



# Jeu « Migration et ODD »

Livret d'animation



STARTING+BLOCK  
PROVOCATEURS DE SOLIDARITÉ

INFO@STARTING-BLOCK.ORG

## AVANT-PROPOS

L'Organisation Internationale des Migrations (OIM) observe dans son Rapport de 2020 sur l'état de la migration dans le monde, que l'immigration est devenue une question politique nationale et internationale.<sup>1</sup> Par conséquent ce sujet est en proie à des discours publics clivants qui occultent alors les éléments factuels des migrations.

Pourtant, les migrations jouent un rôle majeur dans l'éradication de certaines maladies mortelles et la baisse de la mortalité infantile, elles ont aussi un impact positif dans l'atteinte des objectifs du développement durable. Malgré cela, de plus en plus de discussions sur les migrations insistent sur le champs lexical de la peur ou de la division, ceci accentuant le débat sur les conséquences négatives de l'immigration.

Face aux discours biaisés, l'association Grdr Migration-Citoyenneté-Développement lance le programme « ODDyssée, les migrations font bouger le monde »<sup>2</sup> , un projet d'éducation à la citoyenneté et la solidarité internationale. La finalité étant d'encourager la prise de conscience des citoyens sur les conséquences positives des migrations et leur relation avec le développement durable. Pour ce faire, l'association propose de former - entre autres - les acteurs éducatifs afin qu'ils et elles puissent être en capacité de sensibiliser les jeunes sur ces questions.

### Une demande de Via le monde

Via le monde, service international de la Seine Saint Denis , a contacté Starting-Block afin de réaliser un outil pédagogique abordant Migrations et ODD étant adapté à un public scolaire. Cette création d'outil s'insère dans l'exposition « Le monde en Seine-Saint-Denis et la Seine-Saint-Denis dans le monde » qui présente les parcours migratoires de femmes et hommes et leurs projets d'engagements - en Seine-Saint-Denis et dans leur pays d'origine qui participent par conséquent à la réalisation des ODD.

### Présentation de Starting-Block, sa démarche en ECS

Starting Block est une association d'éducation populaire qui sensibilise à des thématiques citoyennes et solidaires par des activités ludiques et participatives

<sup>1</sup> OIM, Rapport *Etat des migrations dans le monde*, 2022

<https://publications.iom.int/books/etat-de-la-migration-dans-le-monde-2020>

<sup>2</sup> Grdr odyssee <https://www.grdr.org/Projet-ODDyssée-les-migrations-font-bouger-le-monde>

ouvertes à tous et à toutes. L'association propose de questionner ses représentations, de développer son esprit critique et favoriser un espace d'échange et de débat selon la méthode de l'Éducation à la Citoyenneté et la Solidarité (ECS). Elle vise à terme la construction d'un monde plus juste, inclusif et solidaire.

## PRÉSENTATION DU JEU :

### Fiche d'activité

**Public :** Pour collégiens, de 12 à 15 ans

**Durée :** 2h

### Matériel à prévoir et imprimer :

- ✓ Affiches signalétiques pour le bureau de l'OIM
- ✓ Enveloppe contenant la lettre de départ
- ✓ Énigme (lieu de départ, lieu d'arrivée)
- ✓ Feuilles de route
- ✓ 9 enveloppes de jeu (3 jeux culturels/économiques/citoyens)
- ✓ Affiche « à qui ont profité vos projets ? »
- ✓ Enigmes ODD

*L'ensemble des éléments des éléments de jeux esti disponible via ce lien :*

<https://nextcloud.starting-block.org/index.php/s/Y6ndMPF352yPMAc>

### Finalités pédagogiques :

- o Mieux connaître et reconnaître les contributions des migrations dans les sociétés du pays d'origine et du pays de destination
- o Identifier les apports des migrations aux objectifs de développement durable
- o Alimenter et complexifier sa vision du monde, notamment sur la thématique des migrations et de l'engagement pour un monde plus durable
- o Déconstruire les idées reçues autour des migrations
- o Identifier les acteurs et actrices issus des migrations vivant en Seine-Saint-Denis et valoriser leur engagement solidaire

## Préparation et déroulement de l'activité

### En amont de l'animation :

#### Compréhension du lexique migratoire et des ODD :

A travers des jeux de définition distribué en amont, les élèves pourront se préparer à l'intervention. Ils et elles pourront découvrir et se familiariser avec les Objectifs de développement durable et identifier le lexique autour des migrations.

Cet outil sert également à recueillir les représentations des personnes participantes sur les migrations. En effet, ils et elles doivent écrire en un seul mot et en un dessin, ce que leur évoque le mot « migration ».

### Préparation de la salle

- o Créer des îlots pour des groupes de 4 et y déposer l'enveloppe du personnage
- o Préparer l'affiche « à qui ont profité vos projets ? »
- o Afficher la signalétique (bureau de l'OIM + l'affiche “ pour qui ont contribué vos projets”)

### Pendant l'animation :

#### Étape 1 : Mise en imaginaire et introduction au jeu (20min)

*Accueil et mise en imaginaire (10min)*

*En plénière : « Bonjour à toutes et à tous, nous sommes des membres de l'Organisation internationale des migrations. Pour nous, les migrations sont une réelle richesse et nous cherchons à soutenir les projets créés par les personnes migrantes. Nous allons vous accompagner tout au long du jeu. Vous allez devoir aider une personne migrante à réaliser ses projets. Si vous avez besoin d'aide, n'hésitez pas à faire appel à nous. On pourra vous aider. Je vous laisse découvrir une enveloppe qui vous a été adressée. »*

*Énigme de départ (10min)*

*En sous groupe : lecture des lettres présentant les projets et réponse à l'énigme permettant de découvrir le lieu de départ et du lieu d'arrivée de son personnage*

## Étape 2 : Déroulement du jeu (1h)

### Lancement du jeu (10min)

*En plénière : « Bravo ! Vous avez réussi à trouver vos villes de départ et d'arrivée. Et vous savez maintenant pourquoi votre personne est partie : certains c'est pour rejoindre sa famille, d'autres c'est pour faire des études et d'autres encore c'est pour trouver un travail. Vous devez donc aider votre personnage à réaliser son projet. A votre avis, de quoi avez-vous besoin pour réaliser un projet ? (échange avec le groupe).*

*Vous aurez donc besoin alors de ressources économiques (argent), des ressources citoyennes et des ressources culturelles (connaissances). On va vous distribuer des feuilles de route qui vont vous permettre de vous guider pendant le jeu. Vous allez devoir collecter ces ressources en réalisant des défis ou en jouant. Ce n'est pas un jeu de compétition.*

*Vous allez avoir 40 min pour recueillir toutes les ressources, ne perdez pas de temps. »*

### Déroulement du jeu (40min)

*En sous groupe : Les groupes doivent récolter toutes les ressources (économiques, citoyennes et culturelles) pour réaliser les projets de leur personnage. Pour ce faire ils et elles doivent réaliser des mini-jeux, qui leur permettront de recevoir les récompenses dont ils ont besoin pour faire avancer leurs deux projets. A chaque ressource gagnée un élève la colle sur le paperboard.*

*Selon les groupes – s'ils sont plus ou moins rapides – on peut mettre en place un ou plusieurs happenings afin de dynamiser l'activité.*

*Veillez qu'à la moitié du jeu (soit 25 min après le début de récoltes des ressources – chaque groupe ait au moins réalisé un projet. Une fois que les groupes ont récupéré l'ensemble des ressources d'un projet, ils et elles doivent les déposer au bureau de l'OIM.*

### 3. Fin du jeu (10min)

*Les groupes ont récupéré toutes les ressources pour mener à bien les deux projets de leur personnage. Grâce à une énigme, chaque groupe doit trouver les ODD correspondant au projet de leur personnage.*

## Étape 3 : Réalisation d'une affiche de restitution

*Les élèves compléteront leur affiche de restitution sur laquelle sera présenté ; les deux projets de leurs personnages, les ressources que le groupe a récolté et enfin les ODD auxquels se rattachent les projets.*

## Happenings

Les happenings sont des évènements qui arrivent de manière imprévisible et qui permettent de dynamiser la partie. En voici quelques uns pensés pour ce jeu :

- Allonger la partie de jeu

Perte d'une ressource économique

« Pandémie mondiale : les frontières sont fermées. Les migrations sont rendues difficiles et la voix des migrants est rendue inaudible. Vous n'avez pas le droit de parler pendant 5 minutes »

- Raccourcir la partie de jeu

Gain des ressources

- Déclaration de l'ONU qui souligne l'impact positif des migrations : pendant un temps, les ressources récoltées sont doublées. « *Il faut parler de l'impact positif des migrations* »

Louise Arbour. Représentante spéciale du Secrétaire général pour les migrations internationales.

## Débriefing

- Résultats : Tous vos projets ont contribué aux Objectifs de développement durable et à enrichir les sociétés d'accueil et d'origine. Merci pour vos affiches.
- Ressentis : Qu'est ce que vous avez pensé du jeu ? Qu'est ce que vous avez trouvé facile ou difficile dans la construction de vos projets ? Qu'est ce qui vous a surpris ?
- Retours : A qui ce projet a-t-il bénéficié ? Quelles sont les conséquences à votre avis de ces projets ?

## AUTRES JEUX AUTOUR DES MIGRATIONS

### Les jeux construits par Starting-Block

#### Jeu de rôle sur l'immigration

Les joueurs doivent discuter d'un projet de loi sur l'accueil des migrants en arborant un rôle particulier (syndicat patronaux, gouvernement, opposition, ONG, syndicat public et syndicat des travailleurs).

#### Timeline histoire des migrations

Ce jeu permet de visualiser sous la forme d'une frise chronologique les faits historiques sur les migrations, mais aussi l'inclusion et la lutte pour les droits des personnes migrantes.

### Les jeux construits par d'autres structures

#### Le pas en avant sur les migrations par le RED

« Un pas en avant » est une animation dont l'objectif est de faire émerger une vision marquante de la thématique globale de l'inégalité des chances. Il permet une prise de conscience relative aux inégalités de traitement et d'accès aux droits entre personnes (au sein, ou non, d'un même territoire).

À retrouver ici : <https://red.educagri.fr/outils/le-jeu-un-pas-en-avant/>

#### Parcours de migration par la Cimade

Un jeu de sensibilisation aux parcours de migrations où les joueurs se retrouvent dans la peau d'une personne migrante. Ils et elles devront faire face aux différentes étapes du parcours migratoires ; les obligations (visa, rendez-vous à la préfecture...), les obstacles (contrôles de police, la frontières, le chavirage) mais aussi les opportunités (études, travail, mariages...)

À retrouver ici : <https://www.lacimade.org/nouvelle-version-jeu-parcours-migrants-refonte-complete/>

**Jeu des chaises : migration et empreinte écologique par Annoncer la couleur**

Le jeu se déroule dans une pièce divisée en 6, selon les zones géographiques (OCDE, Amérique latine et caraïbes, Europe de l'est et Caucase, Asie pacifique, Afrique Subsaharienne, Maghreb et Moyen-Orient). Les participants et participantes représentent la population mondiale et doivent se répartir sur les zones selon différents critères (démographiques, économiques, empreinte écologique, et répartition des réfugiés).

À retrouver ici : [https://www.annoncerlacouleur.be/ressource\\_pedagogique/jeu-des-chaises-version-refugies](https://www.annoncerlacouleur.be/ressource_pedagogique/jeu-des-chaises-version-refugies)

## ANNEXES : RÉPONSE DES JEUX

## BIBLIOGRAPHIE

Organisation Internationale des Migrations. (2020). *État de la migration dans le monde, Chapitre 5 : Réflexion sur les contributions des migrants à une époque de difficultés croissantes et de désinformation rampante*. Consulté à l'adresse :  
<https://publications.iom.int/books/etat-de-la-migration-dans-le-monde-2020>

Grdr, Projet ODDyssée, les migrations qui font bouger le monde. Consulté le 11/02/2022 à l'adresse : <https://www.grdr.org/Projet-ODDyssée-les-migrations-font-bouger-le-monde>

RED, Le jeu pas en avant. Consulté le 15/02/2022 à l'adresse :  
<https://red.educagri.fr/outils/le-jeu-un-pas-en-avant/>

CIMADE, Jeu parcours de migrants. Consulté le 15/02/2022 à l'adresse :  
<https://www.lacimade.org/nouvelle-version-jeu-parcours-migrants-refonte-complete/>

Annoncer la couleur, Jeu des chaises version réfugiés. Consulté le 15/02/2022 à l'adresse :  
[https://www.annoncerlacouleur.be/ressource\\_pedagogique/jeu-des-chaises-version-refugies](https://www.annoncerlacouleur.be/ressource_pedagogique/jeu-des-chaises-version-refugies)