

Jeu de Loi

Le parcours des
DEMANDEURS/EUSES
D'ASILE LGBTQI
EN BELGIQUE

les **CHEFF**
Fédération des jeunes LGBTQI





Ce jeu permet aux participant.e.s de s’immerger dans les vécus et les **parcours des demandeurs/euses d’asile LGBTQI** (Lesbiennes, Gays, Bisexuel.le.s, Trans, Queers et Intersexué.e.s) en Belgique.

Il a été réalisé sur base d’une quarantaine de **témoignages** de réfugié.e.s LGBTQI venu.e.s d’Afrique subsaharienne. Ils et elles y parlent de leur arrivée en Belgique, de leurs contacts avec les autorités belges durant leur demande d’asile, de leur vie en centre d’accueil, de leurs espoirs et déceptions.

Ce jeu vous confrontera à différentes situations, bonnes ou mauvaises, rencontrées par les demandeurs/euses d’asile LGBTQI...

Pourrez-vous y faire face ?

SOMMAIRE

Pour commencer, les règles du jeu	4
Pour finir, la répartition des clés et le verdict	5
Explications pédagogiques du jeu.....	6
Le statut de réfugié.e LGBTQI, KéZaKo ?.....	6
Méthodologie	6
Objectifs pédagogique du jeu	6
Description des cartes « situation » et des instructions	7
Étape 1 : L'arrivée en Belgique	7
Étape 2 : l'office des étrangers	8
Étape 3 : le centre d'accueil	9
Étape 4 : le Commissariat Général aux Réfugiés et aux Apatrides (C.G.R.A.)	10
Étape 5 : la fin de parcours et décision	11
Remerciements	12

POUR COMMENCER, LES RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs/euses : de 4 à 15

Équipes : minimum 4 – maximum 5

Durée : 15 à 30 minutes

(selon les discussions engagées)

Composition du jeu :

- Un plateau de jeu
- 5 pions personnages
- 25 cartes situation réparties en 5 thématiques (5x5)
- 1 carte de Bruxelles
- Les questions du C.G.R.A. avec les panneaux

VRAI / FAUX

- 24 clés jaunes
- 24 clés orange

Vous aurez besoin d'un chronomètre, car toutes les épreuves doivent être réalisées en 30 secondes.

Déroulement :

1. Constituer des équipes : les participant.e.s doivent se répartir en équipes de manière équilibrée entre les 4 ou 5 pions personnages. Chaque équipe est représentée par un pion personnage.

2. Placer les pions sur la case « Arrivée en Belgique ».

3. Commencer le jeu : chaque équipe tire une carte au hasard qui correspond à la thématique de la case où se trouve son pion personnage.

4. L'équipe lit la carte et exécute les instructions (épreuve et/ou passe un tour et/ou gagne une clé).

→ Durée de l'épreuve = 30 secondes

Épreuve réussie = une clé jaune

Épreuve ratée = une clé orange

→ La réussite de certaines épreuves est très subjective, à l'animateur/trice de décréter arbitrairement si l'épreuve est réussie ou non.

5. Contrairement au jeu de l'oie classique, après chaque tour – à moins qu'une carte n'impose un « Passe un tour » – chaque pion personnage passe à la case suivante, que l'épreuve soit réussie ou non.

- Si, il est indiqué « Passe un tour », le pion est posé dans la case passe un tour et devra attendre le tour suivant pour jouer et se déplacer dans la case suivante.
- La particularité de ce mouvement vient du fait que certaines situations vécues par les demandeurs/euses d'asile sont chronophages et constituent un handicap pour la suite de la procédure.

6. Répéter l'opération jusqu'à ce que tou.te.s les participant.e.s soient arrivé.e.s à la case « Fin de procédure ».

7. Dans la case « Fin de procédure » : placer les pions personnages dans l'ordre de leur arrivée. L'animateur/trice tire les cartes correspondantes à l'ordre d'arrivée et lit les instructions à chaque équipe (1er, 2e, 3e, 4e, 5e).

POUR FINIR, LA RÉPARTITION DES CLÉS ET LE VERDICT

Le jeu est fini et les équipes ont chacune 5 clés qui vont être déterminantes pour leur avenir...

Ont-elles réussi à prouver le danger qu'elles encouraient si elles retournaient dans leur pays d'origine ? Ont-elles obtenu leur statut de réfugié.e.s LGBTQI ?

→ Les équipes qui ont 4 ou 5 clés jaunes obtiennent leur statut de réfugié.e.s LGBTQI en Belgique, félicitations !

→ Les équipes qui ont 3 clés jaunes reçoivent un statut de protection subsidiaire, à savoir une autorisation de séjour à durée limitée : un an. Au bout de cette période, les autorités belges réévaluent la situation dans le pays d'origine et se réservent le droit de retirer la protection si elles considèrent que la situation a évolué vers un mieux...

→ Les équipes qui ont 2 ou 1 clé(s) jaune(s) se voient refuser tout statut et reçoivent un ordre de quitter le territoire... Elles ont 30 jours pour contester cette décision !

EXPLICATIONS PÉDAGOGIQUES DU JEU

LE STATUT DE RÉFUGIÉ.E LGBTQI, KÉZAKO ?

En 1951, la Belgique a signé la Convention de Genève relative au statut des réfugiés. Par cette signature, le pays s'engage à accueillir les personnes qui sont menacées dans leur pays d'origine et qui demandent l'asile. Toutefois, le texte est laissé à l'interprétation des États, qui sont donc souverains dans leur manière d'évaluer cette menace...

Cette liberté d'interprétation laisse une certaine marge à l'arbitraire dans le traitement des dossiers, ce qui ressort clairement dans les témoignages. Vous avez aussi pu le constater tout au long du jeu de Loi.

Depuis 2013, les personnes LGBTQI peuvent prétendre appartenir à « un certain groupe social », condition nécessaire pour demander l'asile en vertu de la Convention de Genève.

Méthodologie

Pour réaliser ce jeu, les CHEFF se sont basé.e.s sur les témoignages écrits d'une quarantaine de réfugié.e.s LGBTQI, membres de l'association Why Me. Dans les différents récits, plusieurs éléments concordent ou sont récurrents ; les jeunes des CHEFF les ont repris dans le jeu de Loi pour immerger les participant.e.s dans ce parcours de demandes d'asile, dans ces réalités dont on n'a pas toujours conscience.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE DU JEU

Ce jeu a pour objectif de développer des compétences citoyennes plus générales chez les participant.e.s :

- Sensibilisation à une thématique méconnue
- Développement de la capacité de discussions et de réflexions critiques entre pairs
- Vivre ensemble via l'intérêt pour le vécu des autres

DESCRIPTION DES CARTES «SITUATION» ET DES INSTRUCTIONS

ÉTAPE 1 : L'ARRIVÉE EN BELGIQUE

« **Tu ne comprends pas la langue et tu ne sais pas où aller** » Donner arbitrairement une clé orange.

→ *Explication* : Certain.e.s réfugié.e.s ne parlent pas la langue du pays d'arrivée et peinent à trouver des renseignements.

« **Tu ne sais pas dans quel pays tu te trouves** » Une personne mime un pays à son équipe qui doit deviner duquel il s'agit.

→ *Explication* : Parfois les demandeurs/euses d'asile ne savent pas du tout dans quel pays ils/elles sont arrivé.e.s.

« **Tu ne sais pas où se trouve le CGRA** »

**Pour cette épreuve, munissez-vous
de la carte de Bruxelles.**

Donner la carte de Bruxelles, l'équipe doit trouver le C.G.R.A.

→ *Explication* : À leur arrivée, les demandeurs/euses d'asile ont une semaine pour rentrer leur demande aux autorités belges, mais ils/elles ne savent pas toujours où se trouvent les locaux.

« **Tu as froid et tu es déboussolé.e** » L'équipe doit trouver quelque chose dans la salle pour se couvrir (n'importe quoi fera l'affaire) et imaginer un moyen d'orientation.

→ *Explication* : À l'arrivée en Belgique, ce que soulignent certain.e.s témoins, c'est la peur, le choc météorologique, la perte de repères et les difficultés à se situer et s'orienter.

« **Tu as des connaissances qui t'ont expliqué les démarches** » Donner arbitrairement une clé jaune.

→ *Explication* : Certain.e.s réfugié.e.s sont très bien entouré.e.s et informé.e.s dès le départ et savent où aller.

ÉTAPE 2 : L'OFFICE DES ÉTRANGERS

« Tu es effrayé.e et tu ne sais pas ce qui va t'arriver »

Donner arbitrairement une clé orange.

→ **Explication** : Parfois, les demandeurs/euses d'asile sont intimidé.e.s par l'administration et paniqué.e.s par le cadre.

« Comme tu viens de Belgique, on te donne un interprète »

Un.e membre de l'équipe doit dire quelques éléments de sa journée de la veille en néerlandais ou en allemand.

→ **Explication** : Lors des interviews au C.G.R.A., la langue de l'interprète, bien qu'issu.e d'un même pays, n'est pas toujours similaire à celle du/de la demandeur/euse.

« Dans ta précipitation, tu as oublié tous tes documents d'identité »

Un.e membre de l'équipe doit donner des éléments de sa vie qui prouvent son identité. Si l'animateur/trice estime que c'est réussi, donner arbitrairement une clé jaune. Sinon, une clé orange.

→ **Explication** : Pour prouver leurs dires et leur identité, les demandeurs/euses d'asile doivent fournir des documents auxquels ils/elles n'ont pas toujours accès.

« Tu invoques des raisons LGBTQI » Exemples de pays : Afghanistan, Arabie saoudite, Brunei, Iran, Mauritanie, Nigeria, Qatar, Soudan, Somalie, Yémen.

→ **Explication** : Pour prouver qu'il existe une menace dans le pays d'origine, les autorités belges se réfèrent à son cadre légal. Mais cette approche ne prend pas en compte les pressions sociales.

« Tu as vraiment beaucoup de chance » Donner arbitrairement une clé jaune.

→ **Explication** : Certaines personnes ont un feeling plus humain dans leur travail.

ÉTAPE 3 : LE CENTRE D'ACCUEIL

« Tu te retrouves avec des personnes qui sont LGBTphobes » Donner arbitrairement une clé orange.

→ *Explication* : Dans les centres, certain.e.s pensionnaires, issu.e.s des mêmes pays que les demandeurs/euses d'asile LGBTQI, peuvent adhérer aux conceptions LGBTphobes de leur pays d'origine.

« Ton centre est vraiment éloigné » Exemples de réponse : Namur, Bruxelles, Anvers, Gembloux, Ottignies, Malines, Wavre, Louvain, Waterloo, La Hulpe, Nivelles, Court-St-Etienne, Villers-la-Ville, etc.

→ *Explication* : Certain.e.s demandeurs/euses d'asile LGBTQI doivent faire 2 à 3 heures de train pour se rendre aux activités des associations LGBTQI.

« Le centre n'approuve pas ta raison de sortie » Demander 5€ pour un ticket. Rendre le billet à la fin du jeu.

→ *Explication* : En fonction de leur budget, les centres doivent être plus ou moins restrictifs dans l'octroi de tickets de train et évaluent alors les raisons de sortie.

« Tu dois faire face à des problèmes de racisme » Exemples de réponse : Abraham Lincoln, Martin Luther King, Rosa Parks, Malcom X, Nelson Mandela, Patrice Lumumba, Beyoncé, Rokhaya Diallo, Kimberlé Williams Crenshaw, etc.

→ *Explication* : Dans toute institution, des contacts de personne à personne ont lieu et, dans certains cas, une situation de discrimination peut survenir...

« Tu as de la chance » Donner arbitrairement une clé jaune.

→ *Explication* : La qualité d'accueil est différente d'un centre à l'autre et certains sont mieux formés à accueillir les personnes LGBTQI.

ÉTAPE 4 : LE COMMISSARIAT GÉNÉRAL AUX RÉFUGIÉS ET AUX APATRIDES (C.G.R.A.)

Pour cette case, vous devez vous munir des questions du C.G.R.A. ainsi que des panneaux VRAI / FAUX.

« **Ton avocat n'était pas présent** » Donner arbitrairement une clé orange.

→ *Explication* : Certain.e.s avocat.e.s ne prennent pas au sérieux les dossiers de demande d'asile. Ils/Elles n'assurent pas bien le suivi et cumulent les dossiers afin de faire du chiffre.

« **CARTE CHANCE** » Donner arbitrairement une clé jaune.

→ *Explication* : Pour certain.e.s demandeurs/euses d'asile LGBTQI, les éléments positifs se sont accumulés en leur faveur : ils/elles n'étaient pas trop stressé.e.s, savaient exprimer leur vécu de manière crédible, l'avocat.e a correctement suivi le dossier, l'agent.e de protection du C.G.R.A. était correctement informé.e sur les thématiques LGBTQI, etc.

« **PAS DE CHANCE** » Montrer les questions du C.G.R.A. aux équipes.

→ *Explication* : Demander aux équipes de classer les questions entre celles qu'elles estiment vraiment posées par le C.G.R.A. (VRAI) et celles qu'elles estiment que le C.G.R.A. ne posent pas (FAUX).

→ Dire aux équipes qu'elles bénéficient d'une marge d'erreur de 2 questions mal évaluées.

→ Laisser les équipes discuter et classer les questions.

→ Leur demander si elles ont fini puis donner la réponse.

→ Toutes les questions sont vraies : c'est dans les témoignages des réfugié.e.s LGBTQI que les CHEFF les ont trouvées.

ÉTAPE 5 : LA FIN DE PARCOURS ET DÉCISION

Pour les premier.e.s, donner arbitrairement une clé jaune.

Pour les deuxièmes, donner arbitrairement une clé jaune.

Pour les troisièmes, donner arbitrairement une clé orange.

Pour les quatrièmes, donner arbitrairement une clé orange.

Pour les cinquièmes, donner arbitrairement une clé orange.

→ *Explication* : L'ensemble des situations décrites dans cette case permettent de se rendre compte du caractère arbitraire de la procédure. Car, en effet, il y a beaucoup d'éléments, indépendants de la volonté des demandeurs/euses d'asile LGBTQI, qui interviennent.

Évidemment, ces éléments, pris séparément, n'ont pas nécessairement d'influence sur leur demande. Mais leur accumulation peut significativement faire pencher la balance dans un sens ou dans l'autre.

REMERCIEMENTS

L'équipe de réalisation tient à remercier toutes les personnes qui ont participé, de près ou de loin, à l'élaboration de cet outil :

Amadou, Angelo, Arnold, Assane, Badara, Batomi, Brenda, Che, Christine, Christophe, Cissé, Dieynaba, Diop, Diouf, Djibril, Étienne, Felix, Giscard, Hilaire, Igor, Jane, Jean-Daniel, Jessica, Jonas, Jumba, Linus, Lubega, Mariam, Maxence, Maxence, Mirlande, Moses, Owro, Paul, Raïssa, Rama, Richard, Rose, Samuel, Shafique, Shakivah, Tonny, Victor, Wilfried, Yerima, Yusuf, Zeufack.

Adrien pour le graphisme
adrien.journal@gmail.com

les **CHEFF**
Fédération des jeunes LGBTQI



éditeur responsable : CHEFF ASBL - 5 rue de l'Arsenal, 500 Namur.