

QUESTIONING MIGRATIONS



FICHE PEDAGOGIQUE KIT #4

POLITIQUE MIGRATOIRE EUROPÉENNE



> OBJECTIFS EDUCATIFS

- Acquérir des connaissances sur les principaux acteurs et décideurs impliqués dans la politique d'asile/de migration de l'UE (institutions/agences)
- Comprendre le rôle des acteurs dans la procédure de prise de décision concernant la politique de l'UE en matière d'immigration/asile
- Réfléchir aux défis actuels en matière de prise de décision et de mise en œuvre de la législation de l'UE en matière d'immigration/asile
- Renforcer et développer les compétences non techniques liées à la politique de l'UE en matière d'asile et de migration.

> PARTICIPANT.ES

Jeunes de 16 à 30 ans.

Nombre de participants :
Minimum 5 personnes /
maximum 30 personnes.

*Ces recommandations sont soumises au contexte, aux besoins et aux opportunités de chaque organisation et du public..

> DUREE

3 heures

*Cet atelier peut être réalisé en une journée ou divisé en deux sections de 1h30 (sans tenir compte du temps nécessaire à l'introduction, aux exercices de brise-glace, aux énergisants, aux pauses, au débriefing et à l'évaluation).



Partie 1 : Qui suis-je ? -> 30'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Acquérir des connaissances sur les principaux acteurs et décideurs impliqués dans la politique européenne en matière d'asile et d'immigration.

> FACILITATEURS

1-2 personnes en fonction du nombre de participant.e.s

> MATERIEL NECESSAIRE

- 9 cartes avec photos/pictogrammes
- 9 cartes profil (explicatives) x2 (1 lot pour chaque équipe)
- 2 cartons (dimensions à définir en fonction de la taille des cartes profil)
- patafix
- 1 petite boîte

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

L'animateur.rice répartit les participant.e.s en deux équipes. Distribuer les cartes profil, le support en carton et du patafix aux deux équipes.

Chaque équipe doit poser avec du patafix sur le carton toutes les cartes de telle manière que l'équipe adverse ne puisse pas voir le carton de l'autre. Laisser quelques minutes aux équipes pour lire le contenu des cartes.

25'

Dans une boîte au milieu de la table, poser les cartes avec les pictogrammes face cachée. Demander à une personne de chaque équipe de piocher une carte de la boîte. Cette carte doit rester secrète pour l'autre équipe.

À la manière du jeu classique "Qui est-ce", les deux équipes doivent poser des questions fermées (c'est -à -dire qui peuvent être répondues par oui ou non) à l'autre équipe pour deviner la carte de l'autre équipe.

La première équipe qui devine la carte de l'autre remporte la partie. Répéter l'activité plusieurs fois pour faire découvrir plusieurs institutions de l'UE.

DEBRIEF

5'

- Recueillir les impressions et les émotions du groupe
- Poser des questions pour s'assurer du niveau de compréhension sur les différents organes et institutions de l'UE.



Partie 2 : Voyage "Law" cost -> 30'-45'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Comprendre comment les acteurs décident des politiques de migration et d'asile

> FACILITATEURS

1 ou 2 facilitateurs, dépend du nombre de participant.e.s

> MATERIEL NECESSAIRE

- 1 fiche A3 ou A4 avec les noms de 6 entités européennes
- 6 cartes taboo
- 1 tableau à trous en A3
- 1 Papier pour l'avion
- 4 stylos différents

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

Montrer la fiche avec les 6 entités. Il s'agit des entités qui s'impliquent à la création et/ou application et/ou évaluation d'une loi dans l'UE.

RÔLES/ENTITÉS:

- Commission
- Parlement Européen
- Conseil Européen
- Conseil de l'Union Européenne
- Agence d'Asile de l'Union Européenne
- Frontex

10'

Mettre le lot de 6 cartes face cachée sur une table. Demander à une personne de se lever et de piocher une carte. À la manière d'un Taboo renversé, la personne doit lire les caractéristiques de la carte (SANS lire le nom tout en haut) et le groupe doit deviner de quelle entité il s'agit.

15'

Quand le groupe aura trouvé le nom de l'entité, le groupe ou l'animatrice pose la carte sur le tableau à trous.

Une deuxième personne se lève et répète l'activité avec une nouvelle carte. Puis ajouter la carte sur le tableau à trous. Répéter l'activité 5 ou 6 fois afin de remplir tous les trous dans le tableau.

(Facultatif) Quand le tableau est rempli, les participant.e.s peuvent créer un avion en papier pour simuler le processus de la création d'une loi européenne.

L'animatrice peut donner une problématique rigolote.

Exemples:

- Vous devez créer une loi pour interdire ou autoriser la pizza à l'ananas dans l'UE!
- Vous devez créer une loi pour la durée du traitement des demandes d'asile dans l'UE pour les extraterrestres!

Le groupe peut être divisé en 4 groupes (un groupe "commission", un groupe "parlement", un groupe "conseil", un groupe "conseil de l'UE"). Quand une décision est prise au sein du groupe, le groupe doit écrire sa décision avec un stylo sur l'avion en papier et passer l'avion au groupe suivant qui doit faire la même chose en écrivant avec un stylo différent.



Partie 2 : Voyage "Law" cost -> 30'-45

Quand la loi est votée, l'avion-loi peut être envoyé à l'Agence d'Asile de l'UE et à FRONTEX pour application. L'animatrice peut avoir ce rôle de réceptionner l'avion.

- 10-25'** **Conseil :** il est possible que sur la partie de la simulation, il y a des groupes qui n'ont pas d'activité précise tant que l'avion n'est pas à leur table. Quelques solutions:
- ne pas diviser le groupe en 4 équipes mais travailler toutes les étapes en grand groupe
 - proposer des activités ludiques et manuelles pendant qu'un autre groupe travaille sur l'avion
 - demander aux groupes de se concerter et imaginer plusieurs réponses possibles à la problématique pour gagner du temps à l'arrivée de l'avion chez eux (par exemple: Que dit-on si le Parlement vote contre la pizza à l'ananas? Que dit-on s'il vote pour?)

DEBRIEF

- 5'**
- Le débrief dans cette activité se fait au moment du remplissage du tableau à trous : parler de la complexité et du long processus sur la création d'une loi au niveau européen, de différentes manières de fonctionnement et de prise de décision, de l'importance et des freins sur la division de pouvoirs dans une démocratie...
 - Répondre aux questions des participant.e.s
 - Recueillir leurs impressions sur les étapes de la création d'une loi



Partie 3 : Tourner autour des défis -> 30-45'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Réfléchir aux défis actuels en matière de prise de décision et de mise en œuvre de la législation de l'UE en matière d'immigration/asile

> FACILITATEURS

1 ou 2 selon le nombre de participants

> MATERIEL NECESSAIRE

- 1 salle spacieuse
- les affirmations VRAI/FAUX + explications > pour l'animateur.ice

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

30-45'

Les participant.e.s forment un cercle.

L'animateur.rice lit un par un les faits. Ceux qui pensent que les faits sont vrais avancent d'un pas vers le milieu du cercle. Ceux qui pensent que les faits sont faux reculent d'un pas vers l'extérieur du cercle (ou restent sur place).

L'animateur.rice peut animer une courte conversation, en donnant la bonne réponse avec une brève explication.



Partie 4 : La silhouette -> 45'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Renforcer et développer les compétences psychosociales (savoir-être) liées à la politique de l'UE en matière d'asile/de migration

> FACILITATEURS

1 ou 2 selon le nombre de participants

> MATERIEL NECESSAIRE

- Papiers, feuilles paperboard, papiers de couleur, stickers...
- Feutres, crayons, marqueurs,...
- Colle
- Ciseaux
- Papiers avec les profils

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

Les participant.e.s, en groupe ou individuellement (en fonction du nombre de participant.e.s), dessinent la silhouette d'une personne sur une feuille de papier. Cette silhouette correspond à un profil différent.

L'animateur.rice propose ensuite différents profils en rapport avec le sujet. Les participant.e.s prennent l'un des profils. Après avoir partagé les profils, l'animateur.rice pose quelques questions qui sont les mêmes pour chaque silhouette.

Questions :

- Qui suis-je ? (Les participant.es peuvent également écrire le profil exact qu'ils ont, cette question a pour but d'aider les autres participant.es à comprendre le sujet de cette silhouette)
- Qu'est-ce que je ressens ?
- Quelles sont mes attentes ?
- Quels sont mes rêves/peur ?
- Quels sont mes objectifs ?
- Comment suis-je représenté.e dans les médias ?
- Quel est mon positionnement ?
- De quoi ai-je besoin ?

30'

Les participant.es sont libres de répondre aux questions comme iels le souhaitent. Iels peuvent répondre par des mots, des dessins, des symboles, etc. sur leur papier/silhouette.

À la fin de l'activité, iels peuvent présenter leurs résultats.

DEBRIEF

10'

- Recueillir les émotions et les impressions des participant.e.s sur l'activité
- Expliquer que les résultats de la silhouette reflètent uniquement les représentations de la personne (ou du groupe des personnes) qui l'a dessinée/créée et que cela ne représente ni la réalité ni l'avis des autres personnes du groupe

