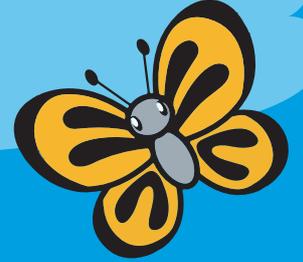


GADEM

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

Regards sur les migrations نشوقو المهاجرين



Mallette Pédagogique
Vivre ensemble au Maroc

7 à 10 ans



Unité « Regards sur les migrations – Nchoufou Lmouhajirine » 7-10 ans

Objectifs d

Cette unité a pour objectif d'initier les participant-e-s aux concepts de la mobilité et des migrations des êtres vivants (êtres humains et animaux). Les participant-e-s sont ainsi amené-e-s à se questionner de manière individuelle et collective sur ces thèmes et à en comprendre les enjeux.

Descriptif et déroulement

L'unité contient 4 activités – dont une activité facultative plus adaptée à des participant-e-s âgé-e-s de 9 ou 10 ans : « la carte mobile ». Ces activités expliquent dans un premier temps les concepts de migrations et de mobilité chez les êtres vivants, avant de se concentrer principalement sur les mobilités des personnes grâce à la confection d'un arbre généalogique personnel.



L'arbre généalogique de la troisième activité de cette unité doit être distribué plusieurs jours avant de commencer la session. L'animateur/animateur a besoin d'introduire cette activité et chaque participant-e doit venir le jour de la session/activité avec son exemplaire de l'arbre généalogique (en annexe du document et contenu sur le CD de la mallette) complété avec l'aide de ses parents ou d'adultes qui l'entourent. L'arbre généalogique devra contenir l'origine des parents, grands-parents et arrière-grands-parents (pays, région, ville, quartier).

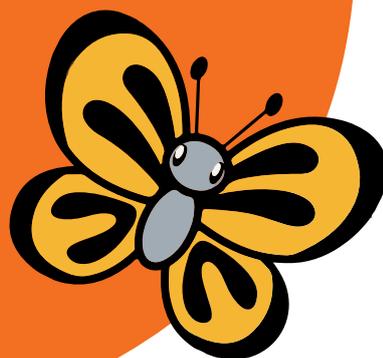
Il est important d'expliquer aux participant-e-s qu'ils/elles n'ont pas à remplir toutes les cases de l'arbre, seulement celles pour lesquelles ils/elles ont des informations.



NCHOUFOU

LMOUHAJIRINE

MIGRATIONS ET ÊTRES VIVANTS



INTRODUCTION DE LA SESSION



05 MINUTES

La session « Nchoufou Lmouhajirine – Regards sur les migrations 7-9 ans » est une session supplémentaire pouvant être réalisée en tant que telle, ou en complément du module « Nchoufou Dounia – Regards sur le monde ».



L'arbre généalogique de la troisième activité de cette session doit être distribué plusieurs jours avant de commencer la session. L'animateur/animateur a besoin d'introduire cette activité et chaque participant-e doit venir le jour de la session avec son exemplaire de l'arbre généalogique (en annexe du document et sur le CD de la mallette) complété avec l'aide de ses parents ou d'adultes qui l'entourent. L'arbre généalogique devra contenir l'origine des parents, grands-parents et arrière-grands-parents (pays, région, ville, quartier).

Il est important d'expliquer aux participant-e-s qu'ils/elles n'ont pas à remplir toutes les cases de l'arbre, seulement celles pour lesquelles ils/elles ont des informations.

OBJECTIF DE LA SESSION

Connaître les concepts de la mobilité et des migrations des êtres-vivants.

L'animateur/animateur demande aux participant-e-s de former un cercle et introduit la session, ses objectifs, et son fonctionnement.

ACTIVITÉ 1 : LE VOYAGE DES ÊTRES VIVANTS



35 MINUTES



Comprendre la notion de mobilité des êtres vivants (les êtres vivants comprennent ici les animaux et les êtres humains).



Crayons, fiches « carte d'identité » (en annexe et sur le CD de la mallette), feuilles, flipchart, marqueurs ; fiches « personnages » (en annexe et sur le CD de la mallette).



L'animateur/animateur divise le groupe en équipe et distribue à chaque équipe une fiche « carte d'identité » avec le début de son histoire (les fiches sont en annexe).

Les personnages sont issus du jeu « 1,2,3 Voyagez ! ». Six personnages sur les neuf

sont proposés pour cette activité : Lalao, la baleine ; Emmanuel, le Congolais ; Shéhrazad, la cigogne blanche ; Simon, le saumon ; Fernando, le papillon monarque et Vaïana, la tortue de mer.

Chaque équipe crée une histoire pour son personnage en répondant à la question générale « pourquoi se déplace-t-il/elle? ». L'objectif est d'encourager les participant-e-s à laisser libre cours à leur imagination. Ils/Elles peuvent inventer l'histoire à l'oral, à l'écrit ou la dessiner, imaginer des rencontres entre les personnages, etc.

Les questions suivantes peuvent les aider à développer l'histoire de leur personnage :

- D'où vient-il/elle ?
- De quoi se nourrit-il/elle ?
- Où vit-il/elle ? Quel est son milieu de vie naturel ?
- Vit-il/elle toujours au même endroit ?
- Pourquoi se déplace-t-il/elle ?
- Se déplace-t-il/elle en groupe ou bien tout-e seul-e ?
- A-t-il/elle une destination fixe ? Ou peut-il/elle changer de destination ?

Enfin chaque équipe présente aux autres l'histoire qu'elle a créée.

Compte rendu et évaluation :

L'animateur/animateur pose ensuite des questions aux participant-e-s :

- Quelles sont les raisons qui poussent les êtres vivants à voyager ?
- Pensez-vous que les êtres humains se déplacent pour les mêmes raisons que les animaux ? Ont-ils/elles les mêmes destinations ?



Pour cette activité, il est intéressant de s'attarder sur les discussions liées aux migrations et à la mobilité des êtres humains et des animaux afin de faire comprendre aux participant-e-s que tous les êtres vivants, y compris les êtres humains, se déplacent instinctivement. Les êtres humains ne font pas exception à la règle. Les premiers êtres humains migraient déjà à l'époque paléolithique pour rechercher la nourriture (cf. panneau « Comprendre les migrations à travers l'histoire »).

- Quelles sont les différences et les ressemblances entre vos histoires ? Y a-t-il un lien entre les différentes histoires ?
- Avez-vous rencontré des difficultés pour construire votre histoire ? Pourquoi ?

L'animateur/animateur distribue ensuite aux participant-e-s les fiches « personnage » avec les histoires des personnages développées dans l'activité « 1,2,3 Voyagez ! ». Chaque équipe prend connaissance des cartes et compare les histoires.



Il est important d'aider les participant-e-s à lire les cartes et de répondre à leurs questions, de vocabulaire notamment.

L'animateur/animateur pose ensuite des questions aux participant-e-s :

- Les histoires que vous avez imaginées sont-elles très différentes de celles écrites sur les cartes ?
- Trouvez-vous ces histoires intéressantes ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?
- Connaissez-vous d'autres êtres vivants qui se déplacent dans le monde ? Savez-vous pourquoi ils/elles se déplacent ?

ACTIVITÉ 2 : 1.2.3 VOYAGEZ !



L'activité grand jeu « 1.2.3 Voyagez ! » développée dans la mallette pédagogique.

Règles du jeu dans le livret « Mallette, mode d'emploi ».

ACTIVITÉ 3 : L'ARBRE GÉNÉALOGIQUE



30 MINUTES



Découvrir que les mobilités peuvent aussi concerner ses proches.



Flipchart ; espace pour afficher les arbres généalogiques des participant-e-s.

Préparation : L'animateur/animateurice a distribué un modèle d'arbre généalogique quelques jours avant la réalisation de l'activité (cf. introduction de la session). Chaque participant-e a rempli l'arbre avec sa famille.

4 générations sont représentées sur l'arbre : les arrière grands-parents, les grands-parents, les parents, les frères et sœurs et le/la participant-e lui/elle-même. Pour chaque personne, le/la participant-e a renseigné son prénom, son pays et sa région d'origine.



L'animateur/animateurice divise le groupe en plusieurs équipes de quatre personnes maximum. Les membres des équipes échangent autour de leurs arbres généalogiques respectifs.

Afin de les guider dans la discussion, l'animateur/animateurice leur pose les questions suivantes :

- Êtes-vous originaires du même endroit que vos parents ? Que vos grands-parents ? Que vos arrière grands-parents ?
- Si une partie de votre famille a changé de pays ou de région, savez-vous pourquoi elle l'a fait ?
- Avez-vous découvert des choses que vous ne saviez pas sur votre famille ?

L'animateur/animateurice réunit ensuite l'ensemble du groupe et initie une discussion :

- Certain-e-s membres de vos équipes sont-ils/elles originaires de régions ou pays différents des vôtres ?
- Avez-vous été étonné-e-s par ces découvertes ? Si oui, pourquoi ?
- En dehors de notre groupe, avez-vous des ami-e-s, d'autres membres de votre famille, des voisin-e-s qui viennent d'autres régions, d'autres pays ?

ACTIVITÉ FACULTATIVE : LA CARTE MOBILE



30 MINUTES

Cette activité est adaptée aux participant-e-s âgé-e-s de plus de 9 ans.



Visualiser la mobilité des êtres humains



Une carte du monde ; du matériel pour schématiser la carte du Maroc/monde dans une pièce (par ex. foulards, chaises, craies, cerceaux, etc.).



L'animateur/animateur matricielle matérialise une carte du Maroc/monde dans la pièce de manière schématisée : avec des chaises, des cerceaux, des craies s'il est possible de dessiner sur le sol, etc.

Où vivons-nous ?

L'animateur/animateur matricielle demande aux participant-e-s de se placer à l'endroit où ils/elles vivent actuellement.

Où sommes-nous né-e-s ?

L'animateur/animateur matricielle demande aux participant-e-s de se placer à l'endroit où ils/elles sont nés.

Où sont né-e-s mes parents ?

Les participant-e-s se déplacent vers le lieu de naissance d'un de leur parents.

Où sont né-e-s mes grand-parents ?

Puis l'animateur/animateur matricielle leur demande de se déplacer vers le lieu de naissance d'un de leur grands-parents.



Pendant la durée de l'activité l'animateur/animateur matricielle peut aider les participant-e-s à trouver l'endroit où ils/elles vont se placer.

Il peut être intéressant de matérialiser les mouvements des participant-e-s et de leurs ascendant-e-s sur une carte du Maroc/monde pour l'afficher ensuite.

Les questions pour la discussion sont les mêmes que celles de l'activité précédente. L'activité « La carte mobile » peut être intégrée dans l'activité précédente en fonction du temps et du matériel disponible pour l'animateur/animateur matricielle.

CONCLUSION DE LA SESSION



20 MINUTES



Feuilles A4 avec les dessins « météo » (modèle en annexe à imprimer ou à dessiner soi-même).



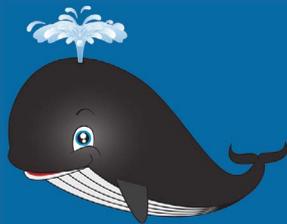
L'animateur/animateur matricielle place une feuille A4, dans chaque coin de la salle, représentant chacune une « humeur » matérialisée par un symbole météo (un soleil ; un soleil à moitié caché derrière un nuage ; un nuage de pluie ; un nuage d'orage).

Les participant-e-s sont invité-e-s à choisir leur coin préféré en fonction de leur degré d'appréciation de la session.

Par la suite, l'animateur/animateur matricielle demande aux participant-e-s de chaque groupe de dire un mot ou une phrase pour justifier leur choix. L'objectif est de recueillir les ressentis de chacun-e (ce qui a été apprécié ou non).

ANNEXES

NCHOUFOU LMOUHAJIRINE, ACTIVITÉ 1 : FICHE CARTE D'IDENTITÉ



Lalao, la baleine à bosse

Classe

Mammifère

Habitat :

Été : Arctique et Antarctique

Hiver : eaux chaudes tropicales

Régime alimentaire

Piscivore (crevettes et poissons)

Répartition :

Tous les océans

Raisons des migrations :

Rechercher la chaleur et mettre bas dans des eaux chaudes nécessaire à la survie du baleineau

Lalao est un prénom féminin de Madagascar.

1.2.3 Voyagez !



Emmanuel, le Congolais

Classe :

Mammifère humain

Habitat :

Urbain

Régime alimentaire :

Omnivore

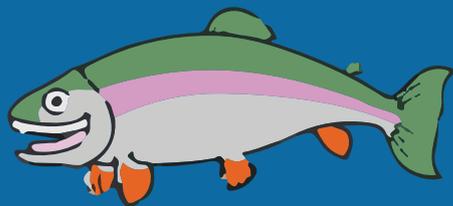
Répartition :

République Démocratique du Congo (RDC)

Raisons des migrations :

Tenter sa chance ailleurs.

1.2.3 Voyagez !



Simon, le saumon

Classe

Poisson

Habitat :

Naît en eau douce, vit quelques années en mer et revient pondre dans le fleuve où il est né.

Régime alimentaire

Petits crustacés

Répartition :

Tous les océans

Raisons des migrations :

Reproduction

Simon est un prénom masculin utilisé en Grande-Bretagne.

1.2.3 Voyagez !



Vaïana, la tortue de mer

Classe

Reptile

Habitat :

Eau tropicale

Régime alimentaire

Herbivore, méduses, crabes, escargots et vers.

Répartition :

Océans Atlantique, Pacifique et Indien.

Raisons des migrations :

Ponte des œufs

Vaïana est un prénom féminin de Tahiti.

1.2.3 Voyagez !



sont proposés pour cette activité : Lalao, la baleine ; Emmanuel, le Congolais ; Shéhrazad, la cigogne blanche ; Simon, le saumon ; Fernando, le papillon monarque et Vaïana, la tortue de mer.

Chaque équipe crée une histoire pour son personnage en répondant à la question générale « pourquoi se déplace-t-il/elle? ». L'objectif est d'encourager les participant-e-s à laisser libre cours à leur imagination. Ils/Elles peuvent inventer l'histoire à l'oral, à l'écrit ou la dessiner, imaginer des rencontres entre les personnages, etc.

Les questions suivantes peuvent les aider à développer l'histoire de leur personnage :

- D'où vient-il/elle ?
- De quoi se nourrit-il/elle ?
- Où vit-il/elle ? Quel est son milieu de vie naturel ?
- Vit-il/elle toujours au même endroit ?
- Pourquoi se déplace-t-il/elle ?
- Se déplace-t-il/elle en groupe ou bien tout-e seul-e ?
- A-t-il/elle une destination fixe ? Ou peut-il/elle changer de destination ?

Enfin chaque équipe présente aux autres l'histoire qu'elle a créée.

Compte rendu et évaluation :

L'animateur/animateur pose ensuite des questions aux participant-e-s :

- Quelles sont les raisons qui poussent les êtres vivants à voyager ?
- Pensez-vous que les êtres humains se déplacent pour les mêmes raisons que les animaux ? Ont-ils/elles les mêmes destinations ?



Pour cette activité, il est intéressant de s'attarder sur les discussions liées aux migrations et à la mobilité des êtres humains et des animaux afin de faire comprendre aux participant-e-s que tous les êtres vivants, y compris les êtres humains, se déplacent instinctivement. Les êtres humains ne font pas exception à la règle. Les premiers êtres humains migraient déjà à l'époque paléolithique pour rechercher la nourriture (cf. panneau « Comprendre les migrations à travers l'histoire »).

- Quelles sont les différences et les ressemblances entre vos histoires ? Y a-t-il un lien entre les différentes histoires ?
- Avez-vous rencontré des difficultés pour construire votre histoire ? Pourquoi ?

L'animateur/animateur distribue ensuite aux participant-e-s les fiches « personnage » avec les histoires des personnages développées dans l'activité « 1,2,3 Voyagez ! ». Chaque équipe prend connaissance des cartes et compare les histoires.



Il est important d'aider les participant-e-s à lire les cartes et de répondre à leurs questions, de vocabulaire notamment.

L'animateur/animateur pose ensuite des questions aux participant-e-s :

- Les histoires que vous avez imaginées sont-elles très différentes de celles écrites sur les cartes ?
- Trouvez-vous ces histoires intéressantes ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?
- Connaissez-vous d'autres êtres vivants qui se déplacent dans le monde ? Savez-vous pourquoi ils/elles se déplacent ?

FICHE PERSONNAGES

Je m'appelle Lalao, et je suis une baleine à bosse. J'appartiens à la famille des mammifères marins. On raconte que je suis le plus gros animal qui ait jamais existé sur Terre. Je passe mon temps à nager et à manger et je dois remonter à la surface toutes les dix ou quinze minutes pour respirer quelques bouffées d'air. Tous les hivers, ma famille et moi migrons vers les eaux chaudes où les nouveaux baleineaux peuvent naître et passer leurs premiers mois. Quand ils sont prêts à affronter l'eau froide, nous repartons. Tout au long du voyage, nous ne nous alimentons quasiment pas. Nous faisons nos réserves de nourriture pendant l'été.

Je m'appelle Simon, l'unique saumon qui porte ce prénom.

Les saumons parcourent de nombreux kilomètres. Moi, par exemple, je suis né en eau douce, dans un fleuve d'Ecosse. C'est mon instinct qui m'a permis de parcourir des milliers de kilomètres pour rejoindre la mer avant de retourner dans le fleuve où je suis né afin de fonder ma famille.

Tous les saumons sauvages font généralement le même type de parcours que moi. Malheureusement, nous sommes de moins en moins nombreux, notamment à cause de la surpêche et de la pollution de l'eau.

Souhaitez-moi bonne chance!

Bonjour, je suis Emmanuel, j'ai 12 ans. Je viens de Kinshasa, capitale de la RDC.

Ma mère a décidé que nous partirions tous les deux au printemps prochain tenter notre chance au Maroc.

Pour avoir le droit d'entrer et de séjourner au Maroc, nous avons besoin d'un visa. Ma maman est inquiète car c'est difficile d'avoir le visa.

Si nous ne l'obtenons pas, il nous faudra traverser de nombreuses frontières et faire un très long voyage. Maman dit que dans ce cas, la vie au Maroc sera compliquée.

Souhaitez-nous bonne chance !

C'est moi ! Vaïana, la tortue de mer. J'appartiens à la famille des reptiles. Mon poids adulte est de 250 kilos, je suis une grosse tortue. Et rare en plus ! J'appartiens aux espèces en voie de disparition.

Contrairement à ce qu'on pense, je me déplace très rapidement en nageant dans les eaux tropicales.

Grace à un bon sens de l'orientation, nous migrons toutes pour pondre nos œufs à l'endroit où nous-mêmes sommes nées.

Souhaitez-moi bonne chance!

Je m'appelle Shéhrazad et je suis une cigogne blanche. J'appartiens à l'espèce des oiseaux.

J'aime me promener dans des prairies humides et ombragées.

A la fin de l'été, nous partons en groupe vers les pays chauds, généralement en Afrique de l'Ouest. Les plus courageuses descendent même jusqu'en Afrique du Sud.

Contrairement aux idées reçues, nous ne migrons pas à cause du refroidissement de la température, mais à cause du manque de nourriture durant l'hiver.

Nous retournons en Europe au printemps suivant.

Souhaitez-moi bonne chance!

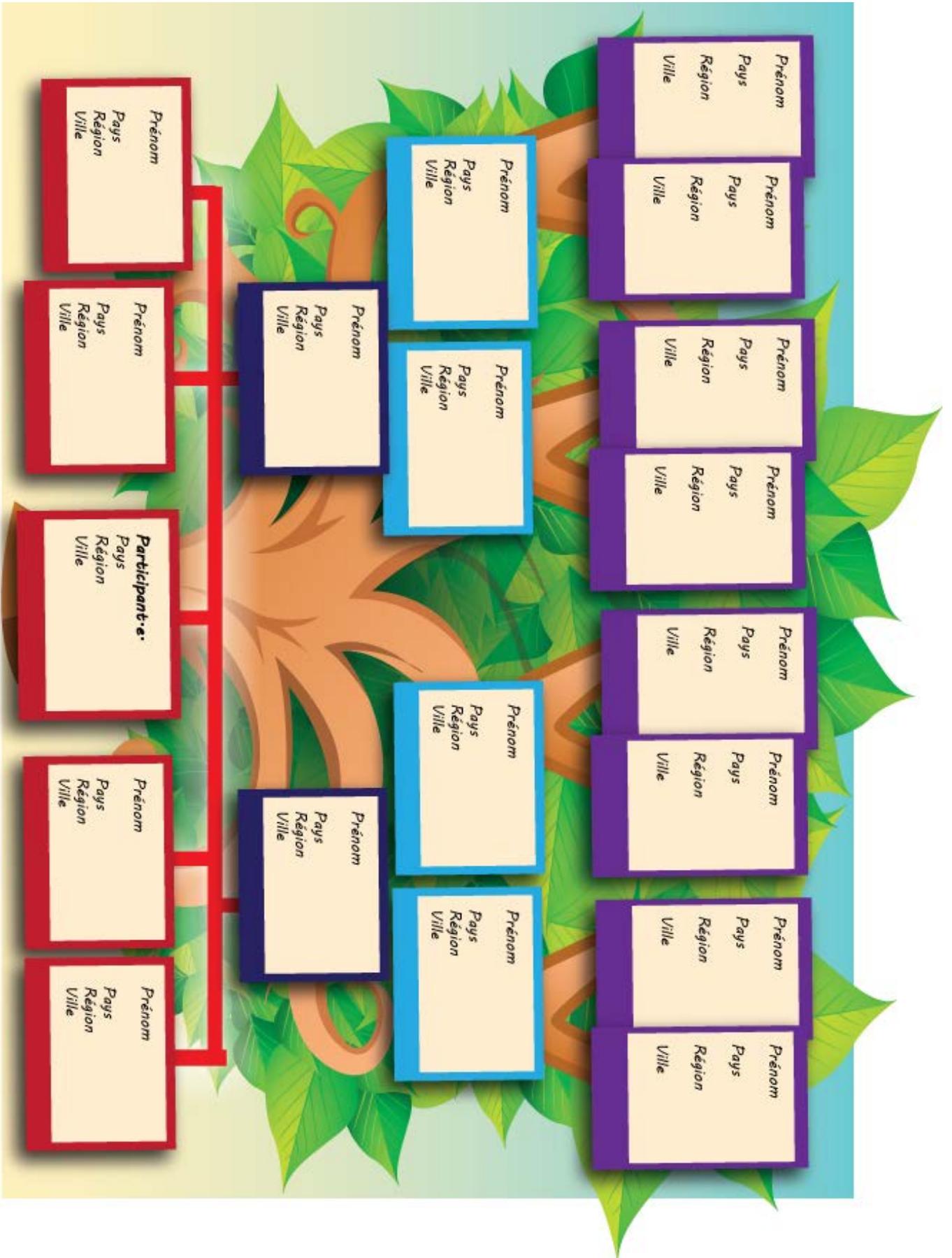
Bonjour, je suis Fernando, le papillon monarque. J'appartiens à la famille des insectes.

Tout au long de ma vie, je change beaucoup d'aspect. Au début, je suis un œuf, après, une chenille, ensuite, une chrysalide. Enfin, je sors de mon cocon transformé en superbe papillon.

C'est en Amérique que je suis le plus célèbre. Pendant l'hiver, on y aperçoit des nuées de milliers de papillons monarques migrer vers le Mexique. Notre ballet peut parcourir près de quatre mille kilomètres. A la venue du printemps, la plupart des papillons retournent aux Etats-Unis et au Canada.

Souhaitez-moi bonne chance!

NCHOUFOU LMOUHAJIRINE, ACTIVITÉ 3 L'ARBRE GÉNÉALOGIQUE



NCHOUFOU LMOUHAJIRINE, CONCLUSION DE LA SESSION



Je m'intègre dans le groupe.				
Je m'intéresse à la session.				
Je m'amuse à la session.				

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



N° DL 2019MO0814

N° ISBN 978-9920-9868-7-8

N° ISSN 2665-7619