

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1069>



Région académique
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

Aborder la question des réfugiés par le jeu

- Expérimenter - Jeux sérieux -



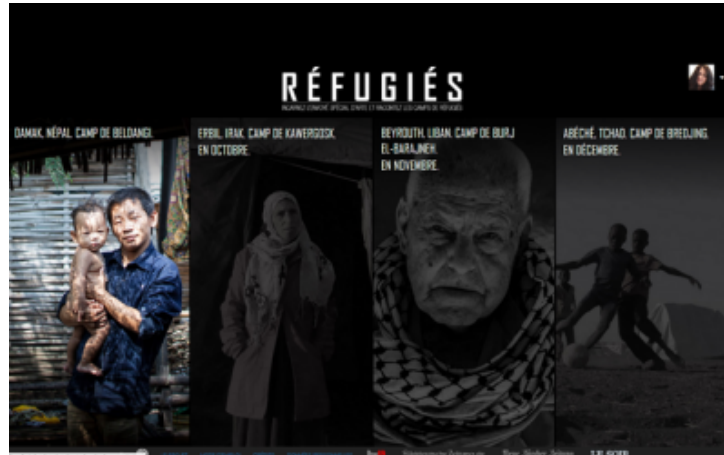
Date de mise en ligne : vendredi 30 octobre 2015

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

Arte publie [un nouveau webdoc "REFUGIÉS"](#) dans lequel vous incarnez un envoyé spécial chargé de raconter les camps de réfugiés. 4 camps de réfugiés sont proposés. Le webdoc se transforme ici en serious game. (NB : le temps de jeu est long dans un usage en classe).



En 2005, le HCR a créé un jeu sérieux en ligne afin de sensibiliser les populations et notamment les jeunes aux conditions de vie des réfugiés : [Envers et contre tout](#).

La situation actuelle et l'afflux massif de réfugiés en Europe font de cette question "une question socialement vive" au sens défini par [A.Legardez](#).

Le jeu "envers et contre tout" a pour objectif de faire expérimenter au joueur la condition d'un réfugié. Il apparaît alors comme un moyen de mettre à distance une actualité brûlante et de poser les bonnes questions. Naturellement, dans la partie, les élèves font des ponts et des parallèles avec la situation contemporaine et c'est bien là l'intérêt d'un tel jeu qui apporte questions et réponses.

Ainsi, le jeu et le thème abordé peuvent permettre la mise en oeuvre de l'enseignement moral et civique qui doit "développer le sens moral et l'esprit critique et permettre à l'élève d'apprendre à adopter un comportement réfléchi. Il prépare à l'exercice de la citoyenneté et sensibilise à la responsabilité individuelle et collective."

Ainsi, le jeu et les ressources qui l'accompagnent permettent de développer les thèmes et les capacités mises en oeuvre dans les programmes d'EMC.

La pratique du jeu, les connaissances et les réflexions mises en oeuvre travaillent les 4 dimensions de l'EMC : la sensibilité, le droit et la règle, le jugement et l'engagement.



Le jeu s'accompagne de ressources "les faits" qui permettent d'approfondir, de définir les termes de réfugié,

Aborder la question des réfugiés par le jeu

demandeur d'asile, immigré...un vocabulaire de statut juridique précis permettant de bien comprendre la complexité des migrations.

Enfin, le guide pédagogique fournit des scénarios intéressants pour approfondir la première approche fournie par le jeu vidéo en proposant des jeux de rôle pour travailler par exemple l'empathie (dans le cadre de "la sensibilité" dans l'EMC) ou les connaissances.



En complément de cet article, voici un bilan d'expérience et une piste de questionnement pendant le jeu (pour en garder la trace) :

- Jouer au moins aux 2 premiers modules : Guerre et conflit / Pays frontaliers (le 3e module pour approfondir.)
- Temps de jeu 1 à 2h : selon la rapidité des élèves. Ainsi, le professeur peut consacrer 1h au premier module. 1/2h de jeu et 1/2h d'échanges avec les élèves. 1h pour les second module. 1/2h de jeu et 1/2h d'échanges.
- Laisser les élèves jouer et se prendre au jeu
- Poser quelques questions pour garder une trace du jeu : quels sont les objets pris dans le sac ? quels sont leurs sentiments/impressions en quittant la ville ? quels sont les choix qu'ils ont fait pendant le voyage ? que retiennent-ils de l'attitude des gens envers eux ?

Le jeu invite ainsi à approfondir cette question en classe. Des histoires de réfugiés d'hier et d'aujourd'hui peuvent être alors abordées sous un autre regard. Là encore, le jeu offre de nombreux témoignages dans la rubrique "les faits".