

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, Yulia et Sunil
- 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 débattrez 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.

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



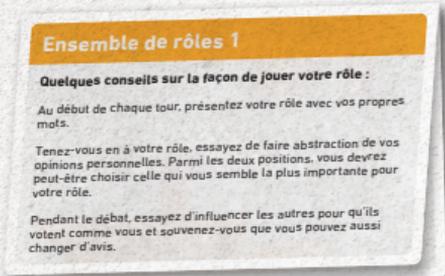
ignorées.

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 débattiez 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 ? Débattiez-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.

Conflit dans les pays voisins

La plupart des migrants entrent dans l'UE par des voies légales, pour travailler, étudier ou rejoindre leur famille. Néanmoins, les régions voisines de l'Est sont en proie à un conflit armé et l'exemption de visa pour les pays concernés a été supprimée.

Chaque jour, des centaines de personnes tentent de franchir les frontières de l'UE en quête de sécurité et de meilleures conditions de vie. Ahmed, bloqué en dehors de l'UE depuis un certain temps, tente à nouveau de franchir la frontière. Yulia décide également de quitter son pays. Sunil est toujours chez lui, se préparant à partir pour l'UE, où on lui a offert un emploi.

1A

Que faut-il faire ?

1B

1A Les laisser entrer et répartir dans l'ensemble de l'UE ceux qui ont besoin d'une protection

Les pays de l'UE partagent la responsabilité : les réfugiés bénéficient d'une protection.

Certains pays peuvent être submergés par les arrivées si tous les pays de l'UE n'acceptent pas au moins un nombre de réfugiés.

1B Ne pas les laisser entrer : indemniser les pays qui les reprennent

Moins de personnes arrivant de façon irrégulière par les frontières de l'Est peuvent entrer dans l'UE.

La vie des réfugiés et des migrants est plus difficile qu'en Europe : l'indemnisation des pays d'accueil est impopulaire auprès des citoyens de l'UE.

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 Sunil.

Ne placez aucun jeton sur la carte d'Ahmed.

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

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

Lisez à présent la carte numéro 9.

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.»

😊 SUNIL

«Tout s'est bien passé. L'entreprise qui me recrute s'est occupée de mes papiers. Voyons comment cela se passe et quand je pourrai faire venir ma famille.»

☹️ YULIA

«Il y a davantage de contrôles pour lutter contre le travail illégal. Il m'est de plus en plus difficile de trouver un emploi.»

➡️ PUBLIC DE L'UE

«Les entreprises manquent de travailleurs qualifiés et les migrants peuvent contribuer à combler les lacunes. Mais il faut déployer plus d'efforts pour les aider à s'intégrer.»

→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 recharge 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 de laisser entrer les migrants et d'en répartir une partie dans l'UE.

AHMED
« Je suis en train de demander l'accès en Europe pour un emploi et je n'ai pas le droit de travailler... »

SUNIL
« Je travaille dans mon pays natal et dans un pays de l'UE. Je veux aller en Europe de 2018 jusqu'à 2020. Ma famille dans mon pays natal est à l'affair... »

YULIA
« Je suis arrivée en Europe 10 ans après que mon pays natal se soit ouvert à l'immigration. Mais je ne peux pas travailler... »

PUBLIC DE L'UE
« Une solution a été trouvée. Plus besoin de regarder des images de personnes désemparées dans les journaux. Mais, nous sommes satisfaits de la façon dont les migrants ont été accueillis... »

→2

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

AHMED
« Je suis en train de demander l'accès en Europe pour un emploi et je n'ai pas le droit de travailler... »

SUNIL
« Je travaille dans mon pays natal et dans un pays de l'UE. Je veux aller en Europe de 2018 jusqu'à 2020. Ma famille dans mon pays natal est à l'affair... »

YULIA
« Je suis arrivée en Europe 10 ans après que mon pays natal se soit ouvert à l'immigration. Mais je ne peux pas travailler... »

PUBLIC DE L'UE
« Une solution a été trouvée. Plus besoin de regarder des images de personnes désemparées dans les journaux. Mais, nous sommes satisfaits de la façon dont les migrants ont été accueillis... »

→4

Fermez les frontières, tenez les migrants en situation irrégulière éloignés

AHMED est en colère. Mais cette pratique a un prix et implique des difficultés. **SUNIL** estime que les travailleurs comme lui sont toujours recherchés en Europe. **Yulia** se trouve coincée et ne peut se rendre dans un pays où elle espère trouver un emploi.

La société de l'UE n'est ni plus ouverte ni plus fermée. L'UE est pratiquement divisée sur la manière de traiter la question des migrants et de garantir l'accès et le respect des droits des migrants en provenance de l'UE. Certains pays ont rétabli des contrôles aux frontières, qui avaient été abandonnés il y a dix années. Ils ont collectés et répartis l'économie. Mais certains pensent qu'il est en fait le plus sûr pour tenir les migrants éloignés.

→8

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

AHMED
« Je suis en train de demander l'accès en Europe pour un emploi et je n'ai pas le droit de travailler... »

SUNIL
« Je travaille dans mon pays natal et dans un pays de l'UE. Je veux aller en Europe de 2018 jusqu'à 2020. Ma famille dans mon pays natal est à l'affair... »

YULIA
« Je suis arrivée en Europe 10 ans après que mon pays natal se soit ouvert à l'immigration. Mais je ne peux pas travailler... »

PUBLIC DE L'UE
« Une solution a été trouvée. Plus besoin de regarder des images de personnes désemparées dans les journaux. Mais, nous sommes satisfaits de la façon dont les migrants ont été accueillis... »

→9

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

AHMED
« Je suis en train de demander l'accès en Europe pour un emploi et je n'ai pas le droit de travailler... »

SUNIL
« Je travaille dans mon pays natal et dans un pays de l'UE. Je veux aller en Europe de 2018 jusqu'à 2020. Ma famille dans mon pays natal est à l'affair... »

YULIA
« Je suis arrivée en Europe 10 ans après que mon pays natal se soit ouvert à l'immigration. Mais je ne peux pas travailler... »

PUBLIC DE L'UE
« Une solution a été trouvée. Plus besoin de regarder des images de personnes désemparées dans les journaux. Mais, nous sommes satisfaits de la façon dont les migrants ont été accueillis... »

→12

On donne leur chance aux migrants en situation irrégulière

AHMED est plus optimiste quant à l'avenir. **SUNIL** continue à travailler mais sans papiers.

La société de l'UE n'est ni plus ouverte ni plus fermée. Les restrictions imposées aux travailleurs étrangers peuvent entraver des zones riches de croissance et il y a une demande pour cette main-d'œuvre dans l'économie. Nombreux sont ceux qui pensent que les migrants en situation irrégulière devraient pouvoir rester et travailler et ne créent pas d'ennuis. Mais certains craignent que cela n'encourage l'immigration irrégulière.

→15

Vous avez lancé un nouveau programme d'intégration.

AHMED
« Je suis en train de demander l'accès en Europe pour un emploi et je n'ai pas le droit de travailler... »

SUNIL
« Je travaille dans mon pays natal et dans un pays de l'UE. Je veux aller en Europe de 2018 jusqu'à 2020. Ma famille dans mon pays natal est à l'affair... »

YULIA
« Je suis arrivée en Europe 10 ans après que mon pays natal se soit ouvert à l'immigration. Mais je ne peux pas travailler... »

PUBLIC DE L'UE
« Une solution a été trouvée. Plus besoin de regarder des images de personnes désemparées dans les journaux. Mais, nous sommes satisfaits de la façon dont les migrants ont été accueillis... »

→16

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

AHMED
« Je suis en train de demander l'accès en Europe pour un emploi et je n'ai pas le droit de travailler... »

SUNIL
« Je travaille dans mon pays natal et dans un pays de l'UE. Je veux aller en Europe de 2018 jusqu'à 2020. Ma famille dans mon pays natal est à l'affair... »

YULIA
« Je suis arrivée en Europe 10 ans après que mon pays natal se soit ouvert à l'immigration. Mais je ne peux pas travailler... »

PUBLIC DE L'UE
« Une solution a été trouvée. Plus besoin de regarder des images de personnes désemparées dans les journaux. Mais, nous sommes satisfaits de la façon dont les migrants ont été accueillis... »

→19

Tensions sous contrôle, communautés divisées

AHMED fait de son mieux pour trouver un travail mais se sent discriminé. **SUNIL** travaille dur et apprécie les changements dans son quartier. **Yulia** tente de s'intégrer mais craint la police.

La société de l'UE n'est ni plus ouverte ni plus fermée. La vie y est plus sûre à une vague récente de nouveaux arrivants, la majeure partie de son mieux pour les aider à s'intégrer. L'amélioration de la sécurité dans les quartiers irréguliers 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 débatttez :

AHMED, Yulia et Sunil sont-ils plus ou moins heureux ? Leurs rêves se sont-ils réalisés ? Rejoignent-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.

Public de l'UE

OUVERT NEUTRE FERMÉ

votre pays :

population :

Ahmed rêve de :

Sunil rêve de :

Yulia rêve de :

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.
- Débattre et votez autour de 2 événements.
- Lisez une carte Avenir.

À CHAQUE ÉVÉNEMENT

- Lisez la carte Événement avec ses cartes Options A et B.
- Débattre 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).