

GADEM

Groupe antiraciste
d'accompagnement
et de défense
des étrangers
et migrants

Regards sur les migrations

نشوفو المهاجرين

11 à 14 ans



Mallette Pédagogique
Vivre ensemble au Maroc



Ce module est organisé en trois sessions distinctes, mais complémentaires, répondant chacune à un objectif spécifique : session 1 « Comprendre les migrations à travers l'Histoire » ; session 2 « Comprendre les droits des personnes en migration » ; session 3 « Pour mieux vivre ensemble ».

Objectifs du module

L'objectif du module est d'initier les participant-e-s aux enjeux des migrations dans le monde et dans l'histoire et d'introduire les droits humains des personnes en migration à travers une perspective historique, un travail de définition et à l'aide de mises en situation.

Public cible

Ce module est destiné à un public âgé de 11 à 14 ans. Les activités proposées ont été sélectionnées en fonction de l'âge et du niveau d'apprentissage des participant-e-s.

Descriptif et déroulement

La première session « Comprendre les migrations à travers l'Histoire » est une introduction générale. Différentes activités sont proposées pour instaurer un climat de confiance et un système de fonctionnement de groupe – définition d'une charte notamment - et pour inciter les participant-e-s à se questionner sur les thèmes abordés au cours du module : les migrations dans l'histoire et dans le monde.

La deuxième session « Comprendre les droits des personnes en migration » aborde la question des droits humains en général et des droits des personnes en migration. Il s'agit d'abord de définir quelques concepts clés qui aideront les participant-e-s à comprendre les enjeux principaux de ces questions, puis à leur faire prendre conscience du principe des droits humains pour tou-te-s.

La troisième session « Mieux vivre ensemble » encourage les participant-e-s à réfléchir sur leur vision du monde dans lequel ils/elles évoluent et à imaginer différents mondes, notamment un monde où règne les différences et la mixité (multicolore) et un monde ordonné et monochrome.

SESSION 1

COMPRENDRE LES MIGRATIONS À TRAVERS L'HISTOIRE

OBJECTIF DE LA SESSION

Créer une cohésion de groupe et introduire les thèmes abordés au cours du module.

INTRODUCTION DE LA SESSION

L'animateur/animateur demande aux participant-e-s de former un cercle et introduit le module et ses objectifs, ainsi que le fonctionnement des trois sessions.

Les deux premières activités de cette session ne sont pas nécessaires dans le cas où le groupe se connaît déjà.

ACTIVITÉ 1 : LE JEU DES PRÉNOMS EXPRESS

10 MINUTES



Connaître les prénoms des autres participant-e-s tout en créant une cohésion du groupe.



Aucun matériel



Tou-te-s en cercle, chacun-e dit son prénom et invente en même temps un geste qui lui correspond : une manière de saluer ou un pas de danse par exemple. La personne suivante répète son geste et ajoute le sien, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde passe. Le/la dernier-e

devra donc dire les prénoms de tout le monde et refaire tous leurs gestes avant de donner son geste et son prénom.



Dans le cas où un-e participant-e ne se souviendrait pas des gestes ou des prénoms, le groupe peut l'aider.

ACTIVITÉ 2 : LA CHARTE DU GROUPE

20 MINUTES



Élaborer une charte des règles de vie en groupe dans le respect des propositions de chacun-e.



Stylos, feutres, post-it de deux couleurs différentes (verts et jaunes par exemple) ; un flipchart et une grande feuille.



L'animateur/animateur distribue 4 post-it à chaque participant-e, deux de chaque couleur. Il/elle propose des thèmes et pistes de réflexion : respect de soi et des autres (écoute, sourire, bonjour, ponctualité, utilisation du téléphone portable, etc.), respect du matériel et du lieu.

Chacun-e écrit, sur une couleur – la même pour tou-te-s (verte par exemple), ce dont il/elle a besoin pour être à l'aise dans un groupe, sur l'autre couleur (jaune), ce qui le/la met mal à l'aise dans un groupe.

Ensuite, les participant-e-s sont rassemblé-e-s par deux, échangent sur ce qu'ils/elles ont noté pendant 2 ou 3 minutes, puis choisissent les éléments à conserver (autant qu'ils/elles le veulent). Au bout du temps

écoulé, les participant-e-s se rassemblent par groupe de 4 et répètent la manœuvre, puis par 8 et ainsi de suite jusqu'à ce que le groupe soit au complet.

Une fois le groupe réuni, tou-te-s décident de manière collective quels articles intégrer à la charte.

Pendant les temps en petits groupes, l'animateur/animateur gère le temps, et accompagne les participant-e-s dans leur réflexion, en leur posant des questions. Lors de la restitution collective, il/elle les aide si besoin à reformuler leurs propositions de manière positive.

En fin d'activité, les articles sont inscrits sur une grande feuille, avec des couleurs, éventuellement des dessins, et tout le monde la signe en s'engageant à la respecter. Elle est ensuite affichée au mur pour toutes les sessions.



L'objectif d'une charte est de définir avec les participant-e-s un ensemble de règles de vie qui permettent aux sessions de se dérouler dans le respect de chacun-e. En la signant, tou-te-s (y compris les animateurs/animateurices) s'engagent à la respecter. En cas de non-respect des règles, l'animateur/animateurice dispose d'un support pour initier une discussion.

Dans l'idéal, les articles de la charte sont exprimés à la première personne et de manière positive : par exemple, préférer « je suis ponctuel-le » à la place de « il ne faut pas être en retard ». Les formulations impératives ainsi que les expressions « je dois... » ou « il faut... » sont également à éviter.

ACTIVITÉ 3 : LE BRAINSTORMING SUR LES MIGRATIONS



30 MINUTES



Lancer une première réflexion et produire un maximum d'idées pour comprendre les migrations.



Flipchart ; feutres ; post-it si besoin.



Étape 1 : Les migrations ?

L'animateur/animateur invite les participant-e-s à donner trois mots qui définissent pour eux/elles les migrations. Cet exercice peut se faire à l'oral ou via des post-it. Il/elle regroupe les idées en familles ou thématiques, lance une discussion et crée avec le groupe une définition commune.

Étape 2 : S'interroger sur les migrations ?

L'animateur/animateur demande aux participant-e-s de répondre à trois questions. L'objectif est d'inviter les participant-e-s à proposer un maximum d'idées en un minimum de temps sur les migrations dans le but de mieux comprendre leur niveau de connaissance.

L'activité permet également d'introduire l'exercice suivant qui traite de l'histoire des migrations.

Les trois questions qui peuvent être posées aux participant-e-s sont les suivantes :

- Quand l'être humain a-t-il commencé à se

déplacer d'un lieu à un autre, d'une région à une autre, voire d'un continent à un autre ?

- Comment (avec quels moyens) les êtres humains se déplaçaient-ils et se déplacent-ils aujourd'hui ?

- En général, quelles sont les raisons qui motivaient/poussaient, et motivent/poussent aujourd'hui, les personnes à se déplacer ?

L'animateur/animateur note les réponses sur le flipchart en laissant la parole libre aux participant-e-s. La feuille est conservée et sera reprise à la fin du module afin que les participant-e-s mesurent l'évolution de leurs perceptions et de leurs connaissances.



Lors de cette activité, il est important de veiller à créer une atmosphère bienveillante entre les participant-e-s et de respecter la parole de chacun-e. Toutes les idées, même les plus originales, peuvent être soumises. Il n'est pas interdit, voire conseillé, de revenir sur les idées des autres.

Il est possible de choisir de ne réaliser qu'une étape sur les deux dans cette activité.

ACTIVITÉ 4 : LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS



40 MINUTES



Comprendre les migrations à travers l'Histoire.



Personnages (en annexe) ; panneau « Comprendre les migrations à travers l'Histoire » (à ne pas montrer aux participant-e-s au début de l'activité) ; flipchart, feutres, feuilles, stylos, colle ou scotch.



L'animateur/animateur divise les participant-e-s en cinq équipes.

Étape 1 : À chacun-e son époque

Dans un premier temps, chaque équipe reçoit un exemplaire de chaque personnage, et cinq fiches descriptives de périodes historiques (Préhistoire, Antiquité, Moyen-Âge, époque moderne et époque contemporaine). Les équipes lisent les fiches, se concertent et attribuent à chaque période les personnages associés.

Au bout d'un temps défini (15 minutes), le groupe se rassemble et échange autour des résultats. L'animateur/animateur laisse d'abord les participant-e-s s'exprimer et justifier leurs choix s'ils ne sont pas tous les mêmes. Le groupe décide ensemble et valide collectivement d'une dernière répartition des personnages par période. À ce moment

seulement, l'animateur/animateur peut intervenir pour expliquer aux participant-e-s le contexte général de chaque période et rectifier les réponses si besoin.

Les personnages sont collés sur une frise chronologique dessinée sur un flipchart.

Étape 2 : Imaginer la vie d'un personnage à l'époque de ...

Dans un second temps, l'animateur/animateur attribue une période par équipe. Chaque équipe discute autour de l'époque historique qui lui a été attribuée et imagine la vie des personnages correspondants en se posant différentes questions :

- Pour quelle(s) raison(s) les gens se déplaçaient-ils à cette période de l'Histoire ?
- Par quel(s) moyen(s) se déplaçaient-ils ?
- Sur quelles distances migraient-ils et vers où ?

Chaque équipe présente ensuite son travail aux autres. Si le groupe dispose de plus de temps, la resitution peut se faire en sketches, en dessin, en chanson, etc. La seule limite est l'imagination des participant-e-s.



Il est important de bien préparer à l'avance les contenus en lien avec chaque période de l'Histoire (cf. Panneau de sensibilisation : « Comprendre les migrations à travers l'Histoire »).

Cette activité exige la participation d'au moins deux animateurs/animateurices. Les

équipes doivent être bien encadrées pour que les participant-e-s aient suffisamment d'informations pour répondre aux questions posées et pour qu'ils/elles puissent donner des réponses proches de la réalité.

Le rôle de l'animateur/animateur est d'encourager les participant-e-s à se servir de leur imagination.

Compte rendu et évaluation

L'animateur/animateur demande aux participant-e-s leurs impressions quant à l'activité :

- Quelles ont été les difficultés rencontrées ? Imaginer le contexte ou répondre aux questions ?
- Avez-vous des expériences de migrations dans la famille, proches, amis, etc. ?

CONCLUSION DE LA SESSION



10 MINUTES



Le tableau avec les émoticônes ; fruits découpés (en annexe) ou post-it de différentes couleurs, crayons ou feutres, flipchart, poster ou panneau avec un dessin d'arbre (en annexe).

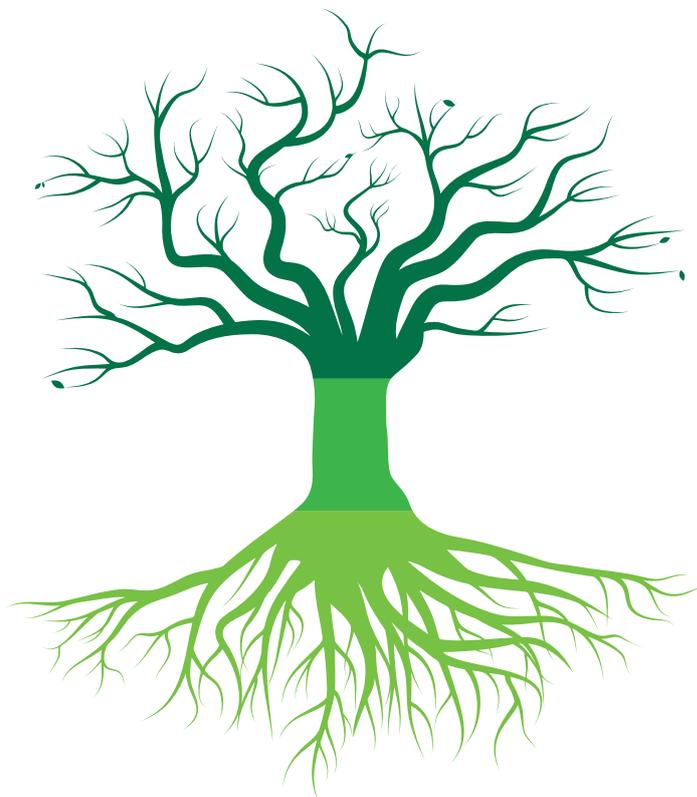
Étape 1 : Mon humeur

Afin de recueillir les ressentis, l'animateur/animateur affiche un tableau avec les émoticônes (tels que présenté-ci-dessous par exemple) et distribue aux participant-e-s des feutres en leur demandant de mettre une croix dans la case correspondant à leurs ressentis. Il est possible de modifier les questions ou de distribuer des gommettes de couleur aux participant-e-s afin qu'ils/elles donnent leur avis.

				
Je me suis bien intégré-e dans le groupe.				
J'ai trouvé la session intéressante.				
Je me suis bien amusé-e.				

Étape 2 : L'arbre d'évaluation

L'animateur/animateur propose le dessin d'un arbre (séparé en trois, les racines, le tronc et les branches) et distribue 3 papiers en forme de fruit (« fruit post-it ») ou 3 post-it de couleurs différentes sur lesquels les participant-e-s écrivent les éléments retenus de la séance. Les post-it sont ensuite placés sur les racines et la base du tronc (parties réservées à la première session). L'arbre sera complété par de nouveaux « fruits post-it » à l'issue de chaque session afin d'avoir une visibilité sur la cohérence de tous les éléments abordés lors du module.





SESSION 2

COMPRENDRE LES DROITS DES PERSONNES EN MIGRATION

ACTIVITÉ 1 : BINGO DES MIGRATIONS



40 MINUTES



Découvrir la terminologie liée aux migrations.

OBJECTIF DE LA SESSION

Mieux comprendre les concepts liés aux migrations et réfléchir sur les droits humains et sur les droits des personnes en migration.

INTRODUCTION DE LA SESSION

L'animateur/animateurice demande aux participant-e-s de former un cercle et leur propose de se remémorer la session précédente et d'échanger sur ce qu'ils/elles ont appris et retenu en regardant l'arbre d'évaluation.

Il/elle leur rappelle les règles de la charte élaborée lors de la première session.

L'animateur/animateurice introduit ensuite les objectifs de la session et son déroulement.



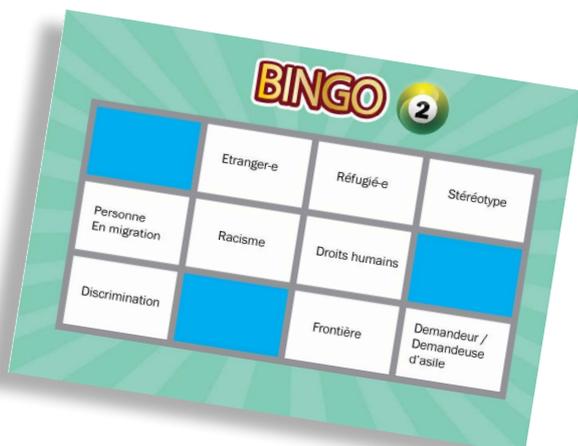
Un carton de bingo par équipe ; les cartes définitions, en imprimer une par équipe afin de s'assurer qu'il y aura un nombre suffisant de cartes, et les découper avant le jeu ; la liste des mots avec les définitions pour l'animateur/animateurice ; le « Petit livret lexicque de la mallette pédagogique » pour compléter les définitions si besoin.



L'animateur/animateurice sépare les participant-e-s en équipes et distribue à chacune un carton de bingo différent. Chaque équipe découvre les mots de sa grille et prend quelques minutes pour en discuter.

Après ce temps de réflexion, l'animateur/animateurice tire au hasard une carte définition et la lit à voix haute. L'équipe qui pense avoir le mot correspondant à cette définition sur son carton de bingo lève la main, et récupère la carte définition qu'elle place sur le carton à l'endroit du mot.

La première équipe qui complète son carton avec les 9 définitions gagne la première manche (rapidité), mais le jeu continue jusqu'à épuisement des cartes définitions.



À la fin de l'activité, l'animateur/animateur relit toutes les définitions et vérifie les réponses des équipes. L'équipe qui a le plus de réponses correctes emporte la seconde manche.



Étape 1 : « Faisons les valises »

Cher-e-s Terrien-ne-s, je suis Mala, capitaine de navette spatiale. Aujourd'hui nous partons pour une nouvelle planète, Marsiflaque. Pas de panique, nous pourrions toutes et tous monter à bord de la navette spatiale ! Néanmoins, il nous est impossible d'emporter tout ce que nous voudrions emporter avec nous. Je dois aussi vous dire que nous ne savons pas à quoi ressemble Marsiflaque, ni si nous y trouverons tout ce dont nous avons besoin. Pour cela, nous devons nous organiser, et bien réfléchir, ensemble, à ce que nous allons emporter.



Il est important de demander aux participant-e-s d'attendre la fin de la lecture de la définition pour lever la main. L'animateur/animateur peut lire la définition deux ou trois fois pour être certain-e que tout le monde a bien compris.

Compte-rendu et évaluation

L'animateur/animateur lance une discussion en lien avec les définitions et demande ensuite aux participant-e-s leurs impressions quant à l'activité :



Chaque participant-e reçoit une fiche valise et une grille objets :

- Avez-vous trouvé facilement les définitions qui correspondaient aux mots ?
- Y avait-il des mots que vous ne connaissiez pas avant de faire cette activité ?
- Avez-vous été surpris-e-s par certaines définitions ? Si oui, pourquoi ?
- Avez-vous aimé cette activité ?

« Voici votre valise : vous pouvez y mettre 20 objets. 15 éléments vous sont déjà proposés, et vous pouvez en ajouter 5 de votre choix. (en complétant les cases vides de la grille) ».

L'animateur/animateur leur laisse 5 minutes pour réfléchir et choisir.

Les participant-e-s découpent ensuite les objets de leurs grilles pour les positionner dans la valise.

ACTIVITÉ 2 : DROITS HUMAINS



20-30 MINUTES



Comprendre ce que sont les droits humains.



Une grille objets et une fiche valise (en annexe) par enfant ; des crayons ; une copie de la Déclaration Universelle des Droits Humains (facultatif).

« Cher-e-s Terrien-ne-s, les astronomes viennent de refaire les calculs : Marsiflaque est plus lointaine que nous le pensions. Il nous faudra donc plus de carburant, et cela nous laisse malheureusement un petit peu moins de place pour nos effets personnels. Nous ne pouvons en prendre que 15 dans notre valise ».

L'animateur/animateur leur laisse quelques minutes pour refaire leur valise et retirer 5 objets de leur choix selon ce que les participant-e-s pensent être le moins indispensables à leurs yeux.

Une voix mécanique parle : - « Biiiiiiip, biiiiiiip, biiiiiiip ! Défaillance système, défaillance système, surcharge, surcharge ! »

La capitaine : - « Vite, la navette est trop lourde, ne gardons que l'essentiel, 9 objets par personne ! »

Les participant-e-s enlèvent donc encore 6 objets de leur valise. Chacun-e a donc 9 éléments dans sa valise.

Étape 2 : « Dans la fusée »



Lorsque que chacun-e a sa valise finale, l'animateur/animateur propose un tour de table au cours duquel il/elle recense les éléments choisis par les participant-e-s. Il/

Elle compte le nombre de fois où chaque élément est cité et sélectionne les 9 éléments qui ont eu le plus de voix.

Il/Elle demande ensuite aux participant-e-s s'ils/elles sont tou-te-s d'accord avec cette valise. Afin d'enrichir la discussion, il/elle pose les questions suivantes (des conseils pour animer la discussion sont en italique entre les questions) :

- Quels éléments ont été le plus vite éliminés ? Pourquoi ?

- À quoi correspondent les éléments restants ?

L'animateur/animateur amène ici les participant-e-s à réfléchir à la notion de droits humains en général et de droits fondamentaux, mais sans nommer le concept dans un premier temps. Les 9 éléments à conserver correspondent à une liste de 9 droits fondamentaux qui est en annexe de ce document et que l'animateur/animateur peut consulter afin d'animer au mieux la discussion.

Si certains éléments ont été éliminés alors qu'ils correspondent à des droits fondamentaux (par exemple si les participant-e-s n'ont pas choisi d'emporter de médicaments, qui correspondent au droit à la santé) l'animateur/animateur pose la question suivante :

- Que se passerait-il si vous n'aviez pas de [élément supprimé] ?

- Si vous estimez que cet élément est indispensable, y a-t-il un autre élément que vous souhaiteriez enlever ?

Il y a de grandes chances que le droit de circulation soit oublié par les participant-e-s. Le fait d'utiliser la fusée est l'expression de ce droit de circulation et il est important de le faire remarquer aux participant-e-s en leur posant par exemple la question suivante :

- N'y a-t-il pas un élément qui a été oublié ? À quoi correspond le fait de changer de lieu de vie, de planète, comme vous êtes en train de le faire dans cette activité ?



Pendant toute la durée de la discussion il est important de laisser les participant-e-s s'exprimer, et de veiller à ce que la parole de chacun-e soit respectée. L'animateur/animateur peut s'aider du « Petit livret lexique de la mallette pédagogique », ainsi que du mode d'emploi de la mallette.

Compte-rendu et évaluation

- Quels éléments ont été le plus vite éliminés ? Pourquoi ?

- Tout le monde a-t-il éliminé les mêmes éléments ?

- La seconde séquence éliminatoire a-t-elle été difficile ?

- Peut-on distinguer les désirs et les besoins dans la liste ? Donner d'autres exemples.

ACTIVITÉ 3 : MARSIFLAQUE



40 MINUTES



- Découvrir que les droits humains sont les mêmes pour tou-te-s ;

- Coopération entre les joueurs.



Plateau du jeu représentant la ville ; 2 copies plus petites de la carte de ville ; bâtiments, une liste avec les droits humains des Terrien-ne-s ; une liste avec les droits humains des Marsiflakien-ne-s (ce sont les mêmes listes, mais les équipes ne doivent pas le savoir au début de l'activité).

Histoire : « Après avoir décidé ce que nous allons emporter lors de notre voyage (cf. activité précédente), nous voici enfin arrivés sur Marsiflaque, une nouvelle planète. Seulement, un seul endroit de Marsiflaque est habitable et, surprise, des gens y habitent déjà. »



Former deux équipes : celle des Terrien-ne-s et celle des Marsiflakien-ne-s.

Étape 1 : Construire ses droits

Distribuer à chaque équipe une liste de droits, un exemplaire de la carte (petit), et les cartes bâtiments.

Lire aux participant-e-s le texte suivant. Les équipes doivent penser que les

droits attribués aux Terrien-ne-s et aux Marsiflakien-ne-s sont différents. Elles cherchent à défendre et à faire respecter leurs propres droits.

« Bonjour, ancien-ne-s et nouveaux/nouvelles habitant-e-s de Marsiflaque. Vous l'avez compris, nous voulons tou-te-s habiter ici, à Gliblou, seul endroit habitable de Marsiflaque. Vous avez chacun-e une liste secrète de droits que vous souhaitez voir respectés et surtout protégés. Les premier-e-s qui auront réussi à faire respecter tous leurs droits auront gagné : n'hésitez pas à vous exprimer vivement à ce sujet !

En vous réunissant en deux conseils, celui des Terrien-ne-s et celui des Marsiflakien-ne-s (en équipes), vous décidez de construire les bâtiments qui vous permettront de faire respecter vos droits (ex : une école pour le droit à l'éducation). Attention, vos ressources sont limitées à 4 bâtiments par équipe. Nous vous laissons vous organiser en équipe et discrètement ».





Laisser 5-10 minutes aux équipes pour se concerter.

Étape 2 : Conseil municipal

« La maire de la ville réunit un conseil municipal invitant Terrien-ne-s et Marsiflakien-ne-s ».

Réunir les deux équipes et leur demander de placer leurs bâtiments/infrastructures sur la carte (les Terrien-ne-s sur les cases rouges, les Marsiflakien-ne-s sur les cases vertes).

Un-e porte-parole par équipe explique les choix.

« Lors du Conseil, la maire fait une annonce : “Le budget de la ville a été augmenté. Il est donc possible maintenant de construire sur ces terres que nous n’avons pas encore exploitées, les terres marécageuses (2 cases jaunes). Je vous demande de vous accorder sur 2 nouveaux bâtiments à construire, car ces terres appartiennent à tout le monde” ».

Les équipes négocient ensemble les nouveaux bâtiments à construire sur les cases jaunes, mais ne peuvent pas modifier les bâtiments construits sur les cases rouges et vertes.

Ensuite l’animateur/animateur pose les questions suivantes :

- Aimeriez-vous vivre dans cette ville ? Oui ? Non ? Pourquoi ?
- Quels changements proposez-vous ? Quels bâtiments aimeriez-vous ajouter ?
- Vos premiers choix étaient-ils justes ? À la suite de la réunion du conseil, auriez-vous souhaité modifier le choix de certains bâtiments ?

- Tous vos droits sont-ils respectés ? Si non, lesquels ?



L’objectif de ces questions est de faire réaliser aux participant-e-s qu’il est possible d’utiliser une école, un hôpital, une base spatiale pour deux équipes, et que cela leur permet de créer d’autres bâtiments et de débloquer de nouveaux droits.

Étape 3 : Respect des droits humains pour tou-te-s !

« La maire de la ville fait une nouvelle annonce : “Cher-e-s Terrien-ne-s, cher-e-s Marsiflakien-ne-s, j’ai bien pris connaissance des plans proposés. La négociation concernant les constructions à entreprendre sur les terres marécageuses ayant été un succès, je vous propose de réfléchir à nouveau aux choix de bâtiments sur les terres rouges et vertes. Il me semble que nous pourrions faire de Gliblou, une ville encore plus agréable pour tou-te-s ».

L’animateur/l’animatrice invite les participant-e-s à discuter leurs premiers choix de construction pour les terres rouges et vertes et à négocier une nouvelle répartition des bâtiments. Tout peut être rediscuté, mais les équipes doivent s’accorder et décider ensemble du dernier plan de construction.

Par conséquent, les équipes sont victorieuses au même moment, réalisant ainsi que les droits des Terrien-ne-s et des Marsiflakien-ne-s sont les mêmes.

À la fin de l’activité, l’animateur/animateur explique aux participant-e-s que ces droits sont issus de la Déclaration universelle des droits de l’Homme (DUDH) qui rappelle l’universalité des droits humains (cf. le petit livret lexique de la mallette pédagogique).

Pour aller plus loin

Déclaration universelle des droits de l'Homme :

<http://www.ohchr.org/Documents/Publications/ABCannexesfr.pdf>

Ce document contient le texte original, ainsi qu'un texte simplifié en langage courant.

Compte-rendu et évaluation

Qu'avez-vous pensé de l'activité ? Qu'avez-vous ressenti ? À quel moment avez-vous réalisé que les listes de droits étaient similaires ?

CONCLUSION DE LA SESSION

10 MINUTES



Le tableau avec les émoticône dessiné sur un flipchart; fruits découpés (en annexe) ou post-it de différentes couleurs, crayons ou feutres, flipchart, poster ou panneau avec un dessin d'arbre.

Étape 1 : Mon humeur

Afin de recueillir les ressentis, l'animateur/animatrice affiche un tableau avec la météo (tel que présenté-ci-dessous par exemple) et distribue aux participant-e-s des feutres en leur demandant de mettre une croix dans la case correspondant à leurs ressentis concernant la session. Il est possible d'ajouter des lignes. Les participant-e-s peuvent également inscrire des commentaires s'ils/elles le souhaitent.

Étape 2 : L'arbre d'évaluation

L'animateur/animatrice reprend l'arbre d'évaluation et distribue de nouveaux « fruits post-it » et demande aux participant-e-s d'écrire ou dessiner les éléments retenus pendant la session et les place au milieu de l'arbre (sur le tronc et à la base des branches).



				
Je me suis bien intégré-e dans le groupe.				
J'ai trouvé la session intéressante.				
Je me suis bien amusé-e.				

SESSION 3

MIEUX VIVRE-ENSEMBLE.



OBJECTIF DE LA SESSION

Apprendre à vivre ensemble.

INTRODUCTION DE LA SESSION



10 MINUTES

L'animateur/animateur demande aux participant-e-s de former un cercle et donne la parole au groupe pour se remémorer la rencontre précédente et partager les réflexions et découvertes faites au cours de cette rencontre.

L'animateur/animateur introduit ensuite les objectifs de la séance et rappelle les règles de la charte de groupe élaborée lors de la première séance.

ACTIVITÉ 1 : S'ACCORDER



30 MINUTES



Découvrir l'intérêt de la communication et de la coopération entre les individus pour mieux vivre ensemble.



Aucun



Étape 1 : Trouver un cri d'équipe

L'animateur/animateur divise les participant-e-s en 3 ou 4 équipes, selon la taille du groupe.

Chaque équipe se regroupe et décide, discrètement, d'un cri d'équipe comportant un geste et un son, mais pas de paroles.



Il est important que les cris d'équipes restent secrets dans un premier temps.

Étape 2 : Partager et s'accorder

Les équipes se regroupent et, à tour de rôle, chacune montre à deux reprises son cri (le geste et le son) au cours d'une première manche.

Attention toutefois, les participant-e-s ne peuvent pas parler aux membres des autres équipes, ils ne peuvent communiquer que par gestes.

L'animateur/animateur explique aux participant-e-s que le but du jeu est que toutes les équipes arrivent à faire en même temps le cri (un même geste et un même son) sans se consulter ni parler.

Ensuite chaque équipe se réunit et dispose de

10 secondes pour décider quel cri d'équipe effectuer : soit le leur, soit celui d'une autre équipe. Elles peuvent également mélanger les cri d'équipes en combinant un geste et un son de différentes équipes.

A l'issue des 10 secondes, l'animateur/animatrice compte jusqu'à 3 et chaque équipe propose un nouveau cri d'équipe.



L'animateur/animatrice facilite l'activité en désignant les équipes à tour de rôle pour qu'elles effectuent leurs cris. Si un geste ou un son n'a pas été utilisé lors d'une manche, il ne pourra plus être utilisé par la suite.

L'activité se termine lorsque toutes les équipes font le même cri en même temps.

Variante : Si le groupe réussit à s'accorder à la première ou à la seconde manche, recommencer le jeu en formant plus d'équipes.

Compte-rendu et évaluation

- Qu'avez-vous ressenti après avoir réussi/échoué à cet exercice ?
- Pourquoi était-il difficile de trouver un consensus ?
- Quelle était la partie la plus frustrante de cette activité ?
- Qu'avez-vous ressenti quand votre cri d'équipe était choisie par le groupe ?
- Avez-vous fait des compromis pendant cette activité ? Qu'avez-vous ressenti dans ces moments ?
- Qu'avez-vous ressenti du fait de ne pas pouvoir communiquer avec les autres groupes ?

ACTIVITÉ 2 : UN PAYSAGE DE CARTE POSTALE



30 MINUTES



Un exemplaire (en couleur) de chaque image - ci-dessous, en annexe du document et dans le CD de la mallette, à donner à chaque équipe ; des feuilles, des stylos.



Étape 1 : Imaginer

L'animateur/animatrice partage le groupe en deux équipes. Une équipe reçoit l'image du marché en couleur, et l'autre équipe l'image du marché sans couleur.

L'animateur/animatrice demande aux participant-e-s d'imaginer une histoire à partir de l'image. L'équipe rédige l'histoire en une dizaine de lignes. L'animateur/animatrice passe voir chacune des équipes pour s'assurer que chacun-e est écouté-e dans les équipes, et peut éventuellement donner des idées aux participant-e-s.

Au bout d'une vingtaine de minutes, chaque équipe raconte son histoire sans montrer son image.



Pour la réussite de l'activité, il est important que les images des équipes restent secrètes. Par ailleurs, si le groupe est important, il est possible de faire 4 équipes, deux reçoivent l'image du marché coloré, et deux l'image du marché sans couleur.

L'animateur/animateur propose une discussion :

- Y a t il des différences entre les deux histoires ? Quelles sont-elles ?
- Selon vous, pourquoi les histoires sont-elles différentes ?
- A votre avis, les deux équipes avaient-elles les mêmes images ?
- Si non, comment imaginez-vous l'image de l'autre équipe ?



Au cours de la discussion il est important que les participant-e-s réalisent que les deux équipes n'avaient pas les mêmes images.

Étape 2 : Discuter et comparer

Chaque équipe montre à l'autre l'image à partir de laquelle elle a imaginé son histoire.

L'animateur/animateur pose les questions suivantes:

- L'image de l'autre équipe correspond-elle à ce que vous aviez imaginé d'après l'histoire ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?
- Dans lequel de ces deux mondes préféreriez-vous vivre ?

CONCLUSION DE LA SESSION 3



15 MINUTES



Fruits découpés (en annexe) ou post-it de différentes couleurs ; crayons ou feutres ; flipchart ; poster ou panneau avec un dessin d'arbre ; un exemplaire de « fiche personne » par participant-e (en annexe du document et sur le CD de la mallette)

Étape 1 : L'arbre d'évaluation

L'animateur/animateur reprend l'arbre d'évaluation et distribue de nouveaux « fruits post-it » et demande aux participant-e-s d'écrire ou dessiner les éléments retenus pendant la session et les place sur les branches de l'arbre.

Étape 2 : La personne

Afin d'évaluer l'intervention dans sa globalité, l'animateur/animateur propose une dernière activité.

Chaque participant-e reçoit « une fiche personne » à compléter. Ils/Elles peuvent dans un premier temps dessiner les traits, vêtements, attitudes etc., puis compléter les bulles reliées à différentes parties du corps. Chacune d'entre elles correspond à une réflexion spécifique.



ANNEXES

SESSION 1, ACTIVITÉ 4, LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS



Préhistoire de 7000 à 3200 av. JC

Le Paléolithique

D'après certain-e-s chercheurs/chercheuses et historien-ne-s, tous les êtres humains seraient issus d'une seule population vivant il y a environ 000 100 ans en Afrique de l'Est. L'histoire des migrations humaines commencerait donc avec les déplacements des êtres humains hors de l'Afrique.



Le Néolithique

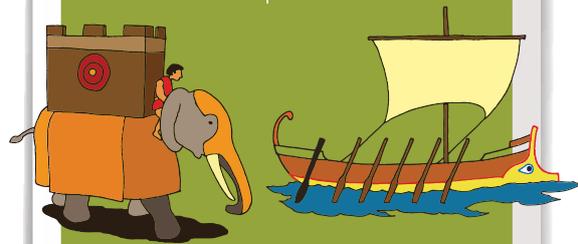
La révolution néolithique est à l'origine d'un déplacement important de personnes sur les continents africain, asiatique, européen et américain.

A cette époque, certain-e-s se déplaçaient pour trouver un lieu d'installation (début de la sédentarisation), d'autres ont conservé la vie nomade.



Antiquité de 800 av. JC à 475 après JC, (IVe siècle)

L'Antiquité, avec la formation des premiers empires et l'amélioration des techniques de navigation a provoqué de grands déplacements de populations et de soldats comme les Hébreux/Hébreues, les Égyptien-ne-s, les Phénicien-ne-s, les Carthaginois-e-, les Grec-que-s, les Romain-e-s, les Éthiopien-e-s, les Malais-e-s, etc. à la conquête de nouvelles terres qu'ils/elles occupèrent « librement » ou par la force.



Les « grandes invasions »

Du 3ème au 4ème siècle, les « grandes invasions », plus justement appelées en anglais « période de migrations » (Migration period) et en allemand « déplacement des peuples » (Völkerwanderung), marquent la fin de l'Empire romain d'Occident. Cette période est globalement constituée d'une série de migrations de populations entières, principalement indo-européennes qui fuyaient les Hun-e-s, à la recherche de nouvelles ressources au Sud et sont allées s'installer aux limites de l'Empire romain contribuant ainsi à son effondrement.



Moyen âge de 475 à 1453, (IVe au XVIe siècle)



Les traversées des grands explorateurs/exploratrices, le commerce de produits manufacturés, le trafic des esclaves et les colonisations illustrent **les grands mouvements migratoires de cette période.**



Au 7ème siècle, les migrations partant de la péninsule arabe s'étendent sur tout le Moyen-Orient, et atteignent le continent asiatique et l'Afrique, principalement le Nord. De nouveaux circuits de mobilités s'instaurent alors entre l'Arabie et l'Afrique du Nord caractérisés par le commerce et les pèlerinages vers la Mecque « Hajj ».



Époque moderne de 1453 à 1789 (XVIe au XVIIIe siècle)



La révolution industrielle

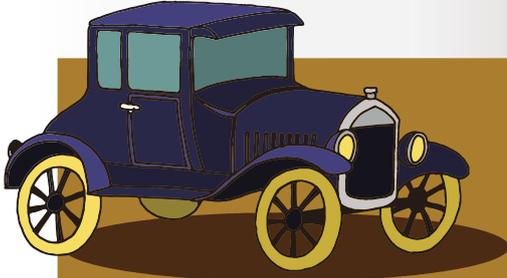
caractérisée par la mécanisation des moyens de production et la multiplication des activités industrielles et commerciales, a fait apparaître un nouveau modèle de migration : l'une des premières formes de migration pour le travail des campagnes vers les villes et à travers l'Europe.

La révolution industrielle a eu aussi des effets sur les déplacements de populations à travers les différents continents, notamment avec l'exploitation des ressources humaines et matérielles des pays colonisés.

La conquête du nouveau monde

Avec la conquête du nouveau monde, pratiquement 30 millions d'européen-ne-s partent vers les Amériques à partir du 15ème siècle pour échapper aux persécutions religieuses, puis aux crises économiques européennes, et s'approprier les richesses du nouveau continent. Ces migrations entraînent le génocide des Amérindien-ne-s, victimes des guerres, des mauvais traitements et des maladies, et la déportation massive de plus de 10 millions d'Africain-e-s venus renflouer le manque en main d'œuvre dans les Amériques.

Époque contemporaine de 1789 à nos jours (XVIIIe au XXe siècle)



L'époque contemporaine est marquée par **l'internationalisation des migrations de populations** qui se déplacent au sein de leur propre pays ou en dehors de leurs frontières, d'une région à une autre, au sein même d'un continent ou d'un continent à un autre.

Au 20ème siècle, la fin de la seconde guerre mondiale et le choc pétrolier de 1973 marquent particulièrement les migrations vers l'Europe afin de répondre aux besoins du marché du travail.



FUTUR



**Et pourquoi pas
des migrations
vers la Lune ou
vers d'autres
planètes !!!**

SESSION 1 ET 2, ÉVALUATION

				
Je me suis bien intégré-e dans le groupe.				
J'ai trouvé la session intéressante.				
Je me suis bien amusé-e.				

SESSION 2, ACTIVITÉ 1 : BINGO

DEFINITIONS

- 1. Clandestin** : Terme utilisé péjorativement pour une personne qui a volontairement franchi irrégulièrement la frontière d'un pays pour y rester sans faire les démarches nécessaires pour obtenir les documents autorisant son séjour. Attention à l'utilisation de ce terme qui ne reflète pas la réalité de tou-te-s !
- 2. Demandeur/demandeuse d'asile** : Personne qui a quitté son pays d'origine ou de résidence en raison de (crainte de) persécution et qui demande l'asile dans un autre pays pour obtenir le statut de « réfugié » et être protégée.
- 3. Réfugié-e** : Personne qui a quitté son pays d'origine ou de résidence en raison de (crainte de) persécution à cause de ses origines, de sa religion, de ses opinions politiques, etc. et ne peut y retourner, et à qui un pays a accordé une protection internationale (asile).
- 4. Discrimination** : Le fait de traiter de manière défavorable dans une situation comparable, sans que cela ne se justifie, certaines personnes ou groupe de personnes.
- 5. Droits humains** : L'ensemble de droits universels et inaliénables que possèdent tous les êtres humains dès leur naissance quel que soit leur pays, origines, religion, sexe, etc.
- 6. Etrangèr-e** : Personne qui n'a pas la nationalité du pays dans lequel elle se trouve. Ce terme est souvent utilisé dans les textes de loi. On peut aussi rencontrer le terme « non ressortissant-e ».
- 7. Frontière** : Les limites du territoire d'un État, de ses compétences territoriales et de sa souveraineté. On distingue les limites naturelles (littoral, montagnes, mer/océan ou cours d'eau) et les limites dessinées par un trait imaginaire, un panneau, des fils barbelés, des barrières voire des murs.
- 8. Personne en migration** : Une personne qui s'est déplacée d'un lieu à un autre (au sein d'un même pays ou d'une même zone géographique - ex. Afrique de l'Ouest ou vers un autre pays, une autre aire géographique, voire sur un autre continent) pour différentes raisons et pour une durée plus ou moins longue.
- 9. Préjugés** : « Juger avant » : opinions inculquées par notre environnement social et culturel et idées préconçues formées d'emblée à propos d'une personne ou d'un groupe sans le/la connaître.
- 10. Stéréotype** : Simplification d'une réalité et sa généralisation, sans tenir compte des caractéristiques individuelles, à tout un groupe de personnes selon l'appartenance à un territoire ou à une zone géographique, la profession, la religion, le genre, etc.
- 11. Racisme** : Rejet d'une personne ou d'un groupe en raison de sa couleur de peau, de sa religion, de ses origines, etc. parce qu'il/elle est différent-e.
- 12. Xénophobie** : « Peur de l'étranger » en grec : Terme qui fait référence aux sentiments systématiques et irraisonnés de crainte, d'hostilité, voire de haine envers les étranger-e-s, c'est-à-dire ceux/celles qui n'ont pas la même nationalité ou qui n'appartiennent pas au même groupe (culture, religion, langue, etc.).

BINGO

<p>Terme utilisé péjorativement pour une personne qui a volontairement franchi irrégulièrement la frontière d'un pays pour y rester sans faire les démarches nécessaires pour obtenir les documents autorisant son séjour. Attention à l'utilisation de ce terme qui ne reflète pas la réalité de tou-te-s !</p>	<p>Personne qui a quitté son pays d'origine ou de résidence en raison de (crainte de) persécution et qui demande l'asile dans un autre pays pour obtenir le statut de « réfugié » et être protégée.</p>	<p>Personne qui a quitté son pays d'origine ou de résidence en raison de (crainte de) persécution à cause de ses origines, de sa religion, de ses opinions politiques, etc. et ne peut y retourner, et à qui un pays a accordé une protection internationale (asile).</p>	<p>Le fait de traiter de manière défavorable dans une situation comparable, sans que cela ne se justifie, certaines personnes ou groupe de personnes.</p>
<p>L'ensemble de droits universels et in-aliénables que possèdent tous les êtres humains dès leur naissance quel que soit leur pays, origines, religion, sexe, etc.</p>	<p>Personne qui n'a pas la nationalité du pays dans lequel elle se trouve. Ce terme est souvent utilisé dans les textes de loi. On peut aussi rencontrer le terme « non ressortissant-e ».</p>	<p>Les limites du territoire d'un État, de ses compétences territoriales et de sa souveraineté. On distingue les limites naturelles (littoral, montagnes, mer/océan ou cours d'eau) et les limites dessinées par un trait imaginaire, un panneau, des fils barbelés, des barrières voire des murs.</p>	<p>Une personne qui s'est déplacée d'un lieu à un autre (au sein d'un même pays ou d'une même zone géographique - ex. Afrique de l'Ouest ou vers un autre pays, une autre géographique, voire sur un autre continent) pour différentes raisons et pour une durée plus ou moins longue.</p>
<p>« Juger avant » : opinions inculquées par notre environnement social et culturel et idées préconçues formées d'emblée à propos d'une personne ou d'un groupe sans le/la connaître.</p>	<p>Simplification d'une réalité et sa généralisation, sans tenir compte des caractéristiques individuelles, à tout un groupe de personnes selon l'appartenance à un territoire ou à une zone géographique, la profession, la religion, le genre, etc.</p>	<p>Rejet d'une personne ou d'un groupe en raison de sa couleur de peau, de sa religion, de ses origines, etc. parce qu'il/elle est différent-e.</p>	<p>« Peur de l'étranger » en grec : Terme qui fait référence aux sentiments systématiques et irraisonnés de crainte, d'hostilité, voire de haine envers les étranger-e-s, c'est-à-dire ceux/celles qui n'ont pas la même nationalité ou qui n'appartiennent pas au même groupe (culture, religion, langue, etc.).</p>

BINGO 1

Personne En migration		Réfugié-e	Etranger-e
Racisme	Préjugé	Droits humains	
Stéréotype	Xénophobie		Clandestin

BINGO

2

	Etranger-e	Réfugié-e	Stéréotype
Personne En migration	Racisme	Droits humains	
Discrimination		Frontière	Demandeur / Demandeuse d'asile

BINGO

3

Discrimination			
Frontière	Stéréotype		
Préjugés	Droits humains		
Clandestin			
Demandeur / Demandeuse d'asile	Réfugié-e		Xénophobie

BINGO

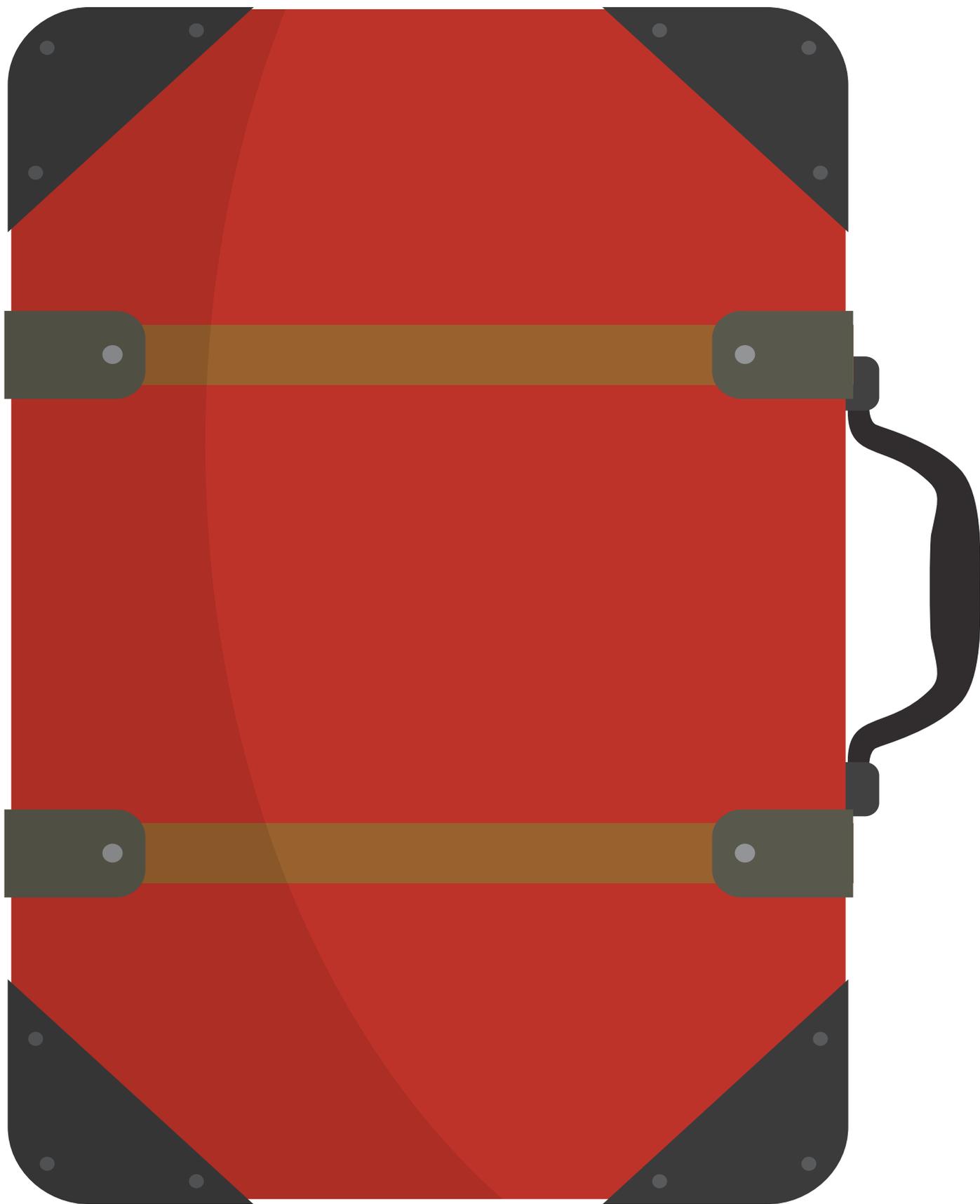
4

Discrimination			
Frontière	Stéréotype	Préjugés	Clandestin
Demandeur/ Demandeuse d'asile	Réfugié-e	Droits humains	

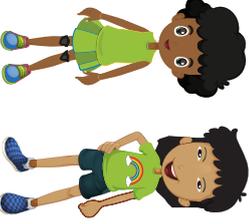
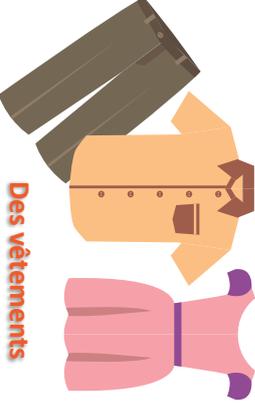
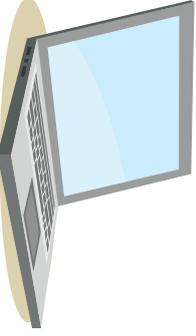
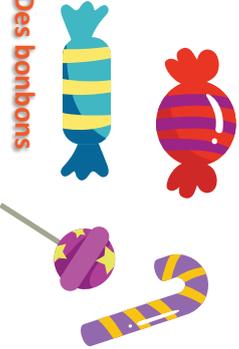
BINGO

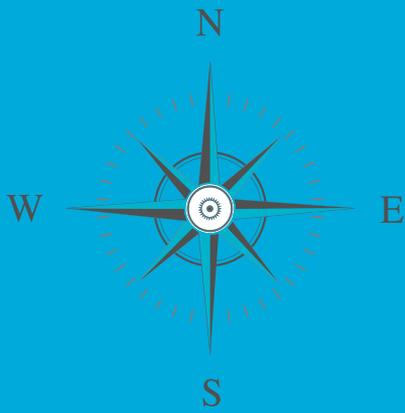
5

Droits humains	Xénophobie		Discrimination
	Etranger-e	Demandeur / Demandeuse d'asile	Racisme
Réfugié-e	Stéréotype	Personne En migration	



SESSION 2, ACTIVITÉ 2 : DROITS HUMAINS, GRILLE OBJETS

 <p>Matériaux de construction</p>	 <p>Des amis</p>	 <p>M'exprimer !! M'exprimer !! M'exprimer !!</p>	
 <p>De l'argent</p>	 <p>Un téléphone</p>	 <p>Des médicaments</p>	 <p>Des vêtements</p>
 <p>La famille</p>	 <p>Un ordinateur portable</p>		 <p>Des jouets</p>
 <p>Un lecteur MP3</p>	 <p>Des bonbons</p>	 <p>Des livres</p>	 <p>De la nourriture saine</p>



TERRIEN-NE-S



MARSIFLAKIEN-NE-S



MARÉCAGES



SESSION 2, ACTIVITÉ 3 : CARTE MARSIFLAQUE



Listes des droits des Marsiflakien-ne-s

1. Droit à la vie (eau et nourriture)
2. Droit à la santé
3. Droit à l'éducation
4. Droit à la justice
5. Droit à la liberté de pensée, de conscience de religion et droit à la liberté d'expression
6. Droit à un travail et à des conditions de travail dignes
7. Droit au logement
8. Droit de quitter un pays, y compris le sien, c'est-à-dire le droit à la mobilité
9. Droit à la nationalité
10. Liberté d'association

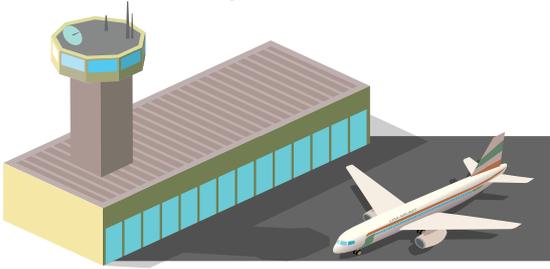
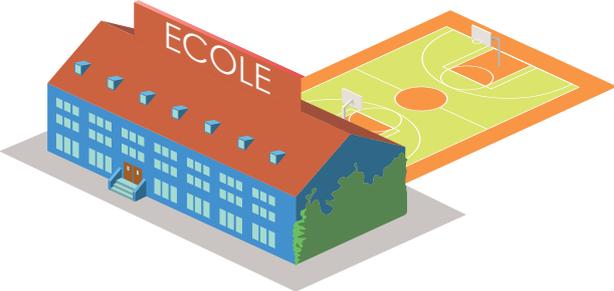
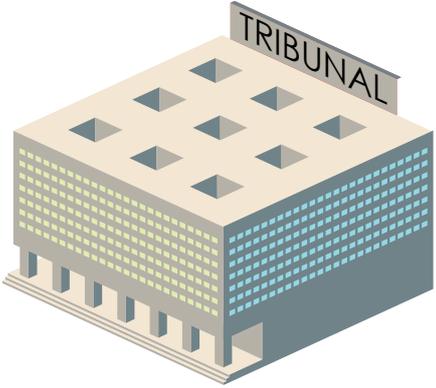
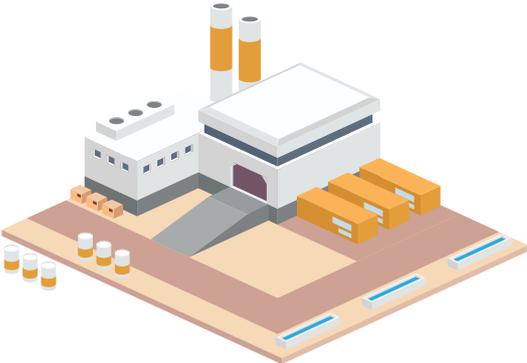
Liste de droits des Terrien-ne-s

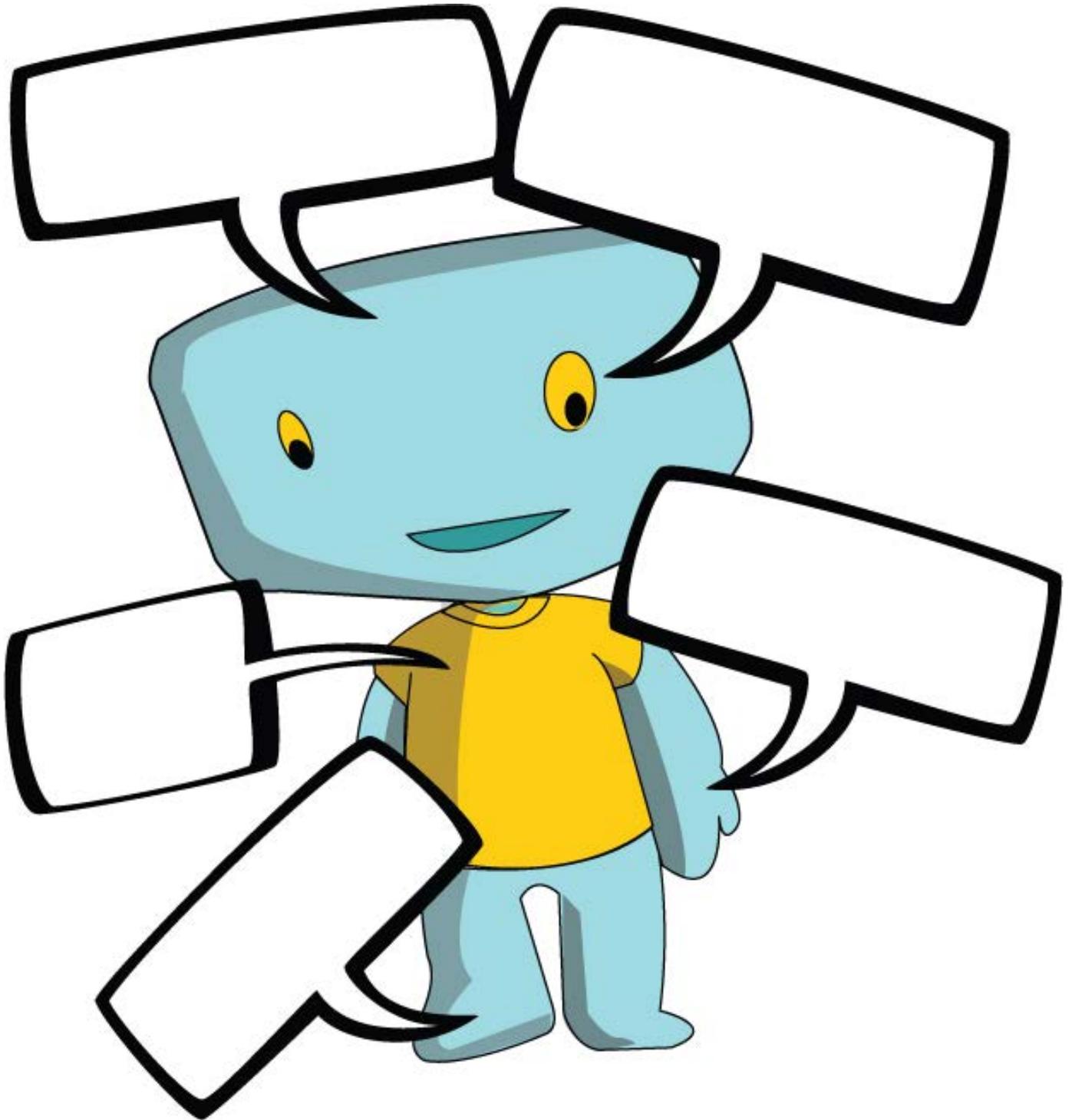
1. Droit à la vie et à la sûreté de la personne
2. Droit à la santé
3. Droit à l'éducation
4. Droit à la justice
5. Droit à la liberté de pensée, de conscience, de religion et droit à la liberté d'expression
6. Droit à un travail et à des conditions de travail dignes
7. Droit au logement
8. Droit de quitter un pays, y compris le sien
9. Droit à la nationalité
10. Liberté d'association

Liste des bâtiments

1. Droit à la vie (accès à la nourriture et à l'eau) → Boutique
2. Droit à la santé → Hôpital
3. Droit à l'éducation → Ecole
4. Droit à la justice → une balance, Tribunal
5. Droit à la liberté de pensée, de conscience, de religion et droit à la liberté d'expression → Lieu de culte
6. Droit au travail et à des conditions de travail dignes → Usine
7. Droit au logement → Maison
8. Droit de quitter un pays, y compris le sien → Aéroport
9. Droit à la nationalité → Préfecture
10. Liberté d'association → Maison des associations

SESSION 2, ACTIVITÉ 3 : MARSIFLAQUE, BÂTIMENTS

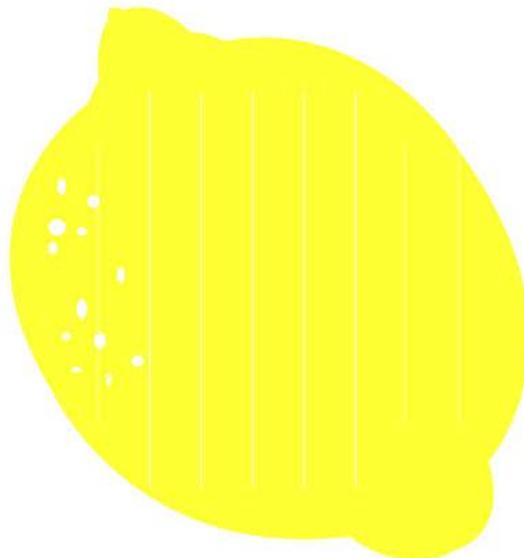
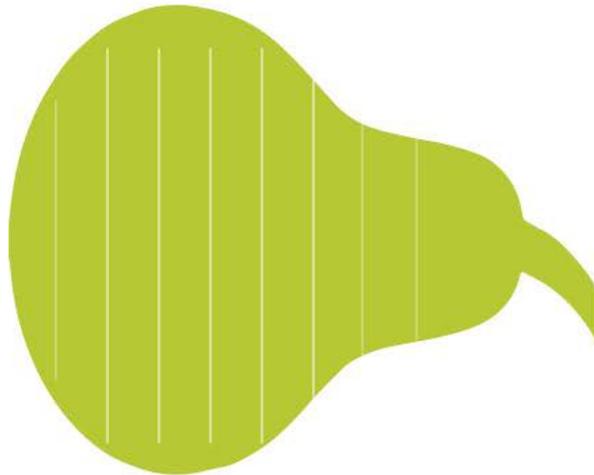
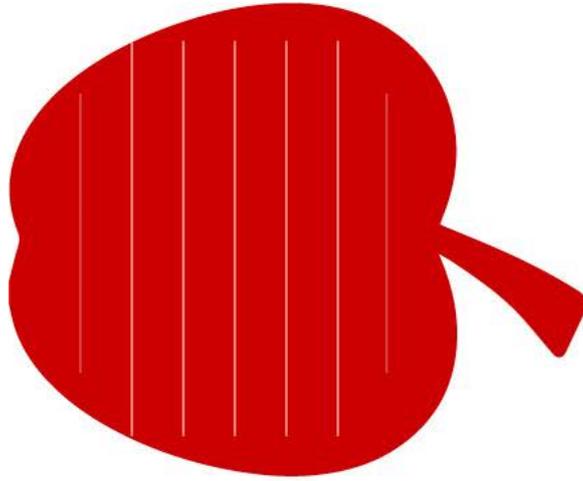




SESSION 3, ACTIVITÉ 2, UN PAYSAGE DE CARTE POSTALE



CONCLUSION, POST-IT FRUITS









إنّ محتوى هذه المطبوعة هو مسؤولية مجموعة مكافحة العنصرية و المرافعة و الدفاع عن الأجانب و المهاجرين **GADEM** ولا يعبر بالضرورة عن موقف الشركاء و المانحين

Le contenu de la présente publication relève de la seule responsabilité du Groupe Antiraciste d'accompagnement et de défense des étrangers et des migrants (GADEM), et ne peut en aucun cas être considéré comme reflétant l'avis de ses bailleurs.

The content of this publication is the sole responsibility of «Groupe Antiraciste d'accompagnement et de défense des étrangers et des migrants (GADEM) and does not reflect the opinion of its donors

La mallette a été réalisée avec le soutien de :

LOUJNA
Tounkaranké

La Cimade
L'humanité passe par l'autre

SIGRID RAUSING TRUST

ROSA
LUXEMBURG
STIFTUNG

FRANCE
VOLONTAIRES
Echanges et solidarité internationale

THE FUND
FOR GLOBAL
HUMAN
RIGHTS



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Département fédéral des
affaires étrangères DFAE

GADEM

Groupe antiraciste
d'accompagnement
et de défense
des étrangers
et migrants

WWW.GADEM-ASSO.ORG

54 avenue de France – Appt.3,
Rabat Agdal – MAROC

Tel / Fax: +212 537 77 10 94

contact@gadem-asso.org

www.gadem.asso.org

C'est fini !!!



N° DL 2019MO0693

N° ISBN 978-9920-9868-1-6

N° ISSN 2665-7619