

Guide d'animation

Parcours de migrants

Thème	migrations – préjugés
Principe	support pédagogique sous la forme d'un jeu de plateau avec questions de connaissance et animations
Objectif	sensibilisation au parcours des migrants, réflexion sur les représentations de l'autre, responsabilisation citoyenne
Public cible	à partir de 12 ans, deux niveaux de questions
Joueurs	6 équipes de 1 à 4 joueurs – 1 ou 2 animateurs de jeu
Durée	1h30 installation comprise

Matériel nécessaire :

- un dé
- le guide d'animation
- le plateau de jeu
- les éléments du jeu (cartes, pions)
- les questions (deux niveaux)
- les « plus » (animations, questions- débat)

1. la règle du jeu

- **But du jeu**

Le plateau de jeu représente le parcours d'un migrant, depuis son pays d'origine jusqu'à son installation en France ou son retour dans son pays. Le but du jeu est d'atteindre la case « y arriver », quel que soit l'objectif du migrant, rester ou rentrer.

Le jeu se joue à 6 joueurs ou 6 équipes et un ou deux animateurs. Chaque joueur – ou équipe – représente un migrant et tire au sort au début du jeu, un profil de personnage. Les migrants avancent sur le plateau de jeu au moyen d'un dé.

Le parcours est découpé en 4 périodes : le départ – la migration – l'insertion – rester ou rentrer. Chaque période est séparée de la suivante par une case obligatoire sur laquelle chaque migrant est obligé de s'arrêter.

Les joueurs rencontrent différents types de cases sur le plateau de jeu. Certaines sont liées au parcours du migrant, d'autres permettent d'approfondir les connaissances des joueurs et de les sensibiliser aux problématiques migratoires.

- **Déroulement d'une partie**

Installation

Pour un petit groupe, le jeu peut se dérouler autour d'une table. Les cartes sont disposées 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.

Débuter

L'animateur répartit au hasard un profil par équipe ou joueur. Chacun prend connaissance de son personnage et le présente aux autres de chaque équipe.

Les cases obligatoires

Les cases obligatoires sont au nombre de trois :

- la demande de visa
- le premier rendez vous en préfecture, à l'arrivée en France
- le second rendez vous en préfecture, après une année en France

Lorsqu'un joueur arrive sur une case obligatoire, l'animateur statue sur son sort en fonction de son profil (voir le « tableau des parcours »). Pour le second rendez-vous en préfecture le sort des migrants est différent selon que le joueur est passé par la case « chance » ou non. 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.

Dorja
vient de
Mongolie...

Alphonse
fuit la
République Démocratique
du Congo...

Mounir
arrive
d'Algérie...

Issa
quitte le
Mali...

La famille Slava
est
estonienne...

Yin
de Chine...

Les cases "obstacle"

Les cases obstacles sont disséminées tout au long du parcours. Ce sont les mêmes pour tous les migrants mais la conséquence sur le parcours dépend, pour certaines, du profil du migrant :

la corruption : le migrant qui tombe sur cette case n'a pas assez d'argent pour payer ce qu'il lui permettrait d'avancer dans la queue interminable devant le consulat. Il passe donc 1 tour.

le passeur : le migrant qui tombe sur cette case n'a pas assez d'argent pour payer le passeur. Le temps d'économiser, il passe 1 tour.

le chavirage : la barque qui emmène les migrants vers la frontière chavire. Ils sont repêchés mais renvoyés dans leur pays de départ. Le joueur qui tombe sur cette case retourne à la case départ.

la frontière : l'animateur demande au migrant qui tombe sur cette case s'il possède un visa. Si c'est le cas, il rejoue. Si ce n'est pas le cas il est renvoyé à la case « demande de visa ».

les contrôles de police : le migrant qui tombe sur une de ces cases et qui n'est pas en règle recule jusqu'au centre de rétention le plus proche. L'animateur peut aussi choisir de mettre en rétention de façon arbitraire certaines personnes en règle.

Le centre de rétention

Toute personne qui est conduite dans un centre de rétention y reste jusqu'au tour suivant. Quand leur tour arrive, les personnes qui ont un titre de séjour en cours de validité peuvent repartir. Les autres doivent jeter le dé : avec un 1 ou un 2 ils retournent à la case départ, expulsés ; de 3 à 6, grâce au refus de leur ambassade de délivrer un laissez-passer, ils sont libérés.

La case "chance"

Le migrant 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.

Les cases "question"

Une question est tirée au hasard par l'animateur ou un autre joueur. Si le joueur qui est tombé sur cette case répond correctement à la question posée, il relance le dé, sinon c'est au joueur suivant. Deux niveaux de questions sont disponibles.

Les cases "témoignage"

Au nombre de quatre, elles sont présentes sur chaque partie du parcours. Lorsqu'un joueur tombe sur cette case il lit le témoignage qui correspond à la partie du parcours où il se situe. Si un joueur retombe sur cette même case, une question est tirée.

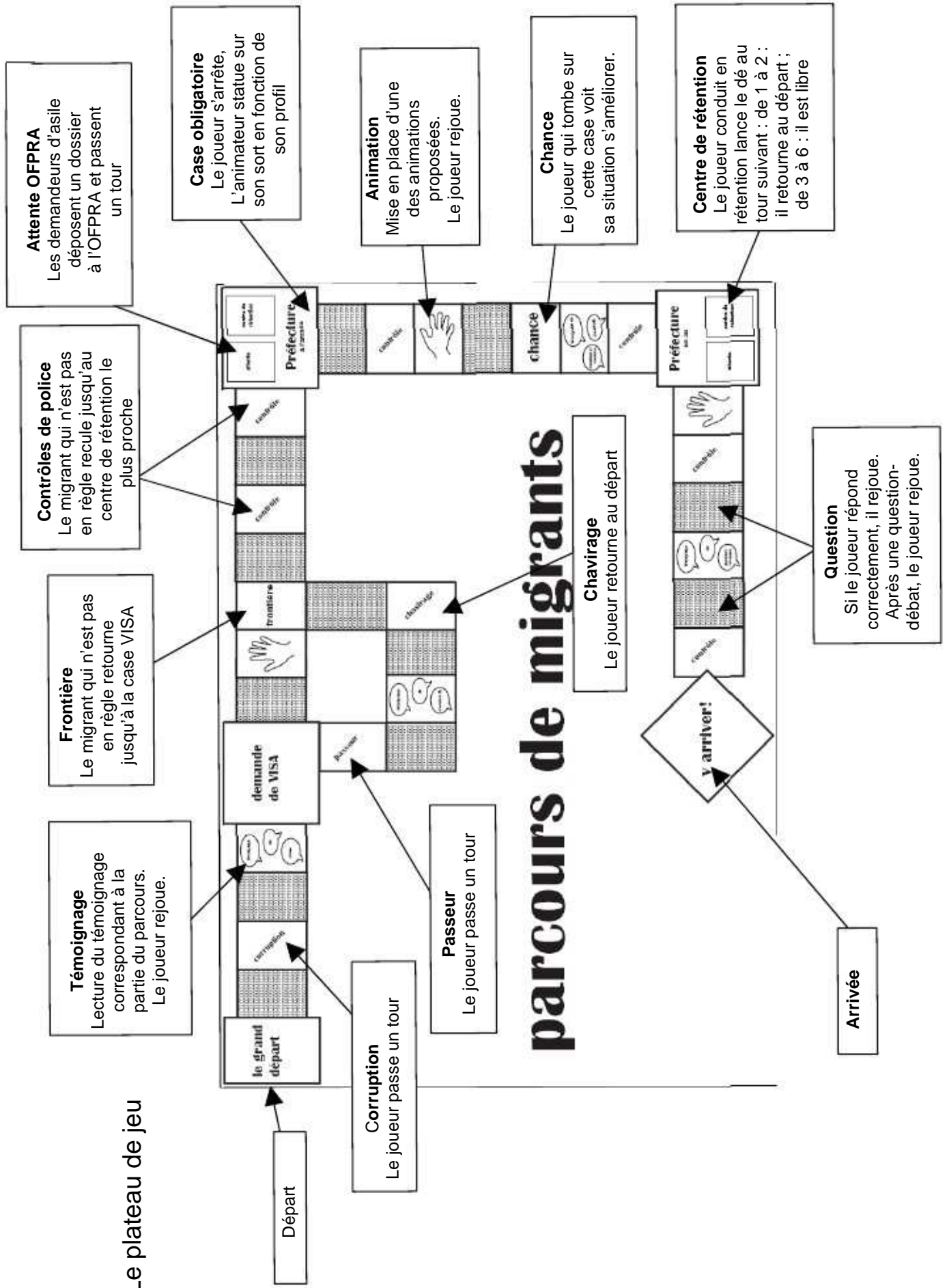
• La fin de la partie

Une partie se termine lorsqu'un ou l'ensemble des migrants sont arrivés à la case « y arriver ». Pour certains c'est le début de l'installation en France, pour d'autres c'est le retour volontaire dans leur pays de départ. Il est, comme dans la réalité, pratiquement impossible que l'ensemble des joueurs arrivent au bout du parcours. Le jeu peut se terminer lorsqu'une ou deux équipes sont arrivées. L'animateur peut ensuite revenir sur les difficultés qui ont empêché les autres équipes d' « y arriver ». Cela peut ainsi permettre de retenir quelques idées principales avant de clore l'animation.

Cases obligatoires, obstacles et chance :

L'animateur peut mettre en scène les situations en mimant par exemple le policier demandant les papiers ou le personnel de l'administration concernée recevant ou répondant à une demande.

Le plateau de jeu



2. le tableau des parcours

Les cases obligatoires correspondent à des points de passage administratifs obligés. Lorsqu'un joueur fait plus que le chiffre nécessaire pour tomber sur cette case, il s'y arrête et il peut avancer du nombre de cases qu'il lui restait, une fois les formalités accomplies. L'animateur se sert du tableau ci-dessous pour déterminer ce qui arrive à chaque joueur.

La demande de visa se fait auprès du Consulat de France dans le pays d'origine. Il existe deux types de visa principaux pour entrer en France: de court séjour ou tourisme (3 mois); de long séjour (plus de 3 mois).

Le premier rendez-vous en préfecture peu de temps après l'arrivée en France. Pour ceux qui ont un visa il s'agit d'une simple formalité, sans conséquence sur leur parcours. Ceux qui veulent obtenir le statut de réfugié peuvent déposer leur demande auprès de l'OFPRA. Les autres sans-papiers risquent de se retrouver en centre de rétention*.

Attente OFPRA :
Les demandeurs d'asile déposent lors du premier rendez-vous en préfecture un dossier à l'OFPRA et passent un tour. Les procédures administratives sont très longues, de la queue pour retirer les formulaires à la réponse peut s'écouler parfois plus d'une année.

Un rendez-vous en préfecture, un an après l'arrivée en France. Il s'agit de faire le point sur le statut des migrants. En France, les principaux statuts pour les étrangers sont la carte de séjour temporaire (maximum 1 an) et la carte de résident (10 ans). Ceux qui ne rentrent pas dans les critères d'attribution n'obtiennent pas de statut et se retrouvent «sans-papiers».

	Demande de visa	Premier RDV en préfecture	OFPRA	« Chance »	RDV en préfecture après une année en France
DORJA	Visa REFUSE pour cause de « fort risque migratoire ». <i>Parcours long jusqu'à la frontière.</i>	Dépose une demande d'asile auprès de l'OFPRA. La procédure est longue, <i>passé un tour.</i>	Demande d'asile REFUSEE pour cause de « pays (considéré comme) sûr ». <i>Présente un recours à la Commission des recours et continue.</i>	La Commission des recours a accepté le dossier. Dorja est reconnue REFUGIEE et obtient une <u>CARTE DE RESIDENT</u> valable 10 ans.	Reconnue réfugiée (case « chance »), Dorja continue. Sinon, sans papier, <i>elle est conduite en centre de rétention et jette le dé au tour suivant.</i>
ALPHONSE	Visa REFUSE pour cause de « fort risque migratoire ». <i>Parcours long jusqu'à la frontière.</i>	Dépose une demande d'asile auprès de l'OFPRA. La procédure est longue, <i>passé un tour.</i>	Obtient le STATUT DE REFUGIE et donc une <u>CARTE DE RESIDENT</u> valable 10 ans.	La paix est signée en RDC, une <u>COUPURE de PRESSE</u> en témoigne. Alphonse souhaite rentrer dans son pays.	Si la paix a été signée (case « chance ») <i>Alphonse rejoue.</i> Sinon, réfugié avec une carte de résident, <i>il continue au tour suivant.</i>
MOUNIR	Obtient un <u>VISA DE TOURISME</u> valable 3 mois. <i>Parcours direct jusqu'à la frontière.</i>	En règle. <i>Continue.</i>		Mounir tombe amoureux. Suite à son mariage, il obtient une <u>CARTE DE SEJOUR TEMPORAIRE</u> , valable 1 an.	S'il a obtenu une carte de séjour (case « chance »), <i>il continue.</i> Sinon, sans-papiers depuis que son visa a expiré, <i>il est conduit en centre de rétention et jette le dé au tour suivant.</i>
ISSA	REFUSE pour cause de « ressources économiques insuffisantes ». <i>Parcours long jusqu'à la frontière.</i>	Sans-papiers. Enfermé en centre de rétention. <i>Au tour suivant, jet de dé.</i>		Issa trouve un travail qui lui permet d'obtenir une <u>CARTE DE SEJOUR TEMPORAIRE</u> , valable 1an.	S'il a obtenu une carte de séjour (case « chance »), <i>il continue.</i> Sinon, sans-papiers, <i>il est conduit en centre de rétention et jette le dé au tour suivant.</i>
FAMILLE SLAVA	Visa non obligatoire pour les membres de l'UE. <i>Parcours direct jusqu'à la frontière.</i>	En règle (se justifient comme étant en vacances). <i>Continuent.</i>		Les enfants de la famille Slava, scolarisés, reçoivent un <u>CERTIFICAT DE PARRAINAGE</u> du Réseau Education Sans Frontières.	Sans-papiers, <i>ils vont en rétention.</i> Au tour suivant, si la famille a été parrainée par RESF (case « chance »), soutenue par la mobilisation, <i>elle sort.</i> Sinon <i>jet de dé.</i>
YIN	Obtient un <u>VISA ETUDIANT</u> valable 1 an. <i>Parcours direct jusqu'à la frontière.</i>	En règle. Elle reçoit une <u>CARTE DE SEJOUR temporaire</u> valable 1 an. <i>Continue</i>		Yin réussit ses examens et obtient son <u>DIPLÔME</u>	Si elle a réussi ses examens (case « chance »), sa <u>CARTE DE SEJOUR</u> est renouvelée pour 1 an, <i>elle continue.</i> Sinon elle lui est retirée et <i>Yin est conduite en rétention et jette le dé au tour suivant.</i>

3. les « plus »

Les cases "animation"

Les cases "animation" sont au nombre de trois.

Lorsqu'un joueur tombe sur une de ces cases, l'animateur peut mettre en place une des trois animations proposées. Les animations n'ont pas d'influence sur le parcours des joueurs mais elles augmentent sensiblement la durée d'une partie. Si le temps est trop limité pour réaliser ces animations, ces cases deviennent des cases "question".

Animation 1

Le principe du jeu est de ramener des chiffres à une taille sensible et donc plus compréhensible afin de d'éveiller une prise de conscience sur les inégalités entre les différents continents.

Animation 2

Le principe du jeu est de visualiser les principaux flux migratoires de réfugiés et se rendre compte que contrairement à une idée reçue, ce ne sont pas les pays du nord qui accueillent le plus de réfugiés.

Animation 3

Le principe du jeu est d'apprendre et de manier des termes désignant la diversité des profils qui ne sont pas visibles derrière le seul mot étranger : migrant, sans-papiers, clandestin, débouté, demandeur d'asile, réfugié,...

L'animateur peut choisir par ordre de priorité les animations et questions-débat qu'il veut aborder. Cela lui permet de cibler le message qu'il veut faire passer et de mieux maîtriser le temps qui lui est imparti.

Les questions-débat

Les questions-débat quatre questions "ouvertes" sont proposées. Elles peuvent soit être mélangées aux questions de connaissance, soit être gardées par l'animateur qui les sortira au cours du jeu, à la place d'une question de connaissance. Tous les joueurs participent au débat, il n'y a pas de conséquence sur le parcours. Des éléments de réponse (voir fiche "questions-débat") peuvent aider à l'animation de la discussion.

- Question-débat 1** Qu'est-ce qu'une frontière ?
- Question-débat 2** Qu'est-ce qu'un préjugé ?
- Question-débat 3** Qu'est-ce que le racisme ?
- Question-débat 4** Pourquoi devient-on migrant ?

4. lexique

Accords de Schengen

Signés en 1985 et entrés en application dix ans plus tard, ces accords consacrent le principe de l'ouverture des frontières internes et de la liberté de circulation entre les pays signataires (la majorité des pays de l'UE). Il sont accompagnés de dispositifs de contrôle policier renforcés.

Arrêté préfectoral de reconduite à la frontière, APRF

C'est la décision prise par le préfet qui permet de renvoyer un étranger dans son pays d'origine.

Asile

L'asile est la protection qu'accorde un Etat d'accueil à un étranger qui ne peut, contre la persécution, bénéficier de celle des autorités de son pays d'origine. S'il n'est pas nécessaire que des violations des Droits de l'Homme et des libertés fondamentales, aient été déjà subies, ni qu'elles soient le fait des autorités mêmes, il importe qu'elles puissent être avec raison personnellement redoutées en cas de retour dans le pays d'origine.

Autorisation provisoire de séjour, APS

Elle se présente sous la forme d'un papier cartonné de couleur verte, émis par une préfecture permettant à un étranger de se maintenir pour une courte durée sur le territoire français. Elle peut être valable un ou trois mois, mais plus généralement six mois. Elle place l'étranger en situation régulière mais n'ouvre pas les mêmes droits que la carte de séjour temporaire ou la carte de résident. Une APS peut notamment être délivrée aux étrangers devant se faire soigner en France, ou au demandeurs d'asile pendant l'examen de leur dossier.

Autorisation provisoire de travail, APT

L'autorisation provisoire de travail peut être délivrée aux étrangers qui possèdent un titre de séjour qui ne les autorise pas à exercer une activité professionnelle. Elle concerne notamment les étrangers titulaires d'une APS et les étudiants. Délivrées par les Directions départementales du travail, de l'emploi et de la formation professionnelle, elles sont généralement valables au maximum neuf mois.

Coordination de l'accueil des familles demandeuses d'asile, CAFDA

La CAFDA héberge et aide dans leurs démarches juridiques des familles demandeuses d'asile à Paris.

Carte de résident

Délivrée par la préfecture la carte de résident est le titre de séjour le plus stable car elle est valable dix ans et renouvelable automatiquement. Elle se présente sous la forme d'une carte plastifiée, indépendante du passeport de l'étranger.

Carte de séjour temporaire

Comme les autres titres de séjour la carte de séjour temporaire permet à son titulaire d'être en situation régulière en France. Valable au maximum un an, elle est délivrée par la préfecture et se présente généralement sous la forme d'une vignette apposée dans le passeport de l'étranger.

Centre d'accueil pour demandeur d'asile, CADA

Système d'hébergement en foyer ou en appartement, spécialisé dans l'accueil des demandeurs d'asile. Ces structures sont en mesure d'offrir une prise en charge globale : hébergement, nourriture, aide administrative et juridique au cours de la procédure de demande d'asile. Les CADA sont gérés par des organismes para-publics (Sonacotra) ou associatif (France terre d'asile, Forum réfugiés, etc.)

Centre de rétention administrative, CRA

Lieu d'enfermement des étrangers en procédure d'expulsion. La Cimade est la seule association habilitée à se rendre dans les CRA afin d'aider les étrangers retenus à faire valoir leurs droits.

Clandestin

Se dit d'une personne qui enfreint les règles relatives au droit de séjourner en France et se soustrait à la surveillance. Très souvent, les sans-papiers ne sont pas clandestins car leur situation est connue de l'administration.

Débouté

Se dit d'une personne dont la demande de reconnaissance du statut de réfugié a été rejetée. Elle devient alors un sans-papiers.

Demandeur d'asile

Se dit d'une personne qui a fui son pays parce qu'elle y a subi des persécutions ou craint d'en subir et qui demande une protection à la France. Sa demande d'asile est examinée par l'OFPRA puis la Commission des recours des réfugiés. A l'issue de l'instruction de son dossier, le demandeur d'asile est soit reconnu réfugié, soit débouté de sa demande.

Etranger

Se dit d'une personne qui ne possède pas la nationalité française. Cet état peut changer au cours de la vie d'un individu puisqu'il peut obtenir la nationalité française. La notion d'étranger ne recouvre pas celle d'immigré puisque l'on peut être étranger sans jamais avoir migré (c'est le cas des personnes qui sont nées et vivent en France mais qui n'ont pas la nationalité française), ou, à l'inverse, être immigré mais pas étranger (c'est le cas des personnes qui sont nées étrangères, qui se sont installées en France et ont obtenu la nationalité française).

Local de rétention

Les préfectures peuvent créer, à titre permanent ou provisoire, des locaux de rétention administrative pour y placer des étrangers lorsqu'ils « ne peuvent pas être placés immédiatement dans un centre de rétention administrative ». Ces locaux ne possèdent pas de règlement intérieur et les normes matérielles sont moins exigeantes que pour les centres de rétention. Cellule de garde-à-vue ou chambre d'hôtel, n'importe quel lieu peut devenir un local de rétention.

Migrant

Se dit d'une personne qui quitte son pays d'origine pour venir s'installer durablement dans un pays dont elle n'a pas la nationalité. Si le terme « immigré » favorise le point de vue du pays d'accueil et le terme « émigré » celui du pays d'origine, le vocable « migrant » prend en compte l'ensemble du processus migratoire.

OFPRA

L'Office Français de Protection des Réfugiés et Apatrides étudie les demandes d'asile et attribue le statut de réfugié aux étrangers qu'il estime persécutés dans leurs pays. L'Ofpra assure également la protection juridique des réfugiés statutaires, notamment en leur délivrant les actes d'état civil en substitution aux autorités du pays d'origine.

Récépissé

Document valant autorisation provisoire de séjour, délivré par les préfectures dans l'attente de l'examen d'un dossier. C'est en particulier le cas pour les demandeurs d'asile attendant le résultat de leur demande à l'Ofpra ou la Commission des recours des réfugiés. Dans ce cas de figure il se présente sous la forme d'une feuille cartonnée de couleur jaune barré de bleu.

Réfugié

Se dit d'une personne à qui la France accorde une protection, en raison des risques de persécution qu'elle encourt dans son pays d'origine à cause de son appartenance à un groupe ethnique ou social, de sa religion, de sa nationalité ou de ses opinions politiques.

Règlement européen Dublin II

Cette « loi » européenne entrée en application en septembre 2003, organise la répartition des demandeurs d'asile entre les différents pays de l'Union en fonction de « critères de responsabilité ».

Sans-papiers

Se dit d'une personne étrangère qui vit dans un pays sans en avoir obtenu le droit. Cette appellation indique qu'elle n'a pas de papiers l'autorisant à vivre en France (titre de séjour), mais cela ne signifie pas qu'elle soit dépourvue de papiers d'identité (carte d'identité ou passeport, par exemple). Un sans-papiers n'est pas forcément entré clandestinement en France : il peut avoir été autorisé à entrer sur le territoire, mais ne pas avoir obtenu l'autorisation d'y rester.

Titre de séjour

Le titre de séjour est la reconnaissance par l'administration au droit de rester temporairement dans un pays. Pour prouver ce droit, on délivre une "carte de séjour".

Visa

Le visa est l'autorisation de séjourner dans un pays pendant une durée déterminée, accordée à un individu souhaitant s'y rendre. La demande de visa se fait au consulat. Les visas de court ou moyen séjour (3 ou 6 mois) ne nécessitent pas l'obtention d'un titre de séjour. Le visa long séjour peut être délivré si le candidat remplit les conditions pour obtenir un titre de séjour en fonction du but du séjour (tourisme, visite de la famille, travail), du pays d'origine ou de la capacité de subvenir à ses besoins. Les ressortissants de certains pays ayant signé des accords avec les pays de l'espace Schengen sont exemptés de visa court séjour. Les ressortissants des pays de l'UE ou de l'Espace Economique Européen ou assimilé sont également dispensés de visas long séjour.

Visa Schengen

Permet d'entrer sur le territoire du pays qui a délivré le visa et ensuite de séjourner sur tout le territoire Schengen.