

QUESTIONING MIGRATIONS



FICHE PEDAGOGIQUE KIT #3

POLITIQUE EUROPÉENNE D'ASILE



> OBJECTIFS EDUCATIFS

- Se familiariser avec les concepts fondamentaux du système d'asile dans l'UE
- Comprendre la diversité des moyens et des raisons qui poussent les gens à demander l'asile
- Comprendre que selon le pays, les opportunités et les traitements sont différents.
- Remettre en question la politique d'asile de l'UE
- Cultiver l'esprit critique

> PARTICIPANT.ES

Jeunes entre 16 et 30 ans.

Nombre de participant.e.s:
Minimum 5 personnes /
maximum 30 personnes.

**Ces recommandations sont soumises au contexte, aux besoins et aux opportunités de chaque organisation et du public.*

> DUREE

3/4 heures

**Cet atelier peut être réalisé en une journée ou divisé en trois sections de 1h30 (sans tenir compte du temps nécessaire à l'introduction, aux exercices de brise-glace, aux énergisants, aux pauses, au débriefing et à l'évaluation).*



SESSION #1 —> 3h15

Partie 1 : MEUndo Café -> 45'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Se familiariser avec la terminologie de base de la politique d'asile
- Comprendre les éléments de base de la procédure de Dublin
- Acquérir des connaissances de base sur la Convention de Genève

> FACILITATEURS

3 personnes pour chaque tables (étapes)

> MATERIEL NECESSAIRE

- 1 puzzle (20 pièces)
- jeu oui/non : 1 jeu de plateau en A3
- jeu oui/non : 4 cartes profil
- jeu oui/non : 4 pions avec 4 prénoms
- quiz convention de Genève : cartes avec questions/réponses
- 3 tables

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

Il s'agit d'un jeu coopératif, il n'y a donc pas de compétition entre les équipes.
Séparer le groupe en 3 équipes (1 table/groupe).
Un jeu par table :

Table 1 → puzzle

Table 2 → jeu de oui/non

Table 3 → Quiz sur la Convention de Genève

World Café : Le groupe doit passer 10 minutes sur chaque table pour jouer aux trois jeux. Au bout de 10', les équipes changent de table. Et ainsi de suite.

Il s'agit d'un jeu autogéré, il n'est donc pas nécessaire d'avoir un animateur par table.

• Règles pour le puzzle :

Sur la table, les pièces du puzzle sont mélangées.

Comme pour un puzzle normal, les participants doivent réunir les pièces du puzzle afin d'en créer un grand.

Sur le puzzle, les participants doivent faire correspondre les termes aux définitions.

Les termes :

- réfugié
- demandeur d'asile
- protection internationale
- protection subsidiaire
- protection temporaire
- débouté
- retours volontaires
- CEAS : Régime d'asile européen commun
- Convention de Genève
- Système de Dublin

10'



- **Règles du jeu Oui/Non :**

10'

Sur la table se trouve le jeu de cartes, les cartes de profil et quatre pions avec quatre prénoms.

Les participant.e.s choisissent une carte de profil et en lisent le contenu. Ensuite, iels se rendent sur le plateau de jeu, prennent le pion avec le prénom correspondant et suivent les questions pour voir comment le cas de la carte de profil sera traité selon la procédure de Dublin. Les participant.e.s déplacent le pion en fonction des réponses aux questions.

Quand une carte de profil a trouvé sa destination, les participant.e.s peuvent prendre une autre carte de profil pour effectuer un autre parcours.

L'animateur.rice peut donner la feuille avec les solutions aux participant.e.s qui peuvent vérifier la justesse de leurs réponses.

10'

- **Règles du quiz de la Convention de Genève :**

Sur la table, il y a 6 cartes. Une question QCM par carte.

A la manière d'un quiz classique, les participant.e.s répondent à chaque question et vérifient la justesse de leur réponse en retournant la carte.

DEBRIEF

10'

- Recueillir les ressentis des participant.e.s
- S'assurer que les concepts de base sont compris (terminologie, procédure de Dublin, Convention de Genève) car il s'agit de beaucoup d'informations en peu de temps
- Souligner le fait qu'il existe un cadre général (et assez complexe) en matière de protection internationale et de politique d'asile
- Souligner le fait que, malgré ce cadre, il est important de comprendre qu'un.e réfugié.e ou un.e demandeur.se d'asile n'est qu'un statut et que les êtres humains ne devraient pas être réduits à leur seul statut.
- Préparer la transition pour le prochain jeu "Déplacez vos bagages !"



Partie 2 : Deplacez les bagages ! -> 30'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Comprendre la diversité des moyens et des raisons qui poussent les gens à demander l'asile
- Ressentir de l'empathie pour les personnes qui ont des antécédents en matière de demande d'asile.

> FACILITATEURS

1 ou 2 facilitateurs, dépend du nombre de participant.e.s

> MATERIEL NECESSAIRE

- Valise vide (ou un sac à dos)
- Rôles des migrants découpés en petits papiers (20 rôles au total)
- (facultatif) Stylos, marqueurs et feuilles brouillon

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

- L'animateur:rice met dans la valise la description de différents profils de migrants. Les participant.es choisissent arbitrairement un profil de migrant dans la valise. Les participant.e.s auront un peu de temps pour réfléchir au profil de migrant qu'ils ont choisi.
- L'animateur.rice divise le lieu où se déroule l'activité en deux zones. La première zone est celle des personnes qui, selon la condition qu'elles ont choisie, n'ont pas besoin de demander l'asile, et l'autre zone est celle des personnes qui ont besoin de le demander. Après leur réflexion, les groupes seront divisés en fonction des conditions qu'ils ont choisies. Par exemple, le/la facilitateur.rice demande aux participant.e.s de se répartir en groupes s'ils pensent que le profil qu'ils ont choisi est adéquat pour leur fournir l'asile. S'ils répondent par l'affirmative, iels iront dans un groupe et s'ils répondent par la négative, iels iront dans l'autre groupe. L'animateur.rice demande ensuite aux participant.e.s pourquoi iels ont choisi chaque groupe.
- Enfin, cette étape peut également servir de processus de débriefing. L'objectif principal de cette dernière étape est de mener une conversation au cours de laquelle les participant.e.s peuvent s'exprimer, dans le respect et l'empathie du sujet et des autres participant.e.s. La discussion doit déboucher sur un échange d'opinions et non sur un débat politique ou social. Les participant.e.s peuvent exprimer leurs expériences, leurs sentiments, leurs pensées, puis la clôture de l'activité peut avoir lieu. Lors de la clôture, l'animateur.rice peut demander aux participant.e.s de partager un mot sur l'activité. Les participant.e.s doivent répondre spontanément par le premier mot qui leur vient à l'esprit et qui représente leur expérience.

10'



DEBRIEF

20'

- Expression personnelle, respect et empathie
- Échanger des opinions, ne pas débattre
- Les participant.e.s partagent leurs expériences



Partie 3 : Roll the islands -> 1h

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Comprendre que les opportunités et les traitements des migrant.e.s diffèrent selon les pays

> MATERIEL NECESSAIRE

- 20 Cartes profil des personnages
- 3 Fiches avec les noms et les contextes des îles
- Les règles du jeu (imprimées pour chaque table)
- 3 dés
- feuilles et stylos
- (facultatif) Des objets pour délimiter les frontières entre les 3 îles (ruban, corde,...) et marquer le processus du passage d'une frontière à l'autre (ex. Les migrant.es de l'île 3 à l'île 1 doivent laisser leurs empreintes pour entrer).
- (facultatif) Matériel pour les activités manuelles: pâte à modeler, feutres/crayons et papiers, jeux de cartes ou jeux en plastique, feuilles origami, de quoi faire un petit goûter...
- Liste des défis > pour l'animateur.ice

> FACILITATEURS

1 ou 2 selon le nombre de participants

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

Le groupe se divise en trois groupes et se met autour des trois tables. Une table par groupe. Chaque table représente une île et chaque groupe représente les habitant.e.s de cette île (Richy-Richy, Mediumy-Mediumy, Prison-Prisony). Ces trois îles représentent les lieux d'origine des personnes.

• Île 1 - Prisiony Prisiony

Votre île était autrefois une belle terre de liberté et d'égalité des chances. Mais soudain, un dictateur est arrivé au pouvoir et il met en pratique ses règles strictes : Les personnes LGBTQ+ sont jetées en prison, les femmes n'ont pas le droit de travailler et quiconque s'oppose à lui perd son emploi.

• Île 2 - Mediumi Mediumi

Vous vivez sur une île magnifique, avec de belles plages et un temps chaud. Vous avez une vie agréable sur cette île et un style de vie détendu. Cependant, votre île n'est pas très riche et les opportunités d'emploi commencent à se raréfier et les gens commencent à être de moins en moins bien payés.

• Île 3 - Richy Richy

Vous vivez sur une île riche, où tout le monde peut travailler pour une bonne somme d'argent, ce qui vous permet d'avoir votre propre maison, de partir en vacances deux fois par an dans la belle île de Mediumi Mediumi et de profiter de la vie. Malheureusement, le temps à Richy Richy est plutôt nuageux et pluvieux, mais vous aimez votre île pour tout ce qu'elle vous offre.



Partie 3 : Roll the islands -> 1h

Avant la mise en action :

1. L'animateur.rice distribue une carte de personnage à chaque participant.e en fonction de son lieu d'origine. Les participant.e.s prennent un temps pour lire et comprendre leur personnage.
2. L'animateurice distribue également une feuille et un stylo à chaque participant.e pour qu'ils puissent faire le suivi de leur compte bancaire.
3. (Facultatif) Les participant.e.s lancent aussi le dé pour savoir leur niveau de maîtrise de la langue parlée sur les autres îles. Le niveau de compréhension entre les nouveaux et les anciens habitants dépendra du résultat du dé : un résultat de 1 à 3 sera associé à un faible niveau de compréhension, 4 à 6 un très bon niveau.

Règle générale : Vous ne pourrez parler aux habitants des autres îles que lorsque vous arriverez sur le terrain (c'est-à-dire après avoir réussi le lancer de dé).

4. (Facultatif) Les personnes habitant sur la même île peuvent prendre un temps pour se connaître et imaginer la vie sur leur île, identifier leurs besoins, imaginer une stratégie (individuelle ou collective) pour mieux organiser et gérer leurs ressources.

15'

Objectif du jeu :

Les personnes, en fonction de leur profil, la situation sur les îles et leurs choix personnels, vont devoir s'offrir les meilleures conditions de vie. Pour ce faire, les personnes sont encouragées (mais pas obligées) à migrer en se déplaçant parmi les îles.

Mise en action :

Toutes les personnes disposent d'un temps d'action d'environ 15 à 20 minutes. Pendant ce temps, les participant.e.s peuvent décider de relever des défis pour migrer.

Afin de ne pas créer de temps mort pendant l'activité, les îles qui ne relèvent pas les défis pourraient fabriquer des objets : pour récupérer l'argent dépensé, il serait judicieux de fabriquer des objets avec des matières premières que l'on peut trouver sur les îles.

- (Facultatif) L'animateurice peut annoncer au fur et à mesure quelques nouvelles conditions. Par exemple:
 - au bout de 5' de jeu, c'est le 1er du mois, donc les personnes qui reçoivent un salaire vont recevoir leur paie.
 - Une crise économique a lieu sur l'île 2. Tout le monde perd 10 dollars de salaire.



Partie 3 : Roll the islands -> 1h

Règles :

*Pour passer de l'île 1 à l'île 2, vous devez relever quelques défis. Une fois arrivé sur l'île 2, vous lancerez un dé pour savoir si vous obtiendrez votre statut de réfugié ou non. Si votre dé est 4-5-6, vous pouvez rester dans ce pays. Dans le cas contraire, vous devez retourner sur l'île 1 et réessayer. Chaque fois que vous lancez les dés, vous devez payer 10 dollars. Si vous décidez de rester dans ce pays, vous devez trouver une activité pour vivre sur ce pays.

*Pour passer de l'île 1 à l'île 3, vous devez relever des défis et prouver que vous avez plus de 100 dollars. Une fois arrivé sur l'île 3, vous lancerez un dé pour savoir si vous obtiendrez ou non le statut de réfugié. Si votre dé est 5-6, vous pouvez rester dans ce pays. Dans le cas contraire, vous devez retourner sur l'île 1 et réessayer. Chaque fois que vous lancez les dés, vous devez payer 30 dollars.

*Pour passer de l'île 2 à l'île 3, vous devez à nouveau relever des défis, mais cette fois-ci, ils seront plus faciles. Lorsque vous arriverez sur l'île 3, vous lancerez les dés pour voir si vous obtiendrez le statut de réfugié. Le dé doit être au moins 3 pour que vous puissiez rester sur l'île. Si ce n'est pas le cas, vous devez retourner sur la première île pour réessayer. Chaque fois que vous lancez les dés, vous payez 20 dollars.

*Pour passer de l'île 3 à l'île 1 ou 2, si vous avez la nationalité de l'île 3, il n'y a pas de défi à relever. Vous devez tout de même signaler à l'animateurice votre volonté de partir en montrant votre carte profil.

(Facultatif) Pour traverser les frontières, il est possible de demander aux personnes qui migrent de l'île 1 de toujours donner leurs empreintes digitales en arrivant sur une nouvelle île.

30'

DEBRIEF

- Recueillir les émotions et les témoignages des personnes ayant vécu
- l'expérience
- Faire le parallèle avec les différents traitements des personnes
- migrantes (en fonction du pays d'origine et du pays d'accueil) en
- Europe (ou ailleurs dans le monde)
- Si le niveau des participant.e.s le permet, apporter du contenu en
- termes d'accueil des migrant.e.s en France. (quelles étapes doit
- parcourir un.e demandeur.se d'asile)

15'



Partie 4 : Les conteurs d'aujourd'hui et de demain -> 1h

Deux jeux / Débat mouvant

Partie 1

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Remise en question de la politique d'asile de l'UE
- Cultiver l'esprit critique

> FACILITATEURS

1 ou 2 en fonction du nombre de participant.e.s

> MATERIEL NECESSAIRE

- Paperboard
- Phrases du débat mouvant (affirmations) > pour l'animateurice
- Pancartes "D'accord" et "Pas d'accord".

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

10'

Les participant.e.s sont invité.e.s à se placer au milieu de la salle. D'un côté, il y aura un panneau sur lequel sera écrit "D'accord" et de l'autre côté, un autre panneau sur lequel sera écrit "Pas d'accord".

Contrairement à un débat mouvant, c'est plutôt un débat "d'échelle", donc les gens peuvent se positionner sur une échelle de 1 à 10, où 1 c'est "pas du tout d'accord" et 10 c'est "totalement d'accord".

Le/la facilitateur.rice expliquera aux participant.e.s qu'ils devront décider s'ils sont d'accord ou non avec l'affirmation et se positionner sur l'échelle. Iels peuvent passer (ou faire un pas vers l'autre côté) d'un côté à l'autre s'ils sont convaincu.e.s par l'explication de celui qui parle. Cependant, les personnes peuvent également se positionner au milieu ou à proximité du groupe auquel elles se sentent le plus attachées en fonction de leur discours.).

DEBRIEF

20'

Dans cette activité, le débriefing a lieu dans le cadre du débat lui-même.



Partie 4 : Les conteurs d'aujourd'hui et de demain -> 1h

Partie 2

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Remise en question de la politique d'asile de l'UE
- Cultiver l'esprit critique

> FACILITATEURS

1 ou 2 en fonction du nombre de participant.e.s

> MATERIEL NECESSAIRE

- Feuille de papier
- Stylos
- (facultatif) accès à Internet
- (facultatif) liste des solutions existantes qui oeuvrent pour une politique d'asile plus inclusive

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

30'

"Et si vous pouviez décider d'un autre système d'asile en Europe?"

Les participant.e.s seront divisé.e.s en deux groupes différents et les animateur.rice.s leur laisseront un peu de temps pour imaginer et rédiger un cadre pour la politique d'asile de l'UE. Il est possible de demander aux participant.e.s de se renseigner sur Internet pour prendre des idées. Ensuite, chaque groupe partage le système qu'il a créé avec les autres et présente son idée.

DEBRIEF

Partager et présenter des solutions existantes et inspirantes (au niveau local, national, européen ou international) pour une meilleure intégration des personnes migrantes. (ex. associations, entreprises, plaidoyer, quels droits civils pour une meilleure prise en charge des demandeur.ses d'asile?, podcasts/vidéos/livres en lien avec la thématique,...)

