

LE JEU DU PARCOURS DES SANS PAPIERS

Ce jeu est un jeu de rôles dont l'objectif est de faire prendre conscience aux joueurs des difficultés et aléas, voire des aberrations du parcours que font les étrangers arrivés sur le territoire français avant de devenir des sans-papiers...

Des joueurs se mettent dans la peau d'étrangers primo arrivants. Se présentant au bureau d'accueil, ils vont être renvoyés d'un bureau à l'autre selon leur situation jusqu'à ce que leur sort soit définitivement réglé : régularisation ou expulsion.

Nombre d'animateurs :

Il est nécessaire que les animateurs connaissent un minimum les procédures d'accueil sur le territoire et de demande d'asile.

Il faut au moins un animateur par « bureau » virtuel qui sera matérialisé par une table et une chaise. Soit 6 bureaux. Il peut y avoir deux animateurs par bureau.

Il faut également un animateur « volant » qui assure le bon déroulement et la cohérence du jeu.

Nombres de joueurs en plus des animateurs : pas de limites !

Matériel nécessaire : tables, chaises, papiers, stylos, fiches bureaux, imprimés à remplir.

Les bureaux :

- Accueil
- Préfecture
- OFPRA
- Commission des Recours
- Centre de rétention
- Tribunal Administratif
- Associations

Il n'est pas indispensable que les bureaux soient dans un lieu fermé, cependant, il est intéressant que les bureaux communiquent le moins possible les uns avec les autres.

Déroulement du jeu :

Les bureaux sont installés soit dans des salles différentes si possible, ou à distance respectable les uns des autres.

Chaque animateur doit prendre connaissance des fiches descriptives des compétences de leurs bureaux respectifs.

Le parcours commence obligatoirement par le bureau Accueil. C'est ce bureau qui va déterminer le parcours de chaque joueur qui s'y présentera. Ce parcours sera différent pour chacun d'eux.

1/ Des imprimés volontairement incompréhensibles sont distribués aux joueurs par le bureau Accueil. En effet, la plupart des étrangers arrivés en France ne maîtrisent pas la langue ou ne sont pas familiarisés avec l'administration française. Pour eux, remplir un formulaire est extrêmement difficile. Les joueurs seront obligés de remplir ces formulaires, même s'ils ne comprennent rien.

A partir de là, le bureau d'accueil va les orienter selon leur situation vers les autres bureaux qui eux-mêmes les orienteront vers d'autres bureaux et ainsi de suite jusqu'à ce que leur parcours trouve une conclusion. Celle-ci peut-être la régularisation ou l'expulsion de l'étranger.

A l'issue du jeu, les joueurs sont invités à retrouver les animateurs et à s'exprimer sur ce qu'ils ont ressenti durant leur parcours, ce qu'ils ont appris. C'est le moment d'échanger sur cette expérience et poser les questions qui leur viennent à l'esprit.

ACCUEIL

Le bureau Accueil représente le premier contact que l'étranger a avec l'administration française. Le plus souvent, il s'agit de la préfecture, mais pas uniquement, cela peut-être la police des frontières, les agents des aéroports etc...

C'est le commencement de toute procédure, c'est pourquoi il est important tout de même de le distinguer.

Ce que l'animateur doit faire.

- 1/ Il doit se montrer le plus froid et antipathique possible
- 2/ Distribuer les imprimés à remplir aux joueurs et les récupérer (sans leur laisser trop de temps)
- 3/ Examiner ces imprimés et pour certains, les biffer, pour d'autres, les passer en revue. A partir de là, il va arbitrairement décider des bureaux vers lesquels les personnes seront envoyées.

Trois possibilités :

La personne obtient immédiatement un titre de séjour. Dans ce cas elle sera dès le départ régularisée et n'aura plus à participer au jeu.

La personne est orientée vers la préfecture :

Elle doit faire une demande de titre de séjour. Ces demandes passent toutes par la préfecture.

La personne n'est pas entrée légalement dans le territoire, elle est alors envoyée en centre de rétention

PREFECTURE

Le bureau préfecture reprend l'imprimé rempli par les joueurs.

De la même façon, l'accueil sera froid.

Le bureau va à partir de ces imprimés demander aux joueurs d'établir un dossier de demande de titre de séjour.

Plusieurs possibilités :

Titre de séjour pour étranger malade : il faudra alors envoyer le joueur passer une visite médicale. A l'issue de cette visite, la préfecture décide ou non en fonction des conclusions du médecin d'accepter la demande ou pas.

Titre de séjour Vie Privée et Familiale : la préfecture décidera seule de l'attribuer ou non.

Demande d'asile politique : la préfecture va renvoyer la personne au bureau OFPRA

Les possibilités sont plus étendues car les titres de séjours pouvant être demandés sont nombreux, mais par volonté de simplification du jeu, toutes ces possibilités ne seront pas envisagées.

Si la préfecture accède aux demandes des joueurs, ceux-ci obtiennent leur titre de séjour et quittent le jeu.

Si la préfecture refuse leur demande, elle invite alors les joueurs à quitter le territoire. Le joueur peut répondre positivement à cette injonction et quitter le territoire. Le jeu est alors terminé pour lui.

Le préfet peut aussi prendre un « arrêté de reconduite à la frontière » s'il le souhaite. Cela peut-être immédiat ou prendre plus de temps.

Pour les joueurs dont la demande est refusée plusieurs possibilités s'offrent à eux :

Ils peuvent formuler un recours gracieux auprès de la même préfecture : la préfecture examine de nouveau la demande et l'accepte ou non.

Ils peuvent formuler un recours hiérarchique en écrivant au Ministre de l'Intérieur. Il dispose d'un pouvoir discrétionnaire pour accepter la demande ou non.

Ils peuvent Formuler un recours contentieux devant le Tribunal Administratif. Les joueurs sont alors envoyés devant le bureau « Tribunal Administratif ».

TRIBUNAL ADMINISTRATIF

Le Tribunal Administratif juge les recours déposés contre la décision du préfet car ils estiment qu'elle est entachée d'illégalité.

Le Tribunal Administratif doit prendre son temps (les délais sont très longs). Une fois que les joueurs sont entendus, le TA délibère (là aussi, cela peut être long).

Soit il décide de confirmer la décision de la préfecture, les joueurs sont alors susceptibles d'être expulsés à tout moment.

Cependant, ils peuvent faire un appel auprès de la Cour administrative d'appel.

Si la réponse est encore négative, ils peuvent présenter un recours auprès du Conseil d'Etat.

Si la décision est encore négative, ils peuvent présenter leur cas devant la Cour Européenne des Droits de l'Homme. Mais la décision de cette cour n'est assortie d'aucune coercition.

Si le TA décide d'infirmer la décision de la préfecture cela ne vaudra pas pour autant régularisation. Le joueur doit à nouveau formuler sa demande auprès de la préfecture. Dans ces cas-là (très rares), la préfecture tire les conclusions de la décision du TA et accède à la demande du joueur. Il est alors régularisé et sort du jeu.

OFPRA (Office Français de Protection des Réfugiés et Apatrides)

C'est devant l'OFPRA que les joueurs demandent l'asile politique.

Lorsque les joueurs arrivent, l'OFPRA va soit leur dire qu'ils ne relèvent pas de l'asile politique et rejeter leur demande sans examen, soit leur demander de rédiger un récit justifiant leur demande d'asile politique.

Ce récit est alors examiné. L'OFPRA peut alors convoquer ou non la personne pour un entretien si elle souhaite des éléments de précision et vérifier si le récit est crédible (c'est le cas dans 90% des cas).

L'OFPRA peut refuser l'asile sans convocation.

Après l'entretien, l'OFPRA va délibérer (cela peut prendre du temps) et rendre sa décision. Si la décision est positive, le joueur obtient son statut de réfugié politique et quitte le jeu.

Si la décision est négative, le joueur peut former un recours devant la commission des recours des réfugiés qui fait également partie de l'OFPRA.

S'il ne choisit pas cette option, il peut retourner devant la préfecture pour demander un titre de séjour autre que l'asile politique.

COMMISSION DES RECOURS DES REFUGIES

Les joueurs qui ont été envoyés à ce bureau doivent refaire leur récit. La CDR va examiner ce récit et soit refuser sans convocation pour un entretien, soit convoquer le joueur pour un entretien.

Suite à l'entretien, elle va soit accepter la demande d'asile, soit la refuser.

Les personnes déboutées de la commission des recours n'ont plus aucun droit. Le plus souvent ils se tournent vers les associations qui vont les conseiller et orienter.

CENTRE DE RETENTION

Le centre de rétention est un lieu où se retrouvent les joueurs à l'encontre desquels un arrêté de reconduite à la frontière a été pris ou dès leur arrivée.

Ils y sont envoyés par l'accueil ou tout autre bureau.

Les joueurs sont alors soit renvoyés vers leur pays d'origine ou tout autre pays mentionné dans l'arrêté d'expulsion, soit forment une demande d'asile politique.

Il est bon de symboliser l'expulsion concrètement. Par exemple, les joueurs peuvent être mis à la porte de manière un peu musclée.

ASSOCIATIONS

Ce bureau est celui vers lequel se tournent les « déboutés », ceux qui sont en attente d'une expulsion. Ceux dont la demande d'asile a été refusée et qui n'ont plus aucun recours.

Il intervient également en centre de rétention pour veiller à ce que les droits des joueurs soient respectés.

Lorsque les animateurs du jeu sont suffisamment expérimentés, il est possible d'intégrer quelques variantes :

L'animateur « volant » peut demander à 3 joueurs de remplir de la même façon leur imprimé. Ceux-ci auront à coup sûr des parcours différents alors que rien à priori ne le justifie.

L'animateur « volant » peut aussi jouer le rôle du policier qui va effectuer des contrôles d'identité des joueurs à n'importe quel moment de leur parcours et les libérer ou les conduire directement en centre de rétention.

L'animateur « volant » peut interdire à certains joueurs de faire appel aux associations pendant tout ou partie du jeu. Beaucoup d'étrangers ne connaissent pas l'existence des associations et n'entrent jamais en contact avec elles.

L'animateur « volant » doit bien informer les personnes qui quittent le jeu (soit parce qu'elles sont expulsées, soit parce qu'elles sont régularisées) de rester jusqu'au bout tout de même afin de permettre l'échange (cette consigne est valable surtout si le jeu se déroule en plein air et que les joueurs sont des passants).

