

JEUX D'ANIMATION EN EDUCATION A LA CITOYENNETE ET A LA SOLIDARITE INTERNATIONALE

- 1. Contexte, qui fait quoi ?**
- 2. Les publics**
- 3. Construire un projet pédagogique**
- 4. Les principes d'animation**
- 5. Le débriefing**
- 6. L'évaluation**
- 7. Les ressources**
- 8. Exemples d'animation**

1. Contexte de l'ECSI, qui fait quoi?

- Le CCFD n'est pas seul sur ce terrain : EDUCASOL espace ouvert des pratiques des acteurs associatifs avec ADM, Aide et Action, Action contre la faim, RITIMO, AFD, STARTING BLOCK, KURIOZ, EDUCASOL, RESF, Ecole de la paix, SCD, SECOURS CATHOLIQUE...
- l'AFD institutionnel :
 - 1^{er} interlocuteur d'EDUCASOL et des ONG
 - financeur de l'ECSI
 - créateur de « Né quelque part », une expo à vivre en voyage sensoriel au contact de 21 comédiens sur des décors de 600 m² et un site pédagogique avec espaces jeux, presse, partenaires et billetterie

2. Publics de L'ECSI : les scolaires mais aussi les jeunes adultes...

- Jeunes adultes, public plus exigeant : besoin de confrontations des idées, de stimulation et d'aide pour construire leur esprit critique, de reconnaissance par leurs pairs (liens sociaux, temps festifs) .
- Certains peuvent être en service civique, portés vers l'ECSI.
- Adopter une démarche d'approche différente entre un public « acquis » ou « à convaincre ».
- De fortes potentialités d'engagement, mais des ressources financières limitées.
- Ex. de jeux : le pas en avant, la ficelle, le jeu des chaises, la baguette, « si le monde était un village » (sur Solidarnet, sur ccfd78.free.fr ...)

3. Construire un projet pédagogique

- 1. La finalité : principes et sens de l'action, à relier avec un événement déclencheur qui « parle » au public cible**
- 2. Le but : intentions du CCFD (à relier au programme éducatif en milieu scolaire, ou aux projets d'année pour un autre public)**
- 3. Les objectifs généraux : à relier avec des résultats escomptés**
- 4. Les objectifs pédagogiques : performances espérées chez les participants sur les plans cognitifs (savoir, connaissance), affectif (savoir-être, émotions) et psychomoteurs (savoir-faire, aptitudes)**
- 5. Choisir sa méthode pédagogique, ses techniques et ses supports (outils); ne pas partir de l'outil qui n'est qu'un moyen**

4. Principes d'animation : solliciter toutes les facultés cérébrales, aptitudes du cerveau global

Le raisonné, le rationnel

Démarche : accueillir et promouvoir le savoir, les faits, les chiffres

Aptitudes sollicitées : analyse, réflexion

Ex. : lisez la bibliographie sur le sujet

Le formalisé, l'organisé

Démarche : accueillir et promouvoir le pragmatisme

Aptitudes sollicitées : méthode, plan, procédure, contrôle

Ex. : quelle méthode d'exposé sur le sujet ?

L'imaginé, l'intuitif

Démarche : accueillir et promouvoir l'invention

Aptitudes sollicitées : visuel, synthèse, global, découverte

Ex. : imaginez des améliorations à la situation

Le ressenti, le relationnel

Démarche : accueillir et promouvoir l'expression, l'affectivité

Aptitudes sollicitées : sensibilité, émotion, contact humain,

Ex. : les flashes qui vous attirent ? Un repas partagé avec les membres de l'association?

5. L'importance du débriefing des jeux

1. Le débriefing conclue les actions d'éducation au développement
2. Il donne tout son sens à l'animation
3. Les 4 clés de sa réussite :
 1. Revenir sur l'animation, analyser le ressenti des participants, constater le résultat
 2. Enclencher le débat comme observateur du jeu, rebondir sur les évènements, mettre en lien avec la réalité pour achever la sortie du jeu de rôle,
 3. Apporter des compléments d'information, éclairages, prolonger la recherche sur des pays avec une carte, sur des acteurs clés avec citations, exposés, venue d'un témoin, exemple du **diaporama « D'où viennent les exilés? »**, niveau collègue
 4. Susciter la réflexion collective : actions concrètes, solutions alternatives, engagement ?

6. L'importance de l'évaluation à chaud

Interroger les participants sur ce qui leur a plu : recueillir un regard critique pour progresser sur les actions futures. Le faire par des jeux ou des outils : la Main, les 4 coins, le questionnaire

Analyser :

1. La mise en œuvre : l'organisation matérielle (nb personnes, lieu, moment), les compétences, outils pédagogiques, supports de communication, la mobilisation des alliés et du public,
2. Les résultats : compréhension des messages, disposition à agir, changement de comportement immédiat ou à venir,
3. La méthode éducative : participation, esprit critique, respect...

6. L'importance de l'évaluation à froid

Après la réalisation de l'événement, interroger les professeurs, les animateurs, pour améliorer nos pratiques et fidéliser la cible

Analyser avec eux :

1. La suite qui a été donnée : la façon dont les animateurs ont prolongé et valorisé l'évènement avec le groupe,
2. Les résultats à moyen terme : les changements observés au sein du groupe cible aux dires des animateurs depuis l'évènement ; aller plus loin qu'une appréciation générale,
3. Les RDV du futur : les animateurs sont ils prêts à recommencer l'an prochain? Avec quelles modifications et recommandations ?

7. Ressources documentaires et pédagogiques (1)

- Charte d'EDUCASOL : 5 clés pour développer un esprit critique face au modèle dominant producteurs d'inégalités, d'exclusions et pour construire un monde solidaire avec une vision...
 - **émancipatrice** : éducation populaire, échanges, co-construction
 - **pédagogique** : apprentissage participatif sans norme / dogme
 - **politique** : responsabilité, participation aux décisions publiques, engagement ouvert sur le monde, travail coopératif
 - **interculturelle** : approcher le changement pour mieux vivre ensemble, construire des alliances autour de valeurs partagées, un partenariat comme principe de réciprocité
 - **citoyenne** : droits et obligations vis à vis de la société

7. Ressources documentaires et pédagogiques (2)

- un cahier d'animation CCFD sur les thèmes principaux :

Souveraineté alimentaire / Promotion d'une économie sociale et solidaire / Partage des richesses financières / Évolution des rapports hommes femmes pour plus d'égalité / Migrations internationales / Prévention et résolution des conflits

- 3 dossiers d'enseignants CCFD « Éduquer au développement avec sa classe », niveaux primaire, collège, lycée...

- EDUSCOL, site pédagogique du ministère qui informe des programmes

- KARTABLE, site gratuit pour le prof, l'animateur, cours, exercices pour collégiens et lycéens (1 élève / 4 l'utilise)

- CLEMI, site de ressources du Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Informations

7. Ressources documentaires et pédagogiques (3)

- des plateaux de jeux, mémorys, mimes, sketches, jeux de rôle, théâtre forum
- des photos langages
- des diaporamas pédagogiques (droits et devoirs des exilés, les flux migratoires...)
- des vidéos (le délit de solidarité , le test ADN), des films
- des expos, des cartes (la carte Peters), des revues de presse
- des chants sur YouTube
- des clips Bouge ta Planète,
- des poésies, psaumes, prières
- l'homélie de l'évêque de Vintimille aux obsèques d'une érythréenne de 17 ans
- des tweets du Pape François...

7. Ressources documentaires et pédagogiques (4)

Les sites Web, exemples

1. Km soleil : collectif de 8 mouvements <http>
2. Blog du CCFD-Terre Solidaire du 72
3. Alpes Maritimes Fraternité (AMF)
4. KT 42 : une page sur l'inter-religieux
5. l'Université de paix : de la prévention à la gestion positive de conflits (jeu des dominos et jeu du miroir et jeu « je m'assieds dans l'herbe):
6. C'est bon de vivre ensemble : Les magazines Bayard Jeunesse
7. l'association Enquête a conçu l'animation : L'ARBRE À DÉFIS - DÉCODER LES FAITS RELIGIEUX DANS LE QUOTIDIEN
8. Association graines de paix : éveiller des réflexes de paix :=> contes (le conte de l'éléphant) et un dossier en pdf de jeux de coopération
9. site de l'enseignement catholique belge : fiche outil du conte de l'éléphant

8. Un 1^{er} exemple d'animation : le jeu de l'oie

Primaire*, niveau cycle 3 (CM1 – CM2) et catéchisme

Objectif : montrer une façon d'être acteur de paix, en jouant de façon solidaire (lien programme scolaire : la culture humaniste, compétence 5), soutenir financièrement un projet de partenaire (ex. : Former des animateurs à des actions de réconciliation en Côte d'Ivoire, soutenu par le CCFD)

Disponible sur le site CCFD 78 [ici](#) - Déroulement en 3 étapes totalisant 60' :

1. **Énoncé de la règle :** créer 2 à 6 équipes de 2 à 5 joueurs, découper pions, bandes à scotcher. 10'
2. **Réalisation de la partie de jeu :** Les joueurs découvrent des **cases « Amitié »** où ils sont invités à faire un geste de sympathie envers l'autre, des cases « **Infos** » (sur Martin Luther King, Le Petit Prince, l'exclusion, le mal-logement), des cases « **Témoins** » pour donner une réponse commune de l'équipe, « **Agis** » avec une activité proposée et « **En scène** » pour jouer un jeu de rôle. 35'
3. **Échanges et prolongements :** questionnement sur le vécu du jeu (veiller à ne pas enfermer l'enfant qui vivrait des conflits familiaux dans une émotion négative, insister davantage sur la réconciliation) ; suggestions d'actions solidaires (jouer entre adultes et enfants lors d'un « dimanche autrement », organiser : débat, récital de poèmes, ciné, festival de la paix, expos...). 15'

** A condition de réfléchir sur la case 33 en école publique*

8. Un 2° ex. d'animation : « Vivre en paix ici et là-bas »

Collège, niveau 5° et aumônerie

Objectif : faire prendre conscience du rôle de chacun dans la construction de la paix ici et là bas (en lien avec le programme scolaire)

Déroulement en 3 étapes totalisant 55' :

1. La paix repose sur quoi? Quiz personnel. Puis débat sur : Suis-je acteur de paix ? Quelle définition du mot « paix »? Affichage au tableau. 20'
2. Qu'est ce qui empêche la paix et provoque des conflits? Au quotidien, à l'école, en famille, à l'international, raisons communes, jeu du vocabulaire du conflit. 15'
3. Témoignage : la reconstruction de la paix au Rwanda avec l'association partenaire Umuseke, texte du projet « le sentier de la Paix », débat. 20'

8. Un 3° ex. d'animation : « Exilé : et si c'était toi ? »

Primaire, Collège, catéchisme, aumônerie : 5 semaines de carême

Objectif : se mettre à la place d'un jeune exilé pour mieux comprendre sa souffrance, ses espoirs, se sentir interpellé, changer son regard, agir.

Thèmes des 5 semaines

1. Trop de souffrance, il faut partir ; comprendre **pourquoi des jeunes et des enfants sont obligés de tout quitter.**
2. Vivre **le parcours de l'exilé** réalisé dans des conditions + / - difficiles
3. **Le difficile accueil** de l'exilé en Europe par l'état, les citoyens, ses conditions de vie.
4. Découvrir **les associations et individus qui agissent ici** pour aider les exilés.
Et moi que puis-je faire ? comment agir ici ?
5. Présentation de **partenaires du CCFD Terre-Solidaire qui agissent là-bas ;**
comment, par une association, agir là-bas ?

8. Un 3° ex. d'animation : « Exilé : et si c'était toi ? »

Primaire ou Collège, catéchisme ou aumônerie pour les 5 semaines de carême

Déroulement de principe sur 50 min

Durée	Action	Matériel
5 min	Découverte du thème : lecture d'un texte court ou réaction sur un document (photo, diaporama ou video)	Texte ou image affiché en gros sur une feuille A3
15 min	Sensibilisation : Découverte de l'étape de vie de l'enfant ou du jeune exilé. Primaires : accent mis sur les syriens. Collégiens : élargi aux exilés passant par Vintimille.	Carte Peters : transcription sur la carte du parcours du exilé
20 min	réalisation d'un jeu : faire vivre physiquement sous forme de jeu et de défoulement la situation étudiée afin de la dédramatiser.	Variable suivant la semaine
10 min	Débriefing : questions posées pour faire s'exprimer les enfants et les jeunes, Synthèse sur l'activité avec un document informatif	Questions à débattre puis Photos, diaporama ou vidéo
5 min	La séance se termine par un chant ou une prière collective.	Une photocopie de la prière ou du chant par enfant

8. Un 3° ex. « Exilé : et si c'était toi ? », 1° semaine : « Trop de souffrance, il faut partir »

Primaire ou Collège, catéchisme ou aumônerie pour les 5 semaines de carême

1ère semaine de carême, déroulement en 5 étapes

- 1. Faire découvrir le destin de l'exilé** au moment où on lui dit « Il faut partir... » ; 4 groupes en primaire, 6 en collège se voient attribués un personnage (guinéen, kosovar, érythréen, ivoirien, syrien, afghan), inspiré de faits réels.
- 2. Sensibiliser sur les causes de la migration** : interroger sur le nom du jeune exilé, de ses compagnons de route, des raisons de son départ (1 étiquette/ type de cause).
- 3. Jouer à « faire sa valise »** : sur une liste de 27 objets, en choisir 5 en 5 min à mettre dans la valise de l'exilé, en se rappelant qu'il part sans doute pour toujours. Débriefer en analysant les objets récurrents. Puis, en cours de route, l'exilé doit se séparer de 2 autres objets...
- 4. Synthétiser en reliant à des faits réels** : à travers l'histoire de Suyrana à partir d'une vidéo ou d'un diaporama, comprendre d'où viennent les exilés, faire s'exprimer, débattre.
- 5. Temps de prière** : psaume 142 pour le 1aire en récitation gestuée ou chanté par les moines du Sénégal en karaoké sur Internet pour le collège, prière d'un persécuté pour le collège.