

# Étapes d'une fuite

Module du HCR  
Instructions



<b>Thème</b>	Réfugiés
<b>Type de module</b>	Jeu de piste de A à B (idée : peut être combiné avec une journée de randonnée)
<b>Durée</b>	200 min. (3h20')
<b>Âge groupe-cible</b>	Niveau éclairé (11-14 ans)
<b>Nb participants</b>	Au moins 5, pas de limite supérieure mais devient un peu plus compliqué à partir de 20.
<b>Nb d'accompagnants</b>	1 – 9 (si un seul chef, il doit simplement toujours marcher avec le groupe et préparer les postes à l'avance ; à 7 chefs, il y a un chef à chaque poste et un qui marche avec le groupe ; à 9 il y a plus de garde-frontières)
<b>Terrain</b>	Postes 2 et 4 : terrain offrant peu de visibilité, de préférence une forêt. Autres parties du programme : pas de restrictions relatives au terrain.
<b>Buts</b>	Pouvoir faire l'expérience de ce que ressentent les réfugiés et apprendre comment on peut aider ces personnes.

<b>Matériel</b>	1 set d'instructions du module
	Affiches lego, un set de 4 affiches pour 12 participants
	Questions pour le quizz
	Ruban de signalisation (introduction et poste 4)
	16 sardines ou craie, selon le sol
	Facultatif : sugus, env. 5 par participant
	Bloc note et de quoi écrire pour les participants
	Cartes-objets, un set de 15 cartes par participant
	Év. matériel pour le slalom au poste 3 (craie, objets... s'il n'y a pas de cailloux ou autres sur place)
	Matériel de bandage pour le poste 3 (coupure à la jambe)
	Év. déguisement pour le fonctionnaire au poste 3
	1-3 déguisements de garde-frontières
	8 bâches avec cordelettes et 3 tentes pour 5 participants
	1 liste "Pictionary"
	Papier d'emballage
	Stylos-feutres (pour le "Pictionary" sur le papier d'emballage)
1x "Cas de demandes d'asile"	
1x "Octroi de l'asile"	
1x feuilles de postes (év. dans une chemise plastique au cas où il pleut, év. avec punaise ou ruban adhésif pour la fixer)	

## Temps

<b>Préparation</b>	Imprimer : guide du programme, affiches lego, questions de quizz, cartes-objets, liste "Pictionary", fiches de postes	10 min. (à la maison)
	Découper : affiches lego, cartes-objets, cas de demandes d'asile	30 min. (à la maison)
	Introduction : délimiter les cases pour le quizz	10 min. (sur place)
	Tout déposer près des postes si les chefs restent sur place (peut aussi être emporté et déposé à mesure)	45 min. (sur place)
	Poste 1 : Afficher la fiche de poste, mettre le bloc note et le matériel pour écrire à disposition	2 min. (sur place)
	Poste 2 : Afficher la fiche de poste, répartir des cartes sur le terrain	5 min. (sur place)
	Poste 3 : Afficher la fiche de poste, délimiter un parcours de slalom de telle sorte qu'il puisse être effectué en 30 secondes seulement avec de bonnes chaussures (p.ex. avec des objets alentour, tels des cailloux, etc.), mettre le matériel de bandage à disposition	5 min. (sur place)
	Poste 4 : Afficher la fiche de poste, tracer la frontière avec le ruban de signalisation, créer une prison avec le ruban de signalisation (entourer simplement quelques arbres de ruban de signalisation)	15 min. (sur place)
	Poste 5 : Afficher la fiche de poste, déposer les bâches et les tentes	2 min. (sur place)

	Poste 6 : Afficher la fiche de poste, déposer le papier d'emballage et les stylos-feutres	2 min. (sur place)
<b>Introduction</b>	<p>Pendant que le groupe d'éclaireurs se tient regroupé, debout, en attendant le début du programme, une personne (étrangère) arrive, un peu débraillée, et demande, nerveuse et apeurée, de l'aide. Elle a urgemment besoin d'aide pour se rendre dans le pays voisin, parce qu'elle est persécutée. Naturellement, les éclaireurs veulent l'aider. Le chef demande alors à la ronde si tous savent ce qu'est un réfugié. Il charge un des participants de l'expliquer et, si personne ne le sait vraiment, le chef scout explique : "Un réfugié est une personne qui a quitté son pays d'origine parce qu'elle avait des raisons sérieuses de craindre d'être persécutée à cause de sa race, de sa religion, de sa nationalité, de ses opinions politiques ou de son appartenance à un groupe social particulier." Il y a aussi d'autres personnes qui ont dû fuir et ont besoin d'aide. Par exemple les personnes qui fuient la guerre, les conflits et la violence en général et l'insécurité.</p> <p>Elles n'obtiennent pas forcément l'asile mais ont tout autant besoin de protection que les réfugiés, même si elles ne sont pas considérées comme tels dans tous les pays. En Suisse, elles peuvent cependant par exemple obtenir une admission provisoire. Pour le HCR, ces personnes sont toutes des réfugiés. Si elles demandent à être protégées, elles sont aussi des requérants d'asile. Le groupe d'éclaireurs décide ainsi d'accompagner le requérant d'asile dans les différentes étapes de sa fuite. Le groupe doit toutefois d'abord en savoir plus sur les réfugiés, afin d'apporter une bonne aide.</p> <p>Maintenant, le chef étale les pièces de l'affiche Lego sur la table / le sol. Un set complet par 12 participants, toutes les pièces mélangées (s'il y a plus de 20 part., il vaut mieux d' étaler aussi des pièces d'affiche sur un autre site). Les éclaireurs regardent les images et cherchent les parties appropriées du texte pour mettre les affiches ensemble. Lorsque toutes les affiches sont assemblés, le chef vérifie rapidement si c'est vrai.</p> <p>Parce qu'il reste bien entendu encore beaucoup de choses à apprendre sur les réfugiés, on passe à un "1, 2, 3 ou 4" : 4 cases sont marquées sur le sol, p.ex. avec du ruban de signalisation et 4 sardines par case ou avec de la craie. Il doit être clair quelle case est 1, 2, 3 ou 4. Le chef lit à présent une question et énonce les 4 réponses possibles. Les participants entrent dans la case correspondant au numéro de la réponse qu'ils considèrent correcte. Une fois qu'ils sont tous dans une case, le chef dit qui a deviné juste et attribue un point (ou un sugus) à ces participants. Les participants peuvent mémoriser eux-mêmes leurs points ou ceux-ci peuvent être notés. Une fois qu'il a été répondu à toutes les questions, les participants ayant le plus grand nombre de points ont gagné.</p> <p>Le chef déclare alors que tous en savent désormais assez sur les réfugiés et que la fuite peut commencer. Il s'agit d'un jeu de piste présentant les principales étapes d'une fuite. S'il n'y a pas plus de 20 participants, ils peuvent tous commencer en même temps. Sinon, il faut former des groupes de 5 – 20 participants et échelonner les départs. Après le départ d'un groupe, le groupe suivant doit attendre 15 minutes, puis il peut se mettre en route. S'il y a plusieurs groupes, la partie quizz devrait commencer dès que le premier groupe est parti, afin que les autres ne doivent pas attendre trop longtemps sans instructions. Le réfugié part simplement avec le premier groupe</p>	<p>3 min.</p> <p>7 min.</p> <p>15 min.</p> <p>5 min.</p>

<b>Partie principale</b>	<b>Poste 1 : Motifs de la fuite</b>	15 min.
	Les éclaireurs doivent dresser une liste des 10 raisons principales qui les pousseraient à fuir. Ils peuvent en parler en groupe et établir une liste commune ou faire individuellement leur propre liste. Lorsque tous ont terminé, les éclaireurs lisent tour à tour leur liste à voix haute. Ensuite, le chef scout explique les raisons pour lesquelles la plupart des réfugiés fuient (crainte de persécution, guerres, violations des droits de l'homme, expulsions et oppressions.)	
	Passage au poste suivant	10 min.
	<b>Poste 2 : Faire ses bagages</b>	15 min.
	Différentes cartes avec des images d'objets sont réparties sur le terrain. Les participants se voient impartir 2 minutes pour les ramasser. (Le chef du poste explique que les réfugiés n'ont souvent pas davantage de temps pour faire leurs bagages, p.ex. parce que les soldats sont déjà devant la porte des voisins.) À l'expiration des 2 minutes, tous se rassemblent à nouveau et le chef de poste déclare qu'ils ne peuvent pas emporter autant de bagages, parce qu'ils devront les porter sur de grandes distances. Chaque participant doit choisir ses 5 cartes les plus importantes et laisser les autres. Une fois que tous ont fait leur choix, chaque participant indique ce qu'il a gardé. Le chef de poste explique à la fin quelles seraient les 6 choses les plus importantes à avoir sur soi : <i>de bonnes chaussures, un kit de premiers secours, des aliments (nourriture et boissons), son passeport, des habits chauds, quelqu'un qui aide (qui dise où aller et comment, où on est en sécurité, où on peut rester)</i> . Les participants conservent leurs cartes et les emportent au poste suivant.	
	Passage au poste suivant	10 min.
	<b>Poste 3 : Fuir la ville</b>	15 min.
	Quitter la ville n'est pas chose facile, d'autant moins quand on ne dispose pas de ce dont on a besoin. À ce poste, chaque participant est confronté individuellement (pas en tant que groupe) à différents problèmes à résoudre en utilisant les cartes-objets. S'il ne possède pas les choses dont il aurait besoin, il ne peut justement pas résoudre certains problèmes. La seule solution qu'il lui reste est alors d'essayer de corrompre les fonctionnaires (avec des objets "réels" qu'il a par hasard sur lui, comme son natel, ses boucles d'oreilles, etc.). Les chefs font aussi des propositions sur ce qu'on pourrait leur offrir (p. ex. "si tu me donnes tes chaussures de marche, je te laisse passer", etc.) et acceptent les pots-de-vin. Tous parviennent ainsi à passer mais pas forcément avec tous leurs effets personnels. Voici les problèmes : 1. Un membre de la famille s'est coupé à la jambe en passant par-dessus des fils barbelés, il doit recevoir des soins médicaux > Les participants ayant une carte "set de premiers secours" reçoivent le matériel de bandage correspondant, les autres et ceux qui ne donnent pas de soins appropriés doivent corrompre le chef de poste. 2. À un poste de contrôle, chacun doit présenter son passeport > Ceux qui n'en ont pas doivent corrompre le fonctionnaire. 3. Le participant est poursuivi par la police : il doit parcourir le slalom délimité au préalable en 30 secondes. Ceux qui n'ont pas de carte "bonnes chaussures" doivent le parcourir en tongs ou en adilettes. Ceux qui n'y parviennent pas doivent corrompre le chef de poste.	
	Passage au poste suivant	10 min.

<p><b>Poste 4 : Quitter le pays</b></p> <p>Les participants doivent maintenant franchir la frontière nationale. Les garde-frontières ne les laisseront naturellement pas passer volontairement, de sorte qu'ils doivent passer la frontière clandestinement en pleine nature. La frontière est indiquée dans la forêt par un ruban de signalisation bien visible. Les garde-frontières (1 à 3, selon le nombre de chefs à disposition) portent des habits clairement différenciés, de préférence un uniforme, mais au moins un foulard rouge autour de la tête, afin d'être facilement reconnaissables. À env. 100m de la frontière se trouve la prison, délimitée par du ruban de signalisation. Le départ est derrière la prison. Les participants tentent à présent d'atteindre la frontière en évitant les gardes. Dès qu'ils ont passé la frontière, ils sont en sécurité. Si un garde-frontière parvient à leur toucher l'épaule, ils sont envoyés en prison. Là, ils ne peuvent être libérés que par d'autres participants, si ceux-ci leur touchent l'épaule</p> <p>(dans le pire des cas, un participant doit donc traverser à nouveau la frontière depuis le pays voisin pour libérer un membre de sa famille et retenter de franchir la frontière). Le jeu prend fin après 10 minutes, si tous les membres de la famille ont passé la frontière, le groupe a gagné. Sinon, les garde-frontières doivent à nouveau être corrompus pour les proches qui n'ont pas réussi. Ensuite, tous peuvent se rendre au poste suivant.</p>	15 min.
<p>Passage au poste suivant</p>	10 min.
<p><b>Poste 5 : S'arrêter pour la nuit</b></p> <p>Après la frontière, il faut trouver un endroit où passer la nuit. Le groupe a 10 minutes pour construire un bivouac le meilleur et le plus original possible avec 8 bâches y c. cordelettes et 3 tentes.</p>	15 min.
<p>Passage au poste suivant</p>	10 min.
<p><b>Poste 6 : S'adapter au nouveau lieu</b></p> <p>Même une fois tous les obstacles franchis et après être parvenus dans le pays voisin, la situation des réfugiés n'est pas facile. Une raison à cela est qu'ils ne maîtrisent pas la langue locale et qu'il leur est très difficile de se faire comprendre. Les participants font donc maintenant un "Pictionary" : les termes de la liste sont dessinés par un membre du groupe sur le papier d'emballage et le reste du groupe doit deviner ce que cela représente. La personne qui le devine dessine le terme suivant. Une fois tous les termes devinés (ou après une durée définie par le chef de poste), le jeu prend fin et les participants se mettent en route vers le lieu où se déroulera la clôture.</p>	15 min.
<p>Trajet vers l'arrivée / le lieu de rassemblement</p>	5 min

<p><b>Conclusion</b></p>	<p><b>La demande d'asile / Aider les réfugiés</b></p> <p>À présent que tous sont arrivés dans le nouveau pays et commencent à s'y débrouiller, les éclaireurs aident le réfugié à déposer une demande d'asile. L'admission de cette demande dépend de différents critères. Les participants sont répartis en 5 groupes et chaque groupe reçoit un cas du document "Cas de demandes d'asile" (s'il n'y a pas assez de participants pour 5 groupes, certains groupes reçoivent simplement plusieurs cas. S'il n'y a que très peu de participants, les cas peuvent être directement discutés en commun). Chaque groupe s'assied en cercle et quelqu'un lit le cas à voix haute. Ensemble, ils délibèrent pour décider s'ils octroieraient ou non l'asile à cette personne. Après 10 minutes, tous les groupes se rassemblent et présentent tour à tour leur cas et leur décision. Le chef explique après chaque cas quelle serait effectivement la décision (il peut reformuler les textes du document "Octroi de l'asile" avec ses propres mots ou les [faire] lire à voix haute)</p>	20 min.
--------------------------	---	---------

<p>Ensuite, un chef explique ce que le HCR fait pour venir en aide aux différents réfugiés. Il peut reformuler le texte suivant avec ses propres mots ou simplement le lire à voix haute :</p>	5 min.
<p>Le HCR protège et soutient dans le monde entier les réfugiés ainsi que les autres personnes nécessitant une protection, par exemple les apatrides et les personnes expulsées en temps de guerre. Le HCR considère ces dernières également comme des réfugiés. Depuis 1951, le HCR a prêté secours à plus de 50 millions de réfugiés dans le monde entier. Près de 6'700 collaborateurs du HCR y travaillent quotidiennement. Ils assurent l'approvisionnement en matériel humanitaire et en eau potable dans les camps de réfugiés, organisent le fonctionnement des écoles et des cliniques. La protection internationale est la mission principale du HCR. L'organisation a pour but de veiller à ce que les droits de l'homme des réfugiés soient respectés, de s'assurer que les réfugiés ont le droit de demander asile et qu'aucun réfugié ne soit contraint de retourner dans un pays où il ou elle risque la persécution. Le HCR oeuvre à ce que les conventions internationales protégeant les réfugiés soient largement diffusées et respectées par les gouvernements.</p> <p>En Europe, et donc en Suisse, où le HCR ne gère d'ordinaire aucun camp de réfugiés mais où ce sont les États qui sont responsables de l'hébergement et de la prise en charge des réfugiés, le HCR examine attentivement les lois nationales et les systèmes d'asile afin de contrôler que les gouvernements respectent les conventions internationales et que les réfugiés bénéficient de tous les droits qui leur sont garantis.</p> <p>Hormis la protection internationale, la deuxième mission centrale du HCR est la recherche de solutions durables aux problèmes des réfugiés. Dès que les conditions sont réunies, nombre d'entre eux préfèrent retourner volontairement dans leur pays d'origine. Si toutefois le retour est impossible, le HCR les aide à s'intégrer et à construire une nouvelle vie, soit dans le pays d'asile soit dans un État tiers disposé à les accueillir.</p>	
<p>Le réfugié saute de joie et annonce que sa demande d'asile vient d'être admise. Il remercie chaleureusement les éclaireurs pour leur aide.</p>	

**Le module est ainsi terminé, nous te remercions vivement de l'avoir mené !**