



GUIDE PÉDAGOGIQUE



TABLE DES MATIÈRES

CUREGAME, C'EST QUOI?	4
COMMENT UTILISER CUREGAME?	7
UN PEU D'HISTOIRE	11
LES THÉMATIQUES	15
NOS 5 TÉMOINS	19
PROPOSITIONS DE SÉQUENCES D'ANIMATION	24
GLOSSAIRE	29
FEUILLE DE ROUTE	31

Projet réalisé et développé par Switch asbl.

Rédacteurs : Valérie de Halleux, Antonella Lacatena, Maryse Williquet et Vital

Marage

Mise en page : Simon Marchal

Crédits photo : Yann Verbeke, Fatou Sow







CUREGAME, C'EST QUOI?

Curegame est un jeu de piste interactif qui explore les enjeux des migrations d'hier et d'aujourd'hui au cœur du quartier de Cureghem sur plus d'un siècle d'histoire.



UNE APPLICATION MOBILE LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE POUR DÉCONSTRUIRE LES CLICHÉS

Sensibiliser les jeunes aux enjeux des migrations en Belgique et déconstruire les stéréotypes par le jeu, tel est l'objectif de Curegame, un outil transmedia téléchargeable gratuitement sur smartphone et tablette.

Accessible à tous, l'application est particulièrement adaptée aux groupes de jeunes de 12 à 18 ans, qui peuvent se répartir en plusieurs équipes.

Grâce à la géolocalisation, l'application guide les utilisateurs à travers le quartier de Cureghem, emblématique de la multiculturalité bruxelloise, pour y déceler les traces des migrations et tester leurs connaissances.

Des jeux d'observation sont complétés par des questions de réflexion et des informations détaillées pour en apprendre plus sur le sujet. Les joueurs sont également accompagnés dans leur expérience par de courtes vidéos-portraits présentant cinq Bruxellois venus d'ailleurs, soulevant une thématique ou un questionnement liés à leurs parcours.

UNE SÉQUENCE D'ANIMATION ET UN DOCUMENTAIRE

Pour aller plus loin, le dispositif propose une séquence d'animation de 50 minutes pour offrir des pistes de réflexion et entamer une discussion avec les jeunes sur la thématique. Au cœur de cette animation, sera projeté un documentaire de 25 minutes qui relate le récit complet des 5 témoins découverts lors du parcours.

POURQUOI UNE APPLICATION MOBILE?

En proposant une application mobile, l'intention de Curegame est d'ouvrir l'esprit des jeunes grâce à un support qu'ils utilisent au quotidien et dont ils connaissent les codes.

L'intérêt d'utiliser le jeu dans un contexte pédagogique est également important: il permet de placer les jeunes dans un état d'esprit détendu et positif et dans une position de participation active, deux conditions favorables à l'apprentissage.

POURQUOI CUREGHEM?

Cureghem est un quartier exemplatif de la multiculturalité bruxelloise, comptant plus de 100 nationalités sur son territoire. Sa proximité avec la gare du Midi en a fait le quartier d'arrivage des différentes vagues d'immigrations qui se sont succédées (et se succèdent encore) à Bruxelles. Il garde les traces de ces passages. Aujourd'hui, de nombreuses communautés s'y côtoient, entretenant des relations parfois riches, parfois tendues. En parcourant ses rues, on parcourt le monde.

Espace idéal de découverte de la migration et de ses enjeux, il permet d'aborder des questions plus larges, applicables à d'autres contextes.



COMMENT UTILISER CUREGAME?

Curegame est un jeu de piste interactif basé sur la géolocalisation, il faut donc se rendre sur place pour y jouer.

PARCOURS EN 5 ÉTAPES (ET ESTIMATION DE MARCHE À PIED)

- 1. Point de départ : Place Bara
- 2. Place du Conseil (7 min)
- 3. Square Albert 1e (5 min)
- 4. Rue du Chimiste (15 min)
- 5. Abattoirs d'Anderlecht (7 min)

JOUEURS

- A partir de 12 ans
- Peut se faire seul ou en équipe
- Jusqu'à 5 joueurs par équipe
- · Maximum 25 joueurs au total

DURÉE

+/- 2h

ENCADREMENT & SÉCURITÉ

L'expérience a été pensée pour être encadrée par un adulte au minimum mais pour plus de confort, nous vous suggérons de prévoir plusieurs encadrants pour superviser les équipes.

A chaque étape, les équipes auront une mission d'observation aux alentours du lieu-dit. L'encadrant peut donc avoir un œil sur tous les participants (sauf pour l'une ou l'autre mission un peu plus éloignées). Pour des raisons de sécurité, toutes les équipes se déplacent ensemble d'une étape à l'autre. Il est donc important de donner aux équipes la consigne d'attendre que toutes les équipes aient fini leur mission avant de se déplacer vers l'étape suivante.

En outre, il est conseillé de :

- Ne pas s'éloigner de l'itinéraire prévu
- Convenir d'un endroit de rencontre en cas de problème
- S'assurer que tous les jeunes aient le numéro de téléphone d'un animateur

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Un smartphone ou une tablette par équipe, bien chargé
- Une connexion Wifi pour télécharger l'application Curegame sur chaque appareil (disponible gratuitement sur les stores Android ou Apple en fonction de l'appareil)
- La feuille de route (p. 31)
- Des vêtements et des chaussures confortables en accord avec la météo
 (40 minutes de marche environ pour effectuer la totalité de parcours)

AVANT DE DÉMARRER

- Ouvrir l'application et choisir la langue : FR ou NL
- Répartir les joueurs en équipe (maximum 5 par équipes)

- Choisir un personnage différent par équipe (Roberto le Tomato, Chitra le Citron, Poala la Patate, Deniz la Cerise ou Ernesto le Haricot)
- Se rendre collectivement au point de départ du jeu : Place Bara

CONSIGNES À DONNER AUX JOUEURS

Prendre le temps de lire les textes et regarder attentivement les témoignages vidéo, car chaque équipe aura des informations différentes, ce qui permettra de les croiser lors de la séance d'animation.

DÉROULEMENT DU JEU

Débloquer l'étape avec le code

Sur place, un premier défi pour les équipes: retrouver la façade dont la photo apparaît dans l'application ainsi que la pancarte qui y est accrochée. Sur celle-ci se trouve un code à 4 sigles qui débloque le jeu (commun pour toutes les équipes). Si vous ne trouvez pas la pancarte ou que celle-ci est endommagée, référez-vous à la feuille de route (p. 31).

La question / jeu d'observation

Chaque équipe se voit ensuite proposer un petit jeu ou une question d'observation qui incite à ouvrir l'œil et à ancrer le jeu sur le terrain. Chaque équipe a une mission différente, ce qui signifie qu'elles devront probablement se déplacer dans l'espace pour y répondre (toutes les réponses se trouvent suffisamment proches de la pancarte pour que l'encadrant puisse avoir un œil sur chaque groupe). Chaque question est suivie d'un texte d'information en lien avec la thématique abordée.

La vidéo

Chaque équipe regarde ensuite une courte vidéo dans laquelle l'un de nos 5 témoins évoque son parcours migratoire. Chaque groupe a une vidéo différente

Le quiz de connaissance

Toute les équipes reçoivent ensuite une question à choix multiples les interrogeant sur différents enjeux liés à l'immigration en Belgique. La question est suivie d'une infographie illustrant cet enjeu grâce à des données clés.

Après la lecture de ces informations, le jeu propose aux joueurs de passer à l'étape suivante.

Le déroulement ci-dessus se répète à chaque étape. Sur le trajet d'une étape à l'autre, les jeunes sont invités à observer certains éléments en lien avec les enjeux de la migration.

UN PEU D'HISTOIRE

« Depuis que le monde est monde, les hommes se déplacent d'un lieu à un autre. Par tribus, clans ou familles, fuyant les catastrophes naturelles ou les horreurs de la guerre, ils partent en quête de nourriture, d'abris et de paix. Charriant leurs alluvions humaines, les premiers grands courants migratoires ont façonné des continents, des régions et des pays. »

COURRIER DE L'UNESCO

MISE EN PERSPECTIVE

La première vague migratoire correspond au peuplement de la Terre. Elle est aussi la plus étendue dans le temps et dans l'espace. Le début de l'histoire de l'humanité a donc commencé par des déplacements de population. La terre ne s'est pas peuplée en une seule vague. Son peuplement est un phénomène très lent, fait de sursauts. Parti de l'Afrique orientale il y a plus de trois millions d'années, il progresse peu à peu en Afrique et sur le continent eurasiatique. On considère qu'il a atteint l'Europe et la Chine actuelles il y a environ 700 000 ans. Le peuplement du continent américain et des archipels de l'océan pacifique ne s'est fait que beaucoup plus tardivement.

EN BELGIQUE

L'histoire de l'immigration en Belgique est aussi vieille que celle du pays.

Toutefois, sa forme va changer au fil des époques. Alors que jusqu'à la fin du 19° siècle, la migration internationale en Belgique se fait sur une distance relativement courte, les migrants venant principalement des pays limitrophes, elle se caractérise aujourd'hui par une très grande diversification des nationalités et des migrants originaires de pays de plus en plus lointains. Entre ces deux périodes, il y a la seconde guerre mondiale et tous les bouleverse-

ments qu'elle va engendrer, mais aussi une constante: l'importance de « la loi de l'offre et de la demande de main-d'œuvre ».

Après avoir surtout été une terre d'émigration, la Belgique devient une terre d'accueil à partir de la première guerre mondiale, quand les mines de charbon ont un besoin important de main-d'œuvre. A chaque période de croissance économique, l'État va faire appel aux étrangers, tandis que les crises économiques déclenchent une fermeture des frontières ou un durcissement des conditions d'accès.

L'IMMIGRATION OUVRIÈRE

Après la première guerre mondiale, l'immigration ouvrière débute véritablement. Les patrons de l'industrie organisent le recrutement d'une maind'œuvre étrangère destinée à travailler dans les charbonnages et la métallurgie. En effet, le travail y est dur et fatiguant et les Belges commencent à s'en détourner. Les travailleurs viennent tout d'abord de France, puis des campagnes pauvres de Pologne, d'Italie et d'Afrique du Nord. Cette immigration se concentre surtout dans les zones industrielles wallonnes.

ÉMERGENCE D'UNE POLITIQUE D'IMMIGRATION

Avec la crise économique des années 1930, plusieurs ouvriers se retrouvent au chômage et certains sont renvoyés dans leur pays. Pour limiter l'arrivée de main-d'œuvre étrangère, un arrêté royal de 1936 instaure l'obligation du permis de travail (pour le travailleur étranger et son futur employeur). Le raisonnement « chômeurs = migrants étrangers » n'est donc pas nouveau!

Mais après la seconde guerre mondiale, la Belgique doit reconstruire son économie, et notamment son secteur minier. L'État gère alors le recrutement de travailleurs à l'étranger, en signant des accords avec différents pays et en organisant de véritables convois de travailleurs. Le premier accord est signé

en 1946 avec l'Italie et le nombre d'Italiens en Belgique ne cessera d'augmenter, malgré des conditions de vie difficiles et des catastrophes minières (à Marcinelle en 1956, plus de 260 mineurs perdent la vie, dont 136 Italiens).

A partir de la fin des années 1950, la croissance économique de la Belgique s'amplifie et suscite un fort besoin de main-d'œuvre. Les pays de recrutement se multiplient et les secteurs d'embauche se diversifient (secteur du bâtiment, secteur tertiaire, etc.). La Belgique signe plusieurs accords (Espagne: 1956, Grèce: 1957, Maroc et Turquie: 1964, Tunisie: 1969, Algérie et Yougoslavie: 1970).

La première destination de ces migrants n'est plus la Wallonie mais Bruxelles. En 1970, la Belgique compte 7% d'étrangers mais la Région de Bruxelles-Capitale en dénombre 16%. De plus, le gouvernement décide de mettre en place une politique encourageant l'immigration familiale et le regroupement familial (l'arrivée du conjoint et/ou des enfants de l'immigré), pour stabiliser la main-d'œuvre et contrer la baisse de la fécondité. Le pays passe ainsi d'une « immigration de travail » à une « immigration de peuplement ». Mais la politique n'est pas toujours cohérente puisque, dès que la situation économique est mauvaise, l'immigration est stoppée ou restreinte.

LA FIN DE L'IMMIGRATION DE TRAVAIL

En 1974, après la première grande crise pétrolière, l'État belge met fin au recrutement de main-d'œuvre étrangère. Le permis de travail n'est accordé qu'aux étrangers ayant des qualifications non disponibles dans le pays. Pourtant, le nombre d'immigrés ne ralentit pas, surtout en provenance du Maroc et de la Turquie.

La législation en matière de regroupement familial, le statut d'étudiant étranger et le droit d'asile sont des éléments qui permettent le maintien de ce flux migratoire. En même temps, plusieurs étrangers sont régularisés et obtiennent la nationalité belge. En 1984, la nationalité est accordée aux enfants

de couples mixtes et, en 1991, aux enfants de la « troisième génération ». La première loi permet la naturalisation de 75.000 enfants (dont 1/3 étaient Italiens) et la seconde concernerait entre 25 et 40.000 personnes. Depuis 2001, tout étranger résidant légalement depuis 7 ans sur le territoire peut acquérir la nationalité belge ; faisant ainsi de la Belgique l'un des pays les plus ouverts à la naturalisation des étrangers.

ET AUJOURD'HUI?

L'immigration en Belgique ne date donc pas d'hier et trouve ses racines il y a bien longtemps déjà. Sur de nombreux aspects, les migrants ont contribué à façonner la Belgique d'aujourd'hui que ce soit en termes culturels, démographiques, économiques ou politiques. Les migrations sont complexes, nous avons pu le voir tant les débats qu'elles soulèvent sont nombreux.

En Belgique et plus largement en Europe, certains parlent de «crise migratoire». Or, s'il existe bien une hausse des déplacés dans le monde, la majorité d'entre eux sont déplacés dans leur propre pays. En tout, les pays industrialisés membres de l'OCDE accueillent 9% des réfugiés dans le monde, alors que leurs économies représentent 68% du PIB mondial. A l'inverse, le reste du monde accueille 91% des réfugiés, pour une part de la richesse mondiale de 32%.

En réalité, les migrations nettes des pays pauvres vers les pays riches ont chuté d'un tiers au cours de la dernière décennie. Cette soi-disant crise migratoire de l'Europe est donc en réalité davantage une crise de l'accueil. Les pays européens se montrent de plus en plus réticents à l'idée d'accueillir les candidats à l'exil, en mettant en avant les risques économiques. Or, les chiffres démontrent que globalement, la migration tend à accroître la croissance économique. D'autres mettent en avant les risques de voir l'identité ou les valeurs européennes mises à mal par une trop grande multiculturalité. Et si la multiculturalité faisait justement partie de l'identité européenne et de la Belgique ?

LES THÉMATIQUES

Au travers de Curegame, vous découvrirez le récit de personnes ayant vécu la migration à des époques différentes, pour des raisons différentes. Toutes évoqueront cependant les mêmes thématiques. En effet, si leurs parcours sont singuliers, ceuxci ont néanmoins de nombreux points communs.

LE DÉPART

Toute personne ayant un jour connu la migration peut témoigner de la difficulté de quitter un endroit pour un autre, le connu pour l'inconnu, de laisser derrière lui une patrie, un village, une famille, un passé, une vie,... Les motifs de ce départ peuvent être nombreux et chaque parcours migratoire est différent.

La migration est toujours le résultat d'une série de facteurs à double sens. On migre parce qu'on est poussé à partir mais aussi parce qu'on est poussé à venir.

On a tendance à distinguer, dans le discours commun, les causes socioéconomiques des causes politiques, et à dire ou à penser que les causes politiques sont plus légitimes. En réalité, cette distinction est réductrice, car l'économique et le politique sont souvent étroitement liés et qu'au fond, toute migration a ses « bonnes » raisons, son sens.

L'ARRIVÉE

Les réalités des personnes migrantes arrivant en Belgique diffèrent fortement

selon le statut qu'elles y ont.

Il existe, grosso modo, cinq portes d'entrée légales en Belgique:

- La demande d'asile: peut être introduite par toute personne étrangère craignant d'être persécutée du fait de sa race, de sa religion, de sa nationalité, de son appartenance à un certain groupe social ou de ses opinions politiques dans son pays d'origine.
- Le visa de courte durée (de 3 mois ou moins, dit « touristique »), qu'il est très difficile d'obtenir lorsqu'on vient d'un pays du Sud.
- Le regroupement familial, la porte d'entrée la plus importante en Belgique, même s'il devient de plus en plus en difficile à obtenir.
- Les études: il faut pour cela disposer de ressources suffisantes et d'une inscription dans une université du pays.
- Le travail: il est plutôt rare aujourd'hui d'obtenir un droit de séjour sur base du travail, car il doit s'agir d'un travail en pénurie.

Une personne qui n'emprunte aucune de ces voies pour entrer en Belgique est considérée en séjour irrégulier et devient dès lors une personne «sanspapiers», ce qui réduit fortement le respect de ses droits fondamentaux.

L'INSTALLATION

Généralement, les personnes migrantes font face à la difficulté commune de devoir recommencer à zéro (apprendre une langue, trouver un logement mais aussi construire un réseau, un statut, une reconnaissance,...). Souvent, l'installation des personnes migrantes est facilitée par la présence de membres de la famille ou de simples connaissances déjà installées en Belgique. Des associations culturelles ou des communautés religieuses participent également à cette solidarité et entraide. C'est la raison pour laquelle, à Bruxelles, des quartiers juifs, espagnols, italiens, turcs,... se sont naturellement créés avec le temps.

LA RELATION AVEC LE PAYS D'ORIGINE

Lorsque l'on questionne des personnes issues de l'immigration, nombreuses sont celles qui abordent la question de l'identité. Si une grande partie d'entre elles gardent une relation étroite avec leur culture d'origine (la langue, la religion, la cuisine,...), elles se sont aussi approprié, avec le temps, la culture de leur nouveau pays faisant d'elles des personnes à identités multiples. Cette réalité est perçue pour beaucoup comme une richesse mais aussi parfois comme un facteur déstabilisant car il n'est pas toujours facile de concilier plusieurs cultures, surtout lorsque les valeurs propres à ces cultures entrent en contradiction.

LE VIVRE ENSEMBLE

Bruxelles est la deuxième ville la plus cosmopolite au monde. On compte 183 nationalités parmi les habitants de Bruxelles et si vous tendez l'oreille, vous entendrez 104 langues différentes parlées dans la rue. Ce cosmopolitisme se retrouve à des échelles moins importantes mais tout aussi significatives sur tout le territoire belge.

Dès lors, comment vivre ensemble dans une société où la mixité culturelle est toujours plus importante de par l'arrivée de nombreuses personnes venant des quatre coins du monde, avec des références, des modes de vie et des normes juridiques et sociales qui peuvent être très différentes? Les uns et les autres ne se sentant pas toujours respectés, des heurts, des chocs culturels et des constructions négatives se développent alors sur «l'autre groupe». Vivre ensemble n'est certainement pas une tâche facile mais nombreux sont ceux à s'accorder sur le fait que c'est aussi un défi incroyablement stimulant et enrichissant.

NOS CINQ TÉMOINS



ADAM — ORIGINAIRE DE SYRIE

Adam quitte la Syrie quand il a 13 ans pour fuir la guerre. Après 2 années passées seul en Angleterre, il rejoint sa famille réfugiée à Bruxelles. Les débuts sont difficiles mais petit à petit, Adam trouve sa place. Il apprend le français, croise le chemin de Youssef, éducateur de rue à Anderlecht, qui l'initie à la boxe. Aujourd'hui, Adam 17 ans, étudie et travaille en tant qu'animateur multisports. Après l'école, Adam rêve d'étudier la programmation et de devenir ingénieur informaticien.

De Syrie, il n'a rien pu emporter, pas même ses vêtements ou le doudou de son enfance. Le seul objet que sa famille ait pu emporter, c'est la clé de leur maison.

BISER — ORIGINAIRE DE BULGARIE

Rom de Bulgarie, Biser vient d'un petit village. Après des études universitaires et un doctorat en linguistique, il obtient un contrat de travail avec un réseau européen actif dans le développement des pays de l'Est.

Il rejoint donc la Belgique pour le travail mais ce n'est pas sa seule motivation. En Bulgarie, en tant que « Rom », il a l'impression d'avoir toujours été considéré comme un citoyen de seconde zone. La discrimination qu'il subit en Bulgarie l'empêche de s'épanouir.

Lorsqu'il arrive à Bruxelles, ce qui le marque en premier c'est la multiculturalité qui lui procure rapidement un sentiment de liberté. En Bulgarie, il n'osait pas parler romani en public. Au départ, il fréquente surtout la communauté Rom de Bruxelles. En 2012, il est engagé dans une institution néerlandophone en tant que médiateur culturel. Il devient peu à peu une personne de référence pour les Roms bulgares de Bruxelles. Aujourd'hui, il se sent plus belge que bulgare mais son identité Rom est importante. C'est ici qu'il a appris à en être fier. Biser parle déjà 7 langues et envisage d'en apprendre une 8°.



FATIHA — ORIGINAIRE DU MAROC

Fatiha est née en 1962 à Meknes au Maroc. En 1965, son père rejoint la Belgique pour y travailler. Fatiha le rejoint avec sa mère quand elle a 5 ans et demi.



Arrivée en Belgique, Fatiha ne parle pas français et est terriblement timide. A l'adolescence, elle se rebelle. Après l'école, elle traîne dans des cafés avec ses amis. Son père ne comprend pas et réagit très mal. Fatiha lui répond: « lci, on est en Belgique, on n'est pas au Maroc ». La famille de Fatiha se rend régulièrement en vacances au Maroc mais Fatiha n'aime pas ça. Elle ne se sent pas chez elle. On la traite comme une étrangère.

Aujourd'hui, Fatiha se dit attachée aux traditions marocaines et se considère comme croyante. Elle a cependant une double culture. Elle ne pourrait vivre ni sans l'un ni sans l'autre.

FULGENCE — ORIGINAIRE DE LA RD CONGO



Fulgence quitte son Congo natal pour fuir le régime de Mobutu et terminer ses études. Diplômé d'un bac+5 en droit, il arrive en Belgique pour rejoindre sa copine en pensant pouvoir exercer au barreau, mais se voit refuser l'accès en raison de sa nationalité. Fulgence enchaîne donc les petits boulots. Il obtient finalement une carte de séjour provisoire 10 ans plus tard. Aujourd'hui, après 30 ans, une femme belge et 4 enfants, il n'a toujours pas de titre de séjour permanent.

Il travaille également avec l'Université de Kinshasa et développe des projets de développement pour son village natal. Avec d'autres congolais de la diaspora, ils rassemblent des fonds et des objets qu'ils envoient en RDC. Ils essaient aussi de mettre un programme sur pied pour envoyer les jeunes belges d'origine congolaise au Congo pour qu'ils prennent conscience de la réalité de leur pays d'origine.

PINA — ORIGINAIRE D'ITALIE

Pina est originaire de la Sicile. Au départ, c'est son père qui émigre en Belgique pour travailler dans la mine en 1954. Souffrant de claustrophobie, il revient en Italie peu de temps après. Mais en Sicile, sévissent la mafia et le chômage. Il décide de retenter sa chance. Il obtient un permis de travail et est engagé comme ouvrier métallurgiste à La Louvière. Pina rejoint sa famille dans le Borinage à 14 ans. C'est le mois de janvier, il neige, il fait gris. Pina garde un affreux souvenir de son arrivée. Inscrite à l'école professionnelle, elle ne comprend rien et a l'impression que tout le monde se moque d'elle.



Puis la famille déménage à Bruxelles et Pina s'y sent mieux. Elle trouve un travail chez Delhaize, puis chez Di où elle rencontre son mari, un belge « mais qui est devenu sicilien ». Elle apprend à apprécier la vie multiculturelle. Ses deux meilleures amies sont grecques et albanaises. Pina a trois enfants qui parlent tous italien. Chaque été, elle retourne en Italie en vacances avec eux. Même si aujourd'hui elle se sent bien en Belgique, elle est très attachée à son pays d'origine et conserve un manque. Elle a l'impression d'« être une fleur qui a été coupée au moment où elle allait s'ouvrir ».

POURSUIVRE LA RÉFLEXION : 2 PROPOSITIONS D'ANIMATION

La migration: une expérience singulière et universelle



Durée: 50 minutes



Objectifs pédagogiques

- faire émerger les enjeux universels de la migration
- favoriser le sentiment de solidarité vis-à-vis des personnes en situation de migration

Après avoir vécu l'expérience Curegame, les participants auront découvert l'histoire singulière de Bruxellois ayant connu l'immigration à des époques différentes. Cependant, ces histoires ont de nombreux points communs entre elles. Au travers d'une animation, proposez aux participants d'identifier ces enjeux universels et d'en débattre.

Pour ce faire, prévoyez le matériel nécessaire pour diffuser le documentaire de 25 minutes téléchargeable sur le site : www.curegame.be

DÉROULÉ

Préparation (5')

- Répartissez le groupe en 5 sous-groupes
- Informez le groupe que vous allez diffuser un documentaire de 25 minutes dans lequel ils vont retrouver les 5 personnages découverts durant le parcours.
- Attribuez à chaque groupe un personnage: Pina, Fulgence, Biser, Fatiha

- et Adam. Vous pouvez également photocopier et distribuer les fiches personnages aux groupes respectifs (p.19 à 23).
- Au tableau, écrivez les 5 thématiques suivantes: le départ, l'arrivée, l'installation, la relation avec le pays d'origine et le vivre ensemble.
- Chaque groupe devra prendre des notes sur ce que raconte le témoin qui leur a été attribué en étant attentif à ces cinq thématiques.

Diffusion du film (25')

Discussion (20')

• Thématique 1 : le départ

Pourquoi votre personnage a-t-il quitté son pays? Si le groupe a une réponse à donner, il s'exprime. Faites émerger les grandes raisons qui poussent des personnes à émigrer: le travail, le regroupement familial (rejoindre un membre de sa famille), la guerre ou les conflits, les études,... Ecrivez-les au tableau.

Thématique 2: l'arrivée

Qu'a-t-il/elle ressenti en quittant son pays et en arrivant en Belgique? Les personnages expriment leur ressenti (ex. Pina s'est sentie comme une fleur coupée, déracinée; Fulgence n'avait pas de papiers et ne pouvait pas exercer son métier; Adam ne parlait pas le français et ne voulait pas rester; ...). Idem, les idées sont écrites au tableau.

Thématique 3: l'installation

Comment votre personnage parle-t-il de son installation à Bruxelles? Comment s'est-il fait à cette nouvelle vie? (ex. Pina s'est installée dans un quartier où il y avait déjà d'autres italiens parce que c'était plus facile; Fulgence a dû trouver des petits boulots; Fatiha s'est très vite habituée à cette nouvelle vie;

Adam a appris le français et a commencé à se faire des amis; ...).

• Thématique 4: la relation avec le pays d'origine

Quelle relation votre personnage entretient-il/elle avec son pays d'origine? (ex. Pina est très attachée à ses origines et fait partie d'une association italienne même si elle dit que maintenant, son pays c'est la Belgique; Fatiha retourne souvent au Maroc mais elle se sent en décalage au niveau de la mentalité; Biser se sent beaucoup plus accepté en Belgique comme Rom que dans son pays et ne veut plus y retourner; Fulgence est très nostalgique et écoute de la musique congolaise régulièrement pour lui rappeler son pays; ...). Faites remarquer aux participants que tous les personnages ressentent ce sentiment commun d'appartenance à deux cultures.

• Thématique 5: le vivre ensemble

Que pensent vos personnages de la multiculturalité à Bruxelles? (ex. Adam a des amis qui viennent d'un peu partout et parlent toutes les langues et il trouve ça vraiment chouette; Biser dit se sentir très bien dans ce mix; Fulgence trouve que la multiculturalité est une richesse; ...). Pour tous les personnages, la multiculturalité de Bruxelles semble les aider à s'y sentir bien, à y trouver leur place.

Conclusion

Et vous, comment vous sentez-vous dans cette ville multiculturelle qu'est Bruxelles? Y en a-t-il parmi vous qui ressentent ce sentiment d'identité multiple? Comment le vivez-vous?

Bruxelles multicuturelle: richesse ou problème?

Ū

Durée: 50 minutes



Objectifs pédagogiques

- faire émerger une réflexion autour de la multiculturalité
- mettre en avant la richesse de la diversité culturelle à Bruxelles

Durant le parcours Curegame, les participants auront découvert un quartier qui renferme en son sein les traces d'une histoire particulière: celle de son immigration. Aujourd'hui, en parcourant ces rues, on parcourt le monde. Au travers de cette animation, nous vous proposons de revenir sur cette histoire qui a façonné Bruxelles, et sur cette multiculturalité qui en fait une ville hors du commun.

DÉROULÉ

Introduction (25')

- Lors du parcours, les participants auront remarqué à quel point Cureghem est multiculturel et comment l'immigration a façonné et continue de façonner le quartier. Tentez de retrouver ensemble les communautés, nationalités, cultures qu'ils ont croisées lors du jeu.
- Les lister au tableau et retracer une brève histoire de ces migrations pour contextualiser et mettre en perspective (voir *Un peu d'histoire* - p.11 à 14)

Discussion (25')

 Ces différentes communautés partagent un même espace mais vivent-elles chacune de leur côté ou entretiennent-elles des relations? Demandez aux participants de citer des liens qui existent entre ces communautés (ex. marocains qui consommaient de la viande auprès des boucheries casher, pakistanais qui vendent des produits africains,...)

- Et si le quartier n'avait pas connu l'immigration? Demandez ce qui serait différent dans le quartier s'il n'avait pas accueilli toutes ces communautés à travers le temps (on n'y trouverait pas autant de diversité dans les produits vendus dans les commerces et au marché des Abattoirs, la construction du métro et de la Tour du Midi n'aurait pas pu avoir lieu,...).
- Vivre ensemble n'est pas toujours facile. Quels problèmes potentiels peut causer la multiculturalité ? (ex. incompréhension, stigmatisation, rejet, choc des cultures,...).
- Quelles solutions pourriez-vous apporter pour améliorer le vivre ensemble ? (ex. créer un dialogue entre communautés, apprendre à se connaitre, se respecter, accepter...).

GLOSSAIRE

Quelques termes récurrents qu'il peut valoir la peine de réexpliquer.

- Un migrant : est une personne qui quitte son pays ou sa région pour s'installer ailleurs, quelles qu'en soient les raisons.
- Un émigré : est une personne qui quitte son pays d'origine.
- **Un immigré**: est une personne qui s'établit dans un pays qui n'est pas son pays d'origine.
- Un réfugié: est une personne qui quitte son pays parce qu'elle craint d'être persécutée du fait de sa race, de sa religion, de sa nationalité, de son appartenance à un certain groupe social ou de ses opinions politiques (convention de Genève 1951).
- Un déplacé: est une personne qui doit chercher refuge à l'intérieur même de son pays dans des zones sauves ou protégées, en raison de guerres, de famine ou de catastrophes naturelles.
- Le droit d'asile: est la protection juridique accordée par un Etat d'accueil
 à une personne qui recherche une protection en raison de craintes
 d'être persécutée ou exposée à une menace dans son pays. La personne
 qui bénéficie du droit d'asile a alors le statut de réfugié.
- Le regroupement familial : est la possibilité donnée à un ressortissant étranger, titulaire d'un titre de séjour en règle, d'être rejoint par des membres de sa famille.

SOURCES

- Une brève histoire de l'immigration en Belgique, Marco Martiniello, Fédération
 Wallonie Bruxelles
- Histoire des étrangers...et de l'immigration en Belgique de la préhistoire à nos jours, Anne Morelli, Couleur Livres, 2004
- Bruxelles, un voyage à travers le monde, Hans Vandecandelaere, ASP, 2013
- Cureghem Partie 1 Contexte historique, Dirk De Caluwé, 2013
- La migration en chiffres et en droits, Myria, 2017
- Les migrations dans le monde et les personnes migrantes en Belgique : quelques concepts, Ciré, décembre 2012
- https://vivreenbelgique.be/11-vivre-ensemble/histoire-de-l-immigration-enbelgique-au-regard-des-politiques-menees
- https://www.cncd.be/La-migration-n-est-pas-une-crise-fact-checking

FEUILLE DE ROUTE

Conseil: imprimez cette feuille et prenez-la avec vous lors du jeu.

Itinéraire à Anderlecht

Point de départ : Place Bara 5A

Etape 2 – Place du Conseil 1 (Maison communale d'Anderlecht)

Etape 3 - Square Albert 1er 2

Etape 4 - Rue du Chimiste 37

Etape 5 - Abattoirs d'Anderlecht, rue Ropsy Chaudron 24

Codes

Les codes qui débloquent chaque étape du jeu apparaissent sur une pancarte affichée sur la façade des adresses mentionnées ci-dessus.

Si vous ne trouvez pas la pancarte ou qu'elle est endommagée, voici les codes correspondants (dans l'ordre des étapes).



Astuce puzzle

Ce jeu peut poser des difficultés pour certains. Si vous n'y arrivez pas, appuyez sur le bouton « simplifier » et le jeu sera plus facile. Vous pouvez refaire cette étape plusieurs fois pour aller plus vite.

