

## Marcher dans les pas d'un réfugié pendant 21 jours

|   |   |
|---|---|
| Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves              | Aucune  |
| Objectifs d'apprentissage   | Comprendre les concepts de la migration et de l'intégration. Comprendre la signification des termes : réfugiés, demandeurs d'asile et migrants. Développer l'empathie envers les autres.  |
| Matières  | Politique, sciences sociales, anglais langue étrangère  |
| Âge recommandé  | 15 - 18   |
| Matériel nécessaire   | Ordinateur avec le jeu vidéo installé   |
| Durée de la séquence  | 220 minutes (2,5 - 3 heures)  |
| Activité individuelle ou collective   | Individuelle  |
| Points d'attention pour l'inclusion / Meilleures pratiques en matière d'inclusion | Les dialogues du jeu vidéo sont simples et des sous-titres sont disponibles, il est donc facile à jouer pour les élèves ayant un niveau de base en anglais. L'éducateur peut donner le vocabulaire et les définitions abordées dans le jeu au besoin. Le thème du jeu peut être sensible pour les enfants, surtout s'ils sont eux-mêmes demandeurs d'asile, migrants ou réfugiés. |
| Production attendue   | Rédaction d'un essai sur le thème des réfugiés  |

|   |  |
|---|--|
| Compétences développées                     | Empathie, compétences culturelles, pensée critique, résolution de problème, compétences en lecture   |
| Fourchette du prix du jeu                   | > 20€  |
| Activités de prolongement / différenciation | Cette séquence peut être utilisée pour l'enseignement de l'anglais langue étrangère.   |
| Conseils pour une séquence plus courte      | Cette séquence assigne la plupart des activités comme des devoirs, et par conséquent sa durée au sein de la classe est d'environ 40 minutes au total. Cependant, pour la rendre plus courte, vous pouvez sauter les vidéos d'introduction et demander à vos élèves de les regarder pendant leur temps libre. En outre, vous pourriez également raccourcir (ou allonger) la session de jeu. |

## Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

La dernière décennie a vu le nombre de personnes qui ont traversé l'Europe pour demander l'asile augmenter. Mais c'est en 2015 que l'Europe a connu le plus grand nombre d'arrivées : 1 015 078 personnes ont traversé l'Europe (BBC News, 2018). Cette année a marqué un changement sur le continent européen et a conduit à un certain nombre de réformes politiques pour répondre aux besoins des demandeurs d'asile nouvellement arrivés (Evans, 2020).



Cette séquence pédagogique peut être utilisée dans les classes de politique et de sciences sociales pour fournir une introduction au sujet de la migration et à la notion du terme « réfugié ». Les élèves utiliseront le jeu vidéo « 21 Days » pour découvrir la vie des réfugiés syriens en Europe (21 Days, s.d.).

**Remarque : ce sujet peut être sensible pour certains élèves, surtout s'ils sont demandeurs d'asile, réfugiés ou migrants. Dans ce cas, vous devez éviter d'utiliser cette séquence ou discutez-en au préalable avec les élèves.**

- **Étape 1 : Introduction au sujet et à la terminologie liées à la migration (20 minutes)**

À ce stade, il est important de prendre le contrôle de toutes les discussions de groupe pour éviter les déclarations qui pourraient mettre certains élèves mal à l'aise et pour s'assurer que tous les élèves se sentent en sécurité pour partager leurs points de vue.

En 2015, plus d'un million de personnes ont traversé l'Europe pour demander l'asile. Ce faisant, ces personnes ont pris d'énormes risques, laissant souvent leur famille derrière elles pour trouver une vie meilleure. La crise des réfugiés la plus récente est le résultat de l'éclatement de la guerre civile en Syrie et elle reste l'une des plus grandes crises de réfugiés et de déplacements de notre époque (Reid, 2021). Plus de 6 millions de Syriens sont des réfugiés, et 6 autres millions de personnes ont été déplacées de force en Syrie.

Vous pouvez répartir vos élèves en groupes de trois ou quatre étudiants et leur demander de discuter de la notion de « réfugié » et d'identifier les principales raisons qui poussent une personne à fuir son foyer et à demander l'asile dans un autre pays.



Pour aider les élèves dans cette discussion, vous pouvez leur montrer une vidéo introductive sur le sujet de la migration :

- [Syrian Refugees: A Human Crisis Revealed in a Powerful Short Film - Youtube](#): cette vidéo montre la vie des réfugiés arrivant en Europe.
- [What does it mean to be a refugee? - Youtube](#): cette vidéo explique le terme de « réfugié » et sa différence avec le terme de « migrant ».

Questions pour guider la discussion :

- Quelle est la différence entre un réfugié et un migrant ?
- Lequel se définit comme un demandeur d'asile ?
- Quels sont les risques et les difficultés auxquels ces personnes font face lorsqu'ils tentent de rentrer en Europe ?
- Êtes-vous familier avec le Haut Commissariat des Nations Unies pour les réfugiés (UNHCR en anglais)?

À la fin de la discussion de groupe, les élèves devraient être capable de faire la différence entre un demandeur d'asile, un réfugié et un migrant. De plus, ils devraient avoir acquis des connaissances de base sur la crise en Syrie et sur la manière dont elle a conduit à la récente crise des réfugiés en Europe.

Définitions :

- **Demandeurs d'asile** : personnes dont la demande d'asile n'a pas encore été acceptée (UNHCR, 2018).
- **Réfugiés**: personnes qui ne peuvent pas retourner dans leur pays d'origine craignant d'être persécutées ou à cause d'un conflit ou d'actes de violence. Les réfugiés sont protégés par la loi internationale (UNHCR, 2018).
- **Migrants** : la migration induit un processus volontaire de franchir les frontières (UNHCR, 2018).



- **Étape 2 : Présentation du jeu vidéo et attribution de celui-ci comme devoir à la maison (90 minutes)**



Image 1: Steam, 21 Days

([https://store.steampowered.com/app/607660/21\\_Days/](https://store.steampowered.com/app/607660/21_Days/))

Après la discussion d'introduction sur la migration, les élèves peuvent jouer au jeu « 21 days » pour faire l'expérience de la vie des réfugiés. Les joueurs incarnent Mohammed Shenu, un réfugié syrien récemment arrivé en Europe. Sa femme et son fils

sont également en route pour l'Europe, mais pour terminer leur voyage, Mohammed doit leur envoyer de l'argent tous les trois jours.

Les joueurs deviennent Mohammed pour 21 jours, et pour cela, ils doivent toujours se rappeler de s'occuper de :

1. La vie de Mohammed : la nourriture, l'argent et la santé mentale
2. La famille de Mohammed : envoyer de l'argent à sa femme et ses enfants.

Le jeu vidéo peut s'acheter sur Steam. Il coûte 1,99€. Vous pouvez utiliser ce lien : [https://store.steampowered.com/app/607660/21\\_Days/](https://store.steampowered.com/app/607660/21_Days/).

Le jeu utilise un langage simple et propose des sous-titres. Par conséquent, c'est un jeu relativement facile à jouer pour les élèves en tant que devoir à la maison.

Demandez aux élèves de jouer au jeu pendant environ 1 heure et de prendre des notes sur leurs pensées et leurs ressentis pendant qu'ils jouent.

Vous pouvez demander aux élèves de réfléchir à ces questions pendant qu'ils jouent :

- Quelles sont les émotions à travers lesquelles Mohammed passent lorsqu'il arrive en tant que réfugié en Europe ?
- Quelles sont vos émotions lorsque vous jouez au jeu ?
- Quelles sont les difficultés auxquelles les nouveaux réfugiés font face en arrivant dans un nouveau pays ?

- **Étape 3: Devoir écrit sur les notions du réfugié (30 minutes)**

Après avoir joué au jeu, vous pouvez demander à vos élèves de rédiger un court essai sur la notion du terme « réfugié ». Dans leur essai, les élèves doivent définir le terme « réfugié » et expliquer comment ils le comprennent en fonction de leurs pensées et de leurs émotions pendant le jeu. Une autre activité pourrait consister à écrire une lettre ou un journal de jeu de rôle et à expliquer ce qu'ils font en utilisant leurs actions dans le jeu. Par exemple, ont-ils réussi à trouver un emploi ? Quel type d'emploi ? Cela permettrait aux élèves de se mettre dans la peau d'un réfugié.



- **Étape 4 : Discussion de groupe (20 minutes)**

Les élèves doivent partager leur essai en classe et discuter de leur expérience du jeu à la maison.

Les élèves peuvent également évoquer des incidents racistes dont ils ont connaissance et se demander si de telles choses sont visibles dans leur école. En outre, ils peuvent discuter de manière critique de la liberté de circulation en Europe en relation avec les termes de réfugié, de migrant et de demandeur d'asile. Pourraient-ils se voir un jour engagés dans l'un de ces types de migration ? Qu'est-ce qui pourrait en être la cause ? Vous devez orienter la discussion de manière à ce que les élèves comprennent pourquoi il est important de lutter contre le racisme et la xénophobie à l'école et dans notre société.



## Bibliographie

21 Days. <https://21daysgame.itch.io/21-days>.

BBC News. (2018). "Migration to Europe in charts". <https://www.bbc.com/news/world-europe-44660699>.

Evans, Gareth. (2020). "Europe's migrant crisis: The year that changed a continent". <https://www.bbc.com/news/world-europe-53925209>.

National Geographic (March 24<sup>th</sup>, 2016) "Syrian Refugees: A Human Crisis Revealed in a Powerful Short Film | Short Film Showcase". [Video] Youtube. <https://youtu.be/hiuizFNgHcE>.

Reid, Kathryn. (2021). "Syrian refugee crisis: Facts, FAQs, and how to help ". <https://www.worldvision.org/refugees-news-stories/syrian-refugee-crisis-facts>.

Steam. (2017). "21 Days". [https://store.steampowered.com/app/607660/21\\_Days/](https://store.steampowered.com/app/607660/21_Days/).

Ted-ed (June 16<sup>th</sup> ,2016) "What does it mean to be a refugee? – Benedetta Berti and Evelien Borgman". [Video, 5:42]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=25bwiSikRsl>

UNHCR. (2018). "'Refugees' and 'Migrants' - Frequently Asked Questions (FAQs)". <https://www.refworld.org/docid/56e81c0d4.html>.

