

Activité pour la Journée Mondiale du Migrant et du Réfugié

« Accueillir, protéger, promouvoir et intégrer »



MISSION AMBASSADEUR

Contexte : Chers amis, vous avez été sélectionnés par le Grand Jury de l'interculturel pour votre ouverture d'esprit, votre capacité d'adaptation et votre grand sens de l'hospitalité. Cependant, vous n'avez atteint pour l'instant que le grade de simple agent. Votre mission, si vous l'acceptez, est d'atteindre le grade suprême d'« Ambassadeurs d'engagements ». Pour cela vous allez être soumis à plusieurs épreuves, lesquelles vous permettront d'acquérir les compétences nécessaires pour mériter ce titre honorifique.

Vous devez dans un premier temps vous scinder en quatre équipes et vous répartir sur les quatre missions qui s'offrent à vous. Vous ne disposez que de 15 minutes pour réaliser chaque épreuve. Une fois le temps écoulé, vous devez tourner et passer à l'épreuve suivante.

Première partie :

STAND 1 BONJOUR (15')

Objectif : Accueillir. L'accueil commence par de simples formules/gestes de politesse

Moyen : Apprendre à écrire/dire des mots simples tels que « Bonjour », « Merci », « Bienvenue », « Je suis ton ami(e) » en plusieurs langues (arabe, wolof, tigrigna (Érythrée), chinois, ukrainien, etc. => pays d'origine de la majorité des migrants en Europe)

Matériel nécessaire : Papiers, stylos, tableau-lexique

Règles du jeu : les jeunes se mettent en binômes, choisissent une langue, apprennent à écrire les 4 mots/phrases dans cette même langue, puis essaient d'échanger ensemble :

1. « Bonjour (+ prénom), Bienvenue ! »
2. « Bonjour (+prénom), Merci »
1. « Je suis ton ami(e) »

| | Bonjour | Merci | Bienvenue | Je suis ton ami(e) |
|-----------|-----------------------------------|----------------------------|--|---|
| Arabe | اسلامس مكيلع As Salam Aleikoum | ش ا shukraan | رحب لx مكب marhabaan bikum | انا ص كقي ana sadiqati (locuteur féminin) ana sadiqak (locuteur masculin) |
| Wolof | Nangadef ? | Jërëjëf! (dieureudieuf) | dalal ak diam | Sama ralit |
| Tigrigna | h",e, Melle | ?፳፻?à,e, Yekenyeley | "Cellq merhaba | |
| Chinois | e(好 Nǐ hǎo | ee Xièxiè | ee Huānyíng | ele(MME]友 Wô shì nǐ de péngyôu |
| Ukrainien | npmBiIr privit | cnacm6i spasybi | inacxaBo npocmmo laskavo prosymo | A IrBier gpyr YA tviy druh |

NB : L'animateur peut compléter/modifier le tableau et son contenu

STAND 2 GEOGRAPHIE (15')

Objectif : Accueillir, Situer, Comprendre

Moyen : Découvrir/Reconnaître les pays et les drapeaux correspondants.

Matériel nécessaire : Grand planisphère + petits papiers avec nom des pays (Syrie, Kosovo, Afghanistan, Égypte, Albanie, Irak, Pakistan, Érythrée, Serbie, Ukraine, Nigéria) + drapeaux de ces pays.

Règles du jeu : En équipe, les jeunes doivent associer les noms des pays avec les drapeaux correspondants, puis doivent positionner ces drapeaux sur le planisphère, à leur bonne place. Ils positionnent les pays un par un, et après

avoir posé un drapeau sur le planisphère, tous les jeunes qui savent quelque chose sur ce pays le partagent avec son équipe. L'opération est réitérée pour chaque pays.



NB : L'animateur de l'activité peut avoir des antisèches avec les solutions et quelques éléments historiques/politiques/géographiques/culturels sur chacun des pays pour venir enrichir l'échange des jeunes.

STAND 3 TIME'S UP (15')

Objectif : Comprendre et réaliser ce que signifie « être un migrant ». Situer le sujet dans un contexte global.

Moyen : Time's Up autour du vocabulaire/champ lexical de la migration et des problématiques rencontrées.

Matériel nécessaire : Vocabulaire de la migration : (**passer, frontière, fraude, conflit, passeport, camp, intégration, nomades, quota, racisme, rapatriement, tolérance, tribunal, exode, survie, fuite, guerre, espoir, accueil, fraternité, danger, solidarité**) sur des petits bouts de papier, un récipient pour les mots, et un chronomètre.

Règles du jeu : L'équipe se scinde en deux. Chacun leur tour, les groupes désignent un de leurs membres pour leur faire deviner un maximum de mots en 1 minute, sans prononcer le mot inscrit sur le papier.

NB : L'animateur peut compléter/modifier la liste des mots

STAND 4 VOYAGE (15')

Objectif : Se projeter, tenter de mieux comprendre en se mettant en situation

Moyen : **Si demain je devais quitter ma maison définitivement, qu'est-ce que j'emmènerais absolument dans mon sac ? De quoi j'aurais besoin absolument ? Qu'est-ce que je pense trouver en route ? Pourquoi ?**

Matériel nécessaire : une feuille avec le dessin d'un baluchon et les questions ci-dessus pour chacun des jeunes, des stylos

Règles du jeu : Distribuer une feuille à chacun des jeunes. Seuls, ils doivent remplir leur baluchon avec tout ce qui leur semble important d'emmener s'ils devaient quitter leur maison demain. Ensuite, l'animateur dirige la restitution, les jeunes partagent et expliquent leurs choix, débattent sur la notion d'importance des objets, etc.

Vous voilà désormais Agents intermédiaires. Une dernière étape reste à franchir. Pour y arriver vous devrez mettre vos idées en commun.

Deuxième partie : (en commun)

STAND 5 MUR D'EXPRESSION (30-40')

Objectif : Promouvoir et susciter l'engagement

Moyen : Mur d'expression

Matériel nécessaire : De grandes feuilles de paperboard, des Post-it de couleur jaune et vert, des stylos

Règles du jeu : Distribuer un stylo et des Post-it verts et jaunes à chaque jeune. Sur les feuilles de paperboard, inscrire les questions ci-dessous :

A mon échelle, en fonction de mes moyens, mes envies, mon temps libre, etc. qu'est-ce que je pourrais faire pour accueillir/ protéger/ aider un/des migrant(s) ?

Et si j'avais des pouvoirs magiques.

Sur les Post-it jaunes, les jeunes répondent à la première question en notant une idée par post-it. Puis sur les post-it verts, ils font la même chose pour la deuxième question.

Ceci fait, les jeunes vont coller leurs post-it sur les paperboard. L'animateur peut classer les réponses données par thèmes, puis faire une restitution et animer le débat.

Peut s'ensuivre une phase de vote pour élire les deux ou trois meilleures idées pour chaque question.

Vous avez fait preuve d'un bel esprit d'initiative et grâce à votre imagination et votre altruisme, vous avez non seulement réussi ces épreuves avec brio et mérité de rejoindre le cercle des ambassadeurs d'engagement. Cependant, votre mission n'est pas terminée, au contraire, elle ne fait en réalité que commencer.

Nous comptons sur vous pour véhiculer cet engouement et ces bonnes idées et veiller à ce que les graines que vous avez semées aujourd'hui donnent de beaux projets.