvre aux animateurs en fonction du mode d'animation qu'ils souhaitent adopter, du profil des joueurs, des circonstances matérielles et des objectifs poursuivis.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

INSTALLATION

Pour un petit groupe, le jeu peut se dérouler autour d'une table. Les cartes sont déposées sur le plateau de jeu.

Pour un groupe nombreux, vous pouvez disposer six groupes de chaises autour du plateau de jeu posé par terre, et une table qui ferme le cercle, où l'animateur peut disposer les cartes. Il est important que l'animateur puisse circuler à l'intérieur du cercle pour animer.

DÉBUT DU JEU

Chaque joueur tire au sort une carte-personnage qu'il présente aux autres joueurs, et le pion correspondant est placé sur «Départ», devant la première case verte. Tous les migrants se trouvent dans leur pays d'origine au début du jeu.

DÉPLACEMENTS

Les déplacements se font en lançant 2 dés (1 seul dé si on a beaucoup de temps). Pour accélérer le jeu, on peut décider que lorsqu'un joueur a fait plus que le chiffre nécessaire pour arriver sur une case obligatoire, il peut avancer du nombre de cases qui lui restait une fois les formalités accomplies.

LES DIFFÉRENTES CASES

LES 3 CASES OBLIGATOIRES

- « DEMANDE DE VISA »
- « PRÉFECTURE À L'ARRIVÉE »
- « PRÉFECTURE 1 AN »

Quand il passe par l'une de ces trois grandes cases, le joueur doit obligatoirement s'y arrêter, quel que soit le chiffre indiqué par les dés. L'animateur statue alors sur son sort en fonction de son profil (voir le « tableau des parcours »).

A NOTER :

CASE « DEMANDE DE VISA » : si le personnage n'a pas obtenu de visa, il doit emprunter la route la plus longue et parsemée d'obstacles, via le passeur, en direction de la « frontière française », qui symbolise l'entrée du personnage en France.

CASE « PRÉFECTURE 1 AN » : le sort des migrants est différent selon que le joueur est passé par la case « Chance » ou non (voir le « tableau des parcours »).

LES CASES « OBSTACLES » : disséminées tout au long du parcours, les cases « obstacles » sont les mêmes pour tous les migrants mais la conséquence sur le parcours dépend, pour certaines, du profil du migrant :

CASE « CORRUPTION » : vous n'avez pas assez d'argent pour payer ce qui vous permettrait d'avancer dans la queue interminable devant le consulat. Vous passez un tour.

CASE « PASSEUR » : vous n'avez pas assez d'argent pour payer le passeur. Le temps d'économiser, vous passez un tour.

CASE « PAYS DE TRANSIT » : vous passez un tour.

CASE « CHAVIRAGE » : la barque qui vous emmène vers la frontière chavire. Vous êtes repêché mais renvoyé dans votre pays de départ. Vous retournez à la case « Départ ».

CASE « FRONTIÈRE » : si vous possédez un visa, vous rejouez. Sinon, vous retournez à la case « Demande de visa ».

CASES « CONTRÔLE » : selon votre situation administrative au moment de ce contrôle, vous continuez votre chemin au tour suivant, vous recevez une mise en garde, ou vous faites l'objet d'une mesure de rétention.

LA CASE « CHANCE » : le joueur qui tombe sur la case « Chance » voit sa situation s'améliorer en fonction de son profil (voir le « tableau des parcours »). Le passage sur cette case aura des conséquences positives lors de son prochain passage en préfecture et/ou en cas d'arrestation.

LE CENTRE DE RÉTENTION :

Lorsqu'un joueur est conduit dans un centre de rétention, il passe un tour. Au tour suivant, il lance un dé. Si le dé indique 1 ou 2, il est expulsé dans son pays d'origine (case « Départ ») ou dans un pays de transit (case « Pays de transit »). Sinon, grâce au refus de son ambassade de délivrer un laissez-passer, il sort, tout en risquant d'être à nouveau placé en rétention au prochain contrôle.

LES CASES « VIE QUOTIDIENNE » :

Le joueur pioche une carte « Vie quotidienne » qui détaille les incidences sur son parcours d'éléments liés à son logement, son travail, sa santé, etc.

LES CASES SIMPLES (BLEU UNI) :

L'animateur choisit une question parmi les cartes questions-réponses (Vrai/Faux, Questions à choix multiples...), en l'adaptant si possible au public et au stade d'avancement du jeu.

LES CASES « ? » :

L'animateur choisit une carte débat (de type Débat mouvant, Question débat, Photo débat ou Ce n'est pas la question) et lance les échanges. Si le temps est trop limité, ces cases peuvent devenir des cases questions.

PRINCIPE DU DÉBAT MOUVANT : à partir d'une affirmation énoncée à haute voix par l'animateur, on forme deux camps : les personnes « d'accord » vont à gauche, les « pas d'accord » à droite. On donne alors un moment à chaque groupe pour réfléchir et construire ensemble des arguments pour défendre sa position. Puis chaque camp présente ses arguments à l'autre groupe, à tour de rôle. Lorsqu'un argument est jugé recevable et convainquant par un participant, celui-ci peut changer de camp.

LES CASES « TÉMOIGNAGE » :

Soit les joueurs sont invités à partager un exemple/une histoire qu'ils connaissent en rapport avec le jeu, soit l'animateur propose un témoignage issu de sa propre expérience. Les observateurs (enseignants...) peuvent aussi intervenir. En cas de besoin, quelques témoignages sont proposés.

FIN DU JEU

A la fin de leur parcours, certains personnages auront été renvoyés dans leur pays d'origine, d'autres auront obtenu un statut, d'autres encore resteront dans la peur des contrôles. Un épilogue est proposé pour chaque personnage dans le « Tableau des parcours » selon que le personnage est tombé ou non sur la case « chance ».

Il est, comme dans la réalité, pratiquement impossible que l'ensemble des joueurs arrive au bout du parcours. Le jeu peut se terminer lorsqu'une ou deux équipes sont arri-

vées. L'animateur peut ensuite revenir sur les difficultés qui ont empêché les autres équipes d'y « arriver ». Cela peut ainsi permettre de rappeler quelques idées principales avant de clore le jeu.

Il est recommandé de prévoir un quart d'heure à l'issue du jeu pour faire ressortir ce que les joueurs ont retenu.

Par exemple, on propose à chaque joueur de noter sur un post-it (anonyme) l'information qu'il trouve la plus importante, ou celle qui l'a le plus touché. Puis on affiche sur un tableau l'ensemble des post-it et l'animateur en repère quelques-uns qui attendent une réponse, ou les laisse affichés quelques heures/jours pour que tout le monde puisse venir les lire, ou demande à un joueur au hasard de choisir 5 post-its qui correspondent à son ressenti, etc.

Les variations sont infinies, et permettent une meilleure assimilation par les joueurs de ce qu'ils ont retenu. C'est également une source d'information pour les animateurs afin d'adapter leurs modes d'animation en fonction de leurs publics et de leurs objectifs de sensibilisation.

Pour toutes questions, ou si vous souhaitez être mis en contact avec d'autres groupes locaux de La Cimade qui animent le jeu afin de partager vos expériences en fonction de vos modes d'animation et de vos publics, n'hésitez pas à contacter la Coordination de la sensibilisation :

01 44 18 66 07
anne.guillaume@lacimade.org

Cette version du jeu doit beaucoup au travail et à l'expérience des équipes de sensibilisation de Cergy, Clermont-Ferrand, Marseille, Nantes, Paris et Poitiers.

