

## Bury Me, My Love

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Connaissances de base sur les guerres, les migrations et les déplacements consécutifs aux guerres
Objectifs d'apprentissage	Apprendre les différents termes liés au déplacement : réfugiés, demandeurs d'asile, personnes déplacées à l'intérieur de leur propre pays, migrants. Reconnaître les défis et les obstacles auxquels les réfugiés sont confrontés à travers l'histoire d'un réfugié.
Matières	Citoyenneté, sciences sociales, politique
Âge recommandé	15 - 18
Matériel nécessaire	Ordinateur ou téléphone portable et le jeu Bury me, my love
Durée de la séquence	3 – 4 heures
Activité individuelle ou collective	Devoir à la maison individuel (temps de jeu et recherche) et activité de groupe (discussion en classe)
Compétences développées	Empathie, pensée critique, compétences culturelles
Fourchette du prix du jeu	<20€ (4,99€)
Activités de prolongation / différenciation	Apprendre à connaître la « crise des réfugiés » en 2015 et les réponses à cette crise.
Jeux similaires à utiliser pour cette séquence	Brothers Across Borders



Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence

Le jeu est disponible en anglais et dans 4 autres langues. Le jeu est basé sur le dialogue et l'interaction entre les personnages. Avant d'assigner le jeu comme devoir, vérifiez avec vos élèves s'ils peuvent comprendre le jeu. Vous pouvez fournir une aide supplémentaire pour la langue.

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

- **Étape 1 : Introduction au jeu dans la classe (10 minutes)**

**A prendre en compte** : ce jeu peut être émotionnellement difficile pour les élèves, en particulier pour ceux issus de l'immigration.

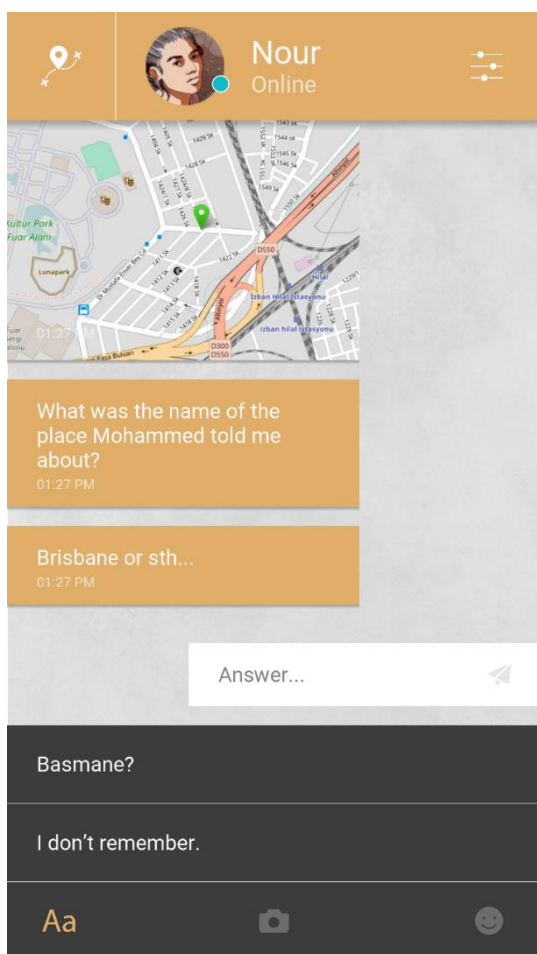


Dans cette séquence, les élèves vont jouer au jeu Bury Me, My Love (« Enterre Moi, Mon Amour ») pour en apprendre davantage sur les réfugiés, les déplacements internationaux, et pour reconnaître les difficultés et les obstacles auxquels les réfugiés peuvent être confrontés.

Bury Me, My Love peut être décrit comme un roman interactif plutôt qu'un jeu (Vincent, 2019), mais cela n'enlève rien à sa légitimité à être utilisé pour faire comprendre ce que c'est que de fuir la guerre. C'est d'ailleurs le but du jeu (Maurin, 2019). Le jeu est basé sur l'histoire vraie de Dana, une réfugiée syrienne qui a participé à l'élaboration du jeu. Son titre « Bury me, my love », signifie « Prends soin de toi », « N'ose pas mourir avant moi ». Bury me, my love raconte l'histoire d'une femme syrienne fictive, Nour, qui se rend en Allemagne d'une manière tout à fait inhabituelle : le joueur joue le rôle de son mari Majd et reçoit des SMS de Nour en temps réel pendant plusieurs jours. Alors que le jeu supprime la frontière entre la fiction et la vie quotidienne (Annart et al., 2019), le joueur arrive à comprendre les luttes auxquelles un réfugié doit faire face.

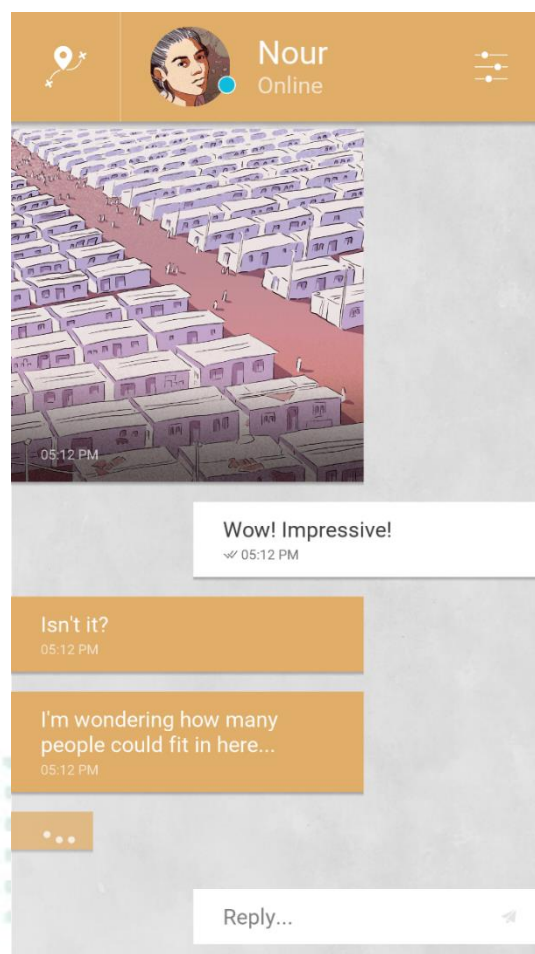
Grâce à ce jeu, les étudiants pourront mieux comprendre l'histoire individuelle d'un réfugié, la complexité de la situation et les défis auxquels un réfugié doit faire face. En raison de son gameplay assez particulier, nous suggérons d'assigner ce jeu comme devoir à la maison.





Capture d'écran 1. Source:

<https://www.icomedia.eu/bury-me-my-love/>



Capture d'écran 2. Source:

<https://www.icomedia.eu/bury-me-my-love/>

## Comment obtenir le jeu ?

Vous pouvez obtenir le jeu sur Steam, App Store, Google Play ou sur Prologue:

<https://burymemylove.arte.tv/prologue>. Il est disponible en anglais, français, italien, allemand et espagnol.

- **Étape 2: Recherche à la maison (20 minutes)**

Avant de jouer, demandez à vos élèves de faire des recherches sur la signification des différents termes liés au déplacement. Ils peuvent le faire en consultant le site web du



UNHCR : <https://www.unhcr.org/teaching-about-refugees.html#words> ou sur d'autres sources.

- Qu'est-ce qu'un réfugié ?
- Qu'est-ce qu'un demandeur d'asile ?
- Qu'est-ce qu'une personne déplacée à l'intérieur de son propre pays?
- Qu'est-ce qu'un migrant?
- Qu'est-ce qu'un apatride ?

Ils doivent répondre à ces questions à l'écrit et apporter leurs notes en classe.

### • **Étape 3 : Jouer au jeu à la maison (120 minutes)**

Grâce à ce jeu, les élèves comprendront qui sont les réfugiés, les raisons potentielles pour lesquelles ils sont obligés de fuir le pays et la complexité de leur voyage.

Voici quelques points auxquels il faut prêter attention pendant le jeu :

- Qui est le personnage principal ?
- D'où vient Nour ?
- Quel âge avait-elle quand elle est partie de chez elle ?
- Pourquoi a-t-elle décidé de quitter son pays ?
- Dans quel pays ou ville a-t-elle voyagé ?
- Comment a-t-elle atteint sa destination finale ?
- Quelles sont les complications qu'elle a rencontré sur le chemin ?
- Comment se termine l'histoire ?

Il faut compter environ deux heures pour terminer le jeu, mais le temps de jeu exact dépendra des choix que feront les élèves, car il existe 19 fins différentes.

- **Étape 4 : Débrief et discussion en classe (30 minutes)**

Ce jeu pouvant avoir un impact émotionnel important sur les élèves, nous suggérons d'organiser une discussion avec eux pour leur permettre de partager tous les aspects de leur expérience. Vous pouvez lancer la discussion en interrogeant les élèves sur leur recherche initiale des différents termes liés au déplacement. À ce moment, vous devez également vérifier s'ils comprennent les différences entre les principaux termes.

Ensuite, demandez aux élèves de partager leurs expériences de jeu. Comme le jeu peut avoir différentes fins, il sera intéressant pour les autres élèves d'entendre les histoires de leurs camarades et de découvrir d'autres fins possibles. Vous pouvez également utiliser les mêmes points utilisés à l'étape 3 pour guider la discussion. Toutefois, il n'est pas nécessaire que la discussion soit strictement axée sur l'histoire du jeu, mais plutôt sur les expériences personnelles que chaque élève a vécues pendant la partie.

## Bibliographie

Annart, J., Gilson, G., Cornut, A., Michnik, G., Fenaert, M., Marquet, V., Plumel, D, Guquet, T., Bonvoisin, D., Culot, M., Ponsard, J.. (2019). Jeux vidéo et éducation, Ateliers de Pédagogie vidéoludique. FOR'J. <https://www.quai10.be/projets-pedagogiques/gaming/>

JVH - Jeux Vidéo et Histoire (November, 29<sup>th</sup> ,2019). Play-Conférence : Enterre-moi mon amour. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=sPScK4loF3E>

United Nations High Commissioner for Refugees (UNHCR) (n.d.) Teaching about Refugees. Words matter. UNHCR. <https://www.unhcr.org/teaching-about-refugees.html#words>

The Pixel Hunt, ARTE France, Figs (2017). Bury me, my Love. [Video game]. PID Games.

Source des images : <https://www.icomedia.eu/bury-me-my-love/>

