

Immigration et droits de l'homme avec « Papers, please »

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Concepts de base sur les sujets suivants : les réfugiés, le territoire, l'immigration, les règles des États, les normes internationales sur la protection des réfugiés, les droits de l'homme.
Objectifs d'apprentissage	Développer ses connaissances sur l'immigration
Matières	Sciences sociales, anglaise langue étrangère, histoire, citoyenneté
Âge recommandé	10 - 14
Matériel nécessaire	Bandes-annonces des jeux vidéo, vidéos des jeux, équipement technologique pour projeter les vidéos
Durée de la séquence	60-90 minutes
Activité individuelle ou collective	Activité collective
Compétences développées	Pensée critique, compétences culturelles, empathie
Fourchette de prix du jeu	<20€
Activités de prolongement / différenciation	Cette séquence pédagogique peut servir à enseigner l'éthique, l'histoire, la politique

Jeux similaires utilisables pour la séquence	Return of the Odra Dinn
Conseils pour une séquence plus courte	Pour une durée plus courte de la séquence, assurez-vous dès le début que les élèves comprennent le concept du jeu.
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	Le jeu repose en grande partie sur la couleur, les formes et l'écriture, et offre donc naturellement une variété d'options d'accessibilité dans ces domaines.

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

- **Étape 1 – familiarising the students with the game (10 minutes)**

Papers, please se déroule pendant la guerre froide, à la frontière du pays fictif d'Arstotzka. Cette séquence peut être utilisée pour enseigner les frontières historiques, les règles du pays et l'immigration légale, ainsi que pour encourager les discussions sur les droits de l'homme et les réfugiés.

Papers, please est un jeu dans lequel le joueur assume le rôle d'un agent d'immigration, décidant de qui peut entrer et qui ne peut pas entrer dans le pays d'Arstotzka en 1982. Pour empêcher les terroristes, les criminels et les trafiquants d'être humains d'entrer dans le pays, le joueur doit examiner les documents administratifs. Les gens peuvent être interrogés, on peut prendre leurs empreintes digitales ou les scanner pour voir s'ils ont des irrégularités dans leurs documents. Ils peuvent parfois tenter de corrompre l'agent. Les deux premières erreurs sont impunies. Le joueur se voit attribuer cinq crédits à partir de la troisième. À la fin de la



journée, c'est à l'agent de décider comment il va dépenser les fonds. Il est obligé de payer le loyer et a la possibilité de nourrir, chauffer ou soigner son enfant, sa femme, son oncle et/ou sa belle-mère. Le joueur sera confronté à des problèmes moraux tels que le fait de permettre à une prétendue épouse immigrée d'entrer dans le pays sans tous les papiers requis ou sans aucun, faisant courir au pays le risque de recevoir un terroriste. Le jeu propose une histoire scénarisée avec vingt façons différentes de la terminer, ainsi qu'un mode de jeu sans fin.

Pour commencer, montrez-leur la bande-annonce du jeu : [Papers, please Trailer](#)
Ensuite, demandez-leur d'identifier les concepts de base du jeu et définissez avec l'ensemble de la classe les principaux concepts identifiés.

- **Étape 2 : Jouez au jeu (20 minutes)**

Projetez le jeu vidéo sur un écran devant votre classe. Expliquez aux élèves que vous allez jouer au jeu et qu'ils pourront en discuter tout au long de la partie. Vous pouvez vous arrêter à différents moments du jeu et demander aux élèves ce que vous devez faire ensuite. Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez continuer le même jour avec l'étape 3 ou organiser la leçon en deux jours.

- **Étape 3 : Travail de groupe (20 minutes)**

Disposez la classe en formant 5 tables de travail. Placez sur chaque table une grande feuille de papier sur laquelle vous écrirez une question de la liste suivante :

1. Quelles sont les fonctions d'un agent de la police des frontières ?
2. Quelles étaient les restrictions pour entrer à Arstotzka ?
3. Pourquoi pensez-vous que les restrictions ont augmenté dans ce pays et ont rendu l'entrée plus difficile ?

4. Comment vous êtes-vous senti dans le jeu lorsque j'ai dû prendre une décision difficile ? Si vous étiez le joueur, prendriez-vous une décision différente ?
Pourquoi ?
5. Quels liens peut-on établir entre le jeu vidéo et les problèmes d'immigration dans notre pays ?

Expliquez aux élèves qu'ils doivent se promener dans la classe et visiter chaque table de travail pour répondre à la question correspondante.

Une fois la tâche accomplie, demandez aux élèves volontaires de lire les réponses de chaque table et d'en discuter avec l'ensemble de la classe.

- **Étape 4 : Discussion guidée et partage de la réflexion (15 minutes)**

Afin d'intégrer le contenu de l'apprentissage et les avantages de l'activité, vous devez mener un processus de débriefing. Voici quelques questions pour guider le processus de débriefing :

- Quelles questions ce jeu soulève-t-il dans votre esprit à propos des réfugiés ?
- Quels éléments de l'immigration remarquez-vous (papiers, personnes, activités) ?
- Quels sont les effets positifs et négatifs de l'immigration ?
- Quels sont les défis qui accompagnent les réfugiés et l'immigration ?
- Par exemple, l'expansion démographique, les guerres, les attaques terroristes, les inégalités
- Quelles sont les normes internationales en matière de protection des réfugiés et de droits de l'homme ?



Bibliographie :

Papers, please Web Site: <https://papersplea.se/>

Papers, Please – Trailer, Youtube: https://youtu.be/_QP5X6fcukM

Papers, Please - GOG.com https://www.gog.com/game/papers_please

Papers, Please! – YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=RsWQfZI-Xtc>



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2020-1-FR01-KA201-080669