

« Papiers, s'il vous plaît ! »

WEF novembre 2015

Jeu créé en 2010 par Starting-Block (Fouad Eddé, avec la complicité de Fanny Baldellou, Clémence Paillard, Alban Gauzeran, Sigalith Belhassen-Duc, Lucie James, Sophie Boivin, Maeva Mahamoud, Lise Rimbert, Marie Dumont, Anne de Mullenheim).

SIGLES

PRESENTATION DU JEU

PREPARATION DU JEU

DEROULE DU JEU

REGLES DU JEU

PERSONNAGES ANIMATEURS

PERSONNAGES MIGRANTS

SIGLES

Les sigles sont inscrits au dos de toutes les fiches personnages.

SP : Sans papier

DA : demandeur d'asile / demande d'asile

ZA : Zone d'attente

CRA : Centre de Rétention administrative

CNDA : Cour Nationale du Droit d'Asile

OFPRA : Office Français de Protection des Réfugiés et Apatrides

TA : Tribunal Administratif

TS : Titre de Séjour

CR : Carte de Résident de 10 ans

APS : Autorisation Provisoire de Séjour

DTS : Demande de Titre de Séjour

OQTF : Obligation de Quitter le Territoire Français

PRESENTATION DU JEU

Fiche technique

Type de jeu : jeu de rôle.

Nombre d'animateurs : au moins 7.

Nombre de participants : entre 10 et 16.

Public cible : à partir de 15 ans (simplifier si besoin pour les plus jeunes).

Durée : 2h : 1h de jeu, 30 minutes de débriefing sur le jeu, 30 minutes d'apports de connaissances sur les différents profils.

Les objectifs du jeu

Objectif général :

Découvrir différents parcours de migrants en France et les démarches administratives nécessaires pour obtenir un titre de séjour ou un droit d'asile.

Objectifs spécifiques :

- Prendre conscience des difficultés des migrants dans les démarches de régularisation.
- Echanger sur la multiplicité des situations possibles et les inégalités de traitements des demandes.
- Acquérir une connaissance générale des institutions françaises impliquées dans les démarches de régularisation.
- Identifier les liens entre la politique migratoire française et les politiques européennes.

Répartition des différents rôles

Les animateurs

Minimum 7 animateurs pour jouer les rôles des institutions dans le jeu :

- un animateur Préfecture (+1 si possible)
- un animateur OFPRA / Tribunal (+1 si possible)
- deux animateurs Association
- un animateur CRA / Policier (+1 si possible)

- deux animateurs Meneur de jeu / Observateur / Gestion du temps

Les joueurs

12 personnages migrants différents. Dans le cas où plus de 12 personnes participent, il est prévu de donner le même personnage à deux personnes (leur évolution dans le jeu pourra être différente, ce qui peut être intéressant à discuter pendant le débriefing).

De même, lorsqu'une personne participante a terminé le parcours de son personnage, il est possible, si elle souhaite, de lui donner un autre personnage migrant du jeu.

PREPARATION DU JEU

L'espace

En règle générale, le CRA mis à part, il est intéressant de grouper un peu les différentes institutions et de ne pas laisser un joueur seul dans une salle. En cas de calme dans le jeu, cela lui évitera de rater tout ce qu'il se passe !

En fonction de l'espace disponible, n'hésitez pas à installer de « vrais bureaux » ou en tout cas, de rendre le décor le plus réaliste possible pour donner aux migrants l'impression de circuler entre différents guichets administratifs.

La répartition des différents documents entre les institutions, la vérification du matériel, etc. : toutes les étapes de préparation du jeu avant l'arrivée des participants sont primordiales.

Le temps de jeu

Si elle le souhaite, l'équipe d'animation peut introduire une notion de temporalité plus précise dans le jeu. L'idée étant de s'approcher le plus possible des demandes d'asile et de titres de séjour, qui sont soumis à des délais très rigides et surtout très précis. Pour ce faire, pendant le jeu, elle peut établir des phases, qui peuvent durer de 10 à 6 minutes, et qui représentent chacune un mois. Les deux premières phases peuvent durer 10 minutes, puis deux ou trois suivantes 8 minutes, puis les 2 ou 3 dernières à 6 minutes. Cette accélération du temps permettra d'introduire une vraie urgence dans le jeu pour les migrants et les institutions, une fois que les règles auront bien été comprises.

Pour symboliser cette temporalité, un animateur surveille le timing et à chaque « top », annonce le nom du mois en cours (janvier, février, mars ...). Un système de calendrier peut également être installé avec un affichage sur une feuille A3 du nom du mois en cours. Les institutions devront alors être encore plus vigilantes au délai de procédure pour s'assurer que les demandes en cours des migrants sont bien valides.

Par exemple, ici, le jeu a lieu sur une année civile. Les mois de l'année sont donc répartis sur l'heure de jeu (60 minutes) :

- **Janvier, février, mars et avril durent 6 minutes.**

- **Mai, juin, juillet et août durent 5 minutes.**

- **Septembre, octobre, novembre et décembre durent 4 minutes.**

L'animateur Gestion du temps prévient les administrations et les joueurs migrants toutes les 6, 5 ou 4 minutes du passage à un nouveau mois de l'année. A la fin du mois de décembre, le jeu se termine.

Le matériel

A préparer :

- Enveloppes nominatives contenant avec les documents de chaque personnage
- 5 tables, 10 chaises + une zone CRA (si possible un espace clos)
- Un stylo par joueur
- Un rouleau de scotch
- Des déguisements pour les animateurs
- Badges
- 5 montres / minuteurs à placer sur le bureau des institutions

Matériel pour les personnages :

Les migrants	Fiches personnages, badges avec les langues parlées, feuilles de route, justificatifs (1 original en couleur + 2 photocopies en noir et blanc, suivant les cartes personnages)
La préfecture	Fiches personnages, « tampons », adresse du bureau, tableaux de registre, fiche récapitulative des questions récurrentes Formulaire de DA / DTS + listes de documents à produire suivant le type de demande

	Cartes de séjour pour les migrants régularisés : titres de séjour d'un an et cartes de résident de 10 ans
Le CRA	Fiches personnages, « tampons », adresse du bureau, tableaux de registre, fiche récapitulative des questions récurrentes
L'OFPRA	Fiches personnages, « tampons », adresse du bureau, tableaux de registre, fiches récapitulative des questions récurrentes
Le Tribunal Administratif	Fiches personnages, « tampons », adresse du bureau, tableaux de registre, fiches récapitulative des questions récurrentes
L'association	Trames de demande de recours au tribunal administratif, formulaire à remplir de mémoire ampliatif – Matériel pour les cours de français - Exemplaires des documents pour les migrants, originaux en couleur et photocopies en noir et blanc

La répartition des rôles au sein de l'équipe d'animation

Il faudra au moins une séance de préparation, en amont de l'animation en tant que telle, pour que chacun sache ce qu'il a à faire. La prise en main du jeu n'est pas forcément simple et vous demandera une bonne coordination au sein de l'équipe.

« Papiers s'il vous plaît » est avant tout un jeu de rôle, où chacun permet d'enrichir le jeu, en fonction de ses idées et de ses envies.

Une fois le jeu compris par les participants et lancé, il sera enrichi par l'investissement des joueurs.

Il n'y a pas de scénario écrit à l'avance et tout peut arriver pendant le jeu.

Ex : création d'un nouveau personnage de migrant, tentative de PACS entre un migrant et l'interprète de l'association, manifestation devant le CRA organisée par le citoyen

Tout est possible, il n'y a pas de limites !

En tant qu'animateurs, soyez donc prêts à gérer l'imprévu.

Une vigilance : le jeu est difficile à prendre en main. Les animateurs ont donc un rôle capital pour aider les joueurs à en comprendre le fonctionnement et surtout pour les inciter à JOUER leur rôle. Dans la limite du respect des autres joueurs.

Les règles générales à ne pas oublier : le fonctionnement des feuilles de routes (répertorie la situation du migrant - peut servir de justificatif), feuilles de registre ; les

règles de communication (ne parler qu'avec ceux qui parlent français – badge) ; les documents justificatifs. Ils servent à identifier les personnes, la régularité de leur présence et leurs permettent de présenter des preuves aux institutions (attention à la distinction originaux/photocopies).

DEROULE DU JEU

Avant de commencer... 5 minutes

Brainstorming : « Les migrants en France : à quoi pensez-vous ? ». Donnez un ou deux mots.

L'introduction : 5 minutes

Les animateurs

Les animateurs sont dans la salle, à leur place en fonction de leur rôle dans le jeu. Seul l'animateur Meneur de jeu est à l'extérieur de la salle avec les personnes participantes pour leur distribuer leurs personnages et leur expliquer leurs objectifs dans le jeu.

Les joueurs

Chaque joueur, si possible en dehors de la salle qui représente désormais le territoire français, reçoit au hasard une fiche personnage, dont il prend connaissance pendant 5 minutes.

L'animateur Meneur de jeu leur remet ces fiches personnages et leur explique que l'espace de jeu représente le territoire français. Le jeu a lieu sur une année civile, de janvier à décembre : un animateur leur indiquera au fur et à mesure de l'avancée du temps.

Il est important d'insister sur le fait que leur principal objectif dans ce jeu de rôle est de rester en France, et tout faire pour y parvenir. Les migrants veulent et doivent rester en France. Pour ce faire, et suivant leur situation, ils auront différentes démarches administratives à effectuer. NB : certains n'ont pas d'objectifs précis au début du jeu, d'autres ont déjà un point de départ prédéfini. Ils pourront découvrir les différents lieux et institutions à leur disposition dans la salle, après s'être imprégnés de leur rôle.

Chacun possède un état civil, un point de départ dans le jeu et parle une ou plusieurs langues.

Pendant cette phase de présentation, les participants peuvent échanger sur leur rôle, pour s'imprégner de leur personnage, **mais tout en respectant déjà les règles de communication.**

Il est important, avant de les faire rentrer « sur le territoire français », que les personnes participantes appréhendent bien leur rôle, leur situation et leur objectif.

Le jeu : 60 minutes

Les animateurs sont installés, les migrants entrent sur dans la salle, sur le « territoire français » : le jeu peut commencer.

C'est aux participants de se déplacer d'une institution à l'autre et de découvrir ce qui va leur arriver : les bureaux des institutions sont notifiés uniquement par une « adresse », pour encore plus de confusion chez les migrants. Suivant leur carte personnage, certains ont des connaissances de quelques institutions et de quelques démarches, parfois erronées. Dans ce cas, ils ont connaissance de l'adresse des institutions sur leur fiche personnage. NB : Les différents formulaires sont à remplir de façon complète par les migrants.

Certains migrants n'ont pas d'objectif au début du jeu, c'est au policier de les arrêter et de les placer en CRA pour qu'ils puissent entrer dans le cercle des procédures. Tant qu'ils ne sont pas arrêtés, leur but est de se faire discret pour ne pas attirer l'attention des surveillants du CRA. S'ils ne savent pas quoi faire, il est tout à fait possible de les diriger vers l'association afin qu'elle les soutienne dans leurs actions.

Lorsqu'un migrant est **régularisé**, il se voit attribuer une nouvelle mission (un nouveau personnage migrant) ou un changement d'identité : journaliste, interprète... selon les besoins dans le jeu. Cela permet à un joueur qui arrive à la fin de sa quête de rester dans le jeu.

Lorsqu'un migrant est **expulsé**, il peut revenir dans le jeu avec un autre personnage migrant.

Fin du jeu : débriefing 30 minutes

Il est très important de clôturer l'imaginaire en aidant les joueurs à sortir de leur rôle, avant d'entrer dans une phase d'analyse. Pendant le jeu, les personnes participantes et les animateurs vont vivre des situations assez fortes en émotion : une expulsion, un enfermement au CRA, les refus à répétition des institutions... peuvent être très marquantes. Y compris pour les institutions qui ne comprennent pas toujours les frustrations des migrants qu'elles ont en face d'elles.

Attention donc à bien favoriser la sortie du jeu en ayant un sas de décompression (par exemple, avec les mots du ressenti) ou encore en proposant aux joueurs de sortir prendre l'air quelques minutes, avant de passer au décortilage. Cela vous évitera d'avoir en face de vous des participants surexcités qui défendent encore la position qu'ils avaient dans le jeu !

Mot de ressenti sur le jeu (2 minutes)

Proposer à chacun de dire un mot (et un seul) qui exprime son état d'esprit, alors que le jeu vient tout juste de se terminer. Ce « sas » de décompression permet à chacun de sortir de son rôle et de commencer à analyser ce qu'il a vécu.

L'animateur note les mots sur un tableau / un paperboard. Aucune réponse n'est donnée aux mots exprimés.

Brainstorming (5 minutes)

« Les migrants en France : à quoi pensez-vous ? ». Donnez un ou deux mots. Comparer avec les mots donnés au début du jeu.

L'animateur Meneur de jeu / observateur (3 minutes)

Pour continuer la phase de décompression, l'animateur-observateur raconte ce qu'il a vu et surtout ce qu'il a entendu pendant le jeu. Cette deuxième étape du débriefing est

souvent l'occasion pour chacun de rire de ce qui a été dit pendant le jeu de rôle et de sortir définitivement de l'imaginaire.

Bilan du jeu (20 minutes)

Il est temps de laisser la parole aux personnes participantes : ce qu'elles ont vécu et ressenti, ce qui les a intriguées, ce qui les interroge, etc. Les animateurs peuvent également faire le bilan du nombre de régularisation, de refus, d'expulsion le cas échéant.

Apports de connaissances (30 minutes)

Ce temps permet d'apporter du contenu sur les procédures françaises et des explications par rapport au jeu, aux différents profils et à la réalité : quel est le réel temps de rétention au CRA ? Le nombre de régularisations et d'expulsions par an ? Quelles différences entre l'asile et la demande de titre de séjour ? Etc.

REGLES DU JEU

Communication

Règle de base : un migrant ne peut communiquer qu'avec les personnages qui parlent la même langue que lui. Un migrant ne peut communiquer en français que si cette langue est **mentionnée sur sa carte personnage**. Sinon, il ne peut dire que **les mots français écrits** sur cette même carte, ou communiquer avec un autre migrant ou un interprète qui parle **la même langue que lui**.

Si un migrant souhaite communiquer avec un autre personnage du jeu qui ne parle pas la même langue que lui, il doit **chuchoter dans l'oreille** d'un migrant ou d'un interprète connaissant sa langue, et ce dernier répètera ce qu'il a compris au destinataire d'origine.

La rétention au CRA

Lorsqu'ils sont arrêtés et placés au CRA, les joueurs migrants attendent 5 minutes, soit environ l'équivalent d'un mois, avant de repartir. Dans la réalité, la rétention peut durer jusque 45 jours, mais le jeu ne durant ici que 60 minutes, il semble pertinent de réduire le temps de rétention au CRA.

Pendant leur rétention au CRA, ils peuvent demander un rendez-vous avec l'interprète et/ou l'association, suivant leur besoin.

Feuilles de routes / Tableaux de registres

Les feuilles de routes permettent à chacun d'avoir un suivi des différentes démarches qu'il a accomplies. Les fiches permettent également aux institutions de retracer le parcours du migrant qui vient les voir, et de savoir quelles démarches ont été entreprises. Les surveillants du CRA peuvent ainsi vérifier sur ces fiches si le migrant fait l'objet ou non d'une OQTF.

Attention ! Ce sont les institutions qui remplissent les feuilles de route.

Une ligne sur une feuille de route n'est valide que **si elle est accompagnée du tampon de l'institution (tampon signature).**

Documents justificatifs

Comme pour tout formulaire administratif, plusieurs documents justificatifs seront demandés aux migrants par les institutions. Tous les migrants ont en leur possession un certain nombre de **documents originaux**. En cas de besoin un migrant peut récupérer certains documents originaux supplémentaires **auprès de l'association**, mais uniquement un par un, avec un délai de 3 minutes entre chaque document. Ce délai est lié aux temps d'attente habituels en cas de demande d'un papier administratif.

Ils sont aussi en possession d'un certain nombre de photocopies. S'ils ont besoin de **photocopies** supplémentaires, l'animateur Association peut aussi leur en fournir, sur présentation de l'original. S'ils ont perdu l'original, tant pis pour eux !

PERSONNAGES ANIMATEURS

Le positionnement des institutions est représenté de la manière la plus objective possible, tenant donc compte non seulement des lois, mais aussi des connaissances des fonctionnaires ainsi que du système mis en œuvre dans leur cadre de travail.

Les informations sur le fonctionnement des institutions sont basées sur des témoignages et des textes de lois.

Les rôles des animateurs

Les institutions sont cadrées dans leurs missions et doivent fonctionner de façon assez procédurale. Les fiches institutions sont accompagnées d'un schéma récapitulatif des procédures. Chaque institution a à sa disposition les documents nécessaires à son fonctionnement.

Les objectifs des animateurs Institutions / Administration

Les **institutions (préfecture, tribunal, OFPRA)** doivent gérer l'afflux de migrants, avec les outils mis à leur disposition. Suivant les spécificités de chacun, ils seront amenés à recevoir plus ou moins de migrants dont ils devront traiter les demandes. Les institutions sont plus ou moins collaboratives

Les **policiers / surveillants du CRA** contrôlent les papiers des migrants. Ils peuvent les placer au CRA si besoin et en régulent les entrées et les sorties. En cas d'obligation de quitter le territoire français (OQTF), les surveillants expulsent les migrants.

L'**association** apporte conseil et soutien aux personnes migrantes (pour la constitution de leur demande de titre de séjour ou de leur recours, avec des cours de français, en jouant le rôle d'interprète).

- La préfecture reçoit les demandes de titres de séjour. Ils vérifient qu'il y a bien toutes les pièces demandées, donnent une liste pas toujours complète si nécessaire. Ils notent les dates de demande, de parution du titre de séjour (pour la temporalité).

L'animateur accueille les migrants et leur donne la liste des documents à fournir pour une demande de TS. Il reçoit les dossiers des migrants et valide ou non la demande.

Si deux animateurs jouent le rôle de la Préfecture, il est possible que l'un soit plus sévère que l'autre. Cette différence reflète une réalité de différence de traitement des demandes de titres de séjour, en fonction des départements et donc en fonction des préfectures. En outre, si deux animateurs jouent le rôle de la préfecture, ils peuvent se répartir des rôles : l'un qui accueille les migrants (le guichet d'accueil), l'autre qui étudie les dossiers et prend les décisions.

Les deux joueurs peuvent aussi organiser des réunions de service et fermer leur bureau si nécessaire...

- Le tribunal et l'OFPRA

Le tribunal reçoit les demandes de recours qui lui sont adressées via l'association. Il examine les dossiers avant de définir une date d'audience.

L'OFPRA reçoit les demandes d'asile directement, sans passer par la Préfecture. Il examine les dossiers, et reçoit les demandeurs en entretiens pour statuer sur leur situation. L'animateur prend la décision d'accorder ou non l'asile à la personne, en fonction de son dossier et de l'entretien.

- Le policier et le CRA

Le policier régule les entrées et sorties des migrants au CRA (notamment pour respecter les durées de rétention de 5 minutes maximum).

Il effectue des contrôles aléatoires de migrants, des « happenings », que ce soit dans le territoire ou au sein des institutions.

En cas d'arrestation, les migrants sont bloqués 5 minutes au CRA. Le policier leur précise qu'ils peuvent appeler l'association pour les aider et demander l'aide de l'interprète.

NB : au début du jeu, deux migrants sont illégaux (Abdoulaye Diouf et Jian Sû), les contrôles ont dans un premier temps pour objectif d'arrêter ces deux sans-papiers.

- L'association

Le rôle de l'association est assez dense : cours de français, conseil juridique, interprète. Les animateurs Association peuvent se répartir des rôles s'ils le souhaitent, ou jouer ces trois rôles en fonction de la personne migrante qu'ils reçoivent. L'association détient également des documents administratifs pour les migrants (originaux et photocopies), à leur délivrer au fur et à mesure. Elle leur donne les documents un par un, avec un délai de 3 minutes entre chaque document.

Les cours de français :

Pour permettre aux migrants de mieux comprendre les institutions, l'association organise des cours de français. L'animateur peut organiser un cours de français avec plusieurs migrants en même temps. Le cours de français prend la forme d'un jeu, avec un mot assez court pour ne pas perdre trop de temps dans le jeu. Les règles doivent être expliquées avec des gestes et des mimes pour les joueurs migrants qui ne parlent pas le français (voir leur badge). Les migrants doivent trouver le mot : ils ont alors du nouveau vocabulaire français qu'ils peuvent utiliser dans le jeu. L'animateur Association l'inscrit sur sa fiche.

- Les Meneur de jeu / Observateur / Gestion du temps

Durant l'introduction du jeu, un animateur explique aux personnages migrants les règles (notamment les règles de communication) et les invite à découvrir le territoire Français (et donc à rencontrer les autres migrants, mais uniquement dans le respect des règles de communication).

Lorsqu'un migrant est dans une situation où il ne sait pas ce qu'il a à faire, le Meneur de jeu le redirige vers l'association.

Par ailleurs, il aide l'association en lui donnant des idées d'actions pour soutenir les migrants et clarifie au besoin le fonctionnement des institutions dans le jeu. Il aide aussi l'association à remplir le mémoire ampliatif, récupéré auprès du tribunal administratif en cas de refus de demande d'asile de l'OFPRA.

De plus, il régule le fonctionnement des institutions, les conseille et les cadre : il va notamment imposer des fermetures (pauses déjeuner), imposer un rythme de travail, donner des instructions techniques...

PERSONNAGES MIGRANTS

Les situations des migrants sont imaginaires, mais inspirées de cas réels.

Les situations varient en fonction de la nationalité d'origine, de l'arrivée en France et surtout de la langue parlée. Chacun devra donc se débrouiller en fonction de ce qu'il connaît des institutions françaises et surtout de ses relations.

Cf. document Fiches personnages.