



Jeu "Demain la France ... ?"

Simple introduction sur la possible conception d'un double jeu de simulation sur l'immigration noire-africaine portant à la fois sur ses causes et ses réalités.

La fédération Afric'Impact manifeste le souhait de mettre à contribution son expérience et sa pratique de la simulation et de l'interactivité à travers la création d'un jeu de simulation (issu de la gamme *Simul'Actif* de son nouveau bloc de formation intitulé "*Altern'Activité et Afrique*" ... cf. Fiche Générique n°04.763) sur le vaste thème de l'**immigration noire-africaine**.

Ce souhait répond à des besoins multiples. Au simple niveau local de notre petite structure associative : mieux **connaître** les causes, les obstacles, les réalités de la migration de certains de nos proches (partenaires d'associations de ressortissants africains, par exemple) en France ; A un niveau plus global : faire **partager** cet apprentissage auprès de divers publics : des lycéens, des étudiants, des animateurs, des enseignants, des élus, des fonctionnaires, des militants, ... voire d'autres ressortissants.

Cet apprentissage qui passera (trop ?) souvent par le démontage de **clichés** et de nouvelles **perceptions** des "choses", s'opérera par un jeu de simulation respectant le cadre d'un jeu *Simul'Actif de type long* : soit, pour l'essentiel, d'une durée approximative de trois heures ; destiné à une vingtaine de personnes environ (modulable) devant défendre des personnages ; se prolongeant par une phase de restitution-évaluation-prospection ; conclu par un don de Fiches Educatives pour reprendre ou *poursuivre* la sensibilisation engagée.

Sur la spécificité de ce support d'**Education à la Citoyenneté Internationale**, il est notamment possible d'indiquer ceci : si certains participants vont jouer le seul rôle de migrants, d'autres vont interpréter deux personnages : l'un au Mali, l'autre en France, le jeu se déroulant en deux temps/lieux ...

Ainsi donc, au **Mali**, et pour exemples, les "*postulants à l'immigration*" vont être confrontés aux *images* que renvoie l'immigration vers l'Occident auprès de leurs compatriotes divers et variés, mais aussi aux *raisons* et aux causes justifiant ce départ vers "Bako" (l'autre côté du grand fleuve), mais encore aux *obstacles* pavant la route de ces demandeurs de visas (père travailleur, jeune étudiant, demandeur d'asile, simple touriste, ...) auprès du Consulat français. Puis, en France, ces "immigrés", une fois la douane passée vont découvrir ce pays dont on parle tant au Mali à travers ... diverses *rencontres*.



Jeu "Demain la France ... ?"

Simple introduction sur la possible conception d'un double jeu de simulation sur l'immigration noire-africaine portant à la fois sur ses causes et ses réalités.

La fédération Afric'Impact manifeste le souhait de mettre à contribution son expérience et sa pratique de la simulation et de l'interactivité à travers la création d'un jeu de simulation (issu de la gamme *Simul'Actif* de son nouveau bloc de formation intitulé "*Altern'Activité et Afrique*" ... cf. Fiche Générique n°04.763) sur le vaste thème de l'**immigration noire-africaine**.

Ce souhait répond à des besoins multiples. Au simple niveau local de notre petite structure associative : mieux **connaître** les causes, les obstacles, les réalités de la migration de certains de nos proches (partenaires d'associations de ressortissants africains, par exemple) en France ; A un niveau plus global : faire **partager** cet apprentissage auprès de divers publics : des lycéens, des étudiants, des animateurs, des enseignants, des élus, des fonctionnaires, des militants, ... voire d'autres ressortissants.

Cet apprentissage qui passera (trop ?) souvent par le démontage de **clichés** et de nouvelles **perceptions** des "choses", s'opérera par un jeu de simulation respectant le cadre d'un jeu *Simul'Actif de type long* : soit, pour l'essentiel, d'une durée approximative de trois heures ; destiné à une vingtaine de personnes environ (modulable) devant défendre des personnages ; se prolongeant par une phase de restitution-évaluation-prospection ; conclu par un don de Fiches Educatives pour reprendre ou *poursuivre* la sensibilisation engagée.

Sur la spécificité de ce support d'**Education à la Citoyenneté Internationale**, il est notamment possible d'indiquer ceci : si certains participants vont jouer le seul rôle de migrants, d'autres vont interpréter deux personnages : l'un au Mali, l'autre en France, le jeu se déroulant en deux temps/lieux ...

Ainsi donc, au **Mali**, et pour exemples, les "*postulants à l'immigration*" vont être confrontés aux *images* que renvoie l'immigration vers l'Occident auprès de leurs compatriotes divers et variés, mais aussi aux *raisons* et aux causes justifiant ce départ vers "Bako" (l'autre côté du grand fleuve), mais encore aux *obstacles* pavant la route de ces demandeurs de visas (père travailleur, jeune étudiant, demandeur d'asile, simple touriste, ...) auprès du Consulat français. Puis, en France, ces "immigrés", une fois la douane passée vont découvrir ce pays dont on parle tant au Mali à travers ... diverses *rencontres*.