

QUESTIONING MIGRATIONS



FICHE PEDAGOGIQUE KIT #5

DEMOGRAPHIE ET MIGRATION



> OBJECTIFS EDUCATIFS

- Découvrir l'histoire récente des flux migratoires dans l'UE
- Comprendre l'impact de la crise climatique sur les migrations
- Étudier l'incidence des migrations sur les problèmes démographiques dans l'UE
- Identifier les effets positifs des migrations

> PARTICIPANTS

Jeunes entre 16 et 30 ans.

Nombre de participants.

*Ces recommandations dépendent du contexte, des besoins et des possibilités de chaque organisation et de chaque 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 : Jenga Time Line -> 30'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Découvrir l'histoire récente des flux migratoires en Europe

> FACILITATEURS

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

> MATERIEL NECESSAIRE

- Jeu Jenga ("La Tour Infernale" en français?)
- Timeline plastifiée
- Cartes avec les réponses à placer sur la timeline

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

Avant l'animation :

Coller des bouts de papier avec des questions sur le côté court de bouts de bois OU numéroter les pièces de bois du 1 au 22 en fonction du nombre des questions. Ajouter également les lettres A-F sur 6 pièces de bois.

L'animation :

Diviser le groupe en 2 équipes et leur demander de construire la tour ensemble. Jouer au Jenga. Une équipe prend/tire une pièce de bois de la tour sans faire tomber la tour. L'équipe doit ensuite répondre à la question. Une bonne réponse = 1 point. Si la réponse est incorrecte, l'autre équipe peut répondre et avoir le point. Si personne ne répond correctement, l'animateur.ice donne la solution.

Une fois la solution donnée, l'animateur.ice (ou une personne du groupe) vient coller/poser l'information historique sur le tableau de la timeline.

En plus des questions, des défis, bonus et malus peuvent être proposées aux groupes (bois avec les lettres A à F).

Si la tour tombe "trop tôt", les deux groupes commencent une nouvelle partie du jeu.

A la fin du jeu, les équipes observent la timeline créée. Il est possible de demander aux personnes d'ajouter des événements qu'elles connaissent ou qu'elles ont vécu sur l'histoire récente de la migration en Europe.

DEBRIEF

- Recueillir les émotions et les questions du groupe
- Poser des questions pour savoir l'utilité de l'activité sur les personnes
- Favoriser le partage des témoignages des personnes sur leur rapport à la migration
- Préciser que l'activité se focalise sur l'histoire récente de la migration sur une zone géographique limitée (Europe) mais que la migration est un phénomène naturel qui existe depuis toujours



Partie 2 : Dis moi vert -> 45'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Réaliser comment la crise climatique affecte réellement les migrations

> FACILITATEURS

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

> MATERIEL NECESSAIRE

- 3 feuilles avec les histoires vertes : une locale, une régionale (Européenne), une mondiale (cf. Annex)
- 3 tables
- Les histoires
- Les déclarations
- Les tableaux

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

Le groupe se divise en 3 petits groupes. Un par table.

Cette activité nécessite 3 personnes dans le rôle de narrateur.rice, l'animateur.ice peut demander à 2 volontaires de l'aide.

40'

Chaque narrateur.rice prend une histoire : locale, régionale ou mondiale. (cf. Annex)
Le/la narrateur.rice prend 5 minutes pour lire et comprendre l'histoire et rejoint le groupe qui attend sur leur table respective.

Chaque narrateur.rice lit à voix haute leur histoire au groupe. Les participant.e.s posent des questions fermées (oui ou non) pour deviner/comprendre le début et le déroulement de l'histoire.

Après 10 minutes, les groupes changent de tables pour découvrir une nouvelle histoire de la même méthode. Les narrateur.rice.s ne bougent pas de table, iels répètent la même activité.

Conseils pour l'animateur.ice (si le groupe a bcp de difficulté pour trouver le fil rouge) :

- Aider les participant.e.s à penser aux migrations dues au réchauffement climatique.
- Si c'est compliqué pour les participants de trouver le récit en posant des questions, l'animateur.ice peut leur donner plus de détails, en partageant avec eux l'avant dernière phrase.

DEBRIEF

5'

- Expression individuelle des émotions
- Avez-vous appris des informations nouvelles durant cette activité ?
- Souligner le fait que la migration climatique est actuellement en cours et est partout dans le monde (pas juste dans le Sud)
- Brève discussion sur les raisons et impacts du changement climatique (activité humaine, augmentation extrême des catastrophes naturelles, déplacements de populations).



> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Explorer l'impact des migrations sur les problèmes démographiques de l'UE

> FACILITATEURS

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

> MATERIEL NECESSAIRE

- (facultatif) lien Mentimeter
- (facultatif) accès à Internet
- (facultatif) un support où projeter
- fiches avec des données statistiques (qu'on peut appeler également fiches "statistiques") x2

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

(facultatif) L'animateur.rice demande à chacun.e de participer au Mentimeter et de répondre à la question "**Comment les migrations affectent-elles la démographie dans l'UE ?**" ou "**À quoi pensez-vous quand on vous dit le mot démographie?**". Si pas de connexion Internet, cette étape peut être faite à l'oral.

Démographie = étude des statistiques telles que les naissances, les décès, les revenus ou l'incidence des maladies, qui illustrent l'évolution de la structure des populations humaines. (<https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>)

25'

Après le Mentimeter, le groupe forme deux cercles concentriques de telle manière à ce que les personnes du cercle intérieur puissent regarder les personnes du cercle extérieur.

L'animatrice distribue une fiche "statistiques" à chaque participant.e. Les participant.e.s prennent quelques minutes pour lire leur fiche.

Ensuite, comme un speed dating, chaque personne doit présenter à son binôme ce qu'elle a appris ou ce qui l'a marquée en lisant sa fiche.

Toutes les 3 minutes, l'animatrice fait signe et les personnes du cercle extérieur se déplacent d'un pas à gauche pour changer de binôme. Les nouveaux binômes échangent sur leurs fiches. Répéter l'activité quelques fois afin que tout le monde puisse prendre connaissance des fiches des autres.

DEBRIEF

10'

- Qu'est-ce qui s'est passé ?
- Qu'est-ce qui était nouveau pour moi ?
- Quel lien avec la thématique de l'immigration ?
- Qu'est-ce qui a changé dans ce que je pense ?



Partie 4 : Cordes attachées -> 35'

> OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Identifier les effets positifs de la migration en Europe.

> FACILITATEURS

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

> MATERIEL NECESSAIRE

- 1 ficelle
- Ciseaux
- 11 mots-clés imprimés

DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

30'

- Les participant.e.s forment un cercle et l'animateur.rice distribue un mot-clé à chaque personne. S'il y a plus de 11 participant.e.s, créez des groupes de 2. L'animateur.rice tient la ficelle avant le commencement du jeu.
- Chaque participant.e doit trouver au moins un argument en faveur de l'impact positif de la migration à partir de son mot.
- Ensuite chaque participant.e partage son argument avec le groupe, prend un bout de ficelle et le passe à une autre personne (qui partage à son tour son argument) pour former un réseau d'impacts positifs avec la ficelle. Il est possible que les participant.e.s prennent la parole plus d'une fois pour ajouter des arguments sur les impacts positifs de la migration.
- À la fin de l'activité, les participant.e.s peuvent couper une partie de la ficelle pour former un bracelet ou un collier.

Conseils pour l'animateur.rice :

Si les participant.e.s sont en difficulté de trouver des arguments:

- les encourager à partager des exemples de leur vie personnelle.

les encourager à imaginer des impacts positifs pour les personnes/pays qui migrent mais également pour les personnes/pays qui accueillent.

MOTS-CLES

5'

- Impôts
- Emploi
- Démographie
- Éducation
- Divertissement
- Échange
- Soins / Santé
- Culture
- Sécurité
- Science/Recherche
- Politique

