

La roulette migratoire

Informations pratiques

Durée de l'animation : 45 minutes

Nombre de participant-e-s : 4 à 20 participants

Nombre d'animateurs-trices : 2

Matériel :

Feuille de papier

Stylo et feutres de couleur

Musique / radio

Petite carte de papier canson

Monnaie ou jetons

Public : Jeunes entre 12 et 16 ans

Disposition de l'espace : Tout type d'espace

Contexte d'utilisation de la trame chez E&D

Cette animation a été créée lors de la « Wiki Week for Development » d'Etudiants et Développement, organisée à Rennes en 2012. Pendant 6 jours, 20 jeunes participants, venus de plusieurs pays d'Europe, se sont retrouvés pour une semaine de rencontres, d'échanges et de création d'outils d'Education à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale. Confrontant leurs visions de la solidarité internationale et de la citoyenneté et partageant des interrogations communes sur les migrations (qu'est-ce qu'un-e migrant-e, pourquoi quittent-ils/elles leurs pays, quelles sont leurs conditions de voyage, le coût occasionné, les discriminations fréquentes à l'arrivée dans un nouveau pays, etc.), les participantes ont engagé une réflexion sur la thématique qui s'est concrétisée par la création d'un outil d'ECSI. Grâce à des exercices de simulation et des jeux de rôle, et basé sur une pédagogie active permettant la participation de tous-tes dans un esprit ludique et favorisant les réflexions communes par confrontation des idées et des points de vue, ils en sont arrivés à une création d'un outil de sensibilisation divisés en 4 petites animations : la Roulette Migratoire.

Objectifs de l'animation

Faire réfléchir les jeunes participant-e-s (enfants ou adolescents) autour des problématiques liées aux migrations et des difficultés auxquelles font face les migrant-es.

Favoriser l'interaction entre les participant-e-s.

Créant une ambiance ludique dans laquelle chacun se sent libre de participer.

Il y a actuellement environ 200 millions de migrant-e-s et de réfugiés dans le monde. Beaucoup de personnes quittent leur pays pour des raisons politiques, économiques, sociales ou environnementales. Leurs conditions de voyages sont souvent difficiles, coûteuses et dangereuses. Les migrant-e-s se heurtent souvent à des frontières closes. Les rares personnes qui atteignent leur destination sont fréquemment victimes de discrimination dans le pays d'accueil. C'est pourquoi il est important de traiter de ces sujets avec les jeunes joueurs.

« La Roulette migratoire » est un jeu où tout le monde ne gagne pas, mais dans lequel il est fréquent de ressentir de la frustration et d'être déçu d'avoir perdu, même après avoir travaillé dur et avec détermination. Notre but est d'accompagner les participants dans leur prise de conscience quant aux questions et problématiques soulevées par la thématique de la migration. L'objectif principal est que les jeunes participant-e-s ne voient plus les migrant-e-s comme des personnes indésirables, mais comme des personnes avec de sérieuses raisons de migrer, qui souffrent particulièrement dans

l'accomplissement de leur but. Et ainsi, d'ouvrir l'esprit du public, le rendant plus tolérant envers les personnes migrantes.

Résumé de l'animation

La Roulette Migratoire est composée de 4 petits jeux.

Lors du premier jeu, les participant-e-s découvrent, selon un cheminement aléatoire, quel personnage ils seront. Le choix d'un jeu pour la répartition des équipes a été préféré au libre choix, pour souligner le fait que la situation de chaque humain à sa naissance est également aléatoire. A travers les caractéristiques des personnages décrites sur les passeports, les participants découvrent également plusieurs causes de migrations.

Le deuxième jeu présente la lutte dans laquelle chacun va devoir se lancer pour gagner de l'argent pour le voyage : tous les migrant-e-s n'essaient pas de se rendre dans les pays développés avec la même quantité d'argent, et avoir plus d'argent est toujours un avantage particulier, même si ce n'est pas un facteur déterminant pour la réussite du voyage.

Le jeu des visas présente aux joueurs le système d'obtention des visas en soulignant son caractère aléatoire et compliqué. Il met en lumière le fait que les rendez-vous dans les ambassades sont un réel test, durant lequel il est nécessaire de mettre en avant sa meilleure image pour réussir à persuader ses interlocuteurs. Il est également montré que les décisions sont imprévisibles, et souvent injustes.

Enfin, le jeu des frontières est un jeu relativement physique, particulièrement axé sur les joueurs qui entreront dans le pays d'accueil sans visa : jusqu'à la fin du jeu, les participant-e-s réalisent que rien n'est gagné pour les migrant-e-s, qu'ils aient un visa, de l'argent, ou non.

Déroulé de l'animation

1/ Le jeu des îles (10 minutes)

L'objectif : introduire le jeu et créer des équipes de manière ludique

Il s'agit d'une adaptation simple du jeu des chaises musicales (les chaises sont remplacées par des morceaux de papier en forme d'île posés au sol). Les morceaux de papiers représentent chacun une île. Derrière chaque papier, les animateurs-rices inscrivent un nom de pays de destination (existant ou inventé).

Les participant-e-s marchent dans la pièce sur le son de la musique et doivent trouver refuge sur une île lorsque la musique s'éteint. L'exercice est répété à plusieurs reprises, les participant-e-s n'ayant pas réussi à rejoindre une île sont éliminés, alors que l'on retire à chaque tour une île (il doit toujours y avoir une île de moins que le nombre de joueurs).

Lorsque le nombre de participant-e-s restant est égal au nombre d'équipe souhaité par les animateurs-rices, le jeu s'arrête. Les participant-e-s encore dans le jeu retournent la carte correspondant à l'île sur laquelle ils sont et découvrent leur pays de destination (imaginaire ou non). Ensuite, en fonction des affinités et des pays de destination, le restant des participants se répartit équitablement derrière chaque pays de destination.

Un passeport (petite carte en papier canson) est alors distribué à chacun, et sur lequel est inscrit le nom et prénom du personnage, son pays d'origine, les raisons qui l'ont poussé à partir, leur niveau d'étude ou profession dans leur pays d'origine, et l'argent qu'ils ont économisé avant leur départ. Les équipes se rassemblent, mettent en commun leur passeport et comptabilisent leur argent. Il faudra être vigilant à ne pas véhiculer des clichés et stéréotypes lors de la réalisation des passeports dans la description des caractéristiques des personnages. En amont, il est également utile de définir entre animateur-rices la somme d'argent nécessaire pour obtenir un visa dans le pays de destination.

2/ Le jeu du gain (10 minutes)

L'objectif : obtenir de l'argent car, à ce stade, aucune équipe n'en possède assez pour passer la frontière de son pays de destination.

Chaque équipe doit maintenant travailler pour obtenir de l'argent car aucune n'en possède assez pour payer le visa du pays de destination. Pour gagner plus d'argent, les participants doivent gagner le jeu suivant. Ils entrent en concurrence avec les autres équipes.

Le mot « migration » est affiché sur un paperboard face caché. Au top, on retourne le paperboard et chaque équipe dispose alors de 30 secondes pour trouver un maximum de mots rattachés au terme « migration ». (Ce jeu peut être remplacé par un mot croisé ou tout autre type de jeux de mots).

Plus une équipe a de mots, plus l'argent qu'elle reçoit est élevé (exemple : pour 5 équipes, on définira 5 montants d'argent à gagner, qui doivent être particulièrement inégaux). Les animateurs-rices peuvent également décider d'attribuer la plus grosse somme d'argent à une équipe perdante, pour souligner l'aspect injuste et subjectif du système global (point qui sera alors abordé en débriefing).

On fait ensuite le point sur le montant d'argent économisé par chaque équipe. Les équipes font leurs calculs.

Les équipes qui n'ont pas assez d'argent pour continuer leur voyage (sur la base du prix du visa défini en début de jeu) doivent décider sur elles souhaitent poursuivre le jeu ou non – pour l'étape suivante, elles ne seront pas forcément perdantes. A ce stade, il est important de convaincre toutes les équipes de rester dans le jeu, sans en dire trop sur l'étape suivante et sur la possibilité de ne pas perdre.

3/ Le jeu du visa (15 minutes)

L'objectif : démontrer qu'il n'est pas toujours simple d'obtenir un visa, et que parfois les décisions peuvent être irrationnelles.

Les équipes ont maintenant la possibilité d'obtenir un visa pour leur pays de destination. Pour ce faire, elles doivent convaincre l'ambassade de leur pays de destination en démontrant à quel point leur motivation à s'installer dans le pays d'accueil est grande. Elles ont 5 minutes pour créer un poème, une chanson, une chorégraphie, un discours, etc., afin de convaincre les membres du jury (composé des animateurs-rices).

A l'issue de l'ensemble des passages (de chacun 1 minute maximum), le jury délivre des visas (de manière arbitraire, afin de renforcer le côté subjectif parfois de l'attribution et montrer la diversité des critères de sélection). L'obtention ou non des visas affectera le jeu final (jeu des frontières). Toutes les équipes n'obtiennent pas un visa, et cela sans rapport avec la somme d'argent économisé lors du précédent jeu. Les équipes (ou l'équipe) qui n'obtient pas le visa doit décider si elle souhaite ou non continuer le jeu – et donc migrer dans le pays de façon illégale. Il est important de convaincre toutes les équipes de rester dans le jeu, car le jeu final définira le réel gagnant.

4/ Le jeu des frontières (10 minutes)

L'objectif : démontrer qu'il est encore plus difficile de passer la frontière lorsque vous n'avez pas de visa, mais que même avec un visa vous pouvez être rejeté à l'entrée.

Les participants sont sur une plage imaginaire et positionnés en file indienne. A leur gauche est située la mer et à leur droite le pays de destination de chacun. L'animateur-trice a la possibilité d'énoncer soit : mer / plage / ou l'un des pays de destination (chaque équipe le rappelle à ce moment-là du jeu). Si l'animateur énonce « mer », les participants sautent vers la gauche, s'il dit le nom d'un pays de destination, les participants concernés sautent vers la droite, s'il dit « plage », les participants ne réagissent pas.

Cependant, pour les équipes qui sont à ce stade du jeu dans l'illégalité, une difficulté s'ajoute : pour « mer » elles doivent sauter à gauche et nager ; pour « plage » elles doivent courir sur place ; pour leur « pays de destination » elles doivent sauter à droite et représenter un élément touristique du pays de destination. La difficulté : les équipes doivent sauter en même temps, sans quoi on retire un membre de l'équipe. Les équipes qui n'arrivent plus qu'à un participant sont éliminées du jeu. L'équipe qui remporte le jeu est celle qui a commis le moins d'erreurs et qui possède le plus de participants à la fin du jeu. Elle est alors autorisée à entrer dans son pays de destination, qu'elle ait un visa ou non. Les autres sont renvoyées dans leur pays d'origine, même s'ils ont de l'argent et un visa.

Le but est ici de montrer qu'il existe de nombreux cas de figures et de scénarios possibles dans le parcours d'un-e migrant-e et que même avec un visa et de l'argent on peut être rejeté à la frontière.

Débriefing

Sur le ressenti durant le jeu :

Comment vous êtes-vous sentis pendant le jeu ?

Avez-vous été choqué à certains moments ?

Avez-vous ressenti de la frustration ?

Votre attitude a-t-elle changé pendant le jeu ?

L'argent ou le manque de moyen ont-ils provoqué en vous des réactions ?

Qu'avez-vous pensé de la décision du consulat (accord ou refus de visa) ?

Sur les préjugés / stéréotypes

Comment avez-vous imaginé votre pays d'origine ?

Comment avez-vous imaginé votre pays d'accueil / de destination ?

Savez-vous pourquoi vous avez quitté vos pays respectifs ?

Sur la thématique :

Pensez-vous que le parcours des migrant-e-s dans la réalité est tel qu'il est présenté dans le jeu ?

Pensez-vous que les problèmes et difficultés auxquels font face les migrant-e-s dans leur pays d'origine sont pires que les risques encourus pendant l'émigration ?

Migreriez-vous ? Dans la réalité, si vous n'aviez pas assez d'argent, ou si vous n'obteniez pas votre visa, auriez-vous continué votre voyage dans l'illégalité ?

Comment percevez-vous les migrant-e-s dans votre pays ? Avant, maintenant ?

Annexes

4 pays

- Le pays de Pomea

- Le Pays de Banya

- Le Pays de Papina

- Le Pays de Xhani

20 personnages

Le pays de Pomea

- Susana (femme)

Susana quitte le Chili pour faire des études au pays de Pomea. Elle a 18 ans et souhaite entrer en études de Pomeale (la langue officielle de Pomea, la plus parlée dans le monde) pour travailler ensuite dans le tourisme, au Chili ou ailleurs, elle ne sait pas trop encore. Elle travaille à côté de l'école depuis 2 ans et a mis de côté 120 poméans de côté.

- Shamice (femme)

Shamice quitte le Honduras car elle vient d'un petit village qui est très pauvre. Elle est d'abord allée en ville avec sa fille de 3 ans mais les conditions de vie étaient très dures. Elle n'a pas trouvé d'emploi et le quartier dans lequel elle vivait seule avec son enfant était très dangereux. Le mari de Shamice est parti, il y a deux ans déjà, au pays de Pomea. Elle souhaite le rejoindre même si elle doit laisser sa mère au village. Sa mère lui a donné quelques économies pour le voyage, elle a 80 poméans pour sa fille et elle.

- Terese (femme)

Terese quitte la Colombie car elle est au chômage depuis 3 ans. Elle a 2 enfants. Son mari, qui ramenait de l'argent à la famille, est décédé il y a 6 mois. Elle confie donc ses 2 enfants à sa mère pour partir au pays de Poméa trouver un travail et gagner de l'argent qu'elle pourra envoyer à sa famille. Elle a 60 poméans en poche pour le voyage.

- Diego (homme)

Diego a 21 ans. Il est artiste engagé en Colombie. Il peint, sculpte et s'intéresse aux œuvres artistiques de rue. Il quitte son pays car il est engagé politiquement et que ses œuvres militantes commencent à lui attirer des soucis à Bogota. Il a vendu quelques-unes de ses œuvres à de riches expatriés en Colombie et à 250 poméans pour le voyage.

- Edouardo (homme)

Edouardo est journaliste au Venezuela. Il quitte précipitamment son pays car il a publié plusieurs articles dernièrement qui lui a attiré des problèmes avec les autorités. Il a été plusieurs fois censuré et arrêté. Il a même fait 4 mois de prison quand il était étudiant et engagé dans un journal satirique. Il a quelques économies pour le voyage : 140 poméans.

Le Pays de Banya

- Taha (femme)

Taha a 32 ans et 3 enfants. Son mari a migré au pays de Banya il y a 3 ans avec son fils aîné. Taha est restée dans son village au Cameroun où elle travaillait à l'école en tant qu'institutrice. Aujourd'hui, le poste d'institutrice ne peut plus être financé par le département et les parents d'élèves souhaitent que leurs enfants aillent étudier dans l'école du village d'à côté. Finalement, ça sera plus simple pour tout le monde et l'autre école a beaucoup plus de moyens, mais Taha n'aura plus d'emploi. Elle a donc décidé de rejoindre son mari. Ses deux plus jeunes enfants la rejoindront plus tard au pays de Banya, pour l'instant, elle part toute seule. Grâce à son salaire d'institutrice, elle a pu mettre de côté 130 banyans pour le voyage.

- Ramata (femme)

Ramata quitte la Guinée pour rejoindre son mari au pays de Banya. Elle a déjà 35 ans et elle a trouvé son mari sur internet sur un réseau de rencontres. Elle s'est mariée à distance avec lui il y a 4 mois et part maintenant le rejoindre pour fonder une famille là-bas. Son mari lui a envoyé 260 banyans pour le voyage.

- Jawaad (homme)

Jawaad quitte le Tchad pour faire fortune au pays de Banya. Il est tout juste diplômé en économie des entreprises et il souhaitait monter un projet d'entreprise de meubles en bois à N'Djamena mais il a été stoppé par de nombreuses démarches administratives qui n'ont pas abouties. Aujourd'hui, il est au chômage. Il a été contacté par un ami parti il y a 5 ans au pays de Banya qui lui dit de venir pour être co-gérant de son entreprise d'import-export là-bas. Il a 180 banyans pour le voyage.

- Zuri (homme)

Zuri vient du nord du Mali. Depuis l'arrivée des terroristes dans son pays, il a vu tout son village détruit et a déjà migré vers le Sud à plusieurs reprises. Aujourd'hui, il décide de tout quitter et part au pays de Banya, avec sa femme et sa petite fille de 3 ans, pour fuir la terreur et la guerre. Il a réussi à rassembler 50 banyans pour le voyage, grâce à l'aide de son frère resté au pays.

- Umar (homme)

Umar vit en Somalie, dans le village de Waridaad, il est éleveur de moutons. Il vient de perdre tout son troupeau à cause de la sécheresse qui n'en finit pas et qui détruit tout. Cela fait déjà 3 ans que ça dure, chaque année, la sécheresse revient. Il a décidé de partir au pays de Banya car il ne peut plus manger à sa faim et n'a aucun espoir de trouver un travail dans la capitale. Il lui reste 5 banyans pour le voyage.

Le pays de Batû

- Barakat (homme)

Barakat vit en Egypte. Il a 25 ans. Il a fait ses études au pays de Batû, il est ingénieur informaticien. De retour dans son pays, il a cherché du travail mais n'en a pas trouvé. Aujourd'hui, il travaille avec son père dans une épicerie, mais il ne gagne pas suffisamment et déteste le métier de commerçant. Grâce à ses études, il a un bon réseau professionnel au pays de Batû. C'est pourquoi il a décidé d'y retourner pour travailler là-bas, dans son domaine. Il a mis 140 batûns de côté pour le voyage.

- Faris (homme)

Faris faisait partie d'un syndicat étudiant en Lybie. Il a été très actif lors des Printemps Arabes et continue aujourd'hui sa lutte au travers d'un collectif militant. Son meilleur ami, engagé à ses côtés depuis 2011, vient de se faire emprisonner sans raison. Par peur qu'il lui arrive la même chose, Faris décide de quitter la Lybie pour le pays de Batû. Il a 30 batûns en poche.

- Tahir (homme)

Tahir est professeur d'université au Maroc, à Rabat. Il est également homosexuel. Depuis peu, il travaille en cachette avec un groupe de militants pour la défense des droits LGBTI au Maroc. Ils ont déjà fait quelques actions. Dernièrement, il a reçu des menaces anonymes chez lui. Tahir est aussi marié à une femme et a deux petites filles. Il a décidé de quitter précipitamment le Maroc pour se protéger et protéger sa famille. Il a 80 batûns pour le voyage.

- Zaahira (femme)

Zaahira vient de Palestine. Elle est étudiante en littérature et pratique le théâtre. Elle part de Palestine pour le pays de Batû pour devenir comédienne et enseignante de théâtre. Chez elle, elle sait que ce sera trop compliqué et que la censure sévira. Elle a mis de côté 180 batûns pour ce projet de départ.

- Nura (femme)

Nura vit en Syrie. Elle a décidé de partir au pays de Batû pour fuir la guerre. Elle part avec sa fille de 4 ans et son fils de 6 ans. Depuis le début de la guerre, ses enfants se réveillent toutes les nuits à la moindre porte qui claque. Ils sont terrorisés. Mais en réalité, ce qui a réellement motivé son départ, c'est le manque cruel de nourriture et de soin qu'elle constate depuis quelques mois dans sa ville. Elle a 90 batûns pour le voyage.

Le Pays de Xhani

- Rayna (femme)

Rayna vit en Russie, dans une petite ville ouvrière. Chez elle, le chômage touche les jeunes en masse. Ses parents n'ont pas de quoi l'aider à poursuivre une formation à Moscou. Elle voudrait devenir technicienne en électronique. Dans son foyer, elle s'occupe de sa grand-mère et de ses deux sœurs. Elle quitte la Russie pour le pays de Xhani où elle espère devenir professeur de russe dans un lycée. Elle a 80 xhanins en poche.

- Ilina (femme)

Ilina quitte le Kazakhstan car sa famille veut la marier de force à un homme plus âgé qu'elle ne connaît pas. Avec sa sœur, elle organise son départ en urgence à une semaine du mariage. Un ami va les aider à s'enfuir, il a une voiture et est professeur. Elle a 120 xhanins avec elle.

- Yoris (homme)

Yoris travaillait dans le secteur agricole en Arménie. Il a tout perdu lorsque son exploitation, géré par des patrons arméniens, a fermé pour cause de faible rentabilité. Il doit faire vivre sa femme et ses deux enfants en bas âge. Il a donc décidé de partir au pays de Xhani pour gagner de l'argent et l'envoyer à sa famille. Il a 50 xhanins pour le voyage.

- Dima (homme)

Dima quitte la Moldavie seul. Il est âgé de 15 ans et n'a plus d'espoir dans son pays. Son père est producteur de légumes et sa mère ne travaille pas. Dima souhaite partir pour faire des études. Il a des rêves plein la tête. Son père le soutient. Il pense que ce n'est pas une bonne idée pour lui de reprendre l'exploitation agricole car elle ne vaut presque plus rien depuis 20 ans. Il lui donne 130 xhanins pour le voyage.

- Adan (homme)

Adan vit en Azerbaïdjan. Lui et sa famille sont kurdes. Ils ont été déplacés de nombreuses fois et vivent aujourd'hui dans ce qui peut s'apparenter à un camp. Il décide de quitter son pays pour venir vivre au pays de Xhani avec l'objectif ensuite de faire venir sa famille, dès qu'il aura un peu plus d'argent. Pour l'instant, il a 80 xhanins sur lui.