









Guide d'animation de l'outil pédagogique "Ubutabera"



TITRE DU JEU	UBUTABERA (= "justice" en Kinyarwanda)		
SOUS-TITRE	JUSTICE AUX 1000 COLLINES		
DESCRIPTION 	<p>Le jeu de rôles et de plateau collaboratif se déroule sous forme de procès au sein du Tribunal Pénal International pour le Rwanda (TPIR) d'Arusha. Il s'agit de juger une personne accusée de génocide. Les joueurs incarnent les principaux rôles du procès (juges, procureur et avocat de la défense). Chacun doit convaincre et prendre les bonnes décisions avec les pièces à conviction à sa disposition.</p> <p>La partie se déroule en plusieurs étapes.</p> <p>Elle débute par la phase de vérification de la compétence du tribunal, continue avec celle d'instruction, puis le procès et, enfin, les juges rendent leur verdict.</p> <p>La partie prend alors fin et est suivie d'un débriefing avec la personne responsable de l'animation.</p>		
OBJECTIFS pédagogiques 	<p>L'outil permet de découvrir les notions clés de la justice internationale dans le contexte du génocide des Tutsi au Rwanda de 1994. Il permet également aux jeunes de prendre conscience de l'importance du jugement (dans une optique de non répétition) mais aussi de la difficulté à poser ce jugement compte tenu de tous les éléments à prendre en compte. Les élèves/étudiants devraient ainsi pouvoir développer une vision plus nuancée du rôle de la justice, tant au niveau national qu'international. Il permet également de susciter l'intérêt et l'engagement en atelier sur les enjeux de cette thématique.</p> <p>Mots clés : génocide, crime de guerre, crime contre l'humanité, mémoire, témoignage, histoire, justice internationale, Cour Pénale Internationale, TPIR, Gacaca, compétence universelle</p>		
PARAMÈTRES 	<p>Public-cible Jeunes (15-20 ans), secondaire supérieur, général, technique et professionnel. Aucune notion de base requise en matière de justice (inter)nationale. Une contextualisation du génocide des Tutsi au Rwanda en 1994 est toutefois nécessaire.</p>	<p>Nombre de participants Minimum 5, maximum 7 joueurs par plateau de jeu. Il est possible de constituer des binômes sur les rôles du procureur et l'avocat</p>	<p>Durée du jeu (+/- 2 heures de classe) Mise en place : 5 min Contexte: 10 min Explication jeu : 10 min Animation : 50 min Debrief : 15 min</p>
PRÉPARATION 	<ol style="list-style-type: none"> Mettre en contexte du génocide des Tutsi au Rwanda et de la justice internationale : https://prezi.com/view/AED3DqwSuOO1AAsXhbul/ Demander aux participants de se mettre à 5 par table. Distribuer les 5 rôles aux joueurs (juge Président, juge assesseur, juge assistant, procureur et avocat de la défense). Indiquer le placement des chaises recommandé en fonction de la disposition du tribunal indiquée sur le plateau de jeu (les 3 juges sont placés côte-à-côte). Distribuer un jeu par table. Placer le plateau au centre de la table. 		
ÉTAPES D'ANIMATION 	<ol style="list-style-type: none"> Indiquer le contexte et la description du jeu écrits sur cette fiche. L'animateur lit l'acte d'accusation. Rappeler que l'accusation et la défense tentent de gagner le procès en faisant pencher les juges de leur côté. Pour ce faire, ils utilisent leurs cartes de pièces à conviction numérotées. Au moment où ils en sont invités, ils concluent les débats par leur plaidoirie. Les juges doivent ensuite déterminer s'ils sont convaincus "au-delà du doute raisonnable" que l'accusé est coupable. S'il existe un doute et donc une possibilité raisonnable que l'accusé ne soit pas coupable, les juges doivent l'acquitter. 		

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Souligner que le procureur et l’avocat disposent d’une carte spéciale “Objection” pour limiter les tentatives d’influence abusive des juges par la défense ou l’accusation. 5. (optionnel) Vérifier avec les joueurs si le tribunal est compétent et peut statuer sur l’affaire : <ul style="list-style-type: none"> ○ Enoncer les informations de l’affaire et le profil de l’accusé (carte posée sur le plateau) ○ Enoncer les critères de choix des 3 niveaux de juridiction selon nature des chefs d’accusation (objectif : expliquer pourquoi on est dans le TPIR et pas les cours nationales ou devant une cour de Gacaca, voir l’infographie en annexe) ○ Confirmer que le Tribunal est donc compétent pour juger l’accusé ○ Demander à tous les joueurs de lever la main pour confirmer. 6. Distribuer les cartes correspondantes à chaque rôle (repère de couleur) 7. Les joueurs placent la carte de l’accusé face visible comme indiqué sur le plateau. 8. Les joueurs placent la carte de leur rôle sur la table après lecture face visible des autres joueurs. 9. Garder les autres cartes dans sa main (pas d’obligation de les montrer aux autres joueurs avant exploitation au bon moment du jeu). 10. Laisser un temps de lecture des cartes et de préparation à chaque joueur (10 à 15 minutes). 11. Indiquer que vous êtes disponible à tout moment pour répondre aux questions. 12. Démarrer le jeu en laissant le juge Président animer sa table selon les informations de sa carte 13. Vérifier que chaque table avance au bon rythme. 14. Après la dernière étape de verdict des juges, débriefer le jeu, par exemple : <ul style="list-style-type: none"> ○ Rappeler le concept du jeu et son intention pédagogique ○ Faire exprimer le ressenti des participants, et les soulager du « rôle » qu’ils tenaient pendant la simulation. C’est le temps où les émotions s’expriment. ○ Faire exprimer ce qui rend difficile la décision de culpabilité ou d’innocence de l’accusé ○ Faire exprimer ce qu’ils retiennent des principaux concepts liés au génocide (et plus spécifiquement le génocide des Tutsi au Rwanda en 1994) et au rôle de la justice internationale. Vous pouvez ainsi revenir sur : <ul style="list-style-type: none"> ■ Le rôle des médias ■ La notion de circonstances atténuantes (en partant de l’organigramme ou du contexte familial de l’accusé) ■ L’importance de laisser tous les témoins s’exprimer, à charge et à décharge ■ La notion de responsabilité (via la position hiérarchique de l’accusé)
<p>MATÉRIEL REQUIS</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Une table par équipe de 5 joueurs de dimension suffisante pour placer le plateau de jeu à une distance d’atteinte de chacun. ● Un chronomètre (smartphone, etc.) pour l’animateur et le juge assistant qui gèrent le temps. ● Smartphones ou tablettes pour lire les QR codes donnant accès aux pièces à conviction. ● Un stylo et du papier pour prendre des notes.
<p>CONSEILS</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se baser sur le module 3 présent sur le site pour les informations clés. ● Demander aux apprenants de faire preuve de créativité pour se mettre dans la peau de leur personnage et créer l’ambiance d’une audience de procès. Comme dans les véritables procès, le talent de chaque orateur fait souvent la différence. Sans doute bien plus que l’exactitude des arguments ! ● Faire respecter la limite de temps de parole de chacun afin que le jeu soit dynamique et court ● Déculpabiliser les juges : leur verdict détermine une “vérité” (décision) judiciaire. La Vérité est rarement connue avec une certitude absolue. ● Gérer le temps : il est important que les participants aient le temps de comprendre leur rôle et d’y entrer et qu’ils puissent en sortir avant la discussion en débriefing.
<p>VARIANTES</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● Si des élèves ne souhaitent pas participer au scénario, nommez les “observateurs” invités à participer au débriefing.



- Le **Module 3 – Justice et lutte contre l'impunité** en lien direct avec le jeu est accessible par lien <https://rcn-ong.be/que-faisons-nous/nos-outils-pedagogiques/module-3-justice-et-lutte-contre-limpunite/>

Infographie : 3 niveaux de juridiction

Cette infographie pédagogique simplifie la division des cas entre les différents niveaux



© Belin Education/Humensis, 2020 HGGSP Tle
© Mathilde Boucher

Liste visuelle des cartes par rôle de jeu

Documents par rôle

- **Juges** : Acte d'accusation, Pièce N°1 (enregistrement radio), Pièce N°2 (témoignage sur l'ordre du chef), Pièce N°3 (l'organigramme de la RTLM)
- **Procureur** : Acte d'accusation, Pièce N°1 (enregistrement radio), Pièce N°2 (témoignage sur l'ordre du chef), Pièce N°3 (l'organigramme de la RTLM)
- **Avocat** : Acte d'accusation, Pièce N°1 (témoignage d'un collaborateur), Pièce N°2 (témoignage de la sœur), Pièce N°3 (l'organigramme de la RTLM), Pièce N°4 (contrat de travail avec RTLM).

JUGE Président (le juge qui préside le procès)

<p>JUGE PRÉSIDENT</p> 	<p>VOTRE RÔLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le Juge Président mène les interventions de chacun grâce aux indications des cartes 1 à 4 (instructions, réquisitoire, plaidoirie et verdict) • Il est aidé par 2 autres juges : <ul style="list-style-type: none"> • Le Juge assistant, gardien du temps, est chargé d'indiquer le temps de parole restant à chaque partie • Le Juge assesseur, est chargé d'aider le Président à observer toute irrégularité dans le comportement des parties 	<p>1. INSTRUCTION</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le Président informe la salle d'audience de la procédure. Il dit « Le procès se déroule comme suit : <ol style="list-style-type: none"> a. le procureur commencera son réquisitoire (5 minutes) b. l'avocat de la défense poursuivra par sa plaidoirie (5 minutes) c. chacun peut opposer une seule objection durant la parole de l'autre (chrono en pause) d. le Président donnera un accord ou refus d'objection le cas échéant» 2. Le Président invite l'Accusation et la Défense à se préparer à intervenir en reliant toutes les cartes en leur possession (5') 3. Le Juge assistant disposant du minuteur lance le compte à rebours et annoncera la fin du temps d'instruction 4. L'avocat et le procureur préparent leurs discours (en lisant les arguments, preuves, etc inscrits sur leurs cartes) 5. Les Juges peuvent pendant ce temps se concerter en chuchotant sur leur rôle respectif et la suite (partage de leurs cartes pour lecture entre eux, si souhaité) Les juges prennent connaissance des pièces à conviction fournies par le procureur et l'avocat de la défense 	<p>2. RÉQUISITOIRE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le Président donne la parole au procureur. Par exemple : « La parole est à l'accusation, maître, nous écoutons votre réquisitoire. » 2. Le Président tape sa main contre la table pour lancer le réquisitoire et le sablier 3. Le procureur dispose de 5 minutes pour faire son réquisitoire d'accusation contre l'accusé 4. Le procureur place le plus possible d'arguments dans son discours et dépose les cartes correspondantes au fur et à mesure sur la table à côté de la carte de l'accusé 5. Au fur et à mesure du discours, les juges notent discrètement les arguments convainquants prononcés par le procureur 6. Le Juge assistant annonce le temps restant au procureur toutes les minutes ou relance le compte à rebours après une objection. Ce juge annoncera la fin du temps imparti
<p>3. PLAIDOIRIE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le Président donne la parole à l'avocat. Par exemple : « La parole est à la défense, maître Lesroc, nous écoutons votre plaidoirie » 2. Il peut commencer son discours par « Mesdames, Messieurs les honorables membres du jury, voici pourquoi vous devez relaxer l'accusé... » 3. La suite est identique à celle utilisée pour le procureur (cf. 2 Réquisitoire) 	<p>4. VERDICT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le Président demande aux juges leur avis. 2. Chaque juge (le Président en dernier) annonce son avis en déposant devant lui la carte coupable / non coupable (son avis face visible). 3. Les Juges exposent chacun à leur tour les arguments qu'ils retiennent et qui ont influencé leur décision. 4. Le Président proclame la culpabilité, ou l'innocence selon la majorité des 3 avis. 5. La partie prend fin une fois les 3 cartes Juges jouées et le verdict rendu. 	<p>JUGE PRÉSIDENT</p> 	<p>OBJECTION ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le Juge du chrono arrête le compte à rebours. • Le Président demande sur quel argument porte l'objection. • Pour présenter son objection, l'avocat ou le procureur forme une courte phrase ou il mettra en doute la parole de l'autre. Exemple : « Objection : le rapport météo que j'ai sous les yeux certifie qu'aucun orage n'a été déclaré et donc à fortiori qu'aucun bruit de tonnerre n'a été entendu le jour fatidique. » • C'est un argument jugé valable : le Président tape sur la table et annonce « Objection accordée ». Le Président annonce aux juges qu'ils ne doivent pas tenir compte de l'argument concerné par l'objection. • Ce n'est pas un argument jugé valable : le Président tape sur la table et annonce « Objection rejetée. » • Chaque partie ne dispose que d'une objection. Elle devra donc l'utiliser au meilleur moment.
 <p>OBJECTION REFUSÉE</p>	 <p>OBJECTION ACCORDÉE</p>	<p>COUPABLE</p>	<p>NON COUPABLE</p>

JUGE Assistant (le juge qui assiste le président)

<p>JUGE ASSISTANT</p> 	<p>VOTRE RÔLE</p> <ul style="list-style-type: none">• Le juge assistant, gardien du temps, est chargé d'indiquer le temps de parole restant ou la fin à chaque partie• Disposant du minuteur (sur son smartphone ou sa montre), il lance les comptes à rebours pour chaque étape annoncée par le Président• Il note les arguments avancés par l'avocat de la défense et le procureur afin de les utiliser au moment de rendre son verdict. Il donne son avis sur la culpabilité de l'accusé lorsque le Président le demande <p>NB : Le Juge Président mène les interventions de chacun</p>	<p>JUGE ASSISTANT</p>  <p>01:00 1 minute avant fin du temps de parole</p>	<p>01:00 1 minute avant fin du temps de parole</p>
<p>00:30 30 secondes avant fin du temps de parole</p>	<p>00:00 Fin du temps de parole</p>	<p>COUPABLE</p>	<p>NON COUPABLE</p>

JUGE Assesseur (le juge qui soutient les 2 autres juges)

<p>JUGE ASSESSEUR</p> 	<p>VOTRE RÔLE</p> <ul style="list-style-type: none"> Le juge assesseur, est chargé d'aider le Président à observer toute irrégularité dans le comportement des parties Il note les arguments avancés par l'avocat de la défense et le procureur afin de les utiliser au moment de rendre son verdict. Il donne son avis sur la culpabilité de l'accusé lorsque le Président le demande <p>NB : Le juge Président mène les interventions de chacun</p>	<p>ACTE D'ACCUSATION</p> 
<p>ACTE D'ACCUSATION</p> <ul style="list-style-type: none"> L'acte d'accusation est, dans le système juridique, l'accusation officielle à l'égard d'un individu faisant état de la perpétration d'un crime. Cet acte présente les 2 chefs d'accusation (crimes) contre NGABO Diallo tirés de l'enquête menée par le Procureur du Tribunal pénal International pour le Rwanda : <ol style="list-style-type: none"> Crime de génocide Incitation directe et publique à commettre le génocide 	<p>COUPABLE</p>	<p>NON COUPABLE</p>

PROCEUREUR (du parquet qui prononce l'acte d'accusation)

<p>PROCEUREUR</p> 	<p>VOTRE RÔLE</p> <ul style="list-style-type: none"> Le Bureau du Procureur est chargé de l'instruction des dossiers et des poursuites contre les personnes présumées responsables de violations graves du droit international humanitaire commises sur le territoire du Rwanda et contre les citoyens rwandais présumés responsables de telles violations commises sur le territoire d'Etats voisins entre le 1er janvier et le 31 décembre 1994. Le procureur mène son réquisitoire sur demande du Président. Il peut faire objection une fois lors de la plaidoirie de l'avocat de l'accusé 	<p>RÉQUISITOIRE</p> <ol style="list-style-type: none"> Le Président donne la parole au procureur. Par exemple : « La parole est à l'accusation, maître, nous écoutons votre réquisitoire. » Le Président tape sa main contre la table pour lancer le réquisitoire et le sablier. Le procureur dispose de 5 minutes pour faire son réquisitoire d'accusation contre l'accusé. Le procureur place le plus possible d'arguments dans son discours et dépose les pièces à conviction correspondantes au fur et à mesure sur la table à côté de la carte de l'accusé. 	
<p>OBJECTION</p> 	<p>PIÈCE N°1 : Enregistrement radio d'appel à la haine anti Tutsi</p>  <p>L'accusé a prononcé les 7 et 8 avril plusieurs discours incitant à la haine envers les Tutsi à la Radio télévision libre des Mille Collines (RTL). Les incitations au génocide sont claires dans cet enregistrement. Visionnez-le !</p>	<p>PIÈCE N°1 : 1994 RTL, le génocide en chantant</p>  <p>Lire la vidéo</p> <p>Indices pour trouver vos arguments :</p> <ul style="list-style-type: none"> De quel média parle la vidéo ? Quel a été son rôle dans le génocide ? Quel vocabulaire était utilisé ? Quelles actions étaient demandées ? 	
<p>PIÈCE N°2 : Témoignage sur l'ordre du chef donné à l'accusé</p> 	<p>PIÈCE N°2 : Témoignage sur l'ordre du chef donné à l'accusé</p> <p>Honorine MANZI, secrétaire à la RTLM, témoigne d'une réunion en fin mars 1994 dans laquelle l'accusé, Président de la commission Politique a reçu l'ordre de diffuser à la radio des messages de haine envers les Tutsi. Ces messages font l'objet de la pièce à conviction n°1.</p> <p>Indices pour trouver vos arguments :</p> <ul style="list-style-type: none"> Quel rôle avait Mme MANZI et qui la rend crédible ? Qu'a-t-elle entendu ? Quel est le rôle précis de Monsieur NGABO dans cette situation ? Quels ordres ont été donnés ? 	<p>PIÈCE N°3 : Organigramme de la RTLM</p> 	<p>PIÈCE N°3 : Organigramme de la RTLM</p> <p>L'organigramme de la RTLM montre les relations hiérarchiques entre Monsieur MUTABAZI et Mr NGABO à l'époque des faits. Cet organigramme a été authentifié lors de l'instruction et confirmé par toutes les parties prenantes.</p> <p>Indices pour trouver vos arguments :</p> <ul style="list-style-type: none"> Que représente le schéma ? Où se situe Monsieur NGABO ? Que cela nous dit-il sur ses relations hiérarchiques ? Quelles sont donc vos conclusions sur son niveau de responsabilité ?

AVOCAT de la Défense

AVOCAT DE LA DÉFENSE

VOTRE RÔLE

- Comme dans les autres tribunaux et cours de justice, la **Défense** joue un rôle crucial dans les affaires jugées, en contribuant au respect du principe de l'égalité des moyens et en garantissant l'équité du procès.
- L'avocat assure la **meilleure défense possible à son client** en relevant tout élément pouvant faire changer l'accusation. Il use de tous les moyens légaux possibles pour obtenir l'acquiescement de son client. Il peut rechercher des faits ou niveaux de preuves exposés par le procureur.
- Il peut faire **objection** une fois lors du réquisitoire du procureur.
- L'avocat informe **son plaignant** sur demande du Président après le réquisitoire du procureur.

PLAIDOIRIE

1. Le **Président** donne la parole à l'avocat. Par exemple : « La parole est à la défense, madame Lesieur, nous écoutons votre plaidoirie. »
2. Il peut commencer son discours par « Mesdames, Messieurs les honorables membres du jury, voici pourquoi vous devez relâcher l'accusé... »
3. L'avocat dispose de 5 minutes pour faire son réquisitoire d'accusation contre l'accusé.
4. L'avocat place la **plus possible d'arguments** dans son discours et dépose les pièces à conviction correspondantes au Juri à mesure sur le table à côté de la carte de l'accusé.

OBJECTION

PIÈCE N°1 : Témoignage d'un collaborateur

PIÈCE N°1 : Témoignage d'un collaborateur

Ce témoignage a été recueilli par la police de Kigali auprès d'un journaliste ayant travaillé avec l'accusé en 1994. Il fait mention de documents constatés à l'époque qui renforcent la valeur du témoignage de ce journaliste.

Indices pour trouver vos arguments :

- Quel rôle avait Mr. KAVANDU et qui le rend crédible ?
- Quelle serait, selon lui, la relation entre Mr. NGABO et les Tutsi ?
- Quel est le sentiment de Mr. NGABO par rapport à ce qu'il s'est passé durant le génocide ?

PIÈCE N°2 : Témoignage de sa sœur Aimée

Indices pour trouver vos arguments :

- Qu'est ce qui rend crédible ce témoignage ?
- Quelle était la situation familiale de l'accusé ?
- Quel événement a connu la famille de Mr. NGABO en 1992 ?
- Quelle influence cela a eu sur le comportement de Mr. NGABO ?

PIÈCE N°2 : Témoignage de la sœur de l'accusé

Ce témoignage a été écrit par la sœur de l'accusé. Ce témoignage d'histoire familiale dramatique peut expliquer les choix et les actes de l'accusé. Il est de nature à influencer les peines qui seront retenues contre Diallo NGABO.

Indices pour trouver vos arguments :

- De quel document s'agit-il ?
- Quelle était la fonction de Mr. NGABO au sein de la RTLM ?
- Quand a-t-il commencé à travailler pour la radio ?
- Combien de temps avant le début du génocide ?
- Mr. NGABO pouvait-il librement rompre son contrat ?

PIÈCE N°3 : Organigramme de la RTLM

PIÈCE N°3 : Organigramme de la RTLM

L'organigramme de la RTLM montre les relations hiérarchiques entre Monsieur MUTABAZI et Mr. NGABO à l'époque des faits. Cet organigramme a été authentifié lors de l'instruction et confirmé par toutes les parties présentes.

Indices pour trouver vos arguments :

- Que représente le schéma ?
- Où se situe Monsieur NGABO ?
- Que cela nous dit-il sur ses relations hiérarchiques ?
- Quelles sont donc vos conclusions sur son niveau de responsabilité ?

PIÈCE N°4 : Contrat de travail avec la RTLM

PIÈCE N°4 : Contrat de travail avec la RTLM

Ce contrat de travail montre les liens qui unissent l'accusé avec la RTLM. Il définit notamment la mission, la date d'effet ainsi que la période d'essai.

Indices pour trouver vos arguments :

- De quel document s'agit-il ?
- Quelle était la fonction de Mr. NGABO au sein de la RTLM ?
- Quand a-t-il commencé à travailler pour la radio ?
- Combien de temps avant le début du génocide ?
- Mr. NGABO pouvait-il librement rompre son contrat ?

ACCUSÉ : Diallo NGABO

ACCUSÉ : Diallo NGABO

- Année et lieu de naissance : 1946, secteur de Mungu, commune de Mutabaruka, province de Byumba, Rwanda, origine Hutu
- Ville : Préfecture de Kigali - Commune de Kagitumba
- Actes d'accusation :
 - Génocide (chef 1)
 - Infection d'ordre et publique à commettre le génocide (chef 2)

Déroulement du jeu par RÔLE

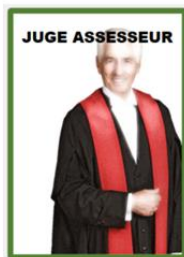
1 Au démarrage du jeu : Instruction



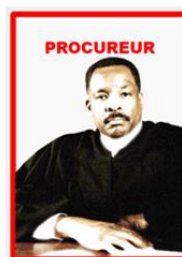
Ouvre la séance selon la carte
1. Instruction
et 2. Réquisitoire



Lance le compte à rebours (5') et annonce la fin du temps d'instruction



Découvre ses cartes



Prépare son discours et ses arguments



Prépare son discours et ses arguments

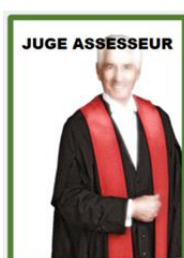
2 Au cours du jeu : Réquisitoire + Plaidoirie



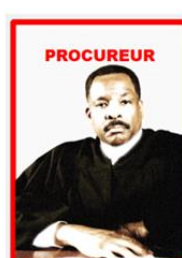
Donne la parole Répond aux objections



Lance le compte à rebours et annonce la fin du temps de parole



Observe le déroulé pour repérer les irrégularités

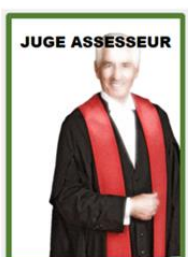


Annonce son réquisitoire contre l'accusé et fait objection si besoin



Fait son discours de défense de l'accusé et fait objection si besoin

3 En fin de jeu : Verdict



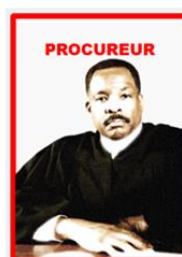
Donne son avis sur la culpabilité de l'accusé



Donne son avis sur la culpabilité de l'accusé



Donne le verdict sur la culpabilité de l'accusé



Ecoute les avis et le verdict du juge Président



Ecoute les avis et le verdict du juge Président

Fait avec le soutien de



Belgique

partenaire du développement