

Atelier « Dans la peau d'un réfugié ».

Déroulement

1-**Présentation** rapide des associations qui animent l'atelier.

2. **Jeu interactif en ligne** « Envers et contre tout » proposé par le HCR (<http://www.enversetcontretout.org>)

Etapes du jeu de rôle sélectionnées :

A Guerre et conflits	1 Interrogatoire
	2 Tu dois fuir !
	4 Tu dois quitter le pays !
B Pays frontalier	4 Nouveau dans la classe
C Une nouvelle vie	2 Shopping

A chaque étape, animation d'un dialogue pour chercher une réponse collective après avoir envisagé les enjeux des différentes problématiques.

3. **Débriefing** de l'atelier et préparation de l'intervention des rapporteurs pour le bilan

4- **Organisation matérielle** : 3 salles avec dans chaque salle un ordinateur, un vidéo projecteur, un écran et une connexion Internet (permettant d'atteindre le site mentionné plus haut)

Recommandations

Laisser les jeunes expérimenter seuls le questionnaire : X oui ou X non, avant de lancer nos commentaires.

3 groupes d'une douzaine → 2 / 3 animateurs par salle. (Un par groupe pour la technique du logiciel, 1 ou 2 autres pour les commentaires/ animation du groupe)

Si possible apporter des documents et des visuels **simples** à faire passer dans le groupe ou à distribuer à la fin de l'animation ou de la journée. (Réf Dossier Okapi de sept 2015, doc des assos participantes)

Conseils :

1) **Désigner qui fait quoi (technique, ressources documents, informatique ou animation) dans notre groupe**

Et choisir celui ou celle, qui nommera et présentera notre jeu devant les jeunes.

2) **Ouvrir deux fenêtres du jeu pour meilleure manip de retour en fin de chapitre**

3) **Ne pas utiliser les touches FAITS du jeu : trop complexes, s'en servir comme banque info perso sur papier / word**

A cet effet, J'ai confectionné un power point qui pourrait être utilisé dans une autre fenêtre et qui récapitule les faits dans une présentation plus attrayante. Je vous le mets en Pièce Jointe comme outil de travail

Bilan du test du jeu

A- Guerre et conflit: OK

- 1) **Interrogatoire** Très bien **Voir power point** Rappels Droits Universels des droits de l'Homme et du citoyen
- 2) **Tu dois fuir** il s'agit de choisir ses affaires à emporter... pas prioritaire
- 3) **Sortir de la ville** Labyrinthe, ne fonctionne pas...
- 4) **Moyens de fuite** Un parcours avec embûches et choix drastiques à faire → angoissant

B- Pays frontalier : Peu intéressant

- 1) **Un abri pour la nuit**
- 2) **Trouve l'interprète** . Propos et visuel pas intéressant. Interprète absent.
- 3) **Réfugié ou émigré**. Une étiquette réfugié ou émigré sur un personnage peut être peu productif et au contraire les brouiller ou renforcer les étiquettes placées à la tête du client sans trop réfléchir...Trop réducteur
- 4) **Le nouveau dans la classe** peut être éventuellement utilisé, mais il nécessite de rouvrir Chapitre B Pays frontalier pour ce court chapitre où le joueur est dans la classe avec des élèves et prof qui ne parle pas sa langue, il ne comprend rien

C- Une nouvelle vie : Très bien dans l'ensemble des chapitres

- 1) **Chercher un travail** (clic sur perso et la lettre de candidature) Laisser choisir plusieurs lettres, puis lancer les commentaires
- 2) **Shopping** (acheter un portable) réactions des clients, des commerçants, des vigiles : pour ou contre les étrangers. Clic sur les boutiques, sur les personnages pour visualiser les réponses.
- 3) **Jeu des Produits / Pays sur tapis roulants** : Mettre le produits sur une des étagères. Introduction sur la culture, les référentiels, les stéréotypes (couscous et pizzas sont les plats les plus consommés par les français) **Voir power point**
- 4) **Ton premier appartement ; Très Bien** Réactions des voisins. Pour ou contre le nouveau ; Clic sur les portes pour les ouvrir et les personnages apparaissent.