

Réfugie-toi !

Dans la peau d'un
demandeur d'asile !



2 - 4



8+



40 min



Jeu réalisé par des élèves
du Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),
de Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),
et le Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).

ERAMUS +

Réfugie-toi !




Vous arrivez en Belgique en tant que migrant et vous introduisez une demande d'asile. Mais avant que votre demande ne soit acceptée, vous devrez répondre à certaines exigences et entreprendre un certain nombre de démarches.

«Réfugie-toi !» est un jeu qui se veut proche de la réalité d'un demandeur d'asile et qui permet de découvrir la problématique des migrants de façon simple et ludique.





Matériel pour jouer

- **1 PLATEAU DE JEU (ANNEXE 1)**
- **4 PIONS DIFFÉRENTS** 
- **UN CHRONOMÈTRE**
- **1 PAQUET DE 20 CARTES MEMORY (ANNEXE 2)**
- **1 PANNEAU DES RÈGLES PAR ÉTAPES (ANNEXE 3)**
- **4 JEUX DES SEPT DIFFÉRENCES + CORRECTIFS (ANNEXE 4)**
- **6 CARTES COMPORTANT UN MOT CHACUNE DANS DIFFÉRENTES LANGUES ET 6 CARTES AVEC LE NOM DE CES LANGUES + CORRECTIF (ANNEXE 5)**



- **1 PAQUET DE 20 CARTES (ANNEXE 6) :**
 - **10 CARTES «CHANCE»**
 - **10 CARTES «MALCHANCE»**
- **5 CARTES AVEC DIFFÉRENTES TÂCHES MÉNAGÈRES (ANNEXE 7)**
- **3 DÉS DE MOTS (ANNEXE 8)**
- **1 TISSU**
- **8 FEUILLES DE PAPIER A4.**
- **4 DEMI-FEUILLES**
- **4 CRAYONS**
- **20 OBJETS QUELCONQUES**
- **4 CLOISONS À DISPOSER ENTRE LES JOUEURS**



But du jeu



Réussissez un maximum d'étapes (de mini-jeux) pour espérer que votre statut de réfugié soit reconnu. Pour cela, vous devez au minimum réussir 7 étapes sur les 11; sans quoi, votre demande se verra refusée.

Configuration du jeu

Disposez le plateau de jeu au milieu des joueurs et mettez tout le matériel nécessaire à disposition du meneur de jeu.

ATTENTION:

Les 20 objets quelconques choisis par le meneur de jeu ne doivent pas être vus des joueurs. Le meneur de jeu les placera donc sous le bout de tissu.

Le correctif pour l'étape des langues doit lui aussi être gardé à l'abri des regards des joueurs.

Le tas de cartes «Chance/Malchance», les jeux des 7 différences et les cartes de mimes doivent être retournées face cachée.



Déroulement du jeu

Choisir un **meneur de jeu**. Celui-ci devra, tout au long du jeu :

- lire la « situation » et la « tâche » pour chaque étape du jeu ;
- fournir aux joueurs le matériel nécessaire pour chaque étape ;
- chronométrer lorsqu'il s'agit d'une étape avec un temps imparti ;
- comptabiliser le nombre d'étapes (cases bleues avec un logo) que chaque joueur a réussi.

Les joueurs :

Chacun place son pion sur la case «Demande d'asile». Quand la partie commence, les joueurs avancent leur pion sur la case suivante, plus petite. Le meneur de jeu consulte alors le panneau pour savoir ce qu'ils doivent faire et expliquent aux joueurs la tâche à effectuer. Une fois que l'étape est terminée, tous les joueurs passent à la case suivante. Et ainsi de suite. Tout le monde avance son pion en même temps

Lorsque toutes les étapes ont été réalisées, les joueurs qui ont réussi au minimum 7 étapes sur les 11 voient leur demande d'asile acceptée et peuvent donc aller sur la case mauve «YOU WIN». Les autres joueurs (moins de 7 étapes réussies) doivent aller sur la case grise «YOU LOSE» et leur demande d'asile est alors refusée.

Remarque :

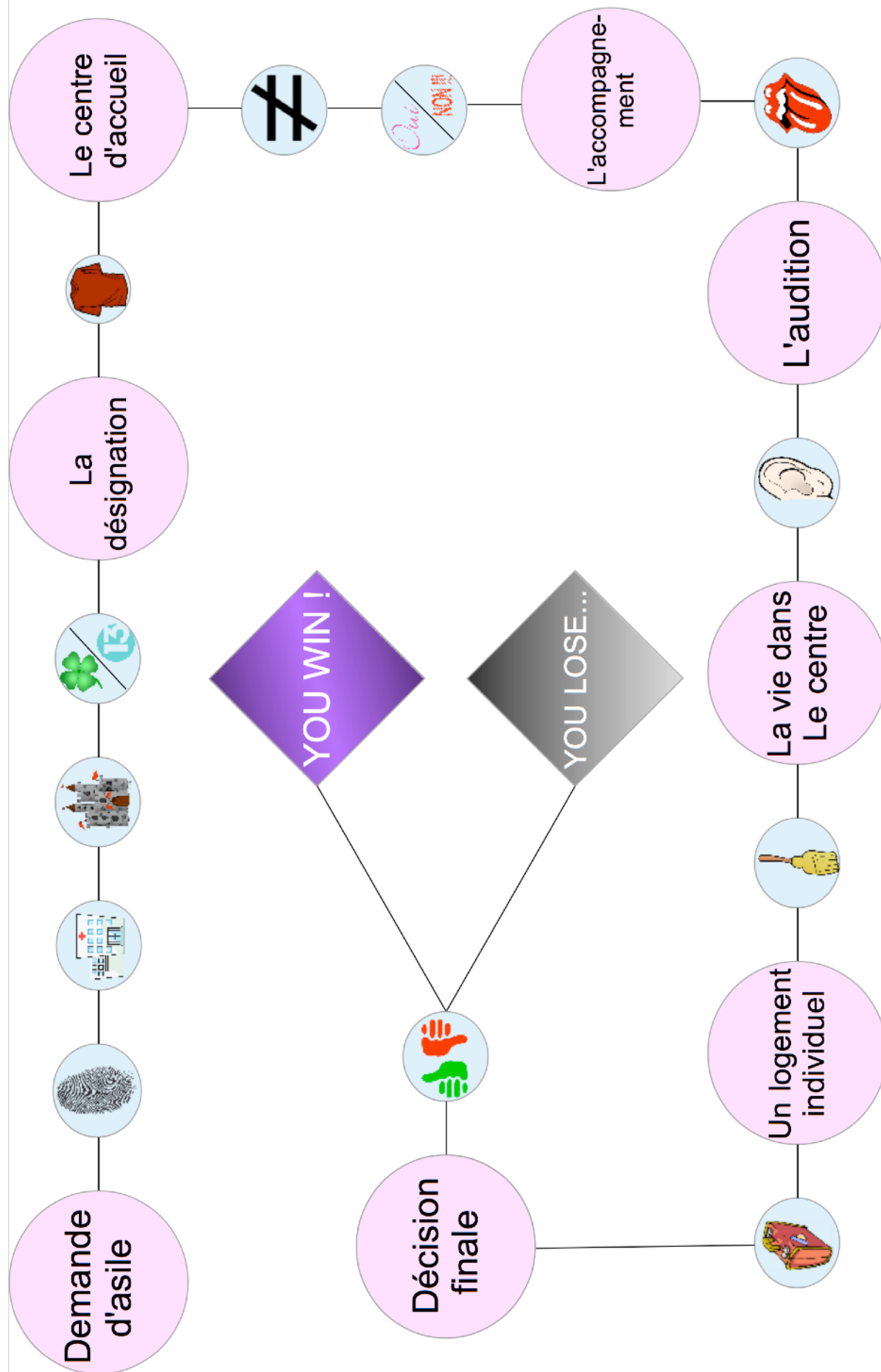
Les cases roses, plus grandes sont juste là pour vous indiquer la partie du processus de demande d'asile dans laquelle les joueurs se trouvent. Il ne faut pas s'arrêter dessus, mais aller à la case bleue et plus petite d'après.

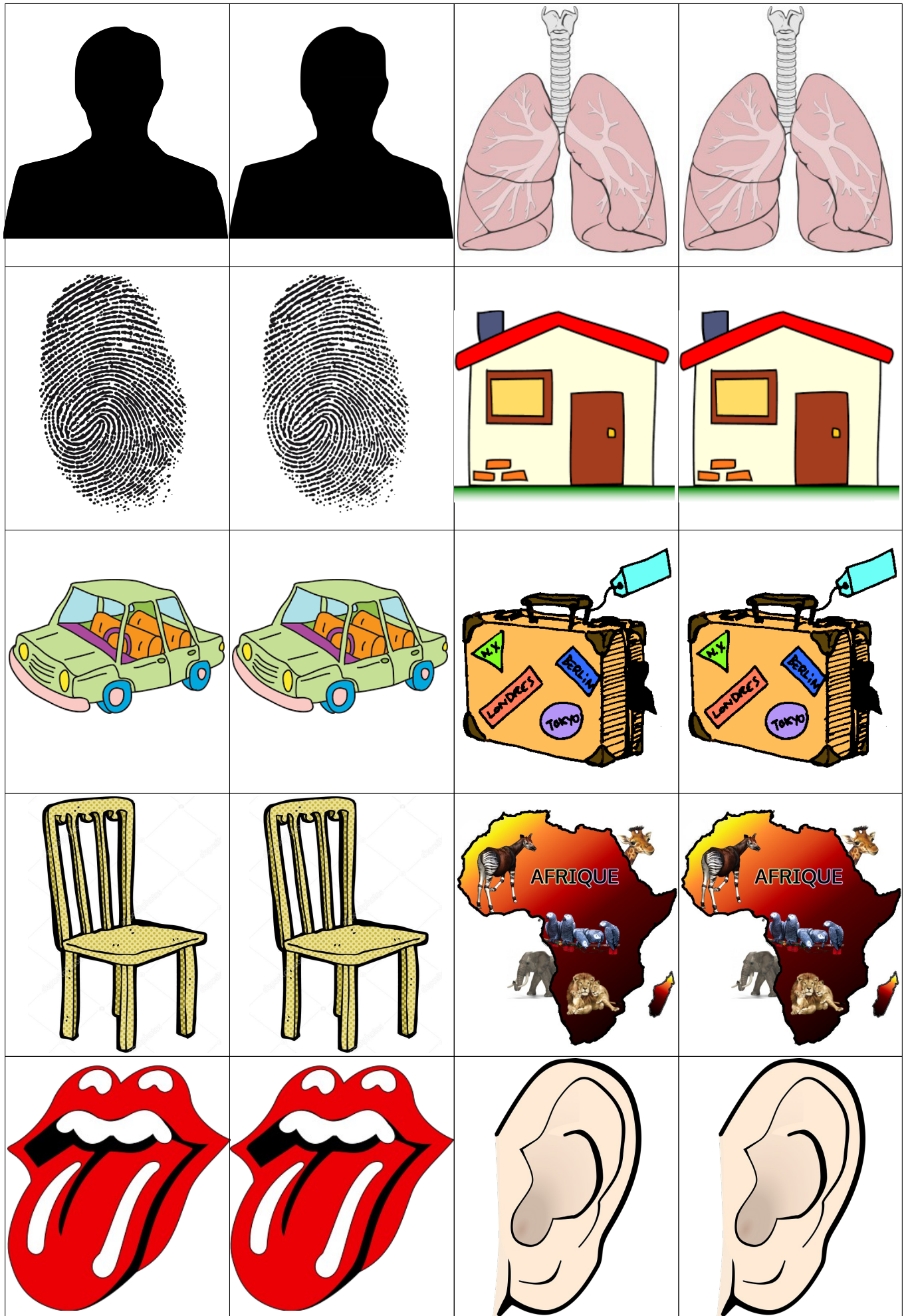



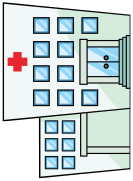
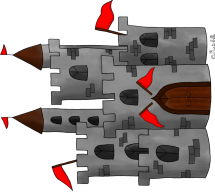

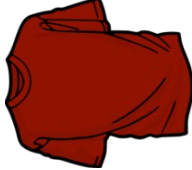
Fin du jeu

Le jeu se termine quand chaque joueur sait enfin s'il est accepté comme réfugié ou non. Donc quand il est arrivé sur la case «YOU WIN» ou «YOU LOSE».





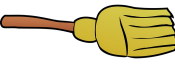








	<p><u>Situation:</u> Vous faites enregistrer votre demande d'asile. Votre photo, vos empreintes et une radio de vos poumons sont requises.</p> <p><u>Tâche:</u> Vous avez 60 secondes pour trouver, dans le «memory», uniquement les paires suivantes : les poumons, les silhouettes et les empreintes. Les joueurs le réalisent chacun à leur tour.</p>
	<p><u>Situation:</u> Vous êtes soumis à un test de dépistage de la Tuberculose. Si le test est positif, vous êtes directement hospitalisé.</p> <p><u>Tâche:</u> Prenez une grande inspiration, puis expirez en prononçant le son «aaaaaah» le plus longtemps possible. (min : 15 secondes). Faites le chacun à votre tour.</p>
	<p><u>Situation:</u> Vous devez fournir l'adresse correcte de l'endroit où vous séjournerez aux instances d'asile afin qu'elles puissent vous contacter à tout moment.</p> <p><u>Tâche:</u> Construisez un château de feuilles en papier à étages. Celui-ci doit tenir au moins 5 secondes. Vous pouvez découper (ou déchirer) et plier des morceaux de la taille et de la forme que vous voulez. Attention, vous disposez de 2 feuilles au format A4 que vous devez utiliser entièrement et vous n'avez qu'un seul essai.</p>
	<p><u>Situation:</u> Venez-vous d'un pays considéré comme sûr ou non ? Si votre pays n'est pas sûr, vous serez d'avantage protégés.</p> <p><u>Tâche:</u> Piochez dans les paquets de cartes «Chance/Malchance». Si vous piochez une carte «chance» (trèfle à 4 feuilles), votre pays n'est pas sûr, vous serez donc mieux protégé. Si vous piochez une carte «malchance» (chiffre 13), votre pays est sûr, vous ne serez pas sous protection.</p>
	<p><u>Situation:</u> Vous allez recevoir l'aide matérielle nécessaire (hébergement, nourriture, vêtements, accompagnement...)</p> <p><u>Tâche:</u> Lancez les 3 dés de mots en même temps. Vous avez 30 secondes pour inventer une phrase ou une histoire en y introduisant les mots qui s'afficheront sur les dés (ils correspondent aux aides dont peut bénéficier le demandeur d'asile). Il est interdit de reprendre la même phrase qu'un autre joueur .</p>

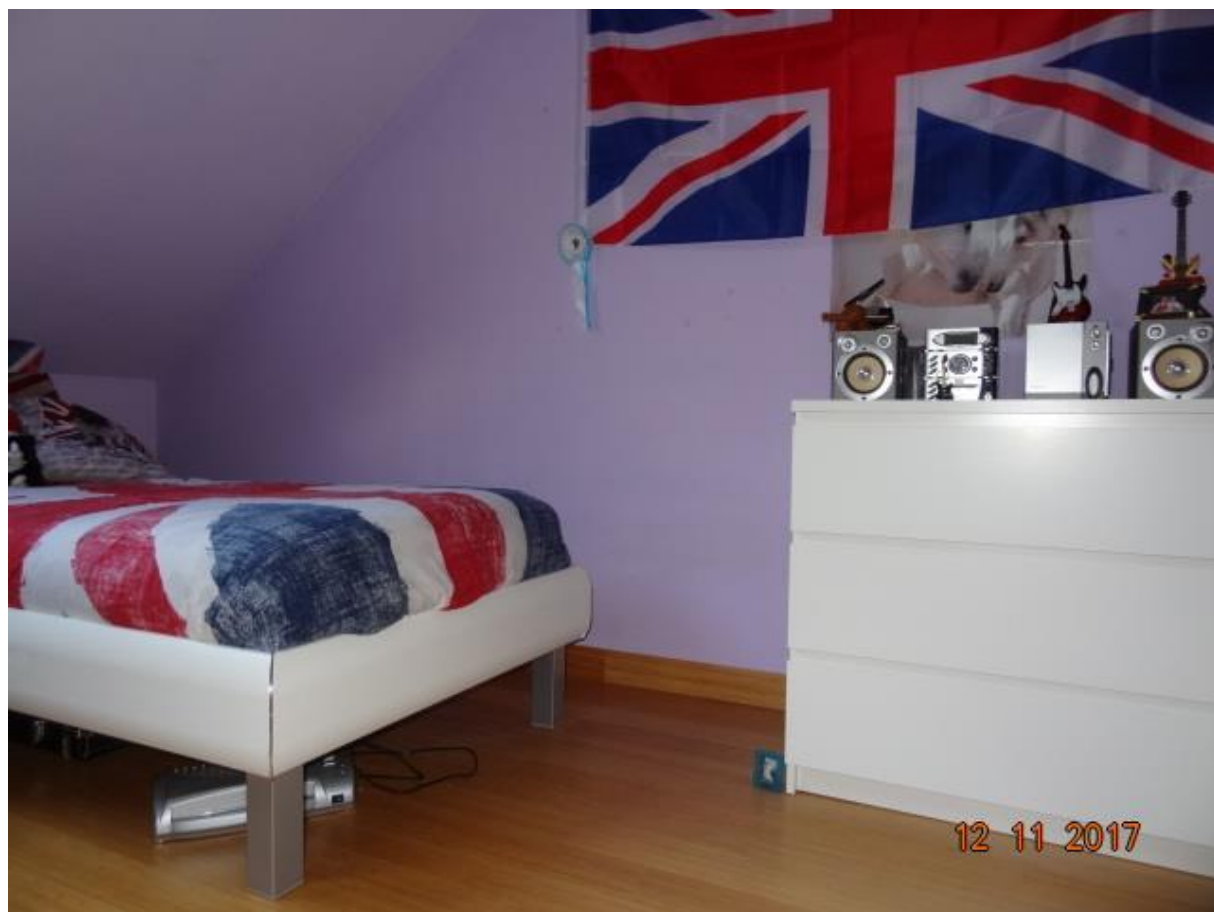


	<p><u>Situation:</u> Dans le centre d'accueil, vous êtes responsable de l'entretien de votre chambre.</p> <p><u>Tâche:</u> Prenez une des images au hasard du jeu des 7 différences. Trouvez les 7 objets traînant sur l'image 1 et qui ont disparu sur l'image 2. Vous disposez de 1 minute pour réussir à trouver ces 7 différences.</p>
	<p><u>Situation:</u> ATTENTION ! Au centre, il y a un règlement. Si vous ne le respectez pas, vous serez sanctionné.</p> <p><u>Tâche:</u> Jouez à «Ni oui ni non» en duel avec l'adversaire en face de vous. Votre adversaire a 2 minutes pour essayer de vous faire dire «oui» ou «non»(pour cela, il discute avec vous, vous pose des questions et vous ne pouvez jamais y répondre par « oui » ou « non »). S'il y parvient, vous ne respectez pas la règle du «Ni oui ni non»: vous perdez.</p>
	<p><u>Situation:</u> Vous avez droit à avoir un interprète, dans le cas où vous ne parleriez pas français.</p> <p><u>Tâche:</u> Vous avez des cartes avec le mot «réfugié» traduit dans différentes langues. Et des cartes avec les noms de ces langues. Associez chaque traduction à la bonne langue. (Le meneur de jeu dispose d'un correctif pour voir évaluer la réussite de cette étape).</p>
	<p><u>Situation:</u> Vous devez passer une audition pour expliquer la raison pour laquelle vous avez quitté votre pays.</p> <p><u>Tâche:</u> L'adversaire à votre gauche doit vous poser 7 questions simples d'affilée. (ex: quel âge as-tu? ; quelle langue parles-tu? ; quel sport pratiques-tu? Etc.) Retenez l'ordre des questions et et répondez-y ensuite dans le bon ordre une fois que toutes vous ont été posées. Si vous ne répondez pas dans le bon ordre ou si vous oubliez une question, vous perdez.</p>
	<p><u>Situation:</u> Vous ne pouvez pas travailler tout de suite. Cependant vous pouvez effectuer différentes tâches ménagères dans le centre en échange d'une somme d'argent.</p> <p><u>Tâche:</u> Mimez les tâches inscrites sur la carte que vous avez piochée au hasard. Vos adversaires doivent les deviner en 20 secondes ou vous perdrez cette étape.</p>



	<p><u>Situation:</u> Après 4 mois passés dans la structure d'accueil communautaire, vous pouvez demander à être hébergé dans un logement individuel. Vous pouvez donc faire votre valise pour déménager. Attention à ne rien oublier au centre !</p> <p><u>Tâche:</u> Le maître du jeu (qui prépare cette épreuve à l'abri des regards des joueurs) dispose 20 objets et les recouvre ensuite d'un tissu. Ensuite, il dévoile les objets aux joueurs pendant 30 secondes. Au bout de 30 secondes, le meneur de jeu recouvre à nouveau les objets et les joueurs doivent réécrire sur une feuille de papier au moins 15 objets qu'ils auront pu mémoriser (si certains joueurs sont peu âgés, ils peuvent ne noter que 10 objets). Ceux qui y parviennent réussissent cette étape.</p>
	<p><u>Situation:</u> Vous allez enfin savoir si votre demande de statut de réfugié est acceptée ou non.</p> <p><u>Tâche:</u> Vérifiez le nombre d'étapes où vous avez échoué. Si vous avez réussi entre 7 et 11 étapes, votre demande d'asile est acceptée et vous êtes reconnu comme réfugié. Allez donc sur la case «YOU WIN». Si vous avez réussi moins de 7 épreuves, votre demande d'asile est malheureusement refusée. Rendez-vous sur la case «YOU LOSE».</p>

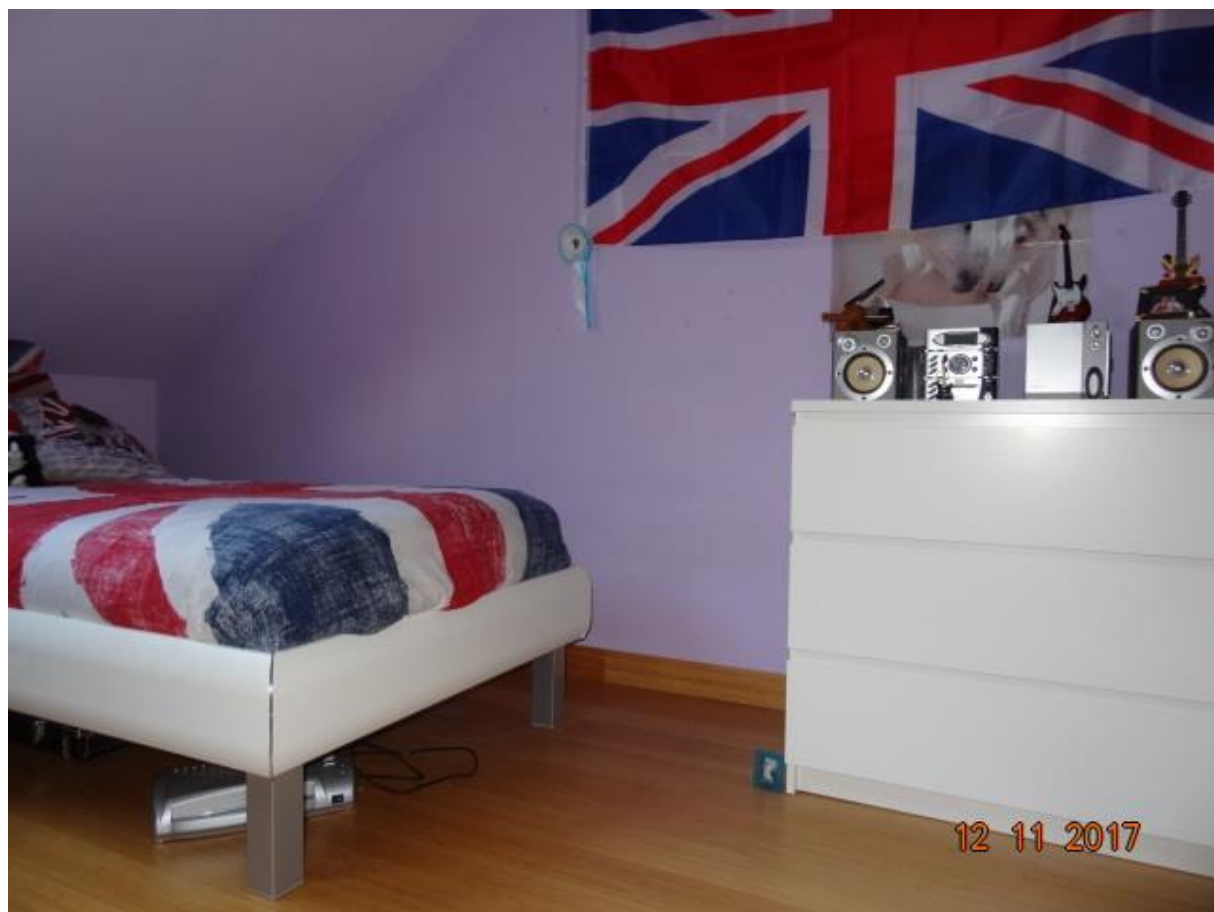




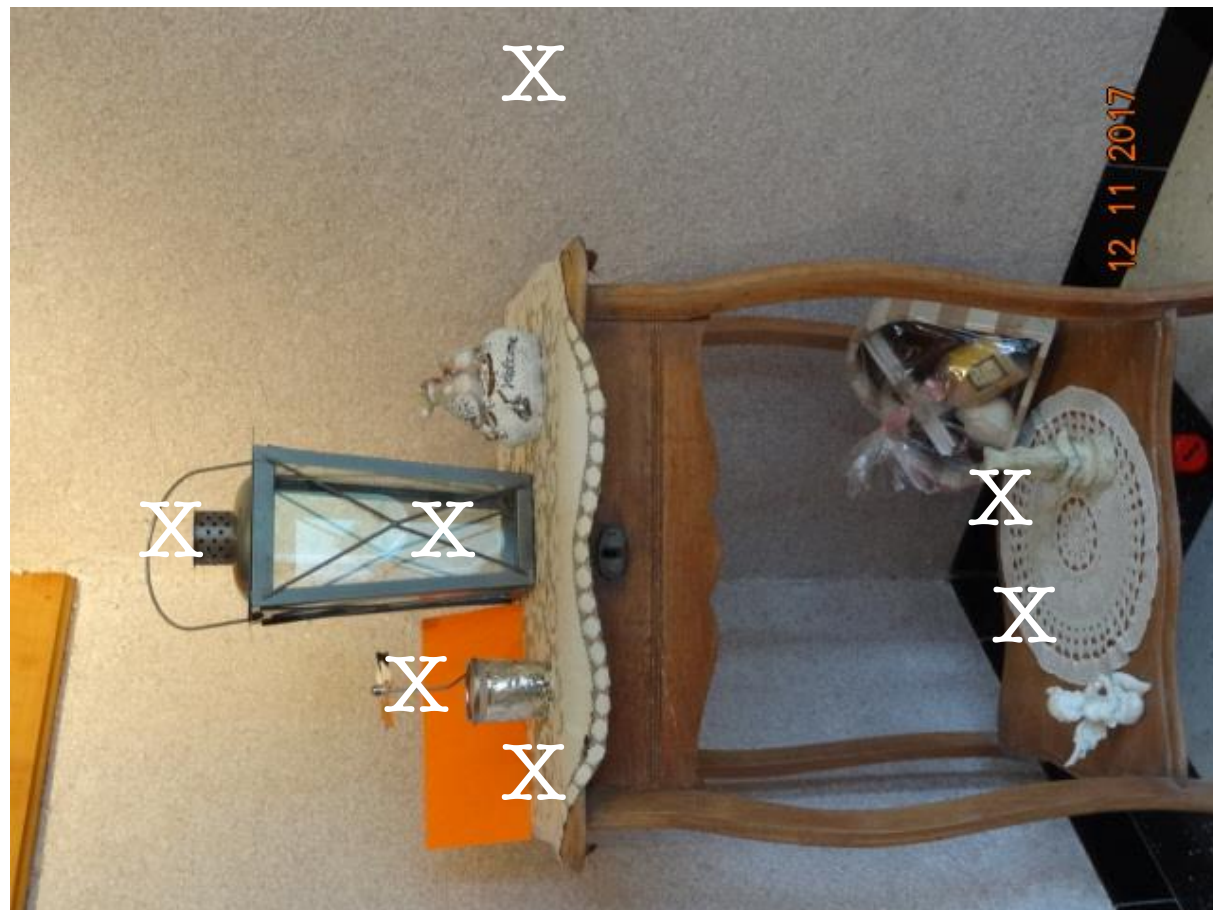














Bengali	উদ্বাস্তু	Allemand
Arabe	لاجئ	flüchtling
Kurde	penaber	Anglais
Espagnol	refugiado	refugee



Correctif: étape de l'accompagnement


- উদ্ভাস্ত → Bengali
- لاجئ → Arabe
- penaber → Kurde
- refugiado → Espagnol
- flüchtling → Allemand
- refugee → Anglais





- 
- Balayer
 - Ranger
 - Repasser

ERASMUS +

- 
- Faire à manger
 - Laver les vitres
 - Faire la vaisselle

ERASMUS +

- 
- Faire les courses
 - Faire les poussières
 - Faire sécher le linge

ERASMUS +

- 
- Mettre la table
 - Sortir les poubelles
 - Nettoyer les WC

ERASMUS +

- 
- Plier les vêtements
 - Arroser les plantes
 - Relever le courrier

ERASMUS +

ERASMUS +

ERASMUS +

ERASMUS +

