DESTINATION EUROPE
RÈGLES DU JEU

NÉGOCIEZ LA POLITIQUE MIGRATOIRE ET VOYEZ LES EFFETS DE VOS DÉCISIONS.

DÉROULEMENT DU JEU

Destination Europe est un jeu de rôle éducatif pour 4 à 6 joueurs dans lequel **aucun joueur ne gagne seul**. À la place, c'est votre réussite en tant que groupe qui sera évaluée, selon les critères suivants :

- les conséquences de vos décisions sur la vie de trois migrants: Ahmed, Femi et Yasmine
- l'attitude du public de votre pays* à l'égard de l'immigration.

Vous jouerez **3 tours**. Chaque tour correspond à un groupe de décideurs, à un niveau différent :

1. un groupe de **ministres** de différents pays de l'Union européenne qui rencontrent un **commissaire européen**
2. le **gouvernement** de votre pays
3. le conseil municipal de la **capitale** de ce pays (ou d'une autre grande ville).

À chaque tour, vous jouez le rôle d'une personne ou d'un groupe spécifique qui doit concilier **deux enjeux liés à l'immigration**.

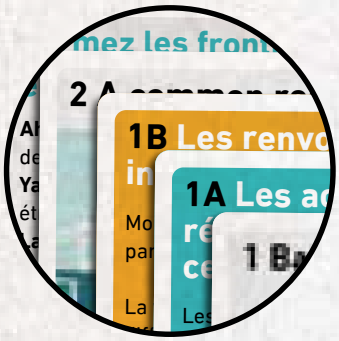
En jouant vos rôles respectifs, vous débattez de la manière de faire face à ces enjeux, puis vous **votez sur la manière de résoudre ces enjeux**.

Vos décisions façonneront l'avenir que vous souhaitez pour l'Union européenne, pour votre pays et pour les trois migrants.

**ou tout autre pays de l'UE de votre choix*

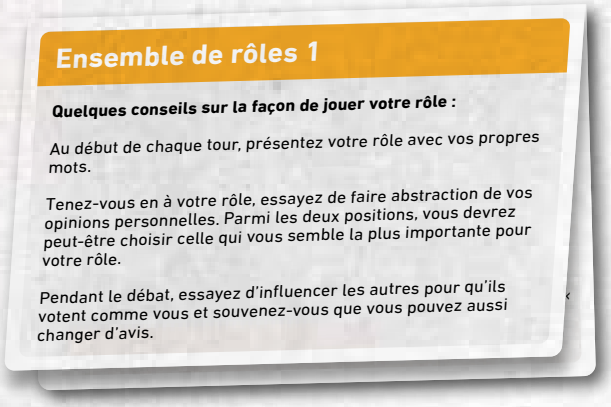
MISE EN PLACE

Décidez quel joueur assurera le suivi des «événements» et donnez-lui le **paquet Événements** (qui se compose des cartes Événements, des cartes Options et des cartes Avenir). Au cours de la partie, le joueur qui s'occupe de ce paquet de cartes remet sous le paquet toutes les cartes Événements, Options et Avenir qui ont été écartées ou ignorées.



Lorsque le jeu est neuf, toutes les cartes du paquet Événements sont classées dans le bon ordre (numérique). Par la suite, il vous appartiendra de les classer vous-même (en commençant par le numéro 1, puis 1 A et 1 B, ensuite 2, 2 A et 2 B, etc.)

Décidez qui chronométrera le jeu. Le joueur désigné doit avoir un **chronomètre** à portée de main.



Donnez à chaque joueur une **carte Rôle**. S'il y a 5 joueurs, ne tenez pas compte du rôle 6. S'il y a 4 joueurs, ne tenez pas compte des rôles 5 et 6.

Disposez les cartes Migrants et Public de l'UE : Prenez 3 Cartes Migrants et 1 carte Public de l'UE non-utilisées et laissez toutes les autres Cartes Migrants et UE dans la boîte.

Cartes Migrants : Lisez les informations de base figurant sur chaque carte, puis débattez pendant une minute de ce que vous estimez être les rêves et les espoirs de chaque migrant arrivant dans l'UE. Notez-les au recto des cartes.

Carte Public de l'UE : Notez sur cette carte ce que vous savez de l'attitude du public à l'égard de l'immigration dans le pays de l'Union européenne que vous avez choisi. Dans quelle mesure les citoyens sont-ils favorables ou opposés à l'immigration ? Débattez-en pendant une minute, puis placez le jeton Public de l'UE sur l'un des trois points gris situés au milieu de l'échelle de la carte. Si vous ne parvenez pas à vous décider, placez-le sur le point central.
Vos Cartes Migrants et Public de l'UE devraient maintenant ressembler à ceci :

Placez les **jetons émoticônes** et les **jetons de vote** à portée de main.

Placez la **carte** géographique sur la table. Elle rappelle la provenance et la destination des migrants.

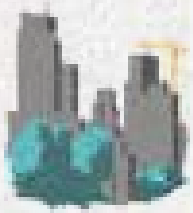
TOURS

Au début de chacun des 3 tours, assurez-vous que chaque joueur dispose de **10 jetons de vote**.

Lors de chaque tour, vous jouez le rôle d'une personne ou d'un groupe différent (voir les détails pour ce tour sur votre **carte Rôle**).

1er tour: réunion entre les **ministres** de différents pays de l'Union européenne et le **commissaire européen** chargé de la migration.

2e tour: réunion avec le **gouvernement** du pays choisi.



3e tour: réunion du conseil municipal de la **capitale** ou d'une autre grande ville de ce pays.

Une fois que tous les joueurs ont lu le rôle qui leur incombe, celui qui a le paquet de cartes Événements commence à jouer. À chaque tour, deux événements font l'objet d'un débat et d'un vote, tel que décrit ci-dessous.

ÉVÉNEMENTS ET OPTIONS

Le joueur dont la carte Rôle porte **le symbole du micro**, effectue les actions suivantes :

- Retourner la carte Événement n°1, la lire à haute voix et la placer, face découverte, sur la table.
- Prendre les 2 cartes Options de cet événement (elles doivent avoir le même numéro que la carte Événement, ainsi que les lettres A et B).
- Lire à voix haute le texte figurant sur le recto de chaque carte (la face colorée), puis les placer sous la carte Événement.

À ce stade, **ne regardez pas le verso** des cartes Options.

Pour l'Événement n°1, vos cartes doivent maintenant être disposées comme indiqué à la page suivante.

DÉBAT (TOUS LES JOUEURS)

Vous disposez de **7 minutes** pour débattre de l'événement et de ses options. Suivez les **conseils** sur la façon de jouer votre rôle, qui figurent en haut de votre carte Rôle.

Le joueur dont la carte Rôle comporte le **symbole du micro** lance le débat.

Le joueur qui est responsable du temps lance le chronomètre et avertit les joueurs lorsque le temps est écoulé et qu'il faut voter.

VOTE

Chaque joueur se prononce sur les 2 options en utilisant ses jetons votes, comme suit :

- Pour voter, placez un ou plusieurs de vos jetons sur une carte Options.
- Vous pouvez voter pour les deux options en plaçant un jeton sur chacune d'entre elles.
- À chaque tour, vous pouvez utiliser jusqu'à 9 jetons pour le 1er événement, - vous devez garder au moins 1 jeton pour le 2e événement.
- Une fois que les jetons sont placés sur une option, vous ne pouvez pas les retirer. Mais vous pouvez rajouter des jetons par la suite, en réaction au vote des autres joueurs.
- Si vous êtes indécis, vous pouvez vous abstenir de voter.

Lorsque tous les joueurs ont voté, l'option qui rassemble le plus grand nombre de jetons est celle qui **remporte le vote**.

S'il y a le même nombre de jetons de vote sur les deux cartes Option, c'est le joueur dont la carte Rôle comporte le symbole du micro qui décide quelle option remporte le vote.

Vous ne pouvez pas conserver **les jetons de vote non utilisés** d'un tour à l'autre.

RÉSULTATS

Retirez tous les jetons de vote des deux cartes Options et mettez-les de côté pour le prochain tour.

Placez la carte Options perdante en dessous du paquet.

Retournez la carte Options gagnante et lisez à haute voix le résultat figurant sur l'autre face de la carte.

Pour montrer les conséquences sur la vie et le bien être / la satisfaction des migrants et du public :

- placez un **jeton émoticône** (vert ou rouge, selon les indications) sur chaque carte Migrants.

- déplacez le **jeton Public de l'UE** d'une case dans la direction indiquée.

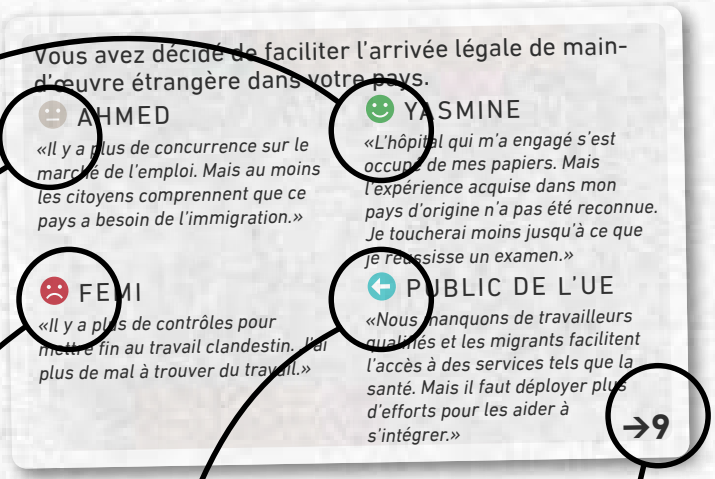
- laissez la carte Options gagnante sur la table.

EXEMPLE DE CARTE OPTION :

Placez un jeton vert (émoticône heureux) sur la carte Migrants de Yasmine.

Ne placez aucun jeton sur la carte d'Ahmed.

Placez un jeton rouge (émoticône malheureux) sur la carte de Femi.



Déplacez le jeton Public de l'UE d'une case vers la gauche, vers «ouvert».

Lisez à présent la carte numéro 9.

Dans **le coin en bas à droite de la carte**, un petit chiffre vous indique quelle carte Événements ou Avenir doit être jouée à présent :

- s'il s'agit du 1er événement de ce tour, passez à l'événement suivant et suivez les mêmes étapes que pour l'Événement n°1.
- s'il s'agit du 2e événement de ce tour :
  - prenez la **carte Avenir** bleue dont le numéro indiqué au bas de la carte correspond à celui indiqué sur la carte Options ayant remporté le vote.
  - lisez la carte à voix haute et placez-la sur la table
  - passez au **deuxième tour** (Événement n°8) : lisez les instructions correspondant à votre nouveau rôle et distribuez 10 jetons de vote à chaque joueur. Réitérer l'opération pour le **troisième tour** (commencez avec l'Événement n°15).

DÉBAT ET FIN DE LA PARTIE

À l'issue des 3 tours :

- Lisez la carte Débat (n°22).
- Mettez votre dernier rôle de côté et continuez la discussion en présentant votre propre opinion sur la question débattue.

Nous espérons que **Destination Europe** vous a aidé à envisager les questions liées à l'immigration et à l'intégration sous différents angles.

CONTENU

- 6 cartes de rôles pliées
- 53 cartes: 11 cartes Événements, 18 cartes Options, 12 cartes Avenir, 3 séries de 3 cartes Migrants, chacune avec une carte Public de l'UE.
- 60 jetons de vote, 16 jetons émoticônes recto-verso, 1 jeton Public de l'UE (plus 1 jeton de rechange pour chaque lot de jetons).
- 1 carte géographique recto-verso
- les présentes règles du jeu

CRÉDITS

Conception du jeu Dr. Alice Szczepanikova, avec la contribution du Gamesandlearning.nl
Conception graphique et illustrations Heiko Günther
Éditeur Réseau européen des migrations, 2021

À la fin de la partie, votre jeu pourrait ressembler à ceci:

Vous avez décidé d'amener les migrants jusqu'au port (d'un pays de l'UE) le plus proche et de les répartir à travers l'UE.

AHMED
«Je peux faire une demande d'asile et chercher un lieu sûr en Europe.»

YASMINE
«Je travaille dur mais mon salaire est bas. Je songe à aller en Europe. J'ai entendu dire qu'ils recherchent des infirmières et que le salaire est bon.»

FEMI
«Je travaille dur mais mon salaire est bas. Je songe à aller en Europe. J'ai entendu dire qu'ils recherchent des infirmières et que le salaire est bon.»

PUBLIC DE L'UE
«Une solution a été trouvée. Plus besoin de regarder des images de personnes désespérées en mer. Mais combien seront-ils à faire de même ?»

→2

Vous avez décidé que certains pays de l'UE peuvent à nouveau contrôler leurs frontières.

AHMED
«Je verse ce qui me reste d'argent à un passeur pour rejoindre mes cousins. Mais on m'arrête et on me renvoie là où j'ai franchi la frontière de l'UE pour la première fois.»

YASMINE
«On dit que les nouvelles frontières devraient mettre un terme à l'immigration irrégulière, mais que les travailleurs dont on a besoin pourront toujours venir.»

FEMI
«Je n'ai pas d'argent. Je vais devoir rester ici. Il y a beaucoup de gens comme moi. La population locale est en colère et la police est plus agressive.»

PUBLIC DE L'UE
«On fait enfin quelque chose pour maîtriser l'immigration ! Mais ces nouveaux contrôles aux frontières sont très coûteux et nous compliquent la vie.»

→4

Fermez les frontières, tenez les migrants en situation irrégulière éloignés

Ahmed est en sécurité, mais cette protection a un prix et implique des difficultés. **Femi** se retrouve coincé dans le sud de l'Europe. **Yasmine** espère que l'Europe aura encore besoin d'infirmières étrangères.
La société de l'UE n'est ni plus ouverte ni plus fermée. L'UE est divisée sur la manière de traiter les demandeurs d'asile et les migrants en situation irrégulière arrivant par la Méditerranée. Certains pays ont rétabli les contrôles aux frontières, qui avaient été abandonnés il y a des années. Ils sont coûteux et ralentissent l'économie. Mais certains pensent que ça en vaut la peine pour tenir les migrants éloignés.

→8

Vous avez décidé de faciliter l'arrivée légale de main-d'œuvre étrangère dans votre pays.

AHMED
«Il y a plus de concurrence sur le marché de l'emploi. Mais au moins les citoyens comprennent que ce pays a besoin de l'immigration.»

YASMINE
«L'hôpital qui m'a engagé s'est occupé de mes papiers. Mais l'expérience acquise dans mon pays d'origine n'a pas été reconnue. Je toucherai moins jusqu'à ce que je réussisse un examen.»

FEMI
«Il y a plus de contrôles pour mettre fin au travail clandestin. J'ai plus de mal à trouver du travail.»

PUBLIC DE L'UE
«Nous manquons de travailleurs qualifiés et les migrants facilitent l'accès à des services tels que la santé. Mais il faut déployer plus d'efforts pour les aider à s'intégrer.»

→9

Vous avez décidé de soutenir l'intégration des travailleurs migrants.

AHMED
«Les étrangers peuvent débuter une nouvelle vie ici. C'est mon cas: je ne me vois pas rentrer dans mon pays de sitôt.»

YASMINE
«J'aime ce pays, mais ma famille me manque. J'espère qu'elle me rejoindra bientôt mais mon salaire est trop bas pour l'instant.»

FEMI
«Pour moi, cela ne change pas grand chose. Il faut avoir des papiers pour bénéficier de ces parcours d'intégration.»

PUBLIC DE L'UE
«Notre pays a besoin des travailleurs étrangers. S'ils respectent la loi, on devrait les autoriser à rester.»

→12

Accès facilité pour certains et fuite des cerveaux

Ahmed commence à se sentir chez lui. **Femi** en a assez de travailler dur et de vivre sans papiers. **Yasmine** essaye de s'intégrer, mais sa famille lui manque.

La société de l'UE est en train de s'ouvrir. Les travailleurs étrangers peuvent venir et travailler légalement. Ils ont une aide pour apprendre la langue et s'intégrer. Même si c'est long, leur expérience professionnelle à l'étranger est reconnue et leurs proches peuvent les rejoindre sans problème. Mais certains pays sont confrontés au départ de nombreuses personnes instruites vers l'Europe.

→15

Vous avez lancé un nouveau programme d'intégration.

AHMED
«Je suis un cours de langue associé à une expérience professionnelle. Cela m'aidera à trouver du travail. Je vais dire à mes amis des autres villes de venir s'installer ici.»

YASMINE
«La ville veut aider les immigrés. Mais ça m'inquiète que les habitants se plaignent que le maire dépense trop d'argent pour les étrangers.»

FEMI
«Il est de plus en plus facile de vivre ici. Même sans papiers, je peux suivre un cours de langue.»

PUBLIC DE L'UE
«Les migrants doivent obtenir de l'aide pour apprendre la langue et trouver du travail. Mais, et si on dépense beaucoup et qu'ils continuent à toucher des allocations ?»

→16

Vous avez décidé d'investir dans la sécurité dans les quartiers où vivent beaucoup de migrants nouvellement arrivés.

AHMED
«Je me sens plus en sécurité, mais aussi moins le bienvenu. Avec une telle adresse, les employeurs ne me font pas passer d'entretien.»

YASMINE
«La sécurité dans mon quartier est importante. Je rentre souvent tard du travail et je ne me sens pas toujours en sécurité.»

FEMI
«Ça ne me plaît pas. Et s'ils font des contrôles d'identité ?»

PUBLIC DE L'UE
«On fait quelque chose pour résoudre la délinquance dans cette ville. Mais cela va-t-il vraiment régler les problèmes dans le quartier ? »

→19

Tensions sous contrôle, communautés divisées

Ahmed fait de son mieux pour trouver du travail mais se sent discriminé. **Femi** tente de s'intégrer mais craint la police. **Yasmine** travaille dur et apprécie les changements dans son quartier.

La société de l'UE n'est ni plus ouverte ni plus fermée. La ville évolue. Suite à une vague récente de nouveaux arrivants, la maire fait de son mieux pour les aider à s'installer. L'amélioration de la sécurité dans les quartiers difficiles rassure certains citoyens. Mais il reste beaucoup à faire pour améliorer les relations entre les habitants et les migrants.

→22

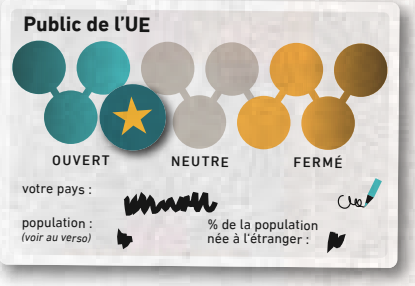
Débat

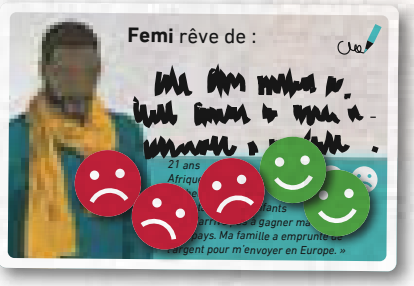
Vous avez atteint la fin de l'histoire. Examinez à nouveau vos 3 conséquences dans l'avenir et débattez :

Ahmed, Femi et Yasmine sont-ils plus ou moins heureux ? Leurs rêves se sont-ils réalisés ? Resteront-ils dans ce pays ?

La société européenne est-elle plus fermée ou plus ouverte à l'immigration ? Aimeriez-vous vivre dans un tel avenir ? Qu'avez-vous appris ? Avez-vous des idées pour mieux répondre à ces enjeux ?

Si d'autres groupes ont fait une partie en même temps, comparez vos résultats avec eux et discutez des différences.





RÈGLES DU JEU ABRÉGÉES

Distribuez une carte Rôle à chaque joueur, mettez en place les 3 cartes Migrants et la carte Public de l'UE. Assurez-vous que les cartes du paquet Événements sont dans l'ordre et donnez le paquet à un joueur.

Jouez 3 tours. Après le dernier tour, discutez avec les autres groupes qui ont participé au jeu et comparez vos résultats.

À CHAQUE TOUR

- Vérifiez votre rôle et vos positions pour le tour et reprenez des jetons de vote de manière à en avoir 10.
- Débattez et votez autour de 2 événements.
- Lisez une carte Avenir.

À CHAQUE ÉVÉNEMENT

- Lisez la carte Événement avec ses cartes Options A et B.
- Débattez pendant 7 minutes, puis votez.
- Lisez le résultat de la carte Options qui a remporté le vote; écartez l'autre carte Options.
- Placez des émoticônes sur les cartes Migrants et déplacez le jeton Public de l'UE.

RAPPELS CONCERNANT LES VOTES

- Vous pouvez voter pour les deux options.
- Vous pouvez vous abstenir de voter.
- Vous ne pouvez pas retirer les jetons de vote que vous avez placés.
- Vous pouvez utiliser jusqu'à 9 jetons de vote pour le 1er vote d'un tour (vous devez en garder au moins 1 pour le deuxième événement).