WELCOMING

Le parcours du demandeur d'asile en France

Jeu pédagogique de simulation
pour comprendre, expérimenter et échanger
autour des démarches administratives de l'asile.



LIVRET DE RÈGLES • VERSION 2.0

Association WELCOMING Horizon • Amiens

PRÉSENTATION DU JEU



WELCOMING HORIZON est une association créée par **Daniele Bagnaresi** et **Katia Bruno,** avec la volonté de développer des outils accessibles, concrets et innovants au service des personnes en situation de vulnérabilité.

L'association s'appuie sur une connaissance du terrain, de **l'accompagnement social, de l'asile** et de **l'intégration,** ainsi que sur l'expérience de publics confrontés à des démarches administratives complexes et à des parcours de vie difficiles.

C'est dans ce contexte que **Daniele Bagnaresi** a imaginé et créé le jeu **WELCOMING,** à partir de son expérience professionnelle auprès des demandeurs d'asile. L'outil a ensuite été développé dans le cadre de **WELCOMING HORIZON,** afin de rendre l'information plus compréhensible, interactive et accessible.

→ **Face à la complexité des procédures et aux difficultés de compréhension, WELCOMING propose une autre manière d'informer, d'expliquer et d'accompagner.**

OBJECTIF DU JEU

Ce jeu n'est né d'un **constat simple** : le parcours d'asile est complexe, souvent mal compris, et source de stress pour les personnes accompagnées.

L'objectif du jeu est de rendre ce parcours **plus lisible, plus concret,** et de permettre aux joueurs d'expérimenter les étapes, les difficultés rencontrées et les ressources disponibles.

→ À travers une simulation, les joueurs peuvent **se projeter,** échanger et apprendre de manière interactive.

◆ Nouveautés de la version 2.0 V2

Cette édition intègre la **réforme européenne de l'asile** entrée en vigueur le 12 juin 2026 (Pacte européen sur la migration et l'asile) : procédure accélérée, délais de recours différenciés, juge unique à la CNDA.

Elle corrige également plusieurs points de règles et actualise les données des cartes Pays.

V2 Les passages marqués V2 signalent une règle nouvelle ou modifiée.

SOMMAIRE

Présentation du jeu 2
Sommaire 3
Entrer dans le parcours 4
Matériel de jeu 5
Mise en place 6

SIMULATION D'UN TOUR DE JEU

Le tour d'Assia 7
Le tour d'Imran 8

LES OBJECTIFS DU JEU

Santé 9
Procédure OFPRA 10
Procédure CNDA 11
Insertion 12
Logement 13
Exemple pratique : l'objectif CSS 14

LES RÈGLES DU JEU

Règles simplifiées 15
Tour de jeu en un coup d'œil 16
Se déplacer et gérer les cartes 17
Lire une carte 18
Les icônes d'effet 19
Gérer l'argent 20

POUR ALLER PLUS LOIN

Utilisation du jeu en structure 21
Questions fréquentes 22
Légende & vocabulaire 23
Message final 24

ENTRER DANS LE PARCOURS

Dans **WELCOMING,** vous incarnez une personne en demande d'asile en France.

Votre objectif : vous installer durablement en France en accomplissant plusieurs étapes essentielles.



LES QUATRE OBJECTIFS

SANTÉ
✓ Accéder aux soins

ASILE
✓ Obtenir la protection internationale ou une régularisation

LOGEMENT
✓ Accéder à un logement autonome

INSERTION
✓ Trouver un emploi ou une formation

Comment gagner ?

Le gagnant est le **premier joueur** à **compléter tous les objectifs.**

Vous ne pouvez pas terminer la partie avec une dette (Avance ADA non remboursée).

Ce que le jeu cherche à faire ressentir

Le parcours d'asile ne dépend pas seulement de vos choix. Les délais, les imprévus, le pays d'origine et les moyens financiers pèsent autant que la stratégie. Certaines situations sont volontairement difficiles : elles reflètent la réalité vécue par les personnes accompagnées.

MATÉRIEL DE JEU

Dans la boîte, vous trouverez tout le matériel nécessaire pour jouer à **WELCOMING** et suivre le parcours d'une personne en demande d'asile.

ÉLÉMENTS PRINCIPAUX

- 1 plateau de jeu
- 1 calendrier + 2 jetons temps
- 6 pions joueurs
- 1 tableau d'objectifs + 24 jetons objectif
- 2 dés





ARGENT ET RESSOURCES

- 150 jetons argent (1 jeton = 50€)
- 20 jetons verts (1 jeton vert = 5 jetons = 250€) V2
- 6 cartes ADA





LES CARTES

- 248 cartes Événement (Quotidien, Asile, Santé, Logement, Insertion)
- 50 cartes Avance ADA
- 15 cartes Pays
- 10 cartes Avocat
- 6 cartes OQTF
- **329 cartes au total**



◆ Les jetons verts V2

Poqur éviter de manipuler trop de jetons, un **jeton vert vaut 5 jetons (250€)**. Vous pouvez l'échanger à tout moment contre 5 jetons normaux, et inversement.

➤ Repère utile : l'objectif Logement demande 20 jetons, soit **4 jetons verts.**

À retenir

Chaque élément du matériel représente une dimension du parcours : le temps, l'argent, les démarches administratives, les imprévus et les objectifs à atteindre.



MISE EN PLACE

INSTALLATION DE LA PARTIE

- ✓ Placez le **plateau de jeu**
- ✓ Placez le calendrier sur **janvier — année 1**
- ✓ Positionnez les **jetons temps** sur le calendrier

TABLEAUX DES OBJECTIFS

- ✓ Chaque joueur prend un tableau des objectifs
- ✓ Placez les jetons objectif sur les icônes prévues
- ✓ Chaque joueur dispose de **1 jeton** par objectif

LES CARTES

- ✓ Séparez les cartes par type :

- **Quotidien**
- **Santé**
- **Procédure Asile**
- **Logement**
- **Insertion**
- **Avocat**
- **Pays**
- **Avance ADA**
- **Cartes OQTF**

LES CARTES PAYS V2

- ✓ Chaque joueur pioche **1 carte Pays** : c'est le pays d'où vient le personnage qu'il incarne.
- ✓ La carte indique le **taux de protection réel** de ce pays, le **modificateur** qui s'applique à la décision OFPRA, et si le pays relève de la **procédure accélérée**.
- ✓ Elle indique aussi si le pays est **francophone** : cela détermine l'étape 1 de l'objectif Insertion.
- ✓ Gardez cette carte visible devant vous pendant toute la partie.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

- ✓ Chaque joueur choisit un pion
- ✓ Tous les joueurs commencent sur la case **SPADA**

Avant de commencer

Le jeu suit un parcours : il faut avancer étape par étape. Le hasard et les choix influencent la progression. Prenez le temps de lire ensemble les quatre objectifs (pages 9 à 13) avant le premier tour.

DÉBUT DE LA PARTIE

- ✓ Chaque joueur lance **1 dé** : celu

SIMULATION D'UN TOUR DE JEU

— Assia —



DÉBUT DU TOUR

- Le **calendrier** avance d'**1 mois**.
- Chaque tour représente le **temps** qui passe dans la réalité.



1 Revenus et carte Quotidien

- Assia bénéficie des allocations de demandeurs d'asile (ADA) : elle prend **1 jeton**.
- Elle lance **1** dé pour savoir si un événement survient : elle obtient **5**. ✓
  - **4 ou plus** → elle pioche une carte Quotidien
- Elle pioche « **Petit travail informel** » : elle gagne **1 jeton**.



2 Attente de la convocation OFPRA

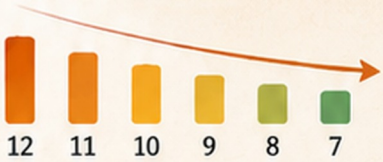
- C'est le **troisième** essai d'obtenir une convocation à l'OFPRA.
- La difficulté était **12** au premier tour, **11** au deuxième, et **10** à ce troisième tour.
- Assia lance les dés et obtient **11**.
- ✓ **Convocation OFPRA obtenue !**



Pourquoi la difficulté diminue-t-elle ?

Au début, obtenir une convocation est très difficile : les délais administratifs sont longs. Mais plus le temps passe, plus les chances augmentent.

Le jeu simule cela avec une difficulté qui diminue progressivement : 12 → 11 → 10 → 9 → 8 → 7.



3 Déplacement

- Assia étant déjà à côté de la case Association, elle s'y rend pour valider l'étape « apprendre le français ».
- Elle pioche une carte Événement Insertion : « **Difficulté de langue** ».
- ✗ Effet : **-1** au prochain lancer pour trouver un travail.
- Il lui reste trois mouvements : elle s'approche de l'OFPRA, qu'elle atteindra au prochain tour.



FIN DU TOUR D'ASSIA

- ✓ Elle avance dans la procédure



- ✓ Elle anticipe son insertion



- ✗ Mais elle rencontre une difficulté



- On passe au joueur suivant.



SIMULATION D'UN TOUR DE JEU

— Imran —

1 Revenus et carte Quotidien

Imran bénéficie de l'ADA : il prend **1 jeton**.

Il lance **1** dé pour l'événement : il obtient **6**. V2
4 ou plus → pioche

Il pioche « **Grève des transports** » :
pendant ce tour, personne ne peut prendre les transports.



2 Réponse de l'OFPRA

Imran est passé à l'entretien OFPRA il y a deux tours.
Il est au **deuxième tour d'attente** : il doit faire **11**.

Il obtient **11** : la réponse arrive.

Il relance alors les dés pour la décision. **Objectif : 8 ou plus.**

Il obtient **8**, mais sa carte Pays (Géorgie) applique **-1** → résultat final **7**.

Rejet OFPRA.



◆ **Pourquoi ce modificateur ?**

La carte Pays affiche le taux de protection réel du pays d'origine.
La Géorgie a un taux très bas (6,1 % en 2025) : le jeu traduit cette réalité statistique par un modificateur de -1.
Ce n'est pas un jugement sur la personne, mais le reflet des chiffres officiels.

3 Le recours à la CNDA

La Géorgie relève de la **procédure accélérée** : Imran doit enregistrer son recours ce **tour-ci**, pas au tour suivant. V2

Il se trouve près du centre d'hébergement : il utilise **3 mouvements** pour s'y rendre et enregistre son recours à temps.

Il obtient une carte **Avocat**.

Il garde **Maître Apollonia** : **+2** aux dés CNDA pour les pays d'Europe de l'Est.

Bonus réel +2 (la carte Pays ne s'applique pas à la CNDA).



FIN DU TOUR D'IMRAN

Situation difficile : rejet OFPRA et OQTF reçue

Mais possibilité de rebond : le recours est enregistré et l'avocat est solide

OQTF
OBLIGATION DE QUITTER LE TERRITOIRE FRANÇAIS

LES OBJECTIFS

SANTÉ

Objectif SANTÉ

Accéder aux soins t être suivi par un médecin.

➤ **Condition d'entrée :** avoir l'attestation de demande d'asile.

1 Obtention de la CSS V2

- Rendez-vous à la **CPAM**
- **3 mois après l'attestation de demande d'asile**
- ✓ La CSS est obtenue **automatiquement** : aucun jet de dés n'est nécessaire

  Vous devez seulement attendre que les 3 mois soient écoulés, puis vous rendre à la CPAM.



2 Médecin traitant

- Rendez-vous à l'**Hôpital**
- Lancez **2** dés
  - **5 ou plus** → médecin trouvé
  - **1 à 4** → réessayez plus tard



Validation

- ✓ Vous êtes suivi par un médecin
- **Objectif Santé** validé



À retenir :

Le délai de 3 mois n'est pas un obstacle à franchir mais un temps à traverser : profitez-en pour avancer sur d'autres démarches. En revanche, trouver un médecin traitant reste incertain — c'est une difficulté réelle et très fréquente.

LES OBJECTIFS

OFPRA

1 Attestation de demande d'asile

- Rendez-vous à la **Préfecture**
- ✓ Vous obtenez l'attestation et la carte **ADA**
- → À partir du mois suivant : **+1 jeton par tour**



2 Introduction de la demande V2

- Rendez-vous dans votre **lieu d'hébergement**
- ➤ Vous devez le faire **dès le tour suivant** l'obtention de l'attestation
- ✗ Sinon votre dossier est **clôturé** : vous reprenez la procédure depuis le début
- ✓ Vous envoyez votre demande à l'**OFPRA**



3 Convocation OFPRA

- Lancez 2 dés à chaque tour
- → **Difficulté régressive** : 12 → 11 → 10 → 9 → 8 → 7
- ✓ Réussite = convocation obtenue, rendez-vous à l'OFPRA



4 Réponse OFPRA (1 mois après le RDV)

- Difficulté régressive : 12 → 11 → 10 → 9 → 8 → 7
- → Si réussite, relancez 2 dés pour la décision (**appliquez le modificateur de votre carte Pays**)
  - ● **8 ou plus** → Protection
  - ● **7 ou moins** → Rejet OFPRA → passage à la CNDA (page 11)



5 Après la protection

- ✓ Vous obtenez la **protection internationale**
- → Le mois suivant, l'**ADA s'arrête**
- **Récépissé** : rendez-vous à la **Préfecture**
- **Documents d'état civil** : rendez-vous dans votre lieu d'hébergement



◆ Procédure normale ou accélérée ? V2

ⓘ Votre **carte Pays** indique laquelle s'applique. Depuis la réforme de 2026, les pays dont le taux de protection européen est **inférieur ou égal à 20 %** relèvent de la procédure accélérée.

→ Cela ne change rien à l'OFPRA, mais modifie le **délai de recours** et la **décision CNDA** (page 11).

LES OBJECTIFS

CNDA

Objectif CNDA

Cette procédure intervient uniquement en cas de rejet OFPRA.
Vous déposez un recours et tenter d'obtenir une protection internationale malgré le refus initial.

◆ La carte OQTF V2

En procédure accélérée, un rejet OFPRA s'accompagne d'une carte OQTF (obligation de quitter le territoire).
Vous limitez vos déplacements : -1 mouvement par tour.
Gardez la jusqu'à protection ou régularisation.



1 Enregistrement du recours V2

Rendez-vous dans votre **lieu d'hébergement**



Procédure	Délai pour enregistrer le recours
Normale	Dès le **tour suivant** le rejet OFPRA
Accélérée	**Le tour même** du rejet, avec vos mouvements restants

- ✓ Si vous n'avez plus de mouvements en procédure accélérée, vous pouvez **payer 1 jeton (50€)** pour un dépôt d'urgence via l'association, sans vous déplacer.
- ✗ Si le délai passe sans enregistrement, votre demande est **définitivement rejetée**.
- ✓ Vous obtenez une carte **Avocat**.

2 Convocation CNDA



Lancez 2 dés à chaque tour

→ **Difficulté régressive :** 12 → 11 → 10 → 9 → 8 → 7

Réussite → rendez-vous à la **CNDA**

3 Décision CNDA V2

Le tour après le rendez-vous CNDA. Appliquez les effets de votre carte Avocat.



Procédure	Formation	Jet	Résultat
Normale	Formation collégiale (3 juges)	**2 dés**	**8 ou plus** = Protection **7 ou moins** = Rejet
Accélérée	Juge unique	**1 dé**	**5 ou plus** = Protection **4 ou moins** = Rejet

En cas de protection CNDA

- ✓ Vous obtenez la **protection internationale** et continuez le parcours OFPRA (récépissé, état civil)
- → Le mois suivant, **l'ADA s'arrête**

En cas de rejet CNDA

- ✗ Vous quittez votre hébergement le mois suivant et vous rendez au **CHRS**
- ✗ Vous ne touchez plus d'ADA et ne pouvez plus prendre d'Avance ADA
- ✗ En cas de contrôle de police, vous risquez le **CRA** (centre de rétention)

La carte OQTF V2

En procédure accélérée, un rejet OFPRA s'accompagne d'une carte OQTF (obligation de quitter le territoire).
Vous limitez vos déplacements pour éviter les contrôles : -1 mouvement à chaque tour.
Gardez cette carte jusqu'à protection ou régularisation.
Une décision CNDA négative ne l'annule pas.



Les Objectifs

INSERTION

Objectif INSERTION

Accéder à un travail ou à une formation.

1 Cours de français (allophones uniquement)

- Rendez-vous sur la case **Association**
- Validez l'étape
- Si votre **carte Pays** indique « francophone », passez directement à l'étape suivante



ALLOPHONE
Personne qui ne parle pas le français.
Votre **carte Pays** indique si votre pays est francophone.

2 France Travail V2

- Rendez-vous sur la case **France Travail**
- Condition : avoir le **récépissé**
- Vous vous inscrivez



3 CIR / Cours de Français (OFII)

- Rendez-vous sur la case **OFII**
- Vous signez le CIR
- Si vous êtes allophone, lancez 2 dés
  - **5 ou plus** → étape validée
  - **Sinon** → elle n'est pas validée



4 Travail / Formation

- Rendez-vous sur la case France Travail
- Lancez 2 dés
- **10 ou plus** → un emploi ou une formation
- **Sinon** → continuez vos recherches



◆ À retenir

L'insertion marque la fin du parcours d'exil : vous avez reconstruit votre vie. C'est aussi l'étape la plus incertaine du jeu — comme dans la réalité, trouver un emploi demande du temps et plusieurs tentatives.

LES OBJECTIFS

LOGEMENT

Objectif LOGEMENT

Accéder à un logement autonome et quitter l'hébergement.

1 Compte bancaire

- Rendez-vous à la **banque**
- Lancez 2 dés
  - **5 ou plus** → compte ouvert
  - **1 à 4** → réessayez plus tard



2 Inscription CAF V2

- Rendez-vous à la **CAF**
- ✓ Vous vous inscrivez
- **Pour recevoir le RSA :**
- ✓ Vous devez avoir le **récépissé**



3 Recherche de logement

- Rendez-vous sur la case **Logement**
- Lancez 2 dés
  - **10 ou plus** → logement trouvé
  - **Sinon** → réessayez plus tard



Validation

- ✓ Vous obtenez un logement autonome
- ✓ Vous quittez l'hébergement
- ✓ **Objectif Logement validé**



Conditions pour obtenir le logement

- ✓ Vous devez :
- ✓ **Avoir 1000€** (20 jetons, soit 4 jetons verts)
- ✓ **Ne pas avoir de dette** (Avance ADA)
- ✗ Sinon, vous ne pouvez pas valider l'objectif

Pourquoi la dette bloque-t-elle le logement ? V2

Les avances prises pendant l'attente de la décision doivent être remboursées avec vos premiers revenus stables.

La dette contractée quand vous n'aviez rien vous suit encore quand votre situation s'améliore : c'est pourquoi vous ne pouvez pas accéder à un logement autonome tant qu'elle n'est pas soldée.

EXEMPLE PRATIQUE

Compléter l'objectif « Attestation CSS »

Le premier sous-objectif santé : l'obtention de la **CSS** (Couverture Maladie Universelle Complémentaire).

Pour être éligible, vous devez d'abord avoir une **attestation de demande d'asile** depuis **3 mois minimum**.

Ensuite, voici les étapes à suivre :

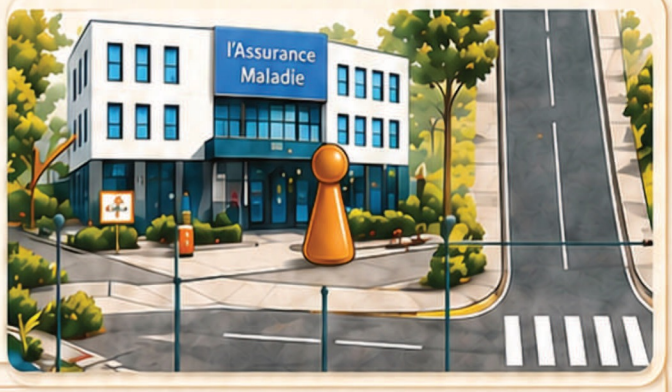
1 Se rendre à la Préfecture

- ✓ Chercher sur le plateau de jeu la Préfecture et s'y rendre sur la case du bâtiment pour obtenir l'**attestation de demande d'asile.**
- ✓ Valider dans la table des objectifs.



2 Attendre trois mois

- ✓ Vous devez **attendre trois mois** (en complétant d'autres démarches) puis se rendre à la CPAM.



3 Se rendre à la CPAM

- ✓ Une fois le délai passé, rendez-vous à la CPAM.

4 Obtention automatique V2

- ✓ La CSS est obtenue **automatiquement.**
- ✗ Aucun jet de dés n'est nécessaire.

5 Cocher la case SANTÉ

- ✓ Une fois la CSS obtenue, cochez la case pour valider votre sous-objectif.



RÈGLES SIMPLIFIÉES



Objectif du jeu

Être le premier joueur à valider tous ses objectifs :

✔ **Santé** ✔ **Asile** ✔ **Logement** ✔ **Insertion**

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1



Le calendrier avance d'1 mois

Encaissez vos revenus (ADA, RSA ou Travail/Formation).

2



Carte Quotidien V2

➡ Lancez **1 dé**

- **4 ou plus** → piochez 1 carte Quotidien et appliquez son effet immédiatement
- **3 ou moins** → rien ne se passe ce tour-ci

3



Déplacement (jusqu'à 4 mouvements)

✔ Déplacement libre sur le plateau
✔ Toutes les directions autorisées, y compris la diagonale
✔ Vous pouvez faire moins de mouvements, ou vous arrêter avant
➡ Un bâtiment équivaut à **une seule case**

4



Sur un bâtiment

✔ Piochez 1 carte Événement de la catégorie correspondante
✔ Tentez de valider un objectif (si possible)
✘ En cas d'échec, attendez le tour suivant pour réessayer
✘ Vous ne pouvez pas tenter le même objectif deux fois dans le même tour



L'argent en bref

✔ **1 jeton = 50€ • 1 jeton vert = 5 jetons = 250€** V2
✔ Les **montants sont toujours arrondis au jeton supérieur** V2
✔ Solde négatif autorisé en cours de partie
✘ La dette doit être remboursée avant la fin de la partie



Les deux types de cartes

Quotidien — *au début du tour, si le dé le permet ; effet immédiat.*

Événement (*Santé, Asile, Logement, Insertion*) — *à l'arrivée sur le bâtiment ; effet immédiat.*

✘ **Défaussez immédiatement** : la carte part.

♻ **Gardez jusqu'à…** : conservez la carte jusqu'au moment indiqué.

Tour de Jeu en un Coup d'Œil

1 Le calendrier avance d'1 mois

Encaissez vos revenus du mois.



2 Lancez 1 dé pour la carte Quotidien v2

- **4, 5 ou 6** → piochez une carte Quotidien
- **1, 2 ou 3** → aucun événement



3 Déplacez-vous jusqu'à 4 cases

Librement, dans toutes les directions.



4 Vous arrivez sur un bâtiment ?

- ✓ **Oui** → piochez 1 carte Événement, puis tentez de valider un objectif
- ✘ **Non** → continuez votre déplacement



Si oui

Piochez 1 carte Événement

Tentez de valider un objectif (si possible)

5 Mouvements restants ?

- ✓ Vous pouvez continuer à vous déplacer
- ➤ Sinon, le tour passe au joueur suivant



Les cinq erreurs les plus fréquentes



- ✘ Oublier de lancer le dé de la carte Quotidien en début de tour
- ✘ Oublier d'encaisser ses revenus du mois
- ✘ Tenter deux fois le même objectif dans un tour
- ✘ Oublier d'appliquer le modificateur de la carte Pays à la décision OFPRA
- ✘ Laisser passer le délai d'enregistrement du recours CNDA

◆ Conseil

Gardez votre carte Pays visible devant vous : elle détermine votre modificateur OFPRA, votre procédure (normale ou accélérée) et votre parcours Insertion.



SE DÉPLACER ET GÉRER LES CARTES

SE DÉPLACER



- ✔ Vous avez **4 mouvements** par tour
- ✔ Vous vous déplacez case par case
- ✔ Toutes les directions sont possibles, y compris la diagonale
- ✔ Vous pouvez vous arrêter avant d'avoir utilisé tous vos mouvements
- ✘ Vous ne pouvez pas tenter de valider le même objectif deux fois dans le même tour

LES CASES BUS



- ➤ Aller sur une case BUS = **1 mouvement**
- ➤ Vous pouvez **payer 1 jeton (50€)** pour utiliser le BUS pendant tout votre tour
- ➤ Vous vous déplacez alors librement entre les arrêts BUS
- ➤ Vous pouvez demander une Avance ADA pour payer le déplacement et continuer votre tour

Pourquoi le bus coûte-t-il si cher ?

Un jeton, c'est un mois entier d'ADA. Ce coût est volontaire : il représente les territoires où il n'existe pas de tarification solidaire, et la tension réelle entre « se déplacer pour avancer » et « économiser pour se loger ».

PIOCHER DES CARTES

Les cartes Quotidien V2

- ✔ Au début de chaque tour, **lancez 1 dé**
  - **4 ou plus** → piochez 1 carte Quotidien
  - **3 ou moins** → pas de pioche ce tour-ci
- ✔ L'effet s'applique immédiatement



Les cartes Événement

- ✔ Lorsque vous arrivez sur un bâtiment lié à un objectif (Santé, Asile, Logement, Insertion)
- ✔ Vous piochez 1 carte Événement correspondante
- ✔ L'effet s'applique immédiatement



À retenir

- ➤ 1 carte Quotidien par tour si le dé le permet
- ➤ 1 carte Événement selon vos déplacements
- ➤ Les cartes défaussées retournent au fond de la pioche
- ➤ Défaussez immédiatement : la
- ➤ Gardez jusqu'à… : conservez la



LIRE UNE CARTE V2



1. Catégorie

La couleur du bandeau identifie immédiatement le deck. Le nom reste toujours au même endroit.

2. Icône d'effet

En haut à droite, une seule icône résume la mécanique principale de la carte.

3. Condition

Quand elle existe, elle apparaît avant le récit : vérifiez-la toujours en premier.

4. Récit et effet

Le récit explique la situation. Le bloc EFFET donne la règle concrète à appliquer.

5. Garder ou défausser

La ligne du bas indique si la carte reste devant vous ou part immédiatement.

La règle d'or

Une carte s'applique dès qu'elle est piochée, selon votre situation à cet instant précis - jamais selon un objectif que vous visez encore (voir page 17).

Toutes les cartes suivent ce même modèle

Les 329 cartes du jeu partagent cette structure. Une fois qu'on la reconnaît sur une carte, on sait lire les autres plus vite, même sans avoir encore lu tout leur texte.

Ce qui ne change jamais de place

- La catégorie est toujours en haut ; la validité (garder / défausser) est toujours en bas.
- La condition, quand elle existe, est toujours juste après le titre.
- Le bloc EFFET est toujours distinct du récit qui le précède.

LES ICÔNES D'EFFET

Chaque carte porte, en haut à droite, une icône qui résume son effet en un coup d'œil. La couleur suit la catégorie ; c'est la forme qui porte le sens.

Argent
vous gagnez ou payez une somme

Mouvement
déplacement gagné ou imposé

Bonus au dé
+1 ou +2 à un lancer

Malus au dé
-1 ou -2 à un lancer

Dé
un jet de dés détermine l'issue

Blocage
une action devient impossible

Pioche
piochez une autre carte

Temps
attente, retard, tour(s) perdu(s)

Protection
annule ou ignore un effet négatif

Validation
une étape ou un objectif est validé

Neutre
pas de changement (ex. carte Pays à 0)

AU PIED DE CHAQUE CARTE

Gardez…

La carte reste devant vous jusqu'au moment indiqué : utilisation, fin du tour, fin de la partie, décision CNDA…

Défaussez immédiatement

L'effet est résolu : la carte part tout de suite et rejoint la défausse.

Et la case CONDITION ?

Une carte sur trois environ porte une condition. Elle apparaît toujours au même endroit, avant le récit : vérifiez-la en premier, avant de lire le reste de la carte.

Une seule lecture visuelle : catégorie > icône > condition > récit > effet > validité.

GÉRER L'ARGENT

GÉRER SON ARGENT AU QUOTIDIEN

Objectif GÉRER L'ARGENT

Apprendre à gérer son budget, ses revenus et ses dépenses au quotidien.

1 Piocher une carte Quotidien

Lancez 1 dé.

2 Appliquer la carte

Lisez attentivement la carte et appliquez sa règle (revenus, dépenses, imprévus, économies, etc.).

3 Gérer vos finances

- Si la carte indique un gain d'argent, ajoutez le montant à votre budget.
- Si la carte indique une **dépense**, **retirez** le montant de votre budget.

4 Suivre l'évolution de votre budget

Notez vos revenus et dépenses pour garder le contrôle de votre argent.

5 Répéter l'opération

Lancez à nouveau 1 dé et piochez une nouvelle carte **Quotidien**.

Continuez ainsi tout au long de la partie.

À savoir

Une bonne gestion de votre argent vous permet de :

- ✓ couvrir vos besoins essentiels
- ✓ éviter les dettes
- ✓ économiser pour vos projets
- ✓ être plus serein au quotidien

Pourquoi la dette bloque-t-elle cet objectif ? V2

Si vous avez des dettes (impôts, amendes, etc.), votre budget est déjà fragile.

Vous devez d'abord les réduire ou les régulariser avant de pouvoir bien gérer votre argent.

La dette est contractée quand vous n'aviez rien, ou encore quand votre situation s'améliore : c'est pourquoi vous ne pouvez pas obtenir cet objectif tant qu'elle n'est pas réglée.

Validation

- ✓ Vous avez réussi à équilibrer votre budget (revenus = dépenses) pendant 3 tours consécutifs.
- ✓ Vous avez remboursé vos dettes ou mis en place une épargne régulière.

Objectif Gérer l'argent validé !

Conseils pratiques

- Notez vos dépenses pour mieux comprendre où va votre argent.
- Privilégiez vos besoins essentiels avant vos envies.
- Épargnez petit à petit, même de petites sommes comptent !

Conseil

Une bonne gestion aujourd'hui, c'est plus de libeté demain.
Chaque petit geste compte pour construire votre avenir



UTILISATION DU JEU EN STRUCTURE

OBJECTIF DE L'UTILISATION

- ✓ Mieux comprendre le parcours d'asile
- ✓ Visualiser les différentes étapes administratives
- ✓ Identifier les difficultés rencontrées
- ✓ Favoriser les échanges et la prise de parole

PUBLIC CONCERNÉ

- Demandeurs d'asile
- Bénéficiaires d'une protection **internationale**
- Personnes en **insertion**
- Étudiants en **travail social**
- Professionnels et bénévoles du secteur social

NOMBRE ET DURÉE

- **2 à 6 joueurs**
- Entre **45 minutes et 1h30**
- Selon le niveau et les échanges

RÔLE DE L'ANIMATEUR

- ✓ Expliquer les règles
- ✓ Accompagner la compréhension des situations
- ✓ Adapter le rythme de la partie
- ✓ Favoriser la participation de chacun
- → Il peut apporter des éclairages sur les démarches réelles si nécessaire.

TEMPS DE DÉBRIEFING – IMPORTANT

- → Comment vous êtes-vous senti pendant le jeu ?
- → Qu'est-ce que vous avez trouvé difficile ?
- → Certaines situations vous semblent-elles réalistes ?

Ce temps permet de donner du sens à l'expérience vécue pendant la partie.

UTILISATION AVEC DES PERSONNES ALLOPHONES

Le jeu repose sur l'expérience, l'observation et l'interaction : une compréhension partielle permet déjà de s'approprier les étapes du parcours.

- ✓ Privilégier des explications simples à l'oral
- ✓ S'appuyer sur les supports visuels
- ✓ Laisser les joueurs expérimenter avant d'intervenir
- → Le jeu devient ainsi un support d'apprentisssage du français et des repères administratifs

QUESTIONS FRÉQUENTES

Question	Réponse
Peut-on être plusieurs joueurs sur une case ?	Oui.
Peut-on repasser sur un bâtiment ?	Oui.
Peut-on s'arrêter volontairement sur un bâtiment ?	Oui.
Un bâtiment équivaut à combien de cases ?	1 seule case.
Peut-on continuer à se déplacer après un bâtiment ?	Oui, s'il vous reste des mouvements.
Peut-on faire demi-tour pendant son déplacement ?	Oui.
Peut-on se déplacer en diagonale ?	Oui, jusqu'à 4 mouvements.
Peut-on tenter le même objectif deux fois dans le même tour ?	Non.
Que se passe-t-il en cas d'échec sur un objectif ?	Vous réessayez au tour suivant et pouvez tenter un autre objectif ce tour-ci.
Peut-on retenter un objectif déjà échoué ?	Oui, au tour suivant.
Peut-on piocher plusieurs cartes Événement dans un tour ?	Oui, si vous passez sur plusieurs bâtiments.
Quand pioche-t-on une carte Événement ?	Lorsque vous passez ou vous arrêtez sur un bâtiment.
Y a-t-il une entrée dans les bâtiments ?	Non — vous validez un objectif quand vous touchez la case de son dessin.
La partie s'arrête-t-elle dès qu'un joueur gagne ?	Oui, les autres ne terminent pas leur tour.
Peut-on finir la partie avec une dette ?	Non, elle doit être remboursée avant la fin.
Pioche-t-on une carte Quotidien à chaque tour ? V2	Non — seulement si vous faites 4 ou plus avec 1 dé.
La carte Quotidien se pioche-t-elle avant ou après les revenus ? V2	Avant. Elle s'applique sur votre situation du moment, avant le versement du mois.
Les modificateurs de dés se cumulent-ils sans limite ? V2	Non — plafonnés à +2 (2 dés) ou +1 (1 dé), voir page 10.
Où voit-on si l'on est en procédure accélérée ? V2	Sur votre carte Pays.
Le modificateur de la carte Pays s'applique-t-il à la CNDA ? V2	Non — uniquement à la décision OFPRA.
Que se passe-t-il si j'ai plus de cartes en pioche ?	Défaussez la pile de défausse et mélangez-la pour former une nouvelle pioche.
Peut-on échanger des cartes avec un autre joueur ?	Non, il est interdit d'échanger ou de donner des cartes durant la partie.
Les effets des cartes sont-ils immédiats ?	Oui, sauf indication contraire sur la carte.
Peut-on utiliser un effet rétrospectivement ?	Non, les effets s'appliquent uniquement dès la carte jouée.
Si un joueur termine tous ses objectifs à la fin de son tour, que se passe-t-il ?	Il remporte immédiatement la partie. La partie s'arrête tout de suite.

LÉGENDE & VOCABULAIRE

Cette page explique les principaux termes et acronymes utilisés dans le jeu, inspirés du parcours réel en France.

INSTITUTIONS ET DISPOSITIFS

SPADA — premier accueil pour enregistrer la demande d'asile

OFPRA — décide d'accorder ou non la protection

CNDA — juge les recours après un refus

Préfecture — délivre les documents administratifs

OFII — accompagne l'accueil et l'intégration

CPAM — ouvre les droits à la santé

CAF — verse les aides financières

France Travail — accompagne vers l'emploi

AIDES

ADA — aide financière pendant la procédure

RSA — aide pour personnes sans ressources

APL — aide pour payer le loyer

Avance ADA — argent à rembourser

SANTÉ

CSS — soins gratuits ou à tarif réduit

Médecin traitant — médecin référent

PASS — accès aux soins sans droits ouverts

CMP — suivi psychologique

MDPH — évalue le handicap et ouvre des droits

INSERTION

Mission intérim — travail temporaire via une agence

CDD / CDI — emploi temporaire ou stable

CIR — contrat d'intégration républicaine

HÉBERGEMENT ET LOGEMENT

CADA — hébergement pendant la demande d'asile

HUDA — hébergement temporaire

CAES — accueil en début de parcours

CPH — hébergement après la protection

CHRS — hébergement en difficulté sociale

Résidence sociale — logement temporaire accompagné

CRA — rétention avant expulsion

SIAO — oriente vers un hébergement

Bailleur social — propose des logements sociaux

FSL — aide financière pour le logement

SYPLO — priorise certaines demandes

Garantie Visale — garantie contre les loyers impayés

Logement autonome — logement personnel

TERMES DE LA RÉFORME 2026 V2

Procédure accélérée — procédure appliquée aux pays dont le taux de protection européen est ≤ 20 %. Délai de recours plus court et juge unique à la CNDA.

Juge unique — un seul magistrat statue, au lieu d'une formation collégiale de trois juges.

OQTF — obligation de quitter le territoire français, notifiée après un rejet en procédure accélérée.

Taux de protection — pourcentage de demandes acceptées pour une nationalité. Il figure sur chaque carte Pays.

TERMES À CONNAÎTRE

Recours — contester une décision

Allophone — ne parle pas français

Interprète — traduit lors des rendez-vous

Récépissé — document provisoire en attendant un titre de séjour

Dossier incomplet — documents manquants

Clôture — dossier fermé faute d'envoi dans les délais V2

MESSAGE FINAL

WELCOMING est un jeu pédagogique conçu pour rendre plus compréhensible le **parcours d'asile** en France.

À travers une simulation, les joueurs découvrent les étapes essentielles, les démarches administratives, les délais, les difficultés, mais aussi les ressources et les possibilités d'avancer.

Le jeu ne remplace pas la réalité, mais il permet de mieux la comprendre, d'en discuter et de prendre du recul.

Il peut être utilisé comme support d'animation, de sensibilisation ou de formation auprès de **différents publics**.

Avant d'être une procédure, l'asile est un parcours de vie.



À propos de cette édition

- La version 2.0 intègre la réforme européenne de l'asile entrée en vigueur le 12 juin 2026, actualise les données des cartes Pays, précise le cumul des modificateurs de dés et présente le nouveau visuel des cartes.
- Les taux de protection évoluent chaque année. Une fiche d'actualisation est disponible sur welcoming-jeu.fr pour mettre à jour les cartes Pays sans changer de jeu.

Droits d'auteur

Ce jeu est une création originale de **Daniele Bagnaresi**.
L'ensemble du contenu (concept, règles, textes, visuels, mécaniques de jeu) est protégé par le droit d'auteur.
Toute reproduction, diffusion, adaptation ou utilisation, totale ou partielle, sans autorisation préalable est **interdite**.