

MIGRAMUNDO

LIVRET  
PÉDAGOGIQUE



# MIGRAMUNDO

*Ce jeu a été créé dans le cadre du projet européen « Global Schools, des classes ouvertes sur le monde ». Ce projet vise à favoriser l'insertion de l'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI) à l'école primaire dans les 10 pays européens partenaires (Italie, Portugal, Bulgarie, Lettonie, Irlande, Royaume-Uni, République Tchèque, France, Autriche, Espagne).*

*Le jeu coopératif Migramundo a été conçu et réalisé par la Ville de Dunkerque et le Centre Gaïa, centre de formation et d'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale, situé à Lille.*

*Les illustrations ont été réalisées par Oréli Paskal, artiste lilloise.*  
<http://orelipaskal.ultra-book.com/>

*Merci à toutes les personnes qui ont contribué à la création du jeu :  
Bruno Cooren, Dominique Ducrocq, Simonne Duhamel, Jean-Marc Guerrien, Virginie Hénart et sa classe de CM2 de l'école Malot-Painlevé, Sonia Jouffre, Aurélie Leroy, Marion Marcheteau, Salomé Monclair, Richard Pereira de Moura, Jean Perlein, Romain et la classe de CM2 de l'école Moulin-Pergaud, Olivier Ryckebush, Nolwenn Vanpouille, Sandrine et Céline.*

# LIENS AVEC LES PROGRAMMES DE CM2

---

Ce jeu est destiné aux élèves de CM2. Cependant, si vous souhaitez l'utiliser avec des élèves de CM1 ou de 6<sup>ème</sup> voire de 5<sup>ème</sup>, il demeure intéressant.

Nous avons relevé les éléments du programme de CM2 directement liés aux thématiques abordées dans ce jeu mais aussi aux méthodes utilisées.

## GÉOGRAPHIE, THÈME 1, SE DÉPLACER

- > Privilégier la démarche inductive (approches concrètes, études de cas) pour aborder les notions essentielles du thème (flux, mobilités, migrations).
- > Localiser les lieux traversés sur des cartes à différentes échelles.
- > Aborder les enjeux pour le développement durable de l'augmentation des migrations.

## ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE (2015)

### La sensibilité : soi et les autres : thème 1

#### Objectifs de formation

- > 1. Identifier et exprimer ses émotions et ses sentiments en les régulant.
- > 2. S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
- > 3. Se sentir membre d'une collectivité.

#### Connaissances, capacités et aptitudes visées

- > 2.a. Respecter autrui et accepter les différences.
- > 3.b. Coopérer.

## L'engagement : agir individuellement et collectivement : thème 4

### Objectifs de formation

- > 1. S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement.
- > 2. Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique.

## SOCLE COMMUN DES CONNAISSANCES ET DES COMPÉTENCES (2016)

### Domaine 3 - La formation de la personne et du citoyen

- > Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement.
- > Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres.
- > Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives.

### Domaine 4 - Les systèmes naturels et les systèmes techniques

- > Mettre en pratique des comportements simples, respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé.

### Domaine 5 - Les représentations du monde et de l'activité humaine

- > Situer et se situer dans l'espace et dans le temps.
- > Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde (ex : identifier quelques enjeux du développement durable dans les organisations humaines).

# EXPLICATION DE LA PROJECTION PETERS



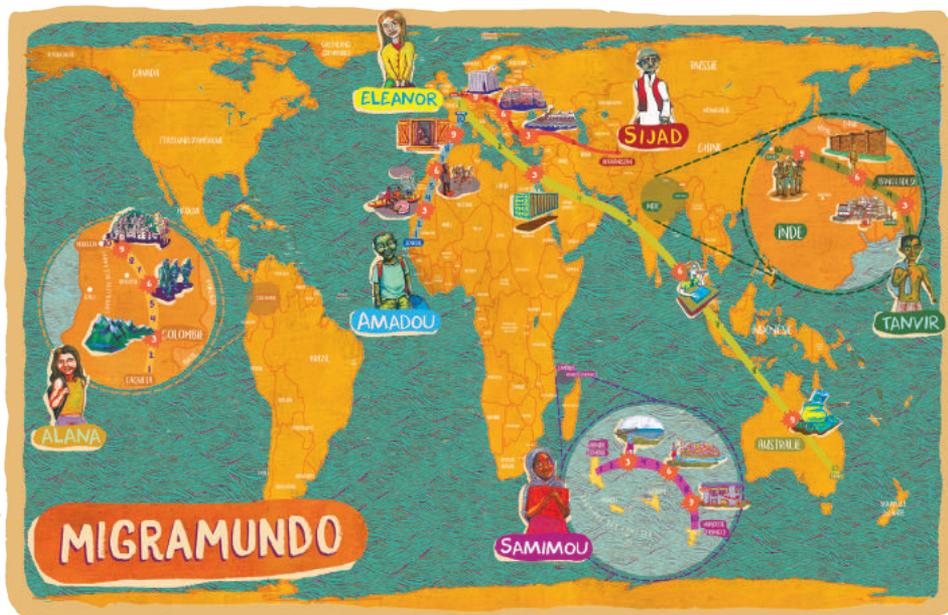
Pour le plateau de jeu, nous avons fait le choix de la projection de Peters pour le planisphère. Vous trouverez ci-dessous une explication sur cette représentation du globe terrestre.

Pour représenter le globe terrestre, sphérique, sur une surface plane, il faut faire une projection. La projection la plus fréquemment utilisée par les Européens, celle de Mercator, a été critiquée par certains cartographes, comme le géographe allemand Arno Peters, qui lui reproche de surreprésenter la superficie des pays tempérés au détriment des pays proches de l'équateur (souvent les pays pauvres). Par exemple, dans la projection de Mercator, le Groenland apparaît plus grand que l'Afrique, alors qu'il est de 14 à 15 fois plus petit.

En 1974, Peters propose donc une nouvelle projection qui maintient la proportion entre les surfaces sur la carte et les surfaces réelles et respecte donc les superficies réelles. Nous apprécions cette projection qui vise au rééquilibrage des inégalités entre les pays du monde, dans le sens d'un monde plus équitable.

Vous trouverez en suivant le lien ci-dessous une vidéo qui prolongera l'explication :  
<https://vimeo.com/183838750/>

# RÈGLES DU JEU



## BUT DU JEU

Ce jeu est coopératif. L'objectif du groupe est que les 6 enfants représentés dans le jeu puissent terminer leur migration représentée par un chemin en 10 cases. La classe gagne si tous les enfants terminent leur migration en 45 minutes.

## MATÉRIEL

bx2 cartes départ, bx2 cartes arrivée, bx3 cartes obstacle, 15 cartes quiz, 5 cartes aide, 6 pions à faire tenir à votre convenance (pâte à fixer, feuille autocollante aimantée ...), 6 planisphères. Prévoir une minuterie.



## QUIZ

1. La majorité des migrants à travers le monde se déplacent :

- > vers un pays voisin (du même continent)
- > vers un autre continent

## Cartes quiz

Quand l'équipe joue un 3 ou un 4, un joueur vient chercher la carte sur la table du maître du jeu. L'équipe a un tour complet pour chercher la réponse. Les autres équipes vont toutes venir jouer pendant ce temps. Au tour suivant, si l'équipe répond correctement, un joueur peut

aller avancer le pion d'une case et rejouer. Si la réponse est fausse, l'équipe rejoue simplement sans avancer d'une case. Les bonnes réponses sont indiquées dans le livret joint et sont données par l'animateur.

## OBSTACLE



## Cases obstacle

Sur les cases 3, 6 et 9 des chemins de migrations, les enfants vont rencontrer des obstacles. S'ils s'arrêtent sur les cases 3, 6 ou 9, ils prennent leur « carte obstacle » correspondante. Pour avancer, ils doivent donner une « carte aide » à l'animateur. Pour cela, soit l'équipe a déjà une « carte aide » qu'elle peut jouer au tour suivant, soit l'équipe

peut en demander une aux autres équipes du jeu.

Quand l'équipe donne la « carte aide », elle doit proposer une solution pour que son personnage règle son problème. Si l'équipe ne trouve pas de solution seule, le meneur de jeu peut décider d'interpeller toute la classe pour faire réfléchir l'ensemble du groupe à une solution.

## AIDE

## Cartes aide

Quand l'équipe obtient une « carte aide », elle la garde et la jouera quand elle rencontrera une case obstacle. 5 « cartes aide » sont disponibles au total : si toutes sont déjà réparties entre les équipes, même avec un 5 au dé, on ne peut pas récupérer de carte

supplémentaire. Les équipes doivent s'entraider et faire circuler les « cartes aide » entre elles quand elles en ont besoin.

## Quand une équipe a terminé son chemin

Elle prend, à chaque tour de jeu, une « carte quiz » et répond à la question au tour suivant. Si elle répond correctement, elle peut faire avancer d'une case l'équipe de son choix.

## Quand une équipe n'a pas de question et qu'elle est en attente de pouvoir jouer à son tour

Les élèves doivent représenter par un dessin le parcours du personnage qu'ils représentent, avec les informations qu'ils ont et la situation finale qu'ils imaginent. Ces dessins pourront être affichés dans la classe si vous le souhaitez.

*Nous vous conseillons de les utiliser pour un travail de débriefing après la mise en place du jeu : comparer les situations finales réelles et les dessins avec les postulats des enfants. Cela permettra aux élèves de s'exprimer sur leurs ressentis par rapport aux situations rencontrées lors du jeu. Les situations vécues par les enfants du jeu sont globalement très difficiles : il est donc important que vos élèves puissent avoir un temps pour exprimer leur ressenti.*

## FIN DU JEU

Après 45 minutes de jeu, si tous les enfants représentés sur le plateau de jeu ont terminé leur chemin, la classe a gagné.

Les équipes lisent leurs « cartes arrivée » pour présenter où sont arrivés leurs personnages.



Si tous les enfants n'ont pas terminé leur chemin, toute la classe a perdu. L'objectif étant d'encourager la coopération, si le groupe s'est beaucoup entraîné mais a manqué de chance sur l'avancée des pions, il est possible de rallonger le temps de jeu pour valoriser la coopération du groupe et permettre de gagner.

## TEMPS DE MISE EN COMMUN

Après avoir joué avec vos élèves, il est fondamental de prendre le temps d'échanger. Cela va permettre aux enfants de comprendre les liens entre le jeu et la réalité dans laquelle ils vivent. Ce temps de reprise va aussi vous permettre de ne pas laisser vos élèves face à la réalité difficile des situations découvertes pendant le jeu et va vous permettre d'identifier les leviers pour la suite de vos actions d'ECSEI. La reprise peut se dérouler en plusieurs étapes expliquées ci-dessous.

### Résultat du jeu

Annoncer clairement le résultat du jeu : avez-vous gagné tous ensemble ou perdu ? Il s'agit de donner le résultat final au groupe.

### Ressenti

Nous vous proposons de poser cette question aux élèves « Qu'avez-vous ressenti en jouant ? » Chacun s'exprime en une seule phrase ou un seul mot. Il est possible de noter les mots qui ressortent pour pouvoir avoir une vue globale des émotions ressenties. L'animateur doit aussi donner son ressenti.

### Retour de l'observateur-trice

En tant qu'observateur-trice du jeu, vous donnez un résumé des éléments que vous avez vus dans les comportements de vos élèves : l'entraide face aux obstacles rencontrés, les passages de cartes, les surprises que vous avez eues lors de certaines questions... L'idéal est d'avoir un observateur en plus de l'animateur qui prend note de tous ces éléments.

### Déconstruction du jeu

Pour permettre le lien avec la réalité : les histoires des enfants du jeu sont inspirées d'histoires réelles. Il est important de les lire et de les expliquer à vos élèves. Vous les trouverez à la suite de ce livret. Il n'est pas forcément nécessaire de reprendre les éléments réels des histoires tout de suite après le jeu. Si vous souhaitez en reparler plus tard dans la journée ou dans les jours qui suivent, cela est possible. Pour pouvoir revenir plus tard sur les histoires vécues par les enfants de Migramundo, vous pouvez utiliser les dessins que vos élèves ont réalisés lors du jeu. Il est possible de comparer les dessins et les situations décrites sur les cartes « cartes arrivée ».

Après avoir repris les histoires réelles, il peut être intéressant d'organiser un travail de recherche sur le thème choisi en lien avec les migrations ou d'utiliser les livrets de la CIMADE conseillés dans la bibliographie pour en savoir plus sur ce sujet.

## Débat

Pour ce temps de débat, nous vous proposons de poser cette question aux enfants : « Qu'avez-vous pensé de cette façon de jouer ? Qu'avez-vous pensé de ce que les enfants du jeu vivent ? Aimerez-vous pouvoir changer de pays dans votre vie ? »

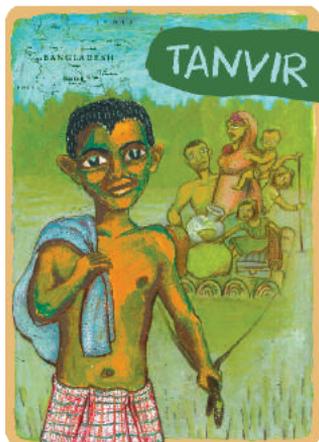
## Solutions

Pour ce dernier temps de débriefing, nous vous proposons de poser ces questions à vos élèves :

- > *Quelle est la principale idée que vous allez retenir de ce jeu ? / Quel est le principal message à retenir de ce jeu ? (pas la question des migrations, mais plutôt l'ouverture aux autres).*
- > *Quelle serait selon vous le meilleur moyen de contribuer à un monde plus ouvert aux autres ?*
- > *A votre échelle, pouvez-vous agir ? Comment ? (voir pistes d'action dans la dernière partie du livret.)*

# PRÉSENTATION DES HISTOIRES DES PERSONNAGES

---

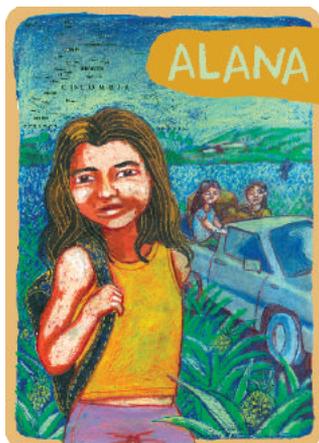


## ENFANT AYANT INSPIRÉ LE PERSONNAGE DE TANVIR (BANGLADESH)

Shimu, 9 ans, habitait dans un petit village à Padma, au sud du Bangladesh. En novembre 2007, sa famille a été si durement touchée par le cyclone Sidr qu'ils ont dû fuir. D'une vitesse de 240 km/h, ce cyclone de catégorie 5 a touché 30 districts (sur 64), a très fortement endommagé les maisons, les terres agricoles et a fait plus de 1 500 morts. Le Bangladesh, peuplé de 150 millions d'habitants, pourrait perdre jusqu'à 20% de son territoire d'ici 2050 à cause de la montée du niveau de la mer.

> **Bangladesh, un pays fait de catastrophes** par Alice Poncelet, Hommes et migrations, 1284 | 2010, mis en ligne le 29 mai 2013. <https://hommesmigrations.revues.org/1235#ftn3/>

> **Réfugiés Climatiques, le Dessous des cartes**, émission de janvier 2008. [http://youtu.be/bKxm2\\_Mn9Jo](http://youtu.be/bKxm2_Mn9Jo)

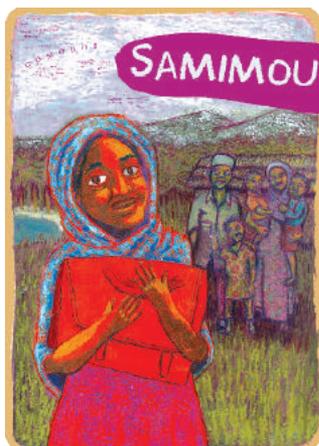


## ENFANT AYANT INSPIRÉ LE PERSONNAGE D'ALANA (COLOMBIE)

Pour écrire l'histoire d'Alana, nous nous sommes inspirés d'articles de presse et de documents informatifs sur les migrations internes en Colombie.

><http://www.unhcr.org/events/campaigns/4bef9a9d2/education-displaced-children-colombia.html/>

> <http://www.fmreview.org/sites/fmr/files/FMRdownloads/fr/deplaces-en-milieu-urbain/10-11.pdf>  
> <https://www.dvv-international.de/fr/education-des-adultes-et-developpement/numeros/ead-702008/migration-et-integration/besoins-educatifs-et-deplacements-forces-de-populations-en-colombie/>



## ENFANT AYANT INSPIRÉ LE PERSONNAGE DE SAMIMOU (COMORES)

Samimou, 15 ans, a fait la traversée depuis Anjouan, une île de l'archipel Comores, en «kwassa-kwassa» (nom donné aux barques de pêcheurs qui opèrent le périlleux voyage) jusqu'à Mayotte. L'immigration illégale en provenance de l'île comorienne d'Anjouan, à seulement 70 km, est massive et contribue à faire de la maternité de Mayotte la plus grande de France, avec 7 000 naissances par an. On expulse de Mayotte autant d'étrangers que depuis la métropole, et 3 000 enfants y vivent

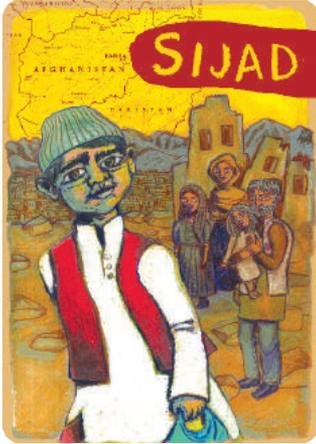
sans leurs parents, confiés à une tante, une voisine... ou livrés à eux-mêmes.

La traversée s'est faite de nuit, au milieu d'inconnus, et l'eau qui rentrait dans le bateau était enlevée à l'aide de bouteilles. Samimou est à Mayotte « pour une vie meilleure ». Elle vit avec la famille de sa sœur. Ses parents, restés à Anjouan, lui manquent. « Mais je n'ai pas le choix, je dois assumer, affirme-t-elle courageusement. Là-bas, il n'y a pas de travail. Ici, j'irai peut-être un jour à l'école, et ce sera mieux. »

À Mayotte, le plus jeune département français, la moitié de la population a moins de 18 ans... et un tiers est sans papiers. Une île où les adultes, dépassés, ont du mal à proposer un avenir à une jeunesse pleine d'espoir.

> **Mayotte, l'île aux enfants perdus** Article du journal La Croix (Samimou)

> <http://www.la-croix.com/Famille/Parents-Enfants/Dossiers/Mayotte-l-ile-aux-enfants-perdus-2014-11-19-1239330/>



## ENFANT AYANT INSPIRÉ LE PERSONNAGE DE SIJAD (AFGHANISTAN)

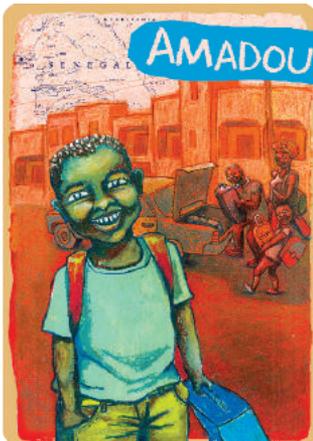
Sijad avait 12 ans quand il est parti d'Afghanistan dans l'espoir d'aller rejoindre son oncle en Angleterre. Il a échoué dans la « jungle » de Calais au début de l'année 2016. Il a fait une demande de papiers un mois et demi après son arrivée mais n'a pas reçu de réponse. Il s'est retrouvé isolé, sans sa famille et il cherchait inlassablement à rejoindre son oncle en essayant de passer dans des camions. Il s'est blessé à la jambe et au doigt et il s'est fait arrêter par la police plusieurs fois. Il vivait dans un container avec d'autres réfugiés

afghans, il n'avait accès ni à l'école ni à un endroit pour jouer ; il s'ennuyait beaucoup. Trois fois par jour, il traversait la jungle pour avoir un repas servi par une association : la nourriture de son pays lui manquait beaucoup. En France, il avait le sentiment de n'avoir rien à faire et était prêt à prendre le risque de mourir pour rejoindre son oncle plutôt que de continuer à vivre comme cela. Contrairement à l'histoire que nous avons choisie dans le jeu, Sijad, à notre connaissance, n'a pas été adopté mais un autre enfant afghan a été adopté alors qu'il était à Calais et souhaitait aller en Angleterre. Il s'agit de Wali Mohammadi, auteur du livre *De Kaboul à Calais*.

Menée de janvier à avril 2016, une étude de l'UNICEF estime à 500 le nombre de mineurs non accompagnés sur les sept sites étudiés en Hauts-de-France et Normandie, dont Calais et Grande-Synthe, et s'appuie sur une soixantaine de témoignages.

> *De Kaboul à Calais* de Wali Mohamma, 2011

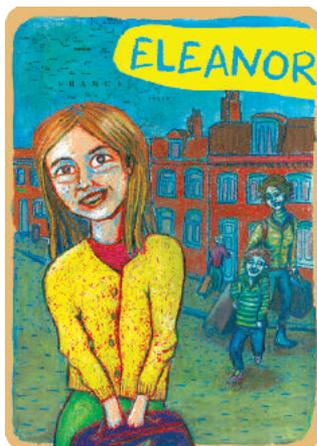
> <http://leshautparleurs.tv5monde.com/reportages/sijad-12-ans-ma-vie-seul-dans-la-jungle/> (Sijad)



## ENFANT AYANT INSPIRÉ LE PERSONNAGE D'AMADOU (SÉNÉGAL)

Mohammed est Sénégalais. Il est né en 1976. Il a grandi et a fait ses études au Sénégal. Il a été coordinateur d'une association de solidarité internationale au Sénégal. Mohammed a ensuite eu pour projet de venir travailler en France. Il a réussi à le concrétiser. A Valence dans la Drôme, Mohammed a rencontré sa femme et a fondé sa famille. Nous avons

pris un de ses enfants pour exemple dans ce jeu. Mohammed a ensuite eu l'opportunité de diriger l'Organisation Non Gouvernementale ADOS à Valence, entre 2008 et 2013. Il a finalement fait le choix de repartir au Sénégal pour un nouveau projet de vie et un nouveau projet professionnel dans l'agriculture. Il est aujourd'hui éleveur au Sénégal.



## ENFANTS AYANT INSPIRÉS LE PERSONNAGE D'ÉLEANOR (FRANCE)

Eléonor et Noé sont frères et sœurs. Ils ont quitté Mouvaux dans le Nord de la France à l'âge de 6 et 8 ans, en 2013. Leurs parents ont pris la décision d'aller s'installer en Australie pour démarrer une nouvelle expérience professionnelle et familiale. Les difficultés décrites dans le jeu sont bien celles qu'ils ont ressenties tous les deux (coût de la vie, long délai pour pouvoir s'installer définitivement avec toutes leurs affaires, difficultés à l'école pour s'adapter à l'anglais).

Aujourd'hui, ils sont parfaitement intégrés dans leur vie d'enfant et d'adolescent : à l'aise à l'école, ils ont des amis australiens et font des activités. Eléonor a conservé quelques amies en France, mais Noé n'a plus de copains français. Ils se rendent compte qu'ils ont de la chance de savoir parler deux langues.

# POUR PROLONGER LES ACTIVITÉS SUITE AU JEU

---

## PISTES D' ACTIONS À L' ÉCOLE ET EN CLASSE

- > Sélectionner un ensemble de contes ou romans ou récits de voyages et les rendre accessibles au CDI lors de la Journée mondiale des réfugiés du 20 juin ou lors de la journée internationale des migrants le 18 décembre.
- > Organiser une manifestation à l'occasion d'une de ces journées : installation d'une exposition dans l'établissement par exemple.
- > Organiser des séances d'EMC à partir des différentes histoires de migrants du jeu sur le ressenti, la loi et la question de l'engagement.
- > Faire intervenir un journaliste ou un membre d'une association qui a déjà rencontré des migrants pour présenter à l'école leur histoire.
- > Travailler sur les racines du nom « Migramundo ».
- > Réaliser une exposition sur le thème des migrations en présentant des portraits de migrants et les raisons qui les poussent à quitter leur pays. Accompagner cette exposition d'un grand planisphère pour représenter le parcours suivi par chacun.
- > Réaliser une enquête dans l'école sur les préjugés et clichés concernant les migrants et rechercher les informations pour les briser en montrant qu'ils sont faux : publier un article dans le journal de l'école.
- > Se renseigner et préparer une exposition sur les droits des enfants dans les pays découverts pendant le jeu.
- > Mettre en scène des saynètes ou une pièce de théâtre retraçant les parcours des enfants rencontrés dans le jeu et la jouer à l'école.
- > Rechercher des jeux éducatifs qui sensibilisent à la question des migrations puis les faire découvrir dans les classes. (voir dans la bibliographie)
- > Utiliser le petit guide pour comprendre les migrations internationales, la CIMADE.

> Utiliser le guide sur les préjugés, de la Cimade, 2016.

[http://www.lacimade.org/wp-content/uploads/2016/10/La\\_Cimade\\_Petit\\_Guide\\_Prejuges\\_2016.pdf](http://www.lacimade.org/wp-content/uploads/2016/10/La_Cimade_Petit_Guide_Prejuges_2016.pdf)

> Utiliser le guide de survie pour répondre aux préjugés sur les migrations : dix idées reçues sur les migrations - Nouvelle édition 2017, de Ritimo, 2016

<http://www.ritimo.org/Guide-de-survie-pour-repondre-aux-prejuges-sur-les-migrations>

## PISTES D'ACTION DANS LA VIE QUOTIDIENNE DES ÉLÈVES

- > Aller vers les autres et ne pas avoir peur de la différence.
- > Accueillir une nouvelle personne qui arrive à l'école ou dans ses activités de loisirs.
- > Proposer son aide à celui ou à celle qui est en difficulté.
- > Parler du jeu à sa famille.

## Se renseigner sur les migrations en lisant ces journaux :

> Le petit quotidien, « 5000 migrants secourus en Méditerranée » Article du 23/05/2017

> Le petit quotidien, « L'arrivée des migrants en Europe » Article du 21/09/2015

> Le petit quotidien, « Qui sont les migrants arrivant en Europe et dont tout le monde parle? » Article du 21/09/2015

> Mon quotidien, « Grâce à 150 migrants de 18 pays, un village vit à nouveau » Article du 30/01/2017

<http://www.ecoleplampalais.fr/PAGE%20DES%20CM/LECTURE/Mon%20quotidien/Mon%20quotidien%202016-2017/Mon%20Quotidien%20-%206104.pdf>

> Titeuf planche sur la guerre Extrait de zep world, Mi petit mi grand, blog de ZEP 5 septembre 2015 <http://zepworld.blog.lemonde.fr/2015/09/08/mi-petit-mi-grand/>

# BIBLIOGRAPHIE ET RESSOURCES

---

## OUVRAGES

- > **Petit guide pour comprendre les migrations internationales** de la CIMADE  
<http://migrations-internationales.lacimade.org/>
- > **Guide sur les préjugés** de la Cimade, 2016  
[http://www.lacimade.org/wp-content/uploads/2016/10/La\\_Cimade\\_Petit\\_Guide\\_Prejuges\\_2016.pdf](http://www.lacimade.org/wp-content/uploads/2016/10/La_Cimade_Petit_Guide_Prejuges_2016.pdf)
- > **Guide de survie pour répondre aux préjugés sur les migrations : dix idées reçues sur les migrations** - Nouvelle édition 2017, de Ritimo, 2016  
<http://www.ritimo.org/Guide-de-survie-pour-repondre-aux-prejuges-sur-les-migrations/>
- > **Guerre, et si ça nous arrivait ?** de Janne Teller, 2015
- > **La classe au bout du voyage : le quotidien de jeunes migrants raconté par leur professeur** de Nadine Croguennec-Galland, 2009
- > **Baïti Baïtak** d'Alison Bernard, 2005
- > **Le temps des miracles** d'Anne-Laure Bondoux, 2009
- > **Tu ne peux pas rester là** de Jean-Paul Nozière, 2008
- > **L'immigration expliquée à ma fille** de Sami Nair, 1999
- > **La recherche sur les migrations et l'immigration, un état des lieux** Rapport présentant un état des lieux de la recherche en Sciences humaines et sociales sur la question des migrations et des réfugiés de Benjamin Stora (direction scientifique), Musée national de l'histoire de l'immigration, mars 2017
- > **La revue trimestrielle de référence sur les dynamiques migratoires : Hommes et migrations.**
- > **Revue CARTO, Dossier « Migrations et environnement. Les défis du changement climatique au XXIe siècle »** par Daria Mokhnacheva, Dina Ionesco, et François Gemenne, n°37 (septembre-octobre 2016)
- > **Atlas des migrations environnementales** de Dina Ionesco, Daria Mokhnacheva (de

l'OIM) et François Gemenne, Presses de Sciences Po, mars 2016

> **Migrants et migrations du monde** de Simon Gildas, La Documentation photographique, n°8063, mai-juin 2008

> **La question migratoire au XXI<sup>e</sup> siècle. Migrants, réfugiés et relations internationales** de Wihtol de Wenden Catherine, Paris, Les Presses de Sciences Po, 2013

> **Atlas des migrations internationales** de Wihtol de Wenden Catherine, Editions Fondation de la maison des sciences de l'homme, 2016

> **Les migrations dans la classe : Altérité, identités et humanité** de Vincent Marie et Nicole Lucas, coordination de Gilles Ollivier, Le Manuscrit, 2009

## FILMS ET DOCUMENTAIRES

> **Mediterranea** de Jonas Carpignano, 2015

> **La piroque** de Moussa Touré, 2012

> **La rivière Tumen** de Zhang Lu, 2010

> **Welcome** de Philippe Lioret, 2009

> **Eden à l'Ouest** de Costa-Gavras, 2009

> **Pour un instant, la liberté** de Arash T. Riahi, 2008

> **La promesse** de Jean-Pierre et Luc Dardenne, 1996

> **L'émigrant** de Charlie Chaplin, 1917

## SITES WEB

> **Géoconfluences**

Géoconfluences est une publication en ligne, à caractère scientifique. Elle est proposée par la Direction générale de l'enseignement scolaire (DGESCO) et par l'École Normale Supérieure de Lyon (ENS de Lyon) au nom du Ministère de l'Éducation nationale. Une rubrique de ce site est consacrée aux « Migrations et Migrants » et contient des cartes et analyses récentes.

<http://geoconfluences.ens-lyon.fr/actualites/veille/migrations-et-migrants-dans-le-monde-cartes-et-analyses-recentes/>

### > L'Ined

L'Institut National d'Etudes Démographiques met à disposition un outil donnant accès aux dernières statistiques des Nations Unies pour 230 pays du monde, afin de visualiser la part d'immigrés dans la population totale et l'accroissement migratoire annuel.

<https://www.ined.fr/fr/tout-savoir-population/graphiques-cartes/migrations-monde/>

## PARTENAIRES ET RESSOURCES DU TERRITOIRE

### > Le GRDR

Cette association agit en faveur du développement local des territoires, tout en accompagnant les personnes migrantes sur leur territoire d'accueil et dans leurs projets en faveur de leur région d'origine. Elle propose également des ateliers-débats, des concertations et des formations, permettant de partager les connaissances sur les thématiques de travail de la structure (migration, développement local, sécurité alimentaire, gestion des ressources naturelles, eau et assainissement, etc.). Des activités de sensibilisation sont également menées dans des établissements scolaires et universitaires.

Il existe une antenne locale du GRDR à Lille 235 boulevard Paul Painlevé, 59000 Lille 03 20 42 83 11

<http://www.grdr.org/>

### > Le FORIM/COSIM

Le Forum des Organisations de Solidarité Internationale issues des Migrations (FORIM) est une plateforme nationale qui réunit des réseaux, des fédérations et des regroupements d'Organisations de Solidarité Internationale issues de l'Immigration (OSIM), engagés dans des actions d'intégration en France et dans des actions de développement dans les pays d'origine.

<https://www.forim.net/>

Le COSIM de la région Hauts-de-France a été créé en 2009 et a pour objectifs premiers :

- De renforcer la capacité des OSIM du Haut-de-France à participer au développement de leurs pays d'origine.
- De favoriser l'intégration en France des personnes issues des migrations.

66 rue du Fort Louis - 59140 Dunkerque - 06 64 94 62 26



## CONTACTS

### CENTRE GAÏA, CENTRE DE FORMATION ET D'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ ET À LA SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

71 rue Victor Renard 59000 Lille - 03 20 53 76 76

[gaia.ead@gmail.com](mailto:gaia.ead@gmail.com)

### VILLE DE DUNKERQUE, DIRECTION DE LA CULTURE ET DES RELATIONS INTERNATIONALES

54 quai des hollandais 59140 Dunkerque - 03 28 59 12 34

[valerie.ducrocq@ville-dunkerque.fr](mailto:valerie.ducrocq@ville-dunkerque.fr)