



## QU'EST-CE QUE TU VIENS FAIRE ICI?

<b>Thèmes</b>	Droit à une identité, à un nom et à une nationalité Droit à la sécurité, réfugiés et migration
<b>Âge</b>	10 – 18 ans
<b>Taille du groupe</b>	8 – 25 participant.e.s
<b>Type d'activité</b>	Jeu d'immersion
<b>Résumé</b>	Les participant.e.s s'imaginent ce que ça peut être de ne pas disposer de documents d'identité valables, par le biais d'un jeu d'immersion.
<b>Objectifs</b>	Comprendre l'importance du droit à un nom et à une nationalité. S'imaginer la situation que vivent les enfants sans-papiers. Élargir le vocabulaire et les connaissances en rapport avec les réfugiés, l'asile, les migrants sans papiers...
<b>Préparation</b>	(voir matériel)
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dessin et carte 'Droit à une identité' ou 'droit à un nom et à une nationalité': voir 'Dessins des droits de l'enfant' (sans texte) et les 'Cartes des droits de l'enfant', disponibles sur <a href="http://www.schoolforrights.be">www.schoolforrights.be</a>.</li> <li>• Quelques cartes (un nombre égal au nombre de participant.e.s) issues d'un jeu de cartes classique. 8 d'entre elles doivent être des 'cœurs'.</li> <li>• 8 'cartes d'identité', préparées à l'avance (voir annexe).</li> <li>• 'Cordon de sécurité' en plastique.</li> <li>• Sacs poubelle gris, dans lesquels un cercle a été découpé sur le dessous (côté fermé) pouvant servir de 'col' et dont les coins ont été découpés pour les bras. Le but est de pouvoir les enfiler.</li> <li>• Tampon encreur.</li> <li>• Grande feuille blanche portant le titre 'sans nom' (au tableau).</li> <li>• Ballons, ficelles, marqueurs.</li> <li>• 4 affiches avec des photos liées au sport, à l'art et la culture, aux mouvements de jeunesse et à la santé.</li> <li>• 'Table de salon' avec nappe et vase à fleurs.</li> <li>• Cartes à jouer, jeux de société, magazines, bandes dessinées.</li> <li>• Bonbons à la menthe, noix, boissons et gobelets.</li> <li>• (facultatif) képi, veste d'uniforme.</li> </ul>

## Instructions

### Étape 1: Introduction et préparation

- Jouez à un jeu de votre choix pour apprendre les noms (ex. 'Jeu de noms')
- Montrez le dessin 'Droit à un nom et à une nationalité' ou 'Droit à une identité'. Demandez aux participant.e.s ce qu'ils/elles pensent de ce dessin et à quel droit de l'enfant il correspond. Discutez-en brièvement, surtout si vous avez déjà abordé ce droit avec eux auparavant. Joignez le titre au dessin et accrochez-les ensemble au tableau.
- Annoncez qu'après la pause, vous allez jouer à un jeu immersif pour en apprendre un peu plus sur ce droit, et que le jeu commence immédiatement après la pause.

- En prévision du jeu, demandez aux participant.e.s de tirer une carte d'un paquet de cartes à jouer (une carte par participant.e, dont 8 'cœurs'). Demandez aux 8 participant.e.s qui ont pioché une carte 'cœur' de s'avancer. Donnez à ces 8 participant.e.s une nouvelle identité pour le jeu après la pause, en leur remettant solennellement une carte d'identité qu'ils/elles devront conserver. D'un ton officiel, présentez au reste de la classe les participant.e.s avec leur nouvelle identité. Sur la carte d'identité, une place est prévue pour une 'photo'. Dans cette case, ces 8 élèves peuvent se dessiner eux-mêmes. Ils signent également la carte d'identité avec une signature personnalisée.

## Étape 2: Réaménagement du local

- Pendant la pause, les élèves quittent la pièce et vous en profitez pour la réaménager complètement.
- Divisez-la en deux avec le cordon de sécurité.
- Assurez-vous qu'un côté de la pièce paraisse sombre et vide, avec deux tables et à côté, une rangée de chaises.
- Sur la première table, placez les sacs poubelle gris (découpés en 'vestes').
- Sur l'autre table, placez le tampon encreur pour prendre les empreintes digitales.
- Accrochez la grande feuille blanche au tableau.
- Sur chaque chaise, disposez des ballons, des cordes et un stylo.
- Veillez à ce que les droits de l'enfant suivants puissent être lus au tableau: droit de jouer et de se divertir, droit à une religion et une culture propres, droit de se réunir, droit aux soins, droit à un nom et à une nationalité.
- L'autre côté de la pièce est gaiement décoré: une table basse avec une nappe et un vase à fleurs dans un coin; une table avec des cartes à jouer, un jeu de société, des magazines, des bandes dessinées, des boissons et des gobelets, un bol avec des noix. Un peu plus loin: quatre tables côte à côte. À chaque table, vous accrochez une affiche avec des photos. À la table 1, des photos de toutes sortes de sports, à la table 2 des photos d'art et de culture (musique, dessin, peinture ...). À la table 3, des photos sur les mouvements de jeunesse. Enfin, à la table 4, des photos en lien avec la santé.

## Étape 3: Le jeu

- Attendez les élèves à la porte du local (éventuellement muni.e d'un képi et/ ou d'une veste d'uniforme). Demandez à chaque personne de montrer sa carte d'identité. Ceux/celles qui ont une carte d'identité 'valide' (les cartes qui ont été préparées juste avant), vous les envoyez du côté joyeux de la pièce. Ceux/celles qui n'en ont pas doivent attendre en silence de l'autre côté. De cette façon, vous divisez la classe en deux groupes, chacun d'un côté différent de la pièce.
- Invitez maintenant les participant.e.s du groupe 1 (les élèves du côté joyeux) à se mettre à une table 'conviviale'. Ils/elles peuvent jouer à des jeux de société, manger des noix et parler de leurs centres d'intérêt et de leurs rêves. Ils/elles pourront bientôt s'inscrire dans le club de leurs 'centres d'intérêt' (mentionné sur leur carte d'identité).
- Maintenant, mettez au travail les élèves du groupe 2. Traitez ces élèves sévèrement, fermement, sans émotion. À la première table, demandez-leur d'enfiler un sac poubelle gris par-dessus leurs vêtements. Puis laissez-les se relayer au tampon encreur à la deuxième table. Demandez-leur d'appuyer leur index droit sur l'encreur et de mettre leur empreinte digitale sur la feuille blanche 'sans nom' (accrochée au tableau). Ordonnez-leur de s'asseoir sur une chaise et

de gonfler les ballons. Sur le ballon gonflé, ils doivent écrire l'un des droits de l'enfant noté sur le tableau, avec un marqueur, et y attacher une ficelle. Il est interdit de parler ou de traîner... Pendant ce temps, ils/elles peuvent voir comment les élèves du groupe 1 s'amuse. S'ils/si elles y réagissent, vous les ignorez ou leur imposez le silence en leur disant des choses du genre : « Tais-toi, tu n'as pas le droit de parler, qui es-tu d'ailleurs? ».

- Ensuite, allez de l'autre côté, à la table 1, et annoncez: « Ceux qui veulent s'inscrire au football, au basket ou à la gym peuvent venir ici. Présentez votre carte d'identité, je vous inscrirai ». Et joignez le geste à la parole. Répétez le même scénario pour chaque table. Enfin, invitez les élèves à se faire vacciner gratuitement contre l'hépatite B (en leur donnant un bonbon à la menthe ou autre). Entretemps, ils/elles voient les élèves du groupe 2 effectuer un travail monotone et réalisent que c'est parce qu'ils/elles n'ont pas d'identité qu'ils/elles ne peuvent pas jouir des privilèges du groupe 1. Si ceux/celles du groupe 2 font des remarques, les élèves du groupe 1 peuvent eux aussi y répliquer: « Tais-toi! Qui es-tu? Qu'est-ce que tu viens faire ici? Va-t'en ... »

## Discussion et évaluation

- Au bout d'un moment, annoncez la fin du jeu. Tout le monde peut redevenir 'soi-même'. Retirez le cordon, rassemblez les élèves au milieu, donnez à chacun.e à boire et laissez les élèves du groupe 2 goûter à leur tour aux noix.
- Laissez les élèves échanger leurs expériences. Utilisez les observations que vous avez faites pendant le jeu pour interroger les participant.e.s. Les questions suivantes peuvent vous aider:
  - Qu'as-tu pensé du jeu?
  - Qu'as-tu ressenti pendant le jeu?
  - Qui a estimé qu'il/elle était traité.e injustement? Pourquoi?
  - Qu'as-tu ressenti en voyant l'autre groupe traité de la sorte?
  - Qu'as-tu ressenti en devant garder le silence tout le temps?
  - Qu'as-tu pensé du fait d'avoir été autorisé.e à entrer en premier (ou pas) dans la classe?
- Indiquez aux élèves que ce jeu est un reflet de ce qui se passe dans le monde réel. Lisez-leur ce communiqué de presse:

**11 décembre 2013** (NU.nl)

Au cours des cinq dernières années, la naissance d'environ 230 millions de bébés n'a pas été enregistrée. Cela signifie qu'environ un tiers des enfants de moins de cinq ans n'existent pas officiellement. Cela rend ces enfants très vulnérables, d'après un rapport publié mercredi par l'organisation des Nations Unies UNICEF. Dans ce rapport, l'enregistrement des naissances dans 161 pays a été examiné. Il s'intitule « Droit de naissance de chaque enfant, inégalités et tendances en matière d'enregistrement des naissances ».

D'après l'UNICEF, seules 60% de toutes les naissances ont été rapportées l'année dernière. Dans des pays comme la Somalie (3%) et le Libéria (4%), presque aucun enfant n'a été signalé à une administration locale. Mais même pour les enfants dont la naissance a été enregistrée, il semblerait que de nombreux parents ne disposent d'aucune preuve. Dans de nombreuses régions d'Afrique, seule la moitié des enfants enregistrés disposent d'un acte de naissance.

Parfois, ces actes sont trop coûteux, parfois ils ne sont tout simplement pas émis. L'Unicef estime que seul un enfant sur sept à travers le monde a un certificat de naissance à la maison.

Les enfants 'oubliés' proviennent souvent de groupes défavorisés, comme des minorités, des catégories pauvres de la population ou des populations habitant des zones isolées.

L'existence 'non officielle' finit par poser des problèmes majeurs quant à l'accès à l'enseignement ou aux soins médicaux, ou encore les tentatives de réunification de familles qui se retrouvent séparées par des catastrophes naturelles ou des guerres.

- Poursuivez la discussion.
  - Quelles similitudes vois-tu entre ce jeu et le monde réel? Connais-tu des situations similaires vécues par des enfants dans la réalité?
  - Pouvons-nous faire quelque chose pour remédier à de telles situations?
- Enfin, demandez ce que les participant.e.s aimeraient faire des ballons gonflés avec les droits de l'enfant. Laissez le groupe parvenir ensemble à un choix et exécutez leur décision. Par exemple: les accrocher en classe, les donner à de jeunes enfants, les utiliser dans des jeux...

Annexe: cartes d'identité



**Marine Leblanc**

Née à Namur

11 ans

nationalité: Belge

adresse: Rue du soleil, 8, 5021 Namur

*Aime la danse, la gym et la lecture.*



signature

**Louise Descollines**

Née à Louvain-la-Neuve

12 ans

nationalité: Belge

adresse: Rue des palais, 22, 1348 Louvain-la-Neuve

*Aime l'équitation, la peinture et rire.*



signature

**Simon Bartoli**

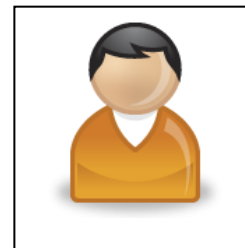
Né à Syracuse

12 ans

nationalité: Italienne

adresse: Rue des champs, 135, 7060 Soignies

*Aime le volleybal, le chant et le lancer du poids.*



signature

**Arul Kayethry**

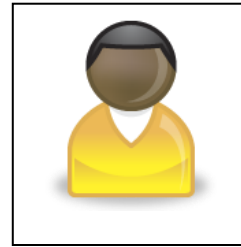
né à Liège

11 ans

nationalité: Belge

adresse: Avenue du canal, 40, 7090 Ronquières.

*Aime le football, taquiner les filles et la natation.*



signature

**Sophie Leclercq**

Née à Orlando

13 ans

nationalité: Belge + Américaine

adresse: Rue des paons, 42, 6700 Arlon.

*Aime jouer du piano, chanter et faire du théâtre.*



signature

**Félix Mansard**

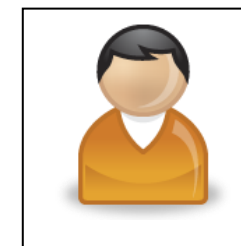
Né à Bruxelles

10 ans

nationalité: Belge

adresse: Rue des mûriers, 55, 1030 Schaerbeek

*Aime dessiner, bricoler et colorier.*



signature

**Hajar Nait**

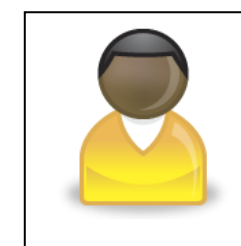
Né à Izmir

13 ans

nationalité: Turque

adresse: Chemin des piétons, 62, 1480 Clabecq

*Aime jouer de la guitare et du violon.*



signature

**Katarina Vervaart**

Née à Utrecht

12 ans

nationalité: Néerlandaise

adresse: Veldstraat 5, 3730AK Utrecht

*Aime le basket, le korfbal et la gym.*



signature