Dans nos vies de tous les jours, à l'école, au collège, pendant nos loisirs, en famille, à l'église, dans le quartier, au sein de notre village, en vacances, nous croisons et nous rencontrons des personnes du monde entier, parfois sans même les voir ou en ignorant tout de leur histoire : ouvrons nos cœurs et nos oreilles !

À l'attention des animateurs

Ce document est une trame d'animation destinée aux animateurs de groupe d'enfants et de jeunes spécialement conçue pour la journée mondiale du migrant et du réfugié.

- ✓ Elle est à adapter en fonction de l'âge des enfants, de leur nombre mais aussi de leur humeur du moment.
- ✓ Aussi, vous pouvez adapter pour chaque partie l'ordre des différents temps proposés : un temps de jeu suivi d'un temps de relecture « On cogite, on discute » puis d'un temps de pause biblique et de réflexion.
- ✓ Enfin, vous trouverez en fin de livret un lexique à hauteur d'enfants pour faciliter l'échange ainsi que les différents jeux et temps de réflexion par partie.

Le temps de l'accueil

Le temps d'accueil est essentiel pour mettre les enfants en confiance et permettre des échanges authentiques et riches. Commencez donc par leur demander s'ils savent pourquoi ils sont présents aujourd'hui ? S'ils savent que c'est une date particulière pour les catholiques du monde entier ?
Laissez-les s'exprimer librement et échanger entre eux.

Dans un second temps, expliquez-leur le cadre de la rencontre à laquelle ils participent mais aussi qui est le Pape, initiateur de cette Journée Mondiale du Migrant et du Réfugié.

→ Page 8 = Explications à hauteur d'enfants

Vous pouvez leur proposer un jeu de présentation, pour leur permettre d'apprendre à se connaître, d'apprendre à faire confiance, se libérer de la peur de rencontrer l'autre et créer une ambiance chaleureuse.

→ Page 3 = Le jeu du détective

Le temps du jeu et de la réflexion

1ère partie : L'obligation de fuir

Le Pape nous invite à réfléchir cette obligation de fuite, en partant de l'expérience de l'Enfant Jésus et de ses parents, à la fois déplacés et réfugiés.

Dans cette première partie, nous proposons aux enfants de comprendre cette situation grâce au « jeu des atolls » puis de s'arrêter sur le chapitre 2, versets 13 à 23 de l'évangile de Matthieu nous racontant la fuite en Égypte de Marie, Joseph et Jésus.

→ Page 4 = 1ère partie : L'obligation de fuir

2ème partie : Accueillir - Être accueilli

Nous ne pouvions traiter l'expérience de la fuite, sans aborder aussi celle de l'accueil. C'est pourquoi, nous proposons un jeu collectif *le dépanneur* ainsi qu'un jeu de *mots codés à l'envers* (au choix) pour permettre aux enfants d'expérimenter et/ou d'approfondir les notions d'écoute, de confiance, de collaboration, de partage… De même que pour la première partie, nous proposons un temps de pause et de partage autour du chapitre 6, versets 7 à 12 de l'évangile de Marc.

→ Page 6 = 2ème partie : L'accueil

Le temps de la relecture

Il est temps alors de discuter avec les enfants, répondre à leurs questionnements, faire émerger des paroles. Qu'ont-ils compris du message du Pape ? Ont-ils des questions, des réflexions sur les migrants et les réfugiés ? Sur leur parcours, leurs conditions de vie…

Ils ont peut-être des copains et des copines rencontrés à l'école, au catéchisme, au club de sport qui viennent d'autres pays.
Ils peuvent raconter leur rencontre.

Vous pourrez aussi déconstruire avec eux des idées reçues sur les différentes raisons qui poussent les enfants seuls ou avec leur famille à quitter leur pays.

L'animateur peut illustrer la discussion avec une expérience personnelle qu'il aurait pu avoir avec un migrant ou un réfugié en pointant ses peurs, ses freins mais aussi les fruits de cette rencontre. Il pourra partager également dans ce cadre-là, une parole de foi.

Après ce temps de discussion, vous pouvez aussi leur proposer d'écrire une prière tous ensemble qu'ils emporteront à la maison, ou qu'ils pourront lire lors d'une messe.

→ Page 8 = Explications à hauteur d'enfants

L'Action Catholique des Enfants (ACE) est un mouvement d'évangélisation qui accueille des enfants de 6 à 15 ans, de toute culture et toute religion. Par le jeu et les activités manuelles, les enfants apprennent à vivre ensemble. Encadrés par des animateurs, ils se retrouvent régulièrement en « club » pour réaliser des projets qui embellissent leur vie d'enfants.

Plus d'informations sur : www.ace.asso.fr

Pour se présenter : Le jeu du détective

But pédagogique : Ce petit jeu sera parfait pour démarrer la journée et permettre aux enfants d'apprendre à se connaître. Ils vont se glisser dans la peau d'un détective : il va falloir bien observer !

Âge : à partir de 6 ans

Durée : 5 minutes par partie

Matériel : Aucun

Préparation :

Demandez à chacun de se présenter en donnant son prénom.

Déroulement

Le meneur de jeu désigne un détective. Ce dernier sort alors de la pièce. Ceux qui restent dans la pièce forment des paires : chaque paire convient d'un signe de reconnaissance, un tic : se gratter la tête, tirer la langue, se frotter l'oreille, se chatouiller sous le bras, faire un clin d'œil, gonfler les joues, se passer la main dans les cheveux... Quand tout le monde est prêt, le groupe se disperse et le détective entre dans la pièce. Les paires doivent effectuer leur signe. Le détective observe bien les participants et doit retrouver toutes les paires en donnant leur prénom (en disant par exemple « Sekou et Maëlle font la paire »). À tour de rôle, proposer aux enfants d'entrer dans la peau du détective.

Variante

Pour les plus grands, définir un laps de temps (3 minutes par exemple) pour trouver tous les duos.

Imposer une contrainte : les duos ne peuvent faire leur tic que 4 ou 5 fois pendant la partie.

On cogite, on discute :

As-tu pris le temps de bien observer tes copains pour trouver les paires ? Est-il facile pour toi de te concentrer ? As-tu réussi à te souvenir de tous les prénoms ?

1ère partie : l'obligation de fuir

Le Pape nous invite à réfléchir cette obligation de fuite, en partant de l'expérience de l'Enfant Jésus et de ses parents, à la fois déplacés et réfugiés.

Dans cette première partie, nous proposons aux enfants de comprendre cette situation grâce au « jeu des atolls » puis de s'arrêter sur le chapitre 2, versets 13 à 23 de l'évangile de Saint Matthieu nous racontant la fuite en Égypte de Marie, Joseph et Jésus.

Le jeu des atolls

But pédagogique : Comprendre l'obligation de fuite, le fait de ne pas avoir d'autre choix que de partir.

Âge : À partir de 6 ans

Durée : 10 minutes

Nombre de joueurs : Au moins 10

Matériel : Une craie ou des cerceaux

Préparation

Dessinez au sol à la craie des cercles ou déposez des cerceaux représentant les atolls. Les atolls sont de petits îles en forme d'anneau, constituées de récifs coralliens entourant un lagon. Le nombre de cercles sera déterminé en fonction du nombre de joueurs.

Déroulement

Les participants du jeu sont des baigneurs qui nagent entre les atolls. Tout d'un coup, le maître du jeu, désigné en début de partie, prévient de la présence d'un requin. Les baigneurs doivent alors se réfugier le plus vite possible sur un atoll. Mais en raison de la montée des eaux, les atolls disparaissent peu à peu. Le maître du jeu effacera ou supprimera donc un atoll au fur et à mesure de la partie.

Plus la partie avance et moins les joueurs ont d'atolls où pouvoir se réfugier. Les nageurs doivent alors faire preuve de coopération et d'entraide pour tenir sur les atolls.

Ceux qui n'y parviennent pas seront alors éliminés du jeu.

On cogite, on discute : Comment as-tu vécu la disparition des atolls ? Qu'as-tu été obligé de faire pour te sauver ou sauver d'autres baigneurs de la montée des eaux ? Qu'as-tu ressenti ? Que découvres-tu de la solidarité ?

Le temps de pause biblique et de réflexion

Évangile de Jésus-Christ selon saint Matthieu 2, 13-23

Voici que l'ange du Seigneur apparaît en songe à Joseph et lui dit : « Lève-toi ; prends l'enfant et sa mère, et fuis en Égypte. Reste là-bas jusqu'à ce que je t'avertisse, car Hérode va rechercher l'enfant pour le faire périr. » Joseph se leva ; dans la nuit, il prit l'enfant et sa mère, et se retira en Égypte, où il resta jusqu'à la mort d'Hérode, pour que soit accomplie la parole du Seigneur prononcée par le prophète : D'Égypte, j'ai appelé mon fils.

Après la mort d'Hérode, voici que l'ange du Seigneur apparaît en songe à Joseph en Égypte et lui dit : « Lève-toi ; prends l'enfant et sa mère, et pars pour le pays d'Israël, car ils sont morts, ceux qui en voulaient à la vie de l'enfant. » Joseph se leva, prit l'enfant et sa mère, et il entra dans le pays d'Israël. Mais, apprenant qu'Arkélaüs régnait sur la Judée à la place de son père Hérode, il eut peur de s'y rendre. Averti en songe, il se retira dans la région de Galilée et vint habiter dans une ville appelée Nazareth, pour que soit accomplie la parole dite par les prophètes : Il sera appelé Nazaréen.

Vous pouvez poser des questions simples aux enfants :

- Quels sont les personnages de l'histoire ?
- Que leur arrive-t-il ?
- Que se passe-t-il ?
- Est-ce que ce moment de la vie de Jésus et de ses parents, résonne avec ce que tu viens de partager avec tes copains ?

À l'attention des animateurs = explications à hauteur d'enfants

Fuir parce qu'on n'est plus en sécurité chez soi, parce qu'on est en danger à cause de la misère, de la sécheresse, des intempéries ou des régimes politiques… C'est ce qui est arrivé à Marie, Joseph et l'enfant Jésus.

Le roi Hérode qui régnait à cette époque voulait rester le maître du pays et il avait peur, depuis que les Mages lui avaient dit qu'ils cherchaient le Roi des Juifs, que Jésus lui prenne sa place. Alors, il avait décidé de se débarrasser de Jésus en le faisant tuer.

C'est pourquoi Marie et Joseph avaient dû partir très vite avec Jésus afin d'échapper à la cruauté d'Hérode. Ils se sont réfugiés en Égypte jusqu'à ce qu'Hérode meurt, deux ans plus tard. Durant deux ans, l'Égypte a été leur terre d'accueil.

Puis après la mort d'Hérode, ils ont pu rentrer dans leur pays. Mais Joseph n'avait pas encore confiance dans son successeur, il dut se méfier et s'installer ailleurs, à Nazareth en Galilée qui était une province plus lointaine que la Judée.

Pour Marie et Joseph, fuir était une promesse de vie pour leur enfant et c'est cette même promesse d'être sauvé de la mort qui motive toutes ces familles, aujourd'hui, à quitter leurs attaches familiales, une partie de leur histoire, leur région, leur pays dans l'espoir de pouvoir mener ailleurs une vie meilleure, d'y être en sécurité et d'y être protégé.

Joseph et Marie nous font penser à tous ces parents qui, sentant leur famille en danger, prennent courageusement la décision de tout quitter pour la sauver. Ils sont prêts à affronter tous les dangers d'un voyage vers l'inconnu, parfois long et périlleux.

2ème partie : Accueillir - Être accueilli

Nous ne pouvons traiter l'expérience de la fuite, sans aborder la question de l'accueil.
C'est pourquoi, nous proposons au choix un jeu collectif « le dépanneur » et un jeu de mots codés, pour permettre aux enfants d'expérimenter les notions d'écoute, de confiance, de collaboration, de partage. De même que pour la première partie, nous proposons un temps de pause et de partage autour du chapitre 6, versets 7 à 12 de l'évangile de Marc.

Le dépanneur

But pédagogique : Prendre conscience que l'on a besoin des autres pour avancer, qu'il faut faire confiance et faire preuve de patience.

Âge : À partir de 6 ans

Durée : 10 minutes environ

Nombre de participants : Au moins 5

Matériel :

Des petits objets légers
2 foulards ou masques de nuit

Déroulement

Choisissez dans l'équipe deux « dépanneurs » et bandez -leur les yeux. Demandez aux autres de se mettre sur la ligne de départ, que vous aurez délimitée à l'avance, avec sur la tête, en équilibre, un objet léger (un jouet, un gobelet…). Le but du jeu : aller jusqu'à la ligne d'arrivée sans faire tomber cet objet. Si l'un des coureurs fait tomber l'objet, il doit s'immobiliser, jusqu'à ce qu'un dépanneur vienne le ramasser et lui remette sur la tête. Le dépanneur, qui ne voit rien, doit se laisser guider par le coureur en panne, qui a besoin du dépanneur pour pouvoir repartir…

Attention *: Peut-être que certains enfants du groupe détestent avoir les yeux bandés, assurez-vous que chacun soit à l'aise avec cela.*

Variante : S'il fait beau et chaud, vous pouvez jouer à l'extérieur, et mettre sur la tête des coureurs un gobelet d'eau. Fous rires garantis !

On cogite, on discute : Quelles ont été les meilleures stratégies ou les meilleures façons de communiquer ? Pour les dépanneurs, a-t-il été plutôt facile de se laisser guider par les autres ? Et pour ceux qui étaient en panne, comment s'est vécue l'attente d'être dépanné ? Avez-vous fait preuve de patience et d'entraide ? Avez-vous réussi à tous passer la ligne d'arrivée ?

Les mots codés à l'envers

But pédagogique : Encourager les enfants à réfléchir ensemble au sens des mots, à discuter, à collaborer pour construire ensemble.

Âge : À partir de 6 ans (en adaptant le jeu)

Durée : 30 minutes min.

Nombre de participants : Au moins 2

Matériel : Des feuilles de papier, des stylos, des feutres, des crayons

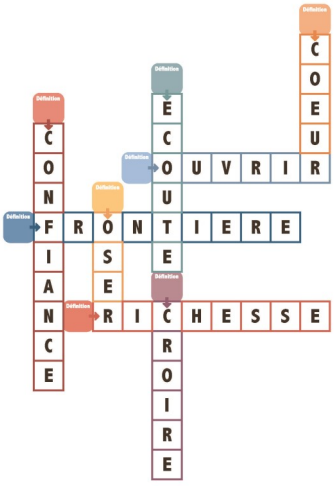
Déroulement

Proposez aux enfants, âgés d'au minimum 8 ans, de trouver ensemble de courtes définitions ou synonymes qui vont permettre aux joueurs de retrouver les mots suivants : confiance, frontière, oser, richesse, écoute, croire, ouvrir son cœur.

Après que les enfants se sont mis d'accord sur les définitions, créez la grille de mots codés, à l'endroit, en écrivant les définitions ou synonymes dans les cases dédiées à cet effet et en laissant libres les cases pour les lettres des mots à trouver.

Évidemment, ce n'est pas un exercice facile, le but est que les jeunes discutent au maximum de ce que veulent dire ces mots pour eux, vous pouvez les aider en reformulant ou en proposant de synthétiser leurs échanges. Préparez-vous en amont à ce jeu en trouvant vous-même les synonymes et définitions adéquates.

Avec les plus jeunes, entre 6 et 8 ans, vous pouvez leur proposer de faire des définitions sous la forme de dessins. Il faudra alors reproduire en très grand format cette grille de mots codés.



Vous pourrez ensuite distribuer la grille de mots codés à tous les paroissiens en souvenir de la journée, ils la ramèneront chez eux et s'amuseront à la remplir et ainsi leur proposer de penser à nouveau aux personnes migrantes et à nos relations avec elles.
Si vous optez pour la grille de mots codés avec les dessins-définitions, vous pouvez l'exposer en très grand format au presbytère ou à l'entrée de l'église.

Le temps de pause biblique et de réflexion

Plus tard, pendant sa mission, Jésus s'est beaucoup déplacé de province en province, à travers son pays, la Palestine. Il n'était pas toujours bien accueilli, pourtant il ne cessait d'appeler à accueillir l'autre et à pratiquer l'hospitalité.

Dans l'évangile de saint Marc au chapitre 6, aux versets 7 à 12, Jésus donne des recommandations à ses disciples, qu'il envoie en mission, au sujet de l'accueil qu'ils recevront...

Jésus appelle les Douze, et pour la première fois, il les envoie deux par deux. Il leur donnait pouvoir sur les esprits mauvais, et il leur prescrivit de ne rien emporter pour la route, si ce n'est un bâton ; de n'avoir ni pain, ni sac, ni pièces de monnaie dans leur ceinture. « Mettez des sandales, ne prenez pas de tunique de rechange. » Il leur disait encore : « Quand vous avez trouvé l'hospitalité dans une maison, restez-y jusqu'à votre départ. Si, dans une localité, on refuse de vous accueillir et de vous écouter, partez en secouant la poussière de vos pieds*: ce sera pour eux un témoignage. »

* Le pays de Jésus est un pays désertique et, à cette époque les gens se déplaçaient surtout à pieds. Quand Jésus leur dit de secouer la poussière de leurs pieds s'ils sont mal accueillis, en fait, il leur recommande de ne pas insister, de partir, de ne rien emporter de ce lieu, pas même la poussière accrochée à leurs sandales.

Vous pouvez poser des questions simples aux enfants :

- Quels sont les personnages de l'histoire ?
- Que se passe-t-il ?
- Que leur dit Jésus ?

À l'attention des animateurs = explications à hauteur d'enfants

Pourquoi Jésus leur demande ne rien prendre ? Les disciples partent sans rien, comme des migrants obligés de fuir leur pays dans la précipitation. Jésus dit aux disciples d'avoir confiance, de trouver des lieux où ils seront bien accueillis, où on leur donnera du pain, où ils pourront laver leurs vêtements et où ils seront écoutés.

Aujourd'hui, les familles qui fuient viennent frapper à nos frontières mais aussi à la porte de notre cœur en espérant trouver une terre d'accueil, un asile de paix, de l'écoute et de la compassion.

Nous sommes tous différents, ouvrons nos cœurs et soyons riches de rencontres.

Explications à hauteur d'enfants

Qu'est-ce que c'est la Journée Mondiale du Migrant et du Réfugié ?

La Journée Mondiale du Migrant et du Réfugié est une journée demandée par le Pape. Elle a lieu chaque année, pour faire connaître la situation des personnes migrantes et réfugiées. Vous connaissez peut-être des personnes qui ont dû quitter leur pays à cause de la guerre, parce qu'elles y étaient menacées ou encore parce que le climat (les températures, la sécheresse, la famine) ne leur permettait plus d'y vivre ?

Au fur et à mesure de la journée, nous essaierons, ensemble et en jouant, de mieux comprendre le message du Pape.

Qui est le pape François ?

Le Pape est une personne très importante pour tous les catholiques. Et ils sont nombreux : plus d'un milliard sur la planète entière ! Le pape François est le « chef » actuel de toute l'Église catholique depuis 2013. Il est le 266ème pape depuis 2000 ans. Il est le garant de l'unité de tous les catholiques du monde et prend de grandes décisions pour l'Église. Il donne son avis concernant plein de sujets : la politique, la société…

Quel est le message du Pape pour cette journée particulière ?

Cette année, le pape François nous interpelle avec cette phrase :

« *Contraints de fuir comme Jésus-Christ. Accueillir, protéger, promouvoir et intégrer les déplacés internes* ». Grâce à plusieurs jeux et des temps de discussion que nous allons vivre ensemble, nous essaierons de mieux comprendre le message qu'il nous envoie.

Lexique à hauteur d'enfants

Rencontrer (autrui) = Quand je rencontre l'autre, je me confronte à la différence, à l'inconnu, parfois je provoque cette rencontre, parfois je la subis. Rencontrer l'autre, c'est aussi pouvoir se confronter à des similitudes qui nous rassemblent alors que nous n'y avions même pas songé, c'est se confronter à l'autre presque « identique » qui me renvoie ce que je suis, qui je suis.

Une multitude d'émotions peuvent alors me traverser : l'excitation, l'enthousiasme, la peur, le rejet, la sympathie…

Écouter = Écouter ce n'est pas simplement entendre, c'est entendre vraiment, avec attention. C'est savoir se taire pour entendre ce que l'autre a à nous dire, à nous partager. Écouter vraiment, c'est aussi savoir percevoir les signes, les gestes, les émotions que nous donne l'autre à voir.

Accueillir = C'est l'action de recevoir en bien ou en mal quelqu'un qui arrive. Accueillir c'est ouvrir sa porte, ouvrir ses bras, ouvrir son cœur à l'autre, ce n'est pas simplement dire « bonjour ».

Partager = C'est l'action de diviser en plusieurs parts quelque chose qui nous appartient. Mais c'est aussi parler, échanger sur des choses que l'on a en commun ou au contraire sur des choses qui sont inconnues pour l'un ou l'autre : une passion, la lecture d'un livre, des goûts musicaux, la façon de vivre…

Confiance = Avoir confiance en…, faire confiance à… c'est dire « oui », sans même savoir ni pourquoi ni comment, c'est dire « oui » même si on est craintif, c'est avancer sans avoir besoin de vérifier, sans remettre en doute ce que fait l'autre ou ce que dit l'autre car on est certain que l'autre, quoi qu'il advienne nous veut du bien.

Collaborer = C'est l'action de faire ensemble en ayant un but commun. Il faut donc se mettre d'accord sur le but à atteindre, et y arriver ensemble, en prenant en compte les talents, les compétences de chacun.

L'empathie = C'est la capacité d'un individu à se mettre à la place de l'autre et de ressentir les émotions, les sentiments, les douleurs, les expériences vécus par l'autre. Cette capacité nécessite un effort intellectuel qui s'entretient et s'affine au fil du temps, des années.

Si on a de l'empathie pour quelqu'un, cela ne veut pas dire qu'il en est pour autant notre ami, qui implique une relation plus quotidienne de partages.

La compassion = C'est le sentiment qui nous fait partager le malheur, la souffrance des autres et qui nous pousse à vouloir y remédier dans un acte de solidarité, d'entraide.

Lexique sur les différents statuts des personnes migrantes*

Migrant : Un migrant est une personne, enfant ou adulte, qui quitte son pays d'origine pour un autre endroit.
On distingue deux types de migration :
- **l'immigration légale** = pour une période courte (un travail saisonnier, des études, etc.) ou pour une période plus longue (retrouver sa famille, un travail spécifique, etc.). La personne entre donc sur le territoire avec un papier lui en donnant l'autorisation (visa ou titre de séjour).
- **l'immigration illégale** = pour une longue période avec pour objectif de ne plus repartir. Cette personne ne peut plus vivre dans son pays à cause d'attentats, de la guerre, parce qu'il n'y trouve pas de travail ou parce qu'il y a la famine. Elle n'a pas réussi à obtenir d'autorisation et immigre souvent de manière clandestine en prenant de grands risques. Ce sont des « passeurs » qui permettent aux migrants d'aller d'un pays à l'autre en échange d'importantes sommes d'argent. Les transports qu'ils empruntent sont connus : entassés sur de petites barques, cachés à l'arrière de camions, etc.

Réfugié : Un réfugié est une personne qui fuit son pays car elle est menacée de mort du fait de son ethnie, de sa religion, de sa nationalité ou de ses opinions politiques et qui demande à être accueillie dans un autre pays. Pour obtenir le statut de réfugié, il faut une décision officielle du pays d'accueil qui délivre une carte de résident donnant l'autorisation de rester sur son territoire pendant une durée de 10 ans. En attendant cette autorisation, les personnes en ayant fait la demande sont appelées « demandeurs d'asile ».

Demandeur d'asile : C'est une personne qui fait des démarches pour obtenir le statut de réfugié dans son pays d'accueil. Elle ne peut pas être renvoyée dans son pays avant la réponse officielle.

Sans-papiers : C'est une personne qui vit dans un pays autre que son pays d'origine mais qui n'a pas de papiers l'autorisant à y vivre et à y travailler. Elle vit donc dans la peur d'être contrôlée par la police et renvoyée dans son pays d'origine. Souvent, elle travaille de manière clandestine, c'est ce que l'on appelle couramment le « travail au noir ».

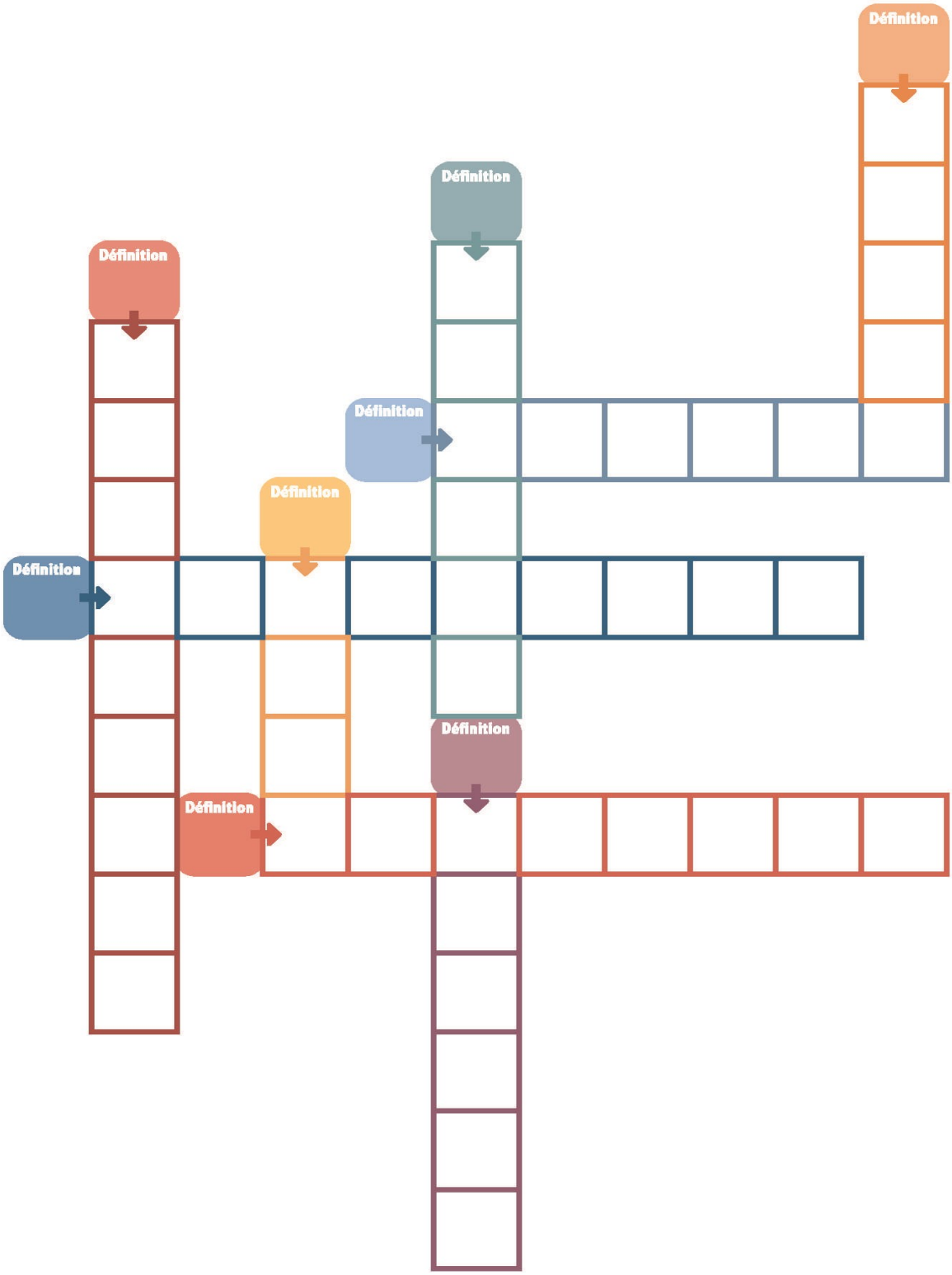
Apatride : C'est une personne sans patrie, sans pays donc sans nationalité. Mais comment est-ce possible ? Parfois, une personne n'est d'aucun État et aucun État ne la considère comme appartenant à sa population. C'est le cas, par exemple, d'une personne à qui on a enlevé sa nationalité pour des raisons politiques.

Mineur Non Accompagné : De plus en plus d'enfants et de jeunes voyagent seuls, souvent pour fuir la guerre. Parfois, ils ont perdu leurs parents et les membres de leur famille ; personne ne pouvant les aider, ils fuient alors à l'étranger. Ils ont le plus souvent entre 16 et 17 ans.

* *S. Lamoureux, G. Long. L'immigration à petits pas.* Actes Sud Junior

M. Harzoune, S. Messaoudi. Vivons Ensemble ; Pour répondre aux questions des enfants sur l'immigration. Albin Michel Jeunesse

E. de Cornulier, L. Tesson. Et toi, tu es français ou étranger ? Autrement Junior / Série Société.


Définition
Définition
Définition
Définition
Définition
Définition
Définition
Définition