

PARCOURS DE MIGRANT·E·S

Un jeu de La Cimade, à partir de 13 ans

Règles du Jeu

*L'ensemble des éléments du jeu Parcours de migrant·e·s sont téléchargeables
sur le site de La Cimade : www.lacimade.org*

Illustrations : Pénélope Paicheler

Graphisme : Elodie Sha

Coordination : Bénédicte Fiquet

Un grand merci aux bénévoles de La Cimade et à Xavier Renou de La boîte militante
sans lequel·le·s la réalisation de ce jeu n'aurait pas été possible.

©2019, La Cimade, Paris.

ÉLÉMENTS DU JEU

- 1 plateau de jeu en deux pièces
- 1 règle du jeu
- 1 carte du monde
- 10 fiches de parcours personnalisé
- 10 cartes Personnage
- 10 chevalets Personnage
- 10 pions représentant les personnages
- 12 cartes Médias
- 12 cartes Ecole
- 12 cartes Demande d'information
- 18 cartes Vie quotidienne
- 50 Cartes administratives.
- 15 jetons Super atout Réseau-mobilisation

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU JEU

Faire prendre conscience aux participant·e·s des obstacles rencontrés par les personnes étrangères pour vivre dignement en France.

Informersur les droits des personnes migrantes et sur leur violation.

Déconstruire certains préjugés relatifs aux droits des personnes migrantes.

PRÉSENTATION DU JEU

Les joueuses et les joueurs incarnent des personnes migrantes de profils différents qui toutes ont décidé de venir vivre en France.

Le jeu requiert 1 à 3 animatrices ou animateurs, dont une personne familière des réalités migratoires pour répondre aux questions qui pourraient être posées au cours du jeu (éclairages juridiques ou administratifs, témoignages etc.).

BUT DU JEU :

Parcourir le plateau de jeu jusqu'à la case [ARRIVÉE] en tentant d'obtenir le statut le plus favorable possible.

NOMBRE DE JOUEURS ET DE JOUEUSES :

De 4 à 10 personnes.

Il est également possible de jouer avec un plus grand nombre de joueurs et de joueuses en constituant des groupes de 2 ou 3 participant·e·s qui incarnent ensemble le même Personnage.

DURÉE DE LA PARTIE :














- Entre 8 et 10 personnages : minimum 2h30
- Entre 6 et 8 personnages : minimum 2h00
- Entre 4 et 6 personnages : minimum 1h30

FIN DE PARTIE :

L'équipe d'animation s'accorde sur l'une des conditions de fin de partie possible en fonction de ses contraintes notamment temporelles. Trois options possibles :

- La partie se termine lorsque la première personne migrante parvient sur la case [ARRIVÉE]. Elle est déclarée gagnante.
- La partie se termine lorsque trois personnes migrantes sont parvenues sur la case [ARRIVÉE]. Elles sont déclarées gagnantes dans l'ordre de leur arrivée.
- La partie se termine après une durée convenue au départ, par exemple 1h30. Est déclarée gagnante la personne migrante qui est la plus proche de la case [ARRIVÉE].

Option pour accélérer la partie : Raccourcir le parcours en cachant sous un bandeau de papier les 4 dernières cases avant l'arrivée. D'autres options pour accélérer la partie sont proposées plus loin dans la règle.

PERSONNAGES	PAYS	TYPE	PARCOURS LONGS AVEC PASSEURS	DEMANDE D'ASILE	DUBLINÉS	PASSAGE OBLIGÉ EN RÉTENTION	AUTRES INFORMATIONS
Manoela	Brésil	Femme					Etudiante
Famille Luca	Roumanie	Famille					Roms
Issa	Mali	Homme					Travailleur sans papier
Mehdi	Algérie	Homme					Etranger malade
Nora	Maroc	Femme					Victime de violence conjugale
Pauline	République démocratique du Congo	Femme					Témoin gênante
Ahmed	Afghanistan	Homme					Jeune en danger / Victime de traite
Zelimkhan	Tchéchénie	Homme					Risque de persécution homosexualité
Shaden	Soudan	Femme					Réunification familiale
Famille Hassane	Anjouan - Océan Indien	Famille					Evacuation Sanitaire

INSTALLATION

Placez les deux pièces du plateau l'une contre l'autre. Celui-ci, à la façon d'un jeu de l'oie, représente le parcours d'une personne étrangère qui a quitté son pays pour vivre en France, et qui tâche d'y (re) construire sa vie.

Formez les paquets de cartes *Vie Quotidienne*, *Médias*, *Ecole*, *Demande d'information* et les cartes administratives. Familiarisez-vous à l'avance avec le contenu des cartes, si possible. Vous pourrez ainsi si vous le souhaitez adapter le jeu à votre public, en plaçant sur le dessus des paquets les questions qui vous semblent les plus importantes, ou en écartant les cartes qui ne vous semblent pas pertinentes, ou que vous estimez trop complexes.

A noter : la plupart de ces cartes demandent de répondre à des questions. Le fait que la réponse donnée par les participant·e·s soit juste ou non, n'influe pas sur leur parcours.

Option pour accélérer la partie ou l'adapter au public le plus jeune : Ces cartes ont vocation à être tirées et lues par les joueurs et les joueuses. Vous pouvez néanmoins les tirer et les lire vous-même de manière à les reformuler.

Sélectionnez les cartes *Personnages* en fonction du nombre de participant·e·s. Afin d'assurer la parité entre Personnages féminins et masculins et une diversité de statuts, vous pouvez vous aider du tableau ci-dessus récapitulant les caractéristiques des différents Personnages.

Placez tous les pions Personnages qui seront utilisés sur la première case du parcours, la case [DÉPART].

Réservez les fiches de parcours personnalisé des Personnages que vous avez sélectionnés : Elles vous permettront de lire à chaque participant·e le sort qui lui est réservé sur certaines cases :

- A son point de départ personnalisé (voir plus bas carte *Personnage*)
- Sur les deux cases [ARRÊT OBLIGATOIRE] : quel que soit le chiffre indiqué par le dé, tout le monde doit s'y arrêter. Ces deux cases correspondent à des tournants décisifs du parcours des personnes migrantes. C'est le lieu de rencontres (volontaires ou involontaires) avec l'administration ou des services publics : Préfecture, Police, OFPRA, OFII, ASE, Juge, CNDA. Les sigles sont explicités lors de leur première apparition dans la fiche parcours personnalisé, et dans le lexique figurant à la fin des règles.
- Sur l'une des DEUX cases [CHANCE] : si une personne est passée par la première case chance, elle sautera la seconde.
- A la case [ARRIVÉE]

Attention, le profil d'Ahmed est un peu spécial, sa fiche parcours personnalisé vous indique aussi qu'il devra obligatoirement s'arrêter à la première case [VIE QUOTIDIENNE].

Dans certaines fiches de parcours personnalisé, des notes permettent de préciser le contexte. Elles visent à outiller l'équipe d'animation, pas à être lues directement aux joueurs et aux joueuses.

Ces fiches précisent également la nature des cartes administratives à distribuer (exemple : visa touristique, carte de séjour temporaire, dubliné-e, OQTF etc...). Parmi ces cartes, les cartes OQTF peuvent aussi être récoltées sur une case [CONTROLE].

DÉMARRAGE DE LA PARTIE

Présentez l'équipe d'animation aux joueurs et aux joueuses.

Expliquez le but et le mode de déplacement du jeu : « Vous êtes des personnes migrantes souhaitant vivre en France. Votre but est d'atteindre la case Arrivée en obtenant le statut le plus favorable possible. Les déplacements se font en lançant 1 dé et en avançant d'autant de cases que de points sur le dé ».

Expliquez les conditions de fin de partie : option 1 ou 2 ou 3 selon le choix effectué dans la phase d'installation du jeu.

Assurez-vous que les joueurs et les joueuses connaissent les termes des premières cases : consulat, corruption, visa, passeurs, refoulement. (cf lexique à la fin de cette règle du jeu).

Demandez à chaque joueuse et joueur (ou chaque groupe de participant·e·s) de piocher une carte *Personnage* parmi les Personnages que vous avez sélectionnés et de lire à voix haute les caractéristiques figurant sur la carte. Sur chaque carte Personnage figure :

- La situation du personnage en quelques phrases
- Sa case départ
- Ses atouts

Expliquez la fonction des atouts : Chaque personnage est doté d'un ou plusieurs atouts mentionnés sur sa carte. Ces atouts sont utilisables pour sortir d'une galère spécifique que l'on peut rencontrer sur les cases [VIE QUOTIDIENNE]. Ils peuvent aussi être utilisés pour faire sortir quelqu'un d'autre d'une galère à condition d'être soi-même sur une case [ENTRAIDE]. Ces atouts sont inépuisables.



Langue : vous êtes francophone (atout pour sortir d'une galère langue)



Travail : vos compétences sont très demandées sur le marché du travail (atout pour sortir d'une galère travail)



Argent (atout pour sortir d'une galère argent)



Accès à l'information (atout pour sortir d'une galère information)



Logement (atout pour sortir d'une galère logement)



Un Super atout Réseau-mobilisation, matérialisé par des jetons, peut aussi être récolté sur les cases [VIE QUOTIDIENNE] et [MÉDIAS]. Il ne peut servir qu'une fois. Il permet de sortir de n'importe quelle galère, de fuir devant un contrôle policier ou de sortir d'un centre de rétention grâce à une mobilisation solidaire. On peut aussi en faire profiter à tout moment une autre personne en galère, lors d'un contrôle ou en centre de rétention.

Donner aux joueuses et aux joueurs le chevalet correspondant à leur Personnage pour mieux les identifier pendant le jeu.

Attribuez aux joueuses et aux joueurs un pion correspondant à leur Personnage et demandez-leur de le placer sur leur case départ telle qu'indiquée sur leur carte *Personnage* : cases [CONSULAT/DEMANDE DE VISA], [CORRUPTION], [PASSEURS], [FRONTIÈRE] ou première case [VIE QUOTIDIENNE].

Indiquez pour chaque Personnage les conditions de son départ à partir de sa fiche parcours personnalisée (voir Point de départ dans la fiche). Les joueurs et les joueuses se déplacent à tour de rôle en fonction des indications que vous leur donnez.

Les personnes migrantes qui ne sont pas autorisées à entrer en France doivent subir un parcours spécial particulièrement éprouvant.

LES 7 CASES CHEMIN DÉTOURNÉ À PARTIR DE LA CASE PASSEURS :

Les explications s'adressent maintenant directement aux joueuses et aux joueurs. Elles peuvent donc leur être lues telles quelles :



[VIOLENCES] : Imaginez quelles violences vous avez pu subir en essayant de vous rendre en France par le biais de passeurs. Quelle que soit votre réponse, au prochain tour, vous continuez d'avancer.

Si le joueur ou la joueuse n'est pas inspiré·e, l'équipe d'animation sollicite les autres participant·e·s. Exemples de violences : tabassage, viol, destruction de votre abri de fortune, expulsion violente de votre squat...



[PRISON] : Reculez d'une case, sans subir les conséquences liées de la nouvelle case.



[FAIM] : La faim vous tenaille. Vous continuerez cependant d'avancer au prochain tour.



[SOLIDARITE] : Expliquez de quelle forme de solidarité vous avez pu bénéficier. Quelle que soit votre réponse, allez directement à la case [FRONTIERE].

L'équipe d'animation sollicite les autres participant·e·s si le joueur ou la joueuse n'est pas inspiré·e. Exemples de solidarité active : la personne migrante est hébergée, cachée, transportée par des personnes solidaires. Elle est nourrie et on lui fournit des vêtements appropriés au climat qu'elle va affronter. Un policier ou une policière ferme les yeux par compassion.



[ESCLAVAGE/ EXPLOITATION ECONOMIQUE] : Reculez de deux cases. Les conséquences de la case sur laquelle vous arrivez ne s'appliquent pas.



[DANGER DE MORT] : Pouvez-vous décrire à quels risques mortels vous avez échappé ? Au prochain tour, quelle que soit votre réponse, vous continuerez d'avancer malgré tout.

L'équipe d'animation sollicite les autres participant·e·s si le joueur ou la joueuse n'est pas inspiré·e. Exemples de danger de mort : naufrage, perdu dans le désert, perdu en montagne, asphyxie dans un camion.



[REFOULEMENT] : Passez un tour.

LES CASES DU PARCOURS EN FRANCE



[VIE QUOTIDIENNE] : Piochez une carte *Vie quotidienne*.

3 cas de figure :

- C'est une carte *Vie quotidienne* **QUESTION-RÉPONSE** : répondez à la question. Lisez ensuite à haute voix la réponse. Quelle que soit la justesse de votre réponse, continuez votre parcours au tour suivant.
- C'est une carte *Vie quotidienne* **BINGO** : (expérience positive) : suivez les consignes de la carte.
- C'est une carte *Vie quotidienne* **GALÈRE** : (expérience malheureuse) : sélectionnez d'abord une des situations qui semble la plus adaptée à votre profil. Puis :

◇ Si vous avez l'atout correspondant ou un Super atout Réseau-mobilisation, ils vous permettent de sortir de cette galère. Vous continuerez votre parcours au tour suivant.

◇ Si vous n'avez ni atout approprié, ni Super atout, placez la carte Galère en évidence à côté de votre pion. Au tour suivant, votre Personnage passera son tour. Sauf si un autre personne migrante arrêtée sur une case [ENTRAIDE] ou qui s'y arrête d'ici le tour suivant décide de vous dépanner en vous donnant l'atout adéquat. Ou sauf si une autre personne migrante vous donne un Super atout quelle que soit la case où elle se trouve. Vous continuerez alors votre parcours au tour suivant.



[ENTRAIDE] :

- Tirez une carte *Demande d'information*. Une connaissance a cru comprendre que vous étiez bien informé·e sur les lois. Répondez à sa question. Lisez ensuite à haute voix la réponse. Quelle que soit la justesse de votre réponse, continuez votre parcours au tour suivant.



- Si quelqu'un·e vient de subir une galère et que vous possédez un atout susceptible de l'en sortir, vous pouvez choisir de lui en faire bénéficier mais vous n'y êtes pas obligé·e.



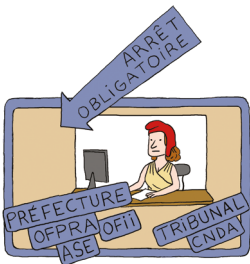
[MEDIAS] : Une ou un journaliste fait un reportage sur les personnes migrantes et vous avez accepté d'y participer. Tirez une carte *Médias*. Répondez à la question posée. Lisez ensuite à haute voix la réponse. Quelle que soit la justesse de votre réponse, jetez ensuite le dé pour connaître l'impact de votre passage à la télévision.

3 cas de figure :

- 1, 2 ou 3 : vous avez suscité la sympathie parmi les téléspectateurs et téléspectatrices. Plusieurs se proposent de vous aider. **Vous gagnez un Super atout Réseau-mobilisation ;**
- 4 ou 5 : il ne se passe rien, ce passage n'a aucun effet sur votre parcours ;
- 6 : le reportage suscite de la controverse, des téléspectateurs et téléspectatrices profèrent des propos injurieux à votre égard sur les réseaux sociaux. Cela vous ébranle psychologiquement. **Reculer d'une case, sans subir les conséquences liées à cette nouvelle case.**



[ÉCOLE] : Un ou une professeur·e que vous avez rencontré·e vous a demandé de venir dans sa classe pour sensibiliser les élèves aux réalités des personnes étrangères vivant en France. Tirez une carte **École** pour voir quelle question vous posent les élèves. Répondez-y du mieux que vous pouvez. Lisez ensuite à haute voix la réponse. Quelle que soit la justesse de votre réponse, continuez votre parcours au tour suivant.



[ARRÊT OBLIGATOIRE] : Les deux cases **[ARRÊT OBLIGATOIRE]** exigent votre arrêt, quel que soit le nombre de points indiqué par le dé que vous avez jeté pour avancer. La suite de votre parcours vous est indiquée par l'équipe d'animation (cf fiche parcours personnalisé). A cette occasion vous êtes susceptible de recevoir une carte administrative. Comme chaque procédure (administrative, juridique etc...) prend du temps, vous ne sortirez de cette case qu'au tour suivant, même si l'issue de ces démarches est positive.

Option pour accélérer la partie : si l'issue de ces démarches est positive, vous poursuivrez votre parcours, après les formalités accomplies, jusqu'à épuisement du nombre de points du jet de dé. Exemple : je fais 5 en lançant les dés. 3 cases plus loin je tombe sur [ARRÊT OBLIGATOIRE]. Si l'issue de mes démarches est positive, j'avance de 2 autres cases dans la foulée.



[CHANCE] : Votre situation va enfin s'améliorer. L'équipe d'animation vous indique dans quelle mesure en lisant votre fiche de parcours personnalisé.

Note pour l'équipe d'animation : cette case détermine le reste du parcours du Personnage. Le sort réservé au Personnage dans la case 2^{ème} arrêt obligatoire et dans la case Arrivée/Fin de parcours ne sera pas le même s'il est passé par la carte Chance (poursuivre avec le parcours rose) que s'il ne s'y arrête pas (poursuivre avec le parcours gris).

Attention : si une personne tombe sur la seconde case chance, alors qu'elle s'est déjà arrêtée à la première, la faire aller directement à la case suivante : deuxième **[ARRÊT OBLIGATOIRE]**.



[CONTRÔLE] : Vous êtes tombé·e·s nez à nez avec la police qui vérifie les papiers des passantes et passants dans la rue. 4 cas de figures :

- Vous êtes en mesure de présenter un titre de séjour valide : relancez le dé.
 - ◊ Chiffre pair : le contrôle est vraiment désagréable, vous essayez des propos racistes : reculez d'une case (sans subir les conséquences de la nouvelle case).
 - ◊ Chiffre Impair : le contrôle n'a pas d'impact sur votre parcours.

Option pour accélérer la partie : vous ne relancez pas le dé et poursuivrez votre parcours au tour prochain.

- Vous n'êtes pas en mesure de présenter un titre de séjour valide MAIS vous possédez un Super atout Réseau-mobilisation et décidez de l'utiliser (ce qui n'est pas obligatoire) ou une autre personne migrante qui en possède un décide de vous en faire bénéficier : Des personnes s'indignent des conditions de l'interpellation, vous en profitez pour vous enfuir et échappez donc au contrôle. Vous rejouerez normalement au prochain tour.
- Vous n'êtes pas en mesure de présenter un titre de séjour valide et vous ne possédez pas de Super atout Réseau-mobilisation (ou décidez de ne pas l'utiliser) : Vous êtes emmené·e au commissariat en retenue, une sorte de garde à vue pour personnes étrangères qui permettra de trancher sur votre sort. Relancez le dé :

◊ Chiffre pair : vous recevez une OQTF (Obligation de Quitter le Territoire français) et dans la foulée vous êtes envoyé·e en centre de rétention.

◊ Chiffre Impair : vous recevez une OQTF mais le centre de rétention où vous devez être envoyé·e est complet et vous êtes relâché·e. Reculez d'une case (sans subir les conséquences de la nouvelle case).

- Vous avez déjà une OQTF ou vous êtes débouté·e de votre demande d'asile par la CNDA : vous êtes envoyé·e en centre de rétention où vous passerez un tour.



[CENTRE DE RETENTION] : Vous y êtes envoyé·e à partir des cases **[ARRÊT OBLIGATOIRE]** (selon les indications de la fiche parcours personnalisé), ou à partir d'une

case **[CONTRÔLE]** si vous recevez ou avez déjà une OQTF. Une fois en centre de rétention, vous passez un tour.

Au tour suivant :

- Vous avez un Super atout Réseau-mobilisation ou une autre personne migrante qui en possède un décide de vous en faire bénéficier : une mobilisation citoyenne s'est déclenchée en votre faveur, une centaine de personnes se sont réunies devant la préfecture pour demander votre libération : vous sortez du centre de rétention et avancez de deux cases par rapport à la case où vous étiez précédemment (sans subir les conséquences de la nouvelle case).
- Vous n'avez ni atout, ni aide extérieure. Lancez le dé :
 - ◊ Chiffre impair : Le Juge des Libertés estime que l'arrestation n'a pas été faite dans les règles : vous sortez du centre de rétention et revenez à la case où vous étiez précédemment sans en subir les conséquences. Mais sachez que vous risquez à nouveau d'être enfermée en rétention au prochain contrôle.
 - ◊ Chiffre pair : vous êtes expulsé·e dans votre pays d'origine ou dans un autre pays européen si vous êtes dubliné·e : rendez-vous à la case Passeurs pour tenter de revenir en France.



[ARRIVÉE] : Vous avez obtenu un statut ou vivez en France dans la peur des contrôles. L'équipe d'animation vous lit l'épilogue proposé pour votre Personnage (cf fiche du parcours personnalisé : Arrivée/Fin de partie).

FIN DE PARTIE

L'équipe d'animation lit aux participant·e·s l'épilogue proposé pour tous les autres personnes migrantes restées en France qui ne sont pas parvenues à la case **[ARRIVÉE]** (attention pour Nora, il y a aussi un épilogue même si elle a été expulsée). Il est, comme dans la réalité, pratiquement impossible que l'ensemble des joueuses et joueurs arrivent au bout du parcours.

ÉVALUATION DE LA PARTIE PAR LES PARTICIPANT·E·S

Idéalement, Il est recommandé de prévoir un quart d'heure à l'issue du jeu pour faire une évaluation avec les participant·e·s. Cela peut être un simple tour de table ou une évaluation plus pointue (questionnaire, animation spécifique...).

RAPPEL DE TROIS TEXTES FONDAMENTAUX

Convention de Genève 1951 : La Convention de 1951 relative au statut des réfugiés constitue le document-clé dans la définition des personnes réfugiées, leurs droits et les obligations légales des Etats. **Article 1 - A2 :** « est réfugié toute personne qui, craignant avec raison 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, se trouve hors du pays dont elle a la nationalité et qui ne peut, ou, du fait de cette crainte, ne veut se réclamer de la protection de ce pays ».

Convention européenne des droits de l'homme 1953 : **Article 8 :** « Toute personne a droit au respect de sa vie privée et familiale, de son domicile et de sa correspondance. »

Convention internationale relative aux droits de l'enfant 1989 : **Article 3.1.** « Dans toutes les décisions qui concernent les enfants, qu'elles soient le fait des institutions publiques ou privées de protection sociale, des tribunaux, des autorités administratives ou des organes législatifs, l'intérêt supérieur de l'enfant doit être une considération primordiale ».

Article 3.3. « Les Etats parties veillent à ce que le fonctionnement des institutions, services et établissements qui ont la charge des enfants et assurent leur protection soit conforme aux normes fixées par les autorités compétentes, particulièrement dans le domaine de la sécurité et de la santé et en ce qui concerne le nombre et la compétence de leur personnel ainsi que l'existence d'un contrôle approprié ».

Article 20.1. « Tout enfant ou toute enfant qui est temporairement ou définitivement privé·e de son milieu familial, ou qui dans son propre intérêt ne peut être laissé·e dans ce milieu, a droit à une protection et une aide spéciales de l'Etat. »

LEXIQUE

AIDE SOCIAL À L'ENFANCE (ASE) : Service social en charge de la protection des mineur·e·s. C'est le département qui en est responsable.

ASSIGNATION À RÉSIDENCE : Mesure de surveillance permettant à l'administration de localiser une personne à tout moment en vue d'une expulsion. Celle-ci doit pointer au commissariat selon un rythme donné (une fois/jour, plusieurs fois/semaine) et rester dans un périmètre donné, parfois même sur son lieu de résidence.

CENTRE DE RÉTENTION : Centre de type carcéral où sont enfermées les personnes étrangères en attendant leur expulsion.

CNDA : Cour Nationale du Droit d'Asile. C'est la Cour que l'on saisit pour contester les décisions de l'Ofpra (refus de l'asile, octroi de la protection subsidiaire au détriment de l'asile, asile retiré, refus d'enregistrer une demande d'asile...). C'est la décision de la Cnda qui est mise en œuvre.

CONSULAT : Administration représentant la France à l'étranger.

DÉFENSEUR DES DROITS : Institution indépendante de l'Etat chargée de défendre les personnes dont les droits ne sont pas respectés.

EXILÉ·E : Personne contrainte de vivre hors de sa patrie pour survivre ou fuir des persécutions.

DEMANDEUR OU DEMANDEUSE D'ASILE : personne fuyant des violences ou des persécutions dans son pays d'origine et qui souhaite obtenir protection et refuge dans un autre pays.

OFII : Office Français de l'Immigration et de l'Intégration. C'est un établissement public administratif placé sous la tutelle du ministère de l'Intérieur. Il gère notamment certaines procédures pour le compte des préfetures. Dans ce jeu, l'Ofii est évoqué pour sa gestion des visas de long séjour (qui dispensent de demander une 1ère carte de séjour en France) et dans les dossiers des personnes étrangères malades.

OFPPA : Office Français de Protection des Réfugiés et Apatrides. C'est un établissement public administratif en charge de statuer sur les demandes d'asile et d'apatridie qui lui sont soumises.

OBLIGATION DE QUITTER LE TERRITOIRE FRANÇAIS (OQTF) : C'est une mesure administrative qui oblige une personne à qui on a refusé un titre de séjour à quitter la France par ses propres moyens dans un délai de 30 jours ou sans délai dans des situations plus limitées. Un recours est possible.

PASSEURS : Personnes ou réseau organisé favorisant le passage illégal des frontières. Ce terme recouvre des profils très divers : du réseau criminel au simple pêcheur utilisant sa barque.

PRÉFECTURE : elle représente l'Etat. C'est un premier passage obligé pour toute demande de titre de séjour en France.

MIGRANT·E INTERNATIONAL·E : Toute personne qui vit de façon temporaire ou permanente dans un pays dans lequel elle n'est pas née et qui a acquis d'importants liens sociaux avec ce pays (UNESCO). À des fins statistiques, les Nations Unies proposent de distinguer les personnes migrantes « à long terme » (personne s'installant dans un pays autre que son pays de résidence habituelle pour une période d'au moins douze mois) des personnes migrantes « temporaires ».

PERSONNE SANS-PAPIER : personne qui ne possède pas les documents qui lui permettent de justifier de la régularité de sa situation en France. Cela ne signifie pas qu'elle ne possède pas de papiers d'identité ou qu'elle n'a pas entamé des démarches de régularisation.

REFOULEMENT À LA FRONTIÈRE : refus de laisser une personne étrangère entrer sur le territoire sans avoir examiné sa situation (demande d'asile, minorité etc.). À préciser : la Convention de Genève, un traité international ratifiée par La France, impose que celle-ci laisse entrer sur son territoire toute personne désireuse d'y faire une demande d'asile. Mais dans les faits, sans papiers adéquats, que vous demandiez l'asile ou non, en cas de contrôle à la frontière, il est fort probable que la police vous refoule.

RÉFUGIÉ·E : personne qui a obtenu une protection dans le cadre de la convention de Genève de 1951. Il existe aussi une acception non juridique de la notion de réfugié, qui désigne toute personne contrainte à quitter son pays d'origine et ne pouvant y rentrer.

TALIBANS : mouvement fondamentaliste islamiste se faisant appeler Émirat islamique d'Afghanistan agissant en Afghanistan et au Pakistan depuis octobre 1994.

TITRE DE SÉJOUR : document officiel autorisant une personne étrangère à rester en France pour une durée déterminée.

VISA : Cachet apposé sur un passeport, autorisant un étranger à pénétrer sur un territoire national pour une durée donnée. Le visa est délivré dans un consulat ou une ambassade. Selon la législation de chaque pays, les visas sont exigés soit pour toute personne étrangère, soit en fonction de sa nationalité.