



Education au développement : Manuel pour accompagner les citoyens vers l'engagement



COMMUNAUTÉ
FRANÇAISE
DE BELGIQUE



Wallonie-Bruxelles International

LA COOPÉRATION
BELGE AU DÉVELOPPEMENT **.be**

Rédigé par l'équipe de Quinoa

Illustré par Pedro Mendez

Mis en page par Sara Girardi

Avec le soutien de la Direction Générale de la Coopération
au Développement (DGD) – La Communauté française de
Belgique – Wallonie Bruxelles Internationale (WBI)

Juin 2011

20 ans d'éducation au développement en trois volumes

1991-2011 :

Vingt ans d'éducation au développement dans un monde d'injustices, de crises, de mutations et de résistances.

Vingt ans de réflexions, de recherches et de découvertes.

Vingt ans de décentration et d'ouverture à d'autres cultures pour contribuer à la construction d'un monde plus juste et respectueux des diversités.

Vingt ans de sensibilisation, de formation, de mobilisation.

Vingt ans de construction collective avec des partenaires, des volontaires, des enseignants, des membres, des collègues, des amis.

Vingt ans de partages, de rencontres, et d'inspiration de méthodologies et visions issues de divers acteurs tant du « Nord » que du « Sud ».

En 2011, Quinoa a 20 ans et souhaite à la fois capitaliser ses pratiques éducatives, créer des ponts et valoriser celles d'acteurs sociaux et éducatifs du « Sud ».

Cela prend la forme de trois manuels :

- **Education au développement : manuel pour accompagner les citoyens vers l'engagement.**
- **Education populaire : manuel de techniques participatives.**
- **Systematiser les expériences : manuel pour apprendre de nos pratiques.**

Cette triple contribution, bien qu'émergeant directement des expériences et orientations de Quinoa, est résolument portée vers l'échange de pratiques avec toutes personnes et associations qui cherchent à se renforcer en éducation pour la transformation sociale ou dans la mise en place de dynamiques collectives orientées vers le changement.



Avant-propos

Pourquoi un carnet de l'animateur(trice)¹ ?

Ou plutôt pourquoi un énième carnet de l'animateur ? S'il est vrai que de plus en plus de personnes sont amenées à être vecteur d'éducation au développement (ED) avec leur propre public (professeurs, éducateurs du secteur de la jeunesse, animateurs de mouvements de jeunesse, promoteurs de projets éducatifs et de projet collectifs...) sans en maîtriser forcément les enjeux, les contenus ou les techniques, nombreux en effet sont les guides qui proposent déjà une compilation d'outils pédagogiques. Mais chaque structure a sa vision politique de l'éducation au développement et sa spécificité.

C'est pourquoi, à travers ce guide, Quinoa souhaite partager une vision de l'éducation au développement orientée vers la transformation de la société ; en insistant, d'une part, sur l'approche systémique comme référence méthodologique de base et en valorisant, d'autre part, les alternatives au modèle dominant actuel. L'approche systémique, par sa lecture pluridimensionnelle des faits, vous permet en effet de complexifier le regard, de mieux penser les interdépendances – qu'elles soient entre le « Nord » et le « Sud », entre le local et le global ou sectorielles – afin de mieux décoder avec votre public le système-monde dans lequel nous vivons. Puisque l'observateur fait partie intégrante du système, cette approche ouvre également la porte vers une réflexion sur notre responsabilité en tant qu'acteur de ce système. La valorisation des alternatives favorise, par ailleurs, la construction d'un regard positif sur le monde et encourage les personnes à s'engager, individuellement ou collectivement, au sein de processus qui visent la transformation sociale en faveur de plus de justice sociale.

En outre, Quinoa, après 20 ans de pratique, a acquis une certaine connaissance des méthodologies actives et des processus de construction collective de savoirs qui prennent en compte les personnes comme sujet de la transformation et non comme objet, valorisent leurs expériences en partant de leur vécu comme source d'apprentissage et suscitent une prise de conscience de leurs possibilités d'action. Ce sont ces méthodologies que Quinoa souhaite également mettre en avant avec la publication de ce carnet.

C'est donc 20 ans d'expériences d'animation/formation que Quinoa souhaitait capitaliser et partager afin de nourrir et renforcer les compétences pédagogiques d'acteurs qui désirent mobiliser des outils et méthodes favorisant l'apprentissage d'une citoyenneté active et solidaire.

Qu'entend-on par « animateur » en éducation au développement ?

Un animateur en éducation au développement est amené à partager ses contenus dans des contextes très variés, et avec des objectifs très différents en fonction des contextes. Sans vouloir être trop réducteur, l'action d'un animateur en éducation au développement peut être schématisée en deux modes d'action : la sensibilisation et la formation sociale.

La sensibilisation se décline d'un côté par le fait d'informer, qui renvoie à une fonction purement cognitive et, de l'autre, par le fait de « rendre sensible », ou susciter l'empathie, qui renvoie à une fonction affective. Elle permet au public de découvrir non seulement une problématique mais aussi les options éthiques et politiques du « sensibilisateur » qui l'amènent à traiter de cette question et à vouloir en faire partager la préoccupation. Bien qu'elle ne permette pas d'approfondir les causes des injustices, elle constitue un premier pas vers la prise de conscience des mécanismes qui sous-tendent les injustices.

La formation sociale est orientée vers la prise de conscience, par des groupes clairement identifiés, des mécanismes qui provoquent des injustices dans nos sociétés et entre les pays du « Nord » et les pays du « Sud ». Elle vise l'acquisition d'un sentiment de coresponsabilité, un positionnement éthique et politique ainsi qu'à susciter l'émergence de solutions alternatives solidaires afin que les personnes, au terme d'une réflexion approfondie, définissent leurs propres critères d'engagement en tant qu'acteur de changement.

Le contenu de ce manuel s'applique aux deux modes d'action, en fonction du contexte, des objectifs visés et du public.

¹ Par animateur, on entend animateur et animatrice. Pour une facilité de lecture nous ne mettrons qu'une fois (trice). Par participant, on entendra également participant et participante.

Qu'est-ce qu'on y trouve ? Comment ça marche ?

Basé donc sur l'expérience des formateurs-animateurs du secteur ED, et plus particulièrement ceux de l'ONG Quinoa, ce recueil propose tout d'abord une compilation de jeux participatifs pertinents pour l'éducation au développement, créés par différentes associations et régulièrement mobilisés par l'équipe pédagogique de Quinoa (chapitre 1). Chaque jeu décrit est accompagné d'une fiche qui présente quelques repères pour l'exploitation pédagogique du jeu. Certains jeux renvoient également aux fiches «bricolage» compilées à la fin du manuel pour présenter certaines adaptations ou simplement les données nécessaires pour la mise en place de l'activité. Les fiches pour l'exploitation du jeu sont relativement courtes ; le contenu doit, en effet, être mis en lien avec le recadrage général proposé en début de chapitre et qui aborde les piliers/les thématiques prioritaires de la démarche de Quinoa : les interdépendances « Nord/Sud » et locales/globales, le questionnement de la notion de développement, l'interculturalité ainsi que l'approche systémique. En outre, pour que l'animation soit pertinente et constructive, il est recommandé de la terminer par un moment de débat sur les pistes d'engagement possibles, individuelles et collectives, pour transformer la situation abordée lors du jeu et de son exploitation. C'est pourquoi, en fin de chapitre, vous trouverez une partie consacrée à comment valoriser les alternatives existantes avec votre public.

Le manuel aborde ensuite de très nombreuses techniques et conseils pour l'animateur en éducation au développement (chapitre 2). Une première partie est consacrée à la question de la posture à adopter en tant qu'animateur en ED; l'animateur n'est, en effet, pas neutre, il construit une certaine posture autour d'une intention et donc d'un choix de valeurs. Suivent une multitude de techniques pour faciliter la mise en place et le déroulement d'une animation et favoriser des processus de construction collective de savoir : comment exprimer les attentes et les craintes, comment partager la parole, comment animer un recadrage théorique, comment favoriser le positionnement et le débat, comment synthétiser les idées, comment évaluer...

Le troisième chapitre s'attarde sur des techniques de dynamique de groupe. Sont d'abord abordés les fonctions et les différents rôles que peuvent jouer les participants au sein d'un groupe ainsi que les fonctions de l'animateur et les différents styles d'apprentissage. Des techniques pour mieux se connaître, pour renforcer la cohésion de groupe et la confiance au sein du groupe, pour mieux communiquer et pour dynamiser le groupe sont ensuite proposées.

Bonne lecture ! Et bonne pratique !



Table des matières

20 ans d'éducation au développement en trois volumes.....	3
Avant-propos	
Pourquoi un carnet de l'animateur(trice) ?	4
Qu'entend-on par « animateur » en éducation au développement ?.....	4
Qu'est ce qu'on y trouve ?.....	5

1. Sensibilisation et formation sociale 7

1.1 Introduction sur la sensibilisation et la formation sociale en éducation au développement	8
Pourquoi sensibiliser, former, mobiliser ?	8
L'utilisation des jeux en éducation au développement : apprendre en s'amusant.....	9
Des jeux mais pas n'importe comment : l'utilisation du jeu dans un processus de formation.....	9
1.2 Les piliers de la démarche pédagogique de Quinoa	10
Les interdépendances ou comment regarder le monde sous l'angle systémique.....	10
L'interculturalité ou comment regarder le monde en tenant compte de sa diversité	12
Interdépendances et interculturalité : deux approches indissociables pour négocier un autre monde	13
De la prise en compte de l'approche aux choix des outils pédagogiques	15
1.3 Sensibilisation: Les jeux.....	16
Le jeu des cubes.....	16
Le jeu des chaises	18
Le jeu des affiches	20
Le jeu des portraits	24
Le tournoi de cartes	26
Le voyage en pays Zeno.....	28
Le jeu des couteaux	30
La ruée sur la richesse et le pouvoir	32
L'atelier jouets	35
Le ciné-débat	38
Des p'tits outils pour réfléchir à la démarche d'un projet international	39
Des supers jeux : La ficelle, Navatane, le Sudestan, Focus on Diamond, Safar	44
1.4 Comment aborder les alternatives ?	46
Pourquoi aborder les alternatives ?	46
Quelques techniques.....	46
Les idées clés à partager et les pièges à éviter	47

2. Techniques et conseils pour l'animation 49

2.1 Introduction.....	50
2.2 La posture de l'animateur	50
A quel titre se fait l'animation ?	50
Dans quel contexte se fait l'animation ?	51
Et donc... ? Avec quel rôle, quelle posture se fait l'animation ?	52
2.3 Quelques techniques	52
Exprimer les attentes et les craintes.....	53
Animer une session	54
Faire émerger les représentations initiales.....	55
Partage de la parole.....	56
Animer un recadrage théorique	56
Illustrer la diversité des visions et des approches.....	57
Illustrer le cadre mental, la créativité, les alternatives	57
Echanger rapidement autour d'un thème.....	58
Favoriser le positionnement et le débat.....	58
Favoriser l'analyse d'une situation, d'un contexte.....	59
Partager le contenu d'ateliers / favoriser l'appropriation	60
Illustrer l'histoire collective.....	60
Synthétiser les idées et créer du contenu collectif.....	61
Evaluer	62
Evaluer des processus longs.....	63

3. Le groupe : dynamiques et styles d'apprentissage 65

3.1 Quelques notions sur la dynamique de groupe	66
Le groupe	66
Les fonctions et les rôles au sein d'un groupe	66
Compétences du groupe et leadership.....	67
Les fonctions de l'animateur	67
Les styles d'apprentissage.....	69
Pyramide de la mémorisation.....	69
3.2 Techniques de dynamique de groupe	70
Se connaître.....	70
Cohésion de groupe.....	72
Coopération et confiance	73
Reconnexion d'un groupe	74
Communication	75
Energisants	76
Energisants pour terminer une session.....	80

4. En guise de conclusion 81

5. Fiches "Bricolage" 83

Presentation Illustrateur.....	104
Presentation Quinoa ASBL	105

1.

**Sensibilisation et
formation sociale**

1.1 Introduction sur la sensibilisation et la formation sociale en éducation au développement

« Avec l'apprentissage des connaissances, il s'agit de comprendre le monde ; avec l'acquisition des compétences, il s'agit de le transformer ; avec l'éducation à la citoyenneté, il s'agit d'avoir l'envie et de trouver le sens. »

Gigue, X., Formation à la citoyenneté. Ou l'école de la paix est-elle possible? in Antipodes, Métiers de la formation, se déformer pour agir, ITECO, n°177, juin 2007, pp35-37

Pourquoi sensibiliser, former, mobiliser ?

Dans un monde globalisé et interdépendant où les déséquilibres se font de plus en plus criants en termes de répartition de pouvoir et d'accès aux ressources, où la dégradation de l'environnement s'accélère et où le lien social entre les individus, les communautés et les groupes se déstructure, où les Etats perdent leur souveraineté au profit d'institutions internationales et d'acteurs transnationaux, où la mondialisation de l'économie de marché et de la logique financière se renforce, il semble important de créer des espaces pour éduquer à la complexité de ce monde et réfléchir à la nécessité et à la manière de le changer.

La multitude d'information transmise par la publicité et les médias de masse s'apparente, en effet, à l'heure actuelle, plus à une désinformation. Les messages qu'ils véhiculent ne favorisent en rien le développement d'un esprit critique des personnes vis-à-vis du modèle dominant. Ce manque d'esprit critique s'accompagne d'une déresponsabilisation des individus par rapport aux déséquilibres mondiaux actuels et d'un manque de connaissance des alternatives existantes, le modèle dominant étant considéré comme la seule réponse possible aux défis contemporains. Une réponse présentée comme naturelle qui, en supprimant l'idée d'alternatives, ôte aux citoyens leur droit à s'impliquer dans le Politique, affaiblit la culture de la participation. Dans ce contexte, l'enseignement formel tend également à reproduire le système ; normalisation et employabilité future par le marché ayant pris le pas sur les objectifs d'émancipation et d'éducation.

Il est donc plus que temps d'accompagner les citoyens vers une meilleure compréhension des enjeux politiques, sociaux, économiques, culturels et environnementaux du monde contemporain et ce, afin de pouvoir l'imaginer

autrement et d'aborder positivement des alternatives porteuses de changement social, convaincus que tous ont un rôle à jouer, individuellement et collectivement, pour transformer le monde en un monde plus juste, plus solidaire et plus respectueux des diversités.

Partir des réalités du public avec lequel l'animateur travaille pour l'accompagner dans un processus de changement de valeurs, de changement de comportements et de mobilisation, c'est aussi favoriser sa propre émancipation politique, sociale... Une animation, c'est d'abord se souvenir de tout ce que l'on sait, de tout ce que l'on a vécu. C'est se souvenir ensemble, comme le dit Isabelle Stengers, de ce qui nous a vidé, capturé mais aussi de ce qui nous a formé, nourri et activé afin non pas de nous plaindre ou de se sentir impuissant mais bien de saisir la complexité des phénomènes en cours et de trouver des récits à mobiliser.²

² Stengers, I, « Au temps des catastrophes. Résister à la barbarie qui vient. », La découverte, Paris, 2008, p. 29

L'utilisation des jeux en éducation au développement : apprendre en s'amusant

Larges sont les compétences qui peuvent s'acquérir au cours de jeux pédagogiques : complexifier sa lecture du monde, mieux comprendre les origines et les mécanismes qui entretiennent les rapports « Nord/Sud », aborder les rapports de pouvoir, se décentrer par rapport à son propre cadre de référence et s'ouvrir à d'autres cadres, prendre conscience de sa place en tant qu'acteur...

Plutôt que de transmettre des connaissances aux participants, l'animateur fait le choix d'élaborer, avec eux, un savoir pour l'action. Apprendre par le jeu, c'est privilégier les méthodes actives, les processus inductifs et la dynamique de groupe. « Les méthodes actives sont basées sur le principe que l'on retient mieux ce qu'on apprend en joignant le geste à la parole et, surtout, en construisant soi-même son propre savoir alors que l'on est confronté à un problème global.³» Contrairement aux pédagogies descendantes dans lesquelles le groupe n'a qu'un rôle d'écoute passive, le jeu oblige les participants à s'impliquer, à agir, à interagir, à prendre des décisions ; les participants sont amenés à faire appel à leur propre expérience et à la partager avec le groupe pour construire ensemble un nouveau savoir. Comme Michel Elias le souligne, le rôle de l'animateur est d'aider le groupe à prendre conscience de ses propres capacités à générer du savoir, à croire en ses capacités d'analyse⁴.

Que ce soit sous la forme de mises en situation, de jeux de table ou de jeux de transmission cognitive, le jeu permet donc de vivre une situation de l'intérieur et de la ressentir, de sentir physiquement des réalités souvent abstraites et de les rendre plus palpables. C'est donc dans l'action,

mais surtout par l'analyse de l'action, que l'on apprend. En outre, le jeu, en ce qu'il permet de se distancier, y compris de son propre cadre de référence, ouvre une porte sur de nouveaux possibles, difficilement imaginables par ailleurs. Ce sont notamment ces portes ouvertes, ces nouveaux cadres entre-aperçus qui pourront être explorés dans la phase d'analyse.

Des jeux mais pas n'importe comment : L'utilisation du jeu dans un processus de formation

Les jeux ne sont que des outils qui demandent à être exploités, ils sont conçus pour provoquer l'analyse et non pas pour illustrer un propos. On ne peut donc pas s'appuyer uniquement sur le jeu, la phase « d'exploitation » pédagogique étant essentielle pour que les participants analysent, généralisent et systématisent le vécu et le transformer en nouveau savoir transposable. Dans un premier temps, on laissera les participants exprimer leur ressenti, opinions, questions. On mettra ensuite en évidence les liens entre jeu et réalité afin de décoder et complexifier la modélisation symbolisée par le jeu. On terminera en ouvrant un espace de discussion sur les pistes d'action possibles.

Il faut également savoir pourquoi on souhaite utiliser le jeu et ce qu'on veut en faire ; l'exercice proposé doit s'inscrire à l'intérieur d'une logique de formation et répondre aux objectifs fixés au préalable. « Un jeu ou un exercice pédagogique est loin d'être une panacée à usage universel.

Il ne doit pas être assimilé à des jeux pour enfants. S'il ne s'inscrit pas dans une démarche de formation intégrée, s'appuyant quand il le faut sur d'autres méthodes, il risque de ne pas faire long feu.⁵ »

En outre, devoir animer un jeu qu'on n'a pas expérimenté soi-même auparavant et dont on ne maîtrise pas le sujet devient vite un exercice inconfortable.

Soulignons enfin que les outils proposés dans ce carnet ne sont pas des préparations toutes faites ; s'ils sont une immense source d'inspiration et capitalisent l'expérience des formateurs et des groupes qui en ont la pratique, ils méritent, comme les meilleures recettes, d'être adaptés aux ingrédients de saisons et à votre disposition. En d'autres mots, pour accueillir la complexité des situations et des mécanismes, un zeste de créativité permettra la reconnaissance des spécificités propres à chaque processus de formation et à chaque groupe.

3 Noyé D et Piveteau J, « Guide pratique du formateur », INSEP, Paris, 1999, p73

4 Elias, M., Jeux d'ici et d'ailleurs, in Antipodes, Jeux et exercices pédagogiques, série outils pédagogiques, ITECO, février 2000, pp.4-7

5 Antipodes, Jeux et exercices pédagogiques, série outils pédagogiques, ITECO, février 2000

1.2 Les piliers de la démarche pédagogique de Quinoa

Entreprendre une animation ou une formation d'éducation au développement implique de se fixer des objectifs pédagogiques qui correspondent le plus souvent à amener des changements de valeurs et de comportements auprès de votre public. Pour atteindre ces objectifs, il est primordial de se fixer quelques balises, quelques principes et quelques idées clés !

Les interdépendances, ou comment regarder le monde sous l'angle systémique

Le sujet central de l'ED, ce sont évidemment les inégalités « Nord/Sud ». En tant qu'animateur d'ED, votre objectif est de faciliter la compréhension des origines de ces inégalités mais aussi et surtout faciliter la compréhension des mécanismes injustes qui les entretiennent. Cette sensibilisation est le terreau de l'ED dont l'objectif général est de favoriser des changements de comportements individuels et collectifs qui influent sur les différentes sphères de la société ayant un impact sur le « Sud » (au sein de la sphère politique, de la sphère du marché et de la sphère associative). Notons, cependant, que le concept de relations « Nord/Sud » est de moins en moins pertinent au vu, par exemple, de l'émergence économique de pays de l'hémisphère « Sud » ou au vu des crises systémiques traversées par des pays occidentaux. Le monde est de plus en plus multipolaire et la justice sociale dépasse le simple clivage « Nord/Sud ».

Les processus d'ED mis en place par Quinoa privilégient l'approche systémique (lire encadré) comme

référence méthodologique de base. Par sa lecture pluridimensionnelle des faits, l'approche systémique permet en effet de mieux penser l'interdépendance et la complexité des enjeux « Nord/Sud ». Cette approche, qui propose une modification radicale de la manière de penser à "l'occidentale", permet ainsi d'échapper aux solutions monolithiques et aux schémas de cause à effet souvent simplistes. Par ailleurs, la systémique nous propose aussi une certaine philosophie de l'engagement car l'observateur n'est jamais dissocié du système, il en fait partie intégrante. Ainsi, la prise de conscience des interdépendances entre les éléments d'un système, et notre place en son sein, pose en permanence la question de notre responsabilité pour les actes que nous posons. D'autre part, un des fondements de la systémique est de proposer une lecture de "l'amont" et non de "l'aval" d'un système. En ce sens, cette approche nous incite à nous interroger constamment sur nos intentions, sur ce que nous mettons en place dans le système que nous construisons et pose, par là-même, la question de l'éthique et du politique. En d'autres termes, cette approche nous interroge directement sur les finalités du projet de société que nous élaborons jour après jour. La systémique peut ainsi être comprise comme une approche qui embrasserait « les interactions de nos croyances, de nos discours, avec nous-mêmes, avec autrui et avec le monde, en rupture avec la tradition occidentale qui a été infiniment plus préoccupée de la vérité de ses systèmes de pensées que de leurs effets »⁶.

Le plus délicat pour un animateur en ED, c'est d'aborder le « Sud » alors que ses actions se déroulent au « Nord » et de se fixer comme objectif général, l'engagement de son public dans des actions solidaires avec le « Sud »,

6 http://www.quinoa.be/var/www/quinoa/www.quinoa.be/IMG/pdf/SC-ficelle_carnet_WEB_2_-2.pdf http://

sans pour autant se rendre sur place avec un projet de développement sous le bras ! Dans un monde de plus en plus interdépendant, plusieurs portes d'entrée s'offrent à vous : l'alimentation, l'histoire, le racisme, le voyage, etc. Votre choix doit se faire en fonction du profil de vos participants afin de susciter leur intérêt et de bénéficier de leur attention ! Cependant, il faut évidemment éviter de tomber dans le piège de l'enfermement. Si vous choisissez le racisme comme porte d'entrée, obtenir une entente pacifique entre les différentes communautés d'un groupe d'écoliers serait un résultat plus que souhaitable et très louable. Cependant, dans un contexte d'animation ou de formation en ED, on choisira de compléter ces objectifs de cohésion sociale en faisant des liens entre la situation des participants et les relations de pouvoir qui existent entre les nations. Il en va de même si vous choisissez l'alimentation ; votre objectif n'est pas que vos participants mangent bio mais bien qu'ils fassent des liens entre modèle alimentaire et inégalité « Nord/Sud » et envisagent la consommation comme un levier de changement social parmi d'autres !

Les interdépendances sont multiples. Parmi les axes pouvant être travaillés, citons : « Nord/Sud », local-global ou encore les interdépendances sectorielles (environnement, politique, social, économique, sanitaire, etc.). La notion d'interdépendances est au cœur de l'ED. C'est elle qui permet d'éviter que vos participants adoptent des comportements paternalistes ou misérabilistes lorsque vous abordez les situations problématiques dans les pays du « Sud ». Tout en évitant le piège du sentiment de culpabilité, l'ED vise à faire prendre conscience de la responsabilité que chaque citoyen a par rapport au reste du monde. Le paradoxe qui en découle est que les participants peuvent à la fois ressentir un vertige profond en prenant conscience de leur position centrale dans le système mais c'est aussi le concept qui permettra à ces derniers d'entrevoir les milliers de possibilités qui s'offrent à eux pour s'engager dans des

actions porteuses de changement social au niveau local mais aussi au niveau global.

Parallèlement à la prise de conscience du rôle de chacun dans ce système mondialisé et interdépendant, il faut également faire prendre conscience de mécanismes qui entretiennent les inégalités « Nord/Sud », au niveau des politiques mises en place à l'échelle régionale ou internationale. Autrement dit, mettre en évidence les impacts des décisions prises au niveau global sur les enjeux locaux est un axe complémentaire à la prise de conscience de notre position centrale dans le système. A côté de notre responsabilité en tant que consommateur, nous avons aussi une responsabilité politique qui est liée aux décisions prises par nos élus. Lutter contre les injustices globales passe aussi par la compréhension de ces mécanismes globaux et des moyens dont chacun dispose pour les abolir. Citons quelques phénomènes qui, selon nous, constituent des mécanismes injustes et responsables des inégalités « Nord/Sud » :

- Les règles non-démocratiques qui régissent les Institutions Financières Internationales entraînant l'imposition de politiques économiques aux pays du « Sud » ;
- La dette « odieuse » des pays du « Sud » qui, d'une part, vide les caisses des Etats et, d'autre part, empêche la mise en place de modèles de développement autonome ;
- L'accord sur l'agriculture dans le cadre de l'OMC qui « légalise » le dumping agricole du « Nord » vers le « Sud » et d'autres mécanismes de concurrence déloyale ;
- La dérèglementation du commerce international qui favorise les acteurs privés souvent du « Nord » aux dépens des Etats et plus particulièrement des Etats du « Sud » qui ont moins de pouvoir face aux multinationales ;
- L'évasion fiscale, le rapatriement des bénéficiaires et les paradis fiscaux qui permettent aux acteurs privés du « Nord » de s'approprier de nombreuses richesses dans les pays du « Sud » ;
- Les crises économiques et alimentaires provoquées par la libéralisation du marché des capitaux et par la spéculation croissante sur la dette des Etats et/ou sur les denrées alimentaires ;
- Les catastrophes écologiques et climatiques qui frappent en premier les pays du « Sud » alors que leur origine est principalement due aux modes de production et de consommation de l'Occident ;
- Les ingérences politiques et militaires de l'Occident dans les affaires politiques des pays du « Sud », le soutien aux dictatures au service de pays du « Nord » ;
- L'imposition d'un unique modèle de société par le biais de politiques de développement ;
- ...

A la découverte de l'approche systémique

Qu'est-ce qu'un système ?

Un système est quelque chose -n'importe quoi- qui a des activités, échange de l'information avec son environnement et est capable de garder son identité au service d'une finalité. Il a donc des propriétés auto-organisatrices. Un système est un homéostat, soit quelque chose qui tend à se reproduire à l'identique. S'il n'a pas de finalité, il se dégrade sous l'effet de l'entropie. Un système est arborescent: cette arborescence relie les parties entre elles par ordre de complexité croissante. Chaque partie est un (sous) système, qui peut être un système à part entière ou une simple brique.

Qu'est-ce que l'approche systémique ?

Il ne s'agit pas d'une science, d'une théorie ou d'une discipline nouvelle mais d'une méthodologie transdisciplinaire permettant de rassembler et d'organiser les connaissances en vue d'une plus grande efficacité de l'action. L'approche systémique est née de la rencontre entre plusieurs disciplines dont la biologie, la théorie de l'information, la cybernétique et la théorie des systèmes.

L'approche systémique s'appuie sur la notion de système, entendue comme un ensemble d'éléments présentant entre eux suffisamment d'interrelations pour former un tout relativement cohérent et homogène. Elle entend donc englober la totalité des éléments d'un système ou d'une réalité observée, ainsi que leurs interactions et leurs interdépendances. Elle se distingue de l'approche analytique qui tend à isoler les composantes d'un système pour les étudier séparément.

Quelques idées fortes de l'approche systémique...

- Veiller à explorer le sujet globalement, en identifiant les multiples aspects et facteurs qui interviennent. Mettre en évidence les différents acteurs en jeu, la diversité de leurs points de vue, de leurs intérêts ou de leurs besoins.
- Tenir compte de nos nombreuses incertitudes sur le plan des connaissances et de l'infinie complexité des systèmes, qui marquent les limites de notre puissance à les comprendre, à les prévoir et à les influencer. Avoir à l'esprit qu'il n'y a pas toujours de solution à un problème donné.
- Rechercher quelles peuvent être les relations entre les différents aspects, facteurs ou acteurs du système, et identifier la nature de ces relations.
- Inviter à la prudence et au doute par rapport aux affirmations "scientifiques" et aux dogmatismes de tous bords ("lois" de la nature et des sociétés, lois divines, principes déterministes...). Relativiser la notion de progrès, de développement et d'évolution des sociétés et des individus.
- Identifier les réseaux : structurer, hiérarchiser, modéliser, pour faire apparaître une interprétation du fonctionnement du système considéré. Mettre en évidence les flux, les dynamiques, les boucles de rétroaction.
- Relativiser la pertinence du modèle élaboré en s'interrogeant sur les changements dans le système, à la fois dans l'espace (si on change de société, si on change d'échelle) et dans le temps (exploration du passé et projections dans le futur).
- Montrer à travers des exemples réels qu'un système peut donner toutes les apparences de stabilité et, néanmoins, basculer brusquement dans le déséquilibre. Tenter de clarifier les présupposés qui nous traversent inconsciemment en faisant ce travail d'interprétation (notre vision du monde, de l'homme, de sa place dans le monde, de ses rapports avec son environnement, de ses rapports aux autres et à la société...).

progressiste », c'est aussi remettre en question nos valeurs et croyances occidentales les plus profondément ancrées. Peut-on envisager des relations « Nord/Sud » équitables sans remettre en question la conception individualiste que nous avons des droits de l'Homme, notre approche dominatrice de la nature ou encore notre foi en la technologie comme unique réponse aux défis actuels. Enfin, susciter et renforcer l'engagement citoyen ne peut se faire sans aborder le modèle de société que nous voulons voir émerger ; il faut donc également pouvoir éviter de proposer des idées trop occidentalo-centrées et, pour ce faire, quoi de plus évident que de favoriser la diversité culturelle dans les initiatives et actions mises en place en vue de lutter contre les inégalités. La mondialisation actuelle est caractérisée par une forte domination du modèle culturel occidental tant abstraite que concrète. Son modèle de développement est idéalisé et les rapports de force institutionnels sont à son avantage. Pour rendre cette mondialisation plus juste, il importe que le dialogue interculturel devienne une pratique courante dans les projets citoyens collectifs menés au niveau local afin de pouvoir espérer qu'un jour le niveau politique adopte la même attitude à échelle globale. Le dialogue interculturel est le résultat d'un processus en 3 étapes.

L'interculturalité ou comment regarder le monde en tenant compte de sa diversité

Aux côtés des interdépendances, la notion d'interculturalité tient également une place incontournable dans les animations d'ED. Les deux sont souvent dissociées alors qu'elles sont, en réalité, liées intrinsèquement. Aborder l'interculturel, c'est, bien sûr, faire prendre conscience de notre propre culture pour ensuite valoriser la diversité culturelle, c'est aborder les stéréotypes et les préjugés pouvant être à la base de chocs culturels mais c'est aussi aborder les relations de pouvoir entre les cultures. Lorsque vous abordez les relations « Nord/Sud », l'interculturel

est en vérité la toile de fond qui doit être visible pour vos participants car aborder les inégalités mondiales seulement d'un point de vue des politiques économiques pourrait s'avérer contre-productif. Parmi les interdépendances qui ont façonné le monde d'aujourd'hui, les liens entre la sphère culturelle et les sphères économiques, politiques ou sociales sont trop souvent sous-estimés. L'interculturel est à la fois une fin et un moyen. Provoquer des changements de valeurs ne signifie pas seulement de passer de l' « individualisme capitaliste » à la « solidarité

Interdépendances et interculturalité : deux approches indissociables pour négocier un autre monde

- **La décentration**, c'est la prise de conscience de sa propre identité personnelle, de sa propre culture et de la spécificité de la société dans laquelle nous baignons. Il s'agit de rendre visible l'invisible car de nombreux aspects de notre identité nous apparaissent souvent comme naturels alors qu'ils sont, en fait, culturels. Si la langue ou les habits peuvent par exemple apparaître comme « typiques » à une culture, les valeurs, la vision du monde ou le rapport à la nature sont des composants culturels souvent inconscients. Il s'agit, en résumé, de prendre conscience des lunettes que nous portons lorsque nous regardons le monde. Ces lunettes culturelles sont en effet déformantes et vont nous amener à interpréter la culture de l'autre sur base de nos cadres de références. Or, un comportement donné peut signifier des choses très différentes d'une culture à l'autre ; la décentration permet dès lors d'éviter les jugements hâtifs et erronés.
- **La compréhension**, c'est la prise de conscience du cadre culturel et du système de référents de l'autre. Il ne s'agit pas de cautionner ou d'accepter entièrement la culture de l'autre sous couvert d'une obligation du respect de la diversité mais bien de comprendre les logiques qui sous-tendent les comportements de l'autre.
- **La négociation**, c'est l'envie conjointe de faire mûrir sa culture en la confrontant à une autre. Cette étape ne peut se faire qu'après que chaque partie ait procédé à sa décentration et à la compréhension de l'autre.

La décentration et la compréhension des spécificités de notre propre environnement culturel et sociétal sont des étapes centrales dans une démarche d'ED qui vise à rendre plus justes les rapports « Nord/Sud ». Jusqu'à présent, le développement s'est résumé à la mise en place de politiques visant à reproduire le modèle politique, économique et social occidental. Le concept de sous-développement lui-même a été diffusé par l'Occident au lendemain de la seconde guerre mondiale en considérant qu'il n'y avait qu'une seule voie possible pour les pays du « Sud » au lendemain de la décolonisation, à savoir, celle de la reproduction des étapes du développement du capitalisme industriel qu'avaient connu l'Europe occidentale et les Etats-Unis. Favoriser la décentration de votre public par rapport à notre modèle de société, c'est lui faire prendre conscience des spécificités de notre organisation sociale. Cette étape est indispensable en vue de voir émerger un véritable processus de négociation entre toutes les communautés qui serait le terreau d'une mondialisation pluriverselle, c'est-à-dire qui tient compte de la diversité culturelle. Cette démarche s'inscrit dans le mouvement de l'après-développement (lire encadré), né de manière concomitante au concept de développement lui-même ! Il s'agit de remettre en question l'idée que le développement à l'occidental serait l'unique voie possible pour toute l'humanité, c'est-à-dire une société caractérisée par une conception linéaire du temps, où bien-être rime avec progrès technique et croissance et où le couple formé par la raison et le matérialisme doit, à terme, supplanter les croyances et le spirituel. Fort de ces certitudes, des projets de développement ont été mis en place dès la moitié du 20ème siècle dans les pays du « Sud ». Les traductions locales données au mot « développement » traduisent le choc culturel « originel » de la coopération « Nord/Sud ». Au Cameroun par exemple, le mot traduit en bassa devient « désordre ». Ailleurs, il fut traduit par des termes comme « chaos » ou encore « le rêve du blanc ».

Il en va de même pour d'autres termes liés à l'aide au développement. « Projet » est une notion qui a du mal à être perçue par des sociétés ayant une conception cyclique et non-maîtrisable du temps. En Asie par exemple, il a pu être traduit par « demander de l'argent au Nord ». Au-delà de la dimension culturelle du développement se pose aujourd'hui la question des limites écologiques du modèle de développement occidental. Même s'il le souhaitait, le reste du monde n'aurait tout simplement pas la possibilité d'adopter le modèle occidental du fait des finitudes des ressources naturelles disponibles, de la biocapacité de la planète et du réchauffement climatique. L'ED telle qu'elle vous est proposée dans ce manuel se veut donc une contribution au processus complexe d'émergence d'autres possibles, tant du point de vue de l'analyse des rapports de force actuels que pour répondre aux impasses du système économique actuel.

L'après développement... Repenser notre vision du développement ?

«Présenté comme la solution aux problèmes du Sud, le développement n'est souvent qu'un autre visage de l'occidentalisation du monde. Qu'il soit "durable", "soutenable" ou "endogène", il s'inscrit toujours, de manière plus ou moins violente, dans la logique destructrice de l'accumulation capitaliste. Il signifie inégalités, destruction de l'environnement et des cultures. Pourtant, des solutions peuvent être imaginées, qui prennent en compte la diversité du monde et s'appuient sur les expériences, menées ici ou là, d'économie non marchande.»

Serge Latouche, «Les mirages de l'occidentalisation du monde : en finir, une fois pour toutes, avec le développement.»
Le Monde Diplomatique – Mai 2001.

«Ce que les Français appellent "développement", est-ce que c'est ce que veulent les villageois ? Interroge Thierno Ba responsable d'une ONG sénégalaise sur le fleuve. Non. Ce qu'ils veulent, c'est ce que le pulaar appelle bambaare. Qu'est-ce que cela signifie ? C'est la recherche par une communauté fortement enracinée dans sa solidarité, d'un bien-être social harmonieux où chacun des membres, du plus riche au plus pauvre, peut trouver une place et sa réalisation personnelle.»

Cimade, "Quand l'Afrique posera ses conditions", Dossier pour un débat n° 67, Fondation pour le Progrès de l'Homme, 1996.

L'après-développement est un courant de réflexion critique sur les présupposés idéologiques et les pratiques de développement. Il compte, notamment parmi ses chefs de file, Serge Latouche, l'écologiste britannique Teddy Goldsmith, Gilbert Rist, Wolfgang Sachs, etc. L'après-développement dénonce la primauté de la logique économique et son ethnocentrisme. Mais sa principale caractéristique est la reconnaissance, le plaidoyer pour les modèles vernaculaires, par opposition au modèle uniformisant de la globalisation néolibérale.

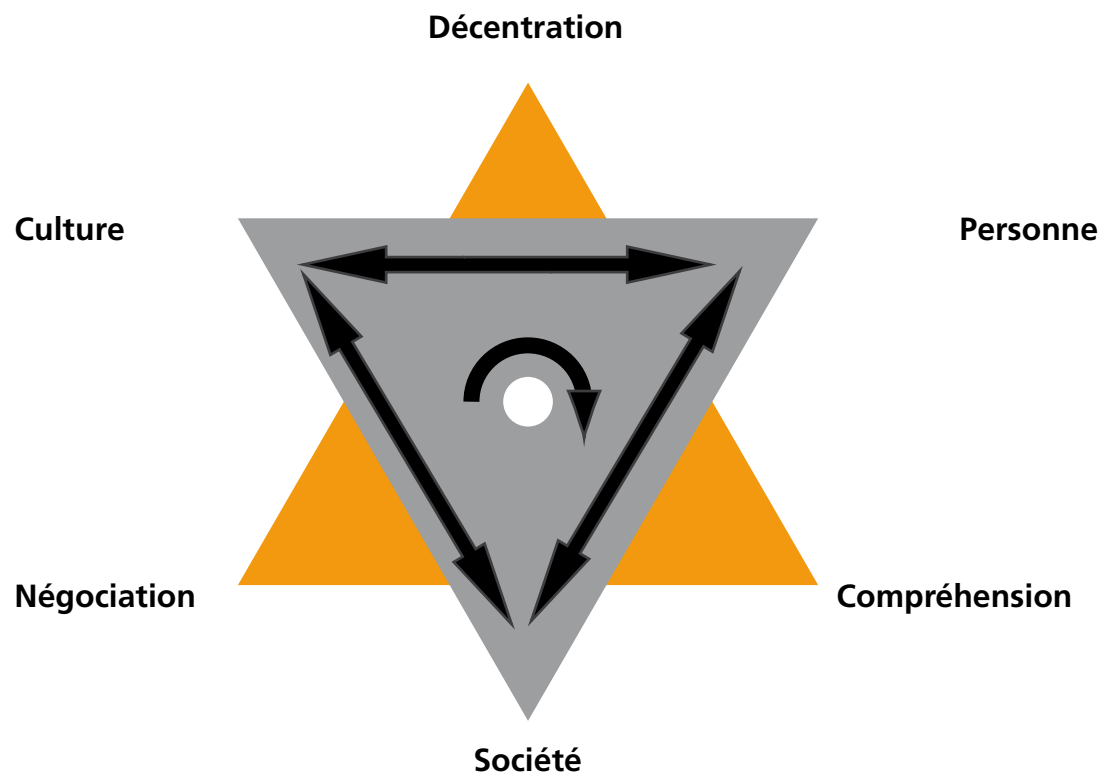
Pour Serge Latouche, l'alternative ne peut prendre la forme d'un modèle unique : "l'après-développement est nécessairement pluriel. Il s'agit de la recherche de modes d'épanouissement collectif dans lesquels ne serait pas privilégié un bien-être matériel destructeur de l'environnement et du lien social. L'objectif de la bonne vie se décline de multiples façons selon les contextes. Cet objectif peut s'appeler *l'umran* (épanouissement) comme chez Ibn Kaldûn, *swadeshi-sarvodaya* (amélioration des conditions sociales de tous) comme chez Gandhi, ou *bambaare* (être bien ensemble) comme chez les Toucouleurs..."

Le développement et l'idée du « plus égale mieux » nous poussent à voir les autres mondes sous l'éclairage stigmatisant du déficit et nous empêchent d'apercevoir la richesse des autres choix possibles. Le contraire du développement n'est en aucun cas la stagnation. Du *swaraj* de Gandhi aux *ejidos* de Zapata, les exemples de changements abondent dans chaque société. Pour les exclus, les "naufragés du développement", il s'agit d'une sorte de synthèse entre la tradition perdue et la modernité inaccessible⁷.

⁷ Serge Latouche, L'Autre Afrique, entre don et marché, Paris, Albin Michel, 1998

De la prise en compte de l'approche aux choix des outils pédagogiques

Dans ce carnet, nous vous proposons une classification des animations sur base du schéma de l'étoile de Cohen-Emerique. Cette approche permet de mettre en lumière le lien entre l'interculturel et les interdépendances. Nous vous proposons d'en tenir compte dans la mise en place de votre cycle d'animations. Sur le schéma ci-contre figure les 3 étapes (décentration – compréhension - négociation) et les 3 sphères (personne – culture – société) de la démarche interculturelle telle que proposée par Margalit Cohen-Emerique. Bien que nous parlions d'étapes, il ne s'agit pas d'une approche linéaire. La compréhension de la culture de l'autre engendre une meilleure compréhension de sa propre culture. Difficile, par exemple, de décrire les particularités urbanistiques de la Belgique si vous n'avez jamais vu l'urbanisme d'un autre pays. Le propre d'une culture est bien son caractère vivant car ses ingrédients sont le fruit d'héritages, d'adoptions ou encore d'inventions et il existe autant de culture(s) que d'être(s) humain(s) sur terre. Pour chaque outil pédagogique présenté, nous précisons les axes que vous pourrez aborder. A titre d'exemple, un outil permettra aux participants de se décentrer par rapport aux codes de leur société (décentration/société), d'autres outils vous permettront de travailler la compréhension d'une culture autre que la sienne (compréhension/culture) et d'autres enfin amèneront les participants à exercer des qualités de négociateur au niveau personnel (négociation/personnel). Vous noterez rapidement que la majorité des outils aborde les axes Décentration-Compréhension / Culture-Société. Cela s'explique, d'une part, par le fait que la sphère individuelle est souvent abordée de manière plus implicite lorsque vous travaillez avec un groupe et, d'autre part, parce que l'étape de négociation est difficile à reproduire au travers d'outils pédagogiques. Cependant, la négociation peut être travaillée au travers, par exemple, d'animations de type « mises en situation ».








1.3

Les jeux de sensibilisation

Petite précision méthodologique

Chaque présentation des différents jeux commence par une petite fiche récapitulative stipulant :

	Les objectifs de l'animation ;
	Les axes abordés par l'outil (quelle(s) étape(s) et quelle(s) sphère(s) de la démarche interculturelle proposée par Cohen-Emerique, cfr p.15) ;
	La durée de l'animation ;
	Le nombre de participants et l'âge minimum ;
	Le matériel nécessaire.

Le Jeu des cubes (INODEP-ITECO)

	<ul style="list-style-type: none">• Mieux comprendre les mécanismes qui régissent les échanges « Nord/Sud »• Prendre conscience de nos comportements et conditionnements
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration/Personne - Culture - Société
	<ul style="list-style-type: none">• Jeu : 50 min• Débat : 50 min
	<ul style="list-style-type: none">• De 16 à 28 personnes• 16 ans et plus
	<ul style="list-style-type: none">• Une pièce spacieuse• 3 paires de ciseaux• 6 lattes de 10 cm• 6 crayons• 2 rouleaux de papier collant• 28 feuilles A4• Affichettes matériel et pays <p>(Voir fiche 1 dans fiches « bricolage »)</p>

Thèmes :

- Inégalités « Nord/Sud »
- Détérioration des termes de l'échange
- Dette des pays du « Sud »
- Commerce équitable
- Concurrence, conditionnement
- Coopération, solidarité

Déroulement

Répartir les participants en 4 groupes qui symbolisent 4 pays (Rwanda, Pérou, Allemagne, Japon), chaque pays reçoit un nombre déterminé de ressources (**voir fiche 1 dans fiches « bricolage »**). Le but du jeu est de construire un maximum de cubes dont les arêtes doivent mesurer très précisément 6 cm, toutes ces arêtes doivent par ailleurs être couvertes de papier collant, même celles qui sont pliées. Attention, penser à retirer tous les bics personnels, les lattes, etc.

Pendant le jeu, l'animateur veille à ne pas répondre aux questions du genre « Peut-on voler ? » ; « Peut-on vendre ? ». C'est aux participants à créer leurs normes.

L'animateur décompte et annonce le temps restant aux participants pour construire leurs cubes au fur et à mesure du jeu (**voir consignes fiche 1 dans fiches « bricolage »**).

Si le nombre de participants le permet, dans chaque groupe, on désigne un observateur qui ne peut sous aucun prétexte intervenir dans le jeu. Il relève les différentes transactions et le comportement des joueurs entre eux.

Un expert international détermine à la fin du jeu si les cubes rentrent dans les normes : arêtes de 6 cm et arêtes entièrement recouvertes de papier collant. Il désignera le vainqueur suivant le nombre de cubes obtenus par pays. L'expert ne doit pas nécessairement faire preuve d'objectivité totale, l'Allemagne et le Japon ayant plus d'influence sur les processus de validation internationaux que le Rwanda et le Pérou.

Recadrage et questions

Au niveau interne du groupe :

- Comment vous êtes-vous sentis pendant le jeu ? Favorisés ? Défavorisés ?
- Quels ont été les fonctionnements internes des pays : mode de prise de décision, élaboration du travail collective ou individuelle, répartition du travail entre hommes et femmes, conflits internes... A quel modèle social se réfère votre fonctionnement dans le groupe ?

Au niveau des relations entre les groupes :

- Quels ont été les échanges effectués entre les pays ?
- Les pays étaient-ils plutôt en compétition ? En collaboration ?
- Si vous vous êtes sentis défavorisés, à quoi cela est-il dû à votre sens ? la nature (distribution des matières premières), le système d'échange instauré par les 4 pays ?
- Quelles relations de pouvoir se sont dessinées pendant le jeu ? Pour quelles raisons ?
- Pensez vous que les échanges internationaux fonctionnent de cette manière (actuellement et historiquement) ? A quel modèle correspond l'expérience internationale vécue dans le jeu ?
- Pourquoi (ne pas) avoir collaboré entre pays riches en matières premières (feuilles de papier) ?






Quelques Repères...

Le jeu des cubes permet de mettre en relief les mécanismes qui régissent les échanges « Nord/Sud » et pousse à réfléchir sur nos propres conditionnements. Les groupes expérimentent leur capacité à gérer des situations de concurrence et testent leur dynamique interne. La coopération n'est pas une pratique spontanée et elle nécessite un apprentissage, un changement radical de nos modes de pensée. Les rapports de force initiaux qui tronquent dans ce cas-ci le jeu, en réalité le commerce international, le fait qu'une concurrence et une compétition s'installent entre les groupes, c'est-à-dire entre les pays, plutôt qu'une collaboration n'est pas quelque chose de naturel. Les déséquilibres constatés entre le « Nord » et le « Sud » ne sont pas une fatalité, ni un trait structurel propre aux sociétés du « Sud » mais le produit d'une histoire des relations internationales marquée par une logique de rapports de domination plus que de coopération. De même, le développement économique du « Nord » n'aurait pu se réaliser sans un certain détournement des ressources naturelles et humaines des pays du « Sud ». Peut-on imaginer l'essor économique du Nouveau Monde ou de l'Europe sans la contribution forcée de millions d'hommes et de femmes issus des continents africain et amérindien (traite, commerce triangulaire, colonisation) ?

D'où, la question à se poser : cela se serait-il passé autrement si collaboration il y avait eu... si coopération il y avait ?

Le Jeu des chaises

(ITECO)

	<ul style="list-style-type: none">• Visualiser les déséquilibres démographiques, écologiques et économiques dans le monde• Déconstruire certains stéréotypes
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration-compréhension/Société
	<ul style="list-style-type: none">• Jeu : 30-45 min• Débat : 30-45 min
	<ul style="list-style-type: none">• De 12 à 50 personnes• A partir de 12 ans
	<ul style="list-style-type: none">• Autant de chaises et de bougies que de participants• Autant de feuilles que de joueurs (version empreinte)• 5 affichettes pour les continents ou les ensembles géopolitiques• Tableaux reprenant les chiffres de la population mondiale, de la consommation d'électricité et de la richesse mondiale répartis par continent ou par ensembles géopolitiques <p>(voir fiche 2 dans fiches "bricolage")</p>

Thèmes :

- Démographie mondiale
- Consommation mondiale
- Empreinte et dette écologique
- Inégalités de répartition des richesses

Déroulement

Dans un premier temps, l'animateur choisit de faire le jeu soit par continent, soit par ensembles géopolitiques. Puis, il répartit les affichettes sur les murs de la salle. Ensuite, il explique au groupe que l'on va symboliser la répartition de la population mondiale. Si le local était le monde et le groupe sa population, chaque participant serait censé représenter x millions d'habitants.

On demande alors aux participants de se répartir dans le local et de se regrouper sous les affichettes, de façon à représenter avec le plus d'exactitude possible la répartition de la population mondiale.

Une fois que le groupe est stabilisé dans ses déplacements, l'animateur donne, au fur et à mesure, les chiffres réels et corrige si nécessaire la symbolisation. Combien migrent ? D'où viennent-ils ? Où vont-ils ? En réalité, est-ce possible ? Dans un deuxième temps, on se penche sur la richesse mondiale symbolisée par les chaises. L'animateur indique que chaque chaise représente x millions de dollars. Le groupe répartit alors les chaises sous les affichettes. L'animateur donne ensuite les chiffres réels et corrige la symbolisation.

On travaille ensuite sur la répartition de la consommation d'énergie, symbolisée par les bougies et/ou sur l'empreinte écologique symbolisée par des feuilles de papier. Comment se répartissent-elles par continent ou par ensembles géopolitiques ? Les sous-groupes font leur estimation en mettant autant de bougies/de feuilles devant eux qu'ils croient correspondre. L'animateur approuve ou corrige la symbolisation et donne les chiffres réels. Pour arriver à l'équilibre point de vue empreinte écologique, il faut diminuer le nombre de feuilles. Comment s'organise-t-on ? Si on retire l'une ou l'autre feuille, est-ce qu'on reprend également le nombre de chaises et/ou de bougies correspondant ?

Pour terminer l'exercice, les habitants doivent occuper toutes les chaises. Maintenant qu'on l'a symbolisé, il faut vivre dans ce monde. Aucune chaise ne doit rester inutilisée et aucun habitant ne peut rester sur le sol. Comme à chat perché, il faut grimper sur les chaises. Rires assurés de voir les Américains étalés sur leurs chaises vides face aux Asiatiques qui s'accrochent ensemble sur de trop rares sièges...

Questions

- Comment vous-êtes vous sentis pendant le jeu ?
- Qu'est-ce qui vous a surpris ?
- Quels stéréotypes peut-on déceler ?
- Qu'est ce qui fonde ou est à l'origine de ces stéréotypes ?
- Quels liens peut-on faire entre consommation d'électricité et richesse, indicateurs de richesse et empreinte écologique ?

Variantes

- Agriculture
- Migrations
- Jeu de la baguette

*(Voir fiche 2 dans fiches « bricolage »)

1.3 Les jeux de sensibilisation

... Le Jeu des chaises

Quelques Repères...

- Quand on parle de richesse mondiale, la mesure la plus fréquemment utilisée est le **PIB**, produit intérieur brut. Il prend en compte la valeur de tous les biens et services produits durant une période, sur un territoire donné. Le **PNB**, produit national brut, prend quant à lui en compte la valeur de tous les biens et services produits durant une période par les personnes d'une même nationalité.

Limites de ces indicateurs : ils ne calculent pas le bien être : ils prennent, par exemple, en compte la production d'armes ou les frais de soins de santé suite aux accidents de voitures ; ils ne prennent pas en compte le travail informel, l'autoconsommation, la solidarité, la culture, l'empreinte écologique... ; ils ne reflètent pas les inégalités régionales ; derrière ces indicateurs se cache une conception restrictive de la richesse basée uniquement sur des critères économiques.

Autre indicateur : l'**IDH** : PIB + espérance de vie + taux de scolarisation.

- L'empreinte écologique est une estimation de la surface biologiquement productive (biocapacité) nécessaire pour répondre à la consommation des ressources et à l'absorption des déchets d'une personne ou d'un pays. Entre 1961 et 1999, elle a augmenté de 80 % pour atteindre un niveau de 20 % supérieur à la capacité biologique de la planète ! En 2007, l'empreinte écologique moyenne par personne dans le monde était de 2,7 hectares globaux ! Cela signifie qu'on puise dans le capital de la planète, que nous dépensons les ressources naturelles plus vite qu'elles ne se régénèrent. Le concept d'empreinte écologique permet d'aborder une réflexion sur les limites du modèle de développement occidental, le modèle de la croissance.

- Le monde a connu, depuis la Seconde Guerre mondiale, une forte croissance économique. Jamais la population mondiale n'a disposé d'autant de richesses économiques et matérielles. Mais cet enrichissement spectaculaire s'accompagne de l'accentuation manifeste des inégalités, partout sur la planète :

- une personne sur deux vit avec moins de 2 \$ par jour
- une personne sur trois souffre de malnutrition
- une personne sur trois n'a pas accès à l'électricité
- une personne sur cinq n'a pas accès à l'eau potable
- une personne sur six est analphabète

- Or, selon le PNUD, avec 80 milliards de dollars pendant 10 ans, on pourrait garantir à tout être humain l'accès :

- à l'eau potable
- aux soins de santé de base
- à l'éducation de base
- aux infrastructures sanitaires de base
- aux soins de gynécologie et d'obstétrique.

- Mais, 80 milliards, c'est aussi l'équivalent de :

- 9 % des dépenses militaires mondiales
- 8 % des dépenses publicitaires mondiales
- La moitié de la fortune des quatre personnes les plus riches dans le monde
- Un cinquième des subventions agricoles en Europe et aux USA
- 60 fois moins que ce qu'ont déjà remboursé les pays endettés en 40 ans vers les pays du « Nord »

La force pédagogique du jeu est qu'il offre la possibilité d'orienter les débats tant sur les enjeux systémiques qu'interculturels. Faire des liens entre la croissance économique et l'empreinte écologique bouleverse l'idéalisation du modèle de développement occidental. Cette interdépendance permet de remettre en question le rêve développementaliste sans pour autant nier l'insatisfaction de besoins élémentaires dans certains pays du « Sud » autant que dans certains pays du « Nord ». Parallèlement, il permet aux participants de se décentrer par rapport au reste du monde au travers notamment d'une prise de conscience de la répartition démographique. L'homme blanc occidental représente une minorité à l'échelle du monde. Les explications à la sous-estimation de l'importance du reste du monde et plus précisément du continent asiatique sont nombreuses. Citons l'effet de la télévision qui constitue sans qu'on s'en rende compte notre principale fenêtre sur le monde ! Or cette fenêtre ne nous montre pas vraiment la réalité, elle surreprésente la culture occidentale et stigmatise les pays du « Sud » lorsqu'il en est question. Si nous devons prendre une personne représentant au mieux l'espèce humaine, il est fort à parier qu'il s'agirait d'une femme ouvrière asiatique.

Pour des supports ou plus d'infos, voir les cartes anamorphoses disponibles sur : www.worldmapper.org et sur ww.gapminder.org

Le Jeu des affiches

(ITECO)

	<ul style="list-style-type: none">Mieux comprendre, à travers leur communication, les visions et projets des ONG et associations impliquées dans l'action internationaleExprimer son point de vue sur une thématique spécifique : vision du développement, de l'ED, de l'aide, de la coopération...
	<ul style="list-style-type: none">Décentration/ Société-Culture
	<ul style="list-style-type: none">60 à 90 min
	<ul style="list-style-type: none">De 6 à 30 personnes16 ans et plus
	<ul style="list-style-type: none">Un jeu d'affiches émanant d'ONG et d'associationsPapier collant ou punaisesPapier et crayonsFeuilles de brouillon

Thèmes :

- Coopération internationale
- Représentations sur le « Sud » et le « Nord »
- Relation d'aide, de coopération
- Médias et ONG
- Modèles de développement et histoire du développement (voir l'adaptation de la grille de Guy Bajoit)

Déroulement

Disposer des affiches dans la salle de travail. Demander aux participants de les observer toutes attentivement, sans faire de commentaires, afin de choisir celle qui les rebute le plus et celle qui les attire davantage. Ils se placent sous cette dernière. Les sous-groupes vont se constituer par affinités (soit une affiche = un groupe, soit une série d'affiches similaires = un groupe). Répartir chacun des groupes autour d'une table et leur demander de débattre sur les raisons de leur choix. Dans la mise en commun, on fera le tour des affiches choisies, les rapporteurs de chaque groupe partageant une synthèse des arguments avancés dans le groupe.

Questions

- Quels ont été vos critères de sélection ?
- Pourquoi avez-vous aimé cette affiche ?
- Pourquoi avez-vous rejeté certaines affiches ?
- Quel type de projet l'affiche propose-t-elle ?
- Que dit cette affiche sur le « Sud »? Sur le « Nord » ?

Pour approfondir...

- Demander aux groupes de créer leur propre affiche traitant d'une thématique donnée : une affiche d'ED, l'ONG idéale...
- Proposer au groupe de construire ensemble la grille des modèles de développement de Guy Bajoit, sous la forme d'un grand puzzle par exemple. Cette grille propose une classification en 5 générations qui retrace l'évolution historique de la notion de développement. Cette grille ne doit cependant pas être lue de manière linéaire, des caractéristiques de l'une ou l'autre génération pouvant se retrouver simultanément dans les conceptions et actions proposées et chaque génération ayant renouvelé son discours et sa pratique et restant donc d'actualité sous de nouvelles formes.

... Le Jeu des affiches

Quelques Repères...

Avant toute chose, il est important de différencier trois notions :

- La solidarité internationale : Ensemble des initiatives et dispositifs portés par des populations ou Etats dans une logique de solidarité et d'entraide avec d'autres populations ou Etats.
- La coopération au développement : Ensemble des initiatives et dispositifs soutenus par les pays les plus « riches » de la planète au bénéfice des plus « pauvres » en vue d'améliorer les conditions de vie de la majeure partie de l'humanité, lutter contre la pauvreté, favoriser l'émergence de sociétés démocratiques, promouvoir les droits humains, etc.
- L'aide humanitaire ou d'urgence : Ensemble des initiatives et dispositifs mis en place pour répondre aux catastrophes humaines (guerres, etc.) ou naturelles (Tsunami, tremblements de terre, etc.)

Analyser différentes affiches, au niveau du message écrit et visuel, permet de décoder facilement le type d'action proposé par l'ONG.

Les ONG humanitaires, tournées vers une réponse urgente à des situations de crise, auront un seul objectif : faire rentrer des fonds. Ils utiliseront pour cela plus facilement des images misérabilistes du « Sud », jouant sur l'émotionnel, suscitant la pitié, la compassion voire même la culpabilité du public (ex : affiche avant – après, grâce aux dons versés) et des images du « Nord » « salvateur ». Une seule action donc pour le public, celle, individuelle, de donner pour que ces ONG puissent injecter l'aide nécessaire.

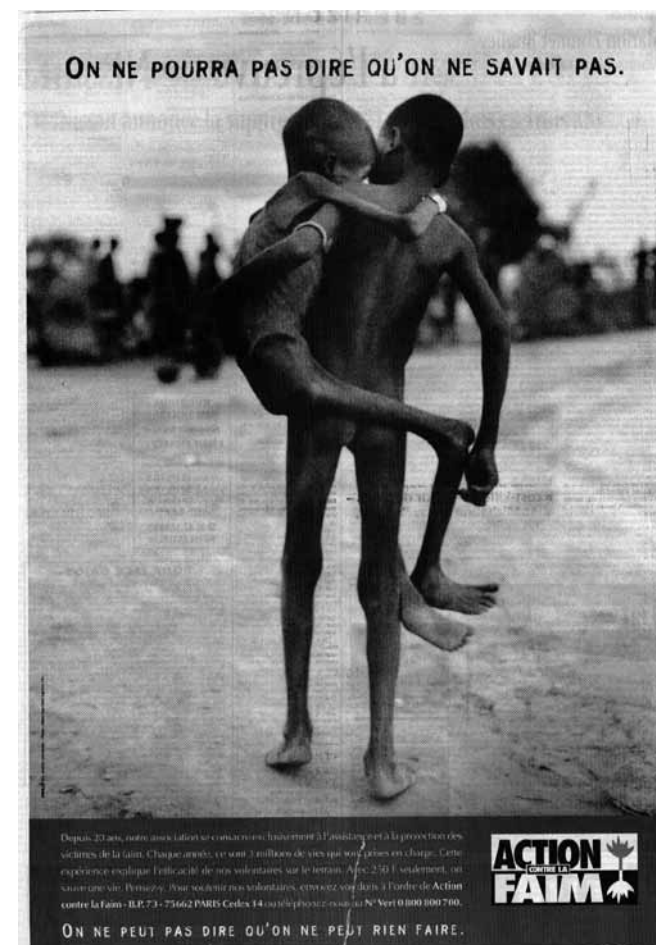
Des ONG dites de développement utilisent également ces images misérabilistes. Parfois, des images plus exotiques peuvent aussi être utilisées mais l'objectif reste dans le court terme, celui d'amasser le plus de dons qui permettront de mettre en œuvre les projets de coopération des différentes ONG (transfert des techniques et des connaissances). Ce type d'affiches d'associations caritatives ou

développementistes, aux messages simplifiés, renforcent une vision déjà fortement médiatisée, une vision négative ou simpliste des pays du « Sud » qui, pour s'en sortir ne peuvent compter que sur l'aide du « Nord ». Ces affiches fournissent peu d'éléments d'analyse, elles ne questionnent en rien les causes structurelles de la pauvreté ni l'implication du « Nord » dans celle-ci.

A l'opposé, d'autres ONG ont opté pour un autre type de communication, la communication socio-éducative. Ces ONG ne cherchent pas, via leurs affiches, à culpabiliser le public en vue de récolter des dons mais bien à sensibiliser ce public sur les origines des inégalités « Nord/Sud » et les mécanismes qui les entretiennent, sur les interdépendances « Nord/Sud » et sur la responsabilité de tout un chacun dans la situation actuelle. Ces affiches visent la décentration, la réflexion et une vision critique en vue d'un changement de représentations et de comportements, individuel et collectif, des citoyens du « Nord » sur le long terme. Elles proposent une vision beaucoup plus systémique de la réalité.

Petit à petit, la dichotomie « Nord/Sud » devient également moins présente, certaines ONG réalisent maintenant des affiches qui proposent la remise en cause globale du système dans lequel nous vivons, un questionnement du modèle de développement au « Nord » comme au « Sud » qui n'est ni socialement ni écologiquement soutenable et une prise de conscience des interdépendances local/global (ex : affiche sur le travail décent du CNCD).

Pour aller plus loin :
<http://www.iteco.be/Education-au-developpement-un>



... Le Jeu des affiches



1.3 Les jeux de sensibilisation

... Le Jeu des affiches





Les différents modèles de développement : Adaptation d'après la grille de Guy Bajoit (iteco - UCL)

	50' > 1989	80' > ...	90' > ...	90' > ...	
	MODERNITÉ	RÉVOLUTION	COMPÉTITION	ALÉTRMONDIALISME & DÉVELOPPEMENT DURABLE	
CAUSES	<p>Retard des sociétés primitives</p> <ul style="list-style-type: none"> mentalités conservatrices archaïsme des sociétés traditionnelles 	<p>L'impérialisme</p> <ul style="list-style-type: none"> Centre / Périphérie économique : pillage des richesses nationales politique : domination des classes privilégiées Détérioration des termes de l'échange 	<p>Les États</p> <ul style="list-style-type: none"> inefficacité économique de l'Etat entraves aux libres échanges et à la libre entreprise 	<p>Le modèle compétitif</p> <ul style="list-style-type: none"> détruit la solidarité sociale (inégalités, carence démocratique, consommation) détruit l'environnement (logique de profit) 	<p>L'hégémonie occidentale</p> <ul style="list-style-type: none"> économique : échanges inégaux culturelle : mc'donalisation du monde
DÉFINITION	<ul style="list-style-type: none"> Passage société traditionnelle vers société moderne Progrès – croissance – raison – science – technique Approche évolutionniste - technique 	<ul style="list-style-type: none"> Passage société dominée par l'impérialisme et la bourgeoisie nationale vers libération nationale et sociale Révolution – croissance Approche marxiste 	<ul style="list-style-type: none"> Passage intervention de l'Etat dans l'économie vers libre jeu du marché Accumulation de richesses Croissance – privatisations Approche néolibérale purement économique 	<ul style="list-style-type: none"> Défense de l'intérêt général Démocratisation de la vie sociale et politique Préservation de l'environnement 	<ul style="list-style-type: none"> Remise en question du concept même de développement Préservation des racines identitaires et culturelles des peuples Décroissance Convivialité, liens sociaux, relocalisation
POLITIQUES	<ul style="list-style-type: none"> Infrastructures Administration publique Education et santé Industrialisation et technicisation Armée Urbanisation 	<ul style="list-style-type: none"> Nationalisation Substitution aux importations 	<ul style="list-style-type: none"> Appui au secteur privé Accroissement des échanges commerciaux (exportations) Ajustements structurels Responsabilisation individuelle 	<ul style="list-style-type: none"> Organisation des mouvements sociaux Appui aux structures de base Gestion durable des ressources Critique de la dette 	
ACTEURS	<p>Etatiques : élites modernisatrices</p>	<p>Elites contrôlant l'Etat : élites révolutionnaires du parti unique (politiques ou militaires)</p>	<p>Privés + institutions internationales : élites innovatrices et entreprenantes, FMI, BM, OMC, G8</p>	<p>ONG, syndicats, mouvements de paysans, de jeunes, de femmes, forums mondiaux...</p>	<p>Civils : communautés de base et réseaux citoyens</p>
CONCEPTION	<p>Technique</p> <p>« Ils ne savent pas pécher »</p>	<p>Politique</p> <p>« Ils n'ont pas accès à la rivière »</p>	<p>Economique</p> <p>« La rivière est mal gérée, il faut privatiser »</p>	<p>Sociale & Environnementale</p> <p>« Les grandes firmes surexploitent le poisson ! »</p>	<p>Culturelle & critique idéologique</p> <p>« Au fait...on ne mange pas de poisson »</p>
	<p>Idéologies du progrès, des sociétés industrielles, technicistes et de la croissance</p>			<p>Refus du développement</p>	

1.3 Les jeux de sensibilisation

Le Jeu des portraits

(QUINOA)

	<ul style="list-style-type: none">• Faire émerger des clichés et stéréotypes• Débattre des représentations sociales et sociétales
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration-Négociation/Culture-Personne
	<ul style="list-style-type: none">• 90 à 120 min
	<ul style="list-style-type: none">• De 16 à 30 personnes réparties en 4 groupes• 16 ans et plus
	<ul style="list-style-type: none">• Un local spacieux, chaises et tables : 4 groupes doivent pouvoir travailler indépendamment• Du papier et des stylos pour la prise de notes• Quatre listes descriptives des différents personnages (disponibles chez Quinoa ou à compiler soi-même)• Deux séries de portraits en photo (disponibles chez Quinoa ou à compiler soi-même)• Une fiche rapporteur par groupe <p>(Voir fiche 3 dans fiches "bricolage")</p>

Thèmes :

- Préjugés, stéréotypes
- Décentration par rapport à notre modèle de société
- Valorisation d'acteurs du « Sud » et du « Nord »
- Réflexions sur les valeurs et les besoins : compétition, performance, solidarité...

Déroulement

1. Constituer 4 groupes.
2. Un rapporteur est désigné au sein de chaque groupe. Ce rôle peut être attribué soit aux animateurs, soit aux professeurs, soit à l'un des membres du groupe. Comme le rapporteur ne doit en aucun cas intervenir dans la discussion, il est préférable qu'il s'agisse d'une personne ayant déjà joué au jeu. La tâche des rapporteurs est de mettre en évidence quels ont été les débats au sein du groupe, les critères de sélection (âge - sexe - appartenance sociale, religieuse - apparence...), aussi bien sur le choix des personnes que sur le choix des photographies. Les observations seront ensuite partagées collectivement lors de la séance plénière de réflexion.
3. L'animateur annonce qu'une île déserte vient d'être découverte. Un projet de nouvelle société est envisagé pour cette contrée vierge de toute présence humaine. Une cinquantaine de personnes se sont portées volontaires ; cependant, le bateau qui effectue le trajet ne compte que 12 places. Aux groupes de sélectionner les 12 fondateurs de ce nouveau monde.
4. Par sous-groupe (de min 4 personnes) les participants doivent choisir 12 personnes parmi la liste qui leur est proposée en pensant au modèle de société à bâtir et au profil des personnes qui leur semblent indispensables à ce type de projet. Ils doivent débattre des critères de choix et créer une liste commune des personnes sélectionnées. (15 à 30 min)
5. Lorsque les habitants de l'île sont sélectionnés, les participants sont invités à choisir, parmi les portraits proposés, les visages de ceux qui correspondent le mieux aux profils déterminés. (15 à 30 min)
6. Séance plénière. Chaque rapporteur rend compte en plénière des choix et de l'organisation du groupe mettant en avant les critères de sélection, ainsi que les stéréotypes relevés. Il est possible également, en plus du résumé des choix par les rapporteurs, d'utiliser un tableau récapitulatif des listes des quatre groupes afin de comparer les similitudes et les différences sur les choix, tant des profils que des photographies, et d'en discuter de façon plus approfondie.
7. L'animateur présente quelques-uns des portraits. (15 à 20 min)

Questions

- Quels ont été les choix les plus conflictuels/consensuels ?
- Pourquoi pensez-vous qu'on vous a proposé ce jeu ?
- Qu'est-ce qu'un préjugé ? Pourquoi existent-ils ?
- Le choix des profils reproduit-il le modèle de société occidental ou est-ce quelque chose de différent, de nouveau ?
- Avez-vous reconnu certaines personnes parmi les portraits proposés ?

Un carnet pour l'exploitation pédagogique du jeu est disponible chez Quinoa. Il propose, entre autres, une courte biographie des différents portraits présentés.

... Le Jeu des portraits

Quelques Repères...

Les premiers critères de sélection de la nouvelle société sont souvent basés dans un premier temps sur la fonction de la personne, puis sur la nationalité et/ou sur la parité homme/femme. Les participants font généralement attention à la diversité culturelle. L'utilitarisme, le productivisme, le « jeunisme » et la survie sont souvent mis en avant. La spiritualité est vue comme une affaire personnelle. L'autorité est rejetée, un mythe tenace surgit, celui d'une société autogérée, et/ou participative. On constate souvent aussi un désintérêt ou une méfiance viscérale par rapport à la politique et ses acteurs. Les fonctions liées au travail, à la hiérarchisation des compétences reflètent les préjugés sur la nécessaire obtention d'un diplôme et sa qualité, ainsi que sur la hiérarchisation entre fonction manuelle et intellectuelle. Les chômeurs sont souvent dénigrés indépendamment du type de formation qu'ils ont reçue alors que les personnes ayant une fonction définie peuvent elles-mêmes être inactives même si cela n'est pas mentionné. Ressortent donc les caractéristiques de notre modèle de société occidentale.

Les critères de sélection des portraits tourneront davantage autour de la tenue vestimentaire (costume, blouse blanche, moustache...).

Pour aller plus loin : la pyramide des besoins de Maslow propose une hiérarchisation des besoins, qui est fortement occidentalocentrée.

Des petites anecdotes :

- En pleine période de famine au Mali, les familles ne voulaient pas manger les grains gardés dans les greniers car ils étaient destinés aux dieux et aux ancêtres.
- Un Chinois en Hollande, lors d'une visite de home, fut scandalisé du désintérêt pour la sagesse des vieux : signe, selon lui, de pays en voie de sous-développement.
- Lors d'une première rencontre en Europe de l'Ouest, on se demande mutuellement « *tu fais quoi dans la vie ?* ». Dans certains milieux aux Etats-Unis (souvent le milieu masculin des affaires), la question sera plutôt liée à l'argent : « *How much do you earn ?* » (*Combien gagnes-tu ?*), ou « *What are you worth ?* » (*Qu'est-ce que tu vaudrais ?*) ; en Afrique subsaharienne, on interrogera plutôt les origines, la famille, les racines.

Le préjugé « consiste à croire savoir sans savoir vraiment, prévoir sans indices suffisants ou sûrs, conclure sans posséder les certitudes requises » (Pierre-André Taguieff). Le préjugé fait partie intégrante des réflexes de l'esprit, tout le monde en élabore inconsciemment. Comme le dit Margalit Cohen-Emerique, les préjugés et les stéréotypes sont des processus normaux et universels, qui nous aident à catégoriser notre monde inconnu, instable et changeant. Ne pas avoir de préjugé, signifierait qu'on connaît tout sur tout. Le préjugé sert aussi de mécanisme mental de défense : dans son besoin primaire de reconnaissance, l'esprit humain fabrique des justifications pour faire croire que l'on est meilleur que l'autre, d'autant plus quand cet autre est différent de soi par l'origine, le sexe, la classe sociale. L'objectif n'est pas de les juger mais de les






déconstruire. Or, bien installé dans les esprits, le préjugé a du mal à être déconstruit - Einstein disait d'ailleurs que « le préjugé est plus difficile à faire éclater qu'un atome » - et peut alors être accompagné, comme le souligne à nouveau Margalit Cohen-Emerique, d'émotions fortes (méfiance, culpabilité, culpabilisation, supériorité, infériorité...) mais surtout être le terreau de discriminations. Une clé pour arriver à les déconstruire, s'interdire de croire savoir de façon prématurée ou précipitée et se décentrer⁸.

Le jeu permet aussi de mettre en valeur des personnes clés, porteuses d'alternatives au « Nord » et au « Sud » : des personnes engagées dans la politique, dans des mouvements de résistance, dans des luttes pour l'indépendance ; des personnes engagées culturellement ; des personnes engagées pour la reconnaissance de différents droits, dans la résistance par rapport à l'ordre mondial actuel (luttes pacifiques, critique du néolibéralisme, altermondialisme...).

8 Bergallou, O. Discriminations, au commencement était le verbe in *Antipodes, Inclusion ou Exclusion?*, ITECO, n°171, décembre 2005, pp.28-30.

Le Tournoi de cartes

(CANADA)

	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre les obstacles et les difficultés liés à la communication interculturelle• Explorer d'autres codes de communication• Comprendre la notion de relation de pouvoir dans la communication interculturelle
	<ul style="list-style-type: none">• Négociation-Décentration/Culture
	<ul style="list-style-type: none">• 120 min
	<ul style="list-style-type: none">• De 16 à 24 personnes• 16 ans et plus
	<ul style="list-style-type: none">• Quatre jeux de 28 cartes (du 1 au 7)• Une feuille de règles par participant et 4 feuilles d'instructions (une par table) <p>(Voir fiche 4 dans fiches « bricolage »)</p>

Thèmes :

- Relations et communication interculturelle
- Codes, normes et modes de communication
- Types de communication (verbale, corporelle...)
- Relations de pouvoir et rapports de force

Déroulement

Diviser les participants en quatre groupes de minimum quatre et maximum six joueurs. Les groupes ainsi formés vont s'installer chacun à une table différente, suffisamment éloignées les unes des autres pour qu'il n'y ait pas d'interférence entre elles.

L'animateur distribue les feuilles de règles pour le jeu et il donne 5 minutes aux participants pour les lire, les retenir et s'entraîner un peu en faisant quelques parties « pour du beurre ». Pendant que les groupes s'entraînent, l'animateur reprend les règles l'air de rien puis annonce que le tournoi va commencer avec la **règle du SILENCE** (ne plus parler) en plus. Le tournoi va se dérouler tel qu'indiqué sur les feuilles d'instructions. Tous les joueurs jouent au même jeu mais ignorent que les règles changent en fonction des tables (tables 1 & 3 ont les règles A, tables 2 & 4 ont les règles B). Il est parfois utile d'être deux pour maintenir la règle du silence et pour noter les différentes réactions des participants.

Instructions pour les participants

(une feuille par table)

Vous avez environ 5 minutes pour prendre connaissance des règles du jeu et vous entraîner un peu.

- Un fois ce temps écoulé, le tournoi commence.
- Dès ce moment, toute communication verbale, orale ou écrite sera strictement interdite et **l'animateur ne répondra plus à aucune question.**
- Chaque joueur distribue les cartes à tour de rôle.
- Une partie dure quelques minutes. En fin de partie on compte combien de plis chaque joueur a.
- On identifie qui sont les gagnants et les perdants : celui qui gagne est celui qui a fait le plus de plis au cours de la partie. Le joueur gagnant, qui a donc fait le plus de plis, monte à la table supérieure (la suivante dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur perdant, qui a fait le moins de plis, descend à la table inférieure (la table qui précède dans le sens des aiguilles d'une montre). Les autres joueurs restent à leur place. Des égalités éventuelles seront départagées en fonction de l'ordre alphabétique du prénom des joueurs.

... Le Tournoi de cartes

Pour mener le débat

En sous-groupe, répondez aux questions suivantes, désignez un secrétaire qui notera les réflexions du groupe et transmettez-les lors de la mise en commun.

1. Chacun raconte brièvement quel a été son itinéraire dans le jeu : s'il a gagné ou perdu, s'il a dû changer de table ou s'il est resté au même endroit ainsi que les événements marquants du jeu...
2. Chacun exprime les différents sentiments ou émotions qu'il a ressentis au cours du jeu : amusement, énervement, révolte, incompréhension...
3. Chacun exprime comment il a perçu les autres joueurs.
4. Comment avec des règles différentes a-t-on réussi à continuer à jouer ? Comment s'est-on +/- mis d'accord ? Qu'est-ce qui a permis d'imposer une règle : la force, la négociation, l'indifférence ?
5. Que symbolise la loi du silence ?
6. Voyez-vous un lien entre cet exercice et la réalité ?

La règle du silence qui symbolise la barrière de la langue permettra d'aborder l'importance de la communication non verbale et la construction de préjugés suite à l'incompréhension. Les différentes règles de jeu qui symbolisent les différences culturelles (codes, normes, règles...) permettront d'introduire la notion de choc culturel et des relations de pouvoir entre cultures : acculturation, assimilation, négociation...

Quelques Repères...

L'un des grands avantages de cet outil est que le panel des réactions et des « solutions » qui émergent aux différentes tables lors du jeu reflète, de manière assez fidèle et complète, les débats, les législations, les points de tensions... présents dans nos sociétés contemporaines par rapport à leur caractère de plus en plus multiculturel. De l'agacement discret à la franche agressivité, du renoncement à l'imposition de ses règles et de ses codes, de la tolérance à la réelle ouverture à l'Autre... bref autant de comportements qui traduisent l'extrême difficulté d'entrer dans un véritable dialogue interculturel et de dépasser le multiculturalisme. Ce simple petit jeu de carte permet donc de faire prendre conscience que se placer dans une démarche interculturelle réelle enrichissante pour chacune des deux parties est loin d'être un comportement qui va de soi, une attitude innée. Et que, même si les participants sont déjà sensibilisés à cela, dans les faits (dans le feu de l'action symbolisé ici par le jeu), l'ouverture d'esprit, l'autocritique et la négociation laissent souvent la place à un ethnocentrisme inconscient et à un certain sentiment de supériorité. D'où l'importance de se questionner sur les pré-requis à toute rencontre interculturelle et à toute démarche de réflexion en ED qui impliquent nécessairement la question du dialogue interculturel (relations internationales, interdépendances « Nord/Sud », mondialisation...).

D'après Margalit Cohen-Emerique, le choc culturel est « une situation conflictuelle qui se produit entre deux individus culturellement différents placés en interaction dans une situation sociale ». Décodé, il pourra être source d'apprentissages sur nos propres cadres de référence et éventuellement les faire évoluer.

Nous sommes tous porteurs de culture, chacun avec nos zones sensibles comme une zone de conflit potentiel, notre « noyau dur ». Comme la métaphore de l'iceberg l'illustre (cfr page 29), seule une petite partie de la culture que l'on porte est visible : plus on descend dans les

différents niveaux, plus sera élevé le degré de résistance au changement ou la capacité d'accueil de la différence. Dans une rencontre interculturelle, il est donc important avant tout de se connaître, de prendre conscience de ce qui nous détermine et nous conditionne, c'est-à-dire de « cerner ses propres modèles socio-empiriques, ses valeurs, ses normes, et son idéologie qui se manifestent sous forme de représentations, à travers lesquelles sont décodées les autres cultures »⁹.

Dans les situations de rencontre culturelle, différents processus existent :






- Processus d'assimilation par acculturation des dominés qui adoptent la culture dominante ;
- Processus d'insertion dans lequel les identités en présence seront conservées ;
- Processus d'intégration qui encourage une négociation entre cultures tout en respectant chacune des identités.

Pouvoir se décentrer permettra d'être plus ouvert au système de référents de l'autre et de mieux le comprendre afin de créer un espace de négociation possible. Tolérer permet en effet une cohabitation mais ne crée rien de neuf et peut mener à l'indifférence voire à une certaine irresponsabilité lorsqu'on relativise tous les principes au nom de différences culturelles ; négocier, au contraire, implique une connaissance et une reconnaissance de l'autre, elle amène à une réflexion et une mise en action pour un « mieux agir ensemble ». La négociation requiert donc de considérer les cultures non pas comme des éléments figés mais comme des identités en mouvement, en construction perpétuelle ; elle permet de passer de la multiculturalité à l'interculturalité où se créera un produit nouveau, synthèse originale de la rencontre.

⁹ Antipodes, *Le choc culturel, méthode de formation et outil de recherche*, ITECO, n°145, juin 1999

Le Voyage en pays Zeno

(SOURCE INCONNUE)

	<ul style="list-style-type: none">• Prendre conscience de notre cadre mental (visions du monde, conceptions), de ses limites et des valeurs qui le sous-tendent• Faire émerger des préjugés et en débattre• Mettre un groupe en situation de choc culturel
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration-Compréhension/Culture
	<ul style="list-style-type: none">• 90 min
	<ul style="list-style-type: none">• De 10 à 30 personnes• 16 ans et plus
	<ul style="list-style-type: none">• Un lecteur de musique et CD de musique ethnique ou d'ambiance• Autant de chaises que de garçons participant (animateurs compris)• Grands tissus pour le sol et les déguisements, bougies• De la nourriture à distribuer (cacahuètes, amandes...)

Thèmes :

- Chocs interculturels
- Relations et communication interculturelle
- Codes, normes et modes de communication
- Types de communication

Introduction

Les participants sont invités à se rendre chez les Zenos, un peuple aux pratiques étranges. Ils vont être plongés dans un monde dont les codes et les mœurs leur sont totalement inconnus.

Préparation

- Briefer les Zenos (des couples mixtes, minimum 1 fille et 1 garçon)
- Préparer la salle : lumières tamisées (bougies) et musique d'ambiance
- Prévoir autant de chaises que de garçons participant à l'activité (Zenos + invités des Zenos). Disposer les chaises autour des tissus
- Déguiser les animateurs Zenos (hommes chaussés et femmes pieds nus)
- Préparer des plats de nourriture à distribuer.

Codes Zenos

(connus par les animateurs uniquement)

1. Les hommes sont impurs et ne sont donc pas dignes de toucher la terre sacrée. Les femmes sont sacrées et peuvent donc toucher pieds nus la terre et avec les mains les fruits de la terre (nourriture).
2. Les femmes sont pieds nus, les hommes sont chaussés.
3. Les femmes saluent en touchant les pieds et les chevilles, les hommes en tapotant l'épaule.
4. Les femmes s'assoient par terre, les hommes sur des chaises.
5. Les femmes servent la nourriture, les hommes ne peuvent pas la toucher.
6. Pour se relier au sacré, les hommes (impurs) accompagnent leurs femmes dans une prosternation qu'elles seules peuvent réaliser grâce à leur lien privilégié avec la terre.

Déroulement

- Les Zenos invitent les participants à entrer dans la salle, les saluent et leur font comprendre, par des gestes et un langage de bruits, les règles de leur société : les filles doivent se déchausser et s'asseoir par terre, les garçons doivent garder leurs chaussures et s'asseoir sur des chaises.
- Les femmes distribuent la nourriture selon les codes Zenos : les femmes Zenos se lèvent et servent la nourriture. Les hommes la reçoivent en bouche, les femmes la reçoivent en main propre.
- Quant tout le monde est assis, au signal du chef Zeno, les hommes Zenos poussent doucement la tête des femmes Zenos vers le sol, en guise de salut à la terre. Ce geste sera répété plusieurs fois lors du jeu et on tentera d'inviter les participants à en faire de même.
- Fin du jeu, on rallume les lumières.

1.3 Les jeux de sensibilisation

... Le Voyage en pays Zeno

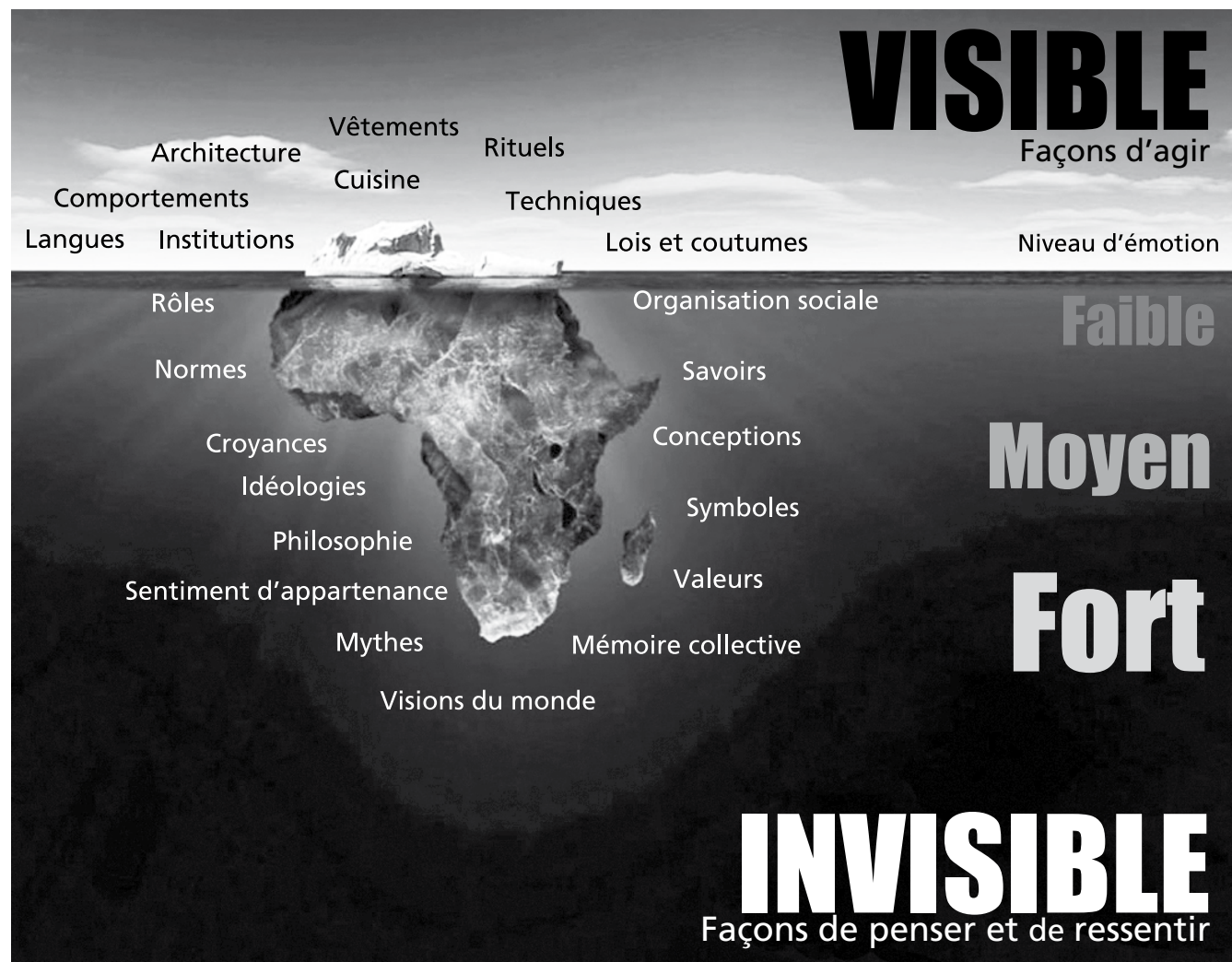
Recadrage

- Les participants sont invités à partager leurs impressions, observations et compréhensions de la culture Zeno et à deviner les codes Zenos et leur signification.
- L'animateur dévoile les codes Zenos et leur signification.
- Mise en perspective: cadre mental, chocs interculturels, rites et codes.

Quelques Repères...






Dans cette métaphore, l'iceberg représente les cultures. Il flotte à la surface de la mer, et seuls 10 % de son volume sont visibles : la partie la plus importante nous est cachée. Dans le cas de rencontres interculturelles, les éléments de la partie émergente de l'iceberg correspondent à un niveau émotionnel faible, tandis que les parties les plus immergées correspondent à des niveaux émotionnels de plus en plus forts : on risquera donc beaucoup plus de malentendus, d'incompréhensions ou de conflits lorsqu'il s'agira d'éléments invisibles de l'iceberg.

Dans une rencontre interculturelle, si on ne prend pas en compte la partie immergée de l'iceberg, on coule comme le Titanic ! On se fracasse. Notre capacité de « plonger », d'aller voir ce qu'il se passe en-dessous est une métaphore de la rencontre : la plongée n'est pas toujours très agréable, on se met en danger, l'eau est froide et la visibilité réduite. La plongée demande aussi du matériel, un équipement : on s'outille mais sans pour autant devenir poisson. L'iceberg, de son côté, n'est pas immobile dans l'océan. Comme les cultures, il n'est jamais figé : il bouge, il est dynamique.



Le Jeu des couteaux

SILO, ADAPTATION D'AFRIC'IMPACT

	<ul style="list-style-type: none">• Permettre de prendre conscience de ce qui entre en jeu dans la transmission du savoir d'un groupe « qui sait » à un groupe « qui ne sait pas »• Décoder les comportements d'un groupe qui possède une solution à son problème vis-à-vis d'un groupe qui cherche « encore » une solution au sien
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration/Société - Culture• Culture
	<ul style="list-style-type: none">• 120 minutes
	<ul style="list-style-type: none">• De 10 à 20 personnes• Dès 16 ans
	<ul style="list-style-type: none">• Deux séries de 4 verres identiques et 8 couteaux• Feuilles d'instructions <p>(voir fiche 5 dans fiches "bricolage")</p>

Thèmes :

- Transfert « paternaliste » de connaissances
- Coopération au développement, aide humanitaire
- Liens entre modèle culturel et modèle de développement

Déroulement

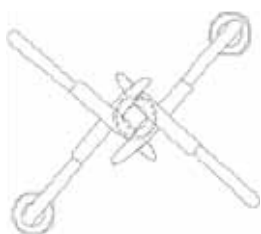
Phase 1 :

L'animateur débute en annonçant « on va construire quelque chose, le premier groupe qui trouve a gagné ! ». Diviser le groupe en deux sous-groupes (A et B) et les installer dans deux locaux contigus, chaque sous-groupe reçoit quatre verres et quatre couteaux.

Instructions aux deux sous-groupes :



- Groupe A : Avec trois verres et trois couteaux, construire une plateforme assez solide pour être capable de supporter le poids d'un verre et d'un couteau. Les trois verres doivent être à égale distance les uns par rapport aux autres. La distance entre les verres doit être supérieure à la longueur d'un seul couteau, aucun des couteaux ne doit toucher la table.



- Groupe B : Avec deux verres et quatre couteaux, construire une plateforme assez solide pour être capable de supporter le poids de deux verres. La distance entre les verres doit être supérieure à la longueur d'un seul couteau, aucun des couteaux ne doit toucher la table.

Rôle de l'animateur :

L'animateur passe d'un groupe à l'autre. Le groupe A sera encouragé et applaudi, jusqu'à ce qu'il trouve une solution. Le groupe B sera, lui, critiqué et même découragé s'il n'arrive pas à résoudre son problème. L'animateur poursuit ses navettes jusqu'à ce qu'un groupe (en général le groupe A) trouve et s'applaudisse vivement lui-même, alors que le groupe B est en proie au découragement.

Phase 2 :

L'animateur demande au groupe gagnant si quelqu'un se sent capable d'expliquer (non pas de montrer) à l'autre groupe comment réaliser la plateforme. Il est très important de noter toutes les réactions et remarques qui ont lieu au moment de la rencontre. Idéalement, c'est le groupe qui a gagné (souvent le groupe A) qui se rend dans le local du groupe perdant.

... Le Jeu des couteaux

Recadrage

- Qu'est ce qui a facilité et qu'est-ce qui a freiné la découverte de la solution du problème ?
- Que s'est-il passé lors du moment de communication avec l'autre groupe ?
- Quels sentiments avez-vous ressentis au cours des différentes phases de l'exercice (instruction, réflexion, restitution...) ?
- Comment avez-vous perçu l'autre groupe ? Votre groupe ? L'un par rapport à l'autre ?
- Quel rôle l'animateur jouait-il ?
- Pouvez-vous tirer de cet exercice des enseignements quant à la transmission d'un savoir ou d'une capacité d'un groupe à l'autre ?

Quelques repères...

Cet outil est idéal dans le cadre d'un processus d'ED destiné à des groupes qui sont dans une démarche de projet « humanitaire », « solidaire », « interculturel »... (Scouts & guides, étudiants qui partent faire un stage à l'étranger...) avec lesquels il est souvent nécessaire de questionner les notions d'aide, de développement...

Le plus important pour construire le débat qui suit l'animation est de rebondir sur toutes les réactions et comportements des participants qui montrent à quel point il est difficile de sortir ou d'éviter d'adopter une attitude paternaliste et condescendante dans une rencontre avec des personnes qui n'ont pas « réussi » aussi vite que nous à trouver une solution à un problème donné. Il s'agit donc de mettre en évidence le sentiment de supériorité des occidentaux vis-à-vis des pays du « Sud » et la nature des relations internationales qui en découle (exportation

du modèle de développement occidental). Pour renforcer cet aspect, l'animateur joue le rôle de l'histoire et des médias qui ont forgé et forgent encore ce sentiment de supériorité en Occident et d'infériorité partout ailleurs (mythe de l'homme blanc). La croyance quasi religieuse dans le progrès et la technique promettant l'abondance pour tous exerce forcément une attraction très forte mais c'est aussi cette fascination pour le modèle occidental (plus particulièrement pour le modèle américain) qui crée un sentiment d'humiliation, de ressentiment et de frustration pour tous ceux (l'écrasante majorité des habitants de la planète) qui ne peuvent l'atteindre.

En plus de bousculer les fondements occidentalocentrés du modèle de développement dominant (l'occidentalisation du monde) et de remettre en cause la pertinence de l'aide au développement, le « jeu des couteaux » est surtout un des rares outils pédagogiques qui arrive à mettre en lumière le fait que la compréhension des relations « Nord/Sud » doit impérativement passer par la compréhension de la rencontre interculturelle et des rapports de domination entre cultures. Rendre visible ces rapports de force mis en place par l'Occident dans les relations internationales à travers l'histoire (évangélisation, colonisation, coopération au développement, accords commerciaux...) est une façon de prévenir que les participants ne reproduisent pas eux-mêmes, de manière inconsciente, des comportements qui feraient perdurer sous d'autres formes que les formes traditionnelles les rapports de domination et l'impérialisme culturel qui s'exercent du « Nord » sur le « Sud ».

Réactions et comportements probables des participants et pistes d'exploitation :






Pendant la phase de construction, face aux encouragements (ou découragements) de l'animateur, les participants expriment généralement de manière évidente les sentiments de supériorité et de motivation (ou d'infériorité, de démotivation voire d'abandon) qui perdurent au moment de la rencontre. Les gagnants arriveront en disant des phrases du type : « *Alors les perdants, on n'est pas capable d'y arriver tout seul ?* » ou « *Pourtant, ce n'était vraiment pas très difficile !* »... alors que les perdants restent souvent muets ou sur la défensive et un peu agressifs par rapport aux remarques de l'animateur et de l'autre groupe.

Au moment du « transfert de compétences », les réflexions paternalistes et condescendantes sont généralement très nombreuses comme par exemple : « *Bon, d'abord, est-ce que vous avez bien lu les consignes ?* »... Quand les groupes réalisent que les consignes sont différentes, les « gagnants » restent souvent persuadés que leur technique, leur solution est la bonne même si le problème de l'autre groupe est différent. Cette attitude est à mettre en lien avec l'obstination des occidentaux à vouloir imposer un modèle de développement sans aucune remise en cause de sa pertinence par rapport à un contexte très différent.

Enfin, cet outil, qui est souvent mobilisé après une analyse des différents modèles de développement (grille de Bajoit, jeu des affiches voir pages 20-23), montre à quel point les comportements spontanés sont marqués par un ethnocentrisme latent difficile à dépasser malgré la prise de conscience de son existence.

La ruée sur la richesse et le pouvoir

(REPÈRES-CONSEIL DE L'EUROPE)

	<ul style="list-style-type: none">Comprendre les injustices qui découlent de l'inégale répartition des richesses et du pouvoirPorter un regard critique sur les causes et les conséquences de la pauvretéPromouvoir la dignité humaine et la justice
	<ul style="list-style-type: none">Décentration/Société
	<ul style="list-style-type: none">Jeu : 60 minDébat : 30-45 min
	<ul style="list-style-type: none">De 8 à 25 personnesA partir de 16 ans
	<ul style="list-style-type: none">120 pièces de monnaie3 à 4 paires de chaussettes2 grandes feuilles de papier et des marqueursPapier et stylosUn espace ouvert

Préparation

- Prenez 20 pièces et mettez-les de côté.
- Choisissez trois participants pour jouer le rôle des migrants.
- Préparez un tableau pour y noter la richesse des joueurs. (voir illustration)
- Préparez un tableau des «Honorables donateurs»

Instructions

Expliquez aux participants qu'il s'agit d'une simulation dans laquelle ils vont devoir se répartir la richesse et le pouvoir.

Partie 1 : La ruée (10 min.)

1. Expliquez aux participants que le but du jeu est de réunir le plus de pièces possibles. Une seule règle : à aucun moment les participants ne doivent se toucher. (Vous pouvez prévoir une punition en cas de non-respect de la règle, par exemple: payer une pièce.)

2. Demandez à tous les participants, sauf aux «migrants», de s'asseoir par terre en formant un grand cercle (afin qu'ils aient suffisamment d'espace pour jouer).

3. Prenez les 20 pièces mises de côté et distribuez-les au hasard à quatre ou cinq participants.

4. Donnez à quatre autres participants une paire de chaussettes en leur demandant de les enfiler aux mains et de les conserver pendant toute la durée du jeu. Réservez les discussions sur le partage des pièces et le port de chaussettes pour le compte rendu.

5. Eparpiller les 100 pièces restantes de façon régulière à l'intérieur du cercle.

6. Au signal «C'est parti !», les joueurs doivent tenter de ramasser le plus de pièces possibles. Cela ne prendra probablement pas plus de 2 minutes!

7. Lorsque toutes les pièces ont été ramassées, demandez aux joueurs de communiquer le montant de leur richesse au reste du groupe. Sur le tableau des richesses, notez les noms des participants et leur nombre de pièces.

Thèmes :

- L'inégalité dans la répartition des richesses
- Le déséquilibre des pouvoirs et les conséquences
- L'injustice de la pauvreté

1.3 Les jeux de sensibilisation

... La ruée sur la richesse et le pouvoir

8. Rappelez au groupe que ces pièces représentent leur richesse et leur pouvoir dans le monde. Leur richesse va influencer sur leur capacité à satisfaire leurs besoins (ex.: éducation, alimentation, santé, logement) et leurs désirs (ex.: enseignement supérieur, voitures, ordinateurs, jouets, télévision et autres produits de luxe). Les conséquences en sont les suivantes :

- **6 pièces et plus** - Les individus sont en mesure de satisfaire leurs «besoins» fondamentaux et la plupart de leurs «désirs».
- **Entre 3 et 5 pièces** - Les individus peuvent satisfaire leurs besoins fondamentaux.
- **2 pièces et moins** - Les individus vont avoir des difficultés à survivre du fait des maladies, du manque d'éducation, de la malnutrition et de l'absence de logement correct.

Partie 2 : Les dons (10 min.)

1. Expliquez aux participants qu'ils vont pouvoir, s'ils le désirent, donner des pièces aux autres. Mais ils n'y sont pas obligés. Ceux qui le feront verront leur nom inscrit sur le tableau des «Honorables donateurs».
2. Donnez 3-4 minutes aux participants pour faire don de quelques pièces, s'ils le souhaitent.
3. Ensuite, demandez les noms de ceux qui ont fait des dons, ainsi que le montant de leur don. Inscrivez-les sur le tableau des «Honorables donateurs».
4. Demandez si certains d'entre eux ont changé de catégories après avoir donné ou reçu des pièces, et matérialisez ces changements sur le tableau à l'aide de flèches.

Tableau des richesses

Très riches et très puissants	Relativement riches et relativement puissants	Peu riches et peu puissants
(6 pièces et plus)	(3 à 5 pièces)	(2 pièces et moins)

Partie 3 : Le développement de l'équité économique (40 minutes)

1. Répartissez les participants en trois groupes en fonction de leur richesse («très riches», «relativement riches» et «peu riches»).
2. Placez un des «migrants» dans chacun des trois groupes. Notez leurs réactions au fait d'être placés dans un groupe plutôt que dans un autre, mais réservez les discussions sur leur placement pour le compte rendu.

3. Distribuez les stylos et les feuilles. Chaque groupe doit élaborer un plan pour l'égalité répartition des pièces (la richesse du monde), dans le but de combler au mieux le fossé entre les différentes catégories d'individus (selon leur richesse). Le plan d'action de chacun des groupes doit:

- Expliquer ce qu'il faut faire (le cas échéant)
- Décrire ce que le groupe envisage de faire, et pourquoi
- Démontrer son équité

4. Donnez aux groupes 10 minutes pour concevoir leur plan. Expliquez-leur qu'il n'est pas nécessaire d'entrer trop dans le détail et qu'ils doivent plutôt essayer de mettre en évidence quelques-unes des actions envisageables pour éradiquer la pauvreté.

5. Demandez à chaque groupe de désigner son porte-parole pour présenter son plan et répondre aux questions. Notez les propositions sur une grande feuille de papier.

6. Ensuite, annoncez aux participants qu'un vote va avoir lieu pour décider du plan à adopter. La répartition des voix se fera comme suit:

- Chaque participant du groupe «Très riches et très puissants» - 5 voix
- Chaque participant du groupe «Relativement riches et relativement puissants» - 2 voix
- Chaque participant du groupe «Peu riches et peu puissants» - la moitié d'une voix

7. Faites voter les participants. Notez les résultats pour chacun des plans sur une grande feuille de papier. Annoncez le plan choisi.

8. Mettez ce plan à exécution, en redistribuant les richesses si nécessaire.

... La ruée sur la richesse et le pouvoir

Compte rendu et évaluation

Commencez par évoquer brièvement l'activité en soi et demandez aux participants s'ils l'ont appréciée. Puis parlez de ce qui s'est passé et de ce que les participants ont appris. Posez-leur les questions qui suivent pour faciliter la discussion.

- Que pensent les participants de la façon dont ils ont obtenu les pièces et dont elles ont été distribuées? Ont-ils le sentiment d'avoir été traités équitablement?
- Pourquoi certains ont-ils partagé leur richesse? Pour que l'on salue leur générosité? Parce qu'ils se sentaient coupables? Pour une autre raison?
- Qu'ont ressenti ceux qui ont reçu de l'argent dans la 2ème partie? De la reconnaissance? Un sentiment de paternalisme?
- Qui étaient les participants avec les chaussettes? Qui représentaient-ils? Dans quel groupe se sont-ils finalement retrouvés?
- Les trois «migrants» répartis dans les groupes ont-ils eu le sentiment d'être traités équitablement? Ce qui leur est arrivé ressemble-t-il à ce que vivent certaines personnes dans le monde? Lesquelles? Est-ce que le fait de nous retrouver là ou ailleurs est dû au seul hasard?
- Quelles étaient les différences entre les plans élaborés pour une plus juste répartition des richesses? Les plans reflétaient-ils la richesse des membres des groupes qui les proposaient?
- Pourquoi certains avaient-ils davantage de voix que d'autres lors du vote? Cela reflétait-il la réalité, selon que l'on est plus ou moins riche?

- Y-a-t-il violation des droits de l'homme lorsque richesse et pouvoir sont aussi injustement répartis? De quels droits?
- Qui sont les riches et les pauvres dans le monde, dans votre pays et votre communauté? Comment se sont-ils retrouvés dans ces situations?
- Les nantis devraient-ils se sentir concernés par la situation des démunis? Pour quelles raisons? Pour des raisons économiques, morales, religieuses, politiques ou encore de sécurité?
- Que pourraient faire les plus démunis pour améliorer leur situation? Quelles mesures les nantis ont-ils pris dans le monde et dans votre pays pour rééquilibrer les richesses et le pouvoir?
- Pensez-vous qu'il faudrait revoir la répartition des richesses et du pouvoir dans le monde? Pourquoi oui? Pourquoi non? Si oui, que proposeriez-vous pour y parvenir? Quels principes guideraient vos propositions de changement?
- La cause des droits de l'homme peut-elle servir à appuyer une nouvelle redistribution des richesses?

Quelques Repères...






Lire le recadrage du jeu des chaises (page 19)

Conseils pour l'animateur

- L'objectif de cette activité est d'amener les participants à prendre conscience de l'inégale répartition des richesses et du pouvoir dans le monde, même si l'activité risque aussi de confirmer les inégalités existantes. Pour cette raison, vous devez connaître les antécédents économiques et sociaux de votre groupe et orienter la discussion en conséquence.
- Essayez d'impliquer le plus possible les participants dans la simulation, de manière à ce qu'ils agissent réellement comme si les pièces étaient leur richesse. Vous pouvez par exemple les motiver en leur disant qu'ils pourront les conserver après l'activité pour «acheter» des boissons et des friandises pendant la pause café.
- Insistez sur le fait que, dans la réalité, s'ils donnent de leur richesse, ils perdent ce faisant les privilèges qui vont de pair.
- S'il fait trop chaud pour utiliser les chaussettes, vous pouvez imaginer d'autres moyens pour matérialiser les inégalités. Vous pouvez par exemple demander à certains joueurs d'attendre 15 à 30 secondes avant de se ruer sur les pièces. Vous pouvez aussi leur attacher une main dans le dos – la droite s'ils sont droitiers, la gauche s'ils sont gauchers.
- Les questions abordées dans le cadre du compte rendu et de l'évaluation sont complexes et peuvent exiger des discussions longues et approfondies. Si le temps est trop court, ou si le groupe est important, vous pouvez répartir les questions entre petits groupes. Ces petits groupes devront être «mélangés», c'est-à-dire formés de joueurs plus ou moins riches. Assurez-vous que tous les groupes aient la possibilité de procéder à un compte rendu en plénière, afin que tous puissent écouter et réfléchir à toutes les questions.

L'Atelier jouets

(QUINOA)

	<ul style="list-style-type: none"> • Première sensibilisation à diverses thématiques « Nord/Sud » • Développement de la créativité et de l'imagination • Écoute des autres et prise de parole
	<ul style="list-style-type: none"> • Décentration/Culture - Société (en fonction des variantes)
	<ul style="list-style-type: none"> • Atelier : 60-90 min • Débat : 60 min
	<ul style="list-style-type: none"> • De 5 à 25 enfants • De 7-8 à 12-13 ans
	<ul style="list-style-type: none"> • Stock varié de matériel de récupération (bouteilles en plastic, tetra-pack, capuchons...) et de matériel de bricolage (ciseaux, agrafeuses, poinçons, pinces...) • Pour un petite voiture (pour chaque élève) : 2 tetra-pack, 4 capuchons identiques, 2 piques à brochette <p>(Voir fiche 6 dans fiches "bricolage")</p>

Thèmes :

- Environnement : écologie, empreinte écologique, problématique des déchets, récupération/recyclage, gaspillage...
- Droits de l'enfant/humains : travail décent, accès à l'enseignement/à la santé/..., problématique des enfants des rues/enfants récupérateurs...
- Le jeu/jouet à travers la question du prix : délocalisation, condition de travail, obsolescence programmée/suggérée, société de consommation...
- Le jeu/jouet à travers la question de la culture : différence jeu/jouet, jeu coopératif, utilité du jeu, spécificités culturelles des jouets/jeux...

Déroulement

L'« atelier jouets » se décline en deux temps : une première phase de fabrication d'un jouet comme activité ludique qui servira de levier à une seconde phase de sensibilisation, conscientisation autour d'enjeux internationaux.

Phase 1 :

A partir de matériaux récupérés dans nos poubelles, véritables mines d'or, chaque enfant construit et imagine son propre jouet, d'après un modèle de base expliqué par l'animateur. On verra qu'il y a autant de jouets différents qu'il y a d'enfants...

Cette première étape est généralement introduite en présentant un jouet ou un objet fabriqué dans un atelier de récupérateurs d'un pays du « Sud » (voitures en canettes, valisettes en boîtes de conserve...). On peut ensuite demander aux enfants :

- s'ils ont une idée de sa provenance, ce qui permet de montrer sur un planisphère quelques-unes des villes où il existe une de ces énormes décharges à ciel ouvert comme au Sénégal à Dakar, aux Philippines à Manille, au Brésil, à Madagascar... ;
- pourquoi des gens fabriquent-ils des objets avec ce que l'on considère comme des ordures, ce qui permet d'introduire des thématiques comme les enfants récupérateurs, l'économie informelle, l'exode rural et ses conséquences en milieu urbain...
- ...

Après le moment de bricolage, l'animateur peut proposer aux enfants de rassembler toutes les voitures sur une table. Ceux qui le souhaitent présentent leur création au reste du groupe, ce qui permet un moment de partage et d'écoute.



1.3 Les jeux de sensibilisation

... L'Atelier jouets

Phase 2 : 4 variantes pour aller plus loin

La deuxième étape, celle de sensibilisation à diverses thématiques, peut se faire de plusieurs façons mais elle est indispensable pour ne pas se limiter à une animation de type récréative ou purement occupationnelle. Voici 4 propositions pour aller plus loin dans l'une ou l'autre thématique :

Variante 1 : Le photo-langage

(matériel spécifique : photo-langage, planisphère et version simplifiée des droits de l'enfant)

Proposer toute une série d'images qui présentent différentes réalités d'enfants à travers le monde dans des contextes très variés : enfants soldats, scolarisation des garçons et/ou des filles, travail des enfants, enfants récupérateurs, différents jeux et jouets du monde, enfants des rues...)

En sous-groupes, les enfants imaginent collectivement une histoire que leur évoque une photo choisie dans le lot en essayant de répondre à certaines questions précises concernant la situation géographique, le contexte, les différences/concordances avec leur propre réalité, des éléments d'explications de la situation imaginée....

Après 10-15 minutes, un porte-parole de chaque sous-groupe explique à tout le monde l'histoire de la photo. Le reste du groupe est encouragé à réagir, questionner, compléter...

L'animateur a ensuite la possibilité d'expliquer le contexte réel de la photo et de compléter par un bref exposé sur la/ les thématiques induites par la photo (accès à l'éducation, le travail des enfants... et, plus globalement, les droits de l'enfant)

Variante 2 : Le jouet à l'ère de la mondialisation

Cette variante nécessite un petit travail d'investigation de la part des enfants en amont de l'animation. L'idée est de leur demander de choisir chez eux un ou deux jouets qu'ils affectionnent particulièrement et d'essayer de découvrir d'où ils viennent (trouver le « Made in... ») afin de situer sur une carte du monde le pays d'origine. Le jour de l'animation, les enfants mettront en commun les résultats de leurs enquêtes et il y a de fortes chances que 70 à 80 % des jouets aient été manufacturés en Chine.

On peut alors poser la question aux enfants « d'après vous, pourquoi la plupart des jouets sont fabriqués en Chine ? » et d'expliquer de manière simplifiée que le jouet est un **bien de consommation** comme beaucoup d'autres, qui fait l'objet d'un grand marché économique au niveau mondial. Quelques **multinationales** se partagent l'immense marché du jouet et cherchent à faire le plus grand **profit** possible. Parmi elles, on peut citer Mattel (produits Barbie et Fisher-Price notamment) et Hasbor, deux entreprises américaines, qui ont **délocalisé** la plupart de leurs usines de production en Chine. Pour maximiser les profits, il faut **diminuer le plus possible les coûts de fabrication et de commercialisation** du produit : trouver la main-d'œuvre la moins chère, les matières premières les moins chères, les transports les moins chers, les emballages les moins chers, les publicités les moins chères, etc. (pour en savoir plus sur le marché du jouet : *Carole Crabbé & Isabelle Delforge, 'Jouets de la mondialisation', Editions Vista / Magasins du Monde-Oxfam, 2002*).

Cette variante est idéale si on souhaite aborder des thématiques telles que les droits de l'homme/de l'enfant, les conditions de travail, le travail des enfants, la société de consommation... Elle permet également de travailler sur la notion de prix (part du prix de vente allouée au coût des matières premières, au salaire du travailleur, au packaging, à la publicité, au bénéfice du distributeur et du grand magasin...).

Variante 3 : Le jouet comme fait universel et culturel

En partant de quelques questions simples (Connaissez-vous des jouets utilisés par des enfants qui vivent ailleurs dans le monde ? Connaissez-vous un jouet universel ? Lequel ?...) ou en apportant un jouet/un jeu d'un autre pays (Awélé...) ou « traditionnel » (toupie, osselet...), on peut se questionner sur l'utilité du jeu. Le jeu comme outil d'apprentissage ou de reproduction des règles de vie, des valeurs, de certaines qualités culturellement valorisées comme l'adresse, le courage, le partage, l'entraide... Quelles sont les différences entre jeux et jouets (collectif ou individuel), entre jeux et jouets d'aujourd'hui et ceux plus traditionnels...

Cette variante peut également amener les enfants à (re)découvrir des façons de s'amuser plus simplement, « sans obligation d'achat », plus spontanément, en les encourageant à (re)faire appel à leur imagination et à leur créativité et à se questionner sur des notions telles que la perte de la richesse culturelle dans le domaine des jeux et des jouets ou la standardisation des envies et faux besoins créés par la publicité. En effet, dans les pays dits « développés/industrialisés », les jeux traditionnels (marelle, cerceau, toupie, cache-cache, sauts à la corde, cartes, dominos...), qui ne nécessitent généralement que très peu de matériel (souvent trouvé dans la nature), ont tendance à disparaître au profit des jeux créés par l'industrie du jouet. L'explosion relativement récente de la consommation massive tant des biens que des loisirs, a pour conséquence directe que les enfants n'ont bien souvent plus le temps de s'ennuyer (horaire surchargé entre les cours de musique ou de sport du mercredi, les heures passées devant un écran de TV ou d'ordinateur...) et donc de faire appel à leur créativité et imagination pour s'occuper et s'amuser.

1.3 Les jeux de sensibilisation

... L'Atelier jouets

Variante 4 : Le jouet et l'environnement

Le bricolage à base de matériaux de récupération permet également d'enchaîner sur la problématique des déchets et de la gestion des déchets. Même si les demandes concernant la sensibilisation au tri des déchets sont très courantes, nous pensons qu'il est nécessaire de creuser un peu pour ne pas faire passer l'idée simpliste que si les enfants trient le monde ira mieux. D'une part, parce que c'est faux (on sait que pour chaque poubelle chez le particulier, une quantité largement supérieure de déchets est produite en amont dans la production des biens) et, d'autre part, parce qu'il nous paraît particulièrement peu porteur de culpabiliser les enfants. Il est nettement plus important de leur faire comprendre que les solutions ne sont pas à chercher prioritairement dans le tri des déchets mais bien dans la diminution des produits qui les génèrent : produits suremballés, à durée de vie très courte (obsolescence programmée et suggérée)...

Une bonne manière de procéder est de demander aux enfants d'essayer de reconstituer la chaîne de production soit d'un jouet, soit de n'importe quel bien de consommation comme un de ces petits berlingots de jus d'orange qu'on trouve dans de nombreuses collations d'enfants.

Quelle que soit la variante utilisée, il est important de favoriser une continuité à l'atelier pour que les contenus que vous apportez ne paraissent pas anecdotiques et pour que les enfants ne restent pas sur un sentiment de culpabilité lié à des habitudes de consommation sur lesquelles ils n'ont que très peu de prise. Que ce soit en s'assurant que le groupe sera amené à approfondir l'une ou l'autre thématique ou en proposant une mise en projet un peu plus concrète, comme par exemple une expo des créations des enfants pour sensibiliser d'autres jeunes, la mise en place d'un système de collations collectives, l'organisation d'une bourse d'échange de jouets à la période des fêtes...

Exemple du petit jus :

L'idée est de demander « que faut-il pour faire un petit berlingot de jus ? » : du jus, un berlingot et une paille. « Que faut-il pour faire le jus, le berlingot et la paille ? ». On dessine chaque élément au tableau et on continue à les questionner pour compléter le schéma. Pour 1 litre de jus (9 fois sur 10 à base de jus concentré) : environ 1m² de culture – 25 litres d'eau pour l'irrigation et le procédé pour faire du jus concentré – environ 0,1 litre de pétrole pour le transport en bateau et camion (3/4 du jus d'orange consommé en Europe est fabriqué à base de concentré produit au Brésil à 12.000km), pour les engrais chimiques et pour les l'équipement agricole... Si on regarde le bilan du jus produit en Floride, on atteint 1000 litres d'eau et 2 litres de pétrole par litre de jus (arrosage et engrais). On fait le même découpage pour le contenant et la paille... Au final, on obtient une vue globale un peu plus complète et complexe de ce qui est nécessaire pour un simple petit jus. Cette manière de fonctionner permet de montrer les limites d'un modèle de production (extrêmement énergivore et gourmand en eau), de parler des notions d'empreinte écologique et d'eau virtuelle et, surtout, d'expliquer l'importance de favoriser un autre rapport à la consommation.

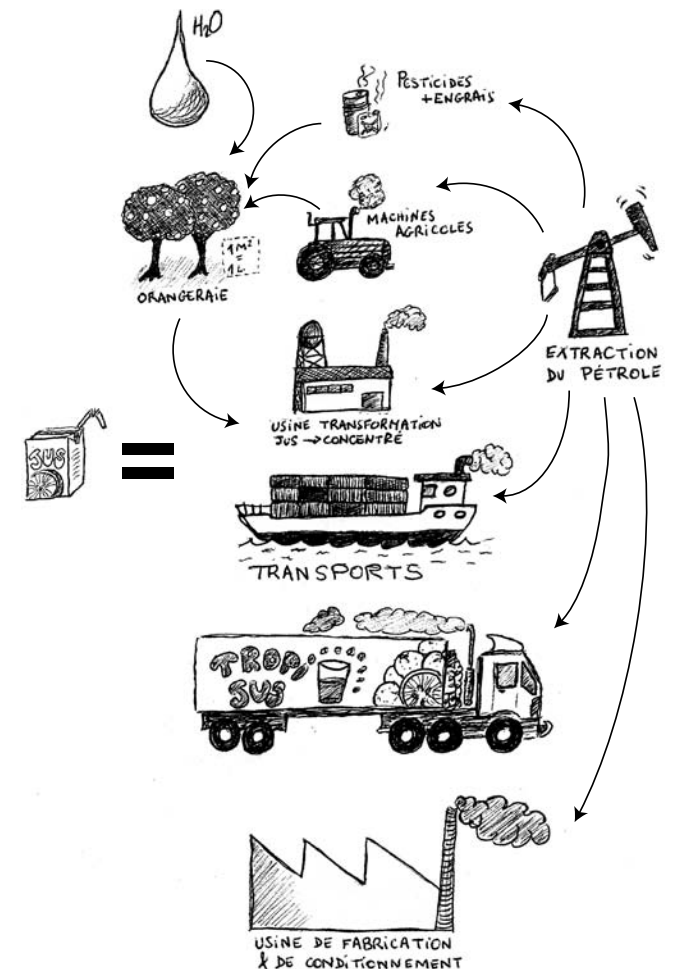


Illustration inspirée du schéma « Production industrielle d'un œuf » in « Manuel de Design en Permaculture » de Bill Mollison

Le Ciné-débat

	<ul style="list-style-type: none">• Initier ou approfondir un thème
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration - Compréhension/culture-Société
	<ul style="list-style-type: none">• En fonction du film et du débat
	<ul style="list-style-type: none">• Jeunes et adultes
	<ul style="list-style-type: none">• Un lecteur DVD ou vidéo et une télévision ou un ordinateur

Thèmes :

- Tous les thèmes liés à l'éducation au développement

Description

Encore une fois, les documentaires ne sont que des outils qui demandent à être exploités. Ils seront rarement employés seuls, ils serviront plutôt de porte d'entrée ou de recadrage d'autres outils en illustrant des propos abordés précédemment, en suscitant le débat, en jouant l'avocat du diable ou encore en synthétisant les contenus d'une autre activité.

Un atout du ciné-débat est également le fait que, contrairement à d'autres outils, il permet d'aborder des contenus avec un groupe restreint. De plus, il permet de mettre des images et de donner la parole au « Sud ».

Conseils

Il est important que l'animateur ait visionné le film avant et préparé des questions types pour la partie recadrage. De même, s'assurer que l'on maîtrise suffisamment les enjeux abordés par le documentaire que qu'on a choisi de diffuser pour pouvoir élargir le débat par la suite.

Après avoir visionné le documentaire, commencez par un moment de partage du ressenti. Certains documentaires peuvent en effet choquer, il est donc important que les participants puissent partager leurs sentiments afin de les dépasser et d'être capables de construire collectivement une vision positive de changement. Suivra une partie analyse pour décoder, complexifier et éventuellement mettre en lien avec les activités précédentes le message véhiculé par le documentaire.

Fiche recadrage type

- Quels sont les sentiments provoqués par ce film ? Comment vous sentez-vous ?
- Que pensez-vous de ce film ?
- De quelle façon le film présente-t-il les choses ? Quel est le but du réalisateur, que veut-il faire passer comme message ?
- A qui s'adresse le réalisateur ? De quelle manière ? Les spectateurs sont-ils considérés comme des observateurs ou comme des acteurs ?
- Vous reconnaissez vous dans l'un ou l'autre acteur du film ?
- Quels sont les objectifs/intentions/arguments des différentes personnes interrogées ?
- Pourquoi pensez-vous qu'on vous propose de voir ce film ? Quels rapports entre ce film et ... ?

Proposition de films/Les classiques de l'ED

- Pour déconstruire la notion d'aide : Nioro du Sahel, Jeunesse Sans Frontière...
- Pour déconstruire le modèle agroindustriel : Monsanto, We feed the world, Je mange donc je suis, Une pêche d'enfer...
- Pour une réflexion sur les limites du système : L'île aux Fleurs, The story of stuff...
- Pour aborder les alternatives : Un autre monde est possible, La Era del Buen Vivir, Solutions locales pour un désordre global...

1.3 Les jeux de sensibilisation

Des p'tits outils pour réfléchir à

la démarche d'un projet international ...

Avant le projet :

Fleurs et pralines

Objectifs

Sortir de la notion d'aide, élargir la réflexion par rapport à ce qu'on apporte et ce qu'on reçoit lors d'un projet international.

Déroulement

- Diviser le groupe en deux sous-groupes. Le premier groupe représente le groupe de belges, le second représente le partenaire local, la communauté d'accueil. Les belges réfléchiront à : quel est le ballotin de pralines qu'ils emporteront dans leurs valises pour offrir au partenaire et à la communauté ? Le second groupe réfléchira lui au bouquet de fleurs que le partenaire et la communauté offriront aux belges qui les visitent.
- Mise en commun des fleurs et des pralines.

Quelques Repères

La dynamique des projets internationaux tels que proposés par Quinoa se veut résolument ancrée dans la sphère du don contre don. Le don, redéfini comme une relation sociale dynamique impliquant la réciprocité, offre un contre-modèle aux approches unilatérales et utilitaristes des relations « Nord/Sud ». Jacques Gotbout¹⁰, sociologue québécois du courant anti-utilitariste membre du mouvement MAUSS¹¹, distingue trois systèmes de circulation de biens et de services à l'œuvre dans la société :

- *Le marché*, dont la fonction est de faciliter la circulation des biens moyennant le paiement d'un prix. Le marché est fondé sur le principe d'équivalence. Et le rapport social y prend souvent fin avec la prestation du service.

- *L'État*, dont la fonction est de garantir la jouissance de leurs droits par les citoyens en traitant de la même manière tous ceux qui sont dans une même catégorie sociale. L'État est fondé sur les principes d'égalité et de justice.
- *Le don*, qui est un système d'échanges dans lequel la circulation des biens est au service des liens sociaux. Le don est fondé sur le principe de la dette positive (on donne pour que l'autre puisse donner à son tour). Un don sans possibilité de contre-don se mue en rapport de force et de domination. Mais le contre-don n'a pas nécessairement pour destinataire le donateur initial.

Cette sphère du don contre don permet dès lors de comprendre l'humain à partir d'une autre grille de lecture que celle de l'intérêt privé et du profit (sphère du marché) ou du devoir et du principe de redistribution (sphère de l'Etat) (cfr grille de lecture ci-dessous). C'est donc avant tout le lien social qui est la base de toute société car tout homme a un besoin irrémédiable de se sentir appartenir à un groupe, l'idée d'être humain isolé, c'est-à-dire d'un individu, ne fonctionne pas, l'être humain est avant tout un être social.

L'important est donc le lien qu'on crée et pas le ballotin de pralines en soi. C'est se rendre compte qu'on appartient tous à un même monde, à une même humanité et que, là-bas comme ici, des personnes créent d'autres possibles.

En outre, la réflexion sur le don contre don permet d'amoindrir la désillusion au retour (« on n'a servi à rien »). L'envie de participer à un tel projet, recentrée dans cette sphère permet en effet de partir avec une autre finalité en tête que celle de se rendre « utile » et d'aider les populations « dans le besoin ». C'est bien plus dans une dynamique d'échanges, de rencontres et de découvertes que le départ s'inscrit.

10 Gotbout, J. « L'esprit du Don », La découverte, Paris, 2000

11 Mouvement pour l'Anti-Utilitarisme dans les Sciences Sociales

... Fleurs et pralines

Grille de lecture du "don contre don":

	Marché	Don	Etat
Principe	EQUIVALENCE	DETTE POSITIVE	EGALITE
Finalité du système	LE PROFIT	LE LIEN SOCIAL	REPARTITION, REDISTRIBUTION
Circulation des biens	Les biens s'échangent contre un équivalent argent Marchandises, capitaux, actions, services	Les biens valent ce que vaut une relation et la nourrissent Temps, énergie, cadeaux, expériences...	Système de droits et de devoirs Services publics, impôts...
Finalité des échanges	Liquidation de la dette	Etat de dette désiré et souhaité	Intérêt public
Type de lien	Liens commerciaux, rupture	Relations sociales interpersonnelles	Liens impersonnels, indirects
Modèle de société	Néo-libéralisme mondialisé	Multitude de dynamiques d'auto-organisation	Etat providence – Etat policier/ communiste (historique)
Vision du développement	Croissance économique Main invisible	Valorisation d'alternatives locales Réciprocité	Lutte contre la pauvreté partenariat
Valeurs	Liberté individuelle, compétitivité	Collectivité, solidarité, Autonomie	Egalité, justice

1.3 Les jeux de sensibilisation

Le Jeu des images « Nord/Sud »

Objectifs

- Mettre en lumière l'hétérogénéité des représentations spontanées et la diversité des points de vue ; déconstruire une vision exotique ou misérabiliste du « Sud » ; permettre à chacun d'exprimer sa vision et la confronter avec le cadre dans lequel l'expérience s'inscrit.

Déroulement

- Répartir des images sur une table et inviter chacun à choisir 1 à 3 images qui symboliseraient une réponse à différentes questions (au choix selon les objectifs de l'animation). Exemples de questions :
 - Quelle est pour vous l'image la plus représentative d'un pays du « Sud »/d'un pays du « Nord » ?
 - Qu'est-ce qui vous pousse à vous engager dans une telle expérience (un projet international, une rencontre d'acteurs du « Sud », un projet d'échanges...)?
 - Comment vous représentez-vous votre projet/ce qui vous attend ?
 - Un projet international réussi, c'est...
- Mise en commun : chacun commente ses choix (l'animateur prend des notes, gère le temps de parole et est le garant d'une écoute respectueuse). L'animateur peut proposer au groupe de réfléchir aux points de convergence qui les unissent autour d'un projet commun. Il peut également revenir sur d'éventuelles attentes, motivations ou représentations qui divergeraient complètement du cadre du projet, des objectifs de l'expérience ou les garder en mémoire pour un échange ultérieur.
- Remarque : les notes prises lors de cette animation peuvent être réutilisées pour alimenter une évaluation du parcours personnel/du projet/de l'évolution des visions des participants... à l'issue de l'expérience.

De très chouettes guides écrits par d'autres associations proposent de petits outils d'animation, des fiches pédagogiques, des pistes de réflexions pour aborder la préparation au départ mais aussi la question du retour et surtout la dimension éducation au développement d'un tel projet :

« Going international, opportunities for all » de SALTO-YOUTH inclusion resource centre : <http://www.salto-youth.net/downloads/4-17-397/GoingInternational.pdf>.

« Un Visa pour le voyage » du CCFD (6 cahiers) : http://ccfd-terresolidaire.org/ewb_pages/o/outil_535.php

Des p'tits outils pour réfléchir à

la démarche d'un projet international ...

Pendant le projet :

Puisque la dynamique principale dans laquelle s'inscrivent les projets internationaux est celle de l'échange et de la rencontre et qu'il n'y a donc pas de projet concret auquel le groupe pourrait prendre part, il arrive souvent que le groupe n'ait pas un programme détaillé à respecter et que les moments de temps libres soient nombreux. Le groupe a parfois alors l'impression de « s'ennuyer ». S'ennuyer ? Alors que tous ces moments ne demandent qu'à être saisis pour partager et échanger avec les populations locales et découvrir un tout autre quotidien que le nôtre. Quelle chance donc de disposer de tout ce temps ! Apprendre à se détacher de sa montre (un dicton africain ne dit-il pas « vous avez la montre, nous on a le temps »...) et de son agenda bien rempli est le premier pas pour pouvoir profiter pleinement de tous ces moments informels. Quelques petits outils existent aussi pour susciter la curiosité auprès des volontaires et mettre en place des activités avec la communauté d'accueil :

- Faire une carte de la localité qui accueille le groupe ou un arbre généalogique de la communauté permettra souvent d'en apprendre beaucoup sur leur histoire ;
- Cuisiner avec les femmes de la communauté d'accueil et proposer un repas à la belge ;
- Organiser une rencontre avec les jeunes de la communauté pour discuter des rêves de chacun ;
- Penser à amener des jeux coopératifs à organiser avec les enfants de la communauté, les parents seront les plus grands spectateurs et raffoleront tout autant ! ;
- Penser à amener des photos de votre quotidien, de votre famille et amis, des réalités belges pour partager avec vos hôtes. Penser également à emmener une carte du monde pour montrer où vous vivez !
- Penser aux intérêts et compétences spécifiques aux membres du groupe qui permettront de faciliter la rencontre, que ce soit via la musique, la danse, le sport... ;
- ...

Se rappeler que la curiosité se cultive et que, souvent, un petit pas plus loin vous entraîne vers bien des richesses insoupçonnées...

Des p'tits outils pour réfléchir à la démarche d'un projet international ...

Après le projet :

Les projets internationaux sont l'occasion de mettre en pratique les trois étapes de la démarche interculturelle proposée par Margalit Cohen-Emerique et expliquée ci-dessus. Aussi préparé que le groupe peut être, le séjour sur place offrira certainement l'une ou l'autre incompréhension, l'un ou l'autre « choc culturel ». L'important est donc bien de décoder ces chocs pour les dépasser et pouvoir négocier par la suite.

ITECO, d'après la grille de Margalit Cohen-Emerique, propose une grille d'analyse pertinente pour décoder ces chocs :

Les acteurs

1. Qui sont les acteurs en présence dans cette situation interculturelle ? Quelles sont leurs identités (âge, sexe, profession, origine culturelle, sociale, nationale, groupe d'appartenance...)?
2. Quel type de rapport y a-t-il entre les différents acteurs (égalitaire ou inégalitaire, position « haute », position « basse », rapport d'aide, professionnel...)?
3. Quel type de rapport y a-t-il de manière générale entre les groupes d'appartenances des principaux acteurs ?

La situation et le choc

4. Quel est le contexte historique, psychologique, politique, économique de la situation dans laquelle se déroule la scène ?
5. La réaction de choc : sentiments vécus et, éventuellement, les comportements que la situation de choc a suscités.
6. Les représentations, les valeurs, les normes, les conceptions, les préjugés, bref, le cadre de référence de la personne qui a vécu le choc.

7. Quelle image se dégage de l'analyse du point 6 concernant l'autre groupe (neutre, légèrement négative, légèrement ridicule, négative, très négative, stigmatisée, positive, très positive, irréaliste...)

Le cadre de référence culturelle

8. Autour de quoi tourne la situation (zones sensibles, images guides) ? Différentes conceptions de l'argent, de l'espace, du rôle des parents, des relations homme-femme...
9. A propos de ces éléments pivots, décrire les représentations, les valeurs, les normes, les conceptions, les préjugés, bref le cadre de référence de la personne ou du groupe qui est à l'origine du choc, qui a provoqué le choc chez le narrateur.

Et après





10. Cet incident critique pose-t-il un problème de fond concernant soit votre pratique professionnelle soit, de façon générale, le respect de différences en situation interculturelle ? Quelles sont les ressources à votre disposition à utiliser afin de mettre en place une stratégie pour dépasser la difficulté ? Quelles sont les alternatives qu'on aurait pu mettre en œuvre.

Des supers jeux

(mais qui demandent une formation préalable...)

Jeu de la ficelle - Quinoa

Le jeu de la ficelle est un jeu interactif qui permet de représenter par une ficelle les liens, implications et impacts de nos choix de consommation. Il offre un éclairage sur les relations entre le contenu de l'assiette moyenne du Belge et diverses problématiques comme la qualité de l'eau, la dette extérieure d'un pays du « Sud », la malnutrition, le réchauffement climatique ou les conditions de travail d'un ouvrier au Costa Rica.

	<ul style="list-style-type: none">• Construire un regard critique sur la société de consommation et ses impacts• Mieux comprendre les enjeux de la mondialisation et la notion d'interdépendance• Favoriser la construction d'une pensée globale, complexe et critique• Envisager sa place en tant qu'acteur de la société• Ouvrir des perspectives d'actions alternatives, individuelles et collectives, au modèle actuel
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration/Société-Culture
	<ul style="list-style-type: none">• Minimum 3 heures
	<ul style="list-style-type: none">• Minimum 15 personnes

Thèmes :





- Alimentation
- Interdépendances « Nord/Sud », locales/globales, sectorielles
- Mondialisation
- Citoyenneté
- Approche systémique

Contact :

Quinoa – rue d'Edimbourg, 26 – 1050 Bruxelles
Tel : 02.893.08.70
info@quinoa.be

Sudestan - SCI

Le Sudestan emmène les participants dans quatre pays imaginaires dont ils vont devenir les ministres sur une période allant de 1945 à 2001. Afin de développer leur pays et de lui assurer une certaine stabilité, ils vont devoir composer avec l'emprunt (et donc la dette), les pressions internationales, le contexte géopolitique et les lois du marché.

	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre les mécanismes complexes qui entretiennent les inégalités « Nord/Sud » : problématique de la dette, rapports de force inégalitaires entre pays occidentaux et pays du « Sud »• Décortiquer la notion de développement• Comprendre la complexité de la gestion d'un pays• Envisager des pistes d'actions possibles en vue d'un monde plus juste et solidaire
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration/Société-Compréhension
	<ul style="list-style-type: none">• Minimum 3 heures
	<ul style="list-style-type: none">• De 6 à 24 personnes

Thèmes :

- Dette des pays du « Sud »
- Origines des inégalités « Nord/Sud » et mécanismes qui les entretiennent
- Rôle et fonctionnement des Institutions Financières Internationales (FMI, BM)





Contact :

SCI - Rue Van Elewyck, 35 - 1050 Bruxelles
Tel : 02.649.07.38
sci@scibelgium.be

Navatane

- SOS-Faim

Les participants jouent le rôle d'un agriculteur travaillant dans un pays imaginaire. Certains vivent de l'agriculture familiale et d'autres de l'agro-industrie. Le but du jeu est d'essayer de gagner sa vie en cultivant et vendant les produits de sa ferme. Ces derniers doivent faire face à la concurrence internationale, au pouvoir de la grande distribution et se confronter aux politiques mises en place par les gouvernements.

	<ul style="list-style-type: none">• Etre capable d'identifier certaines causes d'inégalités entre les agriculteurs• Prendre conscience de l'obstacle que constitue la libéralisation du commerce international pour le développement et le maintien des productions locales et familiales• Développer un regard critique sur la libéralisation du commerce international et le pouvoir de l'industrie agro-alimentaire• Prendre connaissance du droit à la souveraineté alimentaire
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration/Société - Compréhension
	<ul style="list-style-type: none">• Minimum 3 heures
	<ul style="list-style-type: none">• De 12 à 35 personnes

Thèmes :

- Concurrence déloyale entre agro-industrie et agriculture paysanne
- Souveraineté alimentaire comme alternative





Contact :

Sos Faim - 4, rue aux laines – 1000 Bruxelles
Tél : 02.548.06.70
info.be@sosfaim.org

Focus on Diamond

- Commission Justice et Paix

A travers un jeu de plateau/jeu de rôle, Focus on Diamond permet d'aborder une réflexion sur la situation et l'interaction des acteurs en présence dans la filière d'exploitation du diamant en République Démocratique du Congo, en se mettant dans la peau d'un creuseur, d'un exploitant, d'un représentant d'une société minière, de l'Etat...

	<ul style="list-style-type: none">• Mieux comprendre le problème du pillage des ressources naturelles et les enjeux qui en découlent• Mieux comprendre les liens existants entre consommateurs du « Nord » et situations vécues au « Sud »
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration/Société
	<ul style="list-style-type: none">• Minimum 2 heures
	<ul style="list-style-type: none">• De 6 à 30 joueurs

Thèmes :

- Exploitation des ressources minières
- Bonne gouvernance
- Conflit armé





Contact :

Commission Justice et Paix - Rue Maurice Liétart, 31/6 –
1150 Bruxelles
Tel : 02.738.08.01
info@justicepaix.be

SAFAR

- SCI

Safar signifie 'voyager' en hindi. Les participants partent pour un voyage fictif en Inde, un pays aux facettes sociales et culturelles multiples, où le tourisme est certes développé mais souvent assez éloigné de la réalité locale. Durant ce voyage, les participants, répartis en sous-groupes, vont devoir réaliser une série de choix. A la fin, ils découvriront les impacts de leurs choix à différents niveaux.

	<ul style="list-style-type: none">• Prendre conscience de la responsabilité du voyageur• Réfléchir à notre manière d'agir (de voyager, de consommer) et aux alternatives existantes
	<ul style="list-style-type: none">• Décentration-Compréhension/Culture
	<ul style="list-style-type: none">• 90 minutes
	<ul style="list-style-type: none">• De 12 à 24 joueurs

Thèmes :

- Tourisme et ses impacts dans le monde (économiques, sociaux, environnementaux, culturels)

Contact :

SCI - Rue Van Elewyck, 35 - 1050 Bruxelles
Tel : 02.649.07.38
sci@scibelgium.be

1.4 Comment aborder les alternatives ?

Pourquoi aborder les alternatives ?

Une animation d'ED doit également tenir compte des effets psychologiques occasionnés par la prise de conscience des enjeux globaux de la mondialisation. Un partage des émotions peut souvent s'avérer pertinent en fin d'animation. Par ailleurs, il importe également de terminer par un moment consacré aux leviers de changement social accessibles à votre public et aux alternatives qui se mettent en place pour répondre tant aux inégalités « Nord/Sud » qu'aux impasses du système économique actuel. Cette valorisation des alternatives est le terreau premier de la construction d'un regard positif sur le monde car elle encourage les personnes à s'engager, individuellement et collectivement, au sein de processus qui visent la transformation sociale. Rappelons que cet objectif d'engagement représente l'objectif général du secteur de l'ED. Mais qu'entend-t-on par engagement ? De nombreuses définitions existent mais nous préférons partager avec vous la classification que nous utilisons dans nos projets afin d'éclaircir cette notion.

- **La sphère politique ou la participation politique**, c'est-à-dire investir les nombreux espaces qu'offre la sphère politique pour faire entendre ses idées et favoriser l'émergence de décisions, de lois ou d'accords qui tiennent compte des enjeux globaux contemporains de manière systémique. Exemple : la commission « Nord/Sud » de votre commune, un comité de quartier, le Conseil de la Jeunesse, les partis politiques, les syndicats, etc.
- **La sphère de l'espace public ou l'interpellation citoyenne**, c'est-à-dire se mobiliser dans l'espace public en vue de médiatiser et/ou politiser un enjeu de société. Il s'agit d'attirer l'attention des responsables politiques sur une injustice ou une atteinte à l'intérêt

général. Cette interpellation peut prendre la forme de manifestation, d'action directe non-violente, de pétition, voire de plaidoyer politique.

- **La sphère du marché ou la consommation**, c'est-à-dire proposer des alternatives aux circuits de consommation de masse. D'une part, il s'agit de renverser les impacts négatifs que notre modèle de consommation peut avoir sur la santé, l'environnement et le social pour en faire une sphère qui contribue au maintien de la biodiversité, de la prévention sanitaire et de la convivialité. D'autre part, il s'agit, à l'échelle locale, d'appliquer un système de valeurs et des mécanismes alternatifs au modèle capitaliste portant en lui les germes d'une nouvelle forme d'organisation sociale. Exemple : les Groupes d'Achat Solidaire de l'Agriculture Paysanne, les systèmes d'échanges locaux, les entreprises d'économie sociale et solidaire, les habitats groupés, etc.

Quelques techniques

Il n'existe pas, à proprement parler, d'outil pédagogique vous permettant d'aborder les alternatives ou l'engagement. Cependant, il existe des supports ou des techniques pédagogiques qui vous offriront l'opportunité de lancer un débat sur l'engagement et de présenter des pistes. Voici quelques-unes des techniques que nous apprécions et leurs avantages pédagogiques :

- **Le spectrogramme des alternatives**

Tracez une grande croix sur le sol (à l'aide de bande adhésive de masquage). Chacun des deux axes représente une échelle entre deux idées. A titre d'exemple, l'axe horizontal représente l'échelle

Souhaitable – Pas souhaitable et l'axe vertical représente l'échelle *Efficace – Pas efficace*. Ensuite, citez une alternative relative au sujet que vous abordez. Choisissez expressément des sujets qui vont faire débat : taxer les grosses fortunes, relocaliser l'économie, abolir les frontières, faire la révolution, interdire la pub, etc. Pour chaque idée, demandez aux participants de se placer dans le spectrogramme. Vous faites un tour des différentes positions en invitant quelques participants à expliquer leur choix. En fonction des arguments avancés, les autres participants peuvent se repositionner dans le spectrogramme. Vous pouvez évidemment changer les axes du débat. Par exemple : *individuel - collectif ; sphère du marché - sphère politique ; local – global ; réaliste – utopiste ; je le ferais ; je ne le ferais pas*.

Les avantages pédagogiques de cette technique :
Pratique avec un public qui ne serait pas informé sur les alternatives existantes. Vous pourrez vous-même choisir un échantillon d'alternatives à présenter rapidement. Le spectrogramme vous permettra également d'ouvrir un débat très facilement et ce, de manière dynamique. Des idées émergeront des participants et vous n'aurez qu'à en faire la synthèse en fin d'animation.

- **L'arbre des possibles**

Dessinez les contours d'un grand arbre au sol à l'aide de bande adhésive de masquage. Les racines représentent les actions individuelles, le tronc les actions collectives et le feuillage les actions au niveau global/international, voire un projet de société alternatif. Invitez les participants à inscrire leurs idées sur des post-it et à aller les placer dans l'arbre. Faites le tour des alternatives proposées en demandant, par exemple, d'expliquer les moins connues. Ainsi, les

participants exposeront entre eux, ce qu'est un GASAP, ce qu'est la responsabilité sociale des entreprises, ce qu'est la taxe Tobin... Terminez l'animation en débattant des synergies et complémentarités qui existent entre les différents niveaux d'action.

Les avantages pédagogiques de cette technique :

Idéal avec un public qui est déjà sensibilisé et qui se questionne plus en profondeur sur la pertinence de certaines solutions proposées. Cette technique fera participer tout le groupe et favorisera l'échange de savoir. Cette représentation permet en outre de mettre en évidence la complémentarité des initiatives à différents échelons. Elle vous permettra enfin d'aborder la question du projet de société que nous voulons voir émerger au travers de notre engagement.

- **Le support vidéo**

Vous pouvez également clôturer votre animation par un film qui donne de l'espoir en présentant des acteurs de changement social et des initiatives citoyennes. A titre d'exemple, nous pouvons vous conseiller :

- « *Solutions locales pour un désordre global* » de Coline Serreau : présente des initiatives locales et collectives en Europe et ailleurs ;
- « *Un autre monde est possible* » de Kenny Arkanna : présente les Forums sociaux mondiaux et donne la parole aux militants du « Sud » ;
- « *La Era del Buen vivir* » d'Aline Dehasse et Jeroen Verhoeven : présente des alternatives locales sur base de la cosmovision Maya au Guatemala.

Les avantages pédagogiques de cette technique :

Adapté à tout public, le documentaire remplit tant l'objectif de sensibilisation que d'accompagnement à l'action grâce aux informations fournies quant aux

projets, revendications et alternatives existantes. Après des animations qui s'adressent le plus souvent à la logique ou à l'imagerie, cette technique aura l'avantage de s'adresser aux participants au travers du ressenti et de l'émotion. De plus, les nombreux documentaires internationaux construits autour de rencontres d'acteurs sociaux de part le monde offrent l'occasion d'entendre la parole du « Sud ».

- **Le décodage systémique**

Divisez votre public en plusieurs sous-groupes. A chacun d'entre eux, donnez des articles présentant diverses « alternatives » telles qu'un SEL (système d'échange local), un GASAP, les agrocarburants... Les participants ont pour consigne d'analyser la pertinence du projet en regard à la crise systémique actuelle. Ils devront déterminer dans quelles mesures le projet qu'ils analysent répond efficacement aux multiples crises actuelles, dans quelles mesures il est neutre ou dans quelles mesures il peut s'avérer négatif. Aidez vos participants en affichant au mur un tableau qui énonce les crises économique, sociale, environnementale, alimentaire, énergétique, climatique, politique. Ensuite, chaque sous-groupe partage en plénière le résultat de leur analyse en exposant les effets (positif-neutre-négatif) de leur projet sur les différentes crises. Au travers d'un débat, le groupe prend conscience des fausses solutions qui sont souvent proposées actuellement et de la nécessité d'apporter des réponses systémiques à la crise.

Les avantages pédagogiques de cette technique :

Bien que l'exercice puisse paraître simple ou relever du bon sens, il permet de familiariser vos participants à la pensée systémique. Aussi, il permet d'approfondir la réflexion sur quelques initiatives choisies. Cette

technique favorise la mise en débat sur les alternatives proposées et qui ne font pas toujours l'unanimité ! Que ce soit le nucléaire, les voitures électriques ou le commerce équitable, les avis divergent et cela s'explique le plus souvent de part le fait que ces alternatives répondent à certaines crises mais pas à toutes. A l'inverse, cette technique permet de faire prendre conscience de l'importance d'initiatives *a priori* anodines comme celle d'un Groupe d'Achat Solidaire de l'Agriculture Paysanne : il s'agit bel et bien d'une alternative systémique dans le sens où elle engendre des effets positifs dans de nombreux domaines (économique, social, environnemental, alimentaire, énergétique, climatique) sans avoir d'effet secondaire négatif.

Les idées clés à partager et les pièges à éviter

Dans le cadre d'une animation sur les alternatives et sur l'engagement, un danger guette ! Il n'est pas rare qu'un pessimisme ambiant s'empare de votre public. Or, ce ressenti constitue un obstacle de taille à l'engagement et engendre une vision pessimiste chez vos participants peut s'avérer très contre-productif. Il est primordial d'avoir une vision positive et optimiste sur les opportunités/capacités de changement social, premier pas sine qua non vers l'engagement. Les médias ne jouent pas ce rôle, les catastrophes se vendent mieux que les victoires ; à nous dès lors de construire le récit de nos avancées. Les mêmes réflexions surgissent régulièrement lors d'animations sur les alternatives. *Cela ne sert à rien ! Pourquoi m'engagerais-je si les autres ne le font pas ? Par où commencer ? J'ai pas vraiment de temps à sacrifier !* Voici quelques réflexions qui vous permettront de répondre à ces questions.

- **Passer de l'individuel au collectif, de la sphère du marché à celle du politique**

Spontanément, la première solution qui viendra à l'esprit de vos participants sera de consommer de manière plus responsable. Ce n'est pas surprenant puisque même les publicités nous proposent de faire un geste pour l'environnement en achetant tel ou tel produit. Cependant, en invitant chacun à agir de manière isolée, au travers de notre pouvoir d'achat, la « consommation responsable » ne rompt pas avec les principes qui sont à la base des crises actuelles. Acheter bio, équitable ou de saison dans un supermarché relève d'une certaine pertinence mais imaginer que la crise systémique actuelle puisse se résorber par les miracles de la main invisible du marché est un leurre. L'enjeu est de taille et, bien que les comportements d'achats solidaires s'avèrent être pertinents en termes d'impact sur le court terme, c'est un premier pas qui doit être dépassé en vue d'espérer voir apparaître un système juste et solidaire. Ce sont des causes structurelles qui sont à l'origine des injustices sociales et des enjeux écologiques contemporains. C'est pourquoi, le passage de l'initiative individuelle au projet collectif s'avère indispensable pour pouvoir repenser ensemble d'autres règles d'organisation sociale, se questionner sur nos valeurs et sur le modèle de société alternatif que nous souhaitons voir émerger de nos projets collectifs. Promouvoir le changement social de manière cohérente, c'est donc réussir à intégrer son engagement dans une démarche collective et accompagner cette dernière d'une conscience politique.

- **Les alternatives sous l'œil systémique**

Les interdépendances s'appliquent également aux initiatives citoyennes individuelles et collectives, entreprises à l'échelle locale ou globale. Chaque acteur renforce les actions entreprises par d'autres. Il ressort

de toutes les alternatives mises en place, un pouvoir qui vaut bien plus que la simple addition des forces individuelles de chacun. Les possibilités d'engagement en faveur du changement social sont nombreuses mais aucune d'elles n'incarne la panacée de manière isolée. C'est grâce à la complémentarité de différents niveaux d'action qu'une alternative peut grandir. A titre d'exemple, le commerce équitable naît d'un rapprochement entre producteurs et distributeurs ; pour se développer, il doit être soutenu par des consommateurs responsables mais aussi par des citoyens condamnant les conditions indécentes de travail dans le « Sud » ; toutes ces actions contribuent à renforcer les associations qui plaident au niveau international en faveur de règles de commerce international justes, équitables et soutenables. Cependant, il faut également que chaque acteur tende à connecter ses efforts à ceux des autres. Hervé Kempf l'explique très bien : « *L'enjeu est de marginaliser le principe de maximisation du profit en plaçant la logique coopérative au cœur du système économique. Ces expériences ne prennent un sens que si elles s'inscrivent dans la démarche politique de sortie du capitalisme. De même que la main invisible du marché ne conduit pas la myriade d'individus à l'optimum collectif, aucun esprit caché ne mènera une foison d'initiatives à une société nouvelle. Il faut une conscience commune, des solidarités de lutte, des relais politiques.* »¹²

- **S'engager, un acte tant solidaire qu'émancipateur !** Rappelons que l'objectif global de l'ED, telle que perçue par Quinoa et de nombreuses autres organisations, est de favoriser l'engagement dans des dynamiques

porteuses de changement social. Ce qui nourrit notre équipe, c'est de pouvoir être témoin de changements très profonds dans le chef de nos participants. Une très grande majorité de nos membres s'engage dans des projets collectifs et solidaires en Belgique ou ailleurs. De nombreux arguments moraux peuvent être mobilisés pour favoriser l'engagement mais, dans la pratique, nous constatons que c'est avant tout la convivialité partagée, inhérente aux projets solidaires, qui favorise les changements de comportements sur le moyen et long terme. Il y a un effet libérateur et émancipateur dans toute démarche de solidarité. Les notions de don, de coopération, de collectivité ou de bien-être sont bien plus présentes chez les Hommes que les valeurs mises en avant par le système (individualisme, compétition, consommation). Le fait de respecter et d'appliquer ses valeurs est donc libérateur. C'est ce qui explique aussi que beaucoup de personnes s'engagent, sans forcément être sûres qu'elles remporteront leur lutte. L'explication tient dans le fait que leurs actions ont bel et bien un sens car elles créent de la justice sociale à l'instant où elles sont posées ! Enfin, comme nous l'avons déjà expliqué plus haut, les enjeux contemporains sont de plus en plus globaux et le monde est de plus en plus interdépendant. Dès lors, il y a aussi l'idée qu'en luttant contre des mécanismes de domination ou d'exploitation qui, a priori, ne nous affectent pas directement, on lutte également contre des mécanismes qui, à y réfléchir, sont autant d'épées de Damoclès au dessus de nos têtes. Il ne s'agit pas de prétendre que l'engagement rime avec calcul égoïste mais bien de prendre conscience que nous sommes tous interconnectés et que les menaces qui pèsent contre l'environnement ou contre les peuples du « Sud » nous concernent tous. Nous sommes tous dans le même bateau !

12 Hervé Kempf, *Pour sauver la planète, sortez du capitalisme*, Seuil 2009

2.

Techniques et conseils pour l'animation



2.1 Introduction

Construction collective des savoirs et techniques participatives

Quels que soient les publics avec lesquels vous travaillerez ou les thématiques que vous aborderez, favoriser comme approche méthodologique une démarche de construction collective de savoirs, basée sur la participation active de vos publics, leur permettra d'être valorisés dans leurs compétences, leurs expériences et leurs potentialités et, par là-même, d'être co-acteur de la formation. Cette démarche d'empowerment valorise et mobilise en effet les acquis, et stimule les échanges de connaissances et d'expériences comme levier d'analyse, de conscientisation et d'action. Inspirée de l'éducation populaire latino-américaine, cette dynamique envisage l'éducation comme un processus politico-pédagogique¹³ qui considère les personnes comme sujets transformateurs de la société et dont les finalités sont de renforcer leur autonomie, dans une démarche globale de démocratisation des relations de pouvoir.

Les techniques participatives font partie intégrante de la cohérence des processus de construction collective de savoirs. Cependant, la seule utilisation mécanique des techniques participatives ne garantit absolument pas l'expression démocratique ni la mise en place d'un processus participatif. Toute la philosophie du processus, les méthodes utilisées, les qualités et la posture de l'animateur, l'esprit de dialogue, le respect des opinions de chacun, la volonté de construire ensemble de nouvelles connaissances sont, entre autres ingrédients, les éléments nécessaires et indispensables à la mise en place d'une réelle participation au sein d'un collectif ou d'un groupe...

Dans cette optique, les techniques participatives doivent donc être considérées comme un support pour l'animateur : elles s'intègrent dans un programme cohérent et viennent servir une réflexion théorique et méthodologique plus vaste. Par ailleurs, chaque technique est destinée à

atteindre des objectifs particuliers et ne peut servir de façon autonome : la pertinence de celles qu'on mobilise dépendra toujours de la façon dont on les utilise et du cadre méthodologique dans lequel elles s'inscrivent.

Il existe de nombreuses techniques : celles qui favorisent la dynamique de groupe, l'analyse, l'organisation, la synthèse, l'abstraction ou la communication, etc. Que l'on utilise des techniques toutes simples comme les pluies d'idées ou des procédés plus complexes qui débouchent sur des productions collectives, tout va donc dépendre du contexte, des participants, des objectifs que l'on souhaite atteindre et des besoins du processus... Et, surtout, de notre créativité et de notre flexibilité : c'est la raison pour laquelle les propositions présentées dans ce chapitre ne sont, à nouveau, certainement pas des recettes, mais bien des repères et des idées destinées à produire des étincelles d'inventivité pour la vitalité des processus d'éducation au développement que vous souhaitez mettre en œuvre.

13 Paulo Freire: "L'éducation est un processus politico-pédagogique. C'est-à-dire politique dans son essence et pédagogique dans ses caractéristiques". 1979

2.2 La posture de l'animateur

« Bonjour, je suis animateur en éducation au développement »

« Ah c'est bien ! ... Et ça consiste en quoi ? »

« Heuuuu... »

Avec quelle casquette j'interviens (bénévole et ou représentant d'une association, militant, à titre individuel...)? Quel rôle, quelles attitudes adopter en fonction des différents types de publics? Y a-t-il des précautions à prendre en fonction du contexte d'intervention? Autant de questions qu'il est intéressant de se poser pour savoir quelle posture adopter en tant qu'animateur en éducation au développement. Il ne s'agit pas ici d'aller en profondeur dans les aspects pédagogiques mais plutôt de souligner quelques points d'attention par rapport à la nécessité de bien identifier le statut avec lequel on se lance dans des animations en ED.

A quel titre se fait l'animation ?

Dans un premier temps, il est indispensable de clarifier avec quelle casquette vous intervenez et donc également les objectifs qui vous amènent à faire des animations. Vous ne tiendrez probablement pas le même discours si vous faites une animation de sensibilisation au nom de Quinoa que si vous intervenez au nom d'une autre ONG tout simplement parce qu'il y a probablement autant de visions/missions différentes que d'ONG qui travaillent dans le secteur de l'ED. Dans le même ordre d'idée, il est parfois nécessaire de faire la part des choses entre l'animateur et le militant qui sommeille en vous pour ne pas mélanger convictions personnelles et message ou objectifs pédagogiques de la structure que vous représentez. Si, en tant qu'animateur, vous bénéficiez généralement (à tort ou à raison) d'une certaine légitimité pédagogique, un discours très engagé

peut parfois vous cloisonner dans le rôle du moralisateur un peu dogmatique qui vient prêcher plutôt que susciter la réflexion chez les élèves. En bref, à partir du moment où vous intervenez autrement qu'à titre personnel, il vous faudra sans doute mettre de côté certaines idées, certains jugements qui parfois n'engagent que vous pour vous faire prioritairement le porte-parole d'une vision plus « institutionnelle ».

Dans quel contexte se fait l'animation ?

Amené à intervenir dans des contextes très différents (écoles, universités, mouvements de jeunesse, maisons de quartier...), l'animateur est parfois perçu comme un intrus un peu bizarre à cause de sa manie à vouloir travailler sur les « valeurs ». En effet, faire comprendre l'importance de passer d'une « culture de l'individualisme/ de la compétition/... » à une « culture du collectif/ de la solidarité/du partenariat », implique souvent de remettre en cause certaines valeurs et certaines pratiques véhiculées, consciemment ou inconsciemment, par le mode de fonctionnement ou l'environnement dans lequel vous intervenez. Par exemple, questionner, voire remettre en cause, les logiques de compétition, de valorisation de la réussite sociale « à l'occidentale » (réussite financière, emplois socialement reconnus...) dans un établissement scolaire où, lors de la proclamation des résultats en fin d'année, on ne cite que ceux qui se sont particulièrement distingués dans certaines matières ou où l'on « tombe dans » plutôt qu'on « accède aux » sections techniques et professionnelles... ce type de message ne sera du coup pas toujours bien perçu ou crédible. De même, se questionner sur l'utilité ou la pertinence de l'aide au développement dans le cadre d'une animation avec un groupe de scouts qui projette d'aller construire un puits ou un orphelinat à l'autre bout de la planète sera souvent vécu comme une attaque à des valeurs chères au mouvement de jeunesse.

C'est pourquoi, il est indispensable de bien identifier le contexte d'intervention **avec** les autres partenaires en jeu (enseignants et/ou direction pour le milieu scolaire, encadrants/chefs d'unité pour les scouts & guides, animateurs pour les maisons de jeunes...) en amont d'une animation et donc de vérifier la pertinence de votre intervention et la cohérence entre vos objectifs d'ED (de changement social...) et ceux du partenaire. Si vous faites l'impasse sur la clarification du contexte, vous vous exposez au risque, dans certains cas, de desservir votre « cause », voire de décrédibiliser ceux qui la défendent (dont vous et/ ou la structure pour laquelle vous intervenez).

Pour mieux comprendre, revenons sur le cas du monde scolaire. Si, depuis toujours, l'école est l'institution en charge d'instruire les jeunes, de leur enseigner des « matières », elle est aujourd'hui également priée de les éduquer à toute une série de thématiques spécifiques, de faire de « l'éducation à... » : à la santé, à l'alimentation/consommation responsable, à l'interculturalité, à l'environnement, au développement durable, aux médias, aux problématiques de la drogue, du SIDA, du racisme... Bref, on peut dire que les défis pour les écoles ne manquent pas et il n'est pas rare de voir les enseignants (souvent déjà surmenés et en manque de moyens) déléguer ce rôle d'« éducateur à... » en invitant le monde associatif dans leurs classes, ce qui leur permet de se concentrer sur leur programme officiel. L'animateur en ED est donc parfois perçu comme l'intrus un peu bizarre qui tombe comme un cheveu (voire une mèche rebelle) dans la soupe du cursus traditionnel des élèves. Bizarre pour différentes raisons. D'abord, vu l'approche transversale et systémique proposée par l'ED, on ne sait jamais très bien à quelle matière ou discipline rattacher les contenus abordés, au risque d'être identifié comme celui qui vient perturber les apprentissages « vraiment importants ». Ensuite, les méthodologies participatives (construction collective des savoirs, appel à la créativité pour restituer

des contenus, jeux, travail en sous-groupes...) sont parfois en total décalage avec les pratiques de l'établissement. Enfin, comme déjà expliqué, la cohérence entre les valeurs véhiculées à travers le discours et/ou les méthodologies de l'ED et celles présentes dans les disciplines et pratiques scolaires n'est pas toujours évidente.

Bizarre donc et pas toujours crédible, quand on sait que l'animateur en « éducation à... » intervient une fois sur l'année (deux ou trois s'il a de la chance) en portant un discours, des valeurs... parfois en forte contradiction avec le contexte (pas seulement scolaire) dans lequel les jeunes baignent tout le reste de l'année... (valorisation du progrès, de la rentabilité, de la compétitivité, individualisme, surexposition publicitaire et désinformation médiatique, survalorisation de la réussite financière...). Dans ces conditions, qui aura, d'après vous, le plus d'impact sur les comportements, sur le processus d'élaboration des clés de lecture et d'analyse de ces jeunes ? Il suffit de regarder l'exemple de la publicité pour y répondre. Quand un message de santé publique du type « Ne grignote pas dans la journée » ou « Mange cinq fruits et légumes par jour » est glissé entre dix messages publicitaires pour des chips, barres chocolatées ou autre, on sait bien ce que la cible (les jeunes) retient. C'est pour ces raisons qu'il est indispensable d'envisager une réelle relation de partenariat qui permettra une cohérence et une continuité de votre intervention, pour avoir une certaine légitimité/ crédibilité et ne pas être celui qui vient avec une animation divertissante (pour ne pas dire anecdotique) grâce à qui (ou à cause de qui) les jeunes ne doivent pas faire leur interrogation en mathématique ou en français.

Et donc... ? Avec quel rôle, quelle posture se fait l'animation ?

Mener une animation en ED requiert que l'animateur se place dans une posture où il ne se situe pas dans un rapport de professeur à élève. Il n'est pas question de donner un cours magistral à un public passif (voire captif) mais de placer ce dernier en position d'acteur à part entière du processus. Il faut être très clair sur le fait que vous n'arrivez pas en tant qu'expert, « celui qui sait » face à « celui qui ignore ». Vous endosserez donc plutôt le costume du facilitateur, celui qui conduit la démarche de réflexion, qui propose des méthodologies et des outils pour faire émerger une lecture critique et des clés d'analyse. Mais, surtout, il est indispensable d'être en adéquation et donc, d'une certaine manière, d'incarner les valeurs et les comportements que vous souhaitez faire passer. Valoriser le respect, la convivialité, la confiance, la participation... à travers une animation ou des comportements qui ne reflètent pas ces mêmes valeurs risque d'être moins porteur que si vous êtes vous-même dans cet état d'esprit en le traduisant dans le choix des techniques et dans votre façon de mener la démarche.

Rappelons que, même si la construction collective des savoirs vous dispense d'être spécialiste dans la matière que vous souhaitez aborder, il ne faut pas perdre de vue que les outils qui vous sont présentés dans cet ouvrage ne sont jamais que... des outils. Si vous ne maîtrisez pas un minimum le sujet, vous risquez de passer à côté de vos objectifs pédagogiques. Si vous envisagez, par exemple, de mobiliser des outils comme le jeu des chaises ou celui des cubes pour aborder les inégalités « Nord/Sud », il n'est pas inintéressant de se replonger un peu dans certains aspects historiques des relations « Nord/Sud ». Difficile, par exemple, de ne pas mentionner l'influence de la période coloniale sur la spécialisation de certaines régions du monde dans différents domaines de production ou de

culture (monoculture de cacao, de coton...). De même, vouloir traiter des inégalités « Nord/Sud » en faisant l'impasse sur la problématique de la dette, nous semble compliqué. Les outils vous permettront généralement d'amener un certain éclairage sur une problématique actuelle et votre boulot d'animateur sera, d'une part, d'amener et/ou de faire émerger les origines historiques de la problématique pour y trouver des explications et en comprendre les mécanismes ; et, d'autre part, d'imaginer, avec votre public, un autre futur (sans cette problématique) à travers une phase de construction d'alternatives. Bref, pas besoin d'être un expert mais se préparer et s'informer sur le sujet d'une animation reste indispensable pour la mener à bien. De plus, dans le champ de l'ED, il est souvent indispensable d'aborder les problématiques de manière complexe et pluridisciplinaire. En tant qu'animateur, il est donc intéressant de pouvoir multiplier les approches, les références (socio-politiques, économiques, culturelles, environnementales, etc.) pour pouvoir aborder une thématique spécifique dans sa complexité en disposant toujours d'un temps d'avance sur les réflexions collectives qui vont émerger durant les animations.

2.3

Quelques techniques

Exprimer les attentes et les craintes

La météo

Faire écrire sur des post-it de couleurs différentes les attentes et les craintes des participants par rapport à la formation. Les coller ensuite sur un gros soleil (attentes) et un nuage orageux (craintes). Retour collectif.

Prises et courts-circuits

Afficher sur un mur un tableau général (en forme de machine ou d'engrenages) des différentes phases de la formation/du processus éducatif/du projet. L'animateur explique que le développement de la formation ou du processus-projet ressemble à une machine qui vient tout juste de sortir d'usine et qui n'a pas encore été branchée, car les participants ne se la sont pas encore appropriée et qu'elle n'est pas encore nourrie de leur énergie. Etant donné que le processus a besoin de l'énergie des participants, ils vont être divisés en petits groupes pour y remédier et identifier dans chaque groupe :

- 2 prises de courant (jaunes) – qui symbolisent les espaces, les endroits, les dimensions du processus dans lesquels les participants peuvent injecter leurs expériences, leurs savoirs, leur vitalité et leur énergie.
- 2 courts-circuits (rouges) – qui représentent les espaces, les dimensions, les problèmes, les frustrations où les conflits pourraient survenir.
- 2 règles de base qui pourraient constituer le fil rouge de l'expérience et la faciliter (coresponsabilité des participants dans la réussite du processus)

Les participants écrivent leurs six items sur des fiches de couleur et les placent sur le tableau général. Ils partagent leurs réflexions avec le grand groupe et débattent de leurs attentes et des points forts et faibles qu'ils identifient dans le processus. Ils expliquent également la responsabilité du groupe dans la réussite du processus.

Poires et pommes

L'animateur fabrique des "poires" et des "pommes" (ça peut être aussi deux objets différents) en bristol coloré. Il faut au moins une "poire" et une "pomme" pour chaque participant. Les poires représentent les attentes de chacun concernant l'atelier et les pommes le compromis (ou les craintes) de chacun pour une mise en œuvre réussie de l'atelier. Sur le mur, l'animateur fixe deux tableaux à feuilles mobiles sur lesquels sont dessinés des arbres : un pour les "poires" et l'autre pour les "pommes", en laissant un espace pour inscrire un petit résumé des attentes et des compromis de tous les participants.

Animer une session

Le contrat pédagogique

En début de session, chaque matin/chaque jour, expliquer le programme et les objectifs de la journée aux participants. Dans certains cas, le négocier ; dans tous les cas en vérifier l'appropriation et/ou l'adéquation avec les aspirations des participants. Afficher les objectifs de la formation pour que chacun puisse se situer par rapport à eux tout au long du processus. Dans un processus entièrement participatif, on peut aussi définir les objectifs avec tout le groupe, en fonction de leurs besoins et de leurs attentes.

Créer un environnement propice

Penser à l'aménagement des salles : créer un environnement agréable, cosy, ordonné, propre, accueillant, sympathique.

Diversité

Changer de techniques d'animation au cours d'une session de formation : chacun dispose de différents modes d'apprentissage et d'expression.

Pour introduire une session...

Ecrire les différents mots (ou lettres) qui composent plusieurs phrases/idées/expressions sur des feuilles A4 (un mot ou quelques lettres par feuille). Chaque participant reçoit un mot/quelques lettres et doit essayer de trouver quels mots vont ensemble. La reconstitution des phrases se fait de manière collective. On pourra commenter les phrases avec tout le groupe en guise d'introduction.

La métaphore du vase

Soit l'animateur le fait, soit il raconte l'histoire d'un vieux professeur qui en fait la démonstration à ses étudiants. Un vase est rempli successivement de grosses pierres, de petites pierres, de sable et puis d'eau. Demander à chaque fois aux participants s'il est bien rempli...

- Le vase représente le processus de formation
- Les grandes pierres représentent les participants, leurs idées, leurs valeurs, leur histoire
- Les petites pierres représentent le contenu pédagogique, l'informel, ce que chacun apporte
- Le sable représente la participation entre les grandes et les petites pierres, la coresponsabilité dans le processus de formation
- L'eau représente le lien, les relations, le réseau pour partager

Si le vase est bien rempli, nous avons de meilleures chances de changement social, d'utopie... Il n'existe pas de vase parfait et c'est toujours un système complexe qui relie entre eux les différents éléments.

Réagir et partager

Afficher quelques thèmes au mur (théoriques, contenus d'une formation précédente, questions...) et demander aux participants de venir réagir à chacune des affiches en y ajoutant leurs réflexions/questions/défis écrits sur papier ou post-it...

Coresponsabilité

Donner la possibilité aux participants de prendre en charge l'organisation d'une tâche ou d'une dimension du cycle d'animations (logistique, rédaction de rapport, récolte de documents, animation d'espaces de partage, propreté des locaux, gestion du temps...). Insister sur la coresponsabilité du groupe dans les processus de construction collective des savoirs : chacun va apporter ce qu'il sait, ce qu'il pense, son talent particulier et le partager avec le groupe.

Faire émerger les représentations initiales

Fresque d'émergence

Ecrire un thème ou un concept clé au centre d'un très grand papier posé sur le sol. Les participants sont invités à y réagir de façon graphique et écrite. Tout le monde peut également réagir à ce que d'autres ont écrit sans censurer ce qui a été écrit, et toujours de façon graphique ou écrite, sans en débattre. Lorsque le papier est rempli, ou que les participants n'ont plus rien à écrire, prendre le temps de faire le tour du papier et de tout lire. Ensuite, chacun va choisir un élément qui lui « parle » et un qu'il ne comprend pas. Chacun à son tour s'exprime et répond aux questions des autres. Lorsque l'exercice est terminé et qu'on a échangé les idées sur le thème, on peut aussi l'approfondir : élaborer une définition collective, relever les différents thèmes et contradictions, etc.

Cris du cœur - images

Un thème est donné aux participants ou bien émerge d'un travail précédent. Deux grands papiers blancs sont affichés sur les murs : l'un va servir aux cris du cœur (mots, phrases, idées en lien avec le thème, coups de gueule et réactions à chaud) ; l'autre va servir aux images, dessins, symboles en rapport avec le thème... La matière écrite par les participants pourra servir à approfondir le thème, à brasser les idées, à réaliser des ateliers de création artistique...

Photo langage

Faire choisir ou faire amener des photos pour illustrer un thème, pour raconter une histoire en lien avec le thème, etc. Chacun explique ensuite son choix. Exemple : une image qui représente le « Sud », le « Nord », la mondialisation, les inégalités, les causes des inégalités, les alternatives...

Photo langage muet

Des photos sont étalées sur une table commune à trois groupes. On désigne un observateur par groupe. Chaque groupe doit choisir 5 photos sans parler qui représentent soit la mondialisation, soit les inégalités, soit la coopération, soit le « Sud »... : via des gestes, des regards et tout autre communication non verbale, les participants devront se mettre d'accord pour ne choisir que 5 photos. La phase suivante consiste à demander aux observateurs d'exposer oralement aux autres groupes les 5 photos choisies et la justification de ces choix. Ensuite, les autres membres du groupe pourront dire en quoi les justifications données par le rapporteur diffèrent de ce qu'ils avaient compris du choix fait par le groupe. Ce travail se fait pour les trois groupes en présence.

Dessiner

Dessiner un thème, une idée, les représentations, les visions de... Et interpréter ensemble ensuite. Le dessin est un outil très utile pour faire émerger les représentations initiales.

Ce que je sais de...

Ecrire sur des petits papiers « ce que je sais de... », en prenant soin d'y mettre diverses thématiques que l'on souhaite travailler par la suite. Chacun pêchera, tour à tour, un petit papier et s'exprimera sur le thème. Partage en petits groupes et puis en plénière soit directement en plénière.

Partage de la parole

Travailler en sous-groupe

Les techniques participatives se basent essentiellement sur le partage de savoirs et d'opinions ainsi que la distribution démocratique de la parole. Il est donc très important de veiller à la collaboration de tous et à ce que chacun puisse s'exprimer librement. Pour certains, il n'est pas toujours évident de prendre la parole devant un grand groupe de personnes. La division en petits groupes de travail pourra aider les plus timides à s'exprimer et à partager leurs idées avec le reste des participants. Travailler en sous-groupes permet également d'approfondir certains thèmes plus rapidement.

Le bâton de parole

Pour les échanges oraux, on peut utiliser un bâton de parole : pour pouvoir parler, il faut l'avoir en main.

Les forts en gueule

Lors des débats en grands groupes, on constate que ce sont souvent les plus fougueux qui s'expriment, voire monopolisent la parole. Pour redistribuer la parole, on peut, au moment de faire des sous-groupes de travail, demander en plénière de désigner celles et ceux qui ont le plus participé lors de l'activité précédente. Les plus bavards seront inmanquablement désignés par le reste de l'assemblée et se rendront compte à la fois de l'aspect positif de leur grande participation mais aussi du fait qu'ils n'ont peut-être pas laissé beaucoup de place aux autres. On réalisera le premier groupe de travail avec les plus participatifs (qui devront se modérer entre eux) et les suivants avec le reste du groupe, qui trouvera de cette façon plus de place pour s'exprimer.

Animer un recadrage théorique

Cuchicheo (chuchotement)

Ponctuellement pendant l'exposé, demander aux participants de se réunir par groupes de 3 pour discuter ensemble d'une idée/de ce qu'ils ont retenu/de la réponse à une question posée par le formateur... pendant 5-10 min. Le thème peut être ensuite abordé par le formateur lors du recadrage. Il n'y a pas nécessairement de partage en plénière.

Faire reconstruire un tableau, un schéma, sous forme de puzzle

Au lieu de montrer un schéma ou un tableau et de l'expliquer devant une assemblée attentive mais aussi passive, on peut demander aux participants de le reconstruire collectivement sous forme de puzzle (sur le sol ou mural). On pourra ensuite le corriger, le cas échéant, et en débattre avec tout le groupe.

Illustrer la diversité des visions et des approches

Décrire un objet

Les participants sont divisés en groupe de 4/5 personnes. L'animateur pose un objet (différent pour chacun des groupes) sur du papier blanc (une rose, des écouteurs...). Dans les groupes, chacun prend 10 min. pour décrire individuellement l'objet. Ensuite socialisation au sein du groupe, puis socialisation en plénière. L'exercice illustre la diversité des visions, des approches, la part interprétative et créative, les visions technique, descriptive, métaphorique, poétique...

S'il-te-plaît, dessine moi un...

Demander à chaque participant de dessiner quelque chose (ex : un chemin). Partage des différentes visions des dessins en plénière, galerie des dessins...

Matisse ou Mc Do ?



On dispose le groupe en carré au centre duquel on place le dessin suivant :
On demande aux quatre sous-groupes de décrire ce qu'ils voient. D'un côté on aura un « M », de l'autre un « E », de l'autre un « W », et dans le dernier un « 3 ». Les visions changent donc selon le contexte, les perspectives, les points de vue, etc. On peut demander, dans un second temps, aux participants de discerner d'autres choses : un double pont, des collines, des sourcils, des seins à la Matisse, des lèvres boudeuses, le bout de deux doigts... L'imagination des participants montrera la richesse de la diversité des points de vue.

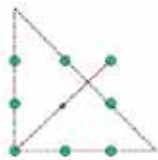
Bien dans tes pompes ?

Les participants forment un cercle au milieu duquel ils viennent tous placer leur chaussure gauche. Ensuite, ils reprennent leur place dans le cercle. L'animateur leur demande alors de choisir une chaussure parmi celles qui sont au milieu. Dès qu'ils l'ont chaussée, ils doivent se balader dans la pièce pendant une minute ou deux. S'ils veulent, ils peuvent changer plusieurs fois de chaussures. Après cette petite expérience, l'animateur leur demande leurs impressions et quel rapport ils peuvent faire avec la vie de tous les jours ou la dimension relationnelle ou interculturelle.

Illustrer le cadre mental, la créativité, les alternatives

Le cadre mental

Faire relier avec 4 droites 9 points d'un carré sans lever le crayon de la feuille. Pour réussir l'exercice, on doit immanquablement « sortir du cadre ».



L'histoire des souris

Deux petites souris tombent dans un pot de lait. La première se décourage après plusieurs tentatives d'évasion et se laisse couler, désespérée. La deuxième décide de se battre jusqu'au bout et de tenter de sortir du pot par tous les moyens. Elle se débat tant et plus et, à force de remuer le lait, elle le transforme en beurre, le fige et saute hors du pot !

Mise en abîme (ou la crête du coq)

(Voir fiche 7 dans fiches « bricolage »)

Montrer le détail d'une photo ou d'un dessin pour élargir le champ de vision au fur et à mesure. Il s'agit d'ouvrir, à chaque étape, une perspective plus étendue, plus large, plus éloignée. A chaque étape, demander aux participants ce qu'ils voient et ce qu'ils imaginent autour. Comment nous situons-nous ? Tous les savoirs sont extraits à partir d'un contexte donné. Il existe plusieurs perspectives, la nôtre n'en est qu'une parmi d'autres. Il est important de ne pas perdre de vue sa perspective spécifique et de relativiser.

L'histoire des chameaux

Un vieux nomade décède en laissant à ses trois fils un troupeau de 11 chameaux. Il a dit à son aîné, « tu recevras la moitié du troupeau ». Au benjamin, « tu hériteras d'un quart du cheptel » et au cadet, « toi, tu recevras un sixième des onze chameaux ». Les trois fils se déchirent pendant des jours autour de cette division impossible jusqu'à ce qu'un vieil ami de leur père leur donne un vieux chameau boiteux de son troupeau pour aider les trois garçons à se partager l'héritage. L'aîné prend donc la moitié du troupeau, 6 bêtes, le suivant reçoit un quart, 3 bêtes, et le dernier reçoit un sixième, 2 bêtes.... ce qui fait au total... 11 chameaux !!! Ils peuvent alors restituer le 12^{ème} à son propriétaire.

Echanger rapidement autour d'un thème

Les deux cercles

Deux cercles de chaises. Chacun est assis face à l'autre et échange pendant quelques minutes autour d'un thème donné par l'animateur. Ensuite, après 1 à 3 min. d'échanges, les participants du cercle extérieur se décalent d'une place vers la gauche, ceux du cercle intérieur ne bougent pas. Le débat recommence autour du même thème avec un autre interlocuteur jusqu'à ce que le cercle extérieur soit revenu à son point initial (Chaise musicale). Ensuite, on synthétise les grandes idées sur des flips charts.

Cadavre exquis

Chaque thème ou sujet que l'animateur souhaite aborder est inscrit en bas d'une page. Chaque participant écrit son opinion, sa réaction, ce qui lui passe par la tête. Ensuite, il replie son bout de phrase et passe le reste de la feuille à son voisin. Quand la page est remplie, on déroule la feuille et on lit l'ensemble des interventions. Des apports intéressants peuvent en ressortir et susciter des débats et réactions ou être le point de départ d'une évaluation.

Les boulettes de papier

Faire plusieurs sous-groupes et donner un thème à chacun des groupes, sans que les groupes connaissent le thème donné aux autres. Chaque groupe va associer un des mots clés au thème donné et les noter sur des feuilles de papier. Au fur et à mesure, on emballe les mots clés les uns sur les autres de façon à former des boulettes de papier dont le noyau est le premier mot-clé donné, emballé par le second, lui-même emballé dans le troisième et ainsi de suite. Lorsque tous les groupes ont fini, on échange sa boulette avec un autre groupe et on tente de deviner le thème donné à partir des mots-clés inscrits sur les feuilles. On pourra ensuite classer les thèmes par ordre d'importance et les analyser ou tenter d'aboutir à une définition collective des différents thèmes.

Favoriser le positionnement et le débat

Exposition circulaire

Les participants forment un cercle. Ensuite, ils se retournent pour regarder à l'extérieur du cercle et ferment les yeux. A l'intérieur du cercle, différents dessins/photos/concepts sont exposés. Quand l'exposition est prête, les participants visitent l'expo et se placent en face du portrait/de la photo qui leur correspond le plus ou qui répond à une question, à une vision, à un thème de formation....

Débat spatial

Un animateur pose des questions écrites sur un bout de papier et les participants prennent physiquement position dans une zone « oui » et une zone « non ». On peut aussi rajouter une zone « neutre », une zone « tilt »... Ils débattent ensuite de leur position.

Les 3 chaises

Les trois chaises : 3 personnes au milieu, les autres participants sont installés autour en cercle et suivent les débats en silence. Seuls les 3 du milieu ont la parole, ceux qui veulent la prendre se lèvent, tapotent l'épaule d'un des 3 du milieu et le renvoient vers le cercle extérieur.

Quiz façon « toilettes »

Exposer dans le lieu de formation des A4 accompagnés d'un crayon ou d'un feutre sur lesquels l'animateur aura préalablement écrit des thèmes, des affirmations, des questions, des quizz, des idées clés. Inviter les participants à réagir à ces affirmations et à répondre pendant les pauses en écrivant leurs commentaires sur les feuilles tout au long du moment de formation. Reprendre les A4 en fin de formation et provoquer le débat.

Favoriser l'analyse d'une situation, d'un contexte

Cartographie cognitive

Faire réaliser un schéma sur un thème donné en ayant préalablement établi une liste d'acteurs, de facteurs ou d'éléments liés au thème. Demander aux participants de relier entre eux les différents éléments du schéma en identifiant le type de liens qui les unit.

Dramatiser

La dramatisation favorise la distanciation. Et la distanciation permet l'analyse. Demander aux participants de représenter de façon scénique une situation problématique (mime, ombres chinoises, jeu de rôle, saynète...). Interpréter et approfondir le thème à partir de ce que les différents groupes ont présenté : synthèse, clarification, élaboration de convergences, divergences...

La boussole d'ITECO

Prendre un thème, une question, un aspect d'une réalité, une action d'ED ou de coopération, un projet... et l'analyser selon 4 axes :

- MOI (contraintes, atouts, désirs, histoire, croyances, idéologie)
- CONTEXTE (économique, social, culturel, acteurs, besoins, enjeux de pouvoir...)
- ACTION (définition de critères en tenant compte du contexte et de moi-même, dans quels buts...)
- PARTENAIRES (contraintes, atouts, besoins, désirs, croyances, idéologie)

FIGELLE

Faire analyser les différentes dimensions, facteurs, acteurs et éléments d'une situation, d'un contexte en établissant une liste de ceux-ci. Ensuite, relier de façon dynamique chacun des participants (chaque personne représentant un des aspects) à l'aide d'une ficelle et en faisant exprimer par chacun les différents liens.

SEPO

Proposer un tableau à compléter aux participants pour analyser un projet, un thème, une situation, une organisation... Commencer par le passé : les succès sont les réussites, les objectifs réalisés, les points forts, les activités suscitant une forte adhésion, les activités prometteuses... Les échecs sont les points faibles, les difficultés, les malaises, les inquiétudes, les peurs, les impasses, les effets pervers, les dérives... Ensuite, le futur : les potentialités sont les atouts, les échecs transformables en succès, les idées, les souhaits, les capacités non exploitées, les nouveaux défis... Les obstacles sont les résistances, les oppositions, les conditions-cadre défavorables, les limites, les dérives possibles...

	Passé	Futur
Positif	SUCCÈS	POTENTIALITÉS
Négatif	ECHÈCS	OBSTACLES

Partager le contenu d'ateliers / favoriser l'appropriation

Dessiner un arbre

Les participants expriment leurs idées par rapport à un grand thème général en les écrivant sur des post-it qui sont regroupés en sous-thèmes sur des arbres sachant que la couronne représente un thème, le tronc un autre... et les racines le dernier.

Défaire la verticalité

Travailler au sol : mettre ensemble des idées/des thèmes écrits sur papier, classer, tourner autour, prendre position, débattre en groupe, réorganiser les feuilles... Positionner des cartes au sol, etc.

Tensions

Travailler en ateliers sur les tensions entre concepts différents pour renforcer la construction d'une vision critique. Exprimer les tensions/concepts opposés avec une corde où chacun tire de son côté, ou en venant accrocher à la corde les tensions/les éléments identifiés sous forme de petit papier...

Affiche

Demander aux participants de concevoir et dessiner une affiche qui revendique, illustre ou défend un thème précis.

Saynète, mime...

Demander aux participants d'imaginer une courte saynète, un mime, une sculpture ou autre pour illustrer un thème précis.

Manifestation

Demander aux participants d'organiser une manifestation autour d'un thème. Ils en conçoivent les grandes lignes, les slogans, les revendications...

Spot publicitaire

Demander aux participants de réaliser un spot publicitaire court pour : se présenter/présenter leur association/défendre une idée/un projet...

Partage des créations

Lorsqu'on demande une production créative à plusieurs groupes (dessin, affiche, saynète, mime...), laisser après la présentation le groupe SPECTATEUR s'exprimer en premier, puis seulement le groupe qui a présenté ! Car le groupe spectateur va probablement découvrir et interpréter sur ce qu'ils ont compris-ressenti par rapport aux productions des éléments que le groupe créateur ne voyait pas ou dont il n'avait même pas conscience.

Illustrer l'histoire collective

La mémoire et les émotions

Si le processus de formation, d'accompagnement est inscrit dans le moyen ou le long terme, garder une trace (carnet de notes, affiches, photos, vidéos) des moments importants pour les partager collectivement (montage, film, diaporama) au cours d'une des sessions ultérieures. Cela permettra aux participants de mesurer les changements intervenus au cours de la formation.

Le journal « méta »

Distribuer à chaque participant, ou à chaque groupe, un petit journal dans lequel il peut écrire toutes ses réflexions « méta » ou ses commentaires personnels en favorisant les liens entre les animations et son quotidien.

Synthétiser les idées et créer du contenu collectif

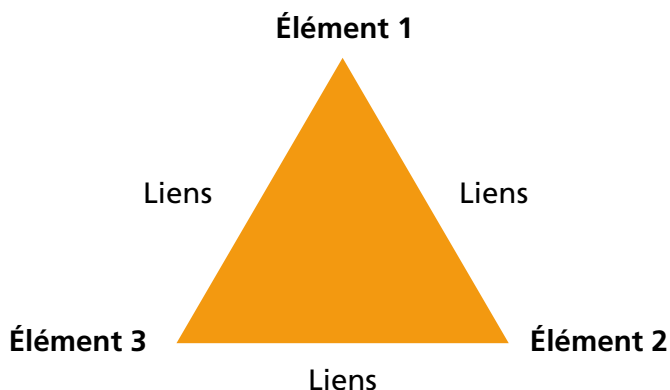
Synthétiser de façon graphique

On peut imaginer toute une série de schémas symboliques à faire individuellement ou collectivement qui nous permettent de synthétiser un thème ou le contenu d'une journée : un blason qui comporte différents items d'analyse, un schéma de vélo ou de bonhomme, un triangle, une boussole, un tableau, un graphique...

Exemple du bonhomme :

- La tête : concepts, théories, idées
- Le buste : éléments fondamentaux
- Les bras : éléments pratiques
- Les jambes : visions pour l'avenir
- Le cœur : état d'esprit, émotions, aspirations

Exemple du triangle :



Ces schémas nous permettent d'ordonner l'information, de la classer et d'en faire une dernière objectivation pour en tirer des conclusions.

Retroalimenter

Dans le cadre d'activités qui favorisent la participation, le débat collectif et la créativité, un des dangers est de laisser les activités et débats « ouverts », c'est-à-dire sans analyse, sans synthèse et sans conclusion. Si l'on souhaite en effet favoriser de réels processus de construction collective des savoirs, et ne pas rester uniquement dans l'actif, le ludique, ou la dynamique de groupe, il est essentiel de « fermer » les activités, d'en retirer les informations importantes, celles qui font sens, celles qui sont ressorties de tous les débats ou de ce qu'ont présenté les participants. Il s'agit de rétro-alimenter le groupe sur ce qu'il a produit. Cela peut se faire par le groupe, par le ou les animateurs ou par des observateurs désignés pour les activités.

Prendre des notes et garder une mémoire des activités

Pour rendre aux participants, sous forme écrite, le contenu qu'ils auront fait émerger et échangé, les animateurs peuvent prendre des notes, garder les productions des ateliers, les flip-chart, etc. Ils conçoivent un petit compte-rendu de ce que les participants auront produit pendant les activités de formation et leur envoient ou distribuent par la suite.

Faire faire la synthèse

Par les participants eux-mêmes (mots ou idées clés) : qu'avez-vous retenu de cette activité ? Qu'est-ce qui en est sorti ? Qu'est-ce qui vous a frappé ? Qu'est-ce qui était nouveau ? Comment pourrait-on résumer ce qu'il s'est passé ? Quelles en sont les idées clés ? Quelles questions ? Quelles contradictions ? Que pourrait-on approfondir pour aller plus loin, etc.

Désigner des rapporteurs

Pour les activités qui le permettent, on peut désigner des rapporteurs (avec de bonnes capacités de synthèse) qui prendront une position un peu détachée par rapport au reste du groupe. Ils partageront ponctuellement ou en dernier lieu leurs observations et leur analyse avec le reste du groupe.

Evaluer

Le sms

Envoyer un sms qui résume la journée : attention, plus il sera long, plus il coûtera cher !

La main

Dessiner une main où chaque doigt est un thème d'analyse

- Le pouce : un élément positif
- L'index : un élément à pointer
- Le majeur : interprétation libre/un élément négatif
- L'annulaire : un engagement personnel ou collectif relationnel
- L'auriculaire : un petit truc en plus, un élément qui me chipote...

Le thermomètre

Dessiner plusieurs thermomètres qui représentent les critères d'évaluation (exemple : méthodes et techniques, contenus, logistique, activités, participation individuelle...) et demander aux participants de situer leur niveau d'appréciation sur les graduations du thermomètre (chaud=excellent ; froid=mauvais).

Les indicateurs de réussite (la boussole)

Même principe que les thermomètres mais les participants situent leur niveau d'appréciation sur une boussole graduée, avec des gommettes ou avec leur nom. Chaque axe de la boussole est un critère d'évaluation. Conseil : mettre la graduation la plus élevée loin du centre de la boussole et le zéro au centre.

Ca va / ça ne va pas ?

On fait un premier tour de table et chacun dit si ça va ou si ça ne va pas. Au second tour de table, ceux qui ont dit « ça ne va pas » expliquent pourquoi en une seule phrase (et donc sans rentrer dans les détails).

Tournante autour de feuilles de flip chart

Si vous avez 5 points à évaluer, diviser le groupe en 5 et afficher 5 feuilles de flip chart avec les différents thèmes d'évaluation. Chaque sous-groupe écrit ses commentaires sur la feuille de façon individuelle. Après quelques minutes, tout le monde tourne et complète une autre feuille. Quand tous les groupes sont passés partout, ceux qui le désirent peuvent réagir et faire un bref commentaire par rapport à ce qu'ils ont écrit ou ce qu'ils ont lu.

Les cibles

Réaliser de grandes cibles thématiques (les objectifs de la session, la dynamique, la logistique...) où chaque participant vient écrire sa position avec son prénom : plus il écrit son nom au centre plus il est satisfait.

Les feux

Chacun dessine des feux de signalisation. Le feu rouge représente ce qui a bloqué ; le vert ce qui a stimulé et l'orange un commentaire libre.

Les phrases

Oralement chacun choisit une phrase qui commence par

- Pour moi, la partie la plus importante de la formation, c'était....
- Je rapporte avec moi à la maison...
- Mon plus grand apprentissage est...

Et la complète oralement en plénière.

Sac à dos d'évaluation

L'animateur dessine ou fabrique un sac à dos traditionnel. Chaque participant écrit, de manière anonyme, une note qu'il peut reprendre après l'atelier. Quels sont les instruments utiles que nous possédons maintenant pour... ? Les fiches peuvent être fixées sur le tableau, sur le sac à dos dessiné, ensuite il pourrait y avoir une discussion de groupe.

Les montagnes : comment on se sent ?

On a besoin d'un tableau à feuilles mobiles pour chaque aspect que l'on veut évaluer (par ex. : contenu logistique, méthodologie). Dans chaque tableau à feuilles mobiles, on dessine une simple montagne. Au sommet de la montagne se trouve une personne gaie. Au pied de celle-ci, se trouve une personne triste ou en colère. Et à mi-chemin entre les deux, se trouve une personne ni gaie, ni triste. Chaque participant met une croix au stade qui correspond à son niveau de satisfaction. L'animateur peut demander aux participants, ou à certains d'entre eux, d'expliquer pourquoi ils ont mis une croix à tel ou tel niveau de la montagne.

Les p'tites patates

(Voir fiche 8 dans fiches « bricolage »)

Demander aux participants d'entourer la ou les petites patates dont l'expression correspond à leur ressenti après la formation.

L'arbre

(Voir fiche 9 dans fiches « bricolage »)

Demander aux participants de choisir une des personnes représentées sur l'arbre en fonction de comment ils se sentent à l'issue de la formation. Ils peuvent également inventer un autre personnage positionné différemment.

Evaluer des processus longs

La lettre

Dès le début du processus, demander aux participants de s'écrire une lettre à eux-mêmes soit en s'imaginant être x temps plus tard et en se donnant des conseils pour aujourd'hui, soit en projetant idéalement où ils aimeraient être dans x temps... Un peu avant l'évaluation, envoyer la lettre aux participants pour qu'ils comparent le chemin réellement parcouru avec leurs projections de départ.

Dessin du chemin parcouru

Faire réaliser, individuellement ou collectivement, un dessin de chemin ou de rivière comprenant les différents apprentissages, écueils, réussites, questions à propos de l'expérience vécue ou du processus d'ED.



3.

**Le groupe :
dynamiques et styles
d'apprentissage**



3.1 Quelques notions sur la dynamique de groupe

Le groupe

Il ne suffit pas de rassembler quelques personnes en un même endroit pour constituer un groupe. Des spectateurs dans une salle de concert ne forment pas un groupe, ni d'ailleurs des patients dans une salle d'urgence. Par ailleurs, toutes les personnes qui composent un groupe peuvent être très différentes. Il en est de même de leurs intérêts, de leurs compétences et de leurs motivations. **Un groupe est, par conséquent, bien plus que la somme des individus qui le composent.** Il est une entité complète, qui a une vie propre : il naît, il évolue et il meurt.

Un groupe peut se définir ainsi : plusieurs personnes qui ont besoin les unes des autres, qui sont donc en interrelation, pour atteindre un objectif commun. Certains auteurs ajoutent une quatrième caractéristique : une existence collective ou, si on préfère, un sentiment d'appartenance au groupe.

Tout groupe possède 7 caractéristiques psychologiques fondamentales¹⁴ :

1. Les interactions ;
2. L'existence de buts collectifs communs ;
3. L'émergence de normes ou règles de conduite ;
4. L'émergence d'une structure informelle de l'ordre de l'affectivité avec répartition de la sympathie et de l'antipathie, souvent non consciente ;
5. L'existence d'émotions et de sentiments collectifs communs ;

14 MUCCHIELLI R., La dynamique des groupes, ESF Editions, Paris, 14ème édition, 1995, p 104

6. L'existence d'un inconscient collectif ;
7. L'établissement d'un équilibre interne et d'un système de relations stables avec l'environnement.

Dans le cas de la majorité des animations en éducation au développement, les groupes comportent les caractéristiques de ce qu'on appelle un **groupe restreint** :

- Ses membres poursuivent, de manière active, un but commun.
- Le groupe rassemble un nombre de membres tel que chacun puisse avoir une perception individualisée des autres et que de nombreux échanges interindividuels puissent s'y inscrire.
- Des normes, des signaux, des croyances propres au groupe se développent.

Les **membres d'un groupe s'influencent mutuellement.** Cette influence s'exprimera au travers de comportements spontanés. Voici quelques phénomènes d'influence :

- **L'effet de conformisme** : au sein de certains groupes, la pression se révèle très puissante. Les participants ont alors tendance à adopter des attitudes, des points de vue qui leur sont habituellement étrangers mais qui paraissent ici refléter la tendance du groupe.
- **Le refus d'adhésion** : certains participants, parce qu'ils ne se sentent pas intégrés dans le groupe, créent leurs propres normes, différentes de celles du groupe, et s'excluent d'eux-mêmes.
- **La soumission à l'autorité** : certains participants alignent leur position sur celle de celui qui semble avoir le plus d'autorité dans le groupe, qui possède l'image la plus forte. (Voir le rôle du chef).

Les fonctions et les rôles au sein d'un groupe

(d'après l'association des Scouts du Canada)

Fonctions

Les fonctions sont des rôles formels qui décrivent le comportement qu'on attend d'un individu dans le cadre d'une position donnée. Elles s'accompagnent habituellement d'un titre. À chaque fonction correspond une catégorie de tâches et un niveau de responsabilités. Dans un groupe, les individus devraient avoir des fonctions complémentaires et bien définies. Sinon, on risque de voir surgir des conflits de rôles, comme dans les situations suivantes :

- plusieurs individus assument la même fonction ou des fonctions similaires, ce qui crée inévitablement des frictions ;
- personne n'assume une fonction pourtant nécessaire, ce qui a pour conséquence que les tâches qui s'y rattachent ne sont jamais accomplies ou sont accomplies par n'importe qui dans le groupe ;
- un même individu assume deux fonctions simultanément, ce qui risque de le placer en situation de conflit d'intérêts.

Rôles

On retrouve deux catégories de rôles informels. La première catégorie englobe les rôles centrés sur l'atteinte des objectifs du groupe. Les individus sont avant tout préoccupés par la tâche. La seconde catégorie englobe les rôles centrés sur la personne. Les individus qui jouent ces rôles se soucient davantage de maintenir une harmonie dans les relations humaines. Voici quelques-uns des principaux rôles informels qu'il est possible d'observer dans la plupart des groupes :

Rôles centrés sur les objectifs

- **L'initiateur** : il démarre les discussions ; c'est souvent celui qui prend la parole le premier.
- **Le clarificateur** : il cherche constamment à obtenir de l'information supplémentaire ; il demande aux autres de préciser leur pensée ; il ne tolère pas la confusion.
- **Le sondeur** : il cherche à obtenir le pouls du groupe avant de laisser le groupe prendre une décision ; il assure le respect des valeurs du groupe et favorise une démarche démocratique.
- **L'informateur** : il détient une certaine quantité d'informations (pertinentes ou non) et la transmet sans arrêt et pas toujours au bon moment.
- **L'élaborateur** : il veut aborder toutes les questions en profondeur mais il a tendance à compliquer les problèmes inutilement.
- **Le pragmatique** : il se concentre plus sur les faits et sur les questions objectives que sur les émotions et les personnes et il a tendance à prendre des décisions rapides avec un minimum d'information.
- **L'enthousiaste** : il cherchera d'abord à avoir du plaisir, il émet volontiers ses idées ou ses craintes et a tendance à prendre des décisions rapides basées sur son enthousiasme du moment.
- **Le réfléchi** : il mûrit longuement ses décisions, au point qu'il arrive difficilement à prendre position.
- **Le coordonnateur** : il fait des liens entre les différents éléments du travail, regroupe l'information et facilite le travail d'équipe.
- **L'orienteur** : il ne perd jamais de vue l'objectif initial et le rappelle au groupe lorsque ce dernier s'en écarte.
- **L'énergiseur** : il a des attentes élevées en ce qui concerne la quantité et la qualité de la production et il stimule le groupe à toujours s'améliorer.
- **Le technicien** : il s'intéresse de près aux règles et aux procédures, il aide le groupe à se structurer, à se donner une méthode de travail et à respecter ses échéanciers mais il lui arrive d'être rigide ou tatillon, ce qui a pour effet de paralyser le groupe.
- **L'enregistreur** : il se souvient de tous les détails, il ne perd aucune information, il prend beaucoup de notes lors des rencontres et il peut donner les noms, les dates, les lieux et les références au besoin.

Rôles centrés sur la personne

- **Le soutien** : il encourage les autres.
- **Le pacifique** : il essaie de minimiser les différends, préfère souvent nier l'existence d'un conflit et veut à tout prix maintenir l'harmonie au sein du groupe.
- **Le marchand** : il apparaît surtout lors des conflits, alors qu'il cherche à faire des compromis de type donnant-donnant.
- **L'expéditeur** : il s'attaque aux problèmes sans tarder mais il a tendance également à les régler trop rapidement, de façon à s'en débarrasser.
- **Le moralisateur** : il porte un jugement moral sur le comportement et les idées des autres.
- **L'observateur** : il parle peu, mais rien ne lui échappe ; lorsque c'est nécessaire, il fait un portrait assez juste de la situation, ce qui aide le groupe à y voir plus clair.
- **Le béni-oui-oui** : il suit la majorité et se rallie toujours aux individus qui détiennent le pouvoir.
- **L'agressif** : il attaque les individus d'après ses valeurs personnelles et il est souvent sarcastique.
- **Le bloqueur** : il est toujours contre.
- **Le quêteur** : il cherche constamment à se faire approuver et à recevoir de la reconnaissance de la part des autres membres du groupe.
- **Le psy** : il cherche la cause des agissements des autres, leurs motivations profondes.
- **Le séducteur** : il tente de se faire des alliés ou de renforcer sa position au sein du groupe par la manipulation, les promesses ou l'abus de confiance.
- **Le dominateur** : il cherche à démontrer sa supériorité.
- **L'effacé** : il manifeste peu d'assurance et craint souvent d'affirmer ses idées.
- **L'extraverti** : il est très émotif et très ouvert.
- **Le piteux** : il joue les chiens battus.

Généralement, on retrouve déjà tous ces rôles dans un groupe moyen (une dizaine de personnes), une même personne pouvant jouer plusieurs rôles selon les circonstances. Quand deux individus jouent le même rôle, il y a risque de conflit. La présentation de ces rôles n'a pas pour objet de cantonner les individus dans des comportements stéréotypés mais plutôt d'aider les animateurs à s'adapter plus facilement aux différents types de rôles. Il s'agit tout simplement de constater que le fonctionnement de l'autre est conforme à un style de personnalité et ne doit pas être perçu comme une provocation ou un désintéret de sa part.

Compétences du groupe et leadership

Quel que soit le type de groupe, certaines personnes dans un groupe seront en mesure d'apporter une contribution plus accentuée sur un ou plusieurs des plans suivants :

- **Le contenu**, qui se définit par les tâches à accomplir pour atteindre les objectifs. Chaque participant, par son expérience personnelle, par ses compétences individuelles, par les connaissances acquises, possède quelque chose qui peut être profitable au groupe.
- **Les relations**, c'est-à-dire le degré de confiance qui s'établit entre les membres du groupe, le respect mutuel qui inclut le respect des différences ; les modes de communication à l'intérieur du groupe ; le sentiment d'appartenance au groupe ; les motivations personnelles des participants.
- **La procédure**, c'est la façon de faire, le mode de fonctionnement, la méthode de travail. Pour atteindre ses objectifs, un groupe a tout avantage à pouvoir compter sur des participants qui l'amèneront à se structurer, à fonctionner dans l'ordre, étape par étape. Leurs interventions aideront le groupe à y voir clair et lui éviteront bien des erreurs de parcours.

Il revient à l'animateur de découvrir et de faire ressortir cet apport potentiel des membres du groupe. Ces personnes deviendront des leaders naturels au sein du groupe. Le leadership se définit par l'influence qu'un groupe reconnaît à une personne. Alors que l'autorité est formelle, c'est-à-dire conférée par un titre, le leadership est informel. Une personne qui contribue de façon importante à faire avancer le groupe, sur le contenu, les relations ou les procédures, acquerra un certain leadership.

Il n'existe aucune caractéristique commune à tous les leaders et le degré de leadership d'une personne peut varier d'un groupe à l'autre et d'une situation à l'autre. Le rôle de l'animateur consiste à **bien connaître les participants pour valoriser et canaliser ces différentes formes de leadership et les talents** qui font progresser le groupe.

Les fonctions de l'animateur

(d'après l'association des Scouts du Canada)

Les fonctions principales de l'animateur d'un groupe peuvent se diviser en trois catégories : les fonctions de clarification au niveau du contenu, les fonctions de contrôle au niveau de la procédure et les fonctions de facilitation au niveau des relations.

Les fonctions de clarification

• Définir

Le groupe étant réuni en vue d'un objectif commun, il est important que, dès la première rencontre, l'animateur s'assure que cet objectif ait été clairement défini. Le vocabulaire utilisé par les participants peut parfois être équivoque ou polyvalent. L'animateur vérifie donc si les mots employés veulent dire la même chose pour tout le monde.

• Reformuler

Une bonne technique pour favoriser la communication est de reformuler de temps en temps ce qu'un participant vient de dire, surtout lorsqu'il ne semble pas être compris par les autres.

• Faire des liens

Une des difficultés du travail en équipe est la capacité à faire des liens entre les différentes tâches et entre les nombreux renseignements qui circulent. De même, pendant les réunions, les interventions des participants n'ont pas toujours de liens entre elles. L'animateur veillera à faire des liens qui facilitent la compréhension des participants et favorisent une plus grande participation.

• Résumer

De temps en temps, l'animateur résume les différentes opinions émises et essaie d'en faire la synthèse ou demande au groupe de l'aider s'il ne peut la faire lui-même. Cela permet de faire le point et de réorienter la discussion s'il y a lieu.

Les fonctions de contrôle

• Stimuler

Il y a des participants qui parlent peu et d'autres qui ne parlent pas du tout. L'animateur ne doit pas se donner comme mission de faire parler tout le monde ; cependant, il doit favoriser la participation verbale de ceux et celles qu'on appelle les silencieux. La technique qui consiste à faire un tour de table systématique n'est pas toujours à conseiller : elle crée souvent une tension qui rend parfois plus pénible la participation des silencieux. La façon de susciter la participation verbale des silencieux est de choisir le moment où ils semblent plus à l'aise pour les inviter à parler.

• Refrérer

D'autres participants parlent facilement, longtemps et souvent. L'animateur doit les refrérer et les aider à intervenir moins souvent. Le simple fait de résumer l'intervention de ces participants au moment opportun et de demander à d'autres participants d'intervenir suffit souvent à réduire leurs interventions.

• Gérer le temps

Pour éviter que le temps dont on dispose ne soit perdu sur des questions de détails et pour accélérer la progression des idées, l'animateur doit limiter la durée des interventions et des discussions. Il doit rappeler à l'occasion les contraintes temporelles et faire respecter les échéanciers.

• Accorder la parole

Il est important que l'animateur informe les participants de la façon dont il compte procéder pour accorder la parole. Il doit également les aviser qu'il garde toujours priorité de parole et qu'il utilisera cette priorité pour mettre de l'ordre advenant une confusion.

3. Le groupe : dynamiques et styles d'apprentissage

Les fonctions de facilitation

- **Accueillir**

L'animateur favorise grandement la participation de tous et toutes par son accueil chaleureux à l'égard de chaque participant.

- **Détendre**

En permettant aux participants de se détendre et de blaguer entre eux à l'occasion, l'animateur contribue à solidariser le groupe. De même, des moments de pause peuvent diminuer certaines tensions dues à la fatigue.

- **Objectiver**

S'il se produit des conflits entre deux personnes émotivement engagées, l'animateur a avantage à détendre la situation en reformulant, de façon objective, les idées émises. Il distingue alors le contenu de la charge émotive et permet aux participants de poursuivre la discussion.

- **Verbaliser**

Lorsque le climat est tendu, il est opportun de permettre aux participants de verbaliser ce qu'ils ressentent.

Les styles d'apprentissage

(d'après l'Institut d'Eco-pédagogie de Liège)

Chacun d'entre-nous développe ses propres manières de penser et d'apprendre. Il est important que l'animateur en prenne conscience et fasse appel à des méthodes et techniques variées en vue de solliciter les compétences et les intérêts de son public, en fonction de leurs modes d'apprentissage privilégiés. Un des référents en matière de styles d'apprentissage est la théorie du **cerveau global**, qui distingue 4 types de portes d'entrée complémentaires dans la communication éducative (Fig. 1).

Pyramide de la mémorisation

(d'après J-P Gourevitch)

La mémorisation est améliorée par l'association et l'implication. Il faut savoir qu'on mémorise en général... (Fig. 2).

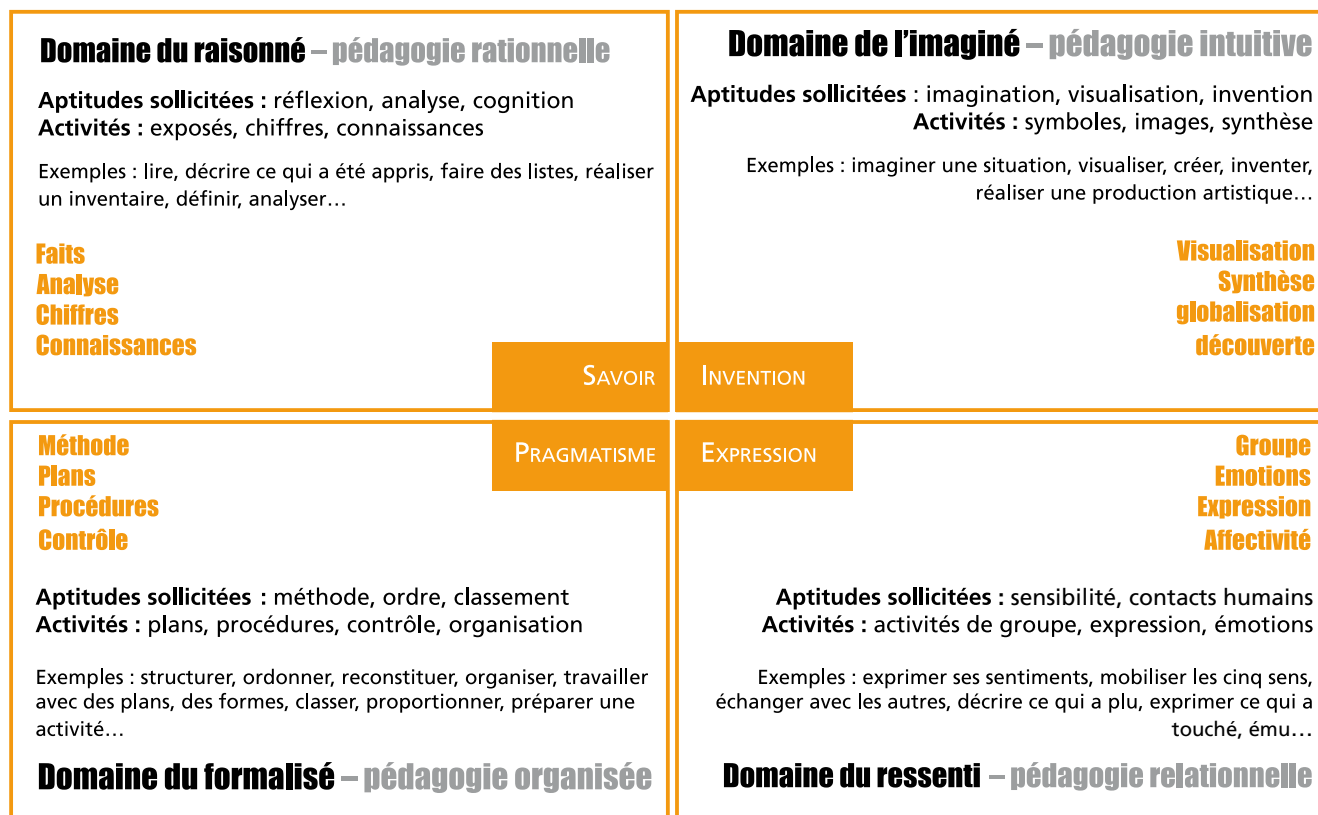


Fig. 1

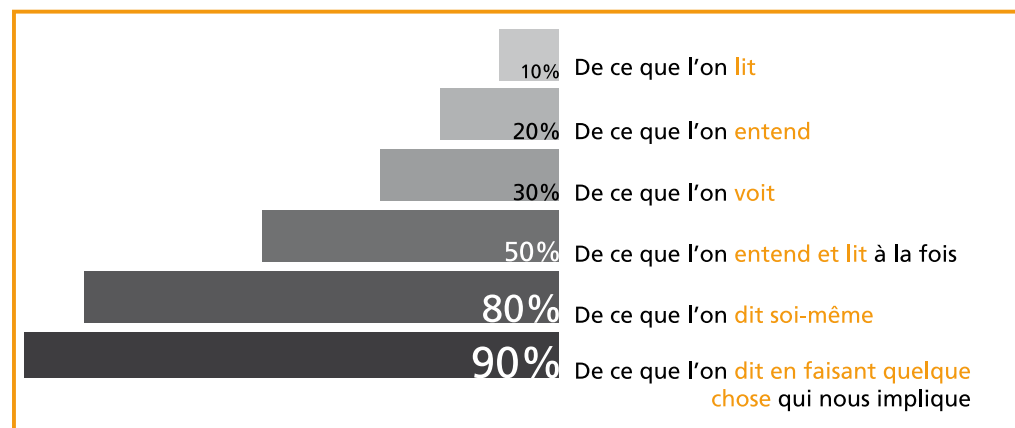


Fig. 2

3. Le groupe : dynamiques et styles d'apprentissage

3.2

Techniques de dynamique de groupe

Pour se connaître ...

Le portrait

Par deux, faire le portrait imaginaire de l'autre, pendant qu'il se présente oralement, puis chacun présente le portrait qu'il a réalisé au reste du groupe.

Le bal des idées toutes faites

Réaliser des affichettes avec le nom des participants, d'autres avec le prénom, la profession, la nationalité... Demander aux participants d'attribuer, en silence, les affichettes à chaque personne du groupe, de façon spontanée et subjective. Partager les impressions et restituer à chacun les siennes pour qu'il se présente.

Photo ou objet langage

Chacun choisit un objet ou une photo qui symbolise par exemple « son engagement », ou « pourquoi il est là », « ses attentes », « sa plus grande qualité », « ce qui le choque », etc. Et ensuite, il l'explique au reste du groupe.

Le jeu des trois mots ...

Les animateurs et/ou les participants pensent à trois mots qu'ils écrivent sur un petit bout de papier. Ensuite, chacun va pêcher un petit papier et va devoir utiliser ces trois mots pour se présenter.

La chaise musicale : « tous ceux qui... »

Faire une liste de phrases à thèmes qui commencent par « toutes celles et ceux qui... » - travaillent dans le domaine de la jeunesse, se demandent ce qu'ils font là.... etc. - « ... changent de place ! ». Les participants sont assis en cercle : ils se lèvent et changent de place quand l'animateur énonce une phrase qui leur correspond.

Le dernier assis perd sa place (variante)

Tous les participants sont assis en cercle sur une chaise sauf une personne qui est debout au milieu du cercle. Il manque donc une chaise par rapport au nombre total de personnes. La personne au milieu dit une phrase du style :

« Tous ceux qui ont été au cinéma la semaine dernière changent de place ». Au terme de ce changement de places, la personne qui n'a pas trouvé de chaise libre va à son tour au milieu du cercle et dit une autre phrase... Et ainsi de suite.

La ronde des petits papiers

Les participants forment un double cercle pour se retrouver face à face. Ils reçoivent tous une petite phrase du genre « Mon plus grand talent c'est... », « Je déteste... », « Mon film fétiche c'est... ». Ils disposent d'une minute et demie par couple pour échanger à propos de ce qui est écrit sur leur papier. Au signal de l'animateur, toutes les personnes du cercle extérieur se déplacent vers la droite et le nouveau couple formé échange ses petits papiers... avant de se lancer pour le même exercice pendant une minute et demie. Le jeu s'arrête quand un tour complet a été effectué.

Pommes et Ananas

Les participants s'assoient en cercle et l'animateur se tient debout, au centre. Chaque participant a deux voisins : celui de gauche est son ananas et celui de droite, sa pomme. Lorsque l'animateur demande à une personne comment s'appelle son ananas, elle doit répondre par le vrai nom de son voisin de gauche. Même principe s'il lui demande le nom de sa pomme. Si elle se trompe de nom, elle se place au centre et prend le rôle de l'animateur, tandis que celui-ci prend sa place. Quand la personne qui est au milieu du cercle en a assez de poser les questions (personne ne commet d'erreur), elle dit « citron » et tout le monde doit changer de place. Ainsi, la personne qui était debout peut s'asseoir tandis qu'un autre participant restera debout.

Les acrobates

Inviter les participants à former une file ou un cercle soit sur une fine ligne dessinée sur le sol, soit sur une rangée de chaises. Ils ne peuvent absolument pas poser un pied en dehors de la ligne ou toucher le sol et doivent se classer par ordre alphabétique des prénoms et, lorsque c'est fait, présenter la personne qui les suit.

Les prénoms animés

Les participants forment un cercle. L'animateur dit son nom puis fait un geste, la personne suivante répète le nom et le geste de l'animateur et y additionne les sien. On tourne ainsi de suite jusqu'à avoir cité tous les prénoms et avoir reproduit tous les gestes des participants.

Tous en rythme

Chaque participant doit trouver un rythme propre (on peut taper dans ses mains, faire un son avec sa bouche, taper ses pieds par terre, etc.) qui symbolisera le « rythme oral » de son prénom. En cercle, chacun va se présenter individuellement, en disant son nom et son rythme. Lorsque tout le monde s'est présenté, dans un deuxième temps, un par un, chacun va faire son rythme en s'ajoutant au précédent, de façon à former une harmonie rythmée par tout le groupe.

Qui suis-je ?

Demander à chacun d'écrire, sur un côté d'une feuille, son prénom et, de l'autre côté, faire un dessin simple ou un symbole qui le décrit ou le représente. Mettre toutes les cartes dans un panier posé au centre du cercle. L'animateur pêche un carton, décrit tout haut l'image qui y est dessinée, dit ce qu'il pense que l'image révèle de la personne. L'animateur retourne la carte et lit le nom. L'animateur demande à la personne ce qu'elle pense de la description faite. C'est maintenant au tour de cette personne de pêcher une carte et le processus continue jusqu'à ce que tout le monde ait été identifié.

Cohésion de groupe ...

Le bateau

Dessiner un bateau sur une grande feuille de papier. Expliquer que le bateau représente le groupe ou l'expérience à laquelle il va participer et demander à chacun de se dessiner sur le bateau, en fonction de la façon dont il se perçoit dans le groupe : capitaine, vigie, matelot, rameur, cuisinier, nageur solitaire, prisonnier à fond de calle... On pourra reprendre ce dessin en cours ou à la fin de la session/du projet, pour voir si et comment les positions de chacun ont évolué.

Les compétences et les allumettes

Chaque participant reçoit cinq allumettes et une petite feuille. D'un côté de la feuille chacun écrit une compétence ou un talent qu'il possède et qu'il peut mettre au service du groupe, du projet. Ensuite, de l'autre côté, il écrit une crainte par rapport au groupe, au projet. Partage en groupe. Ensuite, chaque participant pose sur les craintes des autres des allumettes là où il sent que sa compétence, son talent, peut venir en aide au groupe. Partage en groupe.

Le cadeau symbolique

Demander aux participants et aux animateurs de venir avec un cadeau symbolique (emballé) qui représente leur plus grande compétence, leur talent. Assis en cercle, un par un, chacun va aller pêcher un cadeau, le déballer, et demander à celui qui l'a fait de l'expliquer. Quand il a fini de parler, ce dernier ira à son tour chercher un cadeau et ainsi de suite.

L'ami secret

Ecrire le nom de chaque participant sur un petit bout de papier. Chacun tire au hasard le nom de quelqu'un dont il deviendra l'ami secret. Pendant toute la formation, celui-ci lui manifestera son amitié de façon anonyme et variée (envoi de petits cadeaux, messages attentionnés, petites surprises...). A la fin de la formation, chacun doit deviner qui était son ami secret.

Partager les sentiments

Ponctuellement, ou pour terminer/commencer des sessions, prendre les sentiments du groupe (écrire sur un papier par exemple, avec un mot clé) et les partager.

L'énergie positive

En cercle, tout le monde se tient par la main, en posant sa main droite au dessus de la main gauche de celui ou celle qui se trouve à sa droite. L'énergie circule déjà dans le cercle. Ensuite chacun doit faire un compliment réel à la personne à sa droite en la regardant dans les yeux. Le compliment est donné à travers sa main droite et l'autre personne le reçoit dans la main gauche et ainsi de suite, sans jamais se lâcher les mains et sans oublier de se regarder dans les yeux. L'énergie positive circule à travers les mains pour faire tout le tour du cercle.

Prendre la température d'un groupe

Dessiner des thermomètres avec différents thèmes : cohésion, participation, état d'esprit général, prise de parole, convivialité, connaissance des autres membres du groupe... chacun écrit son nom au niveau de la température qui lui correspond. Partage en groupe. Remarque : cet exercice peut également servir d'outil d'évaluation en changeant les thèmes des thermomètres (cfr chapitre 2).

Carnet de bord

S'il s'agit d'un projet collectif, on peut donner un carnet de bord au groupe, dans lequel chacun pourra s'exprimer quand il le souhaite (découvertes, coups de gueule, propositions, humeurs, dessin...). Il peut également s'avérer important pour le groupe de se consolider autour d'idées communes (objectifs, règles, principes, envies, attentes...). Le groupe peut alors se chercher un nom et/ou écrire une charte collective à laquelle on pourra faire référence tout au long de l'expérience.

Coopération et confiance ...

Les sables mouvants

1. On désigne deux (ou davantage) observateurs, dont le rôle sera d'examiner le déroulement du jeu et de noter leurs observations (voir questions qui leur seront posées avant le début du jeu (**fiche 10 dans fiches "bricolage"**)).
2. Les participants seront regroupés devant un grand tableau dessiné au sol. On leur explique ceci : « vous êtes un groupe d'amis, en ballade dans la forêt. Vous vous retrouvez devant un espace sablonneux. Il s'agit de sables mouvants, que vous devez absolument traverser. Il vous est impossible de faire demi-tour, votre unique alternative est de traverser cet espace, l'un après l'autre, considérant que certains carrés du tableau peuvent être empruntés, les autres étant "mouvants". Il faut garder à l'esprit les règles suivantes :
 - a) le groupe a 5 minutes pour prendre une décision sur la manière dont il va s'organiser pour réaliser ce projet, à savoir la traversée des sables mouvants.
 - b) Il ne peut y avoir qu'une seule personne à la fois sur le parcours.
 - c) Une fois les 5 min. écoulées, on ne peut plus prononcer un mot, sous peine de repartir à zéro. On ne peut utiliser que les gestes ou des sons.
 - d) Si une seule personne se trompe de chemin, ce sont tous les autres, y compris ceux qui ont déjà réussi à passer, qui vont devoir revenir à la case départ.
 - e) Aucune prise de note n'est autorisée ni l'utilisation d'objets.

3. Seul l'animateur possède le plan du parcours. Il fait un signe (sifflet, cri ou autre) dès qu'il y a erreur : soit la personne sur le parcours met son pied dans une zone "mouvante", soit une personne du groupe enfreint la règle de non intervention verbale. Dans ce cas, tous les participants, y compris ceux qui ont réussi le parcours, reviennent donc à la case départ.
4. Partage sur la dynamique de groupe, la collaboration, le leadership et l'organisation du groupe.

LE PLAN DU PARCOURS
(En noir, la zone où l'on peut poser les pieds)

8	7	6	5	4	3	2	1	
			■					A
				■				B
			■					C
				■	■			D
					■	■		E
					■			F
			■					G
								H

Point de départ

La chaîne

Faire deux lignes parallèles de participants, de façon à ce que, dans une des lignes (a), les participants soient situés entre deux personnes de l'autre ligne (b) où il y aura fatalement une personne en plus. Ceux qui se situent dans un entre deux (ligne a) tournent le dos aux autres participants (ligne b). Dans cette dernière, chacun se tient fermement par l'avant bras. Au signal de l'animateur, les participants de la ligne a se laissent tomber en arrière et sont retenus par ceux de la ligne b. On change les rôles au fur et à mesure.

Variante : faire deux lignes parallèles (sauf deux personnes) où chaque couple se regarde et se donne fermement la main. Les personnes de l'extérieur vont tour à tour passer le pont humain et se laisser porter sur le dos de façon à passer d'un côté à l'autre des deux lignes formées par le groupe. Lorsqu'ils arrivent au bout, ils se positionnent à leur tour au bout de la file. Ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé.

Les aveugles

Bander les yeux d'une moitié du groupe. Dire à l'autre moitié qu'elle doit rester complètement silencieuse. Les silencieux vont devoir guider les aveugles d'un point à un autre de la salle qui a été préalablement remplie d'obstacles, sans l'aide de la communication verbale.

Variante : bander les yeux de tout le monde, les faire se donner la main et passer d'un point à l'autre de la salle, en communiquant oralement.

Les cercles

Former des cercles de 6-7 personnes où tout le monde se positionne le regard vers l'extérieur et dans lesquels les participants s'accrochent par les bras les uns aux autres. Ensuite, les cercles doivent s'asseoir par terre, et les personnes sont invitées à tendre les jambes devant elles. Au signal de l'animateur, chaque cercle doit arriver à se relever le premier, sans jamais se lâcher les bras ou que quelqu'un se détache des autres. On verra qu'une très bonne collaboration et un effort commun relativement lent doivent être mis en place pour y arriver.

Le cercle infernal

Les participants s'asseyent en travers de leur chaise, très rapprochés les uns des autres. Ils posent chacun leur tête sur les genoux de la personne derrière eux. Petit à petit, les animateurs retirent les chaises et le cercle tient tout seul.

Reconnexion d'un groupe ...

La galerie

Faire dessiner aux participants ce qu'il s'est passé dans leur vie mois après mois ou semaines après semaines depuis la dernière rencontre et le partager avec quelqu'un. Puis affichage au mur sous forme de galerie.

Commu- nication ...

Le danseur

Il y a un danseur et le reste du groupe est son miroir. Une fois que le danseur sent qu'il a tout dit, il s'arrête face au miroir en position neutre, invitant qui le souhaite à prendre sa place.

Les inventeurs

Une personne crée devant les autres un objet imaginaire de son choix en mimant l'évolution de son « travail ». Elle le modèle, le déforme et joue avec lui. Lorsque son invention lui plaît, elle le passe à son voisin qui, à son tour, le transforme à sa guise. L'objet se métamorphosera tout le long du cercle.

Energisant ...

Feuille et perception

Chaque participant reçoit une feuille blanche. L'animateur demande aux participants de fermer les yeux et de prendre le papier en main. Ensuite, l'animateur donne des instructions aux participants. Ces derniers, les yeux fermés, les appliquent à leur propre feuille.

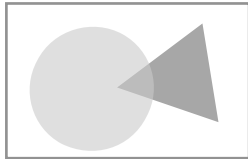
- Pliez la feuille en deux
- Déchirez le coin supérieur droit
- Pliez à nouveau la feuille
- Déchirez à présent le coin supérieur gauche
- Pliez encore une fois
- Enlevez le coin inférieur gauche
- Pliez de nouveau
- Enlevez le coin inférieur droit

Une fois les instructions terminées, les personnes peuvent ouvrir les yeux et comparer leurs feuilles à celles des autres. Bien que les instructions aient été les mêmes pour tout le monde, les résultats sont très différents car tout le monde n'a pas la même perception.

Les deux formes (variante)

Chaque participant reçoit une feuille blanche. Un participant ou l'animateur reçoit une feuille avec deux formes dessinées. Sans la montrer aux autres, il va devoir la leur décrire pour qu'ils la dessinent à leur tour. Lors de la comparaison des dessins, on verra que les résultats sont très différents.

Exemple de formes à dessiner :



A deux, c'est mieux !

L'animateur désigne une personne qui est le chasseur. Tous les autres sont des proies affolées qui courent dans tous les sens. Dès que le chasseur touche une proie, c'est elle qui devient le chasseur et lui redevient « normal » et court dans tous les sens comme les autres. Afin de ne pas être attrapés par le chasseur, les participants doivent se mettre par deux (pas plus !) et se prendre dans les bras l'un de l'autre. Le chasseur ne peut pas approcher les personnes qui sont en couple. Dès que le chasseur s'éloigne, hop les participants recommencent à courir. Et ainsi de suite, jusqu'au moment où l'animateur annonce que le jeu est fini. Variante : pour connaître les prénoms, avant de s'enlacer, il faut dire le nom de l'autre.

Le « Love Game » (les bisous)

Pour environ 20 participants, désigner 2 personnes qui ont le pouvoir de « momifier » les autres. En effet, dès qu'ils touchent un participant, celui-ci est immobilisé, il doit rester sur place et prendre la position suivante : debout jambes écartées avec les bras droits devant lui en forme de cercle et les mains jointes (la « love » position). Le but des deux chasseurs est de momifier un maximum de gens. Tous les autres doivent courir dans un espace délimité pour essayer d'échapper à ces 2 personnes et ne pas être « touchés ». Le but pour eux est de libérer ceux transformés en momies (en love position) en venant se placer dans le cercle formé par leurs bras et en leur donnant un bisou sur la joue. Après ce bisou libérateur, les « momies » peuvent recommencer à courir aussi. C'est à l'animateur de décider quand le jeu se termine.

Les poussins

Quel bruit fait le petit poussin quand il naît ? « cui cui ! ». Tous les participants vont devenir des petits poussins et faire « cui cui » en gardant les yeux fermés car ils viennent à peine de naître. L'animateur annonce que seule une personne sera la maman poule. Contrairement aux poussins, celle-ci restera silencieuse et immobile. La maman poule est la personne que l'animateur va toucher sur la tête quand tout le monde aura les yeux fermés. Tous les poussins se baladent dans la pièce à la recherche de leur maman poule ! Si vous entrez en contact avec un autre poussin, celui-ci continuera à faire « cui cui » et vous saurez que vous devez continuer à chercher. Par contre, si vous trouvez la maman poule, celle-ci ne bougera pas et ne fera aucun bruit. Vous serez tellement content de la retrouver que vous vous collerez à elle et, apaisé, vous arrêterez de faire « cui cui » aussi. Quand vous la trouvez, vous l'agrippez fermement, en silence, et vous ouvrez les yeux en attendant que tout le monde ait trouvé la mère poule.

Les triangles (chacun dépend de chacun)

Faire un grand cercle. Chacun choisit en silence deux autres personnes. Au signal de l'animateur, les participants tentent de former un triangle parfait sur trois côtés (équilatéral) avec les deux personnes choisies. Le jeu s'arrête lorsque plus personne ne bouge dans le cercle.

Trois petits tours...

Tous les participants forment un cercle. Sans le dire aux autres participants, ils repèrent une personne. Dès que l'animateur donne le signal, tout le monde doit commencer à courir. Le but est que chacun tourne 3 fois autour de la personne qu'il a repérée. Ça ne doit pas nécessairement être tout près de lui, ça peut être à 1, 2 ou 3 mètres autour de lui. En général, les participants sont crevés avant qu'ils aient tous réussi à faire leurs 3 tours et c'est donc l'animateur qui décide quand le jeu est fini !

Course de chevaux

Tous les participants et l'animateur sont assis à genoux en cercle, le bruit des sabots est rythmé par leurs mains sur leurs cuisses. L'animateur donne le top départ, rythme la course et les mouvements en fonction de la liste ci-dessous. Les participants suivent l'animateur (gestes et bruits) :

- Dans le box : les mains en œillères, grondement
- Courbe à gauche ou à droite : on se penche à gauche ou à droite
- Saut : on crie les mains en l'air
- Un lac : bruit d'eau avec la bouche
- Dernière ligne droite : on va plus vite
- Pause et salut aux autorités
- Salut aux amis de manière enthousiaste
- On fonce !
- A l'arrivée, prendre la pause qu'on veut et crier

Les couples

Distribuer des noms d'animaux ou des noms de chanteurs aux participants par paires : les couples doivent se trouver au signal de l'animateur en imitant la posture et les cris de l'animal ou le chanteur.

Cette dynamique peut aussi être utilisée pour former des groupes : chaque participant reçoit une identité (animal, chanteur, etc.) et doit retrouver son groupe en chantant ou en imitant les animaux.

En voiture!

Tous les participants se baladent dans la pièce. Quand l'animateur crie « En voiture! », les participants se mettent les uns derrière les autres et s'assoient sur les genoux de celui de derrière. En général, l'animateur précise le nombre de personnes qui doivent se mettre ensemble. Par exemple, il crie « En voiture de 4, de 2, de 10... » !

Le tremblement de terre

Faire des groupes de trois personnes. Deux personnes se tiennent les deux mains, face à face (les maisons), la troisième personne se place entre les deux (le locataire). Un des participants reste seul, en dehors des groupes de trois. L'animateur lance alors :

- « Maison cherche locataire ! » : les groupes de deux bougent pour attraper un nouveau locataire sans lâcher les mains.
- « Locataire cherche maison ! » : les maisons restent immobiles et ce sont les locataires qui changent de maison.
- « Tremblement de terre ! » : les maisons se lâchent les mains et cherchent un autre partenaire, les locataires cherchent une maison ou en forment une avec quelqu'un.

Festival du printemps

Les participants reçoivent tous un nom de fleur écrit sur un morceau de papier. Il y a chaque fois plusieurs participants pour un même nom (2, 3, 4...). L'animateur crie un par un le nom des fleurs et chaque participant se lance au milieu du cercle avec ceux qui ont reçu le même nom de fleur. Ils crient, s'enlacent ou font un petit pas de danse... L'animateur facétieux peut donner le même nom de fleur à tous les participants, pour qu'ils se lancent tous en même temps au milieu du cercle.

Sculpture vivante

L'animateur demande à chaque participant de venir prendre une position/une posture qui exprime pour lui un thème donné. Chacun se place un à un pour former une sculpture collective en fonction/interaction avec les autres participants. L'animateur peut demander aux participants pourquoi ils choisissent telle ou telle position. Variante : l'animateur désigne un « sculpteur » qui positionne lui-même les participants dans l'espace en fonction d'un thème donné. Lorsque sa sculpture est réalisée, il l'explique au reste du groupe. L'exercice peut être réalisé plusieurs fois, en changeant de thème et de « sculpteur ».

La machine

Même principe que la sculpture sauf que la machine est en action, chaque participant doit donc penser à un mouvement et à un bruit. Un participant commence et les autres s'ajoutent au fur et à mesure. L'animateur peut faire accélérer la machine ou la faire ralentir.

Massage collectif

Faire deux cercles concentriques avec le même nombre de personnes. A l'extérieur, les participants se tiennent fermement les mains. Les personnes du cercle intérieur se laissent aller en arrière, les bras tendus au-dessus de la tête, contre les mains du cercle extérieur. Ils s'étirent en arrière à l'inspire et, à l'expire, aidés du cercle extérieur, ré-enroulent lentement la colonne et reviennent à leur point de départ. Lorsqu'ils sont à nouveau debout, ils se font masser par une personne du cercle extérieur. On inverse les rôles et on recommence.

Les 3 différences

Former un cercle avec les participants (le nombre doit être pair). Former des couples qui se mettent face-à-face. Chacun dispose d'une minute pour observer très attentivement l'autre de la tête aux pieds. Les couples se mettent dos-à-dos et changent quelque chose dans leur apparence. Ils se retrouvent à nouveau face-à-face et doivent découvrir ce qui a changé chez l'autre. On répète le jeu trois fois de suite.

Dynamique du chat et de la souris

Les participants au jeu se mettent en cercle. Le chat reste à l'extérieur du cercle tandis que la souris est à l'intérieur. Ceux qui forment le cercle aident la souris à ne pas se faire prendre par le chat : quand le chat s'approche du cercle, ceux qui forment le cercle le resserrent et la souris s'enfuit. Le jeu prend fin quand le chat a réussi à attraper la souris ou, alors, le jeu reprend en changeant de chat et/ou de souris.

Les pingouins et la fonte des glaces

Le contexte du jeu : les participants sont des pingouins, ils vivent sur la banquise. En raison du réchauffement climatique, les glaces sont en train de disparaître et ils ont de moins en moins de place pour y vivre. La préparation : placer par terre des feuilles de journaux qui représentent une surface de glace sur laquelle les participants pourront tenir assez à l'aise. Le déroulement : la personne responsable du jeu en explique le contexte et demande à ceux qui prennent part au jeu de se placer sur la surface de glace. Une fois que chacun et chacune a trouvé sa place sur cette surface, elle leur dit d'aller à la pêche ou se promener... Quand tout le monde est sorti de la surface, on en diminue la taille en retirant quelques journaux. On demande aux participants et participantes de revenir sur la surface sur laquelle il sera de plus en plus difficile que tous puissent tenir. Il est probable que, au fur et à mesure qu'augmente le niveau de difficulté, les gens commencent à s'organiser. C'est un jeu qui peut être excellent pour introduire le thème de l'importance qu'a l'organisation dans un groupe et, de façon générale, il est très amusant à réaliser.

Course avec ballon

Former deux files de plus ou moins 5 personnes. Les deux files doivent avancer selon des règles bien précises. Toutes les personnes de chaque file, sauf la dernière, doivent écartier suffisamment les jambes pour que le ballon puisse passer. On donne un ballon à la première personne. Celle-ci doit lancer le ballon vers l'arrière pour qu'il passe entre les jambes des autres participants. La dernière personne attrape le ballon, se place à la tête de la file et lance à son tour le ballon vers l'arrière entre les jambes des autres personnes dans la file. La personne qui est maintenant à la fin de la file attrape le ballon, se place à l'avant de la file et ainsi de suite. Chaque file progresse de cette manière le plus rapidement possible et la première à franchir la ligne d'arrivée l'emporte.

3. Le groupe : dynamiques et styles d'apprentissage

Non, toi tu bouges pas !

La moitié du groupe s'assied sur des chaises disposées en cercle, l'autre moitié se place derrière à un mètre des personnes assises afin de former un couple : une personne assise sur une chaise et une autre personne placée derrière elle. Une personne assise sur la chaise fait un clin d'œil à une autre. L'objectif est qu'elles échangent leur chaise. La personne placée derrière celle à qui le clin d'œil était adressé tente de presser les épaules de sa partenaire, ce qui est un signe qui oblige la personne qui voulait changer de chaise à rester là où elle était. Si l'échange n'a pas eu lieu, la personne en charge de faire un clin d'œil l'adresse à quelqu'un d'autre jusqu'à ce qu'elle ait échangé sa chaise. La personne qui vient de s'asseoir sur la chaise de la personne qui lui a fait un clin d'œil doit maintenant faire changer de place une autre personne et ainsi de suite !

La ronde des cartes

Les participants sont assis sur leur chaise et forment un rond. L'animateur donne à chacun une carte et garde le reste du paquet. L'animateur va tirer une carte de son paquet, par exemple un cœur (seuls les signes importent). Tous les participants ayant une carte cœur se décalent d'une chaise vers la droite. Ils vont donc s'asseoir sur les autres participants. Puis l'animateur retire une autre carte. Les participants avec quelqu'un assis sur leurs genoux ne peuvent pas se déplacer. Parfois, 5 ou 6 participants seront assis sur une même chaise ! Le jeu se termine lorsqu'un participant a fait un tour et est retourné à sa place initiale.

L'Alphabet

Tous les participants doivent représenter consécutivement les lettres de l'alphabet avec leur corps et présenter ce « spectacle » à l'animateur (c'est-à-dire que les lettres doivent être dans le bon sens pour l'animateur, en face de lui à la verticale (donc pas à l'horizontale sur le sol) mais ils doivent mimer les 26 lettres en 2 minutes maximum. Ils peuvent être plusieurs pour former une lettre. Chacun doit avoir participé au moins une fois. Le temps de préparation est d'environ 10 minutes (à adapter selon la taille du groupe). Les participants doivent s'organiser pour enchaîner les lettres rapidement.

Rires en vrac

Couchés par terre en cercle ou en vrac, chacun pose sa tête sur le ventre de quelqu'un d'autre. Quelqu'un, l'animateur par exemple, demande à chacun du groupe de penser à quelque chose de très drôle. Ensuite, il commence à rire. Et le groupe suit.

La marche

Dans un espace donné, le groupe marche, de façon à bien l'occuper, à ce qu'il n'y ait pas de « trou », les participants doivent marcher dans tous les sens, lentement au début puis on accélère. Après 5 minutes, on leur demande d'adopter certaines expressions (attendre à chaque fois qu'ils aient atteint l'expression et qu'ils la maintiennent un peu), tout en continuant à marcher.

Expressions : fatigué, distrait, fâché, très fâché, de bonne humeur, en pleurs, en pleine manifestation, mort de rire, concentré, silencieux, chanteur...

Energisants pour terminer une session...

Positiver !

En fermant les yeux et en tenant la main des autres participants, penser à ce qui a été bien dans la journée ou le week-end, penser à un élément positif, ou ce à ce qu'on aime... Le partager (ou pas, on peut aussi laisser à ceux qui le souhaitent la possibilité de le partager) avec le groupe.

Evacuer des tensions

Tout le monde fait un cercle en regardant vers le centre. Chacun identifie (en silence) une tension par un mot. Au signal de l'animateur, tous ensemble, les participants crient trois fois la tension identifiée et frappent symboliquement le vide devant eux.

Le cadeau symbolique

Tous les participants sont réunis en cercle. Donner deux minutes pour penser à un cadeau symbolique à offrir à la personne qui se trouve à leur côté (droit ou gauche). Un par un, chacun offre son cadeau à la personne jusqu'à faire le tour du cercle.

4.

En guise de conclusion...

Au fil de ce manuel, nous avons voulu partager avec vous certains contenus, une méthodologie particulière, des techniques bien précises afin que vous vous sentiez mieux outillés pour accompagner les citoyens vers l'engagement.

Les outils proposés dans le chapitre « jeu » vous permettront donc d'explorer avec votre groupe le système-monde sous différents aspects. Mais rappelons-nous que l'éducation au développement n'est éducation au changement que dans un aller-retour entre déconstruction du système existant et construction d'autres possibles, ou, autrement dit et pour reprendre les mots de Paulo Freire, « la transformation du monde implique la dialectisation entre dénoncer la situation déshumanisante et annoncer son dépassement, c'est-à-dire annoncer notre rêve. » Pour que l'animation mise en place ait une réelle portée, il ne suffira donc pas d'animer le jeu mais bien de partir du jeu comme porte d'entrée pour complexifier le regard sur les réalités abordées, faire émerger des clés d'analyse et élargir la réflexion tout en gardant un espace de discussion sur les leviers de changement possible face à la situation dénoncée.

Nous avons ensuite souligné l'impossibilité, en tant qu'animateur en ED, de prétendre à une quelconque neutralité et, de ce fait, insisté sur la dimension politique de l'éducation au développement. Lors de vos animations, vous partagerez toujours une vision de la réalité, celle qui est portée par la structure que vous représentez. En amont de ces animations, il est donc primordial de bien identifier le contexte d'intervention avec les autres partenaires pour s'assurer de la pertinence et de la cohérence de vos objectifs et de ceux du (des) partenaire(s). Aussi, si dans votre démarche d'ED vous souhaitez créer une dynamique d'ouverture à d'autres valeurs que celles prônées par le modèle dominant actuel, votre animation sera d'autant plus cohérente et porteuse si vous incarnez vous-même ces autres valeurs, à travers les techniques choisies et la mise en place de processus démocratiques et participatifs mais aussi

à travers votre posture, votre démarche... Gandhi ne disait-il pas « soyez vous-même le changement que vous voulez voir dans ce monde ».

Si l'outil choisi et la posture de l'animateur sont importants, la force du groupe ne l'est pas moins. Ainsi, réfléchir aux « dispositifs » que vous mettrez en place à la fois pour construire collectivement, avec votre groupe, de nouveaux savoirs en se basant sur les expériences de chacun et pour faire régner une bonne dynamique au sein du groupe est également une étape primordiale à toute animation. A vous de faire confiance aux forces de chacun !

Terminons en insistant à nouveau sur le fait que l'éducation au développement est à la fois pédagogie de la responsabilité et porteuse d'une éthique de l'action. A nous donc, animateurs, lors des processus de formation mis en place, de mettre en récit le succès des alternatives existantes pour rompre avec le sentiment d'impuissance qui conduit à la résignation plutôt qu'à une dynamique de résistance et surtout de création. En effet, comme le dit Stengers, « nous avons désespérément besoin d'autres histoires, non des contes de fées où tout est possible aux cœurs purs, aux âmes courageuses, ou aux bonnes volontés réunies, mais des histoires racontant comment des situations peuvent être transformées lorsque ceux qui les subissent réussissent à les penser ensemble. (...) Et nous avons besoin que ces histoires affirment leur pluralité, car il ne s'agit pas de construire un modèle mais une expérience pratique. Car il ne s'agit pas de nous convertir mais de repeupler le désert dévasté de nos imaginations.¹ ».

1 STENGERS, Isabelle, « Au temps des catastrophes. Résister à la barbarie qui vient », La découverte, Paris, 2009, p.173

L'importance de nos récits ne réside pas dans leur « happy end » que nous aurions à imaginer mais bien dans leur force de mise en mouvement. « Le chemin se fait en marchant » (Antonio Machado), il n'y a donc pas un autre modèle de société prédéfini à atteindre mais une multiplicité d'alternatives à créer dans lesquelles la justice sociale n'est plus en objectif en soi, elle se réalise dans la démarche-même.

Dans la multiplicité de ces récits, se racontent des éléments clés à s'approprier, source d'inspiration ; d'où l'importance de toutes ces rencontres d'autres acteurs engagés, au « Nord » comme au « Sud » pour en entendre de nouveaux et les diffuser. In fine, c'est dans ce bouillonnement que se puisent l'envie et la force pour transformer une situation qui est la sienne afin de réinventer un « pluriversel » plutôt qu'un universel.

5.

Fiches "bricolage"



Fiche 1 : le jeu des cubes

Tableau de répartition des ressources :

	Main d'œuvre qualifiée Colle	Connaissances, diplômes Lattes crayons	Technologie de pointe Ciseaux	Matières premières Carton
JAPON	Beaucoup	3	1	1
ALLEMAGNE	Beaucoup	3	2	2
PÉROU	Peu	-	-	15
RWANDA	Peu	-	-	10

Affichettes à copier :



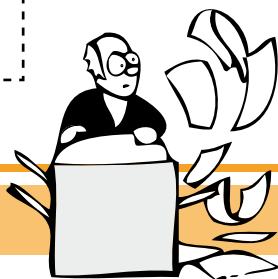
Consignes pour le jeu :

Rôle des observateurs :

- 1 observateur par pays
- Les observateurs seront particulièrement attentifs aux types de rapports entre les différents pays et à l'organisation interne du groupe (prise de parole, qui prend les décisions – homme/femme ?, qui travaille ?, qui négocie avec l'extérieur ?, etc.). Ils noteront quelques phrases significatives qui illustreront le « rapport » oral qu'ils feront en grand groupe.

Rôle de l'inspecteur de la commission :

- 1 inspecteur
- Gérer le temps : dire régulièrement combien de temps il reste...
- Pendant les dernières 10 minutes, rappeler le temps restant chaque minute
- Après les 40' de jeu, vérifier si les cubes sont homologués : 6 cm de côté + du papier collant sur chaque arête ! Si conditions non respectées, cube non valable...



Fiche 2 : le jeu des chaises

Indicateurs tirés du rapport du PNUD 2007 (chiffres de 2005)

Pour l'empreinte écologique : tirés de Footprintnetwork.org (chiffres 2003)

Jeu des chaises Répartition par continents

	PIB (PPA) annuel en milliards de dollars	Part de PIB en pourcentage	Nombre d'habitants en millions	Pourcentage d'habitants	PIB (PPA) par habitant en dollars	Empreinte écologique (millions d'hectares)	Pourcentage de l'empreinte écologique globale
Afrique	2245	4%	903	14%	2486	939	7%
Amérique du Nord	13495	22%	332	5%	40634	3062	22%
Amérique latine	4584	8%	541	9%	8480	1156	8%
Asie et Océanie	24362	40%	3838	61%	6348	5419	40%
Europe	15546	26%	717	11%	21688	3180	23%
Total	60232	100%	6331	100%		13756	100%

... Fiche 2 : le jeu des chaises

Répartition de la consommation d'électricité dans le monde

Nombre de joueurs	Europe	Afrique	Asie	Amerique latine	Amerique du Nord	Une bougie représente (en milliards de KWh)
12	3	0	3	0	6	1468
13	3	0	3	1	6	1355
14	3	0	3	1	7	1258
15	3	0	3	1	8	1174
16	3	0	4	1	8	1101
17	3	0	4	1	9	1036
18	4	0	4	1	9	979
19	4	0	4	1	10	927
20	4	0	4	1	11	881
21	4	0	5	1	11	839
22	5	0	5	1	11	801
23	5	0	5	1	12	766
24	5	1	5	1	12	734
25	5	1	5	1	13	705
26	5	1	6	1	13	678
27	6	1	6	1	13	652
28	6	1	6	1	14	629
29	6	1	6	1	15	607
30	6	1	6	1	15	587
31	6	1	7	1	16	568
32	7	1	7	1	16	550
33	7	1	7	1	17	534
34	7	1	7	2	17	518
35	7	1	7	2	18	503
36	8	1	8	2	18	489
37	8	1	8	2	19	476
38	8	1	8	2	19	464
39	8	1	8	2	20	452
40	9	1	9	2	20	440
41	13	1	9	2	21	430
42	14	1	9	2	21	419
43	14	1	9	2	22	410
44	14	1	9	2	22	400
45	15	1	10	2	23	391
46	15	1	10	2	23	383
47	15	1	10	2	24	375
48	16	1	10	2	24	367
49	16	1	10	2	25	360
50	16	1	11	2	25	352



Jeu des chaises

Répartition de la richesse mondiale

Nombre de joueurs	Europe	Afrique	Asie et Océanie	Amérique du Nord	Amérique latine	Une chaise représente en milliards de dollars
12	3	0	5	3	1	5019
13	3	1	5	3	1	4633
14	4	1	5	3	1	4302
15	4	1	6	3	1	4015
16	4	1	6	4	1	3764
17	4	1	7	4	1	3543
18	5	1	7	4	1	3346
19	5	1	7	4	2	3170
20	5	1	8	4	2	3012
21	5	1	8	5	2	2868
22	6	1	8	5	2	2734
23	6	1	9	5	2	2619
24	6	1	9	6	2	2510
25	6	1	10	6	2	2410
26	7	1	10	6	2	2316
27	7	1	11	6	2	2231
28	7	1	11	6	3	2151
29	8	1	11	6	3	2077
30	8	1	11	7	3	2008
31	8	1	12	7	3	1943
32	8	1	13	7	3	1882
33	9	1	13	7	3	1825
34	9	1	13	8	3	1772
35	9	1	14	8	3	1721
36	10	1	14	8	3	1673
37	10	1	15	8	3	1628
38	10	1	15	9	3	1585
39	10	2	15	9	3	1544
40	10	2	16	9	3	1506
41	11	2	16	9	3	1469
42	11	2	16	9	4	1434
43	11	2	17	9	4	1401
44	11	2	17	10	4	1369
45	12	2	17	10	4	1338
46	12	2	18	10	4	1309
47	12	2	18	11	4	1282
48	12	2	19	11	4	1255
49	13	2	19	11	4	1229
50	13	2	20	11	4	1205



... Fiche 2: le jeu des chaises



Jeu des chaises

Répartition de la population mondiale

Nombre de joueurs	Europe	Afrique	Asie et Océanie	Amérique du Nord	Amérique latine	Un joueur représente en millions d'habitants
12	1	2	7	1	1	528
13	1	2	8	1	1	489
14	2	2	8	1	1	452
15	2	2	9	1	1	422
16	2	2	10	1	1	396
17	2	2	10	1	2	372
18	2	2	11	1	2	352
19	2	3	11	1	2	333
20	2	3	12	1	2	317
21	2	3	13	1	2	301
22	3	3	13	1	2	288
23	3	3	14	1	2	275
24	3	3	15	1	2	264
25	3	4	15	1	2	253
26	3	4	16	1	2	243
27	3	4	17	1	2	234
28	3	4	17	2	2	226
29	3	4	18	2	2	218
30	3	4	18	2	3	211
31	3	4	19	2	3	204
32	4	4	19	2	3	198
33	4	4	20	2	3	192
34	4	5	20	2	3	186
35	4	5	21	2	3	181
36	4	5	22	2	3	176
37	4	5	23	2	3	171
38	5	5	23	2	3	167
39	5	5	24	2	3	162
40	5	6	24	2	3	158
41	5	6	25	2	3	154
42	5	6	25	2	4	151
43	5	6	26	2	4	147
44	5	6	27	2	4	144
45	5	6	27	3	4	141
46	5	6	28	3	4	138
47	5	6	29	3	4	135
48	5	7	29	3	4	132
49	5	7	30	3	4	129
50	6	7	30	3	4	127



Jeu des chaises

Répartition de l'empreinte écologique globale

Nbre de joueurs	Europe	Afrique	Asie et Océanie	Am. Du Nord	Am. latine	1 feuille représente x ha globaux	Nbre de feuilles pour équilibre
12	3	1	5	2	1	1146	10
13	3	1	5	3	1	1058	11
14	3	1	6	3	1	983	12
15	4	1	6	3	1	917	13
16	4	1	6	4	1	860	14
17	4	1	7	4	1	809	14
18	4	1	7	4	2	764	15
19	4	1	8	4	2	724	16
20	5	1	8	4	2	688	16
21	5	1	8	5	2	655	17
22	5	1	9	5	2	625	18
23	5	2	9	5	2	598	19
24	6	2	9	5	2	573	20
25	6	2	10	5	2	550	21
26	6	2	10	6	2	529	22
27	6	2	11	6	2	509	22
28	7	2	11	6	2	491	23
29	7	2	11	7	2	474	24
30	7	2	12	7	2	458	25
31	7	2	12	7	3	444	26
32	7	2	13	7	3	430	27
33	8	2	13	7	3	417	27
34	8	2	13	8	3	405	28
35	8	2	14	8	3	393	29
36	8	3	14	8	3	382	30
37	8	3	15	8	3	372	31
38	9	3	15	8	3	362	32
39	9	3	15	9	3	353	32
40	9	3	16	9	3	344	33
41	10	3	16	9	3	335	34
42	10	3	17	9	3	328	35
43	10	3	17	9	4	320	36
44	10	3	17	10	4	313	37
45	10	3	18	10	4	306	37
46	11	3	18	10	4	299	38
47	11	3	19	10	4	293	39
48	11	3	19	11	4	287	40
49	11	4	19	11	4	281	41
50	11	4	20	11	4	275	42

... Fiche 2: le jeu des chaises

Affichettes par continent, à coller aux différents coins de la pièce dans laquelle se déroule l'animation :

Afrique

Amérique Centrale et du Sud

Europe

Asie et Océanie

Amérique du Nord



Quelques adaptations ont été créées :

- une version agriculture par le CDDP (centre départemental de documentation pédagogique) Hérault : <http://www.crdp-montpellier.fr/themadoc/mangertrop/pratique11.htm>
- une version migration par le CIRE (coordination et initiatives pour réfugiés et étrangers) : <http://www.cire.be/ressources/sensibilisation/outils-peda.html>

En complément au jeu des chaises ou de manière autonome, le jeu de la baguette (créé par Artisans du monde) :

Le jeu de la baguette permet de matérialiser la répartition de la richesse au sein de la population prise dans son ensemble. Il s'associe bien au jeu des chaises qui propose une répartition par continent pour venir affiner le constat : « tous les Asiatiques ne sont pas pauvres, tous les Européens ne sont pas riches ».

Outils : Une baguette de pain et un couteau pour la couper.
Déroulement : L'animateur demande à cinq participants de le rejoindre ou divise le groupe en 5 sous-groupes. Chaque participant/sous-groupe représente un cinquième, donc 20% de la population mondiale : les 20% les plus riches, puis les 20% suivants et ainsi de suite.

L'animateur annonce : « Cette baguette de pain, c'est la richesse mondiale. A votre avis, j'en donne quelle part aux 20% les plus riches ? 20%, 30%, 40% ? » La réponse est 82%, puisque les 20% de l'humanité les plus riches se partagent 82% de la richesse mondiale. L'animateur coupe alors une part de la baguette correspondant à 4/5ème et donne le morceau au participant qui représente les 20% les plus riches. L'animateur avertit ensuite : « Il reste un peu moins de 20% de la baguette, de la richesse mondiale, à répartir entre les 80% de l'humanité restants. Sur ces 20%, combien j'en donne au cinquième de l'humanité le plus pauvre ? ». Il coupe le reste de la baguette en deux morceaux (soit deux morceaux d'un dixième chacun), et découpe en huit l'un des morceaux, soit 1,2% de la baguette... Il le donne au participant qui représente les 20% les plus pauvres. Il représente ainsi les plus de 1,2 milliards de personnes qui vivent avec moins d'un dollar par jour.

Fiche 3 : Le jeu des Portraits

Profil des candidats :

Agriculteur		Sergent de l'armée, 50 ans		
Médecin		Pacifiste		
Bûcheron		Barman		
Homme d'affaires		Cuisinier dans une cantine scolaire		
Infirmière		Enseignante enceinte		
Militaire		Chaman bolivien		
Aristocrate musicien		Jeune Africaine au chômage		
Scientifique		Jeune au chômage		
Politicien		Ancien coopérant		
Juriste musulman		Menuisier-charpentier hindou		
Professeur		Infirmière homosexuelle		
Mécanicien		Professeur de physique		
Policier		Cadre dans un fauteuil roulant		
Membre actif d'un syndicat		Travailleur agricole		
Commis de magasin, 19 ans		Musicien de jazz		
Médecin nigérien		Prêtre irlandais		
Grand-mère atteinte d'arthrite		Journaliste		
Ancien ministre		Avocat philippin		
Mineur gréviste		Psychanalyste guatémaltèque		
Joueur de football professionnel		Actionnaire de la Fabrique Nationale		
Marabout		Philosophe		

Fiche rapporteurs :

La liste ci-dessous est indicative et propose quelques pistes d'observation.

Les critères de sélection sont-ils fonction de :

- La nationalité ? La fonction ? Le genre ?
- La diversité culturelle – la recherche du « politiquement correct »
- L'utilitarisme - la compétitivité - le productivisme
- La place des personnes âgées – le « jeunisme »
- La survie de la société (reproduction, parité hommes - femmes)
- Le choix des profils reproduit-il le modèle de société occidental ou est-ce quelque chose de différent, de nouveau ?

Fonctions liées au travail, hiérarchisation des compétences

- Quelle est la place de la femme dans la société, dans le monde du travail ?
- Le médecin est-il un homme / l'infirmier(e) une femme ? Pourquoi ?
- Qui de l'agriculteur ou du travailleur agricole est sélectionné ? Pourquoi ?
- Qui du menuisier ou du bûcheron ?
- Quelle est la place des métiers manuels ? Intellectuels ?

Place de la spiritualité dans la société

- Une religion ou une philosophie sont-elles choisies ? En fonction de quels critères ?

Rapport à l'autorité, au monde politique

- Un représentant de l'ordre est-il choisi ?
- Un représentant du pouvoir est-il choisi ?
- La société est-elle prévue comme autogérée ? Selon un modèle participatif ?
- Quel est le fonctionnement au sein du groupe ? Y a-t-il un leader, un fonctionnement démocratique, par consensus... ? Comment le groupe effectue-t-il ses choix ?
- S'il y a un refus de l'autorité par le groupe, ce refus se retrouve-t-il dans son fonctionnement ?

Le choix des photos

- Les tenues vestimentaires et l'apparence jouent-elles un rôle ?
- Des personnalités sont-elles reconnues ? Lesquelles ?

Les petites phrases assassines reflètent les préjugés, prenez-en note. Cependant, faites attention à la façon d'aborder les préjugés en plénière. Il est normal d'avoir des a priori non fondés et l'objet de l'exercice est de les déconstruire pour les faire évoluer et non de les stigmatiser ou de les juger.

Fiche 4 : Le tournoi de cartes

Consignes du jeu, à laisser sur les tables :

Le tournoi de cartes

- Le jeu se joue avec les cartes allant de l'as au sept.
 - Chaque joueur distribue les cartes à tour de rôle pour commencer une partie.
 - Vous avez d'abord quelques minutes pour apprendre les règles du jeu.
 - Une fois ce temps écoulé, vous devez remettre la copie des règles à l'animateur.
 - Dès ce moment, toute communication verbale (orale ou écrite) devra cesser. Vous pouvez seulement faire des gestes. C'est le SILENCE COMPLET !
 - La première partie est terminée quand l'animateur donne le signal de la fin de partie. Une partie dure quelques minutes. A ce moment, on dépose ses cartes et on compte le nombre de plis (tours gagnants) par joueur.
- Identification des gagnants et des perdants : est gagnant celui qui a fait le plus grand nombre de plis au cours de la partie ; est perdant celui qui en a réussi le moins. On compte les plis que chacun a faits lors d'une partie.
 - A la fin de chaque partie certains joueurs changent de table :
 - le **gagnant** passe à la table suivante (dans le sens des aiguilles d'une montre)
 - le **perdant** recule d'une table (dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre)
 - Les **égalités** éventuelles seront départagées par l'ordre alphabétique des prénoms des joueurs.



+ CINQ AS +

Un jeu facile à apprendre et à jouer

Instructions :

Les Cartes :

Le jeu se joue avec 28 cartes, de l'AS au sept de chaque couleur.

L'As est la carte la plus **forte** et le 2 est la carte la plus faible.

Les Joueurs :

Il y a de quatre à six joueurs par table.

La Donne :

Un joueur bat les cartes et les donne une par une. Chaque joueur recevra de quatre à sept cartes (selon le nombre de joueurs).

Le Début :

Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs jouent successivement une carte. L'ensemble des cartes jouées constituent un pli. Au dernier pli, il est possible que certains n'aient plus de cartes à jouer.

Pour Prendre le pli:

Le joueur ayant joué la carte la plus forte prend le pli et le met devant lui.

Pour prendre la main :

Le preneur d'un pli entame le tour suivant. Cette procédure continue jusqu'à que entre ce et toutes les cartes aient été jouées.

Suivre :

Le joueur qui entame peut jouer n'importe quelle couleur. Les autres doivent toujours suivre (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une).

Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue n'importe quelle autre carte.

Le pli est emporté par la carte la plus forte dans la couleur entamée.

La fin de la partie :

La partie se termine quand toutes les cartes données ont été jouées. On compte alors le nombre de plis que chacun a fait et on le note sur un papier.

- CINQ AS -

Un jeu facile à apprendre et à jouer

Instructions:

Les Cartes :

Le jeu se joue avec 28 cartes, de l'AS au sept de chaque couleur.

L'As est la carte la plus **faible** et le 7 est la carte la plus forte.

Les Joueurs :

Il y a de quatre à six joueurs par table.

La Donne :

Un joueur bat les cartes et les donne une par une. Chaque joueur recevra de quatre à sept cartes (selon le nombre de joueurs).

Le Début :

Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs jouent successivement une carte. L'ensemble des cartes jouées constituent un pli. Au dernier pli, il est possible que certains n'aient plus de cartes à jouer.

Pour Prendre le pli:

Le joueur ayant joué la carte la plus forte prend le pli et le met devant lui.

Pour prendre la main :

Le preneur d'un pli entame le tour suivant. Cette procédure continue jusqu'à que entre ce et toutes les cartes aient été jouées.

Suivre :

Le joueur qui commence peut jouer n'importe quelle couleur. Les autres doivent toujours suivre (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une).

Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue n'importe quelle autre carte.

Le pli est emporté par la carte la plus forte dans la couleur entamée.

La fin de la partie :

La partie est terminée quand toutes les cartes données ont été jouées. On compte alors le nombre de plis que chacun a fait et on le note sur un papier.

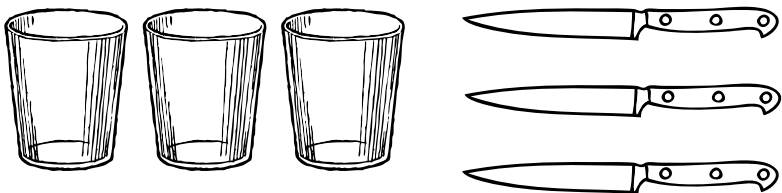
Fiche 5 : Le jeu des couteaux

INSTRUCTIONS POUR CONSTRUIRE LE TRUC

Avec trois verres et trois couteaux, construire une plate-forme assez solide pour être capable de supporter le poids d'un verre et d'un couteau.

Les trois verres doivent être à égale distance les uns par rapport aux autres.

La distance entre les verres doit être supérieure à la longueur d'un couteau et aucun des couteaux ne peut toucher la table.

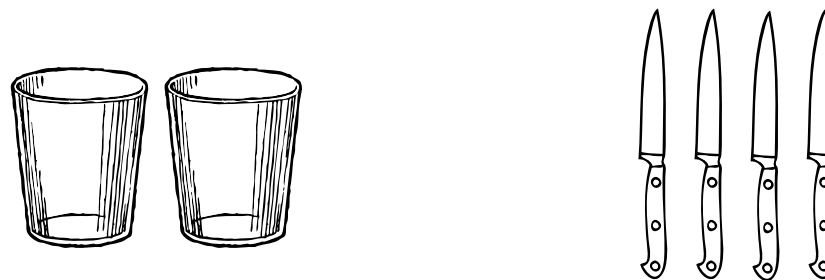


INSTRUCTIONS POUR CONSTRUIRE LE TRUC

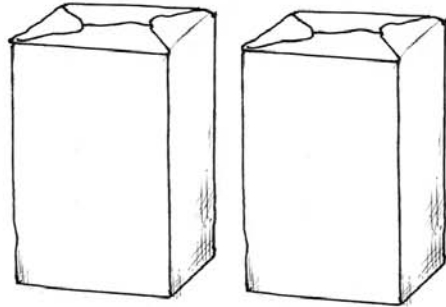
Avec deux verres et quatre couteaux, construire une plate-forme assez solide pour être capable de supporter le poids de deux verres.

La distance entre les deux verres doit être supérieure à la longueur d'un couteau.

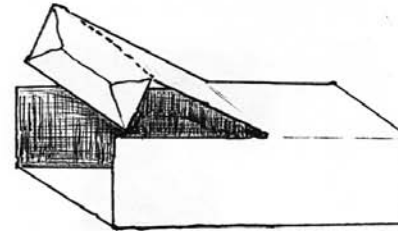
Enfin, aucun des couteaux ne peut toucher la table.



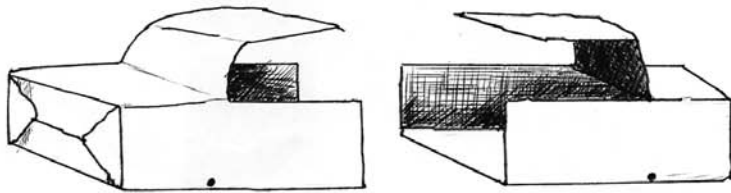
Fiche 6 : L'atelier jouets



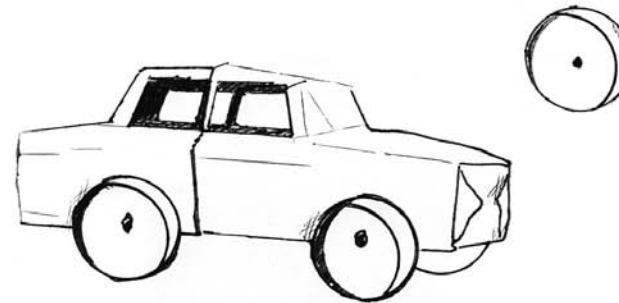
① Sélection de 2 boîtes Tetra-Pack



② Découpage identique des 2 boîtes



③ Emboîtement et percement de 4 trous

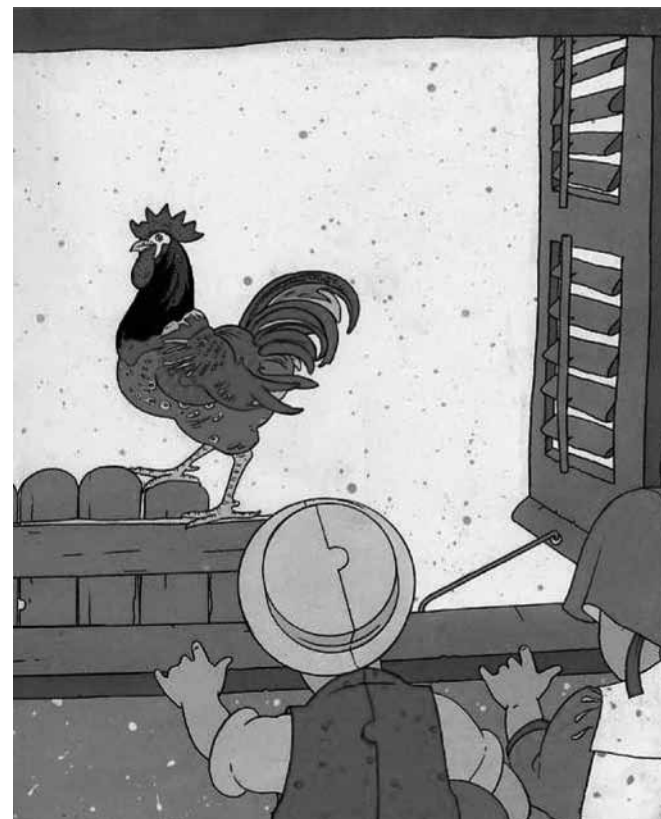
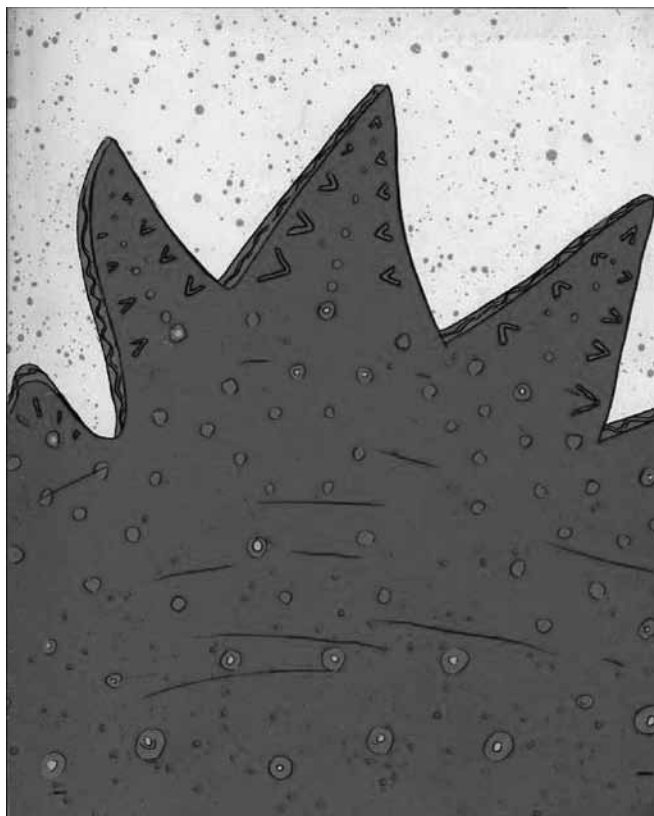


④ Mise en place des roues et finitions



Fiche 7 : La crête du coq

Source : IMDEC (Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario A.C.)



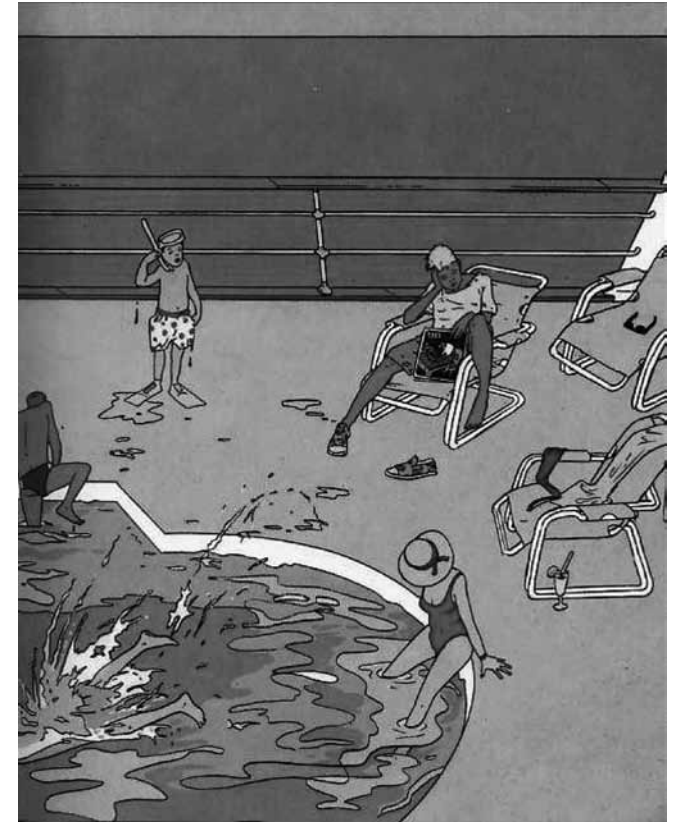
... Fiche 7 : La crête du coq (2)



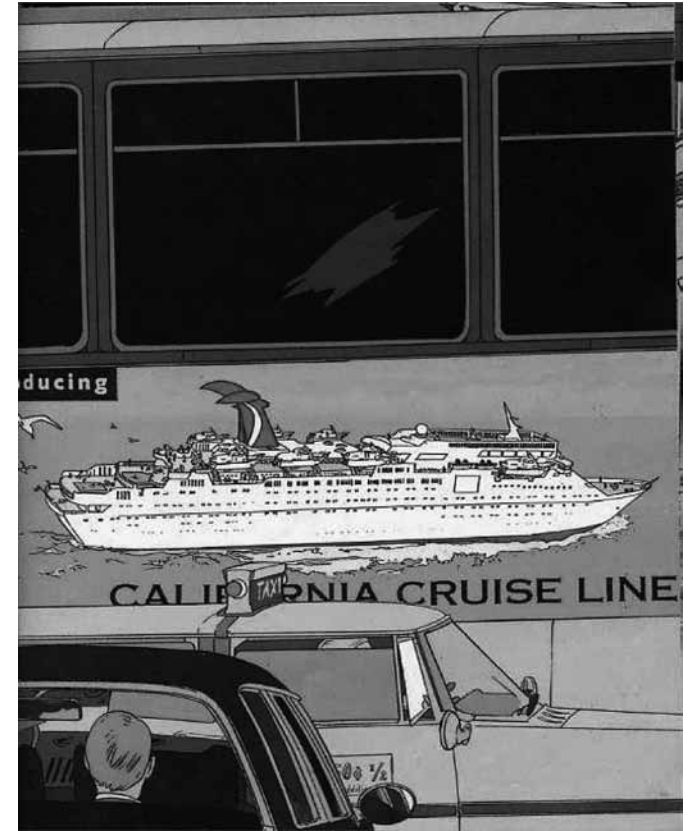
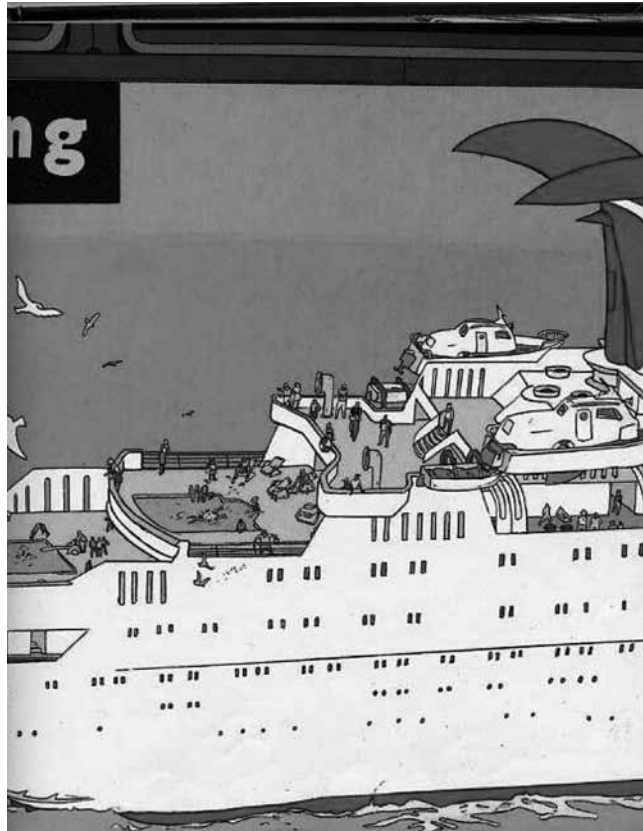
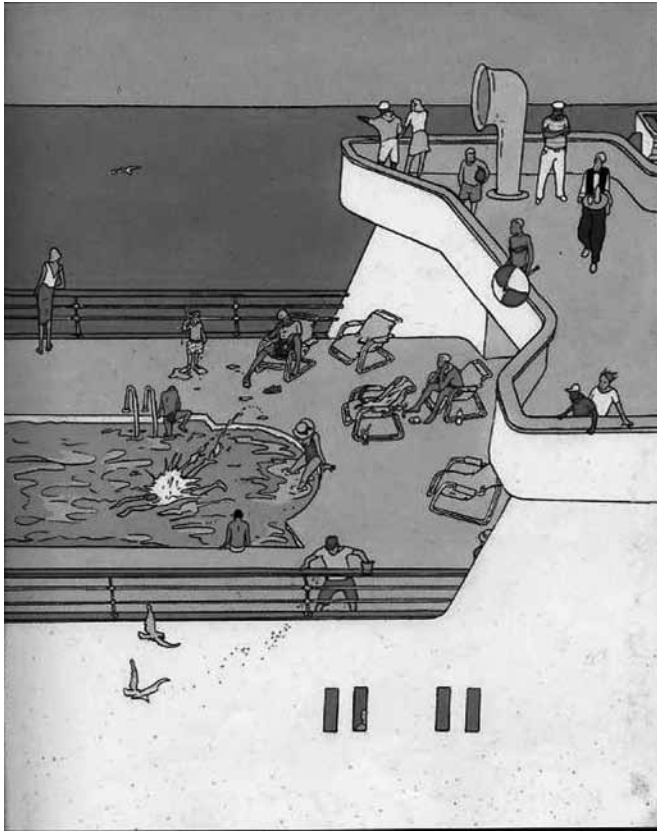
... Fiche 7 : La crête du coq (3)



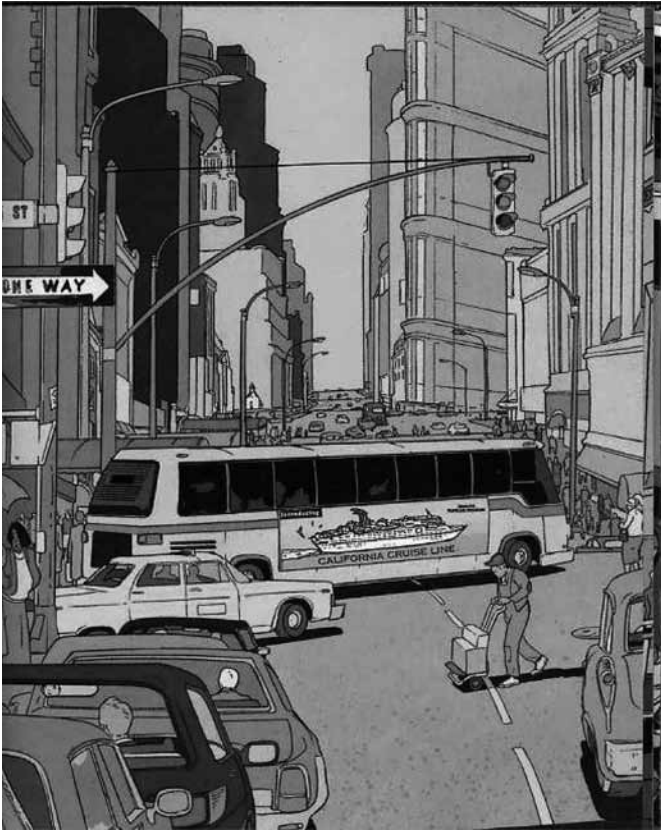
... Fiche 7 : La crête du coq (4)



... Fiche 7 : La crête du coq (5)



... Fiche 7 : La crête du coq (6)



Fiche 9 : L'arbre

(source inconnue)



Fiche 10 : Les sables mouvants

Consignes à donner aux observateurs, avant l'exercice :

Observez ces questions en particulier :

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné dans le groupe ?
- Qu'est-ce qui n'a pas bien fonctionné dans le groupe ?
- Comment s'est déroulé le processus de décision au sein du groupe ?
- Tous les membres du groupe ont-ils été impliqués dans le processus de prise de décision ?
- Des règles ont-elles été établies ? Ces règles étaient-elles communes à tous ? Dans quelle mesure ont-elles été comprises, respectées ?
- Y avait-il des différences parmi les participants dans leur façon de procéder ?
- Certains se focalisaient-ils davantage sur le processus, ou sur l'objectif à atteindre ?



Basé sur l'expérience des formateurs-animateurs du secteur ED et plus particulièrement ceux de l'ONG Quinoa, ce manuel propose à la fois des outils et des réflexions pour mieux accompagner les citoyens vers l'engagement.

Les acteurs éducatifs, animateurs, formateurs ou acteurs sociaux y trouveront une série de jeux participatifs pertinents pour l'éducation au développement, accompagnés de fiches de recadrage pour aider à décoder différents aspects du système-monde actuel et faire émerger des pistes d'alternatives porteuses de changement social. De très nombreuses techniques et conseils pour l'animateur en ED qui souhaite mettre en place des processus démocratiques et participatifs sont également présentés, de même que des techniques pour favoriser une bonne dynamique de groupe.



COMMUNAUTÉ
FRANÇAISE
DE BELGIQUE



LA COOPÉRATION
BELGE AU DÉVELOPPEMENT **.be**

Présentation illustrateur Pedro

Pedro Mendez Suarez, originaire de la ville de Santa Clara à Cuba, est un artiste de renom dans son pays. Caricaturiste et illustrateur de métier depuis plus de quarante ans, il illustre des thèmes contemporains pour diverses revues cubaines et internationales. Il y pose un regard à la fois tendre et vitriolé sur le monde d'aujourd'hui, dans et autour de l'île. Ses thèmes de prédilection sont la critique sociale, les thèmes environnementaux ou la caricature politique. Il a participé, tout au long de sa carrière, à des expositions à Cuba et à l'étranger, et a été lauréat de nombreux prix, tant cubains qu'internationaux, dont un des plus récents lui a été attribué en Belgique, au Cartoon Festival de Knokke.

Présentation de Quinoa

Quinoa est une organisation non gouvernementale et une organisation de jeunesse d'éducation au développement.

L'éducation au développement est un processus qui vise à provoquer des changements de valeurs et d'attitudes sur les plans individuel et collectif en vue d'un monde plus juste, dans lequel ressources et pouvoir sont équitablement répartis dans le respect de la dignité humaine.

Dans ce cadre, Quinoa se donne différentes missions. La première est de sensibiliser les citoyens belges aux injustices entre les pays du « Nord » et du « Sud » de la planète, ainsi qu'aux richesses des différentes cultures qui la peuplent. La deuxième est d'accompagner les citoyens vers une prise de conscience des interdépendances entre le « Nord » et le « Sud » de la planète, ainsi qu'entre les réalités vécues localement par les différentes populations et les mécanismes politiques et économiques qui régissent les rapports entre les peuples. Enfin, Quinoa vise le renforcement des capacités des citoyens à se mobiliser pour un monde juste et équitable à travers l'accompagnement d'une prise de conscience des responsabilités individuelles et collectives que chaque citoyen a face au système mondialisé et à travers la découverte et la valorisation d'alternatives à ce système portées tant au « Sud » qu'au « Nord ».

Les missions de Quinoa se réalisent à travers divers types d'activités : des activités de sensibilisation destinées au grand public, des activités de sensibilisation et de formation à destination d'élèves et des publics jeunes en général, des activités de formation destinées aux acteurs éducatifs, et la mise en place de processus de volontariat dans le « Sud » et dans le « Nord ».

Pour plus d'information : www.quinoa.be

