

25 ans d'expérience dans les projets européens à Marseille !
#Jeunesse #Mobilité #Insertion #Citoyenneté

TRAME D'ACTIVITE TYPE SUR LA MIGRATION

- **Durée** : entre 1h30 et 2h (selon la disponibilité des participants)
- **Déroulé** :
 - **Energizer / icebreaker (environ 10 min)**
 - **Activité 1 (environ 10 min) : debriefing sur le jeu**

Discussion structurée avec les participants sur ce qu'ils ont retenu du jeu (information / réflexion) :

- Qui est Adama ? Quelle est son histoire ? Pourquoi s'est-il retrouvé dans cette situation ?
 - Pourquoi la bande de jeunes s'en est-elle pris à Adama ? Qu'est-ce qui a pu les inciter à agir de la sorte ? Que penser de ce comportement ?
 - Pourquoi Mathéo, Marianne et Kévin se sont-ils lancés à la rescousse d'Adama ?
 - Et vous, avez-vous déjà été victime ou témoin d'actes racistes ou violents ? Comment faudrait-il réagir ?
 - Quels sont les moyens d'actions pour aider les personnes dans le besoin listés dans le jeu ? S'informer, voter, soutenir des associations etc ...
- **Activité 2 (30 min) : la carte du monde de la migration**

Les participants sont amenés à se placer dans la salle de façon à recréer la carte du monde en reflétant le poids démographique de chaque continent (phase 1), puis le poids économique des continents (phase 2). Ils sont ensuite amenés à se repositionner pour reconstituer les flux migratoires (phase 3). Une discussion s'en suit pour aborder la migration comme un phénomène naturel.

- **Phase 1** : le poids démographique des continents

L'objectif de la phase 1 est de laisser les participants se placer dans l'espace de façon à représenter le poids démographique des 6 continents. L'animateur laisse les participants pendant quelques minutes constituer les continents et discuter entre eux. L'animateur peut alors intervenir pour corriger la répartition. La phase 1 permet aux participants de bien comprendre où vivent les populations, cette donnée sera à mettre en perspective avec les phases suivantes.

Population totale : 7,7 milliards

Asie : 4,6 milliards (environ 60%)

Afrique : 1,35 milliards (environ 20%)

Amérique Latine et Caraïbes : 650 millions (environ 10%)



25 ans d'expérience dans les projets européens à Marseille !

#Jeunesse #Mobilité #Insertion #Citoyenneté

Amérique du Nord : 370 millions (environ 5%)

Europe : 780 millions (environ 10%)

Océanie : 45 millions (environ 0,5%)

- **Phase 2** : le poids économique des continents

L'objectif de la phase 2, comme la phase 1, est de laisser les participants se placer dans l'espace pour représenter le poids économique des 6 continents. A nouveau, l'animateur peut laisser les participants discuter et se placer pendant quelques minutes avant de corriger la répartition. La phase 2 permet aux participants de comprendre que les continents les plus peuplés ne sont pas les plus riches. L'animateur peut alors lancer une discussion sur les conséquences de cette répartition déséquilibrée (pauvreté, tensions, migrations)

Richesse totale : environ 105 000 milliards de dollars

Asie : 40 000 milliards (environ 40%)

Afrique : 5 000 milliards (environ 5%)

Amérique Latine et Caraïbes : 5 000 milliards (environ 5%)

Amérique du Nord : 20 000 milliards (environ 20%)

Europe : 25 000 milliards (environ 25%)

Océanie : 10 000 milliards (environ 10%)

- **Phase 3** : la répartition des migrants dans le monde

La phase 3, après avoir mis en avant les déséquilibres de répartition des populations et des richesses, et leurs conséquences dans les phases 1 et 2, vise les flux migratoires. Les participants doivent à nouveau se placer dans l'espace de façon à refléter la part de la population migrante dans chaque continent. Les migrations ne sont pas forcément inter-continentales, par exemple une personne d'un pays africain migrant dans un autre pays africain constitue un migrant. L'objectif de la phase 3 est de faire débattre les participants sur les données qu'ils ont constitué dans l'espace, et de les amener à réfléchir sur l'idée reçue que la migration serait essentiellement des flux de l'Afrique vers l'Europe.

Migrants total : environ 280 millions de migrants (3,5% de la population – chiffre de 2020 de [l'Organisation Internationale pour les Migrations – OIM](#))

Asie : environ 85 millions de migrants (environ 25%)

Afrique : environ 30 millions de migrants (environ 10%)

Amérique Latine et Caraïbes : environ 15 millions de migrants (environ 5%)



25 ans d'expérience dans les projets européens à Marseille !

#Jeunesse #Mobilité #Insertion #Citoyenneté

Amérique du Nord : environ 60 millions de migrants (environ 20%)

Europe : environ 90 millions de migrants (environ 30%)

Océanie : environ 3 millions de migrants (environ 3%)

NB : les données utilisées datent de 2020, et ne reflètent peut être pas la situation post-covid

▪ **Activité 3 (environ 30/40 min) : Les trois objets**

Les participants sont invités à s'imaginer que Marseille vient de subir une grave catastrophe et qu'ils doivent fuir en ne pouvant prendre avec eux que 3 objets (les participants doivent pouvoir posséder ces objets et être capables de les transporter. Par exemple, s'ils écrivent « argent », il ne s'agit que de la somme que le participant possède. S'ils écrivent « nourriture », on considère qu'il s'agit de la nourriture qu'il peut transporter dans un sac à dos). Le portable ressortira naturellement comme étant l'objet le plus important. Une discussion s'en suivra pour présenter le téléphone comme étant un objet de survie mais aussi un objet pouvant favoriser l'information, l'engagement citoyen et la solidarité. L'animateur répartit les participants en petits groupes de 3 à 5 participants.

- **Phase 1** : chaque participant, individuellement, liste sur des post-it les 3 objets qu'il emporterait. Puis les participants mettent en commun leurs post-it en expliquant leurs choix.
- **Phase 2** : dans chaque groupe, les participants doivent sélectionner les 3 objets qui leur paraissent les plus pertinents. Pour débloquer les groupes, l'animateur peut questionner les choix « farfelus » (exemple : la playstation, la trousse de maquillage etc.), ou alors suggérer au groupe de procéder dans un premier temps à un classement pyramidal (en haut, les objets les plus importants, et en bas les objets les moins importants).
- **Phase 3** : chaque groupe présente les 3 objets qu'il a sélectionné en expliquant les choix. L'animateur collecte les post-it et les recoupe. De manière naturelle, le téléphone portable devrait être l'objet le plus listé. L'animateur lance alors une discussion sur l'utilité des portables pour les migrants, par exemple :
 - Rester en contact avec ses proches
 - Trouver de l'aide sur place (associations, points d'eau, toilettes, etc.)
 - Problème de recharger le portable, acheter du crédit, se connecter au wifi

L'animateur peut ensuite lancer une discussion sur le portable comme étant aussi un objet de solidarité et d'engagement citoyen, par exemple :

- Accéder à l'information
- Identifier des associations
- Faire des dons en ligne
- Signer des pétitions
- Partager des contenus engagés sur les réseaux sociaux



25 ans d'expérience dans les projets européens à Marseille !
#Jeunesse #Mobilité #Insertion #Citoyenneté

NB : cette activité a été inspirée de l'activité « 3 things » du Conseil de l'Europe ([fiche détaillée](#))

➤ **Clôture (environ 10 min)**

- Qu'est ce que les participants ont appris lors de ces activités ? Ont-ils découvert de nouvelles choses ? Avaient-ils des idées différentes avant ?
- Est-ce que les participants se sentent plus concernés par les affaires internationales comme la migration ?
- Est-ce que les activités ont donné aux participants l'envie de s'engager ? De s'intéresser aux actualités, à la politique, aux associations engagées, aux élections etc...

Vous avez mis en place ces activités ? Vous avez des suggestions à nous faire pour les améliorer ? Vous voulez nous raconter comment cela s'est passé ?

Nous serons ravis d'en apprendre un peu plus ! Ecrivez nous à europa.direct@eurocircle.info !

