

Plan de cours “Walk in my shoes” - 2 heures

Lien vers le serious game: www.walk-in-my-shoes.be

Matériel

- Si les élèves font le serious game en groupe : ordinateurs, écouteurs, doubleur audio (kits audios disponible [ici](#) auprès de Caritas International)
- Si les élèves travaillent en classe : ordinateur et vidéoprojecteur avec son
- Feuille de travail (1 par élève)
- Feuilles blanches (2 par élève)
- Arbres de décision avec une vue d'ensemble du parcours (pour vous en tant qu'enseignant·e)

Y a-t-il des élèves dans votre classe qui ont des histoires de réfugiés ? Si oui, discutez à l'avance avec les élèves concerné·e·s pour évaluer si leur participation à ce serious game est appropriée. Ce jeu a été conçu pour sensibiliser à la dure réalité de la fuite. Il peut raviver des souvenirs difficiles chez les personnes ayant elles-mêmes dû fuir leur pays. A la place, vous pouvez proposer une activité alternative. Voici quelques options :

- Explorer l'histoire de la Red Star Line : Invitez les élèves à faire leurs propres recherches à partir de quelques questions (qu'était la Red Star Line ? Pourquoi des personnes ont-elles émigré vers les États-Unis ? Comment se déroulait un tel voyage ?) Les élèves peuvent s'appuyer sur les récits disponibles sur le site : <https://redstarline.be/fr/content/r%C3%A9cits-de-passagers-et-de-l%C3%A9quipage> Proposez-leur ensuite de partager les informations trouvées avec la classe.
- Vous pouvez également leur proposer de partager une expérience personnelle lors du moment d'échange : un souvenir de leur pays d'origine, quelque chose qui les a surpris·es à leur arrivée en Belgique, ce qui leur manque de leur pays, un morceau de musique, etc. Le temps initialement prévu pour le serious game peut alors être utilisé pour préparer ce partage.
- Sinon, ces élèves peuvent aussi réaliser une activité alternative sans lien avec le sujet.

Timing	Déroulé	Matériel
Introduction du serious game (15')	SERIOUS GAME 'WALK IN MY SHOES' (2') Expliquez aux élèves qu'ils et elles vont participer au serious game <i>Walk in my shoes</i> : un jeu <u>en ligne</u> basé sur de <u>véritables</u> histoires de personnes réfugiées. Ce serious game place les participant·e·s dans la peau d'un·e jeune en situation de fuite et les confronte à des dilemmes auxquels de nombreuses personnes réfugiées sont confrontées dans la réalité. À chaque dilemme, les élèves devront prendre une décision, en s'aidant de différentes sources d'information (une vidéo, un témoignage, un article, etc.). Ces ressources les aideront à mieux comprendre la situation et à faire un choix éclairé. TROIS PAYS : CONGO, SYRIE et ÉRYTHRÉE (8') Expliquez aux élèves qu'ils et elles ont le choix entre trois personnages originaires de trois pays différents. Notez ces pays au tableau : - Congo (l'histoire de Sifa) - Syrie (l'histoire d'Hassan) - Érythrée (l'histoire de Senait) Demandez aux élèves ce qu'ils et elles savent déjà sur ces pays. Par exemple : qu'est-ce qui leur vient à l'esprit lorsqu'ils entendent « Syrie » ? Où se situent ces pays ? Quelle est la situation (politique) là-bas ? L'objectif est d'activer leurs connaissances préalables et d'éveiller leur curiosité.¹ INSTRUCTIONS (5') Enfin, passez en revue les instructions destinées aux élèves (voir PPT). Veillez à souligner les points d'intérêt suivants : - Vous choisissez un personnage et suivez son parcours. Ce faisant, vous jouez le rôle de confident (vous n'êtes pas le personnage lui-même). Le personnage est confronté à plusieurs dilemmes. Pour chaque dilemme, vous devez faire un choix : quelle est la meilleure décision possible pour le personnage ?	

¹ Peut-être que vos élèves ne savent (presque) rien de ces pays. En soi, cela peut être une observation très intéressante. Pourquoi en savons-nous si peu sur la réalité de ces pays ? Quels sont les pays que nous connaissons le mieux et ceux que nous connaissons le moins ? Pourquoi certaines informations ne nous parviennent-elles pas (correctement) ?

	- Pour chaque dilemme, vous devez consulter au moins une source pour avancer. - Le but de chaque dilemme est d'échanger, de discuter et de décider ensemble. Discutez donc avec les membres de votre groupe du choix que vous ferez ! - Votre personnage recherche la sécurité. Cela ne veut pas dire qu'il veut nécessairement venir en Europe (seule une des personnes en fuite arrive en Europe). - C'est un jeu, mais ce n'est pas un jeu non plus, car tout ce qui s'y passe est arrivé à quelqu'un. En d'autres termes, le jeu est basé sur les expériences de personnes existantes avec une histoire de fuite. - Pour les besoins de l'histoire et pour mieux comprendre le phénomène de la migration, des choix ont dû être faits. Certains événements ou faits ont été condensés dans le temps et l'espace (par exemple, les années passées dans un camp de réfugiés, le processus de migration, la procédure d'asile, ...). En réalité, il s'agit souvent d'événements qui prennent beaucoup de temps et qui pèsent lourdement sur les personnes qui se trouvent dans cette situation. - La réalité abordée est parfois dure et peut vous saisir fortement. Si vous n'êtes pas à l'aise avec ce qui est dit, bouchez vos oreilles pendant un moment ou - si vous travaillez en classe - quittez la salle de classe.	
Les élèves travaillent sur le serious game (40')	<u>Option 1 : salle de classe (40')</u> • Choisissez un personnage avec votre classe. • Pour chaque dilemme, demandez à vos élèves de voter (par exemple en utilisant des cartes de vote colorées) et engagez un dialogue sur leur choix. • En fonction de la décision de la majorité, choisissez une option et l'histoire continue. <u>Option 2 : en groupes (40')</u> • Demandez aux élèves de prendre un ordinateur par groupes de quatre. Donnez à chaque groupe un doubleur audio afin qu'ils puissent connecter plusieurs écouteurs. Vos élèves sont maintenant prêt-e-s à commencer. Le jeu est disponible sur le lien suivant : https://walk-in-my-shoes.be/ • S'ils ont terminé un parcours, ils peuvent le recommencer et voir ce qui se passe s'ils font des choix différents. • S'il leur reste du temps, ils peuvent également choisir un autre personnage ou commencer à remplir la feuille de travail.	Ordinateurs, doubleurs audio, écouteurs

	➤ Conseil : si vous disposez de suffisamment de temps, vous pouvez combiner les deux options : faites d'abord un parcours avec l'ensemble de la classe, puis laissez les élèves faire un autre parcours de leur choix en groupes.	
Débriefing (45')	Étape intermédiaire possible : avant de commencer à remplir la feuille de travail, vous pouvez demander aux différents groupes qui ont choisi le même personnage de s'asseoir ensemble brièvement (par groupes de 5 ou 6). Ils comparent les choix qu'ils ont faits et ce qui s'est passé (éventuellement à l'aide d'un arbre de décision). TRAVAIL INDIVIDUEL (10') Après avoir terminé le serious game, les élèves remplissent leur feuille de travail. Accordez-leur d'abord une dizaine de minutes pour travailler individuellement. La feuille de travail indique les sections qui doivent être complétées individuellement et celles qui doivent être complétées en groupe. DISCUSSION EN GROUPES (5') Demandez-leur ensuite de comparer leurs réponses au sein de leur groupe et de formuler une réponse aux questions communes (indiquées sur la feuille de travail par « ensemble ») : • Qu'est-ce qui vous semble le plus remarquable dans les histoires de Sifa, Hassan et Senait ? • Vous sentez-vous concerné par des problèmes mondiaux tels que l'injustice, les guerres/conflits et les migrations ? Et si oui, de quelle manière ? • Pouvons-nous contribuer à un monde moins violent, plus juste et plus inclusif ? Et si oui, comment ? RETOUR D'INFORMATION EN CLASSE (20') 1. Gardez à l'esprit que chaque groupe a suivi un itinéraire différent. C'est pourquoi il est intéressant de demander à chaque groupe de résumer brièvement son parcours : quelle était la situation dans le pays, quel parcours avez-vous suivi avec le personnage et comment le voyage s'est-il terminé ? Commencez par les groupes qui ont suivi Hassan (ils peuvent se compléter, car chaque parcours est différent), puis Senait, et ainsi de suite. Vous pouvez suivre vous-même les parcours grâce aux arbres de décisions et fournir un contexte aux autres élèves.	Feuilles de travail Arbre de décision

2. Demandez ensuite : quel sentiment le serious game a-t-il suscité (❤️) ? Demandez-leur de l'écrire en un mot et de lever leur carte en l'air. Demandez à quelques élèves d'expliquer.
3. Procédez ensuite à un retour d'information en classe sur la base des questions de la feuille de travail. 20 minutes, c'est court. Réfléchissez à l'avance aux questions que vous souhaitez absolument soulever au cours de l'évaluation. Vous pourrez ainsi établir des priorités si nécessaire. Travaillez sur un certain nombre d'idées clés (voir l'encadré au bas du document)

QUE POUVONS-NOUS FAIRE (5')

Montrer cette [vidéo](#) (5'), dans laquelle les jeunes de Walk in my shoes font passer un message : que pouvons-nous faire pour un monde plus juste et une société plus inclusive ? (*S'informer, s'engager dans des rencontres ouvertes, apprendre les uns des autres, rester critique face aux perceptions négatives, lutter contre le racisme, faire preuve d'empathie...*).

Clôture 5')

Enfin, demandez aux élèves d'écrire sur une feuille blanche l'une des choses suivantes :

- Quelque chose qu'ils retiendront de Walk in my shoes (une idée) 💡
- Un sentiment qui les a marqués ❤️
- Quelque chose que nous pouvons faire pour les personnes en fuite (cf. la vidéo des jeunes) 👍

Demandez à chacun·e de montrer sa réponse et demandez d'expliquer brièvement.

Quelles sont les idées clés sur lesquelles vous pouvez travailler lors du débriefing de « Walk in my shoes » ?

Questions de la feuille de travail	Informations clés et informations générales
Quels sont les points communs entre vous et votre personnage ? Questions secondaires possibles : - Pensez à : certains traits de caractère, les choses que vous trouvez importantes dans la vie,	Nous sommes tous des êtres humains qui ont besoin : - d'un lieu de vie sûr, d'une perspective d'avenir - d'amis, de famille, de contacts - d'un endroit où l'on peut être soi-même, où l'on est accepté pour ce que l'on est (sans préjugés), où l'on peut accomplir quelque chose pour soi et pour les autres
Les choix auxquels votre personnage a été confronté étaient-ils des choix réels ? Ou plutôt des choix forcés ? Questions secondaires possibles : - Que pensez-vous que votre personnage aurait fait s'il avait vraiment eu le choix : serait-il resté ? - Qu'est-ce que les personnes en fuite laissent derrière elles ?	La fuite est rarement un véritable choix, mais un choix que l'on doit faire dans des circonstances contraignantes où l'on a peu d'alternatives. Fuir signifie devoir laisser derrière soi sa famille, ses amis, ses réseaux sociaux dans son pays d'origine, ses biens, son « statut » social (emploi, études, etc.) et son environnement familial.
Pourquoi les gens fuient ? Questions secondaires possibles : une personne contrainte de fuir peut-elle bénéficier d'une protection dans son pays d'arrivée ?	Cela peut être dû à diverses raisons, par exemple à la violence et à la persécution dans leur pays, mais aussi, par exemple, à des catastrophes naturelles, au réchauffement climatique, ... <u>Informations complémentaires :</u> Après la Seconde Guerre mondiale, les États ont décidé d'offrir une protection aux réfugiés. Il ne s'agit pas de toutes les personnes qui ont quitté leur pays en raison de circonstances contraignantes (faim, pauvreté, etc.), mais de celles qui répondent aux critères de la Convention de Genève : Un réfugié est une personne qui se trouve hors du pays dont elle a la nationalité ou, si elle n'a pas de nationalité, hors de son pays d'origine, et qui ne peut ou ne veut se réclamer de la protection de ce pays parce qu'elle craint d'être persécutée

	du fait de sa « race », de sa religion, de sa nationalité, de son appartenance à un certain groupe social ou de ses opinions politiques. (1951, Convention de Genève) Le statut de protection subsidiaire est un complément au statut de réfugié. Si une personne ne remplit pas les conditions d'octroi du statut de réfugié mais court un risque réel de subir des atteintes graves en cas de retour dans son pays d'origine (peine de mort, traitements inhumains et dégradants, menace sérieuse de violence aveugle ou en cas de conflit armé international ou national), elle peut bénéficier d'une protection subsidiaire. Les personnes fuyant des catastrophes naturelles ou d'autres circonstances contraignantes telles que la pauvreté ne remplissent pas les critères de la Convention de Genève ou de la protection subsidiaire, et ne recevront donc pas de protection.
De quoi les personnes en fuite ont-elles le plus besoin ? Que recherchent-ils ?	Les personnes en fuite recherchent avant tout la sécurité/protection . Grâce à la Convention internationale sur les réfugiés (Convention de Genève), les réfugiés peuvent obtenir une protection dans un autre pays (cependant, ce droit n'est pas toujours garanti, pensez au pushback ²).
Est-il facile pour les personnes en fuite de trouver un endroit sûr où vivre ? Question secondaire possible : où vont les réfugiés ? Réfléchissez aux fins possibles de chaque parcours : était-ce toujours en Europe ou également dans d'autres endroits ?	C'est difficile ! (Par exemple, Hassan perd son ami lors de la traversée de la Méditerranée, Senait risque d'être abattue lors du passage de la frontière entre l'Erythrée et le Soudan et est kidnappée dans le désert en Libye, ...) La plupart des réfugiés ne viennent pas en Europe. C'est pourquoi le serious game comporte plusieurs épilogues/finaux (par exemple, dans le pays d'origine, dans un pays voisin), dont certains seulement se situent en Belgique. Informations complémentaires : La majorité des réfugiés ne franchissent jamais de frontière terrestre et restent dans leur propre pays. Ils sont alors appelés « déplacés ».

² Les refoulements sont des expulsions - souvent extrêmement violentes - de réfugiés et de migrants vers des pays non-membres de l'UE après qu'ils ont franchi la frontière d'un pays de l'UE. Cette pratique est illégale et constitue une violation du droit international. En effet, une fois sur le sol européen, tout être humain a droit à une procédure d'asile équitable.

Question secondaire possible : les réfugiés ne peuvent-ils pas simplement prendre l'avion pour se rendre dans un pays sûr ?	internes ». Parmi ceux qui franchissent une frontière terrestre, la majorité reste à proximité de leur pays d'origine. En 2022, près des trois quarts (70 %) des personnes ayant fui à l'étranger ont été accueillies dans des pays voisins. Certains de ces pays, comme le Liban, sont eux-mêmes confrontés à de très grands défis politiques et économiques alors qu'ils accueillent un grand nombre de réfugiés. La Turquie, l'Iran, la Colombie, l'Allemagne et le Pakistan sont les pays qui accueilleront le plus de réfugiés en 2022 (en chiffres absolus). Source : UNHCR, Rapport global sur les déplacements forcés en 2022 Il n'existe pratiquement pas de voies de migration légales. Bien que les réfugiés qui craignent la violence ou la persécution dans leur pays aient droit à une protection dans un autre pays en vertu des conventions internationales, ils ne peuvent souvent se rendre dans un pays sûr que de manière irrégulière. Les personnes fuyant des pays en guerre ou en proie à la pauvreté, par exemple, se voient souvent refuser un visa pour venir en Europe (les conditions d'obtention d'un visa sont très strictes pour la plupart des pays africains et asiatiques, par exemple) et ne peuvent donc pas prendre l'avion. <u>Informations complémentaires :</u> L'absence de voies d'entrée sûres et légales, combinée à la situation difficile dans les pays de premier accueil, conduit certains migrants à ne pas voir d'autre option que d'emprunter une voie dangereuse pour demander une protection et de s'en remettre à des passeurs. En chemin, ils sont souvent victimes d'extorsion, de violence, d'abus ou d'escroquerie. Certains ne survivent pas au voyage. Il existe un nombre limité de voies d'entrée légales, telles que la réinstallation, mais elle est peu utilisée, et le regroupement familial, mais il ne concerne que la famille proche, c'est-à-dire le partenaire légal et les enfants. Les organisations du milieu plaident en faveur d'une politique migratoire différente. Celle-ci s'est concrétisée par le « modèle du pont ».
Question complémentaire : Chez qui le parcours s'est-il terminé en Belgique ? Comment s'est déroulée la construction d'une nouvelle vie pour votre personnage ?	A l'arrivée dans un autre pays, une autre société, aussi accueillante soit-elle, les gens traversent souvent une période difficile :

	- La procédure de protection internationale (procédure d'asile) prend beaucoup de temps et crée beaucoup d'incertitude. En outre, la Belgique connaît depuis des années une crise de l'accueil, ce qui signifie que de nombreuses personnes (actuellement principalement des hommes célibataires) se voient refuser l'accès à l'accueil et doivent dormir dans la rue. Cet hébergement est pourtant un droit. - Les nombreuses pertes entraînent un processus de deuil, parfois immédiatement après l'arrivée, mais souvent après un certain temps. Les expériences traumatisantes vécues dans le pays d'origine (telles que la guerre, la persécution et la violence) ou pendant la fuite (telles que les abus, l'insécurité et la survie dans des conditions extrêmes) peuvent également avoir un impact significatif sur le bien-être émotionnel. - Vivre dans un nouveau contexte que l'on ne connaît pas et faire face aux barrières linguistiques demande beaucoup d'énergie. En outre, les réfugiés vivent régulièrement des expériences négatives de discrimination et d'exclusion, qui ont un impact considérable sur leur bien-être. - Un réseau de soutien permet de s'orienter plus facilement dans une nouvelle société et de trouver un appui pour faire face à des expériences difficiles. A cet égard, tout le monde a un rôle à jouer (= transition vers « que pouvons-nous faire » ?).
--	---

-